UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL, DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE BOLÍVAR, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2024– 2025.

AUTORES:

JOSÉ ANTONIO CALERO CARRERA
KARLA KASANDRA SALAZAR GUERRERO

TUTORA:

ING. VERÓNICA VELOZ SEGURA, MSC

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO (A) EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

2025

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL, DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE BOLÍVAR, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2024– 2025.

AUTORES:

JOSÉ ANTONIO CALERO CARRERA
KARLA KASANDRA SALAZAR GUERRERO

TUTORA:

ING. VERÓNICA VELOZ SEGURA, MSC

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO (A) EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

2025

I. DEDICATORIA

A quienes han sido mi apoyo incondicional durante esta etapa mis hermanos Andrés y Lourdes siendo las bases que me sostienen en mis tiempos de incertidumbre, de igual manera mi abuelita Isabel, quien me ha apoyado incondicionalmente en mi travesía estudiantil y en especial dedico este trabajo a mi persona que a pesar de tener varias dificultades las e afrontado de la mejor manera siguiendo el camino de la vida un paso a la vez.

José Antonio

A Dios, por concederme la vida, la sabiduría y fortaleza para alcanzar esta meta. Por iluminar mi camino en los momentos de duda y sostenerme en los momentos difíciles. A mis padres Merci y Mauro, mi inspiración de perseverancia amor incondicional, por los sacrificios que han hecho para que pudiera alcanzar mi meta, por inculcarme grandes valores que me han acompañado en todos los aspectos de mi vida. A mi hija Alexia, mi motor y mi mayor bendición, porque su sonrisa me impulsa a ser mejor cada día y a nunca rendirme y a mis hermanas Zorayda y María José, por su compañía, sus palabras de ánimo y por estar presentes en cada etapa de este proceso.

Karla Kasandra

II. AGRADECIMIENTO

Se reconoce la valiosa contribución a la Universidad Estatal de Bolívar, por ofrecernos un entorno académico favorable al desarrollo profesional, así como por facilitar los recursos y el acompañamiento necesarios para la elaboración del trabajo de titulación. Su compromiso con la educación superior ha sido fundamental para el cumplimiento de los objetivos planteados.

De manera especial, se reconoce la labor de la Facultad de Ciencias de la Educación, Filosóficas y Humanísticas, por su orientación metodológica, pedagógica y científica, que permitió sustentar este proyecto bajo criterios técnicos y académicos pertinentes.

De igual manera expresamos nuestro profundo agradecimiento a la Ing. Verónica Veloz Segura, quien fue nuestra tutora en este proceso de titulación, por su invaluable guía, paciencia y apoyo constante durante todo el desarrollo de este trabajo investigativo. Su dedicación, conocimientos y orientación fueron fundamentales para la culminación de esta etapa académica.

También se expresa un agradecimiento a la Unidad Educativa San Miguel, por permitirnos la aplicación del estudio dentro de su comunidad educativa. Se destaca la colaboración del cuarto año de Educación Básica, paralelo “A”, y de su docente guía, cuya disposición y participación activa facilitaron la recolección de información y el desarrollo del proceso investigativo en el contexto real.

JOSÉ ANTONIO CALERO CARRERA

KARLA KASANDRA SALAZAR GUERRERO

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ing. Verónica Veloz Segura, Msc

CERTIFICA:

Que el informe final de Investigación titulado: "EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL, DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE BOLÍVAR, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2024– 2025" elaborado por los autores JOSÉ ANTONIO CALERO CARRERA CON C.I 0250229960 y KARLA KASANDRA SALAZAR GUERRERO con C.I 0604893040 de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado 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 al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, mayo de 2025



Firmado electrónicamente por:
VERONICA TERESA VELOZ SEGURA
Validar únicamente con FirmaEC

Ing. Verónica Veloz Segura, Msc

TUTORA

DERECHOS DE AUTOR

Nosotros Calero Carrera José Antonio y Salazar Guerrero Karla Kasandra portador/res de la Cédula de Identidad No 0250229960 y 0604893040 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: "**EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL, DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE BOLÍVAR, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2024– 2025.**", modalidad PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

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

Calero Carrera José Antonio
C.I. 0250229960

Salazar Guerrero Karla Kasandra
C.I.0604893040

NOTARÍA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narváez
GUARANDA - ECUADOR

IV. AUTORÍA NOTARIADA

Notaría Tercera del Cantón Guaranda
Msc.Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario

NOTARÍA TERCERA Msc. Ab. Henry Rojas Narváez GUARANDA - ECUADOR

rio...

N° ESCRITURA 20250201003P02948

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: **SALAZAR GUERRERO KARLA KASANDRA, y,**

CALERO CARRERA JOSE ANTONIO

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS H.R. Factura: 001-006- 000008614

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día doce de Noviembre del dos mil veinticinco, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparecen **SALAZAR GUERRERO KARLA KASANDRA**, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el cantón San Miguel provincia Bolívar y de paso por este lugar, con celular número (0990328949), su correo electrónico es salazarkasandra68@gmail.com, y, **CALERO CARRERA JOSE ANTONIO**, soltero de ocupación estudiante, domiciliado en el cantón San Miguel provincia Bolívar y de paso por este lugar, con celular número (0993881201), su correo electrónico es josecalerocarrera@gmail.com, por sus propios y personales derechos, obligarse a quien de conocer doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; y en cumplimiento de la Ley Notarial, la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales (**LOPDP**) y su Reglamento General (**RLOPDP**), los datos personales proporcionados en este documento son autorizados por el compareciente al Notario para su uso, verificación, tratamiento y archivo, los cuales reposaran además en los libros de la Notaria Tercera del cantón Guaranda conforme lo prevé la Ley Notarial, bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declara lo siguiente manifiesto que el criterio e ideas emitidas en el presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: **"EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE BOLÍVAR, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2024-2025.",** Es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica, otorgado por la Universidad Estatal de Bolívar a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas. Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se ratifican y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

SALAZAR GUERRERO KARLA KASANDRA
C.C 0893040

CALERO CARRERA JOSE ANTONIO
C.C 0250229960

NOTARIA TERCERA GUARANDA - ECUADOR

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA.....1

II. AGRADECIMIENTO.....2

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....3

IV. AUTORÍA NOTARIADA 4

V. ÍNDICE.....5

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL 10

VII. ABSTRACT 11

VIII. INTRODUCCIÓN..... 12

1. TEMA..... 14

2. ANTECEDENTES 15

3. PROBLEMA..... 19

3.1 Descripción del problema..... 19

3.2 Formulación del problema..... 20

4. JUSTIFICACIÓN UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR 21

5. OBJETIVOS 23

5.1 Objetivo general..... 23

5.2 Objetivos específicos 23

6. MARCO TEÓRICO..... 24

6.1 Teoría científica..... 24

6.1.1 Educaplay como estrategia didáctica 24

6.1.1.1 Educaplay..... 24

6.1.1.2 Beneficios de Educaplay en el aprendizaje..... 24

6.1.1.3 Implementación de Educaplay en el Aula 26

6.1.1.4 Percepción de Educaplay por parte de Docentes y Estudiantes 28

6.1.1.5 Educaplay y su aplicación en la enseñanza de Ciencias Naturales 29

6.1.2 El proceso de enseñanza y aprendizaje 29
6.1.2.1 El Proceso de Enseñanza: Definición 29
6.1.2.2 Teorías del Aprendizaje y su Relación con el Proceso de Enseñanza 30
6.1.2.3 Educación y Tecnología en la Enseñanza 31
6.1.2.4 Teorías del Aprendizaje Aplicadas a las TIC 32
6.1.2.5 Estrategias Didácticas en Ciencias Naturales 33
6.1.2.6 Uso de recursos digitales en el aprendizaje 33
6.2 Teoría legal 34
6.2.1 Constitución de la República del Ecuador (2008) 34
6.2.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) 35
6.2.3 Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC) 35
6.3 Teoría referencial 36
6.3.1 Unidad Educativa "San Miguel" 36
6.3.2 Misión de la Institución Educativa 37
6.3.3 Visión de la Institución Educativa 37
6.3.4 Investigaciones 37
7. MARCO METODOLÓGICO 39
7.1 Enfoque de la investigación 39
7.2 Diseño o tipo de estudio 39
7.3 Métodos 39
7.3.1 Método Analítico 39
7.3.2 Método Bibliográfico 40
7.3.3 Método Inductivo y Deductivo 40
7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos 40
7.4.1 Entrevista 40
7.4.2 Encuesta estructurada - cuestionario 41
7.5 Universo y muestra 41
7.6 Procesamiento de información 41
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 42
9. CONCLUSIONES 58

10. PROPUESTA 59

10.1 Título de la Propuesta 59

10.2 Introducción 59

10.3 Objetivos 60

10.3.1 Objetivo General 60

10.3.2 Objetivos específicos 60

10.4 Desarrollo 60

10.4.1 Guía didáctica para el uso de Educaplay en el aula 61

10.4.1.1 Educaplay 61

10.4.1.2 Objetivo de Educaplay 61

10.4.1.3 Funcionamiento de la plataforma Educaplay 62

10.4.1.4 Actividades de Educaplay 63

10.4.1.5 Como acceder a Educaplay 64

10.4.1.6 Registro de Educaplay 66

10.4.1.7 Como crear actividades en Educaplay 67

10.4.1.8 Actividades Educativas para los estudiantes de cuarto año de EGB tomando en consideración los contenidos del libro de Ciencias Naturales 68

11. BIBLIOGRÁFIA 79

12. ANEXOS 86

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Universo 41
Tabla 2 Pregunta 1..... 42
Tabla 3 Pregunta 2..... 43
Tabla 4 Pregunta 3..... 44
Tabla 5 *Pregunta 4*..... 45
Tabla 6 Pregunta 5..... 46
Tabla 7 Pregunta 6..... 47
Tabla 8 Pregunta 7..... 48
Tabla 9 Pregunta 8..... 49
Tabla 10 Pregunta 9..... 50
Tabla 11 Pregunta 10..... 51
Tabla 12 Matriz de Datos 53
Tabla 13 Variable Independiente..... 99
Tabla 14 Variable Dependiente 104

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 *Pregunta N°1*..... 42
Gráfico 2 *Pregunta N°2*..... 43
Gráfico 3 *Pregunta N°3*..... 44
Gráfico 4 *Pregunta Nº 4*..... 45
Gráfico 5 *Pregunta Nº 5*..... 46
Gráfico 6 *Pregunta Nº6*..... 47
Gráfico 7 *Pregunta Nº7*..... 48
Gráfico 8 *Pregunta Nº8*..... 49
Gráfico 9 *Pregunta Nº9*..... 50
Gráfico 10 *Pregunta Nº10*..... 51

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La presente investigación analiza la influencia de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de cuarto año de EGB de la Unidad Educativa San Miguel, del cantón San Miguel de Bolívar, provincia Bolívar, durante el año lectivo 2024–2025.

El estudio surge ante la necesidad de rescatar el interés y la motivación de los estudiantes, derivado de una errónea percepción de la asignatura, debido a que, a pesar de los esfuerzos realizados por parte de la docente, se continúan empleando metodologías centradas en la memorización y la exposición teórica.

La metodología aplicada fue de enfoque mixto. Cuantitativamente, se aplicó una encuesta a 26 estudiantes, y cualitativamente, se realizó una entrevista con la docente del área. Los resultados obtenidos confirman que el uso de Educaplay, mediante la implementación de sopas de letras, crucigramas y juegos interactivos, incrementa significativamente la motivación de los estudiantes, contribuye a una mejor comprensión del contenido y promueve una participación más activa.

Se concluye, por tanto, que la integración cuidadosa y planificada de recursos digitales como Educaplay puede contribuir a transformar el enfoque pedagógico tradicional en uno más dinámico, interactivo y significativo.

Palabras clave: Estrategia didáctica, Educaplay, Enseñanza-aprendizaje, Motivación estudiantil, Tecnología educativa.

VII. ABSTRACT

This research analyzes the influence of the Educaplay platform as a didactic strategy in the teaching-learning process of the Natural Sciences subject for fourth-year EGB students at Unidad Educativa San Miguel, located in the San Miguel canton of Bolívar province, during the 2024–2025 academic year.

The study arises from the need to recover students' interest and motivation, which have been affected by a mistaken perception of the subject. Despite the teacher's efforts, methodologies focused on memorization and theoretical exposition are still being used.

The applied methodology followed a mixed approach. Quantitatively, a survey was conducted with 26 students, and qualitatively, an interview was carried out with the subject teacher. The results confirm that the use of Educaplay, through word searches, crosswords, and interactive games, significantly increases student motivation, improves content comprehension, and promotes more active participation.

It is concluded, therefore, that the careful and planned integration of digital resources such as Educaplay can help transform the traditional pedagogical approach into one that is more dynamic, interactive, and meaningful.

Keywords: Didactic strategy, Educaplay, Teaching-learning, Student motivation, Educational technology.

VIII. INTRODUCCIÓN

En la era digital actual, donde la obtención de información es inmediata y las herramientas tecnológicas forman parte inherente de las actividades cotidianas y de la formación académica enfrenta el desafío de mantenerse vigente y pertinente frente a nuevas generaciones de estudiantes que aprenden, se comunican y se relacionan a través de entornos virtuales. Este cambio de paradigma exige una profunda transformación dentro de los enfoques pedagógicos convencionales, de manera particular en el campo de las Ciencias Naturales, cuyo carácter experimental y explicativo demanda metodologías activas, visuales y contextualizadas.

El proceso de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Naturales dentro de la Educación General Básica no debe limitarse a la memorización de conceptos el abordaje repetitivo de los contenidos, sino que debe promover el desarrollo de la curiosidad y del pensamiento crítico y el entendimiento del entorno desde una perspectiva científica. En este sentido, el docente se convierte en un mediador del conocimiento que, apoyado en herramientas digitales, puede facilitar metodologías las cuales promuevan un aprendizaje mucho más activo y significativo, personalizadas y significativas. Entre estos medios, destaca Educaplay, la cual se trata de una plataforma digital que permite poder crear actividades de interacción las cuales, promueven la motivación y una interacción constante junto con la comprensión solida de los temas que se han establecido en el currículo.

Lejos de ser un recurso complementario, Educaplay puede constituirse en una verdadera estrategia didáctica si es utilizada con criterio pedagógico. Su versatilidad brinda flexibilidad para poder ajustar las actividades académicas, integrar contenidos transversales y fomentar el autoaprendizaje, aspectos clave en la construcción de una base científica solida en los estudiantes. La implementación de este tipo de plataformas no solo responde a las exigencias del currículo ecuatoriano, sino también a la urgencia

de repensar las metodologías que permiten la formación del conocimiento en contextos reales, diversos y mediados tecnológicamente.

Sin embargo, a pesar de los avances en políticas educativas orientadas al uso de las TIC, muchos docentes en el sistema educativo ecuatoriano aún enfrentan dificultades en cuanto a la incorporación eficiente de estos recursos en sus metodologías de enseñanza diarias, ya sea por falta de formación, resistencia al cambio o ausencia de infraestructura tecnológica. Esta brecha se vuelve especialmente evidente en instituciones rurales como ocurre con la Unidad Educativa San Miguel, que se encuentra ubicada en el cantón San Miguel de Bolívar, donde la innovación educativa es una necesidad más que una opción.

Ante esta realidad, esta investigación se orienta a demostrar cómo el uso de Educaplay puede fortalecer el desarrollo del proceso formativo en la asignatura de Ciencias Naturales en el nivel de cuarto año de Educación General Básica. Se busca evidenciar que el uso adecuado de recursos tecnológicos no solo contribuye a mejorar el desempeño a nivel académico, sino que además transforma la experiencia educativa, haciéndola más cercana, relevante y comprometida ante los desafíos contemporáneos del siglo XXI.

Tal como señala la UNESCO (2023), la transformación educativa no es un lujo, sino una necesidad urgente: es imperativo reimaginar los modelos tradicionales para construir una educación más equitativa, pertinente y centrada en el desarrollo integral del ser humano. En este marco, plataformas como Educaplay representan una oportunidad concreta para repensar la didáctica, democratizar el aprendizaje y formar ciudadanos capaces de comprender y cuidar el mundo que habitan.

1. TEMA

Educaplay como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa San Miguel, del Cantón San Miguel de Bolívar, Provincia Bolívar, durante el año lectivo 2024– 2025.

2. ANTECEDENTES

La enseñanza de las Ciencias Naturales desempeña uno de los papeles de gran importancia en la formación de estudiantes con pensamientos críticos, reflexivos y consientes acerca de su entorno, no obstante, en varios contextos escolares se ha podido observar que se presentan dificultades para poder comprender efectivamente los contenidos científicos, lo cual, es una situación que frecuentemente se asocia al empleo de metodologías tradicionales poco dinámicas.

Ante esta situación, la implementación de estrategias pedagógicas basadas en herramientas digitales surge como una opción innovadora la cual fomenta un aprendizaje mucho más profundo y activo. Por lo tanto, a continuación, se mencionan algunos estudios que sirven como referencia para esta investigación, y que han explorado la incidencia que tiene estos instrumentos tecnológicos en la transformación educativa.

En Colombia, Esperanza y García (2023) realizaron una investigación sobre "*Estrategia didáctica integrada con la plataforma Educaplay para el fortalecimiento de las competencias de ciencias naturales en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa San Pedro Claver de la ciudad de Cúcuta",* El objetivo de estudio es identificar la implementación de estrategias didácticas asociadas con plataformas educativas como Educaplay permiten el mejoramiento de las competencias en Ciencias Naturales.

En este sentido, la investigación si llevo a cabo siguiendo un enfoque cualitativo, el cual ha sido implementado por medio de estadística descriptiva, este estudio fue aplicado a 35 estudiantes de quinto grado de educación primaria implementando un cuestionario aplicado antes y después de aplicar la estrategia educativa. El estudio concluyo que los estudiantes mejoran su aprendizaje al utilizar recursos tecnológicos, debido a que las plataformas educativas ofrecen contenidos variados que estimulan la adquisición de conocimientos.

En Perú, Garofalo et al. (2024) hicieron un estudio sobre el "uso de herramientas digitales en la enseñanza de Ciencias Naturales", se estableció como objetivo principal implementar el uso de herramientas digitales educativas como Tomi Digital a fin de mejorar el proceso de aprendizaje. Se utilizó una metodología con un enfoque mixto implementando lo que son entrevistas a los docentes y encuestas a los estudiantes, entre los resultados más relevantes se destaca que la implementación de plataformas digitales incremento la participación, motivación y mejoro la calidad educativa de los mismo.

Concluyendo que la investigación aporta una base teórica pues evidencia que la incorporación de herramientas digitales potencia el proceso de aprendizaje.

A nivel nacional, Sanaguaray et al. (2023) llevaron a cabo una investigación sobre el "Impacto de los recursos digitales en la enseñanza de las Ciencias Naturales", su objetivo es evaluar el efecto de los recursos digitales en la enseñanza de Ciencias Naturales en la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez, metodológicamente se empleó dos enfoques el cualitativo y el socio criticó; en la participación de la investigación se vieron involucrados los estudiantes de quinto año de EGB.

Respecto a la recolección de datos, se hizo uso de un diario de campo y observaciones; como resultado se da a conocer que el uso de herramientas digitales fomenta la motivación y el entusiasmo de los estudiantes hacia aprender temas que se relacionen con Ciencias Naturales. Esta investigación respalda que la incorporación de recursos digitales es fundamental, debido a que la educación se encuentra en contante cambio por lo cual es necesario implementar recursos educativos.

En tal sentido, Torres y Ramos (2022), en su estudio denominado "*La plataforma Educaplay y el refuerzo académico en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de séptimo grado de educación general básica de la Unidad Educativa "Hortensia Vásquez Salvador" de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas"*, se planteó como objetivo examinar la relación entre el refuerzo pedagógico y la plataforma Educaplay en Ciencias Naturales, el estudio se marcó en un enfoque

mixto teniendo como población de estudio a 51 estudiantes y 2 docentes de la institución.

En lo que concierne a la recolección de daros, se implementaron encuestas y entrevistas con lo cual se evidencio como resultado; que la incorporación de la plataforma Educaplay brinda refuerzos pedagógicos que fortalece la eficacia en el aprendizaje. El estudio guarda relación con el tema propuesto en vista que la plataforma Educaplay es un medio altamente efectivo de mejora educativa.

También en Ecuador, en la investigación realizada por Loja y Criollo (2023), titulada "*Utilización de la plataforma Educaplay mediante un sistema de actividades para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en el sexto año "B",* tuvo como objetivo determinar la utilización de la plataforma Educaplay mediante un sistema de actividades pedagógicas, con respecto a la metodología se utilizó un enfoque cualitativo implementando la metodología del aprendizaje basado en juegos; el estudio se aplicó a 20 estudiantes de sexto año de EGB, en cuanto a la recolección de datos se empleó entrevistas, grupos focales y lista de cotejos.

El estudio concluyo que la plataforma Educaplay fomenta el desarrollo del proceso educativo; promoviendo una mayor participación e interés de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales.

De igual manera, Galarza et al. (2025), en su estudio denominado "Educaplay: Un diseño para la mejora del aprendizaje de Ciencias Naturales en 10mo Año", el trabajo tuvo como finalidad conocer el impacto de Educaplay en la motivación y rendimiento académico de los estudiantes en Ciencias Naturales, el estudio se enmarco en un enfoque mixto; cuya muestra fue aplicada a estudiantes de décimo año EGB, como instrumentos principales se implementaron las encuestas, entrevistas y observaciones en el aula, entre los resultados más relevantes mostraron que la mejora del progreso educativo, compromiso y el aumento de motivación se debió a la utilización de la plataforma Educaplay; destacando la gamificación y el diseño centrado en el estudiante.

Esta investigación confirma que herramientas digitales como Educaplay contribuye en gran forma a motivar a los estudiantes mediante actividades interactivas y de sencilla comprensión.

A nivel local Guaranda Fonseca y Peña (2022), en la investigación titulada *Herramienta multimedia Educaplay para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes de octavo "a" de la asignatura de matemática,* se planteó como objetivo determinar la influencia de la plataforma Educaplay en el proceso formativo de la asignatura de Matemática, con respecto al enfoque metodológico se implementó una metodología mixta cuyo estudio se aplicó a 33 estudiantes de EGB, para la recolección de datos se empleó entrevistas y encuestas las misma que ayudaron para la interpretación de los resultados, con lo cual el estudio concluyo que Educaplay mejora significativamente las capacidades y el desarrollo de los estudiantes en el área de Matemática.

Por lo tanto, se evidencia que las herramientas educativas generan un gran impacto educativo positivo en cuanto a la enseñanza y desarrollo de habilidades, lo cual es respaldado por los resultados de esta investigación.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

Se ha identificado que, en la Unidad Educativa San Miguel, una situación la cual repercute en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de EGB en el área de Ciencias Naturales, la cual se ve caracterizada por bajos niveles motivacionales, y de desconocimiento junto con apatía por la materia. A nivel del desempeño profesional de los docentes se puede evidenciar que están comprometidos y la escuela toman medidas para proporcionar una educación integral, a pesar de esto muchos estudiantes luchan por comprender los contenidos impartidos en clase, lo que dificulta conectar la asignatura con su rutina diaria.

Además, este escenario se ve afectado por el uso de enfoques de prácticas pedagógicas tradicionales, orientadas principalmente en la argumentación teórica y la memorización de conceptos, sin tener en cuenta los métodos innovadores que promueven la participación activa del estudiante. El desarrollo de conocimiento se vuelve poco interesante, carece de relevancia y limita la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes.

Los recursos tecnológicos disponibles en la Unidad Educativa San Miguel son de nivel elemental y conexión a internet, la utilización de herramientas tecnológica todavía no se ha incorporado dentro del proceso educativo sobre todo en Ciencias Naturales. Tal circunstancia brinda una excelente ocasión para innovar en el aula la dinámica que se usa, integrando experiencias prácticas y actividades lúdicas como estrategias de aprendizaje y el descubrimiento activo, superando el enfoque tradicional basado únicamente en la memorización.

El desconocimiento por parte de los estudiantes y la docente acerca de plataformas digitales interactivas, como Educaplay. Demuestran una problemática referente al uso

de la tecnología, esta situación limita el desarrollo de un aprendizaje más dinámico, participativo y adaptado a los nuevos cambios tecnológicos.

Es evidente que se debe introducir herramientas tecnológicas educativas para mejorar la expresión del aprendizaje, contribuyendo a que las clases resulten mucho más dinámicas y significativas para los estudiantes. Por lo cual, Educaplay es una excelente herramienta educativa que ayuda con actividades pedagógicas como crucigramas, sopa de letras y acertijos, lo que resulta en una experiencia de aprendizaje divertido y significativo.

3.2 Formulación del problema

¿Cómo influye Educaplay como estrategia didáctica al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa San Miguel, del Cantón san Miguel, Provincia Bolívar durante el año lectivo 2024– 2025?

4. JUSTIFICACIÓN

La investigación desarrollada tiene como propósito ofrecer una solución innovadora a los desafíos que enfrentan los estudiantes del cuarto nivel de Educación General Básica, en la asignatura de Ciencias Naturales. Actualmente, los estudiantes manifiestan poco interés hacia los contenidos abordados en la materia, lo que se ve reflejado en su desmotivación y falta de comprensión de los contenidos. Aunque la unidad educativa San Miguel dispone de recursos tecnológicos básicos, el proceso de integración de recursos digitales en la educación se encuentra en una etapa de avance, lo cual constituye una oportunidad para que se pueda implementar enfoques didácticos mucho más interactivos y significativos para los estudiantes.

En este sentido, se tiene que ante esta situación la implementación de plataformas tecnológicas como Educaplay puede transformar el enfoque tradicional de enseñanza, que se basa principalmente en la repetición mecánica de conceptos, de esta forma se promueve una metodología más participativa y significativa para el aprendizaje. Al ofrecer actividades lúdicas y colaborativas, Educaplay promueve una participación mucho más activa por parte de los estudiantes, lo cual, contribuye al aumento en el interés y a una mejor comprensión de los contenidos de su parte, es por ello que este cambio metodológico beneficiara tanto a los estudiantes como a los docentes puesto que ofrece herramientas didácticas mucho más eficaces para que se pueda elevar la calidad educativa.

La importancia de esta propuesta radica en su capacidad para poder atender a una necesidad latente dentro del ámbito educativo que es la adaptación a las nuevas exigencias de la era digital y la promoción de metodologías de enseñanza mucho más eficaces y atractivas. Asimismo, se tiene que se configura como una alternativa en la que no solo se incrementa la motivación del estudiante, sino que también se impulsa su desarrollo integral, puesto que se fomenta una participación mucho más activa en su propio proceso formativo, es por ello que mediante esta investigación se pretende cerrar la brecha existente entre la enseñanza tradicional y las oportunidades que ofrecen las

tecnologías digitales, constituyéndose de esta forma en una contribución innovadora en el ámbito de la educación.

Esta investigación se distingue por su propuesta novedosa de que se integren tecnologías digitales en el aula, aprovechando herramientas previamente desarrolladas, pero poco sistematizadas en la enseñanza de las Ciencias Naturales. Esta investigación no solo busca innovar en la metodología, sino también responder de manera práctica y creativa a las dificultades que los estudiantes enfrentan al aprender de manera pasiva.

En consecuencia, esta propuesta investigativa tiene como propósito no solo elevar el desempeño académico, sino que también enriquece la experiencia formativa de los estudiantes, adaptándola a las demandas de una educación en constante transformación tecnológica.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Determinar el uso de la herramienta multimedia Educaplay como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de cuarto año de EGB de la Unidad Educativa San Miguel, del Cantón San Miguel, durante el año lectivo 2024-2025.

5.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de cuarto año de EGB.
- Fundamentar teóricamente la importancia de la herramienta Educaplay en el proceso educativo de la asignatura de Ciencias Naturales.
- Diseñar una guía educativa para impulsar la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales mediante el uso de Educaplay.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría científica

6.1.1 Educaplay como estrategia didáctica

6.1.1.1 Educaplay

Salinas y Saltiva (2021) consideran a Educaplay una plataforma digital que permite a los docentes crear distintas actividades interactivas de forma sencilla. Estas actividades se pueden compartir y también adaptar según las necesidades del estudiante. Además, por su diseño practico, no se requiere mucho conocimiento técnico para usarla, lo que facilita que se integre al proceso educativo y ayude a hacerlo más dinámico, participativo y acorde a los tiempos actuales.

Según Soledispa et al. (2023) señalan que Educaplay es una plataforma que ofrece varias opciones interesantes como crucigramas, sopas de letras, dictados, mapas y otras actividades. Todas estas herramientas sirven para que los estudiantes no solo presten más atención, sino que también aprendan de forma más activa.

Se ha evidenciado que Educaplay permite poder diseñar actividades educativas dinámicas, las cuales son aplicables a diversos temas, lo cual, al combinarse con una presentación visual atractiva favorece un aprendizaje lúdico y efectivo por parte de los estudiantes.

6.1.1.2 Beneficios de Educaplay en el aprendizaje

En su estudio, Galarza et al. (2024) afirman que Educaplay resulta bastante útil dentro del aula, ya que facilita el trabajo del docente, también contribuye a que las clases sean más llamativas, con un estilo más actual y visual. Como es una plataforma interactiva, los estudiantes tienden a involucrarse más y se sienten más motivados. Los beneficios que ofrece esta plataforma son los siguientes:

- **Fomento de Nuevas Formas de Enseñanza y Aprendizaje**

El personal docente puede incorporar actividades que se alejan de lo tradicional, lo cual capta más la atención de los estudiantes. Además, al ser más entretenidas, estas actividades logran un mayor interés, favoreciendo a una actitud mucho más receptiva y motivada hacia el aprendizaje.

- **Aumento del Interés y la Motivación**

La implementación de Educaplay influye de manera positiva en el interés y la motivación del estudiante, ya que al proporcionar actividades lúdicas e interactivas que se alejan de los enfoques tradicionales, genera un entorno de aprendizaje mucho más estimulante.

- **Desarrollo de Habilidades Tecnológicas**

Los estudiantes aprenden a usar la tecnología mientras trabajan con Educaplay. Es decir, aparte de aprender los temas, también se van familiarizando con herramientas digitales, algo que hoy en día es súper necesario.

Solórzano et al. (2024) proponen que Educaplay no solo sirve para enseñar mejor los contenidos, sino que también ayuda a los docentes a hacer un seguimiento constante del progreso de sus estudiantes, entre los beneficios de implementarla tenemos los siguientes:

- **Facilitación del Aprendizaje Significativo**

Se puede lograr un aprendizaje más profundo. Como las actividades se pueden adaptar según el tema, los estudiantes entienden mejor lo que están viendo y no solo lo memorizan.

- **Fomento de la Evaluación Formativa**

Hacer una evaluación continua, permite ajustar la enseñanza en el camino si hace falta.

- **Personalización de las Actividades**

Las actividades se pueden personalizar. Eso significa que cada docente puede ajustarlas al nivel y ritmo de sus estudiantes, lo que hace que el aprendizaje sea justo para todos.

Se puede decir entonces que usar Educaplay es beneficioso porque ayuda a que las clases sean más dinámicas. Además, con esta plataforma, se pudo repasar contenidos de forma más entretenida y eso facilita recordaran mejor los temas.

6.1.1.3 Implementación de Educaplay en el Aula

Álvarez y Erazo (2021) señalan los siguientes pasos para poder llevar a cabo la implementación de Educaplay en el aula:

- **Identificación de objetivos de aprendizaje**

Establecer a través de la implementación de Educaplay, que conocimientos y actitudes se desean potenciar en los estudiantes.

- **Selección de actividades adecuadas**

Garantizar una buena implementación, sincronizando el contenido curricular con las diferentes dinámicas y juegos que ofrece Educaplay.

- **Evaluación del impacto**

Realizar un seguimiento continuo del desempeño y los logros académicos de los estudiantes, mediante un seguimiento a través de los diferentes instrumentos que facilita la plataforma.

Según Infante Vera y Bosquez (2025), se debe proseguir una serie de pasos esenciales para desarrollar la implementación de Educaplay en el aula:

- **Evaluación inicial del grupo**

Este paso es clave para adecuar las actividades a las cualidades del grupo. Primero, se examina el nivel de cercanía de los estudiantes con la tecnología y sus principales aspiraciones en relación a la asignatura.

- **Selección de actividades adecuadas**

Para incentivar la colaboración entre los estudiantes se elige las actividades interactivas más apropiadas de Educaplay, que no solo se aliñen con los contenidos curriculares.

- **Desarrollo de actividades en clase**

Para favorecer la contribución en el desarrollo educativo, en el transcurso de las actividades se promueve la participación dinámica de los estudiantes en las distintas tareas planteadas.

- **Monitoreo y retroalimentación**

Finalmente, se ajustan las actividades para mejorar la percepción del aprendizaje. Para lo cual se debe utiliza la plataforma para seguir de cerca el desempeño de los estudiantes. Con esta información, se brinda críticas constructivas inmediatas.

Según lo mencionado anteriormente es necesario implementar una serie de pasos para poder implementar Educaplay de una manera correcta, con lo cual se pueda llevar a cabo un aprendizaje significativo que responda de manera efectiva a las necesidades y características que presenta cada estudiante.

6.1.1.4 Percepción de Educaplay por parte de Docentes y Estudiantes

Pérez y Torres (2024) destacan que Educaplay se percibe como una herramienta fundamental para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en contextos educativos donde se busca una mayor interacción y participación de los estudiantes.

Según estos autores la plataforma se destaca por su capacidad de poder adaptar las actividades a distintos estilos de aprendizaje lo que permite que docentes puedan diseñar experiencias educativas personalizadas, las mismas que estimularan hacia un aprendizaje mucho más activo y motivado. Por su parte, los estudiantes valoran la retroalimentación inmediata que ofrece esta herramienta, puesto que facilita la identificación y corrección de errores, de esta forma se contribuye a la mejora del rendimiento académico es por ello por lo que, este enfoque favorece un aprendizaje más autónomo y significativo al tiempo que potencia la comprensión de conceptos complejos mediante una metodología lúdica y atractiva.

Páez et al. (2022) argumentan que los estudiantes valoran positivamente la oportunidad de recibir retroalimentación inmediata a través de Educaplay, lo cual les ayuda a corregir errores y mejorar su desempeño de manera independiente. Además, la integración de dinámicas de juegos, como desafíos y recompensas, permite que los estudiantes no solo se mantengan motivados, sino que también logren un entendimiento más profundo de los conceptos.

Ambos estudios resaltan la pertinencia de incorporar herramientas tecnológicas como Educaplay en la formación académica, con el propósito de incentivar una educación más accesible, personalizada y participativa. Se tiene que Educaplay es reconocida, tanto por docentes como por estudiantes, como una plataforma útil, la cual contribuye significativamente a la mejora del proceso educativo.

6.1.1.5 Educaplay y su aplicación en la enseñanza de Ciencias Naturales

Galarza et al. (2025) destacan que Educaplay se percibe como una herramienta fundamental para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Naturales, especialmente en contextos educativos donde se busca una mayor interacción y participación de los estudiantes. Según los autores, la plataforma se valora por su capacidad para adaptar actividades a diferentes estilos de aprendizaje, permitiendo a los docentes crear experiencias personalizadas que fomentan un aprendizaje más activo y motivador.

Barahona (2025) resalta que el uso de Educaplay tiene un impacto positivo en el desarrollo de competencias científicas en Ciencias Naturales, especialmente en estudiantes de educación básica.

Ambos estudios señalan la pertinencia de incorporar herramientas tecnológicas como Educaplay en la formación académica, con el propósito de incentivar una educación más accesible, personalizada y participativa. Desde el enfoque pedagógico de los docentes y estudiantes, se reconoce que Educaplay se percibe como una herramienta practica y eficaz.

6.1.2 El proceso de enseñanza y aprendizaje

6.1.2.1 El Proceso de Enseñanza: Definición

Jiménez y Robles (2016) sostienen que el proceso de enseñanza debe ser concebido como un proceso complejo que implica no solo la transmisión de contenidos, sino también la formación integral del estudiante. Los autores subrayan la importancia de que el docente se convierta en un facilitador del aprendizaje, promoviendo la reflexión crítica, la resolución de problemas y la colaboración entre los estudiantes.

Barcia y Carvajal (2016) definen el proceso de enseñanza como un conjunto organizado de eventos que facilitan el aprendizaje. La enseñanza no solo se centra en la transmisión de información, sino en crear condiciones que permitan al estudiante

adquirir nuevas habilidades y conocimientos. El proceso de enseñanza debe seguir una secuencia estructurada, que incluya la motivación del estudiante, la presentación de la información, la práctica guiada y la evaluación, para asegurar la efectividad del aprendizaje.

Los estudios mencionan que el proceso de enseñanza es una práctica integral que va más allá de transmitir conocimientos. Su efectividad depende de la planificación, la interacción docente-estudiante y la implementación de estrategias didácticas orientadas a fomentar un aprendizaje activo y significativo.

6.1.2.2 Teorías del Aprendizaje y su Relación con el Proceso de Enseñanza

Según la teoría del constructivismo, la cual fue desarrollada por Jean Piaget y Lev Vygotsky, el aprendizaje implica una construcción personal del conocimiento, esta debe ser basada en la actividad, la exploración y la interacción con el entorno sociocultural.

Piaget (1972) sostiene que el aprendizaje se da cuando el sujeto asimila nueva información y reorganiza sus estructuras cognitivas para comprender el mundo de manera más compleja.

Por su parte, Vygotsky (1978) enfatiza que el aprendizaje es también un fenómeno social, donde la interacción con otros y el lenguaje juegan un papel fundamental, especialmente en la Zona de Desarrollo Próximo, que permite al estudiante avanzar hacia niveles superiores de comprensión con la guía de personas más capacitadas. Así, el constructivismo destaca que el conocimiento no es algo pasivo que se recibe, sino un proceso dinámico de construcción personal y social que impulsa el desarrollo cognitivo y la capacidad para resolver problemas en contextos reales.

Siemens (2005) presenta el conectivismo como una teoría del aprendizaje especialmente relevante en la era digital. Esta teoría sostiene que el conocimiento no reside únicamente en la mente del individuo, sino que está distribuido en una red de

conexiones que involucran personas, fuentes de información y tecnologías. Según Siemens, el proceso de aprender consiste en la capacidad para identificar, acceder y mantener activamente estas conexiones, adaptándose al flujo constante y cambiante del conocimiento. El conectivismo destaca la importancia de las herramientas digitales como espacios donde se construye y comparte conocimiento, promoviendo un aprendizaje autónomo, colaborativo y flexible, acorde con las demandas actuales de un mundo cada vez más interconectado.

En relación con el proceso de enseñanza, se tiene que estas teorías constituyen una base sólida la cual, permite a los docentes poder adaptar sus estrategias y metodologías según las necesidades y particularidades del estudiante. De este modo, la integración de enfoques pedagógicos efectivos como el constructivismo y el conectivismo posibilita una enseñanza mucho más integral, la cual está centrada en el estudiante y orientada al desarrollo de aprendizajes significativos en contextos dinámicos y cambiantes.

6.1.2.3 Educación y Tecnología en la Enseñanza

Silva y Ríos (2023) destacan que la tecnología educativa influye significativamente en la experiencia de aprendizaje y el rendimiento escolar de los estudiantes. Su estudio revela que la implementación de espacios tecnológicos en las instituciones educativas mejora la motivación y participación de los estudiantes en el proceso educativo En este contexto, el profesor debe convertirse en un guía experto en tecnología, aprendiendo a usar estas herramientas para hacer sus clases más dinámicas. Su rol ahora incluye enseñar a los estudiantes a usar responsablemente estos recursos y crear actividades que mantengan su interés mientras aprenden.

Martínez y Herrera (2021) afirman que la integración de tecnología en el aula mejora el rendimiento académico y la inclusión educativa, ya que permite atender a la diversidad de estilos de aprendizaje y necesidades educativas. Resaltan la importancia de la formación docente en el uso efectivo de las TIC para maximizar sus beneficios en la enseñanza. Aquí, el docente necesita transformarse en un facilitador inclusivo,

que sepa elegir las herramientas digitales adecuadas para cada tipo de estudiante. Debe capacitarse continuamente para personalizar la enseñanza y asegurarse de que todos los estudiantes, sin importar sus diferencias, puedan beneficiarse de la tecnología en su aprendizaje.

La evidencia recopilada indica que el uso de herramientas tecnológicas en el ámbito escolar incide de manera positiva en la dinámica de enseñanza y aprendizaje, facilitando una educación mucho más equitativa, personalizada y con un impacto significativo en el desempeño estudiantil.

6.1.2.4 Teorías del Aprendizaje Aplicadas a las TIC

Mallqui y Santillana (2022) analizan cómo las TIC transforman los procesos de enseñanza y aprendizaje, destacando su papel en la optimización de la educación en el contexto escolar. Subrayan que la integración de tecnologías digitales en el aula permite una enseñanza más interactiva y adaptada a las necesidades individuales de los estudiantes. En este contexto, el docente debe transformarse en un creador de experiencias de aprendizaje con el uso de tecnología, preparándose constantemente para escoger, aplicar y analizar de forma crítica las herramientas digitales más adecuadas según la materia y las características de sus estudiantes, asegurando así una enseñanza adaptada a sus necesidades.

Rodríguez y Pérez (2020) proponen que el conectivismo es una teoría emergente que se ajusta al entorno digital al considerar que el aprendizaje ocurre a través de redes y conexiones que el estudiante establece con fuentes de información diversas. Este enfoque resalta la importancia de las TIC en la construcción del conocimiento en la era digital. Frente a esta situación, el docente debe actuar como un guía que ayuda a los estudiantes a buscar buena información en internet, a usar recursos digitales que les sirvan para aprender, y a estudiar por sí mismos en plataformas en línea. Además, no debemos olvidar revisar si realmente están aprendiendo con esas herramientas.

Los especialistas coinciden en que las teorías educativas actuales, como el conectivismo, aprovechan las tecnologías digitales como recursos fundamentales para desarrollar procesos de aprendizaje más participativos, adaptados a cada estudiante y alineados con las necesidades del mundo digital actual.

6.1.2.5 Estrategias Didácticas en Ciencias Naturales

Cabrera (2016) señala que las estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales transforman el proceso de enseñanza-aprendizaje al fomentar la participación activa de los estudiantes. Al incorporar juegos y actividades dinámicas, se logra una mayor motivación y comprensión de los contenidos científicos, permitiendo que los estudiantes construyan su conocimiento de manera significativa.

Morales (2022) propone que la gamificación, al integrar elementos de juego en la enseñanza de Ciencias Naturales, potencia la motivación y el interés de los estudiantes. Esta estrategia didáctica facilita un aprendizaje más interactivo y adaptado a las necesidades del alumnado, promoviendo una comprensión más profunda de los conceptos científicos.

Los estudios analizados coinciden en la aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras en Ciencias Naturales, con el objetivo de potenciar la motivación y optimizar el aprendizaje de los estudiantes.

6.1.2.6 Uso de recursos digitales en el aprendizaje

Paute y Vásquez (2022) enfatizan que los recursos digitales tienen un papel fundamental para mejorar el proceso educativo al fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes. Su investigación resalta cómo la integración de herramientas digitales en el salón de clases no solo ayuda en la comprensión, sino que también incentiva la retención de información y fomenta un aprendizaje más profundo y significativo. En este contexto, el docente adquiere un rol fundamental como mediador tecno pedagógico, debiendo seleccionar cuidadosamente los recursos digitales más

adecuados para cada objetivo de aprendizaje y guiar a los estudiantes en su uso efectivo, asegurando así la construcción de conocimientos sólidos y duraderos.

González y Torres (2021) afirman que el uso de recursos digitales está positivamente asociado para así poder mejorar la creatividad de los estudiantes. Señalan que la incorporación de tecnologías digitales en las actividades educativas estimula la innovación y el pensamiento crítico, elementos esenciales en el proceso de aprendizaje. Desde este punto de vista, el docente pasa a ser un guía que estimula la creatividad, usando herramientas digitales de manera estratégica en sus clases. Así, promueve ideas originales y soluciones innovadoras, mientras evalúa y adapta su método según las necesidades de los estudiantes.

Según los estudios que se han revisado., las herramientas digitales no solo agilizan el proceso de aprendizaje, sino que también estimulan la creatividad y la capacidad de innovación constituyéndose en elementos clave para una educación integral y de acuerdo con las demandas de la actualidad.

6.2 Teoría legal

6.2.1 Constitución de la República del Ecuador (2008)

La Constitución de la Republica del Ecuador del año 2008 establece los principios bajos los cuales se rige el sistema educativo nacional, garantizando una educación de calidad con igualdad de oportunidades y sin discriminación alguna.

Art 26: Este artículo recalca la educación como un derecho que todos los individuos tienen durante toda su vida. Es responsabilidad del estado garantizar su disponibilidad. Además, tanto las familias como la sociedad deben involucrarse en el proceso de enseñanza.

Art 343: Menciona que el sistema educativo nacional se enfoca en el aprendizaje, mediante el uso de métodos y estrategias innovadoras. Su propósito es

fortalecer las habilidades de los estudiantes permitiendo desarrollar y aplicar sus conocimientos de manera efectiva (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

6.2.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art 8: En el marco normativo de la Ley Orgánica de Educación Intercultural se establece que el sistema educativo debe incorporar de manera permanente iniciativas y tecnologías de la información y la comunicación para favorecer procesos de enseñanza-aprendizaje activos, creativos, colaborativos e interactivos.

Art 41: La LOEI dispone que las instituciones educativas garantizaran recursos didácticos pertinentes, actualizados y diversificados, incluidos medios digitales, para la planificación, ejecución y evaluación de los procesos pedagógicos.

Art 67: Asimismo, la normativa precisa que la formación inicial y continua del docente debe contemplar, entre sus competencias, el manejo e integración de herramientas digitales y metodologías activas de enseñanza.

Art 107: Del mismo modo, se estipula que los procesos de enseñanza-aprendizaje serán objeto de evaluación sistemática, orientada a introducir innovaciones y optimizar resultados mediante indicadores de calidad y el uso de tecnologías (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011).

6.2.3 Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC)

El Ministerio de Educación a través del Acuerdo Ministerial No. MINEDUC-2020-00038-A autoriza el uso de herramientas digitales para la enseñanza con el propósito de mantener la continuidad educativa.

Art 1: Establece que las instituciones deben desarrollar planes enfocados en herramientas digitales, cuyo fin es asegurar que cada uno de los estudiantes se mantengan en constante evolución, incluso sin la asistencia presencial, garantizando

así que su aplicación responda a las normas legales y contribuya en el proceso de enseñanza aprendizaje (MINEDUC, 2020).

6.3 Teoría referencial

6.3.1 Unidad Educativa “San Miguel”

La Unidad Educativa “San Miguel” se encuentra localizada en el Cantón San Miguel, provincia de Bolívar en la intersección de las calles Pichincha 11-44 y 10 de Enero junto a la iglesia central, esta institución está comprometida con la formación integral de sus estudiantes por medio de procesos pedagógicos orientados al desarrollo académico y personal.

La institución educativa brinda una formación académica en la modalidad presencial, con jornada matutina, en cuanto a lo referente en su sostenimiento es de tipo fiscomisional. Su oferta académica está dividida en dos secciones la Educación General Básica y Bachillerato, estas ofertas académicas la institución las ha implementado tomando en consideración los lineamientos que están establecidos por el Ministerio de Educación.

En cuanto a su estructura física posee espacios deportivos, los cuales satisfacen las necesidades deportivas de los estudiantes, de igual manera cuentan con diferentes aulas y laboratorios que han sido diseñados con el propósito de ofrecer una educación de excelencia.

La unidad educativa cuenta con un personal institucional en los cuales se dividen 22 docentes que en su mayoría son de género femenino siendo un total de 16, de igual manera cuentan con personal de género masculino conformado por 6 docentes los mismos que están capacitados para ofrecer una educación de calidad la cual está dirigida a una población estudiantil compuesta por 405 estudiantes distribuidos en 210 estudiantes de género femenino y 195 de género masculino, de igual manera la unidad educativa tiene 1 representante administrativo, 1 directivo y 2 conserjes los cuales están encargan de los trabajos referentes a la institución (InfoEscuelas, 2025).

6.3.2 Misión de la Institución Educativa

Somos una Unidad Educativa Fiscomisional de carácter religiosa, ofrecemos una educación de calidad a la niñez y juventud; mediante la vivencia de principios evangélicos, valores éticos y morales. Aplicando un proceso de aprendizaje que se fundamenta en el modelo pedagógico del constructivismo y cognitivo constructivista, con maestros preparados en el campo profesional y humano, lo que garantiza la formación integral de los educandos.

6.3.3 Visión de la Institución Educativa

Seremos una Institución líder en la formación espiritual, académica, cultural y deportiva, con excelencia y calidad humana aplicamos estrategias y competencias con el fin de desarrollar en los educandos destrezas y habilidades, que les permita construir aprendizajes en función de su crecimiento personal, y que, además, respondan a la solución de problemas, enfrentando con autonomía y espíritu democrático los desafíos de la naturaleza y la sociedad.

6.3.4 Investigaciones

Ulloa et al. (2023) realizaron un estudio sobre "La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica", esta investigación tuvo como propósito explorar aspectos relacionados con la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en los estudiantes de Educación Básica, en cuanto a la metodología se basó en un estudio de enfoque cualitativo de carácter descriptivo, además el estudio se aplicó a un grupo de estudiantes permitiendo conocer como la aplicación de estrategias didácticas gamificadas influyen en su motivación, con lo cual se evidencio que la gamificación es una estrategia innovadora y eficaz en el ámbito educativo.

Se evidencia que la aplicación de estrategias que estén basadas en la gamificación mejora de manera significativa el clima del aula y fomenta en los

estudiantes una actitud positiva hacia el aprendizaje, facilitando la adquisición de conocimientos de forma amena y efectiva.

Betancur y Robayo (2023) llevaron a cabo una investigación sobre "La gamificación: una estrategia para el aprendizaje de las ciencias naturales y las matemáticas", el objetivo de este estudio fue implementar y evaluar una experiencia pedagógica y didáctica basada en la gamificación, en cuanto a la metodología tubo un enfoque: Mixto (cuantitativo y cualitativo), en cuanto a su población estuvo conformada por 70 niños de tercero, cuarto y quinto de educación básica primaria de la Unidad Educativa "José Martí", entre los instrumentos aplicados se encuentra plataformas de gamificación, el estudio concluyo que la gamificación resultó ser una estrategia efectiva y motivadora para el aprendizaje.

La evidencia recopilada en esta investigación sostiene que las herramientas gamificadas mejoran la comprensión de los contenidos, al integrarse en el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera dinámica y motivadora para los estudiantes.

Merino et al. (2023) realizaron un estudio sobre "Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria", el objetivo principal de esta investigación fue profundizar sobre el uso de la gamificación en el área educativa, en cuanto a la metodología aplicada se realizó un análisis de tipo descriptivo de la literatura científica en Ecuador, además esta investigación se realizó para esclarecer los desafíos de la gamificación educativa como una estrategia metodológica innovadora, los resultados de este estudio confirmaron que la gamificación sirve de apoyo en la educación básica siendo una herramienta confiable e innovadora dentro del área educativa.

Esta investigación permite comprender que el uso de herramientas gamificadas son un aporte esencial en la educación.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, combinando los métodos cuantitativo y cualitativo. El enfoque cuantitativo se aplicó mediante encuestas dirigidas a los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Miguel, cuyas edades oscilan entre 8 y 9 años. Por su parte, el enfoque cualitativo se implementó a través de una entrevista realizada a la docente de la asignatura de Ciencias Naturales, lo que permitió obtener resultados claros, específicos y contextualizados.

7.2 Diseño o tipo de estudio

El presente estudio se enmarca dentro del enfoque descriptivo, al centrarse en la caracterización de los hallazgos obtenidos mediante las técnicas de recolección de datos, siendo así que su finalidad fue comprender la problemática investigada y determinar el grado de implementación de la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza de Ciencias Naturales.

7.3 Métodos

7.3.1 Método Analítico

A través del método analítico fue posible desarrollar en profundidad el fenómeno educativo vinculado con la implementación de la plataforma Educaplay en la enseñanza de Ciencias Naturales, por lo que este método permitió identificar y evaluar aspectos claves del proceso educativo, así como el diseño de actividades interactivas junto con la participación activa de los estudiantes, su nivel de motivación y el grado de comprensión de los contenidos curriculares.

7.3.2 Método Bibliográfico

El método bibliográfico fue utilizado en la investigación como una herramienta fundamental para poder sustentar teóricamente el estudio, permitiendo comprender y analizar la importancia de la implementación de plataformas educativas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Lo mencionado se respalda en teorías establecidas por varios autores, de igual manera se implementa en toda la investigación citas y referencias que certifican su autenticidad. A su vez, se analizaron fuentes bibliográficas para describir como las plataformas educativas se pueden implementar como estrategias didácticas.

7.3.3 Método Inductivo y Deductivo.

En esta investigación se aplicaron los métodos inductivo y deductivo. El método deductivo permitió partir de teorías y conceptos generales relacionados con la plataforma Educaplay para luego ser analizados en el contexto especifico de la institución educativa. Por su parte, el método inductivo se aplicó al recolectar información directa mediante encuestas y entrevistas, lo cual, permitió observar la realidad de los estudiantes y a partir de ello extraer conclusiones mucho más relevantes siendo así que la combinación de ambos métodos facilito una comprensión mucho más integral del problema y brindo sustento a la propuesta planteada.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

7.4.1 Entrevista

Como técnica de recolección de datos se implementó la entrevista para poder obtener información de carácter cualitativo con el objetivo de recabar datos concretos y detallados por parte de la docente acerca de su conocimiento y experiencia en la implementación de la herramienta multimedia Educaplay dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales.

7.4.2 Encuesta estructurada - cuestionario

Se empleo la encuesta estructurada a través de la realización de un cuestionario, el cual fue desarrollado específicamente para recolectar información fundamental de los estudiantes. El cuestionario se generó con preguntas claras y cerradas.

7.5 Universo y muestra

La población considerada en el estudio estuvo conformada por la docente y los estudiantes de cuarto grado, paralelo "A" de la Unidad Educativa San Miguel que se encuentra ubicada en el Cantón San Miguel de Bolívar durante el año lectivo 2024-2025.

Tabla 1 *Universo*

Personas	**Datos**
Docente	1
Estudiantes	26
Total	27

Fuente: Secretaría de la Institución Educativa

7.6 Procesamiento de información

El procesamiento de la información se llevó a cabo mediante la aplicación Microsoft Excel con el propósito de realizar un análisis interpretativo de los hallazgos, lo cual permitió comprender a cabalidad la problemática identificada.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE CUARTO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN MIGUEL"

PREGUNTA N.º 1

¿TE GUSTA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES?

Tabla 2 *Pregunta 1*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	23%
NO	20	77%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta aplicada

Gráfico 1 *Pregunta N°1*



INTERPRETACIÓN DE DATOS. – De acuerdo con la información analizada se evidencia que la mayoría de los estudiantes no manifiestan gusto por la asignatura

de Ciencias Naturales, lo que representa una problemática que genera desmotivación y desinteresen el aprendizaje de los contenidos, no obstante, una minoría de estudiantes se muestra conforme con la asignatura y presenta interés en aprender y profundizar en los temas abordados.

PREGUNTA N.º 2

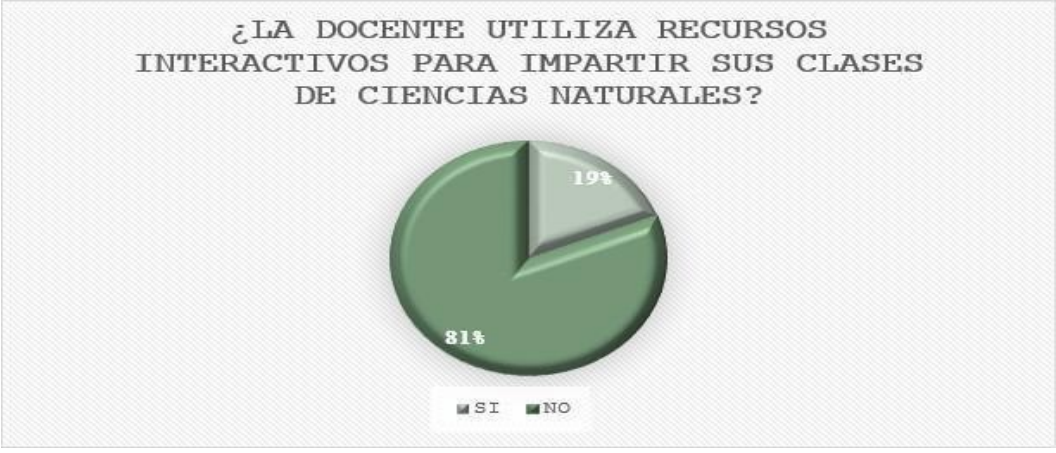
¿LA DOCENTE UTILIZA RECURSOS INTERACTIVOS PARA IMPARTIR SUS CLASES DE CIENCIAS NATURALES?

Tabla 3 *Pregunta 2*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	19%
NO	21	81%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta aplicada

Gráfico 2 *Pregunta N°2*



INTERPRETACIÓN DE DATOS. - En función a las respuestas proporcionadas los datos revelan que un porcentaje mayor de estudiantes afirman que su docente no implementa recursos interactivos para ayudar a entender mejor los contenidos volviendo la clase monótona y repetitiva, en contraste pocos estudiantes mencionan que si utiliza diferentes recursos para facilitarles el aprendizaje.

PREGUNTA N.º 3

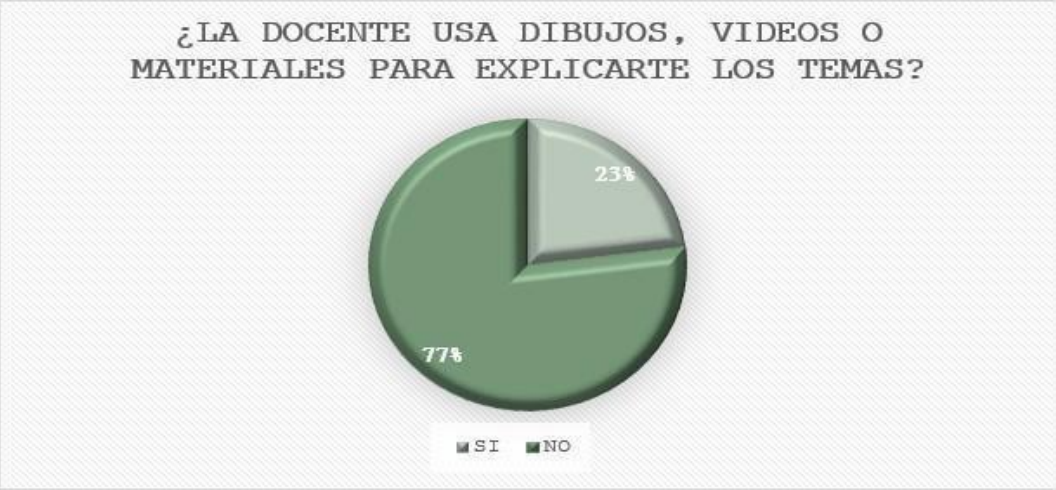
¿LA DOCENTE USA DIBUJOS, VIDEOS O MATERIALES PARA EXPLICARTE LOS TEMAS?

Tabla 4 *Pregunta 3*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	23%
NO	20	77%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta aplicada

Gráfico 3 *Pregunta N°3*



INTERPRETACIÓN DE DATOS. – Con base en los datos evidenciados una mayor cantidad de estudiantes mencionan que su docente no explica los temas de su clase a través de dibujos, videos o materiales que faciliten asimilar los contenidos, por el contrario, pocos estudiantes aseguran que en sus clases si se implementa diferentes materiales con el propósito de cambiar el ambiente de aprendizaje.

PREGUNTA N.º 4

¿TE GUSTARÍA APRENDER CIENCIAS NATURALES CON ACTIVIDADES MÁS DIVERTIDAS?

Tabla 5 *Pregunta 4*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	92%
NO	2	8%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta aplicada

Gráfico 4 *Pregunta Nº 4*



INTERPRETACIÓN DE DATOS. – De acuerdo con los hallazgos obtenidos, la mayoría de los estudiantes coinciden en que les gustaría aprender la asignatura de Ciencias Naturales con actividades más divertidas, las mismas que les permitan comprender los contenidos de una manera dinámica y entretenida.

PREGUNTA N.º 5

¿TE GUSTARÍA QUE TU APRENDIZAJE FUERA MÁS ENTRETENIDO, CREATIVO, MOTIVADOR E INTERACTIVO?

Tabla 6 *Pregunta 5*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	92%
NO	2	8%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta aplicada

Gráfico 5 *Pregunta Nº 5*



INTERPRETACIÓN DE DATOS. – Los datos obtenidos permiten concluir que la mayoría de los estudiantes están dispuestos a aprender Ciencias Naturales a través de un aprendizaje más entretenido, tomando en consideración que aprender jugando permite estimular la creatividad, la imaginación y a su vez motiva el aprendizaje, cabe añadir que pocos estudiantes se encuentran indiferentes en aprender de una manera creativa debido al poco interés evidenciado por la asignatura.

PREGUNTA N.º 6

¿HAS USADO LA COMPUTADORA, TABLETA O CELULAR PARA APRENDER SOBRE LA ASIGNATURA?

Tabla 7 *Pregunta 6*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	15%
NO	22	85%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta aplicada

Gráfico 6 *Pregunta Nº6*



INTERPRETACIÓN DE DATOS. – El análisis de los datos demuestra que en gran parte de los encuestados mencionan no haber utilizado implementos tecnológicos anteriormente para que su aprendizaje de Ciencias Naturales sea mucho más eficaz, sumado a lo anterior en menos cantidad sugieren que si han implementado alguno de estos elementos en su aprendizaje.

PREGUNTA N.º 7

¿TE GUSTA APRENDER CON VIDEOS, DIBUJOS ANIMADOS O JUEGOS EDUCATIVOS?

Tabla 8 *Pregunta 7*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	96%
NO	1	4%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta aplicada

Gráfico 7 *Pregunta Nº7*



INTERPRETACIÓN DE DATOS. – Al revisar los hallazgos, gran cantidad de estudiantes estarían interesados en adquirir conocimientos de Ciencias Naturales por medio de actividades entretenidas como juegos educativos, videos, dibujos animados. Demostrando que la implementación de estrategias tecnológicas permite un aprendizaje más entretenido y dinámico.

PREGUNTA N.º 8

¿TE GUSTARÍA APRENDER CIENCIAS NATURALES CON ACTIVIDADES MÁS DIVERTIDAS Y DIFERENTES?

Tabla 9 *Pregunta 8*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	77%
NO	6	23%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta aplicada

Gráfico 8 *Pregunta Nº8*



INTERPRETACIÓN DE DATOS. – Al interpretar la información, la mayoría de los estudiantes coinciden en que les gustaría aprender Ciencias Naturales mediante actividades más divertidas, evidenciando que los métodos gamificados resultan mucho más interesantes y motivan a los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

PREGUNTA N.º 9

¿CREES QUE APRENDER JUGANDO PUEDE AYUDARTE A ENTENDER MEJOR CIENCIAS NATURALES?

Tabla 10 *Pregunta 9*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	96%
NO	1	4%
TOTAL	26	100%

Fuente: Encuesta aplicada

Gráfico 9 *Pregunta Nº9*



INTERPRETACIÓN DE DATOS. – El interés en la mayoría de los estudiantes es notable, puesto que consideran que aprender por medio de juegos les permitirá asimilar y comprender de manera mucho más divertida los contenidos de Ciencias Naturales.

PREGUNTA N.º 10

¿TE GUSTARÍA QUE LOS DOCENTES USEN PLATAFORMAS DIGITALES DINÁMICAS EN CIENCIAS NATURALES?

Tabla 11 *Pregunta 10*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	**20**	**77%**
NO	**6**	**23%**
TOTAL	**26**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada

Gráfico 10 *Pregunta Nº10*



INTERPRETACIÓN DE DATOS. – A partir de los datos obtenidos en la encuesta realizada, podemos afirmar que la mayoría de los estudiantes están de acuerdo en que los docentes implementen plataformas digitales dinámicas puesto que consideran que su aprendizaje será mucho más entretenido y a su vez, motivara la adquisición de conocimientos relacionados con la asignatura de Ciencias Naturales.

ENTREVISTAAPLICADA A LA DOCENTE

MATRIZ DE DATOS

Tabla 12 *Matriz de Datos*

PREGUNTAS	RESPUESTAS	INTERPRETACIÓN
Pregunta No.1 ¿Cómo describiría el nivel de interés y participación que demuestran sus estudiantes durante las clases de Ciencias Naturales?	**Entrevista:** Mis estudiantes participan muy poco en los diversos temas relacionados con la asignatura de Ciencias Naturales, a pesar de que los contenidos impartidos son fundamentales para su formación para desarrollar en los niños grandes conocimientos para su vida, todavía puedo evidenciar una resistencia a aprender esta asignatura.	La docente manifiesta que la participación de sus estudiantes es muy irregular. Debido a la falta de interés que demuestran por aprender temas relacionados a las Ciencias Naturales.
Pregunta No.2 ¿Qué métodos o estrategias emplea para facilitar la comprensión de los contenidos?	**Entrevista:** Los métodos que empleo para impartir mis clases principalmente son la observación, preguntas y respuestas, formar grupos de trabajo.	En su intervención la docente nos menciona que, en sus clases, emplea diferentes tipos de estrategias entre ellas se incluyen: observación, preguntas y formar grupos de trabajo.

		Estas estrategias dificultan captar la atención de los estudiantes, por lo que mejorar el proceso de enseñanza se convierte en un reto, debido a la ausencia de métodos que fomenten la motivación en el aula.
Pregunta No.3 ¿Cuáles son las principales dificultades que enfrentan sus estudiantes al momento de aprender temas de Ciencias Naturales?	**Entrevista:** En la materia de Ciencias Naturales mis estudiantes presentan varias dificultades para entender los temas como son: el desinterés, desmotivación, poco entendimiento de los temas tratados, además en esta asignatura hay una resistencia por aprender los contenidos.	Según la docente los estudiantes presentan varias dificultades al aprender contenidos relacionados de Ciencias Naturales, pues nos menciona que la mayoría de los estudiantes se hallan indiferentes y a su vez desmotivados cuando se trata de enseñar contenidos sobre la asignatura.
Pregunta No.4 ¿Qué tipo de actividades realiza para reforzar lo aprendido en clase y asegurar el aprendizaje significativo en esta asignatura?	**Entrevista:** Las actividades que implemento son: evaluaciones, talleres, trabajos en grupo.	Tal como lo manifiesta la docente para reforzar lo aprendido en clases implementa diferentes tipos de actividades entre ellas tenemos talleres, trabajos en grupos y evaluaciones.

Pregunta No.5 ¿Considera que las estrategias actuales que utiliza están logrando resultados positivos en el aprendizaje de sus estudiantes?	**Entrevista:** Las estrategias que utilizo actualmente no me han permitido tener resultados positivos en el aprendizaje, pues en su mayoría mis estudiantes se encuentran desmotivados y puedo detectar una resistencia por aprender.	Según la perspectiva de la docente las estrategias que actualmente utiliza no le están permitiendo alcanzar un resultado positivo en la enseñanza y el aprendizaje de cada uno de los temas que implementa en sus clases.
Pregunta No.6 ¿Está familiarizada con el uso de herramientas digitales como videos, juegos o actividades interactivas en el aula?	**Entrevista:** No estoy tan familiarizada con el uso de herramientas digitales, pues por el momento no he contado con disponibilidad de tiempo y a su vez de una capacitación adecuada que me permita comprender el uso de las mismas.	Lo manifestado por la docente nos menciona que no está completamente familiarizada con el uso de herramientas digitales, siendo una problemática que no le permite adaptarse a los cambios educativos actuales.
Pregunta No.7 ¿Ha utilizado plataformas digitales para crear actividades educativas?	**Entrevista:** Por el momento no implemento la utilización de plataformas educativas, debido al escaso conocimiento que poseo sobre herramientas digitales.	La intervención de la docente refleja que no implementa plataformas educativas por el motivo del poco conocimiento que posee sobre la

		utilización de herramientas digitales en el entorno educativo.
Pregunta No.8 ¿Qué opinión tiene sobre el uso de juegos educativos como parte de la enseñanza en Ciencias Naturales?	**Entrevista:** Son muy interesantes y serian de gran ayuda para poder generar nuevos conocimientos en los estudiantes, con lo cual se podría generar más interés por aprender y a su vez generar motivación.	La docente señala que la incorporación de juegos en el proceso de enseñanza resulta muy interesante y enriquecedora, ya que es consciente de que la educación debe ir de la mano con la tecnología.
Pregunta No.9 ¿Conoce la plataforma educativa llamada Educaplay?	**Entrevista:** No, por el momento no he trabajado con esta plataforma, debido al escaso conocimiento que tengo de las plataformas educativas.	Según lo que comenta la docente no conoce ni está familiarizada con la plataforma educativa Educaplay.
Pregunta No.10 ¿Considera que una herramienta como Educaplay, que permite crear juegos, actividades y recursos interactivos, podría ser útil para reforzar los	**Entrevista:** Estoy de acuerdo que sería una herramienta muy interesante para poder impartir mis clases y generar la atención de mis estudiantes.	En su intervención la docente se muestra favorable en implementar Educaplay debido a que le parece interesante enseñar a través de actividades, juegos, recursos interactivos, etc. los mismos que le permitirán reforzar los contenidos de Ciencias Naturales.

contenidos en Ciencias Naturales?		

9. CONCLUSIONES

La investigación permitió evidencia que la implementación de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica incide de manera positiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de cuarto año de EGB, además se constató que tanto docentes como estudiantes desconocían previamente el uso de esta herramienta, lo cual limitaba la incorporación de metodologías mucho más activas y dinámicas en el aula. No obstante, la apertura al cambio y la disposición de la docente permitieron identificar el potencial de esta plataforma para dinamizar las clases y fomentar una mayor participación estudiantil.

Asimismo, la elaboración de una guía educativa específica representó un aporte significativo, ya que ofrece orientaciones claras y prácticas para incorporar Educaplay en el desarrollo de contenidos curriculares. Este producto responde a las necesidades detectadas y puede ser replicado en otros contextos escolares con características similares.

En síntesis, los resultados obtenidos respaldan la importancia de integrar recursos tecnológicos como parte esencial de la práctica pedagógica, promoviendo aprendizajes más motivadores, interactivos y significativos que se ajusten a los retos y transformaciones de la educación contemporánea.

10. PROPUESTA

10.1 Título de la Propuesta

Guía didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje de Ciencias Naturales mediante la plataforma Educaplay en estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Miguel, cantón San Miguel, provincia Bolívar, durante el año lectivo 2024-2025.

10.2 Introducción

Dado el funcionamiento actual del sistema educativo es importante y necesario que tanto docentes como estudiantes se adapten al uso de nuevas herramientas tecnológicas que potencien el aprendizaje, las mismas que se encuentran en constante evolución. Sin embargo, en la Unidad Educativa San Miguel de manera específica en el cuarto año de Educación General Básica se pudo evidenciar que ni los estudiantes ni el docente poseen conocimientos ni experiencia en el uso de la herramienta educativa Educaplay. Siendo así que esta situación representa una limitante significativa para el desarrollo de clases dinámicas entretenidas y efectivas en la enseñanza de la asignatura de Ciencias Naturales.

Ante este escenario surge la necesidad de que se elabore una guía educativa la cual instruya acerca del uso básico de la plataforma Educaplay, con la finalidad de que se facilite su integración en el proceso de enseñanza, asimismo, que facilite el entendimiento de esta herramienta en el aula. Esta guía tiene como finalidad que tanto la docente como los estudiantes conozcan la plataforma y puedan constatar el benéfico de implementar dentro del proceso de aprendizaje.

10.3 Objetivos

10.3.1 Objetivo General

Elaborar una guía didáctica para la utilización de Educaplay como recurso didáctico innovador en el proceso de instrucción de la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de cuarto año de la unidad educativa San Miguel.

10.3.2 Objetivos específicos:

- Fomentar la motivación y el interés en el aprendizaje para contribuir al mejoramiento del rendimiento académico en la asignatura de Ciencias Naturales.

- Diseñar actividades interactivas en Educaplay que abarquen temas fundamentales de Ciencias Naturales.

- Implementar las actividades diseñadas en el aula y promover la participación activa y colaboración entre los estudiantes.

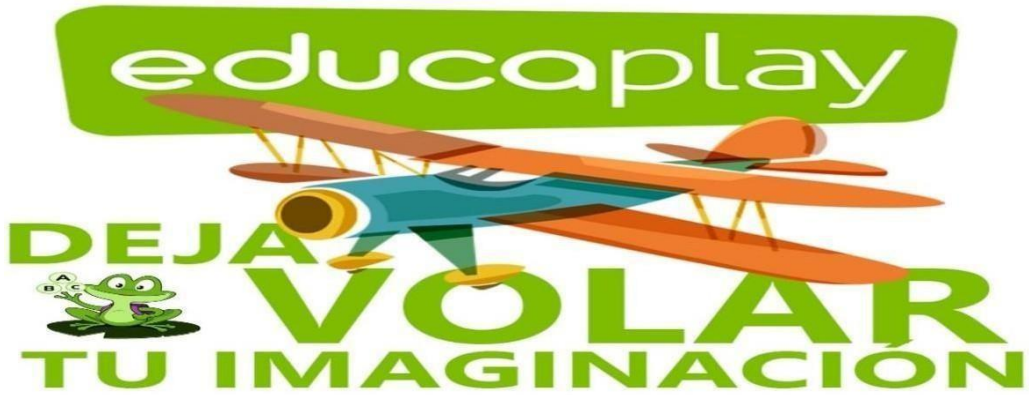
10.4 Desarrollo

En el contexto educativo actual incorporar tecnologías en el entono de aprendizaje se ha vuelto una necesidad debido a los constantes cambios del proceso educativo, a pesar de ello en la Unidad Educativa San Miguel se hizo visible la carencia total de herramientas digitales en la materia de Ciencias Naturales; Esto da lugar a que los estudiantes no demuestren un interés genuino por aprender los contenidos, con lo cual limita las estrategias implementadas por la docente.

La plataforma Educaplay contribuye a resolver esta dificultad al brindar diferentes recursos interactivos como son: Sopa de letras, adivinanzas, juegos, videos etc. que dinamizan las clases y fomentar la participación activa.

10.4.1 Guía didáctica para el uso de Educaplay en el aula.

10.4.1.1 Educaplay



Fuente: (Educaplay, 2025)

Educaplay es una plataforma digital, diseñada para la creación de actividades pedagógicas dinámicas de forma práctica y entretenida. Entre las diversas actividades que se pueden desarrollar en la plataforma se incluyen: Mapas interactivos, adivinanzas, sopas de letras, crucigramas, test, juegos de relación entre otras. Estas cumplen una finalidad, la cual es reforzar el proceso educativo mediante estrategias gamificadas que fomenten la participación activa de los estudiantes. Objetivo

10.4.1.2 Objetivo de Educaplay



Fuente: (Educaplay, 2025)

Esta herramienta tiene como objetivo promover un aprendizaje divertido, debido a que motiva a los estudiantes a preparase mientras participan en juegos e interactúan con los contenidos. Educaplay inicia un aprendizaje flexible y enriquecedor, facilitando la participación dinámica del estudiante; incrementando la asimilación del material educativo.

De igual manera, permite a los docentes diseñar a medida sus actividades; según el tema que estén desarrollando y compartirlas fácilmente mediante la implementación de un enlace o un código. La plataforma Educaplay se la puede ponerse en práctica tanto en clases virtuales como presenciales, en vista de que funciona completamente en línea y está disponible sin necesidad de instalar. Asimismo, incorpora un sistema de seguimiento del avance académico de los estudiantes lo que resulta beneficioso para comprobar su desempeño.

10.4.1.3 Funcionamiento de la plataforma Educaplay



Fuente: (Educaplay, 2025)

Educaplay funciona como un espacio digital educativo, que permite la elaboración de recursos pedagógicos en formato de juegos y dinámicas recreativas. Su propósito es innovar el proceso de aprendizaje mediante una experiencia dinámica y motivadora, la cual facilite la participación interactiva del estudiante. Con este fin

Educaplay ofrece una interfaz fluida y accesible, donde el docente puede diseñar actividades de acuerdo al grado académico de sus estudiantes.

10.4.1.4 Actividades de Educaplay



Fuente: (Educaplay, 2025)

Educaplay ofrece dinámicas educativas interactivas; que permiten a los estudiantes adquirir conocimientos de forma entretenida. Entre estas dinámicas se encuentran las adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, test, completar frases, relacionar conceptos, ordenar palabras, juegos con videos y mapas interactivos. Estas actividades pueden adaptarse a diferentes niveles escolares.

Estas dinámicas permiten que los estudiantes se motiven al combinar el aprendizaje con el juego. De igual manera ayudan a reforzar los aprendizajes, mejorar la memoria, la concentración y la capacidad de análisis.

10.4.1.5 Como acceder a Educaplay

- Para comenzar debes ingresar a una herramienta de navegación online como Google Chrome.



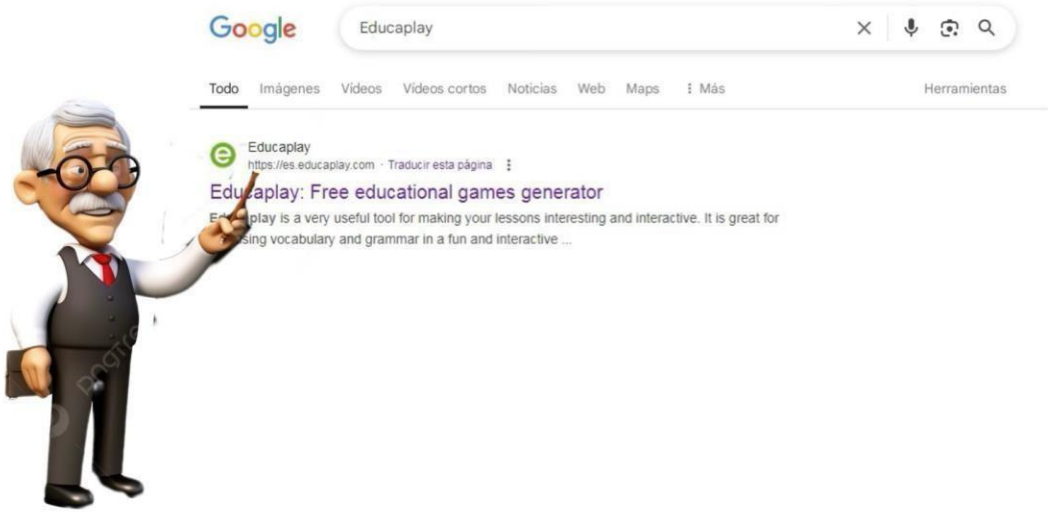
Fuente: (Google, 2025)

- Seguidamente en la casilla de búsqueda escribir la palabra "Educaplay" y dar clic.



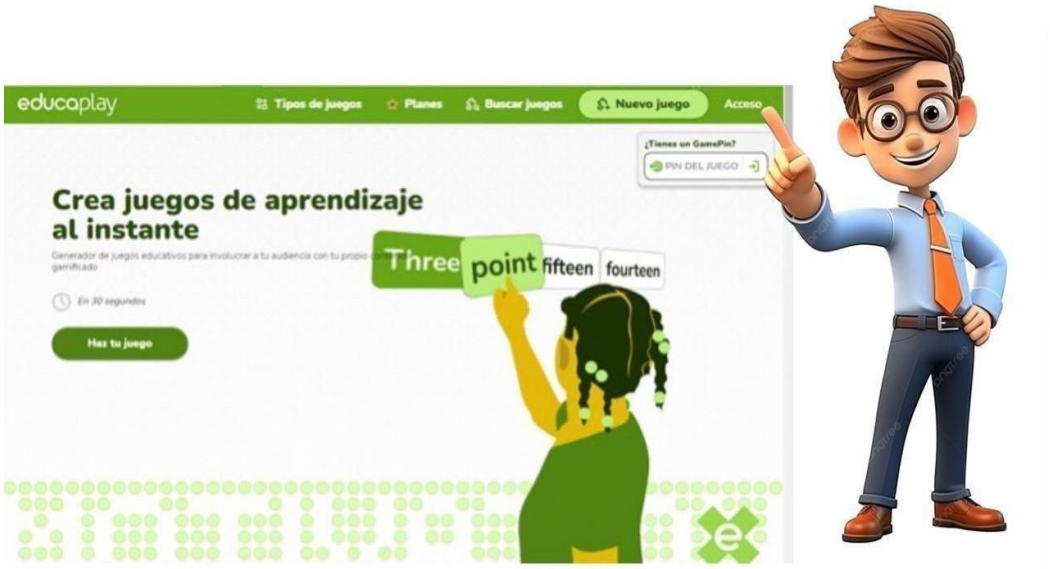
Fuente: (Google, 2025)

- En los resultados de búsqueda, hacer clic en el enlace que dice www.educaplay.com.



Fuente: (Educaplay, 2025)

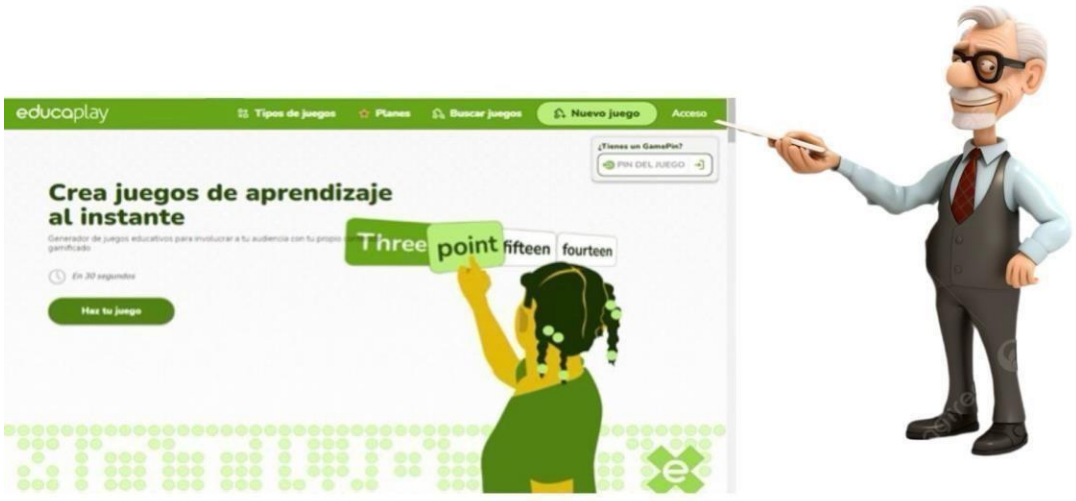
- Una vez ingresado a Educaplay, elegir entre la opción de registrar nueva cuenta o iniciar sesión si ya tienes una.



Fuente: (Educaplay, 2025)

10.4.1.6 Registro de Educaplay

- En la página de inicio buscar la opción de registro; que está ubicada en la parte superior derecha de la pantalla en donde se deber dar clic en Registrarse.



Fuente: (Educaplay, 2025)

- Al hacer clic en la opción registrarse elegir una de las siguientes opciones: Microsoft o Facebook, Correo electrónico o Cuenta de Google.

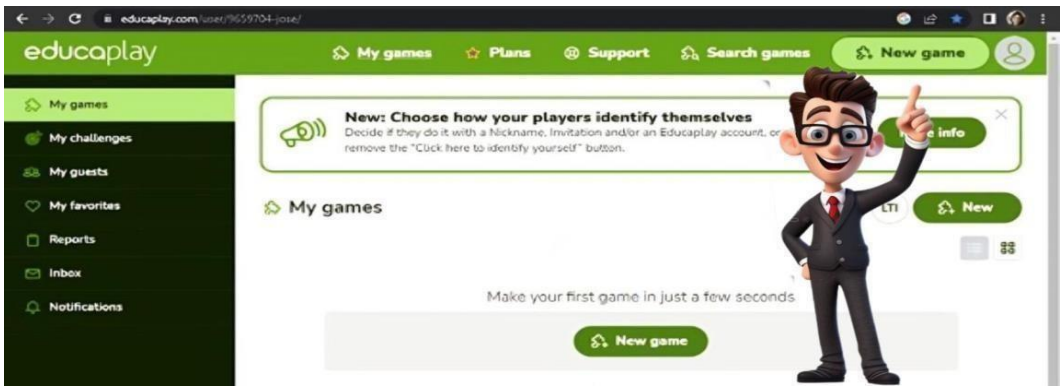


Fuente: (Educaplay, 2025)

Luego de completar los datos requeridos es obligatorio aceptar términos y condiciones, Seguidamente recibirás un mensaje de confirmación; en el enlace dar clic y tu cuenta quedara activada, con lo cual podrás ingresar a la plataforma, para comenzar a utilizar actividades dinámicas.

10.4.1.7 Como crear actividades en Educaplay

- Para crear actividades en Educaplay como primer paso dirigirse a la parte superior de la página, en donde encontrarás un botón que dice Crear actividad.



Fuente: (Educaplay, 2025)

- Al darle clic en crear actividad, se abrirá una lista con todos los tipos de actividades de cualquiera de las actividades seleccionar una seguidamente completar la información esencial como el título y las instrucciones.



Fuente: (Educaplay, 2025)

10.4.1.8 Actividades Educativas para los estudiantes de cuarto año de EGB tomando en consideración los contenidos del libro de Ciencias Naturales.

Actividad 1: Sopa de letras

Objetivo:

Identificar y reforzar el vocabulario relacionado con la materia de Ciencias Naturales, tomando como referencia el libro de cuarto año de Educación General Básica mediante una sopa de letras interactiva, que permita a los estudiantes familiarizarse con términos básicos.

Actividad

Como siguiente actividad se presenta un link https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23625679-busqueda_en_el_jardin_magico.html se desarrollará la sopa de letras para los

estudiantes de cuarto de Educación general Básica. Con palabras estratégicas del libro de Ciencias Naturales de la unidad 1 denominado “El mágico jardín de la naturaleza”



Fuente: (Ciencias Naturales 4.º EGB, 2016)

Evaluación:

Al ejecutar esta actividad se evaluará las habilidades de los estudiantes para reconocen términos trabajados en clase, sirviendo como instrumento evaluativo inicial o de repaso.

Logros a alcanzar:

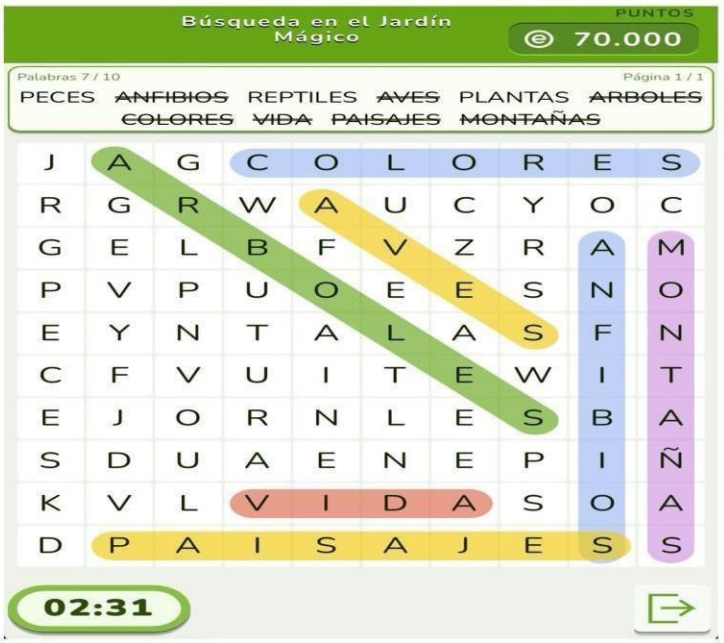
El objetivo es lograr que los estudiantes mejoren la capacidad para identificar y comprender términos clave del tema trabajado, además de mejorar la familiarización de contenidos con el lenguaje específico de Ciencias Naturales.

Resultados esperados:

Estudiantes con mayor habilidad para recordar mejor las palabras aprendidas además de agudizar su atención visual y desarrollan habilidades de observación.

Evidencia de actividad 1: Sopa de letras





Fuente: (Educaplay, 2025)

Actividad 2: Relacionar Columnas

Objetivo:

Reconocer la importancia del cuidado del medio ambiente mediante la relación de conceptos clave del tema *"Guardianes de la Naturaleza"* con sus respectivas definiciones, promoviendo el respeto, la conciencia ecológica y la responsabilidad individual y colectiva.

Actividad

Como siguiente actividad se presenta un link https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23626264-guardianes_de_la_naturaleza_juego_de_parejas.html en donde los estudiantes

relacionarán términos vinculados al cuidado del medio ambiente, usando una actividad interactiva en la plataforma Educaplay en este caso Relacionar Columnas.



Fuente: (Ciencias Naturales 4.º EGB, 2016)

Evaluación:

Al ejecutar esta actividad se evaluará las habilidades de los estudiantes para relacionar correctamente los conceptos con sus definiciones.

Logros a alcanzar:

Se busca que los estudiantes comprendan los conceptos clave relacionados con la naturaleza y la ecología.

Resultados esperados:

Fortalecer la conciencia ecológica en los estudiantes a través del uso de recursos digitales.

Evidencia de actividad 2: Relacionar Columnas





Fuente: (Educaplay, 2025)

Actividad 3: Froggy Jumps

Objetivo:

Identificar las principales funciones y órganos del cuerpo humano mediante la actividad interactiva Froggy Jumps, promoviendo el aprendizaje significativo del funcionamiento del cuerpo como una máquina maravillosa.

Actividad

Como siguiente actividad se presenta un link https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23627656-quiz_mi_cuerpo_es_una_maquina_maravillosa.html en donde los estudiantes deben

hacer que la rana salte sobre la respuesta correcta en una serie de preguntas relacionadas con las funciones de los órganos, los sentidos y partes del cuerpo.



Fuente: (Ciencias Naturales 4.º EGB, 2016)

Evaluación:

Al ejecutar esta actividad se evaluará el nivel de reconocimiento de la función de los órganos del cuerpo humano.

Logros a alcanzar:

Se pretende que los estudiantes logren reconocer las funciones básicas de los órganos principales del cuerpo.

Resultados esperados:

Fortalecer el interés por aprender Ciencias Naturales mediante el juego interactivo

Evidencia de actividad 3: Froggy Jumps



Fuente: (Educaplay, 2025)

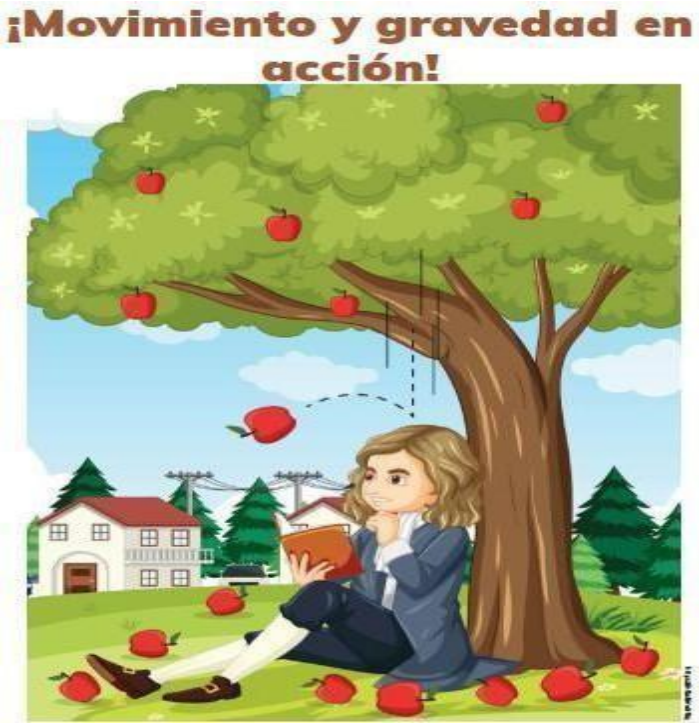
Actividad 4: Crucigrama

Objetivo:

Comprender los conceptos fundamentales del movimiento y la gravedad

Actividad

Como siguiente actividad se presenta un link https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23844132-desafio_de_movimiento_y_gravedad.html en donde los estudiantes deben completar el crucigrama referente al tema general de movimiento y gravedad en acción.



Fuente: (Ciencias Naturales 4.º EGB, 2016)

Evaluación:

Se evaluará si los estudiantes logran identificar correctamente los conceptos vistos en clase y si pueden asociarlos con las pistas del crucigrama usando el vocabulario aprendido.

Logros a alcanzar:

Se busca que los estudiantes puedan identificar las palabras sobre los contenidos impartidos en clases.

Resultados esperados:

Incentivar el aprendizaje autónomo y participativo a través del juego, mejorando la retención del contenido científico con actividades digitales.

Evidencia de actividad 4: Crucigrama



Fuente: (Educaplay, 2025)

Actividad 5: Adivinanza

Objetivo:

Reconocer los elementos que componen el universo a través de una actividad interactiva de adivinanzas, promoviendo el aprendizaje significativo y el desarrollo del pensamiento lógico y creativo.

Actividad

Como siguiente actividad se presenta un link https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23849540-somos_parte_del_universo.html Allí, los niños deberán resolver una serie de adivinanzas relacionadas con los componentes del universo.



Fuente: (Ciencias Naturales 4.º EGB, 2016)

Evaluación:

Se evaluará la comprensión del contenido relacionado con los elementos del universo y su capacidad de reconocerlos a partir de pistas y descripciones sencillas.

Logros a alcanzar:

Que los estudiantes puedan identificar, nombrar y describir los principales componentes del universo desde un enfoque lúdico y participativo.

Resultados esperados:

Despertar el interés por los temas astronómicos e impulsar el proceso de aprendizaje en Ciencias Naturales a través de dinámicas interactivas.

Evidencia de actividad 5: Adivinanzas



Fuente: (Educaplay, 2025)

ENLACE PARA INGRESAR A LA GUÍA DIDÁCTICA DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES

https://www.canva.com/design/DAGl4UwM0Ak/MEZUHxnZ1cygZrSe14Kb-w/edit?utm_content=DAGl4UwM0Ak&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

11. BIBLIOGRÁFIA

UNESCO. (2023). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707

Esperanza, J., & García, J. (2023). *Estrategia didáctica integrada con la plataforma Educaplay para el fortalecimiento de las competencias de ciencias naturales en los estudiantes de quinto grado de la Institución educativa San Pedro Claver de la ciudad de Cúcuta*. Universidad La Gran Colombia. http://hdl.handle.net/11396/7895

Garofalo, V. H. C., Armijo, L. G. B., Guagua, J. A. Q., Zhañay, E. M. Á., & Pazmiño, J. A. G. (2024). Herramientas digitales en la enseñanza de Ciencias Naturales: Experiencia en Educación Básica: Digital tools in the teaching of Natural Sciences: Experience in Basic Education. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 1248–1261. https://doi.org/10.56712/LATAM.V5I3.2112

Ulloa Menta, J. L., Arteaga Gualán, M. R., Arteaga Gualán, F. F., Martínez Solorzano, S. E., Solórzano Solórzano, M. E., & Moreira Rivera, J. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica: Gamification as a didactic strategy to strengthen motivation in elementary school students. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, *4*(5). https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375

Betancur Taborda, M. C., & Robayo García, M. del R. (2023). La gamificación: una estrategia para el aprendizaje de las ciencias naturales y las matemáticas. *Bio-grafía*, *16*(31), 2 0 –33. https://doi.org/10.17227/bio-grafia.vol.16.num31-19726

Sanaguaray, E. I. M., Duy, K. D. C., & Crespo, L. E. G. (2023). Impacto de los recursos digitales en la enseñanza de las Ciencias Naturales. *Mamakuna*, 20(20), 36–47. https://doi.org/10.70141/MAMAKUNA.20.810

Torres, J. A., & Ramos, P. M. (2022). *La plataforma Educaplay y el refuerzo académico en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de séptimo grado de educación general básica de la Unidad Educativa "Hortensia Vásquez Salvador" de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas* (Trabajo de integración curricular). Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Recuperado de https://repositorio.uta.edu.ec/items/5b21c251-a75a-4c93-9b11-600e2e72dd74

Galarza Solis, E. N., Ledesma Garcia, G. D., Vergel Parejo, P. E. E. ., & Carlin Chávez, P. E. . (2025). Educaplay: Un diseño para la mejora del Aprendizaje de Ciencias Naturales en 10mo Año. *Sapientia Technological*, *6*(1), 41–61. https://doi.org/10.58515/035RSPT

Fonseca Bosquez, S. M., & Peña Montoya, K. E. (2022). *Herramienta multimedia Educaplay para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes de octavo "A" de la asignatura de matemática en la Unidad Educativa 10 de Enero del Cantón San Miguel, provincia Bolívar en el año lectivo 2021-2022*. Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Carrera de Educación Básica. https://dspace.ueb.edu.ec/items/a9de4200-26e9-433f-a918-4b7bc29a09ed

Salinas Gañango, J. M., & Salvati, A. (2021). Educaplay como recurso didáctico interactivo dirigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo. *Franz Tamayo - Revista De Educación*, *2*(4), 88–104. https://doi.org/10.33996/franztamayo.v2i4.297

Merino Barona, A. C., Idrovo Palacios, M. S., Recalde Drouet, E. M., Sánchez Pazmiño, O. R., & Burneo Robles, L. A. (2023). Impacto de la gamificación en

el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(2), 7633–7647. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901

Soledispa Baque , C. J., Delgado Palacios, A. N., Lindao Macías, M. M., & Roca Quirumbay, C. O. (2023). Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(5), 3997-4028. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007

Galarza Córdova, M. F., Argudo Nevárez, S. I., Anzules Ballesteros, J. E., & Yánez Cando, X. O. (2024). *Impacto de Educaplay en la motivación del aprendizaje de las operaciones básicas fundamentales de matemáticas*. Polo del Conocimiento, 9(4), 2830–2848. https://doi.org/10.23857/pc.v9i4.7093

Solorzano, P. A. A., Triviño, Z. Z., Avello-Martínez, R., & Tapia-Bastidas, T. (2024). Guía metodológica gamificada con Educaplay para mejorar la motivación y rendimiento académico en la asignatura de física. *Investigación, Tecnología e Innovación, 16*(22), 11–21. https://doi.org/10.53591/iti.v16i22.1864

Álvarez-Guamán, C., & Erazo-Álvarez, J. (2021). Gamificación en el proceso de enseñanza de algebra: una experiencia con Educaplay. *CIENCIAMATRIA*, *7*(3), 225-248. https://doi.org/10.35381/cm.v7i3.578

Infante Vera, A. F., & Bosquez Barcenes, V. A. (2025). Educaplay: Una herramienta digital interactiva para fomentar la Educación Ambiental. *Revista Veritas De Difusão Científica*, *6*(1), 171–191. https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i1.401

Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M. ., & Barragán-Mejía, E. . (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Cátedra*, *5*(1), 32–46. https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391

Pérez, L. M., & Torres, A. R. (2024). *El impacto de Educaplay en el aprendizaje interactivo: percepción de estudiantes y docentes en la educación básica*. *Revista Internacional de Tecnología Educativa*, 10(2), 98-112. https://doi.org/10.12345/RITE.2024.102

Barahona-Ibarra, A. E. (2025). Uso de Educaplay y el desarrollo de competencias científicas en ciencias naturales [Use of Educaplay and the development of scientific competences in natural sciences]. *Cognopolis. Revista De educación Y pedagogía*, *3*(1), 26-38. https://doi.org/10.62574/b7atzw96

Jiménez González, A., & Robles Zepeda, F. J. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *EDUCATECONCIENCIA*, *9*(10), 106–113. https://doi.org/10.58299/edu.v9i10.218

Barcia Menéndez, J. J., & Carvajal Zambrano, B. T. (2016). EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. *REFCalE: Revista Electrónica Formación Y Calidad Educativa. ISSN 1390-9010*, *3*(3), 139–154. Recuperado a partir de https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/57

Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds. & Trans.). Harvard University Press.

Siemens, G. (2005). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, *2*(1), 3–10. http://itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm

Silva, V., & Ríos, L. (2023). La tecnología educativa y su influencia en la experiencia de aprendizaje y el rendimiento escolar. Revista de Tecnología Educativa, 10(2), 95-110. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-03982024000202039&script=sci_arttext

Martínez, C., & Herrera, P. (2021). Impacto de la tecnología en los procesos educativos en ciencia y arte. Revista Social Fronteriza, 8(1), 60-75. https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/565

Mallqui, J., & Santillana, R. (2022). El impacto de las TIC en el ciclo de aprendizaje. Revista de Educación Superior, 15(3), 78-92. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9282006.pdf

Rodríguez, D., & Pérez, F. (2020). Teorías de la educación y las TIC como fundamento para la elaboración de una metodología basada en la realidad aumentada. Revista de Investigación Educativa, 12(1), 33-50. https://www.researchgate.net/publication/359738681_Teorias_de_la_educacion_y_las_tic_como_fundamento_para_la_elaboracion_de_una_metodologia_basada_en_la_realidad_aumentada

Cabrera Rivera, M. (2016). Estrategias didácticas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales para los estudiantes de octavo año de EGB en el colegio nacional Dr. Emilio Uzcátegui en el período 2015-2016. Quito: UCE. Disponible en: http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/8804

Morales Ibujes, B. A. (2022). *Aprendizaje de las Ciencias Naturales: una propuesta de estrategias didácticas desde el enfoque de la gamificación* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio PUCE. https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/19595

Betancur Taborda, M. C., & Robayo García, M. del R. (2023). La gamificación: una estrategia para el aprendizaje de las ciencias naturales y las matemáticas. *Bio-Grafía*, *16*(31). https://doi.org/10.17227/bio-grafia.vol.16.num31-19726

Paute, L., & Vásquez, M. (2022). Usos de Recursos Digitales como Herramientas Didácticas en Educación. Revista Veritas, (71), 123-135. https://revistaveritas.org/index.php/veritas/article/download/71/123/478

González, J., & Torres, A. (2021). Recursos didácticos digitales en la creatividad de estudiantes de educación básica. Revista Horizontes, 9(2), 45-60. https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1405

Constitución de la República del Ecuador. (2008). Disponible en:

https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011). Disponible en:

https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

MINEDUC. (2020). Acuerdo Ministerial MINEDUC-2020-00038-A. Disponible en:

https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/07/MINEDUC-MINEDUC-2020-00038-A.pdf

InfoEscuelas. (s.f.). Información y opiniones sobre escuelas y colegios. Recuperado el 26 de abril de 2025, de https://www.infoescuelas.com/

Educaplay. (s.f.). *Generador de juegos educativos gratuitos*. Recuperado el 26 de abril de 2025, de https://www.educaplay.com/

12. ANEXOS

ANEXOS "A" DOCUMENTOS

Anexos A1. Certificado de la Institución Educativa.



UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL

Prov. Bolívar-Ecuador

San Miguel de Bolívar, 25 de abril del 2025

Yo, **ING. JUAN SOSA SILVA** RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN MIGUEL" DE LA CIUDAD DE SAN MIGUEL, A PETICIÓN DE LA PARTE INTERESADA.

CERTIFICO:

Que los estudiantes, **CALERO CARRERA JOSÉ ANTONIO** con C.I N° **0250229960** y **SALAZAR GUERRERO KARLA KASANDRA** con C.I N° **0604893040**, estudiantes de Octavo Ciclo paralelo "A" de la Carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, realizaron el proyecto de investigación sobre el tema.

EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL, DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE BOLÍVAR, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2024– 2025.

Durante la permanencia en nuestra institución, los estudiantes han demostrado capacidad, puntualidad, respeto y colaboración.

Es todo en cuanto informar en honor a la verdad, autorizando a la parte interesada hacer uso del presente certificado.

Atentamente.

Ing. Juan Sosa Silva

RECTOR

UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL RECTORADO

Dirección: Pichincha 1144y 10 de Enero

Email: colegiosanmiguelbolivar@gmail.com

Telf: Secretaría 032 989 044

Anexos A2. Resolución de Consejo Directivo.

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

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

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 19 de marzo de 2025
RCD-FCESFH-UEB-0135. 11– 2025

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (04), realizada el 18 de marzo de 2025.

EN RELACION AL CUARTO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas de trabajo de integración curricular (Proyecto de Investigación) validados por los docentes Tutores de la Carrera de Educación Básica, durante el proceso de titulación 01-2025, periodo académico (PAO I enero – mayo 2025).

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

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 el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

a.- Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020), literal c) manifiesta que "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.
El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de Unidad de Integración curricular		Créditos para desarrollo de Unidad de Integración curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

CONSEJO DIRECTIVO

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en Memorando UEB-FCESFH-CEB-CUIC-2025-008 de fecha 10 de marzo de 2025, la Magister Daniela Ribadeneira, MSc. Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, hace la entrega de los temas de trabajo de integración curricular (Proyecto de Investigación) validados por los docentes Tutores de la Carrera de Educación Básica, durante el proceso de titulación 01-2025, periodo académico PAO I enero – mayo 2025.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: "EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL, DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE BOLÍVAR, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2024– 2025", presentado por: CALERO CARRERA JOSÉ ANTONIO Y SALAZAR GUERRERO KARLA KASANDRA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso de titulación 01-2025, periodo académico PAO I enero – mayo 2025, revisado y validado por el tutor/a: ING. VERÓNICA VELOZ SEGURA, MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

Notifíquese.

Atentamente,

Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.
DECANO

JME/Marcela N.

ANEXOS "B" INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Anexos B1. Encuesta dirigida a los estudiantes.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA DIRIGIDA A ..... DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL

Objetivo:

Instrucciones: Marque con una "X" su respuesta

1. ¿TE GUSTA LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES?

- Sí ( )
- No ( )

2. ¿LA DOCENTE UTILIZA RECURSOS INTERACTIVOS PARA IMPARTIR SUS CLASES DE CIENCIAS NATURALES?

- Sí ( )
- NO ( )

3. ¿LA DOCENTE USA DIBUJOS, VIDEOS O MATERIALES PARA EXPLICARTE LOS TEMAS?

- **Sí ( )**
- **No ( )**

4. ¿TE GUSTARÍA APRENDER CIENCIAS NATURALES CON ACTIVIDADES MÁS DIVERTIDAS?

- Sí ( )
- No ( )

5. ¿TE GUSTARÍA QUE TU APRENDIZAJE FUERA MÁS ENTRETENIDO, CREATIVO, MOTIVADOR E INTERACTIVO?

- Sí ( )
- No ( )

6. ¿HAS USADO LA COMPUTADORA, TABLETA O CELULAR PARA APRENDER SOBRE LA ASIGNATURA?

- Sí ( )
- No ( )

7. ¿TE GUSTA APRENDER CON VIDEOS, DIBUJOS ANIMADOS O JUEGOS EDUCATIVOS?

- Sí ( )
- No ( )

8. ¿TE GUSTARÍA APRENDER CIENCIAS NATURALES CON ACTIVIDADES MÁS DIVERTIDAS Y DIFERENTES?

- Sí ( )
- No ( )

9. ¿CREES QUE APRENDER JUGANDO PUEDE AYUDARTE A ENTENDER MEJOR CIENCIAS NATURALES?

- Sí ( )
- No ( )

10. ¿TE GUSTARÍA QUE LOS DOCENTES USEN PLATAFORMAS DIGITALES DINAMICAS EN CIENCIAS NATURALES?

- Sí ( )
- No ( )

Anexos B2. Entrevista dirigida al docente.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL

Tema: Educaplay como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa San Miguel, del cantón San Miguel, provincia Bolívar, durante el año lectivo 2024-2025.

Objetivo: Conocer las percepciones y experiencias de los docentes entrevistados sobre el uso de la herramienta Educaplay como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica.

Orientaciones:

- La entrevista es de carácter confidencial y sus respuestas serán utilizadas exclusivamente para obtener información en el marco de la presente investigación.
- Se solicita responder con ética y responsabilidad, cualidades propias de su ejercicio profesional.
- Las respuestas pueden ser completadas de forma manuscrita o digital, según su preferencia.
- En caso de optar por la modalidad manuscrita, se recomienda que la escritura sea clara y legible.
- Si alguna pregunta no se ajusta a su contexto, puede omitirla o señalarlo debidamente.
- Cualquier información adicional que considere importante puede ser incluida al final de la entrevista.

Cuestionario

1. ¿Cómo describiría el nivel de interés y participación que demuestran sus estudiantes durante las clases de Ciencias Naturales?

2. ¿Qué métodos o estrategias emplea para facilitar la comprensión de los contenidos?

3. ¿Cuáles son las principales dificultades que enfrentan sus estudiantes al momento de aprender temas de Ciencias Naturales?

4. ¿Qué tipo de actividades realiza para reforzar lo aprendido en clase y asegurar el aprendizaje significativo en esta asignatura?

5. ¿Considera que las estrategias actuales que utiliza están logrando resultados positivos en el aprendizaje de sus estudiantes? ¿Por qué?

6. ¿Está familiarizada con el uso de herramientas digitales como videos, juegos o actividades interactivas en el aula?

7. ¿Ha utilizado plataformas digitales para crear actividades educativas?

8. ¿Qué opinión tiene sobre el uso de juegos educativos como parte de la enseñanza en Ciencias Naturales?

9. ¿Conoce usted la plataforma educativa llamada Educaplay? Justifique su respuesta.

10. ¿Considera que una herramienta como Educaplay, que permite crear juegos, actividades y recursos interactivos, podría ser útil para reforzar los contenidos en Ciencias Naturales?

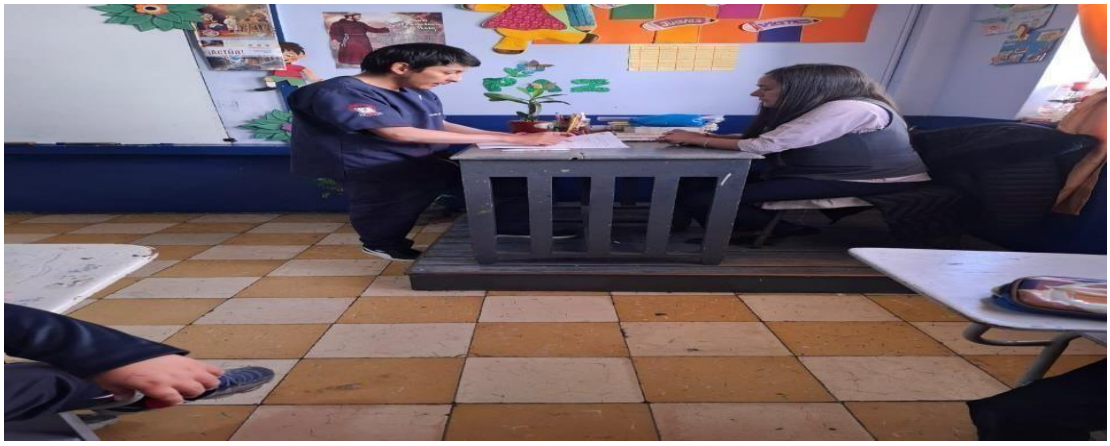
ANEXOS “C” FOTOGRAFÍAS.

Anexos C1. Fotografía de la institución educativa.

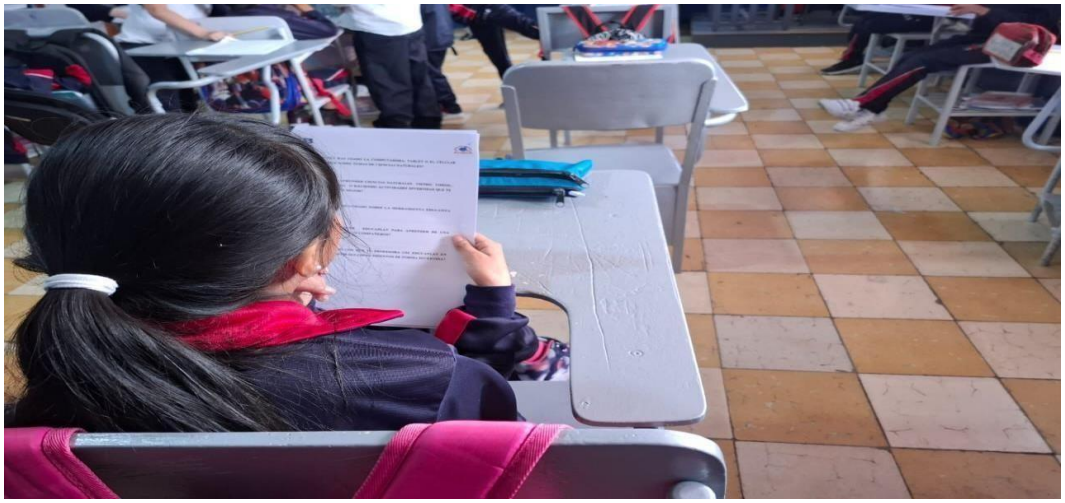




Anexos C2. Aplicación del instrumento a docentes y estudiantes







Anexos C3. Entrega de la propuesta al docente.





Anexos C4. Certificado de Turnitin



turnitin Página 2 of 58 - Integrity Overview Identificador de la entrega trnoid::3117:460870384

8% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Small Matches (less than 12 words)

Top Sources

5% Internet sources
1% Publications
6% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

VERONICA TERESA VELOZ SEGURA

turnitin Página 2 of 58 - Integrity Overview Identificador de la entrega trnoid::3117:460870384

ANEXO "D" IMÁGENES

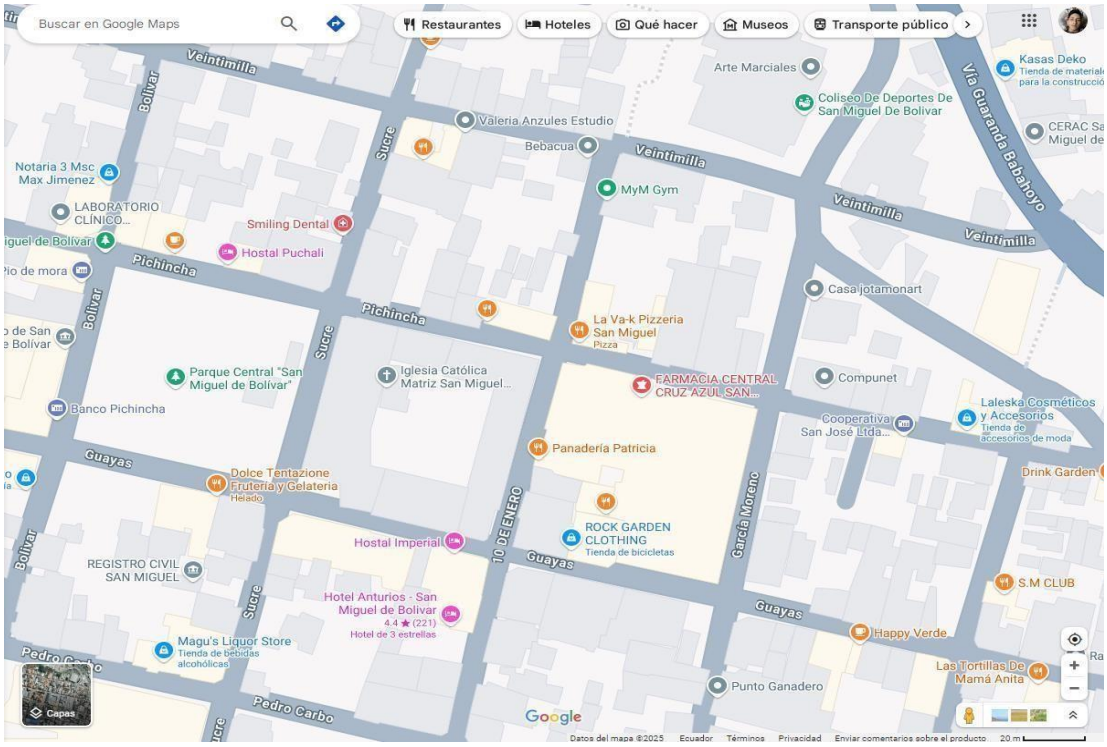
D1. Portada del libro de cuarto año de EGB



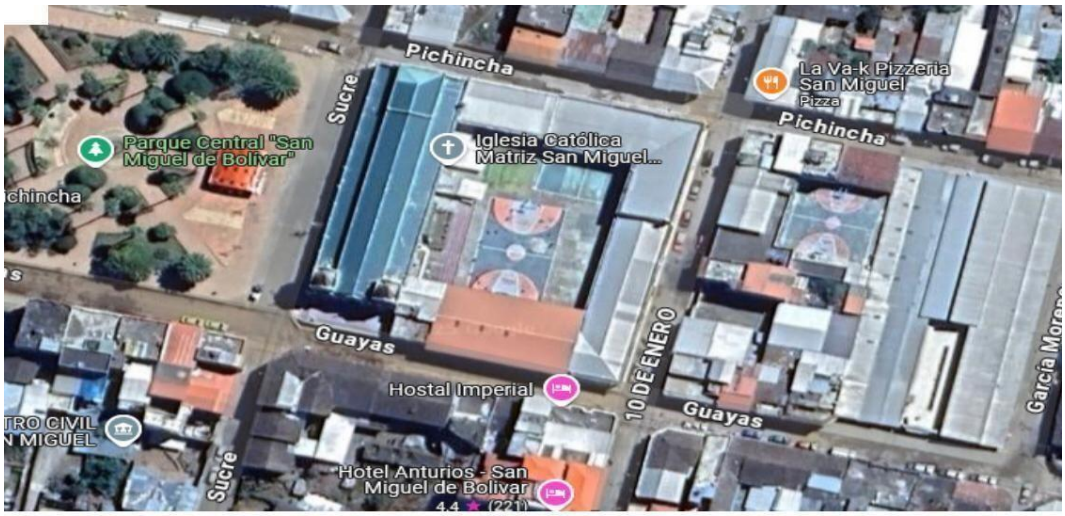
Prohibida su comercialización

ANEXO “E” MAPAS

E1. Croquis de la Unidad Educativa San Miguel



E1: Ubicación geográfica de la Unidad Educativa San Miguel



ANEXO “F” CUADRO DE VARIABLES

Variable Independiente: Educaplay como estrategia didáctica.

Educaplay como estrategia didáctica es el uso de juegos digitales interactivos para hacer el aprendizaje más dinámico y motivador. Combina diversión con educación, permitiendo que los estudiantes aprendan mediante actividades lúdicas como crucigramas, sopas de letras, favoreciendo la participación activa y la retención de conocimientos de forma natural y entretenida.

Tabla 13 *Variable Independiente*

Título de la investigación	**Autor/res**	**Año de Publicación**	**Referencia**	**Formato**	**Resumen**	**Contribución**
La Gamificación herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado	Zambrano, Lucas, M Luque, K Lucas A	2020	Zambrano-Álava, A. P., Lucas-Zambrano, M., Luque-Alcívar, K. E., & Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, *6*(3), 349–369.	Artículo científico en línea	La gamificación es una estrategia innovadora que utiliza mecánicas de juego para motivar y potenciar el aprendizaje autorregulado, permitiendo un seguimiento personalizado y en tiempo real del progreso estudiantil.	La gamificación representa un cambio de paradigma en los procesos educativos, ya que trasciende el simple uso de recompensas externas para

			https://doi.org/10.23857/DC.V6I3.1402			convertirse en una herramienta transformadora del aprendizaje.
La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica	Ulloa Menta, J. L., Arteaga Gualán, M. R., Arteaga Gualán, F. F., Martínez Solorzano, S. E., Solórzano Solórzano, M. E., & Moreira Rivera, J. M.	2023	Ulloa Menta, J. L., Arteaga Gualán, M. R., Arteaga Gualán, F. F., Martínez Solorzano, S. E., Solórzano Solórzano, M. E., & Moreira Rivera, J. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica: Gamification as a didactic strategy to strengthen motivation in elementary school students. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y*	Artículo científico en línea	Analiza cómo la gamificación emerge como estrategia didáctica innovadora en Educación Básica, integrando elementos lúdicos que transforman el proceso enseñanza-aprendizaje.	Demuestra cómo la gamificación se posiciona como una metodología educativa disruptiva en la Educación Básica, articulando tres ejes fundamentales que redefinen los procesos pedagógicos.

			Humanidades, *4*(5). https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375			
Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities	Soledispa Baque C;Delgado;Palacios A ;Lindao Macías M	2023	Soledispa Baque, C. J., Delgado Palacios, A. N., & Lindao Macías, M. M. (2023). Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(5), 3997–4028. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007	Artículo científico en línea	Evidencia cómo el paradigma educativo contemporáneo demanda enfoques pedagógicos innovadores que articulen interactividad, personalización y gamificación para optimizar los procesos formativos. Este estudio examina la implementación de la plataforma Educaplay	Demuestra cómo la implementación de Educaplay como herramienta gamificada resuelve problemáticas educativas

La gamificación: una estrategia para el aprendizaje de las ciencias naturales y las matemáticas	Betancur Taborda & Robayo García,	2023	Betancur Taborda, M. C., & Robayo García, M. del R. (2023). La gamificación: una estrategia para el aprendizaje de las ciencias naturales y las matemáticas. *Bio-grafía*, *16*(31), 20–33. https://doi.org/10.17227/bio-grafia.vol.16.num31-19726	Artículo científico en línea	Se presentan aportes pedagógicos sobre cómo el uso de la gamificación, mediante plataformas digitales, favorece el aprendizaje significativo en las áreas de Matemáticas y Ciencias Naturales.	Aborda el papel fundamental de las Ciencias Naturales en el desarrollo del pensamiento científico desde la educación básica, donde la gamificación emerge como una estrategia innovadora para integrar conceptos abstractos con aplicaciones prácticas.
Impacto de la gamificación en el aprendizaje de	Merino Barona, A. C., Idrovo Palacios, M.	2023	Merino Barona, A. C., Idrovo Palacios, M. S., Recalde Drouet, E. M., Sánchez Pazmiño, O. R., &	Artículo científico en línea	Considera la gamificación como una estrategia dinámica que, al adaptarse a los avances tecnológicos,	Abordar la gamificación como estrategia educativa dinamiza el

estudiantes de primaria	S., Recalde Drouet, E. M., Sánchez Pazmiño, O. R., & Burneo Robles, L. A.		Burneo Robles, L. A. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(2), 7633–7647. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901		enriquece significativamente la experiencia educativa. Su implementación transforma los procesos de enseñanza-aprendizaje al incorporar elementos lúdicos que motivan a los estudiantes mientras mantienen intactos los objetivos pedagógicos.	aprendizaje mediante elementos lúdicos que motivan sin distorsionar los objetivos pedagógicos.

Variable Dependiente: El proceso de enseñanza y aprendizaje en Ciencias Naturales.

El estudio de las Ciencias Naturales cultiva capacidades investigativas como la observación la experimentación y la interpretación para entender procesos naturales a través de enfoques prácticos que relacionan el saber académico con contextos cotidianos estimulando la indagación el razonamiento lógico y la comprensión del quehacer científico con el fin de preparar personas conscientes que se relacionen armónicamente con su medio ambiente.

Tabla 14 *Variable Dependiente*

Título de la investigación	Autor/res	Año de Publicación	Referencia	Formato	Resumen	Contribución
Enseñanza y aprendizaje de las ciencias naturales. Un análisis del contexto de educación básica primaria	Pabón Galán, C. A.	2021	Pabón Galán, C. A. (2021). Enseñanza y aprendizaje de las ciencias naturales. Un análisis del contexto de educación básica primaria. *Boletâin Redipe*, *10*(10), 223–236. https://doi.org/10.36260/rbr.v10i10.1481	Artículo científico en línea	Analizar las prácticas educativas en Ciencias Naturales para primaria revelan tres problemáticas clave: enseñanza centrada en el docente que limita la participación estudiantil, falta crónica de recursos didácticos	Reconfigurar las prácticas pedagógicas en Ciencias Naturales para primaria emerge como imperativo educativo, según

					y laboratorios, y formación insuficiente del profesorado.	revela este análisis.
Estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de las Ciencias Naturales	García, E. F. F., & Sánchez, H. C.	2022	García, E. F. F., & Sánchez, H. C. (2022). Estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de las Ciencias Naturales. *Dominio de las Ciencias*, *8*(3), 1015-1035. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8637900	Artículo científico en línea	Esta investigación revela las limitaciones de los métodos tradicionales en la enseñanza de Ciencias Naturales para educación básica y propone estrategias didácticas innovadoras basadas en aprendizaje experiencial y significativo, demostrando que enfoques pedagógicos	Aborda la contribuye un modelo didáctico para Ciencias Naturales que transforma prácticas tradicionales en experiencias de aprendizaje activo, demostrado empíricamente su eficacia para desarrollar competencias científicas.

Recursos digitales en la asignatura de ciencias naturales	Logroño Herrera, L., & Ramos Singaucho, D.	2023	Logroño Herrera, L., & Ramos Singaucho, D. (2023). Recursos digitales en la asignatura de ciencias naturales. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, *5*(5), 228–244. https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i5.731	Artículo científico en línea	Fundamentar el empleo de herramientas digitales en la enseñanza de Ciencias Naturales emerge como necesidad educativa actual, conforme revela este estudio.	Esta investigación aporta evidencia concreta sobre la transformación pedagógica que generan los recursos digitales en la enseñanza de las Ciencias Naturales.
Estrategia metodológica para el mejoramiento del rendimiento académico en la asignatura de ciencias	Leiton Leiton, D. R., Engracia Carvallo, D. E., Tamayo León, J. A., Ramírez González, S.	2024	Leiton Leiton, D. R., Engracia Carvallo, D. E., Tamayo León, J. A., Ramírez González, S. Y., & Ramírez González, E. G. (2024). Estrategia metodológica para el mejoramiento del	Artículo científico en línea	Fundamentar la innovación didáctica en Ciencias Naturales justifica esta investigación, que revela importantes desafíos en el desarrollo de competencias científicas entre estudiantes de educación básica	Demuestra contribuye significativamente al campo de la didáctica de las Ciencias Naturales al identificar los

naturales en los estudiantes de educación básica	Y., & Ramírez González, E. G.		rendimiento académico en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de educación básica. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, *4*(2), 273–291. https://doi.org/10.61384/r.c.a..v4i2.221			principales desafíos en el desarrollo de competencias científicas y proponer estrategias innovadoras que transformen las prácticas pedagógicas tradicionales.
El proceso de enseñanza-aprendizaje en las ciencias naturales: las estrategias didácticas como alternativa	Guzmán Núñez, N. E., Chamorro-Aldaz, W. M., & Morales Neira, D. J.	2024	Guzmán Núñez, N. E., Chamorro-Aldaz, W. M., & Morales Neira, D. J. (2024). Estrategia colaborativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje para construir aprendizaje significativo en Ciencias Naturales. *Lecturas:*	Artículo científico en línea	Comprobar el impacto dual de las estrategias colaborativas en Ciencias Naturales revela: mayor rendimiento académico en las cuatro disciplinas evaluadas y promoción de aprendizajes significativos mediante trabajo colectivo, validando	Esta investigación contribuye significativamente al campo educativo al demostrar la eficacia de las estrategias

			Educación Física y Deportes, *29*(314), 62–77. https://doi.org/10.46642/efd.v29i314.7539		este enfoque como metodología transformadora recomendable para contextos educativos diversos.	colaborativas en Ciencias Naturales