



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES INFORMÁTICA



EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA–APRENDIZAJE, PARA LOS DOCENTES DEL (CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE) CECIB “REPÚBLICA DEL ECUADOR” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023 – 2024

AUTORES

BRYAN ALEXANDER MANOBANDA CHAQUINGA

EVELIN YADIRA MANOBANDA QUINLLIN

TUTOR

ING. VERÓNICA TERESA VELOZ. MSC

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR-PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA
EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA

PERIODO ACADÉMICO

2023-2024



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES INFORMÁTICA



EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA–APRENDIZAJE, PARA LOS DOCENTES DEL (CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE) CECIB “REPÚBLICA DEL ECUADOR” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023 – 2024

AUTORES

BRYAN ALEXANDER MANOBANDA CHAQUINGA

EVELIN YADIRA MANOBANDA QUINLLIN

TUTOR

ING. VERÓNICA TERESA VELOZ. MSC

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR-PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA
EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA

PERIODO ACADÉMICO

2023-2024

I. DEDICATORIA

Con gratitud y humildad dedico el presente trabajo de investigación a Dios, quien me fortaleció con su amor y sabiduría y me guio en cada paso de este difícil camino. A mis padres, cuyo apoyo incondicional y sacrificio formaron la base de mi éxito, ustedes son mi modelo a seguir y mi mayor orgullo.

A mis queridos hermanos y sobrinos, compañeros de vida por compartir conmigo este camino y estar a mi lado en los momentos más difíciles. A mis amigos que han hecho este viaje más fácil y significativo con su aliento, comprensión y alegría.

Mi más profundo agradecimiento para todos ustedes.

BRYAN MANOBANDA

Este trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por darme la sabiduría necesaria, para lograr mis objetivos y metas planteadas.

A mi familia, en especial a mi querida madre Flor por ser el motor esencial en mi vida, quien ha sabido guiarme, orientarme y apoyarme siempre en cada decisión que he tomado respecto a mi vida, muchos de mis logros se lo debo a ella y en especial este.

EVELIN MANOBANDA

II. AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a Dios por dármele fuerza y el conocimiento para completar este importante capítulo de mi vida académica. A mi familia por su inquebrantable apoyo, amor y comprensión durante este arduo camino, esto no hubiera sido posible sin su constante aliento.

A mi compañera de tesis, cuya colaboración y motivación fueron fundamentales en cada etapa del proceso y convirtiendo el trabajo en equipo en una experiencia gratificante y enriquecedora. A mi tutora Ing. Verónica Veloz, por sus invaluable consejos, paciencia y dedicación que han sido fundamentales en el desarrollo de este trabajo.

Agradezco a mi alma mater, Universidad Estatal de Bolívar, un lugar donde los sueños prosperan y el conocimiento se nutre, por brindarme no solo una educación de calidad sino también un entorno propicio para el desarrollo personal y académico.

BRYAN MANOBANDA

A la Universidad Estatal de Bolívar por haberme permitido formarme en ella, y darme la posibilidad de crecer profesionalmente, a cada uno de sus profesores, por haber aportado con sus conocimientos.

Agradezco a la Ing. Verónica Veloz tutora de nuestro proyecto, por guiarnos en este duro proceso, gracias por su disposición y paciencia.

A Dios y a mi madre, por brindarme la oportunidad y darme la fuerza y su amor incondicional de seguir adelante en cada uno de mis propósitos.

EVELIN MANOBANDA

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

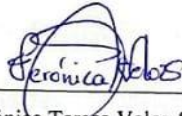
ING. VERÓNICA TERESA VELOZ SEGURA. MSC

CERTIFICA:

Que el informe final de Investigación titulado: "EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE, PARA LOS DOCENTES DEL (CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE) CECIB "REPUBLICA DEL ECUADOR" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023 – 2024" elaborado por los autores MANOBANDA CHAQUINGA BRYAN ALEXANDER con C.I 0250156924 y MANOBANDA QUINLLIN EVELIN YADIRA con C.I 0250089117 de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, 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 las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, febrero de 2024



ING. Verónica Teresa Veloz Segura. MSC

TUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros **Bryan Alexander Manobanda Chaquina** y **Evelin Yadira Manobanda Quinllin** portador/res de la Cédula de Identidad No **0250156924** y **0250089117** en calidad de autor/res y titular / es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **Educaplay como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza–aprendizaje, para los docentes del (Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe) CECIB “República del Ecuador” de la Ciudad de Guaranda, Provincia Bolívar, periodo lectivo 2023 – 2024, modalidad híbrida**, 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.

El (los) autor (es) declara (n) 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.

Nombres y Apellidos

Nombres y Apellidos

Manobanda Chaquina
Bryan Alexander

Manobanda Quinllin
Evelin Yadira

Firma:

Firma:

IV. AUTORÍA NOTARIADA

IV. AUTOÍA NOTARADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final de trabajo de integración curricular propuesta tecnológica son de exclusiva responsabilidad de los autores.



Bryan Alexander Manobanda Chaquinga

C.I: 0250156924

Evelin Yadira Manobanda Quinllin

C.I: 0250089117



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



rio...

N° ESCRITURA: 20240201003P01303

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: MANOBANDA CHAQUINGA BRYAN ALEXANDER y

MANOBANDA QUINLLIN EVELIN YADIRA

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006-000006191

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día veintidós de Mayo del dos mil veinticuatro, ante mí Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparece MANOBANDA CHAQUINGA BRYAN ALEXANDER, soltero, de ocupación estudiante, domiciliado en esta Ciudad de Guaranda Provincia Bolívar, (0981406053), su correo electrónico alemanobanda5@gmail.com, y, MANOBANDA QUINLLIN EVELIN YADIRA, soltera, de ocupación estudiante, domiciliada en esta Ciudad de Guaranda Provincia Bolívar, con celular número (0997012895), su correo electrónico es evelinmanobanda@yahoo.es, por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles 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; bien instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento declaran lo siguiente manifestamos que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE, PARA LOS DOCENTES DEL (CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE) CECIB “ REPÚBLICA DEL ECUADOR” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023 – 2024, es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, previo a la obtención del título de Licenciados en Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que hacemos 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 los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se ratifican quedando incorporado al protocolo de esta notaria y firman conmigo de todo lo cual doy Fe.

MANOBANDA CHAQUINGA BRYAN ALEXANDER

c.c. 0250156924

MANOBANDA QUINLLIN EVELIN YADIRA

c.c. 0250089117

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



EL NOTA....

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA	1
II. AGRADECIMIENTO	2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	3
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	5
V. ÍNDICE	7
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL	15
VII. ABSTRACT	16
VIII. INTRODUCCIÓN	17
1. TEMA	18
2. ANTECEDENTES.....	19
3. PROBLEMA	23
3.1 Descripción del problema.....	23
3.2 Formulación del problema.....	24
4. JUSTIFICACIÓN.....	25
5. OBJETIVOS	26
5.1 Objetivo general	26
5.2 Objetivos específicos	26
6. MARCO TEÓRICO.....	27
6.1 Teoría científica.....	27
6.1.1 ¿Qué son las TIC?	27
6.1.2 ¿Qué son los Recursos Educativos Digitales?	27
6.1.3 Recursos Educativos Digitales.....	27
6.1.3.1 Duolingo	27
6.1.3.2 Prezi	28
6.1.3.3 Google Classroom.....	28

6.1.3.4 Esemtia Aula 3.0	28
6.1.3.5 Alexia Classroom	28
6.1.4 ¿Qué son los Componentes Digitales?	28
6.1.4.1 Competencias Digitales para los Docentes	29
6.1.4.2 Información y alfabetización informacional.....	29
6.1.4.3 Comunicación y elaboración	29
6.1.4.4 Creación de contenido digital.....	29
6.1.4.5 Seguridad	29
6.1.4.6 Resolución de problemas	30
6.1.5 ¿Qué es Enseñanza?	30
6.1.6 ¿Qué es Aprendizaje?.....	30
6.1.6.1 Proceso de enseñanza-aprendizaje.	30
6.1.6.2 Estilo de Aprendizaje	31
6.1.6.3 Aprendizaje Kinestésico: Aprender Haciendo	31
6.1.6.4 Visual: Aprender Viendo.....	31
6.1.6.5 Aprendizaje auditivo: Aprender Escuchando	31
6.1.6.6 Estrategias de Aprendizaje	32
6.1.6.7 Tipos de Estrategias de Aprendizaje	32
6.1.6.8 Estrategias cognitivas	32
6.1.6.9 Estrategias socioafectivas.....	32
6.1.6.10 Estrategias metacognitivas.....	32
6.1.6.11 Estrategias de compensación	33
6.1.6.12 Proceso enseñanza-aprendizaje.....	33
6.1.7 Gamificación	33
6.1.7.1 Elementos de la Gamificación	34
6.1.7.2 Dinámicas	34
6.1.7.3 Mecánicas	34

6.1.7.4	Estáticas	34
6.1.7.5	Herramientas tecnológicas.....	35
6.1.8	Educaplay	39
6.1.8.1	Historia de Educaplay	39
6.1.8.2	Importancia de Educaplay.....	39
6.1.8.3	Ventajas de Educaplay	40
6.1.8.4	Desventajas de Educaplay.....	40
6.1.8.5	Para qué sirve Educaplay	40
6.1.8.6	Como funciona Educaplay	41
6.1.8.7	Como crear actividades en Educaplay.....	41
6.1.8.8	Educaplay en la educación.....	41
6.2	Teoría legal	42
6.3	Teoría referencial.....	44
7.	MARCO METODOLÓGICO	48
7.1	Enfoque de la investigación	48
7.1.1	Investigación cuantitativa	48
7.1.2	Investigación cualitativa.....	48
7.2	Diseño o tipo de estudio	48
7.2.1	Investigación bibliográfica.....	48
7.2.2	Investigación descriptiva.....	48
7.2.3	Investigación de campo	49
7.3	Métodos.....	49
7.3.1	Cualitativo	49
7.3.2	Inductivo.....	49
7.3.3	Deductivo.....	49
7.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	49
7.4.1	Encuesta.....	50

7.4.2	Entrevista	50
7.5	Universo y muestra	50
8.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	51
9.	CONCLUSIONES	63
10.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA.....	64
11.	Bibliografía	93
12.	Anexos	96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla1 Cuadro comparativo sobre herramientas tecnológicas.	36
Tabla2 Número de docentes y estudiantes con los que se va a trabajar.	50
Tabla3 Tabulación de datos del conocimiento de las tecnologías de la información y comunicación.	51
Tabla4 Pregunta para conocer si le agradaría que las clases sean más motivadoras y dinámicas.	52
Tabla5 Utilizo alguna herramienta informática para enseñar dentro de clases.	53
Tabla6 Hace uso de herramientas tecnológicas para la realización de sus clases.	54
Tabla7 El uso de herramientas tecnológicas los hacen más reflexivos y creativos al momento de realizar su clase.	55
Tabla8 Utiliza herramientas tecnológicas e interactivas en el proceso educativo.	56
Tabla9 Mediante los juegos los estudiantes aprenden de mejor manera.	57
Tabla10 Implementa actividades lúdicas para la participación de sus estudiantes.	58
Tabla11 Se siente a gusto con la nueva implementación de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje.	59
Tabla12 Conoce los beneficios de la herramienta tecnológica EDUCAPLAY.	60

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración1 Tabulación de datos del conocimiento de las tecnologías de la información y comunicación.....	51
Ilustración2 Pregunta para conocer si le agradaría que las clases sean más motivadoras y dinámicas.	52
Ilustración3 Utilizo alguna herramienta informática para enseñar dentro de clases.	53
Ilustración4 Hace uso de herramientas tecnológicas para la realización de sus clases.	54
Ilustración5 El uso de herramientas tecnológicas los hacen más reflexivos y creativos al momento de realizar su clase.	55
Ilustración6 Utiliza herramientas tecnológicas e interactivas en el proceso educativo.	56
Ilustración7 Mediante los juegos los estudiantes aprenden de mejor manera.	57
Ilustración8 Implementa actividades lúdicas para la participación de sus estudiantes.	58
Ilustración9 Se siente a gusto con la nueva implementación de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje.	59
Ilustración10 Conoce los beneficios de la herramienta tecnológica EDUCAPLAY.	60
Ilustración 11 Sitio web oficial.....	68
Ilustración 12 Sitio web oficial.....	69
Ilustración 13 Sitio web oficial.....	69
Ilustración 14 Sitio web oficial.....	70
Ilustración 15 Sitio web oficial.....	70
Ilustración 16 Sitio web oficial.....	71
Ilustración 17 Sitio web oficial.....	71
Ilustración 18 Sitio web oficial.....	72
Ilustración 19 Actividad Froggy Jumps	72
Ilustración 20 Actividad Froggy Jumps	73
Ilustración 21 Actividad Froggy Jumps	73
Ilustración 22 Actividad Froggy Jumps	74
Ilustración 23 Actividad Froggy Jumps	74
Ilustración 24 Actividad Froggy Jumps	75

Ilustración 25 Actividad Froggy Jumps	75
Ilustración 26 Sitio web oficial.....	76
Ilustración 27 Actividad Videoquiz.....	77
Ilustración 28 Actividad Videoquiz.....	77
Ilustración 29 Actividad Videoquiz.....	78
Ilustración 30 Actividad Videoquiz.....	78
Ilustración 31 Actividad Videoquiz.....	78
Ilustración 32 Sitio web oficial.....	79
Ilustración 33 Actividad Relacionar Columnas.....	80
Ilustración 34 Actividad Relacionar Columnas.....	80
Ilustración 35 Actividad Relacionar Columnas.....	81
Ilustración 36 Actividad Relacionar Columnas.....	81
Ilustración 37 Actividad Relacionar Columnas.....	82
Ilustración 38 Actividad Relacionar Columnas.....	82
Ilustración 39 Actividad Relacionar Columnas.....	83
Ilustración 40 Actividad Relacionar Columnas.....	83
Ilustración 41 Actividad Relacionar Columnas.....	83
Ilustración 42 Sitio web oficial.....	84
Ilustración 43 Sitio web oficial.....	84
Ilustración 44 Actividad Ordenar Letras	85
Ilustración 45 Ordenar Letras	86
Ilustración 46 Actividad Ordenar Letras	86
Ilustración 47 Actividad Ordenar Letras	87
Ilustración 48 Actividad Ordenar Letras	87
Ilustración 49 Actividad Ordenar Letras	88
Ilustración 50 Sitio web oficial.....	88
Ilustración 51 Sitio web oficial.....	89
Ilustración 52 Sitio web oficial.....	89
Ilustración 53 Sitio web oficial.....	90
Ilustración 54 Sitio web oficial.....	90
Ilustración 55 Sitio web oficial.....	91
Ilustración 56 Sitio web oficial.....	91
Ilustración 57 Sitio web oficial.....	92
Ilustración 58 Sitios web oficial	92

Ilustración 59 Sitio web oficial.....	92
Ilustración 60 Instalaciones del CECIB "República del Ecuador"	98
Ilustración 61 Instalaciones del CECIB "República del Ecuador"	98
Ilustración 62 Socialización de Educaplay con los Docentes del CECIB	102
Ilustración 63 Socialización de Educaplay con los Docentes del CECIB	102
Ilustración 64 Capacitación a los Docentes del CECIB	103
Ilustración 65 Capacitación a los Docentes del CECIB	103
Ilustración 66 Socialización con los alumnos con las actividades realizadas en Educaplay.....	104
Ilustración 67 Socialización con los alumnos con las actividades realizadas en Educaplay.....	104
Ilustración 68 Entre del manual explicativo a los Docente del Centro Educativo. ..	105
Ilustración 69 Entre del manual explicativo a los Docente del Centro Educativo. ..	105

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente trabajo está orientado al uso de Educaplay como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza–aprendizaje, para los docentes del (Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe) CECIB “República del Ecuador” de la Ciudad de Guaranda, Provincia Bolívar, periodo lectivo 2023 – 2024.

El objetivo es fortalecer el apoyo tecnológico y pedagógico mediante Educaplay en el proceso académico para los docentes en el CECIB “República del Ecuador”, se diseñó un manual para implementarlo en el desarrollo de las actividades educativas de la institución.

La metodología describe los recursos y procedimientos utilizados en la investigación; los materiales utilizados son la una encuesta, entrevista, cada uno con sus respectivos instrumentos; como método se utilizó los enfoques cuantitativos y cualitativos que permitieron la descripción, análisis e interpretación de los resultados obtenidos, como diseño de estudio se utilizó los métodos bibliográficos, descriptivos y de campo, la muestra poblacional estuvo compuesta por 10 docentes y 15 estudiantes.

Se procedió al desarrolló un marco teórico, con una investigación bibliográfica basada en libros, revistas e internet que permitieron la obtención de información verídica y necesaria contribuyendo a un soporte bibliográfico.

Como conclusión, se logró evidenciar que el uso y ejecución de las actividades por medio Educaplay, se caracteriza porque promueve la interacción y participación entre docente-estudiante. Esta herramienta facilita el desarrollo de las competencias a través de la implementación de la gamificación, tanto para las actividades realizadas por el docente o a través de su amplio repositorio. Y finalmente se realizó un manual de usuario para los docentes.

Palabras clave: Tecnología, Educaplay, Pedagógico, Enseñanza-Aprendizaje, TIC.

VII. ABSTRACT

This work is oriented to the use of Educaplay as a technological tool in the teaching-learning process for teachers of the CECIB “República del Ecuador” (Intercultural Bilingual Community Education Center) in the city of Guaranda, Bolivar Province, school year 2023 - 2024.

The objective is to strengthen the technological and pedagogical support through Educaplay in the academic process for teachers in the CECIB “República del Ecuador”, a manual was designed to implement it in the development of educational activities of the institution.

The methodology describes the resources and procedures used in the research; the materials used are a survey, interview, each one with their respective instruments; as a method the quantitative and qualitative approaches were used that allowed the description, analysis and interpretation of the results obtained, as a study design the bibliographic, descriptive and field methods were used, the population sample was composed of 10 teachers and 15 students.

A theoretical framework was developed, with a bibliographic research based on books, magazines and internet, which allowed obtaining true and necessary information contributing to a bibliographic support.

As a conclusion, it became evident that the use and execution of activities through Educaplay is characterized because it promotes interaction and participation between teacher-student. This tool facilitates the development of competencies through the implementation of gamification, both for the activities carried out by the teacher or through its extensive repository. Finally, a user's manual for teachers was developed.

Keywords: Technology, Educaplay, Pedagogical, Teaching-Learning, ICT.

VIII. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo da a conocer la importancia de Educaplay como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para los docentes del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “República del Ecuador” tomando en cuenta que el uso de esta herramienta en el ámbito educativo permite la interacción entre el docente y alumno.

El impacto de las TIC dentro de la educación favorece de manera significativa a docentes y alumnos, ya que estimula el proceso de enseñanza-aprendizaje haciendo que las clases sean más dinámicas, ayudando mediante un juego de interfaz amigable y fácil de usar, de manera que desarrolla interés en el docente y motiva al alumno a alcanzar sus metas.

Educaplay ha evolucionado hasta convertirse en una plataforma versátil y dinámica que ofrece al docente una valiosa herramienta para enriquecer su práctica pedagógica. Con un enfoque centrado en la creación de actividades educativas interactivas, esta se ha convertido en un recurso fundamental para fomentar la práctica activa de los estudiantes y promover el desarrollo de habilidades clave.

Uno de los papeles más destacables de Educaplay es su capacidad para fomentar la autonomía de los estudiantes. Al brindar acceso a una variedad de recursos educativos en línea, la plataforma permite a los estudiantes asumir un papel activo en su proceso de aprendizaje. La interactividad y el carácter lúdico de las actividades ayudan a crear un entorno educativo que no sólo educa, sino que también motiva estimula el interés de los estudiantes.

A lo largo de este trabajo se examinarán aspectos clave como, la facilidad de uso de la plataforma, la variedad de recursos disponibles y la adaptabilidad de las actividades, con el objetivo de identificar mejores prácticas y estrategias que maximicen el potencial pedagógico de este instrumento. Además, se abordará la relevancia de adaptar los métodos tradicionales a los entornos digitales, considerando como esta herramienta puede facilitar la transición hacia un aprendizaje más interactivo y contextualizado.

1. TEMA

EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA–APRENDIZAJE, PARA LOS DOCENTES DEL (CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE) CECIB “REPÚBLICA DEL ECUADOR” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023 – 2024

2. ANTECEDENTES

Para desarrollar una indagación profunda sobre la ejecución de esta investigación, se tomaron en cuenta diversas investigaciones que tenían relación con el tema: “Educaplay como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza–aprendizaje, para los docentes del (Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe) CECIB “República del Ecuador”. En base a esta información, se ha elaborado la fundamentación teórica, mediante el análisis de dichos estudios, se obtuvo varias opiniones acerca del uso que se le da a la herramienta Educaplay, su importancia, los beneficios que aporta con la mejora de la educación. A continuación, se detallan algunas de las investigaciones que tienen relación respecto a nuestro tema.

Mediante el estudio realizado por Segarra (2023) en el que hace referencia a que la pandemia de Covid-19 ha desencadenado transformaciones significativas en la educación, llevando a la adopción crucial de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como respuesta a la emergencia sanitaria. Este estudio se centra en la implementación de un programa de capacitación sobre la herramienta digital Educaplay dirigido a docentes de preparatoria en la Unidad Educativa “La Inmaculada”. Utilizando un enfoque mixto y documental, junto con investigación de campo a través de entrevista y encuestas, los resultados resaltan mejoras notables en el proceso educativo, incluyendo un aumento en la motivación y retención de contenidos por parte de los estudiantes. Se destacó la importancia de fortalecer las habilidades tecnológicas de los docentes, especialmente en el uso de Educaplay, para optimizar la calidad de la enseñanza. En conclusión, el estudio confirma la eficacia de estrategias didácticas tecnológicas en el entorno virtual, enfatizando la necesidad de que los docentes adquieran competencias tecnológicas para elevar significativamente el nivel educativo.

Educaplay se presenta como una herramienta tecnológica innovadora e imprescindible para los docentes, ofreciendo un enfoque contemporáneo y dinámico para mejorar la calidad de la enseñanza. Esta plataforma ofrece diversas funcionalidades que facilitan la creación y aplicación de actividades en línea y enriquecen la experiencia de aprendizaje.

Por otra parte, Aguilar, (2023) con el tema “La manipulación del uso de Educaplay para el desarrollo de competencias digitales”. Señala que su estudio tiene como objetivo evaluar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de competencias digitales de docentes en la RER Huanoquirte en el año 2021. Metodológicamente, se emplea una investigación aplicada de tipo experimental con un diseño pre-experimental. La muestra incluye veintitrés docentes, y la recopilación de datos se realiza mediante pretest y posttest. Los

resultados del pretest indican que el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual no se está llevando a cabo de manera adecuada. Sin embargo, el 81,5% de los docentes afirman tener un alto dominio de la plataforma Educaplay. En el posttest, el 85,2% de los docentes demuestran poseer una alta competencia digital, evidenciando una mejora poco significativa pero apreciable. Se concluye que la aplicación Educaplay tiene efecto positivo en el desarrollo de competencias digitales, tanto en docentes con baja como alta competencia inicial.

Dado que la plataforma es accesible en línea, promueve la competencia en la adaptabilidad tecnológica, los docentes y alumnos aprenden a utilizar y navegar por una herramienta digital, desarrollando habilidades esenciales para afrontar entornos tecnológicos cambiantes.

A juicio de la investigación realizada por Torres (2022), las tecnologías de la información y comunicación están presentes en todos los aspectos de la vida cotidiana, pero sorprendentemente parecen no haber sido plenamente integradas en las aulas, donde la enseñanza y el aprendizaje continúan siendo mayormente tradicionales. Educaplay surge como una plataforma que brinda la oportunidad tanto a docentes como a estudiantes de diseñar conjuntos de actividades educativas en línea. El objetivo de este estudio de investigación fue evaluar la influencia de Educaplay como una herramienta de gamificación, empleando un enfoque descriptivo, exploratorio y correlacional siendo de carácter cuantitativo permitiendo identificar diversas situaciones o contextos a través de datos recopilados después de aplicar encuestas a 80 docentes y estudiantes de la escuela de educación básica Alejandro Lascano. Los resultados obtenidos sugieren que Educaplay puede ser conceptualizada como un conjunto de herramientas tecnológicas que forman parte de la sociedad de la información. Sin embargo, se observa que los docentes no aprovechan plenamente la plataforma, mientras que los estudiantes expresan un interés en utilizar este recurso para fortalecer sus conocimientos y ser evaluados.

Torres nos dice que Educaplay demuestra ser una herramienta valiosa enriquecedora del proceso de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo a docentes y estudiantes una plataforma versátil y efectiva para diseñar e implementar actividades en línea, en un contexto donde las tecnologías de información y comunicación han transformado numerosos aspectos de la vida cotidiana, Educaplay busca cerrar la brecha que persiste en las aulas, donde las metodologías tradicionales a menudo prevalecen.

En la investigación con la temática “La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos” realizado a través de un enfoque cuantitativo mediante la observación de campo dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos se alcanzó los siguientes resultados: la plataforma Educaplay se constituye como un recurso didáctico utilizado por los docentes, debido a sus múltiples beneficios que tiene en cuanto a su uso. Además, se ha destacado la motivación, participación, integridad y el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje en las diferentes disciplinas del proceso educativo, por otro lado, Educaplay contribuye al aprendizaje de Lengua y Literatura, por que ayuda a que gran parte de los estudiantes dominen los aprendizajes que expresa el sistema educativo Morales (2021).

Por esta razón, esta aplicación es considerada un medio pedagógico para el aprendizaje en las diversas materias, así mismo, al contar esta aplicación con varias actividades como el dialogo y dictado favorece las competencias comunicativas para que los alumnos logren alcanzar un óptimo aprendizaje.

En su estudio realizado Quinteros (2023), expone mediante el tema “Actividades lúdicas tecnológicas apoyadas en la plataforma “Educaplay” en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas de nivel inicial II de la Unidad Educativa CELITE” en la cual utilizo una metodología cuali-cuantitativa, mediante la cual obtuvo información en base a instrumentos de evaluación tales como la entrevista y ficha de observación, estos fueron validados y aprobados por personas expertas en el área de Ciencias de la Educación, fue aplicado a 2 docentes y 28 niños niñas de dicha institución. Lo recopilado y analizado permitió llegar a la conclusión de que la plataforma Educaplay genera un impacto positivo en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, ya que las actividades diarias se las realizo de manera interactivas y tecnológicamente, de esta manera se fomentó el desarrollo cognitivo, creativo, comunicativo y social en los niños.

Por consiguiente, la plataforma Educaplay al ser un apoyo para el docente la cual permite el desarrollo y creación de clases más creativas e innovadoras que generen un impacto positivo hacia sus alumnos para que sientan más motivados al desarrollar sus actividades.

De acuerdo con Iriarte & Espinoza (2022), en su estudio “La plataforma Educaplay como recurso para dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje en el subnivel de basica media” realizado en base a un enfoque cuantitativo, con un diseño de investigacion transversal,

en el cual se trabajo con una docente y con 30 alumnos del subnivel de Basica Media de la Escuela de Educación Basica “San Andres”, los metodos utilizados en dicha investigacion fueron el analitico-sintetico y el inductivo los cuales ayudaron a entender de mejor manera los resultado obtenidos. Como instrumento se efectúo un cuestionario el cual consistio en comprobar la ceptacion de las nuevas tecnologias en docentes y alumnos, en cuestion la plataforma Educaplay. Como conclusion la mayoria de los alumnos del subnivel medio confirman que la plataforma Educaplay es mas dinamica y de facil manejo en sus diversas funciones que brinda para que las clases sean innovadoras en el proceso de enseñanza en el aula a diferencia de las demas plataforrms que existen.

Por lo tanto Educaplay resulta ser un recurso dinamizador de facil acceso, para docentes y alumnos, ya que brinda una interfaz agradable, una metodologia constructivista y una variedad de actividades ludicas las cuales generan espacios dinamicos dentro y fuera de la institucion educativa.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

La problemática que presenta el Centro Educativo Comunitario Intercultural es el desconocimiento del uso de las tecnologías de la información y comunicación, los docentes no se encuentran familiarizados con las herramientas tecnológicas y presentan dificultades al momento de su ejecución dentro del aula, adaptarse a las nuevas tecnologías no es sencillo por lo que es necesario que los docentes pongan de parte para poder adquirir conocimientos acerca de estas herramientas tecnológicas.

Otra de las principales problemáticas que presenta la institución es que su enseñanza se basa en el modelo tradicional por lo cual los estudiantes y docentes desconocen de la utilidad de la tecnología siendo estas herramientas atractivas e interactivas.

Además, se puede evidenciar que la institución no cuenta con suficientes recursos económicos para adquirir los equipos necesarios para lograr alcanzar los objetivos académicos de los estudiantes y docentes.

De esta manera la tecnología de la información y comunicación incorporadas como apoyo educativo es de gran importancia ya que está al alcance tanto para docentes como estudiantes, debido a que son programas y herramientas informáticas que fueron desarrollados con el fin de crear nuevas formas de interactuar y comunicarse desde diferentes lugares, en el proceso de enseñanza-aprendizaje facilitan el desarrollo y el acceso de la información de manera novedosa.

En la actualidad, la educación ha ido evolucionando constantemente por lo que existen muchas herramientas tecnológicas que permiten crear clases más interactivas e innovadoras, ayudando a los alumnos a interactuar de manera sincrónica y asincrónica. De esta manera la incorporación de Educaplay como apoyo tecnológico y pedagógico para los docentes sería de gran ayuda porque facilita el desarrollo de sus clases ya que favorece al aprendizaje y al intercambio de conocimiento entre docentes y alumnos.

3.2 Formulación del problema

¿Cómo ayuda la herramienta tecnológica Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje para los docentes en el Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “República del Ecuador” de la ciudad de Guaranda provincia Bolívar, periodo lectivo 2023-2024?

4. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo de investigación se realizará en el Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “República del Ecuador” de la ciudad de Guaranda, tomando como referencia la ausencia de apoyo tecnológico y pedagógico por parte de los docentes.

Las TIC en la educación son importantes porque fomenta la ludificación, motivación y la estimulación de cada uno de los estudiantes despertando en ellos su talento e imaginación y creatividad, permitiendo que el estudiante juegue y aprenda de una manera más efectiva, logrando una mejor interacción entre docente-estudiante.

El desarrollo de este proyecto de investigación es de gran interés porque en la actualidad los docentes de la institución, no tienen conocimiento sobre las herramientas tecnológicas las cuales brindan una educación más atractiva, permitiendo que los estudiantes desarrollen un aprendizaje significativo de forma creativa, educativa y tecnológica.

La finalidad de este trabajo investigativo es dar a conocer acerca de Educaplay y ayudar a los docentes a que se familiaricen con esta plataforma, la cual permita implementar espacios creativos y didácticos para brindar una educación de calidad permitiendo que los estudiantes impulsen nuevos conocimientos.

Educaplay es una plataforma educativa que permite compartir actividades multimedia y juegos por lo que puede aportar un gran valor pedagógico sin ningún costo, se puede utilizar en el aula ya que incrementa la motivación de los estudiantes mientras se trabaja aspectos importantes de las materias.

Es necesario implementar Educaplay porque esta plataforma nos brinda una serie de técnicas las cuales nos permiten el intercambio de información para el desarrollo del proceso educativo, del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “República del Ecuador” de la ciudad de Guaranda.

Los beneficiarios de nuestra investigación son los docentes de la institución por que planteamos puntos clave e importantes para tener un buen desempeño en ámbito informático. Además, se benefician los estudiantes en el desarrollo de sus capacidades y nos favorecemos nosotros como futuros docentes para lograr poner en práctica nuestros conocimientos durante el largo periodo académico.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Fortalecer el apoyo tecnológico y pedagógico mediante Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje para los docentes en el Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “República del Ecuador” en el cantón Guaranda provincia Bolívar en el año lectivo 2023-2024.

5.2 Objetivos específicos

- Sustentar teóricamente la importancia de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Aplicar Educaplay como una herramienta tecnológica, en el proceso pedagógico.
- Desarrollar un manual práctico sobre Educaplay para fortalecer el conocimiento de los docentes del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “República del Ecuador”

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría científica

6.1.1 ¿Qué son las TIC?

Las tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) abarcan todas las infraestructuras y herramientas que posibilitan la conexión entre individuos, así como la recolección y análisis de información. Para definir las TIC, es necesario referirse a los dispositivos informáticos, tanto el hardware como los programas de software, las redes e infraestructuras que facilitan la generación, procesamiento y transmisión de información, incluso se deben considerar las plataformas de almacenamiento. Con el transcurso del tiempo, el uso de este tipo de recursos ha experimentado un aumento y en la actualidad brinda servicios valiosos, tales como el correo electrónico, la búsqueda y filtrado de información, descarga de materiales, comercio en línea, entre otros. (Ulatina, 2020).

6.1.2 ¿Qué son los Recursos Educativos Digitales?

Los recursos educativos digitales engloban una amplia gama de materiales e información almacenados en computadoras o servidores de internet. Estos recursos están creados con el propósito específico de alcanzar objetivos de aprendizaje particulares y destacan por su capacidad para adaptarse de manera sencilla a las necesidades y preferencias tanto de los estudiantes como de los docentes.

Este tipo de recursos educativos están diseñados para facilitar la adquisición de conocimientos al proporcionar información detallada sobre un tema específico y fortalecer conceptos y procesos relacionados. Además, desempeñan un papel crucial en el desarrollo y mejoramiento de habilidades digitales, al mismo tiempo que permiten evaluar el conocimiento adquirido de manera efectiva. (Rivera, 2021).

6.1.3 Recursos Educativos Digitales

(Fundacion Wiese, 2021) sostiene que, existe una extensa gama de recurso educativos digitales a disposición de los docentes y muchos de ellos se pueden obtener de manera gratuita mediante descargas como puede ser:

6.1.3.1 Duolingo

Se trata de una aplicación diseñada para enseñar un idioma de manera lúdica y sin costo. Además, la herramienta dispone de una versión destinada a los educadores, conocida como Duolingo for School, que permite a los maestros incorporar la aplicación en su aula de clases.

6.1.3.2 Prezi

Se trata de una herramienta que posibilita a estudiantes y profesores la creación de presentaciones de manera no lineal. La plataforma es fácil de usar y no requiere la descarga de ningún programa ya que opera en línea. Al emplear imágenes y movimientos en lugar de texto estático, Prezi logra captar y retener la atención de los estudiantes. Permitiendo transitar libremente entre diferentes temas, facilitando la focalización en los aspectos que se desean destacar.

6.1.3.3 Google Classroom

Se trata de una utilidad de Google diseñada para administrar de manera colaborativa el entorno del aula de forma online. Esta plataforma es versátil y puede emplearse tanto en modalidades de educación presencial como a distancia y lo mejor es que es un servicio completamente gratuito. Permite aprovechar las herramientas de Drive vinculadas a Google para la creación y compartición de documentos en diversos formatos (videos, hojas de cálculo, presentación, entre otros), así como la programación y realización en línea de sesiones de clase.

6.1.3.4 Esemtia Aula 3.0

Este recurso educativo está diseñado para la administración de instituciones educativas que abarque múltiples niveles, siendo apto para su aplicación en centros de educación inicial, primaria, secundaria y también en el ámbito de la formación profesional. Con esta herramienta, los docentes tienen la capacidad de administrar sus clases de manera remota, realizar un seguimiento de sus estudiantes, llevar a cabo evaluaciones, comunicarse con los familiares de los alumnos y también encargarse de tareas administrativas.

6.1.3.5 Alexia Classroom

Se refiere a un sistema de aprendizaje fundamentado en Moodle que posibilita que los profesores y estudiantes realicen sus labores desde cualquier ubicación con acceso a internet. Esta plataforma puede conectarse con otras herramientas dentro de la suite de alexia, lo que facilita la gestión de horarios, bibliotecas e incluso la incorporación de aplicaciones externas para facilitar el intercambio de datos. También ofrece la posibilidad de crear diversas actividades, tales como talleres, foros, tareas, cuestionarios, glosarios, wikis, juegos entre otros.

6.1.4 ¿Qué son los Componentes Digitales?

Los componentes digitales engloban el conjunto de destrezas, conocimientos, actitudes y capacidades esenciales para emplear y aprovechar eficazmente las tecnologías digitales en

diversos entornos. Son cruciales para desenvolverse en la sociedad digital del siglo XXI, donde las tecnologías de la información y la comunicación son omnipresentes. Estas competencias abarcan una amplia gama de habilidades, desde la alfabetización digital básica, que implica entender el funcionamiento de dispositivos electrónicos y sabe cómo acceder a internet y navegar por la web, hasta habilidades más avanzadas que posibilitan a las personas interactuar, comunicarse, colaborar y resolver problemas mediante el uso de herramientas digitales. (ProFuturo, 2023)

6.1.4.1 Competencias Digitales para los Docentes

A continuación, se presenta las cinco competencias digitales que todo educador debería considerar en su desarrollo personal.

6.1.4.2 Información y alfabetización informacional

Cada vez con mayor frecuencia, los educadores manejan extensas cantidades de información mediante plataformas informáticas. Por tanto, resulta crucial mantenerse actualizados constantemente en sus conocimientos y explora las innovaciones en el ámbito tecnológico. En el marco de esta competencia digital, adquieren gran relevancia la aptitud para reconocer e información pertinente, así como la destreza del educador para evaluar la validez de los contenidos digitales, entre otros aspectos.

6.1.4.3 Comunicación y elaboración

Dentro del ámbito de esta competencia digital, se vuelve relevante, así como significativas la habilidad para identificar y encontrar información relevante, así como la capacidad de educador para evaluar la autenticidad de los contenidos digitales, entre otros aspectos.

6.1.4.4 Creación de contenido digital

La competencia digital docente no solo se enfoca en la creación inicial de contenidos, sino también en la capacidad de modificarlos para ajustarlos a las necesidades de los alumnos. Un educador con solidas habilidades en la creación de contenidos digitales podrá desarrollar materiales versátiles que se adapten y sean útiles en diversas clases, niveles y modalidades.

6.1.4.5 Seguridad

El personal docente necesita desarrollar una actitud atenta y cautelosa tanto hacia la información que emiten como hacia la que reciben. La posibilidad de robo de identidad

conlleva diversas complicaciones, por lo que es esencial que tanto los profesores como los alumnos aprendan a implementar medidas de protección y precaución.

6.1.4.6 Resolución de problemas

Es fundamental que los docentes cuenten con una formación y conocimientos que les permita resolver de manera experta los problemas y desafíos diarios relacionados con las herramientas digitales. Esta competencia no solo les permite ofrecer un respaldo técnico eficiente a sus estudiantes, sino que también se manifiestan en una utilización óptima de los recursos tecnológicos y una gestión eficaz del tiempo. (Colombia Aprende, 2021)

6.1.5 ¿Qué es Enseñanza?

La enseñanza se refiere a la acción y resultado de instruir que se desarrolla en una etapa específica de la vida de las personas. en este sentido, la enseñanza requiere la presencia de una interacción comunicativa bidireccional entre los docentes y estudiantes (Couñago, 2023).

6.1.6 ¿Qué es Aprendizaje?

El aprendizaje es experimentado por seres humanos y otros organismos vivos a través de una variedad de mecanismos. Este proceso es constante en nuestra vida diaria, aunque suele destacarse más en los niños que en los adultos. El aprendizaje en los individuos se conceptualiza como una transformación duradera en el comportamiento, fundamentalmente influenciada por la experiencia y la participación en distintas situaciones. Estos eventos activan diversos procesos mentales que se plasman en nuestra mente y se reflejan en nuestra conducta Morales (2019).

6.1.6.1 Proceso de enseñanza-aprendizaje.

El proceso de enseñanza-aprendizaje, se desarrolló de manera intencionada, requiriendo la disposición y voluntad tanto del profesor como del estudiante. En este contexto, es fundamental que el docente desee transmitir conocimientos, al mismo tiempo que el alumno manifieste el interés y la voluntad de adquirirlos, esta relación de funciones es esencial para garantiza un desarrollo adecuado del proceso educativo.

En este sentido, los docentes necesitan diseñar las actividades y estrategias didácticas que se implementaran en el entorno escolar, al mismo tiempo que evalúan el logro de los objetivos previos. Por otro lado, los alumnos deben dedicarse y adquirir conocimientos a partir de las instrucciones proporcionadas en clase y a través de los recursos educativos disponibles (Couñago, 2023).

6.1.6.2 Estilo de Aprendizaje

Según la interpretación (Mejía, 2023), los estilos de aprendizaje se definen como las estrategias o métodos que las personas utilizan para adquirir, procesar y retener información. Dado que cada individuo aprende de manera única, los estilos de aprendizaje pueden presentar variaciones significativas.

Existen estilos de aprendizaje como el kinestésico, visual y auditivo, los cuales reflejan las diferentes maneras en que las personas procesan y entienden la información. Cada individuo suele mostrar una inclinación hacia uno de estos estilos o una combinación de ellos, aunque también tenemos la capacidad de adaptarnos a otros según el entorno o contexto.

6.1.6.3 Aprendizaje Kinestésico: Aprender Haciendo

El aprendizaje kinestésico se caracteriza por ser efectivo en individuos que prefieren aprender mediante la experiencia directa y la participación activa. En contraste con simplemente escuchar una conferencia o leer un libro, aquellos con un enfoque kinestésico favorecen la práctica directa, que puede involucrar actividades concretas, experimentos, juegos de roles e incluso reflexiones mientras se encuentra en movimiento.

6.1.6.4 Visual: Aprender Viendo

Aquellas personas con un estilo de aprendizaje visual, logran una mejor comprensión de la información cuando esta se presenta de manera visual. Esto puede incluir el uso de gráficos, diagramas, tablas imágenes, mapas mentales y diversos recursos visuales.

La presentación visual de la información ayuda a estas personas a generar una imagen mental clara, lo que facilita el recuerdo y la comprensión. Muchos aprendices visuales también tienen la preferencia de tomar apuntes y elaborar esquemas para organizar la información de manera visual.

6.1.6.5 Aprendizaje auditivo: Aprender Escuchando

El aprendizaje auditivo se relaciona con aquellas personas que retienen la información de manera más eficaz cuando la escuchan. Esto puede manifestarse a través de conferencias, debates, podcasts, audiolibros o incluso mediante la grabación y reproducción de sus propias notas. Quienes tienen un enfoque auditivo tiende a tener habilidades sólidas para recordar información que han escuchado y son precisos al seguir instrucciones verbales.

6.1.6.6 Estrategias de Aprendizaje

(Aguilar, 2023) manifiesta que, las estrategias para el aprendizaje se definen como un conjunto intencionado de métodos, técnicas y enfoques que se aplican con el objetivo de mejorar tanto el proceso de enseñanza como el de aprendizaje. Estas estrategias ofrecen una estructura organizada que facilita la adquisición, comprensión y aplicación efectiva del conocimiento.

Las estrategias de aprendizaje no se limitan a memorizar y repetir, más bien, demandan una participación activa con los materiales. Este enfoque no solo favorece una comprensión más profunda, sino que también estimula el pensamiento crítico y promueve habilidades avanzadas de resolución de problemas.

6.1.6.7 Tipos de Estrategias de Aprendizaje

Las diversas categorías se agrupan en función de los principios y metodologías que caracterizan a cada estrategia. En líneas generales, estos son los cinco tipos fundamentales de estrategias de aprendizaje.

6.1.6.8 Estrategias cognitivas

Estas estrategias esenciales de aprendizaje tienen como objetivo mejorar los procesos mentales asociados con la comprensión, la memoria y el pensamiento crítico. Involucran prácticas como la síntesis, la visualización, la explicación y la creación de mapas conceptuales. En última instancia, las estrategias cognitivas buscan promover un nivel más profundo de comprensión.

6.1.6.9 Estrategias socioafectivas

Este tipo de enfoques estratégicos priorizan los aspectos sociales y emocionales en el proceso de aprendizaje, reconocen la importancia de la interacción, la colaboración y el bienestar emocional. Algunos ejemplos incluyen el aprendizaje cooperativo y el bienestar emocional. Colaborativo, las conversaciones en grupo y la realización de tareas en equipos.

6.1.6.10 Estrategias metacognitivas

Esta estrategia se focaliza en la autoconciencia, el seguimiento y el control personalizado del proceso de aprendizaje. Incluye la formulación de metas, la planificación del estudio, el monitoreo y la evaluación del progreso, otorgan a los estudiantes la capacidad de reflexionar de manera independiente sobre su avance.

6.1.6.11 Estrategias de compensación

Esta estrategia se implementa cuando los estudiantes se enfrentan a desafíos o vacíos en su comprensión. Implican la búsqueda de enfoques o recursos alternativos para superar estas dificultades. Algunos ejemplos incluyen solicitar clarificaciones a profesore o tutores, recurrir a fuentes externas o utilizar tecnologías adaptadas para estudiantes con necesidades específicas.

6.1.6.12 Proceso enseñanza-aprendizaje

Este procedimiento se emplea cuando el docente tiene metas específicas para sus estudiantes. en este contexto, se consideran los conocimientos previos junto con aquellos que se van a adquirir. Para alcanzar este objetivo, el maestro emplea métodos, técnica y destrezas con el fin de lograr los objetivos de enseñanza.

Como parte de un proceso pedagógico, el profesor utiliza la didáctica para facilitar aprendizajes significativos a través de la enseñanza. este proceso involucra al profesor, los estudiantes, el tema y el entorno educativo (Educalink, 2021).

6.1.7 Gamificación

Según (IFEMA MADRID, 2020) la gamificación, proviene del anglicismo “gamification”, se deriva de la palabra en inglés “game”, que se traduce al español como “juego”. Es la adaptación de diversos parámetros y dinámicas presentes en juegos de diversas índoles, aplicándolos en áreas que tradicionalmente no están vinculadas a este tipo de entretenimiento.

En áreas como la educación y el entorno profesional, donde se implementan prácticas de gamificación, se ha llevado a cabo una integración ingeniosa de elementos sociales del entorno. Este enfoque busca recrear de manera plena la experiencia divertida de los juegos, contribuyendo significativamente a la adquisición de nuevos conocimientos o al fortalecimiento de los ya existentes.

Otros autores como (Narvaez, 2022) argumenta que, la gamificación se describe como la aplicación de actividades y recompensas externas con el propósito de estimular la motivación en diversos entornos. Su finalidad es mejorar la participación y la experiencia de una persona en relación con un curso, un objetivo o un sistema específico. A lo largo de la historia, la gamificación ha estado presente en diferentes aspectos de la vida humana. Sin embargo, resulta interesante notar cómo los elementos propios de los juegos han comenzado a incorporarse en

numerosas aplicaciones y sitios web con el propósito de fomentar la interacción de los visitantes.

6.1.7.1 Elementos de la Gamificación

De acuerdo con (De la Torre, 2023), la gamificación consta de tres elementos interrelacionados que son: dinámicas, mecánicas y estáticas.

6.1.7.2 Dinámicas

La dinámica es un factor crucial en la implementación de la gamificación, ya que está vinculada con la motivación de los jugadores y su implicación en la historia o narrativa. En este sentido, las dinámicas de gamificación buscan estimular el interés de los alumnos y fomentar así su participación activa en la actividad. Asimismo, estas dinámicas tienen como objetivo sumergir a los estudiantes en un contexto relevante al tema de estudio, con el propósito de hacer el contenido más interesantes y memorables.

Entre las dinámicas clave de la gamificación se encuentran los desafíos y las recompensas. Similar a los videojuegos, en numerosas instancias, los logros quedan registrados en una tabla de calificación, incentivando al estudiante a continuar mejorando y superando las puntuaciones de sus compañeros.

6.1.7.3 Mecánicas

Las mecánicas son la columna vertebral de la gamificación. Estos son componentes básicos de juego como, por ejemplo, sus reglas. Dentro de las mecánicas encontramos herramientas que ayudan a involucrar al usuario en la experiencia, como la ubicación donde se desarrolla el juego o el token o avatar.

Las mecánicas en la gamificación incorporan elementos significativos, como los sistemas de puntajes y niveles, que tienen como objetivo mantener a los estudiantes comprometidos y motivados. Al conceder puntajes por la realización de tareas o la superación de desafíos, los aprendices experimentan una sensación éxito que los motiva a continuar progresando.

6.1.7.4 Estáticas

La estética desempeña un papel fundamental en la gamificación. un diseño visual atractivo y amigable para el usuario tiene un impacto significativo en la experiencia de aprendizaje. los gráficos cautivadores, una navegación intuitiva y una interfaz agradable contribuyen a que los estudiantes se sientan cómodos y comprometidos con el contenido, lo

que, a su vez, mejora la eficacia del proceso formativo. a través de la estética, los usuarios pueden experimentar diversas vivencias, sensaciones y experiencias.

6.1.7.5 Herramientas tecnológicas

Como lo menciona (Nebreda, 2023) , las herramientas tecnologicas es cualquier software o hardware los que nos permiten realizar una accion con los resultados esperados ahorrando tiempo, tambien sirven para mejorar la calidad de un trabajo; que permite crear actividades educativas multimedia, con el objetivo de que los docentes enseñen y los alumnos aprendan de una manera divertida. A continuación, se muestra la comparación que tiene Educaplay con otras herramientas tecnológicas:

Tabla1

Cuadro comparativo sobre herramientas tecnológicas.

CUADRO COMPARATIVO SOBRE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

Herramientas	Concepto	Características	Ventajas	Desventajas
Educaplay	Herramienta que crea actividades educativas multimedia, ofrece resultados atractivos y profesionales.	<ul style="list-style-type: none"> • Es gratuito • Su uso es intuitivo • Tiene un resultado final muy profesional • Cuenta con 18 actividades. • Puedes acceder a actividades ya realizadas por otros usuarios. • Puede gestionar grupos de alumnos. 	<p>Actividad atractiva y fácil de manejar.</p> <p>Se puede insertar imágenes y archivo de audio (para niños no lectores y personas con discapacidad).</p> <p>No se necesita instalar ningún programa en el ordenador basta con el plugin de Flash.</p> <p>Ofrece su contenido en tres idiomas: español, francés e inglés.</p>	<p>Para la actividad del dictado es necesario tener micrófono y parlantes.</p> <p>Al ser un programa estándar, al momento del uso cualquier pequeño error del teclado le baja puntos en el resultado final.</p> <p>Una vez que se descarga el recurso ya no se pueden modificar.</p> <p>Algunas actividades son limitadas en su uso</p>
Cerebriti	Herramienta para implementar juegos educativos en	<ul style="list-style-type: none"> • Su creación es sencilla y rápida 	Permite que el alumno aprenda jugando.	Solo permite máximo 50 caracteres.

	el aula de manera gratuita.	<ul style="list-style-type: none"> • Ya hay muchos juegos creados, listos para usar • Se pueden añadir elementos propios de gamificación. • Permite seguir un seguimiento de la evaluación de cada estudiante. 	<p>Se puede acceder por medio de Facebook u otro correo.</p> <p>Se puede jugar sin necesidad de registrarse.</p>	<p>Como cualquier juego digital puede llegar a ser adictivo.</p> <p>No te deja corregir errores.</p>
Kahoot	Herramienta que permite crear juegos de aprendizaje o elegir uno que ya este creado.	<ul style="list-style-type: none"> • Juego interactivo • Cuestionarios personalizables • Biblioteca de preguntas • Competencia y espíritu de juego • Feedback inmediato • Uso de dispositivos móviles 	<p>Es gratuito</p> <p>Es muy fácil de utilizar</p> <p>Hay diversidad de kahoot públicos.</p> <p>Alta motivación del alumnado más participación.</p> <p>Mejora la competencia digital.</p> <p>Nos ayuda a aportar a los alumnos nuevos conocimientos o conocer la que saben.</p>	<p>Solo funciona con conexión a internet.</p> <p>Si hay un gran número de jugadores, el programa no funciona correctamente.</p> <p>Los alumnos se pueden distraer o tomárselo como un juego más.</p>
Edmodo	Ayuda a conectar a profesores alumnos y padres de familia, basado en un	<ul style="list-style-type: none"> • Plataforma social educativa gratuita • Permite la comunicación entre docente alumno. 	Software de uso libre y gratuito.	Es más de uso personal que institucional.

entorno cerrado y seguro.

- Cuenta con diferentes roles.

Su entorno es intuitivo y amigable, similar a las redes sociales.

No tiene la opción de chat, es decir, no permite que los alumnos creen grupos.

Dispone de 18 idiomas.

Requiere fortalecer el trabajo autónomo

Permite enviar y recibir mensajes.

Permite asignar insignias para estimular la participación.

Fácil creación, edición y eliminación de cuentas.

Quizizz

Herramienta que permite crear preguntas personalizadas de forma lúdica y divertida, similar a kahoot.

- Memes
- Modo de tarea
- Agregue imágenes, audio, y ecuaciones matemáticas.
- Potenciadores da poderes según sea correcta la pregunta.

Su fácil manejo y fácil uso.

Siempre tiene que estar el dispositivo conectado a internet.

Revisa errores al terminar una actividad.

El docente debe contar con una cuenta en la página de la aplicación.

Comparte por las actividades por correo o redes sociales.

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

6.1.8 Educaplay

Educaplay es una plataforma educativa que permite la creación de actividades multimedia y juegos caracterizado por su fácil manejo y resultados atractivos y profesionales, está orientada hacia los docentes que les gusta aprender y enseñar de forma divertida, cuenta con un sin número de actividades para todos los niveles educativos desde Educación inicial hasta el ámbito universitario.

Asimismo, es importante señalar que esta plataforma aparte de las creaciones de actividades propias, su amplio repositorio de juegos realizados por otros, ayuda a los docentes en ahorro de tiempo al momento de preparar sus clases, ya que con solo hacer una búsqueda rápida esta tiene acceso a diferentes actividades de cualquier nivel educativo, por lo que es sencillo encontrar una que se adapte a su nivel.

Igualmente, debido a que es una plataforma que utilizan miles de usuarios esta se ha convertido en una verdadera comunidad de aprendizaje en la que se comparten conocimientos entre usuarios esto gracias a las herramientas colaborativas que nos ofrece esta plataforma. (Alzaga, 2020)

6.1.8.1 Historia de Educaplay

Según (Jurado, scielo.sld.cu, 2022) menciona que Educaplay es una plataforma en línea que permite la creación de diversas actividades académicas, surge en el año 2010 ADR formación Soluciones eLearning lanza www.educaplay.com, es una web colaborativa en la cual se puede crear y compartir recursos en base a las TAC (Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento) de uso exclusivo sin costo. Educaplay está orientado a los docentes que quieran disponer de contenido multimedia para la impartición de sus clases, así como para cualquier usuario que quiera aprender de manera interactiva sobre cualquier tema.

6.1.8.2 Importancia de Educaplay

Con Educaplay, tiene la posibilidad de diseñar y compartir tus propias actividades educativas multimedia, eligiendo entre 14 tipos de actividades y aprovechando la disponibilidad de 11 idiomas. Este proceso se realiza de manera sencilla, intuitiva y sin costo alguno la reproducción de las actividades es accesible desde cualquier dispositivo gracias a la tecnología basada en HTML, y la integración en blogs y plataformas LCMS, como Moodle, compatible con Scorm, se realiza de manera eficiente.

Además de la creación de actividades personalizadas, Educaplay brinda acceso a un extenso repositorio de juegos y actividades desarrolladas por otros usuarios. Estos recursos están organizados por niveles, contribuyeron a la formación de una comunidad educativa sólida, donde los usuarios comparten conocimientos mediante las herramientas colaborativa que la plataforma proporciona (TheGlobe, 2021).

6.1.8.3 Ventajas de Educaplay

Resulta muy fácil de utilizar e intuitivo, no tiene costo y no requiere la instalación de software adicional.

Los recursos generados son compatibles con sistemas de gestión de aprendizaje y se pueden incrustar en páginas web o blogs.

Facilita la creación de colecciones para organizar y utilizar de manera más efectiva actividades. Asimismo, posibilita la descarga y creación instantánea de recursos.

Está disponible para el público en general y, en este sentido, los recursos pueden imprimirse y reproducirse en cualquier navegador o localmente desde diversos dispositivos de almacenamiento (Jurado, cielo.sld, 2022).

6.1.8.4 Desventajas de Educaplay

Una vez descargado no se pueden modificar los recursos.

No permite la puntuación en las plataformas LMS

Algunas actividades son limitadas en su uso (Montealegre, 2018).

6.1.8.5 Para qué sirve Educaplay

La plataforma permite crear varios formatos de actividades en formato de juego y compartirlas con los estudiantes en una clase o una reunión. Los participantes se conectan a la plataforma y juegan a través de teléfonos móviles, tabletas o PC. Luego se registran los resultados.

Educaplay sirve como una herramienta integral para la creación, personalizada y distribución de recursos educativos interactivos, brindando a los docentes y estudiantes una plataforma efectiva para el aprendizaje y la enseñanza. Su enfoque intuitivo y la diversidad de opciones disponibles hacen que sea una herramienta valiosa en el ámbito educativo.

6.1.8.6 Como funciona Educaplay

Educaplay, es una herramienta en línea que posibilita a los usuarios desarrollar diversas actividades educativas interactivas utilizando una variedad de formatos, como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras opciones (Gómez, 2021)

6.1.8.7 Como crear actividades en Educaplay

Después de haberse registrado, el profesor necesita hacer clic en ‘Crear actividad’, ubicado en la parte superior derecha del sitio web, y seleccionar una de las 17 opciones disponibles. Estas opciones incluyen froggy jumps, crucigrama, sopa de letras, ruleta de palabras, relacionar mosaico, test, relacionar columnas, completar, relacionar, adivinar, adivinanza, video quiz, mapa interactivo, ordenar letra, ordenar palabras, presentación, dictado y diálogo (Agüera, 2022).

6.1.8.8 Educaplay en la educación

La plataforma Educaplay es importante para la interacción en el proceso enseñanza aprendizaje, ya que esta proporciona diversas actividades gracias a las cuales los estudiantes logran un aprendizaje significativo, y lo más importantes aprenderán jugando.

Educaplay cuenta con una interfaz fácil de usar, lo que facilita que los docentes creen actividades sin la necesidad de tener algún conocimiento avanzado en programación o diseño web. Además, permite que el docente personalice sus actividades, ya sean cambiando su diseño, agregando contenido como multimedia cada uno de estos los puede adaptar con criterios de puntuación. También cuenta con tutoriales para aquellos docentes que no se atreven a familiarizarse con esta plataforma. (Páez y otros, 2022)

6.2 Teoría legal

Según la Ley Orgánica de Educación (LOEI) la educación es uno de nuestros derechos primordiales como personas por lo cual recalcamos los siguientes artículos:

Que, el artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador prescribe: “La Educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tiene el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”

Que, el artículo 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Que, el artículo 28 de la Carta Magna prescribe: “La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantiza el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente”.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Que el artículo 343.- Determina que “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.”

Que el artículo. 344.- El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles

de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior. El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

Que, el artículo 347 numerales 8. Es responsabilidad del Estado en su inciso 8 “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”.

Que, el artículo 2.3. de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, prevé: “Principios del Sistema Nacional de Educación. - El Sistema Nacional de Educación se regirá por los siguientes principios: (...) b. Educación para el cambio. - La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades (...) d. Educación para la democracia. - Los establecimientos educativos son espacios democráticos de ejercicio de los derechos humanos y promotores de la cultura de paz, transformadores de la realidad, transmisores y creadores de conocimiento, promotores de la interculturalidad, la equidad, la inclusión, la democracia, la ciudadanía, la convivencia social, la participación, la integración social, nacional, andina, latinoamericana y mundial (...) e. Participación ciudadana (...) Comprende además el fomento de las capacidades y la provisión de herramientas para la formación en ciudadanía y el ejercicio del derecho a la participación efectiva”.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI,2017) garantiza el derecho a la educación y determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad, así como la relación entre sus actores.

El Código de la Niñez y Adolescencia (2003), establece en el Art. 37 numeral 4 “Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

6.3 Teoría referencial

Historia de la institución

En el año 1965, con la expedición de La Ley Agraria denominado “huasipungo” la misma que consistían en entregar un pedazo de terreno por los años de servicio que ha trabajado dentro de la hacienda, en cumplimiento de esta ley La hacienda de Huapungoto entrega una parcela de terreno que consistía más o menos en cuatro a cinco hectáreas a todos los que sirvieron en la hacienda, entre ellos a los habitantes que vivían en el sector que lo llamamos como comunidad Quesera, en este sector existía casas de pajas muy dispersas. En este proceso de cambio el Gobierno Nacional General Rodríguez Lara, a través de algunos convenios para el proceso de industrialización de esa época hace posible la inserción a las comunidades a través de algunos sectas religiosas entre ellas las escuelas prediales, con el apoyo de las misioneras Madres Lauritas, quienes con el fin de evangelizar laboraban en este sector con un plan de evangelizar y educar a las personas analfabetas, para lo cual tenían como colaboradores a persona de otro sector como son: Lorenzo Allauca y José María Allauca, en la que impartían clases de religión y alfabetizaban en dos idiomas Kichwa y Castellano.

Con esta actividad de educar a los adultos nace una idea de dar una educación a **los** niños que no recibían ninguna clase de educación para lo cual empieza la gestión de algunas personas del sector liderados por algunas monjitas y el sacerdote, quienes impartían clases muy motivadoras con música canto y algunos socios dramas a la que los habitantes del sector asistían muy entusiastas con sus hijos pequeños.

Con varios intentos en años anteriores y cristalizar la idea de tener una Escuela para los niños, los dirigentes encabezado por José María Chimbolema y Manuel Arellano Agualongo empieza a negociar con los patrones un lote de terreno para la construcción de un aula, el mismo que fue donado en el lugar alto de Quesera un total de 800 a 1000 metros cuadrados más o menos, para luego hacerse cambio en parte central con un lote de las mismas características con los compañeros: Segundo Tamami y Pascual Tamami, luego de tener listo el terreno se empezó a construir una casita de adobe con la colaboración de todos los moradores en donde pusieron materiales y mano de obra.

Teniendo listo el local, se empezó a gestionar en la Dirección Provincial de Educación los mismos que aceptaron y se crea la escolita en el año de 1969. Luego de crearse la escuela no llevó ningún nombre para luego en años posteriores nombrarle Escuela Fiscal Mixta “República del Ecuador” manteniendo este nombre hasta la actualidad, siendo designando

como primera Profesora la Sra. Ana Cárdenas y al Sr. Manuel Velasco como Supervisor, quienes inician el primer grado con 17 alumnos, siendo entre ellos los primeros alumnos: Alejandro Moposita, Segundo Moposita, Francisca Chimbolema, Mariano Arellano entre otros, esta educación empezó a funcionar en una aula construida con adobe y zinc, para lo cual apoyaban los moradores, la iglesia, y hasta el mayordomo de la hacienda el señor Agustín Chimbolema.

Con el paso de los años se implementó algunos grados para lo cual la profesora titular no se avanzaba dar una educación formal al gran número de alumnos que obligo a la Dirección de Educación, incrementar una profesora la misma que duro muy poco tiempo. Transcurrieron algunos, años la profesora pide un cambio el mismo que es sustituido por el Sr. Kléver Peñaloza en el año de 1980 a la cual se incrementa nuevamente con la Sra. Lastenia Guerra, la misma que trabaja unos dos a tres años aproximadamente y por problemas de maltrato a los niños expulsan de la comunidad, la misma que es reubicada en la comunidad de Cachisagua que permanece hasta la actualidad, luego ésta vacante es ocupada por el Sr. Washington Ledesma el mismo que años más tardes por problemas de comportamiento hacia los moradores también es expulsado de esta comunidad, reponiéndose nuevamente con la Sra. Natalia Suarez la misma que se jubila en este establecimiento en el año 2009.

En 1986 La Escuela República del Ecuador forma parte del programa del Proyecto de Educación Bilingüe Intercultural para impartir clases en Kichwa y castellano por la predominante población Kichwa hablante que existía y existe hasta la actualidad, para lo cual incrementan la escuela con la Sra. María Chela, y la Señorita Aurora Ninabanda.

En 1988 a través del Plan internacional se crea un programa denominado WawaWasi con el Sistema Intercultural Bilingüe que consistía en educar los niños de Jardín de Infantes para lo cual incrementa un docente más que es Sr. Manuel Chela, la misma que es legalizada por parte del Ministerio de Educación en 1989 creando La Dirección Nacional de educación Bilingüe Intercultural (DINEIIB) con sus respectivos departamentos descentralizados en las diferentes provincias como Dirección Provincial de Educación Bilingüe Intercultural (DIPEIIB) a la que nuestro establecimiento formo parte como escuela Bilingüe Intercultural.

Con la creación de esta institución educativa empieza a fortalecer la educación en los niños, para lo cual el MEC crea el Programa de Educación Pre-escolar (PRONEPE) sé que atiende a los niños antes de la edad escolar comprendida entre 4 a 5 años, para lo cual designan

al Sr. Mariano Arellano Como profesor con estos alumnos el mismo que es miembro de la comunidad que continúa laborando hasta la actualidad.

En 1993 por problemas de aprendizaje con un bajo rendimiento de los alumnos nuevamente son expulsados los Profesores bilingües Aurora Ninabanda, María Chela, y Manuel Chela, en la que son sustituidos por el Sr. Marcial Agualongo y el Sr José Rea, contabilizando hasta esos momentos, 76 alumnos.

En 1995 El Sr Marcial Agualongo ocupa una vacante en la Dirección Bilingüe restituyéndolo con el Sr César Fernández, quedando con un total de cuatro profesores, en 1998 el Sr. Kléver Peñaloza es cambiado de establecimiento educativo y reponiendo la partida con la Srta. Germania Estrella.

En 2002 existe un aumento considerado de los alumnos y se incrementa un profesor de grado que es el Sr José Curay y el Sr. José Ninabanda como profesor de Tecnología Productiva.

Debido al incremento de la población sigue aumentando más alumnos en el establecimiento educativo, razón por la cual en el año 2003 se incrementa una bonificación recayendo en la Srta. Laura Avilés, para que preste sus servicios con el Primer Año de Educación Básica, exigiendo que las políticas educativas vayan reformándose y cambiando debido al incremento de más alumnos, que bordeaba los 120 entre niños y niñas de diferente edad escolar y la necesidad de poseer un grado con un profesor se solicita el incremento de una nueva profesora a la Srta. Yolanda Caspi, en el año 2006 dándose solución por la falta de profesores y por ende dar una mejor funcionalidad del sistema educativo. En 2010 se incrementa al Sr Manuel Arévalo, para solucionar el problema suscitado con la jubilación de la compañera, Sra. Natalia Suarez hasta cuando se dé la respectiva reposición con otro docente, como también se incrementa con La Srta. Laura Hinojosa como profesora de computación.

Actualmente el establecimiento educativo se encuentra laborando con 10 profesores y 115 alumnos desde Inicial I. II. 1ro, 2do, 3ro, 4to, 5to, 6to, 7mo, 8vo, 9no, 10mo años de educación general básica y profesores especiales de inglés y computación. Como también cuenta con una infraestructura y centro de cómputo adecuada para la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la comunidad Las Queseras.

Fuente: Libro de la institución

Proyecto de investigación Uso de la plataforma Educaplay

Según el autor (Collanque, 2022) con el tema: “Uso de la plataforma Educaplay en el aprendizaje autónomo de estudiantes de una Universidad Privada de Lima – 2021” determina que hay correlación (0.547), pero esta, es moderada con lo cual afirmamos que la correlación es estadísticamente significativa, entre el uso de la plataforma Educaplay y el aprendizaje autónomo.

Proyecto de investigación Uso de la plataforma Educaplay

Este proyecto de investigación realizado por los autores (Sánchez y Rosero, 2021), con el tema: “El uso de la plataforma Educaplay para la impartición de la de las clases en línea de educación inicial en la Unidad Educativa Francisco Flor en época de pandemia” nos da a entender que la plataforma Educaplay es un sitio web adaptado para una interacción entre docente y estudiante este método desarrolla de manera libre la interacción del aprendiz y del aprendizaje con el portador del conocimiento de una manera didáctica y sobre todo fácil.

La plataforma Educaplay es el canal conductor más eficaz para llegar a los niños de Educación Inicial, ya que presenta características visualmente atractivas llamando la atención y fortaleciendo el aprendizaje autónomo del niño. Adicional a esto, la base teórica previamente realizada con opiniones de diferentes autores, nos muestra que este recurso didáctico es un método que en la actualidad está en ejecución, con beneficios educativos y que se puede llevar a cabo en la comodidad del hogar, logrando la interacción entre niño y docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje y, sorbeto, apoyando al aprendizaje tecnológico y avanzado.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

7.1.1 Investigación cuantitativa

La investigación cuantitativa es un modelo metodológico, cuyo propósito central es descifrar leyes universales que proporcionen una comprensión profunda del objeto de estudio. Esta metodología se basa en la observación, verificación y experimentación directa y pone énfasis en generar datos numéricos, cuantificables y verificables.

7.1.2 Investigación cualitativa

La investigación cualitativa se define como un enfoque de investigación que se centra en el análisis de prácticas sociales vistas como entidades complejas y simbólicas que desafían la simplificación numérica. Asimismo, supone que ciertas realidades solo pueden alcanzadas a través de la observación participante (investigación-acción).

7.2 Diseño o tipo de estudio

Se realizó una investigación bibliográfica, descriptiva y de campo debido a que se realizó la investigación directamente con los docentes del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “República del Ecuador”.

7.2.1 Investigación bibliográfica

La investigación bibliográfica o documental comprende el análisis crítico de la literatura existente vinculada al tema de investigación, constituyendo así uno de los pasos primordiales, implicando la cuidadosa selección de fuentes de información pertinentes al estudio en cuestión.

7.2.2 Investigación descriptiva

La investigación descriptiva demuestra ser el método más apropiado para recopilar información que aclare las relaciones y describa el mundo en su estado actual. Generalmente, este tipo de estudio se lleva a cabo como una etapa preliminar a la realización de un experimento para determinar exactamente qué aspectos deben considerarse e incluirse en dicho experimento.

7.2.3 Investigación de campo

La investigación de campo es la adquisición de nuevos datos directamente de fuentes primarias para un propósito específico. Es un método de recopilación de datos cualitativos diseñados para comprender, observar e interactuar con las personas en su entorno natural. Este enfoque nos permite obtener información de primera mano y captar las dinámicas y contexto reales que influye en el fenómeno en estudio.

7.3 Métodos

7.3.1 Cualitativo

El método cualitativo, es un conjunto de prácticas o técnicas interpretativas que sirven para describir y explicar detalladamente un fenómeno de estudio. Esta investigación no se centra en la recopilación de datos estadísticos o valores numéricos, sino en la obtención de información a través de fuentes bibliográficas y otros recursos narrativos.

7.3.2 Inductivo

Es un enfoque basado en el razonamiento que parte de situaciones específicas para llegar a principios más amplias. En el proceso de investigación, fue importante comenzar con teorías básicas y luego explorar teorías más generales. Este enfoque fue sumamente beneficioso ya que partió de lo específico a lo general a la hora de estructurar la investigación.

7.3.3 Deductivo

El método deductivo se caracteriza por ser un proceso lógico y radical que parte de conceptos generales para luego centrarse en aspectos más específicos. Este enfoque no solo permite dividir teorías complejas en temas más manejables, sino que también facilita la comprensión progresiva del problema abordado. A modo de ejemplo, a la hora de explicar y describir un tema en particular, se llevó a cabo su subdivisión en tres campos distintos, este proceso permitió una explicación desde una perspectiva general hacia niveles de detalla más específicos.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La técnica que utilizamos en el proceso de recopilación de datos fue la encuesta, entrevista y dentro de ella optamos como nuestro principal instrumento el cuestionario de preguntas cerradas y abiertas.

7.4.1 Encuesta

Es una herramienta de investigación que incluye una serie de preguntas con posibles respuestas o preguntas cerradas o abierta, con el objetivo de que el encuestado responda en sus propios términos.

7.4.2 Entrevista

La entrevista representa una técnica de recopilación de información a través de una conversación detallada y directa entre el entrevistador y el encuestado. Tiene el mismo objetivo que el de la encuesta: recolectar información, pero se distingue por la interacción personal entre un entrevistador y un encuestado. En este enfoque, las respuestas se presentan y responden verbalmente durante el encuentro.

7.5 Universo y muestra

Como universo se trabajó con los docentes y estudiantes del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “República del Ecuador” de la ciudad de Guaranda. A continuación, se detalla la información.

Tabla2

Número de docentes y estudiantes con los que se va a trabajar.

Universo	Muestra
Docentes	10
Estudiantes	15
Total	25

Fuente: Datos obtenidos del Centro Educativo Intercultural Bilingüe “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

7.6 Procesamiento de información

Una vez finalizada la fase de recolección de datos a través de la encuesta, se emprendió la tarea de tabular la información recopilada de cada pregunta. Este proceso incluyó la representación gráfica y porcentual de los resultados obtenidos, así como la creación de las correspondientes tablas estadísticas. Estos recursos visuales y analíticos desempeñaron un papel crucial, permitiendo una evaluación detallada y exhaustiva de los datos.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

1 ¿Conoce usted sobre las tecnologías de la información y comunicación (TIC)?

Tabla3

Tabulación de datos del conocimiento de las tecnologías de la información y comunicación.

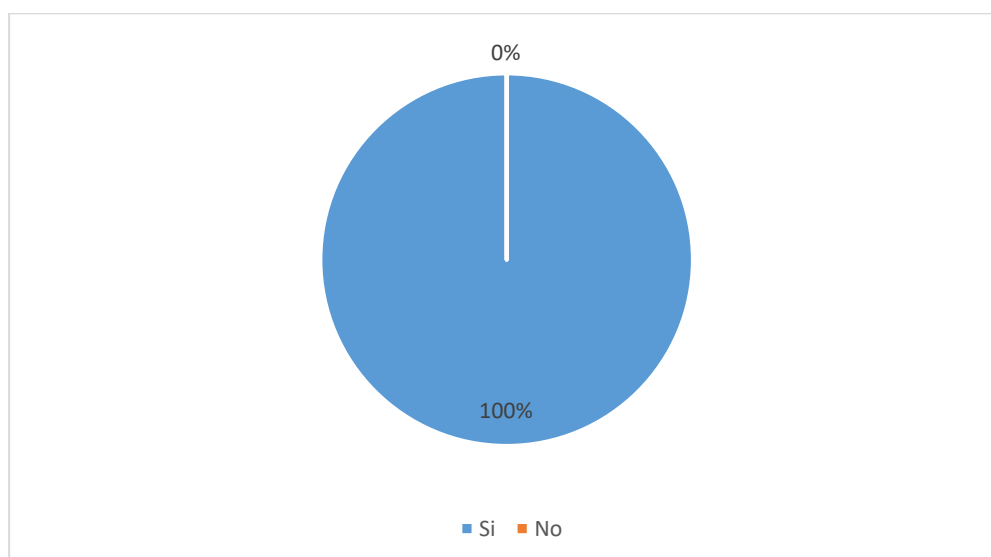
Items	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	100%
No	0	0%
Total	10	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Ilustración1

Tabulación de datos del conocimiento de las tecnologías de la información y comunicación.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Interpretación de datos

En este caso, es posible evidenciar que la totalidad de docentes, tienen conocimiento acerca de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), dado que estas herramientas con el pasar del tiempo han incrementado y actualmente, se las está utilizando con mayor frecuencia en el ámbito educativo.

2 ¿Le agradaría que sus clases sean más motivadoras y dinámicas?

Tabla4

Pregunta para conocer si le agradaría que las clases sean más motivadoras y dinámicas.

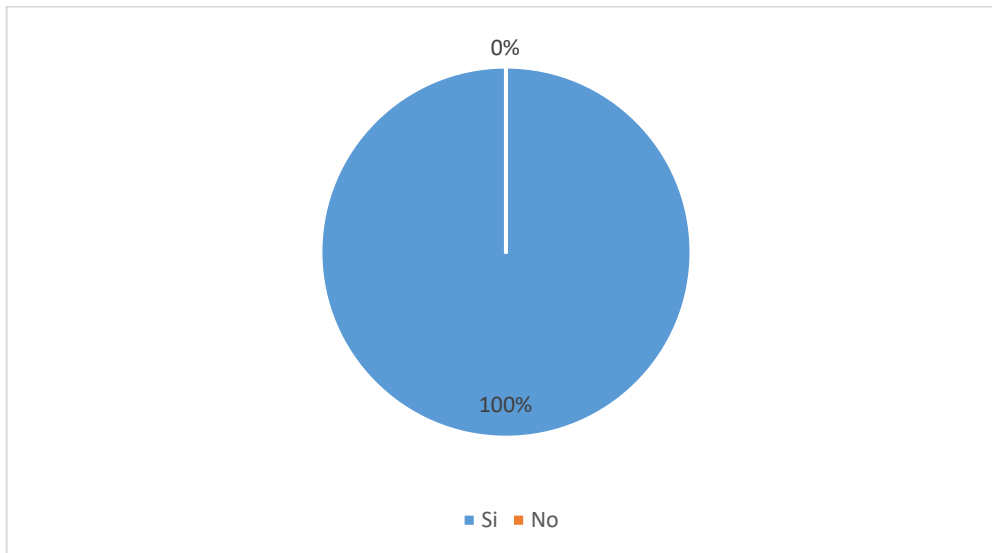
Items	Frecuencia	Porcentaje
Si	100	100%
No	0	0%
Total	100	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Ilustración2

Pregunta para conocer si le agradaría que las clases sean más motivadoras y dinámicas.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Interpretación de datos

Como se puede observar en el gráfico, a la totalidad de docentes les agradaría que sus clases sean más motivadoras y dinámicas porque el uso de las nuevas tecnologías facilita enormemente el aprendizaje en sus alumnos, permitiéndoles desarrollar nuevas habilidades.

Pregunta 3 ¿En algún momento ha utilizado alguna herramienta informática para enseñar dentro de clases?

Tabla5

Utilizo alguna herramienta informática para enseñar dentro de clases.

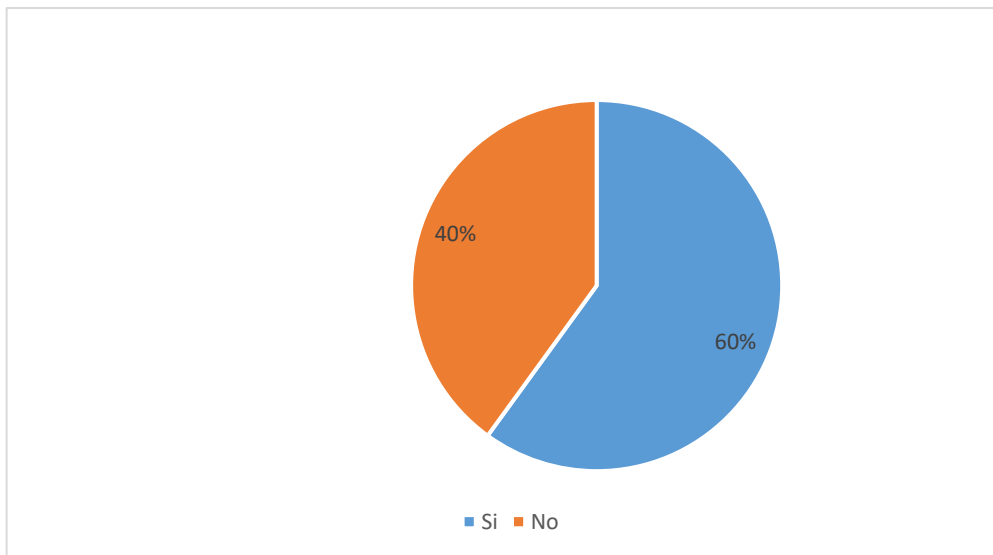
Items	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	60%
No	4	40%
Total	10	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Ilustración3

Utilizo alguna herramienta informática para enseñar dentro de clases.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Interpretación de datos

Con los resultados obtenidos a través de esta pregunta se puede evidenciar que el 60% de docentes si han utilizado alguna herramienta informática para enseñar dentro de sus clases, porque permite que sean más interactivas y motivadoras, mientras que el 40% de docentes no han hecho uso de estas herramientas informáticas, pensando que son de difícil uso o de alto costo.

Pregunta 4 ¿Con que frecuencia hace uso de alguna herramienta para la realización de sus clases?

Tabla6

Hace uso de herramientas tecnológicas para la realización de sus clases.

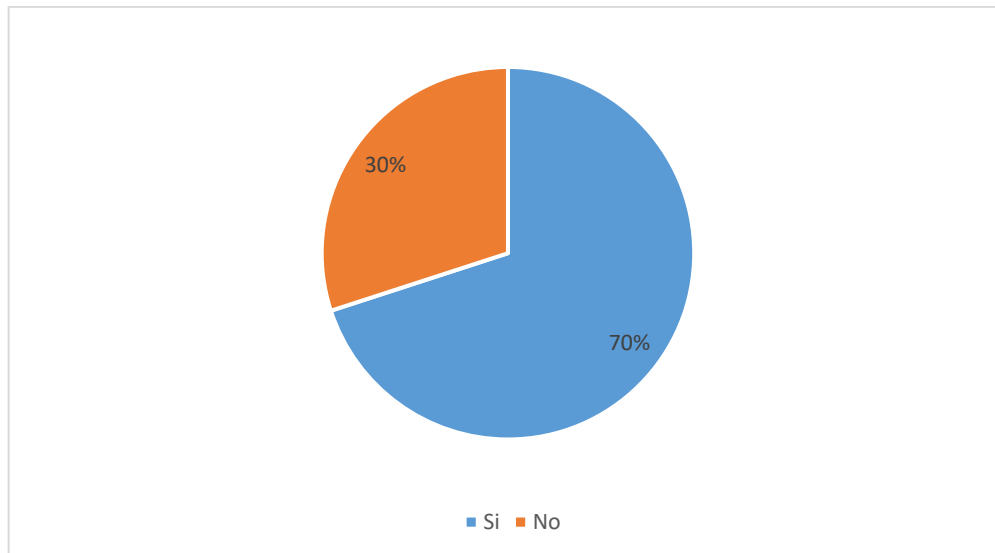
Items	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	70%
No	3	30%
Total	10	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Ilustración4

Hace uso de herramientas tecnológicas para la realización de sus clases.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Interpretación de datos

De acuerdo con los resultados obtenidos se evidencio que la mayoría de los docentes, no utilizan con frecuencia las herramientas tecnológicas, para la impartición de sus clases, mientras que la otra parte de docentes si lo utiliza, ya que permite que sus alumnos estén motivados y aprendan más sobre las nuevas tecnologías que son útiles para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta 5 ¿Cree usted que la utilización de herramientas tecnológicas los hace más reflexivos y creativos al momento de realizar los temas de su clase, además estas herramientas sirven como apoyo en el proceso educativo?

Tabla7

El uso de herramientas tecnológicas los hacen más reflexivos y creativos al momento de realizar su clase.

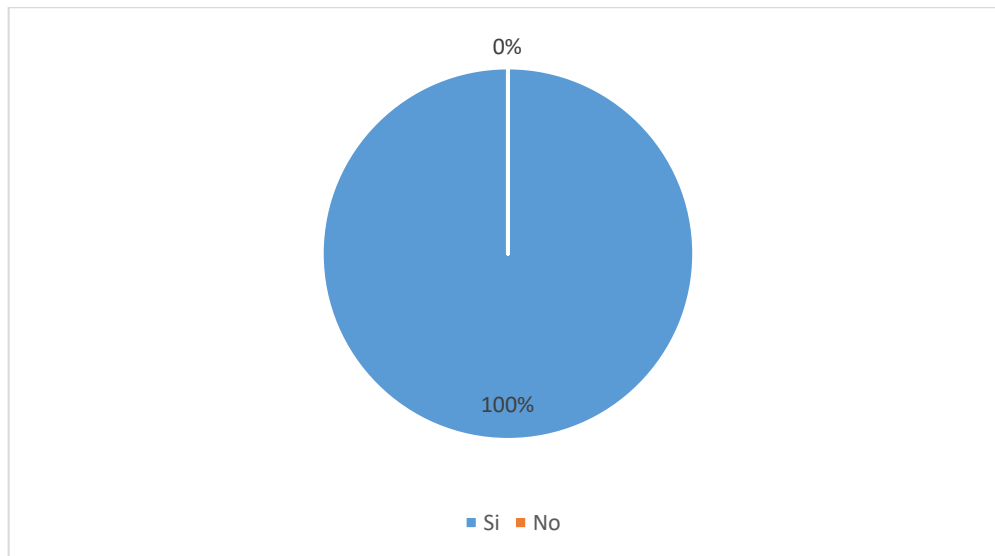
Items	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	100%
No	0	0%
Total	10	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Ilustración5

El uso de herramientas tecnológicas los hacen más reflexivos y creativos al momento de realizar su clase.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Interpretación de datos

Como se observa en el gráfico, la totalidad de docentes creen que la utilización de herramientas tecnológicas les permite ser más reflexivos y creativos al momento de desarrollar los temas de sus clases, también dan a conocer que estas herramientas son de gran importancia y apoyo en el proceso educativo.

Pregunta 6 ¿Le gustaría utilizar herramientas tecnológicas e interactivas dentro del proceso educativo?

Tabla8

Utiliza herramientas tecnológicas e interactivas en el proceso educativo.

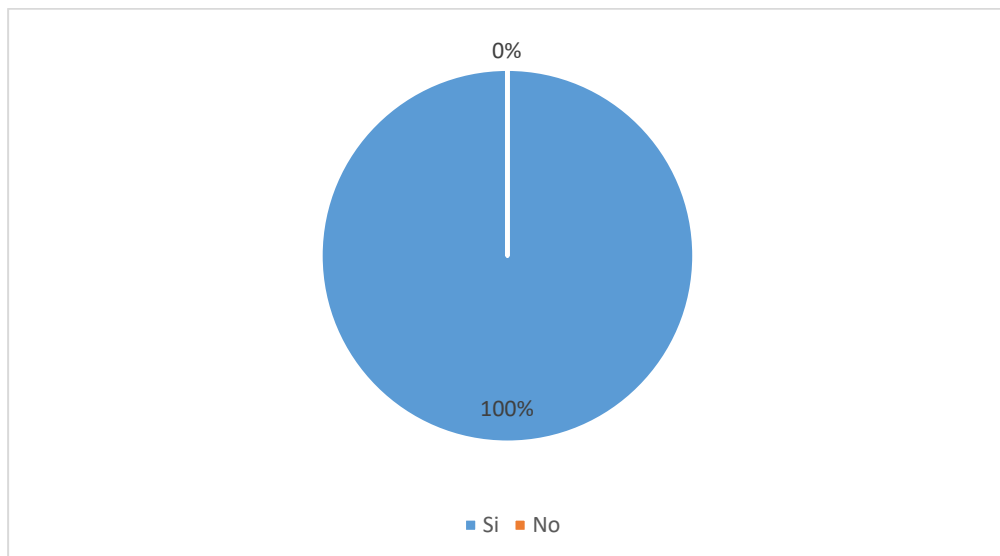
Items	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	100%
No	0	0%
Total	10	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Ilustración6

Utiliza herramientas tecnológicas e interactivas en el proceso educativo.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Interpretación de datos

Como se puede evidenciar en el siguiente gráfico, todos los docentes están de acuerdo con utilizar diversas herramientas tecnológicas, debido a que, al aplicarlas en el proceso educativo, permite colaborar con la adquisición, elaboración y la transmisión de conocimiento hacia sus alumnos.

Pregunta 7 ¿Usted piensa que mediante los juegos los estudiantes aprenden de mejor manera?

Tabla9

Mediante los juegos los estudiantes aprenden de mejor manera.

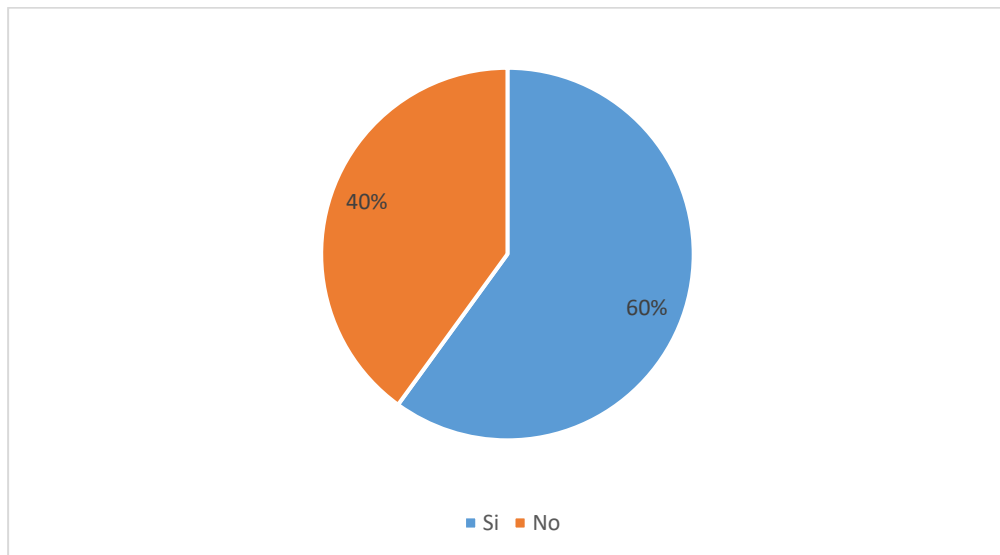
Items	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	60%
No	4	40%
Total	10	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Ilustración7

Mediante los juegos los estudiantes aprenden de mejor manera.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Interpretación de datos

Mediante los resultados que se obtuvieron, se puede determinar en su mayoría de docentes piensa que los estudiantes mediante el juego pueden aprender de mejor manera, porque el juego permite en el estudiante desarrollar el conocimiento y competencias sociales y emocionales, dado que ellos aprenden a forjar vínculos, compartir con sus compañeros y también a contribuir con su autoestima.

Pregunta 8 ¿Con la implementación de actividades lúdicas cree que la participación de sus estudiantes sea más eficiente?

Tabla10

Implementa actividades lúdicas para la participación de sus estudiantes.

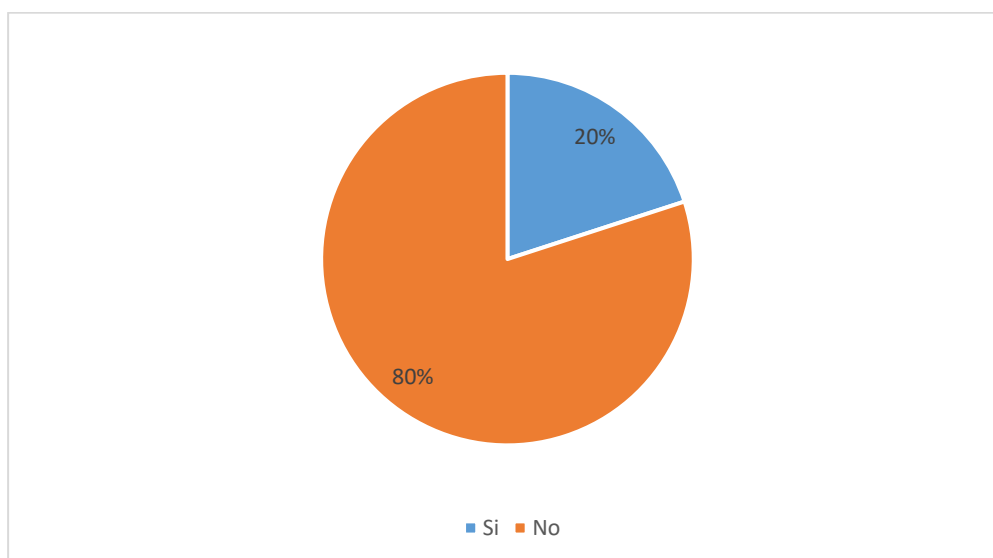
Items	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	20%
No	8	80%
Total	10	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Ilustración8

Implementa actividades lúdicas para la participación de sus estudiantes.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Interpretación de datos

La mayoría de docentes cree que la implementación de actividades lúdicas permite que la participación de sus estudiantes sea más eficiente, debido a que dichas actividades permiten al docente contribuir con el mejoramiento de captar más atención en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, puesto a que esto permite interactúan con los objetos en tiempo real.

Pregunta 9 ¿Se sentiría a gusto con la implementación de nuevas herramientas tecnológicas en su proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla11

Se siente a gusto con la nueva implementación de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje.

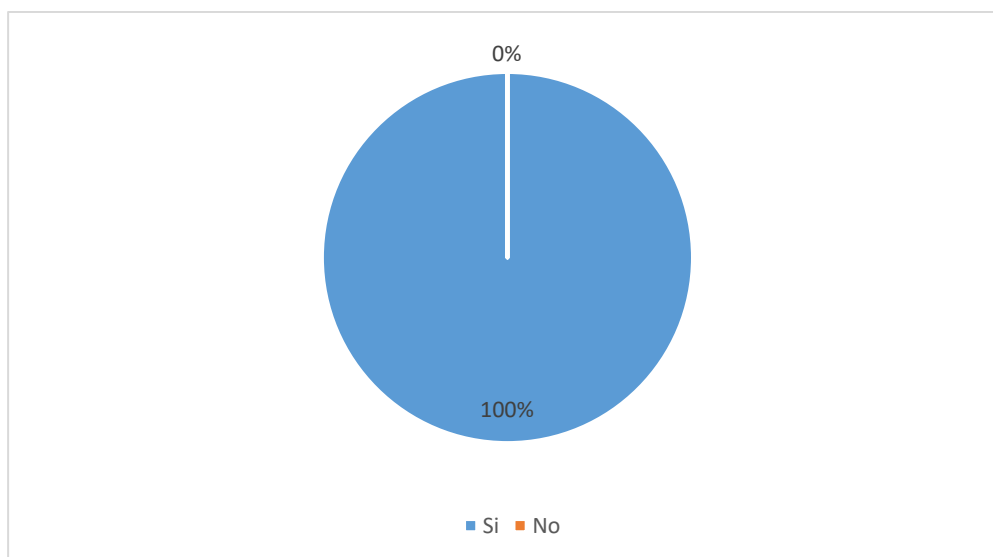
Items	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	100%
No	0	0%
Total	10	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Ilustración9

Se siente a gusto con la nueva implementación de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Interpretación de datos

En base a los resultados obtenidos mediante la encuesta aplicada, los docentes en su totalidad se sentirían a gusto con la implementación de nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje, porque permiten aumentar las oportunidades de acceder al conocimiento, desarrollar habilidades colaborativas y también enseñar sobre nuevos espacios tecnológicos a sus estudiantes, que hoy en día se están utilizando en el ámbito educativo.

Pregunta 10 ¿Ha escuchado sobre los beneficios de la herramienta tecnológica EDUCAPLAY?

Tabla12

Conoce los beneficios de la herramienta tecnológica EDUCAPLAY.

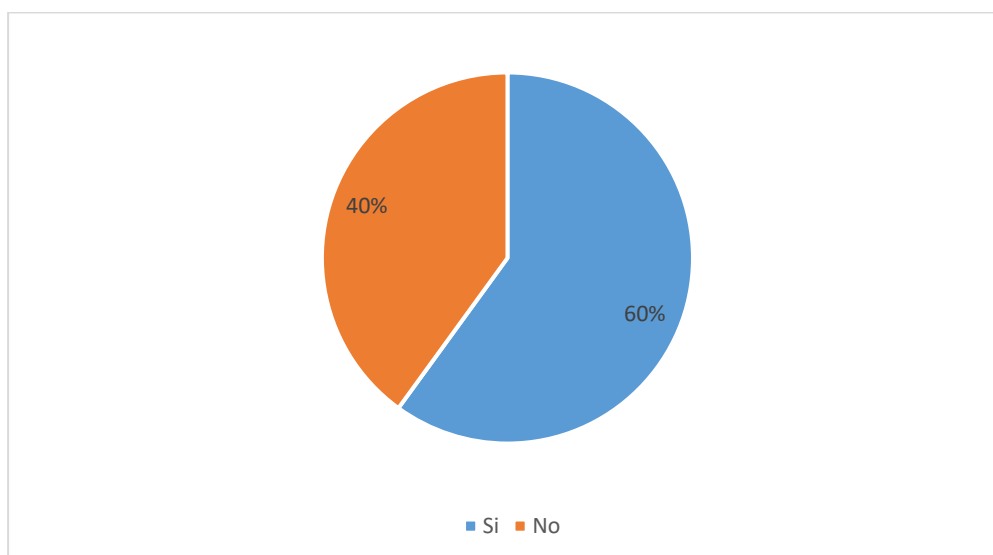
Items	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	60%
No	4	40%
Total	10	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Ilustración10

Conoce los beneficios de la herramienta tecnológica EDUCAPLAY.



Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la CECIB “República del Ecuador”

Interpretación de datos

Con los resultados obtenidos el 60% de docentes, desconoce sobre los beneficios que les puede brindar la herramienta tecnológica Educaplay, mientras que el 40% si conoce los beneficios que esta ofrece esta herramienta dentro del ámbito educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

ENTREVISTA

Interpretación de la entrevista realizada al director del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “República del Ecuador” de la ciudad de Guaranda.

1. Cree que actualmente las herramientas tecnológicas son indispensables en el proceso de enseñanza – aprendizaje

Si es una ayuda importante porque los alumnos aprenden mejor las clases en su proceso de aprendizajes.

Interpretación

Debido al continuo avance de la tecnología ha permitido que la impartición de clases por parte de algunos docentes sea mejor con la utilización de estas nuevas herramientas que actualmente son utilizadas

2. ¿Con que frecuencia los docentes hacen uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza de las diferentes asignaturas?

Actualmente el 75% utilizan cada día

Interpretación

La frecuencia con la que los docentes utilizan las herramientas tecnológicas en el aula es un aspecto crucial, ya que reconocen y valoran el potencial de estas nuevas metodologías para así mejorar la calidad de la enseñanza y la participación de los estudiantes.

3. ¿Usted se ha visto en la necesidad de incentivar a los docentes el aplicar las TIC en las diferentes áreas de enseñanza?

Por supuesto, ya que es muy importante en la era moderna que todos los docentes estemos actualizado con la tecnología.

Interpretación

El uso de las TIC ha abierto nuevas posibilidades para la educación, ya que brinda una amplia variedad de recursos digitales y herramientas interactivas con contenido multimedia permitiendo que los docentes diversifiquen sus métodos de enseñanza.

4. ¿Considera que el uso de aplicaciones tecnológica a través del juego es una manera idónea para que los alumnos se sientan motivados para su proceso de aprendizaje?

Sí, porque en la actualidad hay muchas actividades basadas en la tecnología que se pueden aprovechar de la mejor manera con los alumnos para que se sientan motivados.

Interpretación

El uso de aplicaciones tecnológicas basadas en el juego, se percibe como una estrategia efectiva para mejorar el interés y participación de nuestros alumnos, además, pueden ser provechadas de una mejor manera manteniéndolos motivados y desarrollando nuevas habilidades en ellos.

5. ¿Cree que nuestra propuesta tecnológica basada en el uso de Educaplay, va hacer de utilidad para los docentes y la institución?

Por supuesto, debido a que esta herramienta es de fácil manejo y ofrece muchas actividades para compartir con nuestros alumnos.

Interpretación

Educaplay ofrece una fácil accesibilidad y versatilidad brindan así oportunidades para una enseñanza más efectiva y una participación más activa de los estudiantes, creando un entorno propicio para el aprendizaje.

9. CONCLUSIONES

Educaplay es una herramienta útil, en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que fomenta la participación y refuerza el aprendizaje, en el proceso académico de diferentes áreas a las que se desee implementar, de esta manera se logra promover el desarrollo de habilidades cognitivas en cada uno de los alumnos.

Mediante la aplicación de la herramienta tecnológica Educaplay, se pudo evidenciar el interés por parte de los docentes, para utilizarla y realizar actividades para sus clases con la ayuda de esta herramienta, permitiendo que el docente se familiarice más con la tecnología.

Con el desarrollo del manual práctico Educaplay se implementa actividades educativas para capacitar a los docentes sobre el uso de esta herramienta tecnológica, fomentando así el desarrollo de habilidades pedagógicas innovadoras y la integración de tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA

Título

Herramienta tecnológica Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para los docentes del (Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “República del Ecuador”) CECIB de la Ciudad de Guaranda, periodo electivo 2023-2024.

Introducción

El impacto de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), han desencadenado una serie de cambios significativos en la forma en la que hoy se enseña y aprende, esto no solo ha modificado la enseñanza tradicional, sino que ha abierto una serie de oportunidades y desafíos en la educación, teniendo en cuenta como estas herramientas han revolucionado los métodos de enseñanza, la accesibilidad al conocimiento y la interacción desde cualquier parte, dando forma a una nueva era educativa impulsada por la tecnología.

La siguiente propuesta consiste en el uso de una herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje, para los docentes de Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “República del Ecuador” CECIB de la Ciudad de Guaranda, periodo electivo 2023-2024, como es el caso del uso de Educaplay que es un instrumento tecnológico diseñado tanto para docentes como estudiantes, con el fin de fortalecer el proceso de aprendizaje.

En la actualidad, las tecnologías educativas desempeñan un papel importante en la transformación de los métodos de enseñanza-aprendizaje, proporcionando a los docentes y estudiantes herramientas innovadoras para enriquecer sus experiencias educativas. El contenido que nos ofrecen estas herramientas tecnológicas son atractivas, dinámicas e interactivas porque contienen multimedia, que ayudan al aprendizaje a tener un cambio significativo con el paso del tiempo.

Educaplay emerge como una plataforma educativa versátil y efectiva, que nos ofrece un amplio contenido de recursos interactivos para facilitar el proceso pedagógico, se presenta como una herramienta en línea, desarrollada para facilitar la creación y utilización de diversos recursos educativos interactivos, como crucigramas, sopa de letras, quizzes, mapas interactivos, entre otros. La versatilidad que presenta esta herramienta permite al docente personalizar la enseñanza de acuerdo a sus objetivos, adaptándola a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

La finalidad de esta propuesta mediante el uso de Educaplay es ayudar a los docentes y estudiantes de la (CECIB), adquieran conocimientos de forma llamativa, diferente, dinámica e interactiva motivándolos a aprender cosas nuevas que les serán útiles en el proceso educativo.

Objetivos

Objetivo general

- Implementar Educaplay como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los docentes en el Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “República del Ecuador” en el cantón Guaranda provincia Bolívar en el año lectivo 2023-2024.

Objetivos específicos

- Elaborar las actividades mediante el uso de la herramienta tecnológica Educaplay para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Estructurar el manual con diferentes actividades para los docentes del Centro Comunitario Intercultural Bilingüe “República del Ecuador”.
- Capacitar a los docentes del Centro Comunitario Intercultural Bilingüe “República del Ecuador”, acerca del uso adecuado de Educaplay, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para mejorar sus clases.

Desarrollo

¿Qué es Educaplay ?

De acuerdo con Balasso (2021), Educaplay es una plataforma educativa la cual permite crear y compartir actividades multimedia y juegos de carácter educativo de manera fácil y muy intuitiva. Esta plataforma es gratuita, por lo que aporta un favorable valor pedagógico sin ningún costo, en el caso de querer crear actividades y juegos a un nivel superior Educaplay consta de un servicio premium en la que se obtendrá una serie de beneficios y opciones.

¿Cómo funciona Educaplay?

Educaplay permite crear juegos y actividades en línea que se pueden compartir con los alumnos, también permite que los docentes hagan uso de otras actividades creadas por otros docentes de esta manera ahorran tiempo a la hora de preparar sus clases.

Dichas actividades ya sean para alumnos de inicial o para alumnos universitarios se las puede usar como herramientas de gamificación, con el objetivo de entretener y/o motivar a los

alumnos, reforzar los contenidos antes de una evaluación o incluso hacer uso como un instrumento de evaluación.

¿Por qué utilizar Educaplay?

Como lo menciona Fernández,(2021), por medio de esta plataforma se puede crear actividades educativas multimedia como, contenidos de representación gráfica, mapas conceptuales, crucigramas, puzles, juegos de memoria, video conferencias, rompecabezas y mucho más, con la posibilidad de añadir imágenes, textos y sonidos para estimular la concentración y la atención de los alumnos e incluso de los profesores.

También permite crear grupos participativos privados en el aula de clase, permitiendo que los alumnos se vinculen y estimulen para trabajar en equipo con un sano sentido de competencia entre los grupos.

Características

- Es gratuito.
- Su uso es muy intuitivo.
- Tiene un resultado final muy profesional.
- Cuenta con 16 tipos de actividades.
- Puedes acceder a actividades ya realizadas por otros usuarios.
- Permite descargar la actividad para trabajarla sin conexión a Internet.
- Se pueden compartir materiales en tu Web o blog.
- Puedes gestionar grupos de alumnos. idDOCENTE (2021)

Características comunes de Educaplay

- **Creación de actividades:** Los docentes y los estudiantes, pueden diseñar y personalizar sus propias actividades según sus necesidades y objetivos.
- **Variedad de formatos:** Esta herramienta admite una amplia gama de formatos, desde crucigramas y cuestionarios hasta juegos de asociación y mapas interactivos.
- **Acceso en línea:** Tanto docentes como estudiantes pueden acceder a las diversas actividades en línea, lo que facilita la colaboración y el aprendizaje a distancia.
- **Compartir y colaborar:** Todas las actividades creadas pueden compartirse con otros usuarios, fomentando la colaboración y el intercambio de recursos educativos.

Requisitos

- Navegador de internet (Explore, Firefox, Opera, Chrome, etc.)
- Registrarse o crear una cuenta de usuario.
- Se puede registrar con su red social favorita, o su correo electrónico.
- Cuenta con la versión gratuita y Premium si desea más funcionalidades.

Ventajas y desventajas.

Ventajas:

- Actividad atractiva y fácil de manejar.
- Se puede insertar imágenes y archivo de audio (para niños no lectores y personas con discapacidad).
- No se necesita instalar ningún programa en el ordenador basta con el plugin de Flash.
- Ofrece su contenido en tres idiomas: español, francés e inglés.

Desventajas:

- Para la actividad del dictado es necesario tener micrófono y parlantes.
- Al ser un programa estándar, al momento del uso cualquier pequeño error del teclado le baja puntos en el resultado final.
- Una vez que se descarga el recurso ya no se pueden modificar.
- Algunas actividades son limitadas en su uso

Actividades y contenidos

Esta aplicación permite crear distintos tipos de actividades interactivas con orientación educativa, según las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como:



Ilustración 11 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

- Adivinanzas.
- Completar.
- Crucigrama.
- Diálogo.
- Dictado.
- Ordenar letras.
- Ordenar palabras.
- Ordenar letras.
- Test.
- Mapas.
- Sopa.
- Video Quiz.

Buscar y registrarse en Educaplay

Registrarse.

1.- Abrir el navegador de su preferencia.

Buscar la dirección <http://www.educaplay.com/> y dar Enter



Ilustración 12 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

2. Al ingresar a la página oficial de la herramienta regístrese o cree una cuenta para poder hacer uso de la plataforma Educaplay.

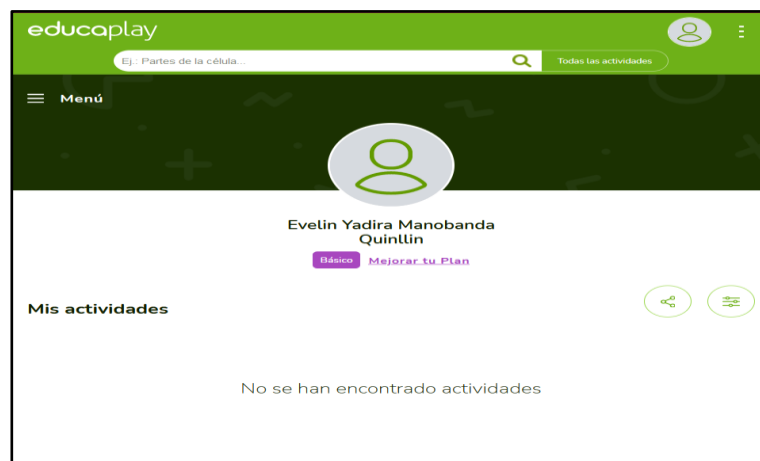


Ilustración 13 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

3. También se puede registrar con su red social favorita o también con un correo electrónico.



Ilustración 14 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

4. Se puede hacer uso de la versión gratuita o de la versión Premium de la cual se puede obtener más funcionalidades.

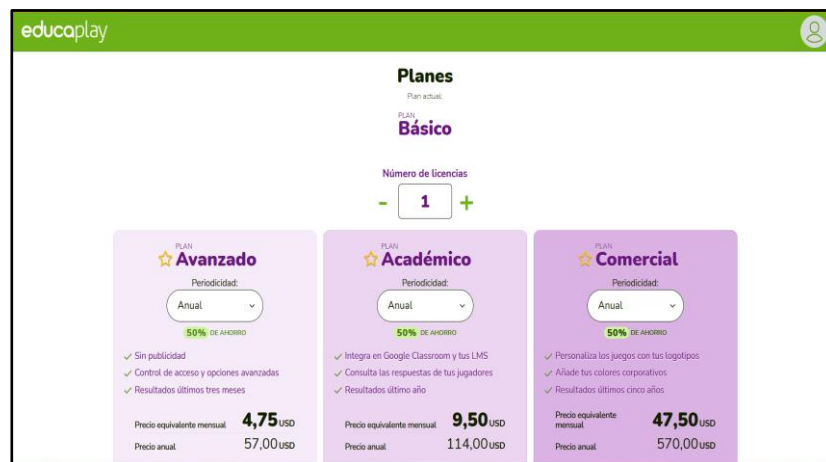


Ilustración 15 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Comparar Planes				
	PLAN Básico Tu cuenta gratuita	PLAN Avanzado Más nivel y nada de publi	PLAN Académico Enseña con el máximo confort	PLAN Comercial Potencia tu marca
	Plan actual	Seleccionar Saber más	Seleccionar Saber más	Seleccionar Saber más
Crea y juega sin límites				
Crea tantos juegos y retos como quieras	✓	✓	✓	✓
Sin límite de jugadores ⓘ	✓	✓	✓	✓
Duplica juegos de otros usuarios y cúbales lo que quieras ⓘ	✓	✓	✓	✓

Ilustración 16 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

	PLAN Básico Tu cuenta gratuita	PLAN Avanzado Más nivel y nada de publi	PLAN Académico Enseña con el máximo confort	PLAN Comercial Potencia tu marca
Guarda las puntuaciones y el tiempo ⓘ		Seleccionar Saber más	Seleccionar Saber más	Seleccionar Saber más
Consulta las respuestas de los jugadores ⓘ				
Supervisa a tus jugadores sin que se registren, usando invitaciones ⓘ				
Opciones avanzadas				
Controla el acceso a tus actividades ⓘ	✗	✓	✓	✓
Por una imagen de fondo a tus juegos (nuevas versiones) ⓘ	✗	✓	✓	✓
Muestra un mensaje final cuando superen la actividad ⓘ	✗	✓	✓	✓
Elimina la competitividad ocultando el Top 10 ⓘ	✗	✓	✓	✓
Ocultar las respuestas correctas cuando terminan ⓘ	✗	✓	✓	✓
Ocultar los botones de redes sociales ⓘ	✗	✓	✓	✓
Ocultar el botón de reiniciar el juego ⓘ	✗	✓	✓	✓

Ilustración 17 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Ejemplo para educación básica (primero a segundo grado)

Esta actividad se denomina Froggy jumps el cual consiste en agregar imágenes, audio, preguntas, sobre alguna temática, en este caso **“Los números”**



Ilustración 18 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

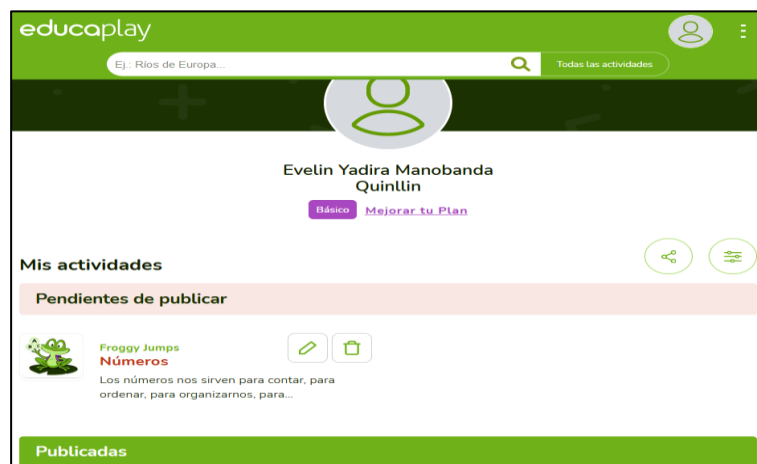


Ilustración 19 Actividad Froggy Jumps

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

- El siguiente paso es crear la actividad, aquí utilizaremos lo que son imágenes para que el niño o niña los relacione acorde al número correspondiente.

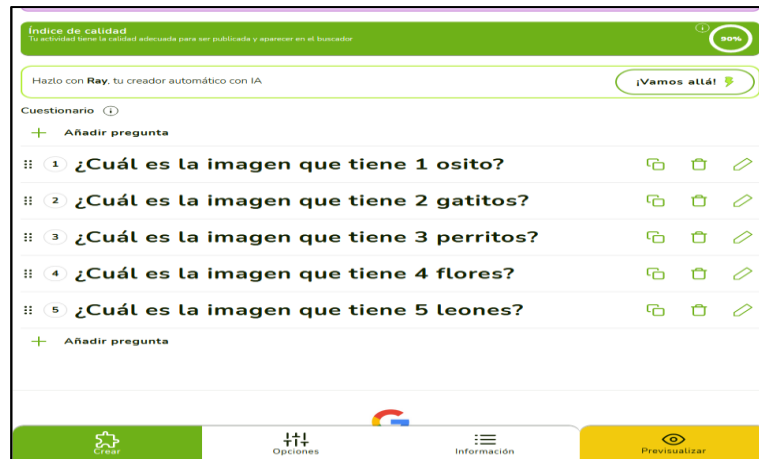


Ilustración 20 Actividad Froggy Jumps

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Crear las opciones como:

- Número de vidas
- Tiempo
- Orden aleatorio
- Preguntas por partida

Nota: En la versión Premium se obtiene más opciones avanzadas.

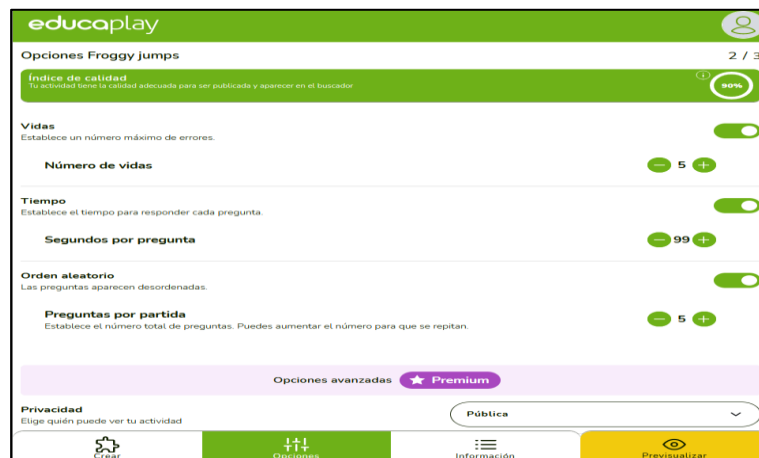


Ilustración 21 Actividad Froggy Jumps

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

- En la fase de la información se describe el idioma, el título de la actividad, descripción, nivel educativo, asignatura, área de conocimiento, etiquetas.

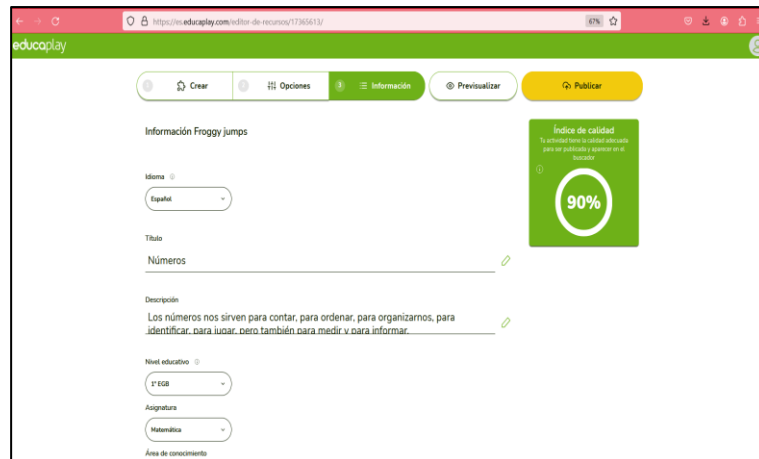


Ilustración 22 *Actividad Froggy Jumps*

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

- Previsualizar esto nos permite revisar cómo se va a desarrollar la actividad creada si necesita algún cambio o si las opciones están correctas.

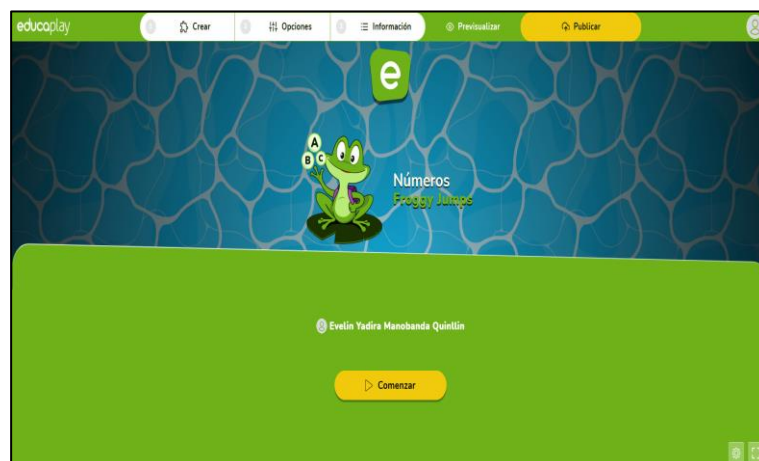


Ilustración 23 *Actividad Froggy Jumps*

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

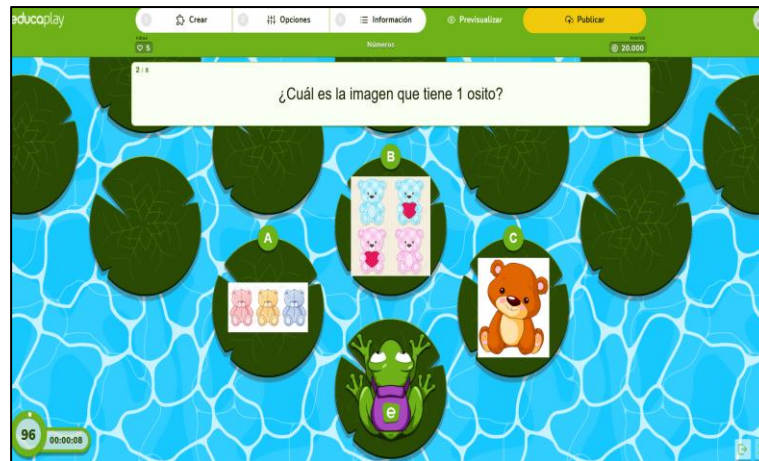


Ilustración 24 Actividad Froggy Jumps

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.



Ilustración 25 Actividad Froggy Jumps

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Ejemplo para educación básica (Octavo a Decimo)

Videoquiz es una actividad interactiva en la que el estudiante, puede contestar las preguntas que aparecen intercaladas en el transcurso en el que se va reproduciendo el video que ha sido elegido con anterioridad. Para la creación de esta actividad se seguirá los siguientes pasos:

En crear la actividad se describe el:

Idioma

Título

Descripción

Clasifica la actividad

Sistema educativo

Curso

Asignatura

Área de conocimiento

The image shows a web form titled 'Crear Actividad' on the 'educaplay' platform. The form is divided into two main sections. The first section, 'Crear Actividad', contains a dropdown menu for 'Sistema' set to 'Ecuador', a text input for 'Título' with the value 'El sistema solar', and a text area for 'Descripción' containing the text 'El Sistema Solar es el conjunto de cuerpos que giran alrededor del Sol'. A green arrow button labeled 'Siguiente' is positioned to the right of the title field. The second section, 'Clasifica la actividad', features a series of dropdown menus: 'Sistema Educativo' (Ecuador), 'Curso' (IP - Educación general básica), 'Asignatura' (Ciencias sociales), and 'Área de Conocimiento' (Historia). Below these, there is a 'Sequencia' dropdown menu with 'Completa' selected. The footer of the page includes copyright information for 2023 Educaplay, navigation links for 'Recursos educativos', 'Centro de ayuda', 'Licencia', 'Política de Privacidad', and 'Política de cookies', and social media icons for Facebook and Twitter.

Ilustración 26 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

- Al momento de hacer clic en el botón siguiente aparecerá una pestaña la cual nos mostrará un video instructivo de cómo realizar la actividad de “**Videoquiz**”, en el caso de olvidar algún paso el video siempre estará disponible para poder visualizarlo en cualquier momento.
- En seleccionar secuencia se podrá realizar preguntas según el video sigue reproduciéndose para que los estudiantes puedan contestar.

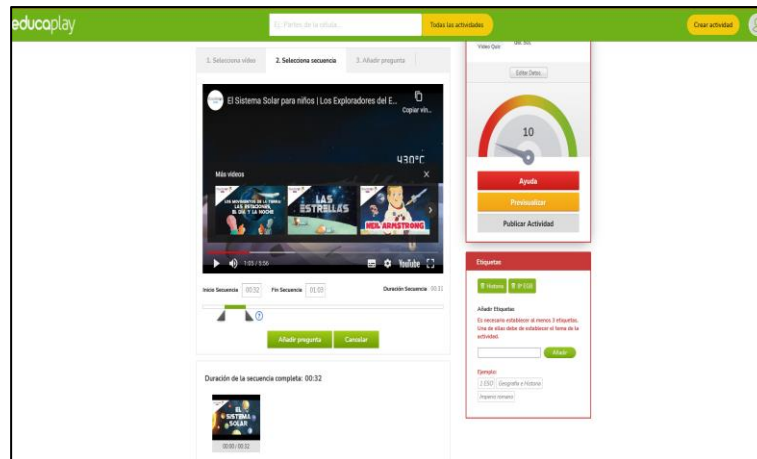


Ilustración 27 Actividad Videoquiz

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

- Después de terminar de colocar las preguntas acordes a la reproducción del video, el desarrollo de nuestro **Videoquiz** que da de la siguiente manera.

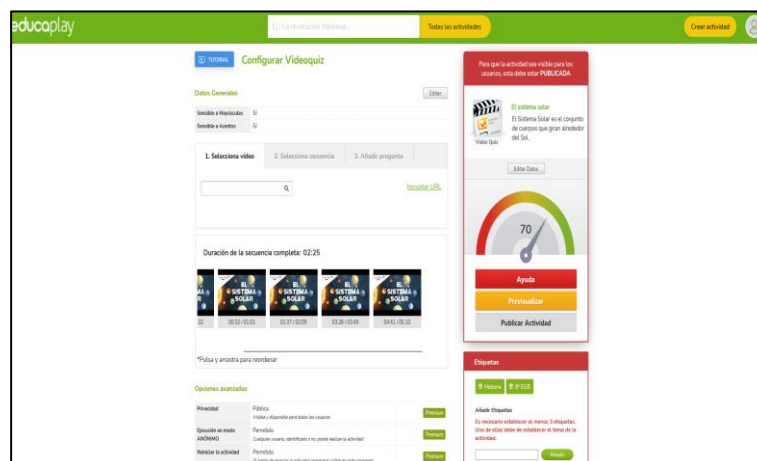


Ilustración 28 Actividad Videoquiz

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

- Ahora lo previsualizamos para ver si no requiere de algún cambio.
- Se abrirá una nueva pestaña la cual nos dirigirá al video para realizar nuestra actividad.

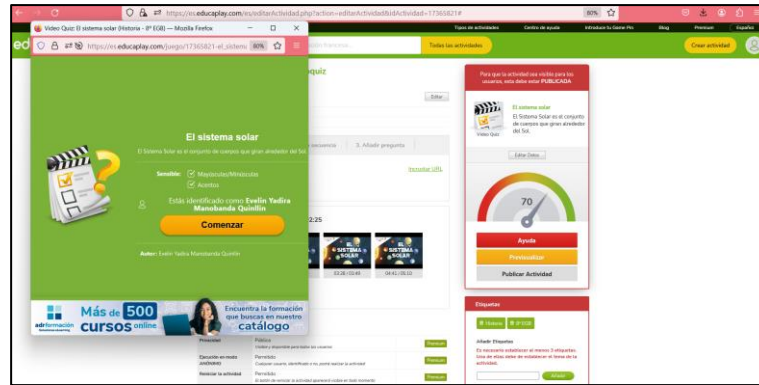


Ilustración 29 Actividad Videoquiz

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.



Ilustración 30 Actividad Videoquiz

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

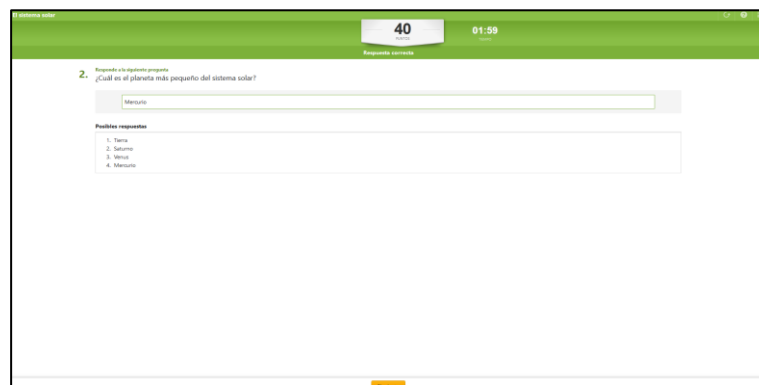


Ilustración 31 Actividad Videoquiz

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

EJEMPLO PARA EDUCACIÓN BÁSICA

Para un nivel básico, se puede desarrollar el siguiente recurso, se basa en la actividad de **relacionar columnas**, en este caso las opciones de la derecha con las de la izquierda. En este caso se trabajará con las partes de las plantas.

Partes de la planta:

- Raíz
- Tallo
- Hojas
- Flores
- Fruto

Se da clic en **Crear actividad**.

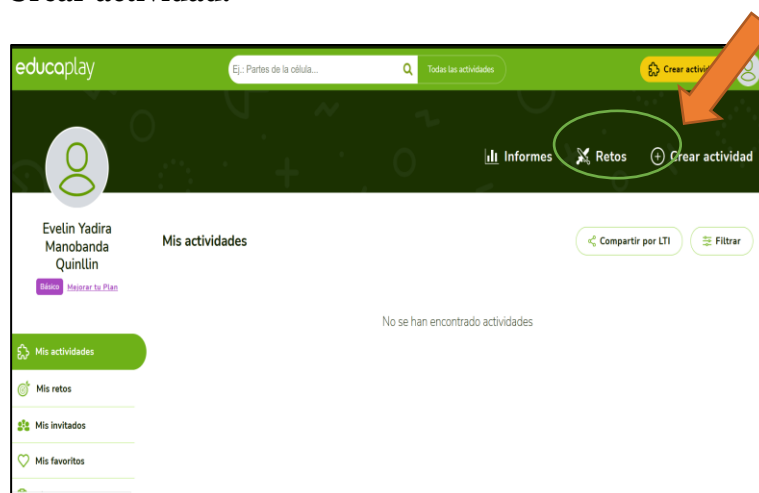


Ilustración 32 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

- Seleccione el tipo de actividad que se desea realizar. En este caso la actividad (**Relacionar columnas**).
- Seleccionamos el idioma, en este caso el idioma español. A continuación, colocamos un título de la actividad en este caso “Partes de las plantas”.

Nota: El título no debe exceder las 20 letras.

- Ya con lo antes realizado se puede dar una breve descripción de la actividad que se realizará.

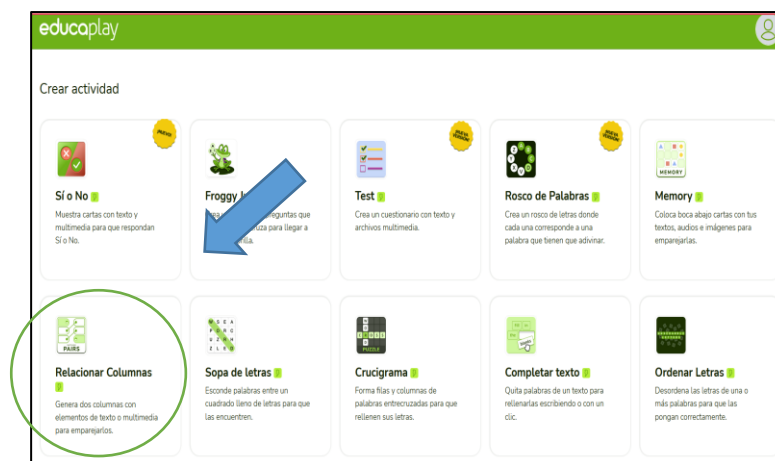


Ilustración 33 Actividad Relacionar Columnas

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

- Luego de seleccionar la actividad se describe la temática en este caso **partes de la planta**.

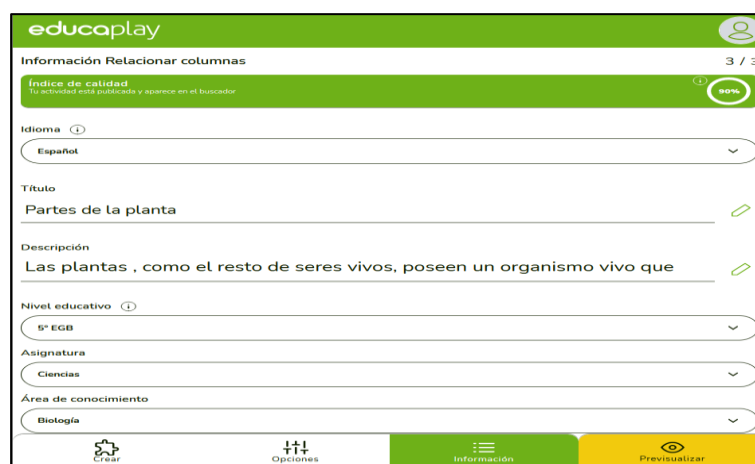


Ilustración 34 Actividad Relacionar Columnas

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

- La actividad debe sobrepasar el 50% de calidad para poder ser publicada en la plataforma.
- Creamos las columnas de la derecha e izquierda para realizar la relación. Pueden ser los literales que se desee y no debe exceder el número de letras que la aplicación tiene capacidad.

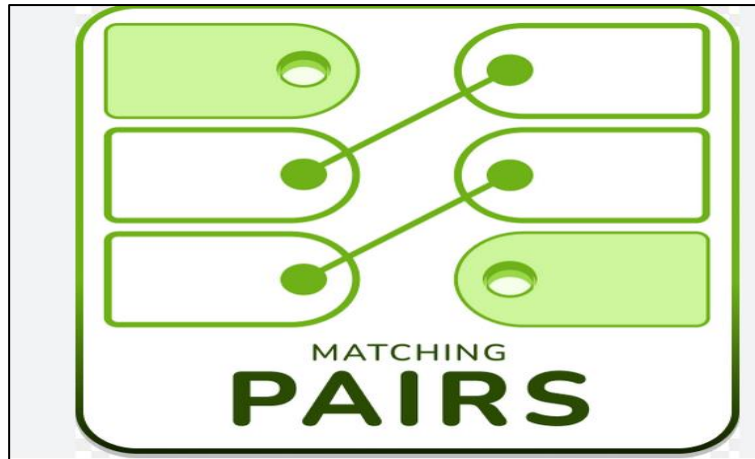


Ilustración 35 Actividad Relacionar Columnas

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.



Ilustración 36 Actividad Relacionar Columnas

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

En el botón opciones se escogerán las alternativas como, el número de vidas, tiempo y privacidad en la versión gratuita, mientras que en la Premium se puede colocar imagen de fondo, pide identificación, oculta el botón de reiniciar, oculta redes sociales, oculta respuestas, oculta ranking Top 10, mensaje final, logotipo y franja inferior, que se les dará a los estudiantes, para poder realizar la actividad.

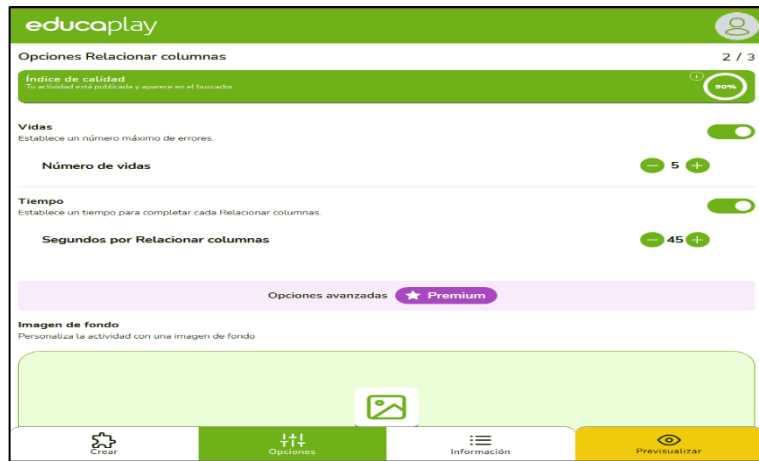


Ilustración 37 Actividad Relacionar Columnas

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

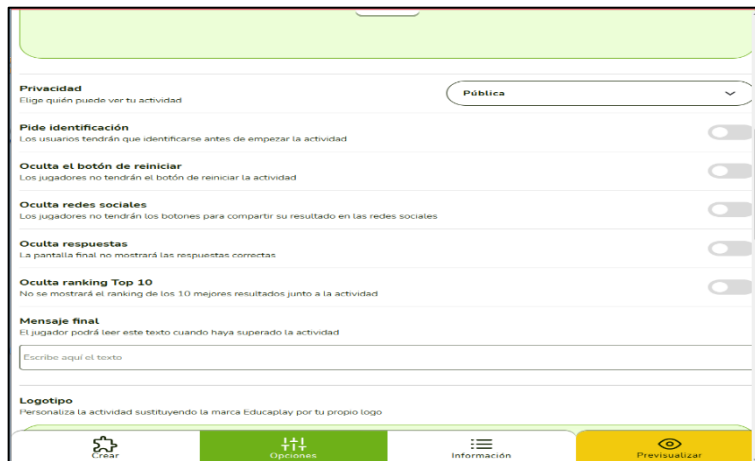


Ilustración 38 Actividad Relacionar Columnas

- **Fuente:** Autoría propia.
- **Elaborado por:** Manobanda B, Manobanda E.

En lo que respecta a la visualización, nos permitirá jugar con la actividad creada, y de esta forma saber si los estudiantes han adquirido los conocimientos necesarios sobre el tema tratado.

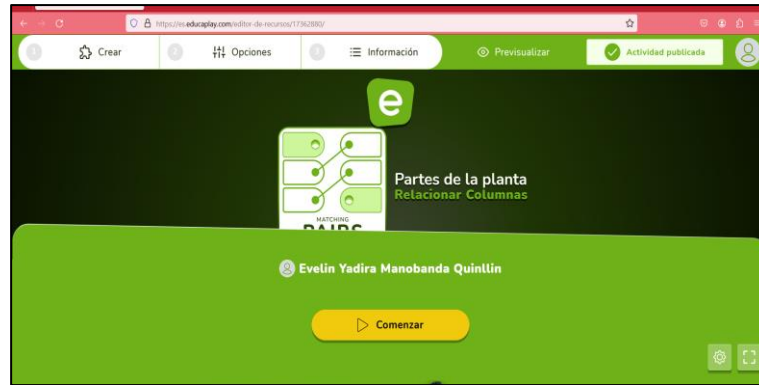


Ilustración 39 *Actividad Relacionar Columnas*

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

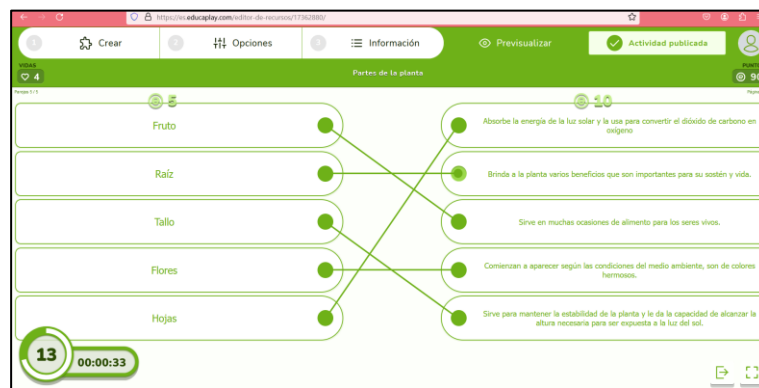


Ilustración 40 *Actividad Relacionar Columnas*

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.



Ilustración 41 *Actividad Relacionar Columnas*

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

- Aquí se podrá verificar cuantos estudiantes han ingresado a realizar la actividad creada.

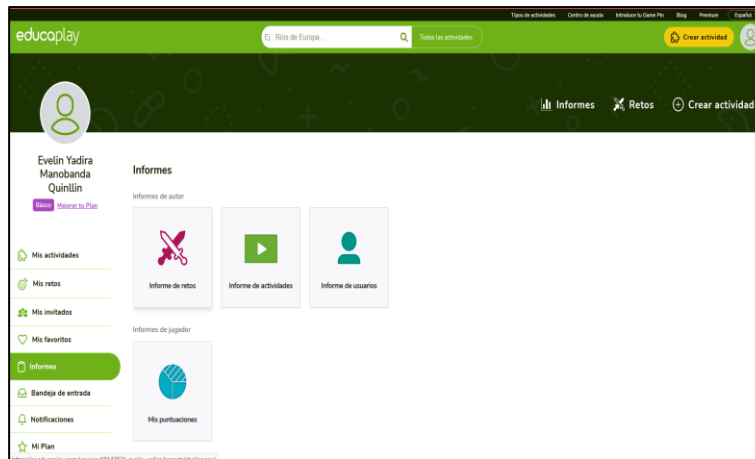


Ilustración 42 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

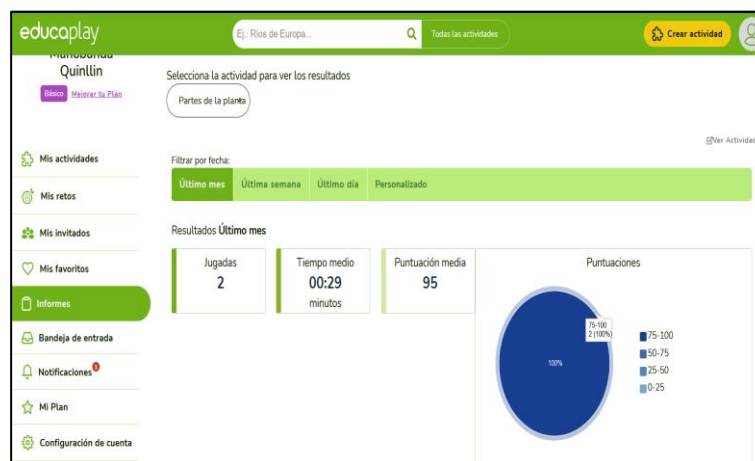


Ilustración 43 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Ejemplo para jóvenes y adultos

En lo que hace referencia a la modalidad de jóvenes y adultos, se pueden crear algunos recursos como por ejemplo la actividad de **Ordenar Palabras**, el cual consiste en ordenar palabras que están desordenadas, para formar un párrafo o frase. Se las puede realizar de diferentes formas como:

- Escribir desde el teclado la frase completa. Esto a veces resulta incómodo, pero por otro lado es interesante dado que se practica la ortografía de las palabras.
- Otra manera es pulsando sobre las palabras en el orden correcto.
- También se puede pulsar y arrastrar cada una de las palabras a su lugar de destino.

Para la siguiente actividad se tomará el tema tipos de lenguaje.

Seleccionar la actividad.

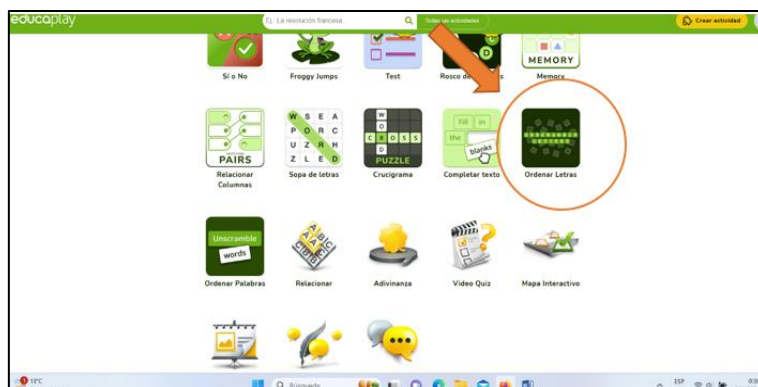


Ilustración 44 Actividad Ordenar Letras

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Se debe clasificar la actividad.

Bajar la página en la sección que se llama Clasifica la actividad dar clic, se presentan cuatro secciones:

- Sistema Educativo: se refiere al país
- Curso: donde pone el nivel según su grado (Preescolar, Primaria Secundaria, Bachillerato)
- Asignatura: según su especialidad

- Área de conocimiento: según su objetivo a evaluar

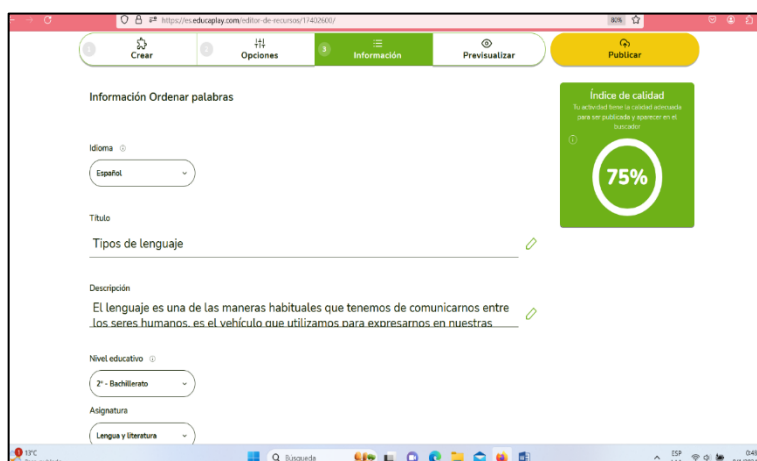


Ilustración 45 Ordenar Letras

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

- Al darle Siguiente aparece un tutorial que le guiará a configurar y realizar dicha actividad.

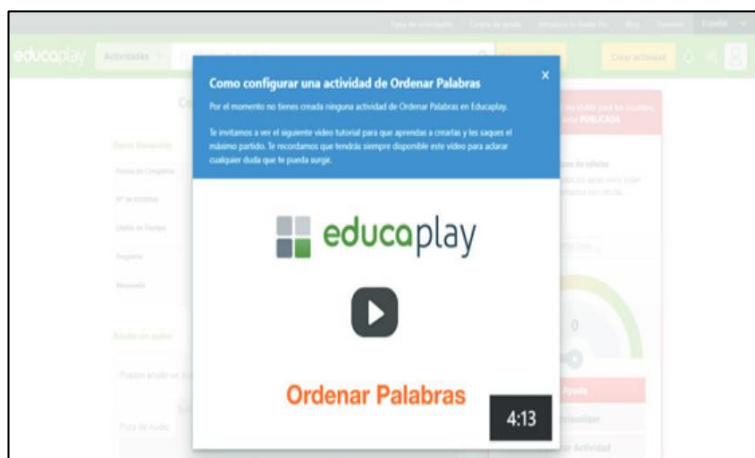


Ilustración 46 Actividad Ordenar Letras

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

- Se selecciona las opciones de la actividad como las vidas, el tiempo, orden aleatorio.

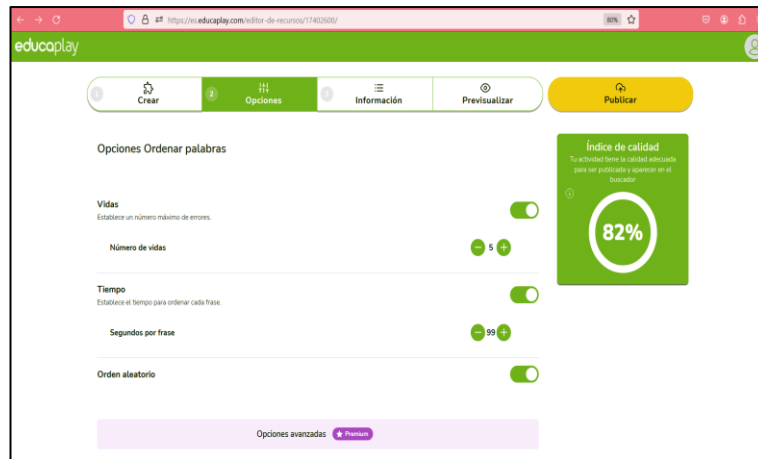


Ilustración 47 Actividad Ordenar Letras

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

- En la siguiente pestaña podremos previsualizar la actividad creada. En este caso podremos ver si la actividad requiere de algún cambio o corrección.



Ilustración 48 Actividad Ordenar Letras

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

En la parte principal de nuestro entorno se puede visualizar las distintas actividades que fueron creadas acorde se va creando y editando en esta herramienta, cuenta con la función de que una vez realizadas las actividades se las puede editar.

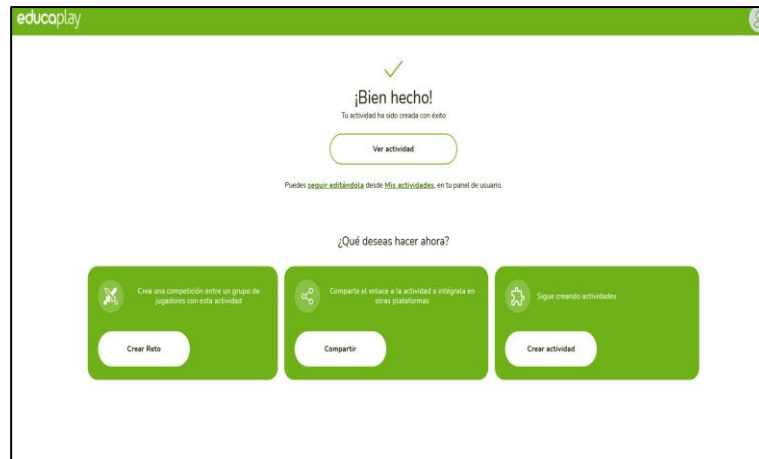


Ilustración 49 *Actividad Ordenar Letras*

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

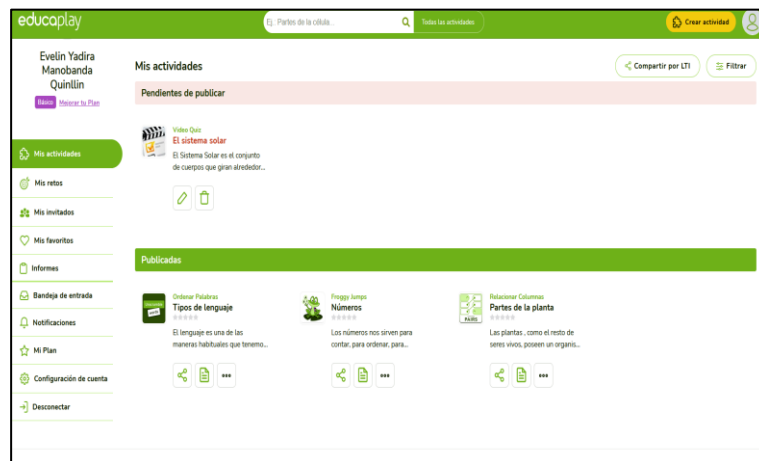


Ilustración 50 *Sitio web oficial*

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Desarrollo de retos para los alumnos.

- Ingresa a retos que se encuentra en la parte izquierda de la pantalla.
- Aquí nuestros alumnos pueden competir por puntos.
- También se puede desarrollar lo que son retos para los alumnos dentro y fuera de las horas de clase.



Ilustración 51 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

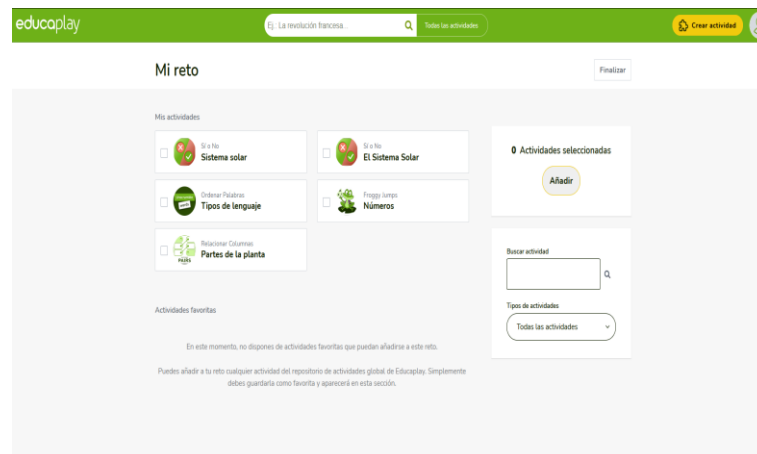


Ilustración 52 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Beneficios que ofrece Educaplay al docente.

En la pantalla principal se puede observar en la parte superior que dice **“Todas las actividades”** damos clic ahí y se nos abre la siguiente ventana en la cual se encuentran un sinnúmero de actividades ya realizadas por otros docentes.

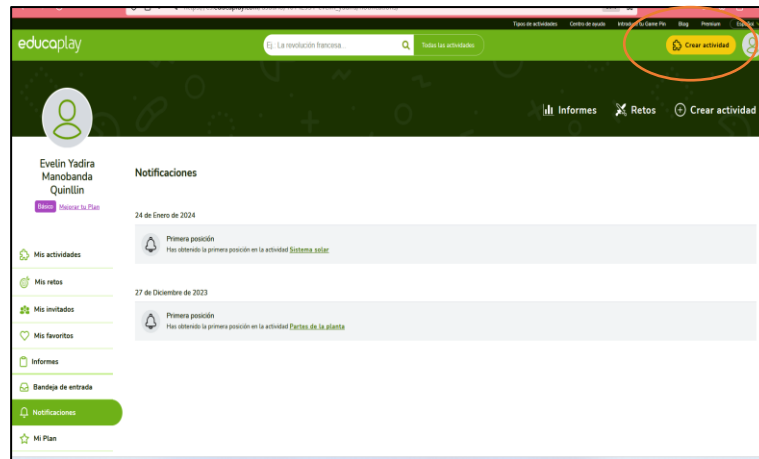


Ilustración 53 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

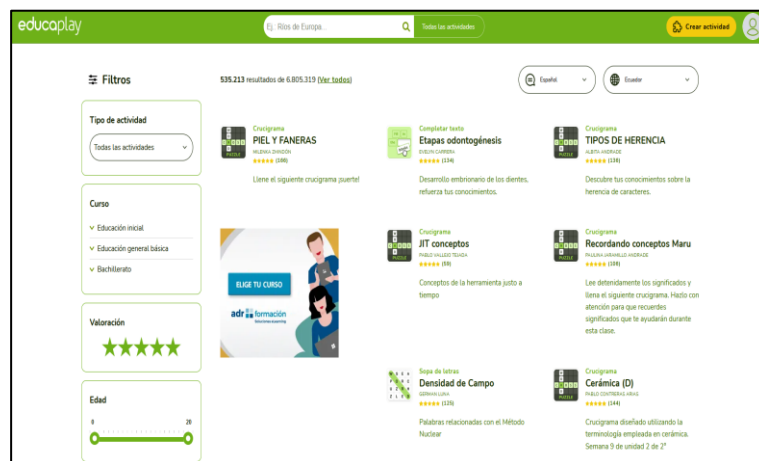


Ilustración 54 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

En la opción **filtros** nos permite buscar las actividades acordes a la asignatura que el docente este impartiendo, puede hacer uso de estas actividades, esto es una ventaja que le ofrece Educaplay al docente para que no tarde mucho tiempo a la hora de realizar su clase.

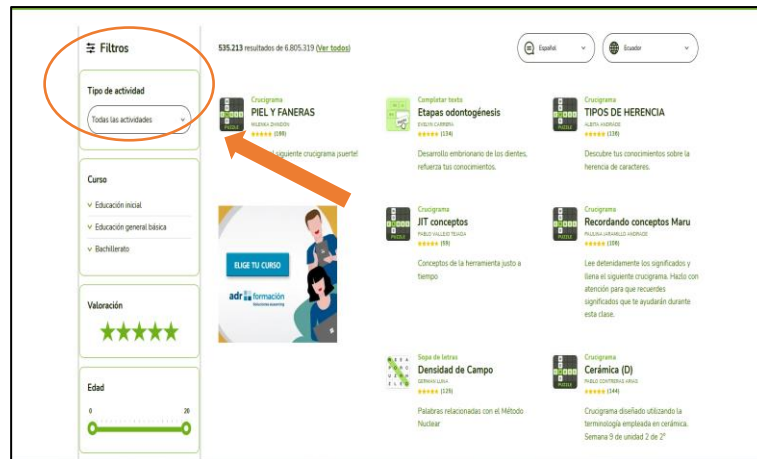


Ilustración 55 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

- En el literal curso obtenemos los diferentes niveles de educación, por lo que es fácil de buscar para que nivel el docente desea utilizar.

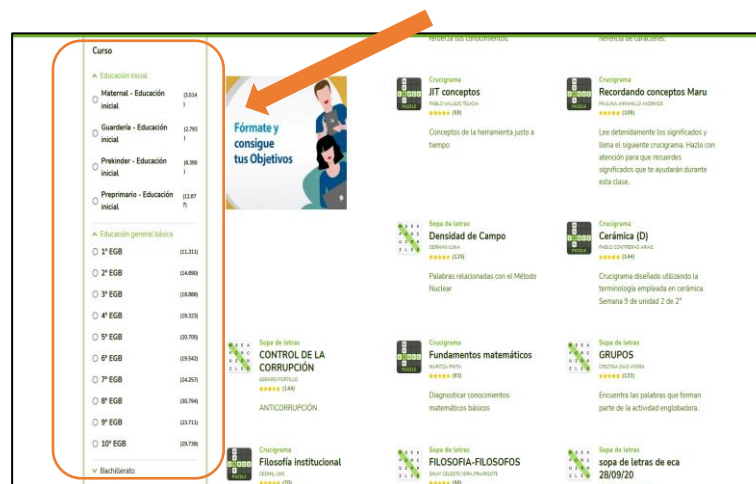


Ilustración 56 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

- También nos permite realizar una valoración y el rango de edad que tiene que tener el usuario para hacer uso de esta herramienta.
- Además, cuenta con un área de conocimiento en el cual nos muestra cuantas actividades han sido creadas por otros usuarios, en las diferentes áreas de conocimiento educativo.

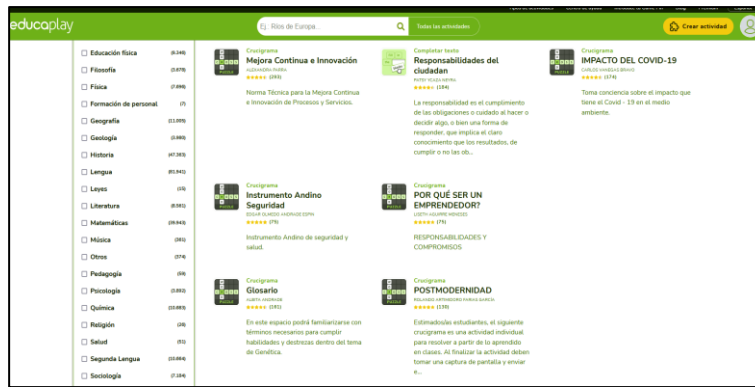


Ilustración 57 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

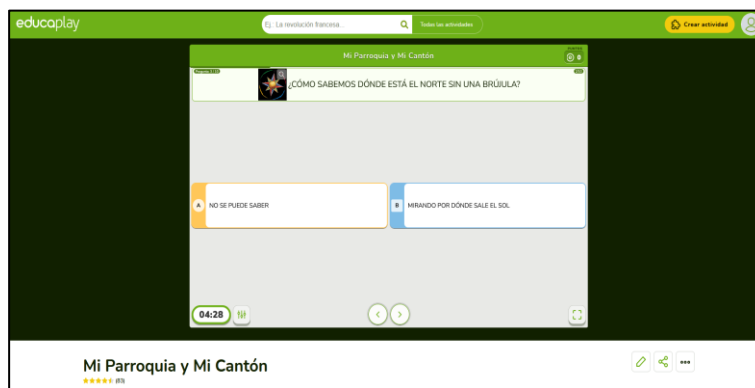


Ilustración 58 Sitios web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

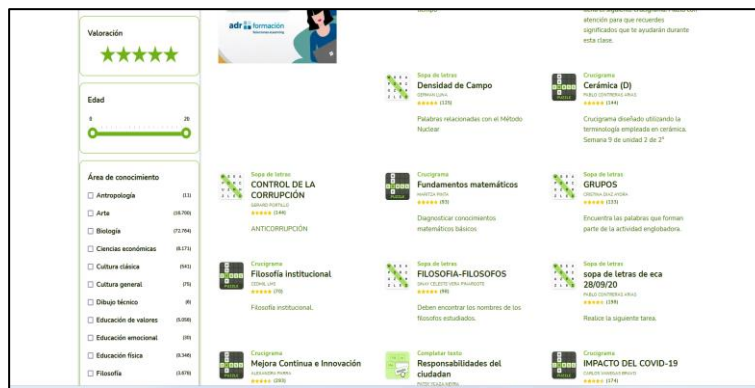


Ilustración 59 Sitio web oficial

Fuente: Autoría propia.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

11. Bibliografía

- Agüera, P. (2022). *educaciontrespuntocero.com*. Así se crean juegos educativos con Educaplay: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/educaplay-juego/>
- AGUILAR, G. J. (2023). *repositorio.usmp.edu.pe*. USO DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA DE EDUCAPLAY EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS DOCENTES DE LA RER EDUCATIVA RURAL DE HUANOQUITE 2 (CUSCO -2021): https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/11858/aguilar_gj.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aguilar, G. J. (2023). *Uso de la herramienta tecnológica de Educaplay en el área de Comunicación para desarrollar competencias digitales en los docentes de la RER Educativa Rural de Huanoquite 2 (Cusco -2021)(Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres)*. Repositorio Digital, LIMA – PERÚ . <https://hdl.handle.net/20.500.12727/11858>
- Alzaga, A. (Noviembre de 2020). *Intef.es*. EducaPlay:: <https://intef.es/wp-content/uploads/2020/12/EducaPlay.pdf>
- Collanque, J. (2022). *Uso de la plataforma Educaplay en el aprendizaje autónomo de estudiantes de una Universidad Privada de Lima -2021 (Tesis de maestría, Universidad César Vallejo)*. Repositorio Digital, Lima. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/80107>
- Colombia Aprende. (11 de Agosto de 2021). *colombiaaprende.edu.co*. Competencias digitales para docentes: ¿por qué son tan importantes?: <https://www.colombiaaprende.edu.co/agenda/tips-y-orientaciones/competencias-digitales-para-docentes-por-que-son-tan-importantes>
- Couñago, A. (29 de Mayo de 2023). *eresmama.com*. ¿Qué implica el proceso de enseñanza-aprendizaje?: <https://eresmama.com/que-implica-proceso-ensenanza-aprendizaje/>
- De la Torre, S. (16 de Octubre de 2023). *Elementos de la gamificación: Componentes clave para enriquecer la experiencia de e-learning*. isEazy.com: <https://www.iseazy.com/es/blog/elementos-de-la-gamificacion/>
- Educalink. (28 de Septiembre de 2021). *educalinkapp.com*. Proceso de enseñanza aprendizaje: <https://www.educalinkapp.com/blog/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>
- Fundacion Wiese. (22 de Noviembre de 2021). *fundacionwiese.org*. 5 recursos educativos digitales importantes para los docentes: <https://www.fundacionwiese.org/blog/es/5-recursos-educativos-digitales-importantes-para-los-docentes/>

- Fundacion Wiese. (22 de Noviembre de 2021). *FundacionWiese.org*. 5 recursos educativos digitales importantes para los docentes: <https://www.fundacionwiese.org/blog/es/5-recursos-educativos-digitales-importantes-para-los-docentes/>
- Gómez, M. (2021). *goconqr.com*. EDUCOPLAY : https://www.goconqr.com/es/ficha/37161856/educoplay#google_vignette
- IFEMA MADRID. (10 de Diciembre de 2020). *Ifema.es*. ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?: <https://www.ifema.es/noticias/educacion/que-es-la-gamificacion>
- Iriarte, M., y Espinoza, M. (2022). *La plataforma educaplay como recurso para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel de básica media.[Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Loja]*. Repositorio institucional, Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/25123>
- Jurado, E. (20 de Agosto de 2022). *cielo.sld*. Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012#B3
- Jurado, E. (Abril de 2022). *scielo.sld.cu*. Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012
- Mejía, A. (18 de Julio de 2023). *Blog.UVM.mx*. ¿Cuáles son los estilos de aprendizaje y para qué sirven?: <https://blog.uvm.mx/cuales-son-los-estilos-de-aprendizaje>
- Montealegre, A. M. (01 de Octubre de 2018). *Prezi.com*. Educaplay, herramienta para la creacion de actividades eduactivas: <https://prezi.com/p/sgond3zmsyjq/educaplay-herramienta-para-la-creacion-de-actividades-eduactivas/>
- Morales, A. (21 de Octubre de 2019). *todamateria.com*. Aprendizaje: <https://www.todamateria.com/aprendizaje/>
- Morales, J. (2021). *La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos de cantón Cevallos [Tesis Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]*. Repositorio institucional, Ambato. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33799/1/3.%20Morales%20Constante%20Jocelyn%20Dayana_%20Proyecto%20de%20Titulaci%C3%B3n-signed-signed%20%281%29.pdf
- Narvaez, M. (08 de Marzo de 2022). *QuestionPro*. ¿Qué es la gamificación y cómo puedes aprovecharla?: <https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-la-gamificacion/>

- Nebreda, M. (23 de Enero de 2023). *campus training*. ¿Qué son las herramientas tecnológicas?: <https://www.campustraining.es/noticias/que-son-herramientas-tecnologicas/>
- Páez, C., Paredes, R., y Chimbo, M. y. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Cátedra*, 37.
- ProFuturo. (31 de Mayo de 2023). *profuturo.education*. Competencias digitales docentes: guía básica: <https://profuturo.education/observatorio/enfoques/competencias-digitales-docentes-guia-basica/#:~:text=a%20los%20alumnos,-,Las%20competencias%20digitales%20docentes%20se%20refieren%20al%20conjunto%20de%20conocimientos,digitales%20en%20su%20pr%C3%A1ctica%2>
- Quinteros, D. (2023). *Actividades lúdicas tecnológicas apoyadas en la plataforma “Educaplay” en el proceso de enseñanza en niños y niñas del nivel inicial II*[Tesis Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional, Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/39240/1/Tesis%20Daysi%20Quinteros%20Final%20julio-signed-signed-signed%20%281%29.pdf>
- Rivera, A. (2 de Diciembre de 2021). *lucaedu.com*. Los recursos educativos digitales son la herramienta base para la creación de buenos e innovadores ambientes de aprendizaje: <https://www.lucaedu.com/recursos-educativos-digitales/>
- Sánchez, I., y Rosero, S. (2021). *El uso de la plataforma Educaplay para la impartición de las clases en línea de educación inicial en la Unidad Educativa Francisco Flor en época de pandemia* (Tesis de maestría, Universidad Técnica Ambato). Repositorio Digital. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33416>
- Segarra Figueroa, O. P. (2023). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS TECNO-PEDAGÓGICAS DE ENSEÑANZA, PARA DOCENTES DE PREPARATORIA UTILIZANDO EDUCAPLAY*. (Tesis de Maestría, UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE). Repositorio Digital, Ibarra-Ecuador. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14634/2/PG%201547%20TESIS.pdf>
- TheGlobe. (17 de Marzo de 2021). *theglobeformacion.com*. Qué es Educaplay y como crear actividades : <https://www.theglobeformacion.com/blog/que-es-educaplay-y-como-crear-actividades/>
- Torres, C. M. (2022). *EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA DOCENTES Y DISCENTES*. (Tesis de maestría, Universidad estatal de milagro). Repositorio digital, Milagro . <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/7083/1/MARTHA%20TORRES%20CHICA.pdf>
- Ulatina. (09 de Julio de 2020). *ulatina.ac.cr*. ¿Qué son las TIC y para qué sirven?: <https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven>

12. Anexos

Anexo N° 1. Aprobación del tema de la propuesta tecnológica.

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 29 de noviembre de 2023
RCD-FCESFH-UEB-0469.2.5- 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (012), realizada el 28 de noviembre de 2023.

EN RELACIÓN AL QUINTO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas abalizados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos a la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Inter-cultural Bilingüe, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Matemática y la Física de la Facultad.

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.- Recopila, 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		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración curricular		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.

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.

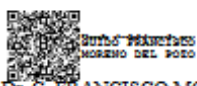
Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en Oficio 131-CEPI-FCE-2023 de fecha 27 de noviembre de 2023, firmado por el Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, MSc, Coordinador de la Carrera, en el que hace llegar los temas finales con la asignación de tutores para el desarrollo de la Propuesta Tecnológica como modalidad de titulación en la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, periodo académico octubre 2023 – febrero 2024.

RESUELVE: “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EN EL PROCESOS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE, PARA LOS DOCENTES DEL (CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE) CECIB “REPÚBLICA DEL ECUADOR” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023 - 2024”, presentado por: MANOBANDA CHAQUINGA BRYAN ALEXANDER y MANOBANDA QUINLLIN EVELIN YADIRA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso octubre 2023 – febrero 2024 de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, revisado y aprobado por el tutor/a: ING. VELOZ SEGURA VERÓNICA TERESA, MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese.

Atentamente,



Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcos N.

Anexo N° 2. Instalaciones del CECIB “República de Ecuador”



Ilustración 60 *Instalaciones del CECIB "República del Ecuador"*

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.



Ilustración 61 *Instalaciones del CECIB "República del Ecuador"*

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Anexo N° 3. Encuesta dirigida a los docentes.

Universidad Estatal de Bolívar

Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas.

Objetivo: Obtener la información necesaria de los docentes de la CECIB “REPÚBLICA DEL ECUADOR”

1. ¿Conoce usted sobre las tecnologías de la información y comunicación (TIC)?

Si	
No	

2. ¿Le agradaría que sus clases sean más motivadoras y dinámicas?

Si	
No	

3. ¿En algún momento ha utilizado alguna herramienta informática para enseñar dentro de clases?

Si	
No	

4. ¿Con que frecuencia hace uso de alguna herramienta para la realización de sus clases?

Casi Siempre	
A veces	

5. Cree usted que la utilización de herramientas tecnológicas hace más reflexivos, creativos y sirve como apoyo en el proceso educativo?

Casi Siempre	
A veces	

6. ¿Le gustaría utilizar herramientas tecnológicas e interactivas dentro del proceso educativo?

Si	
No	

7. ¿Usted piensa que mediante los juegos los estudiantes aprenden de mejor manera?

Casi Siempre	
A veces	

8. ¿Con la implementación de actividades lúdicas cree que la participación de sus alumnos sea más eficiente?

Casi Siempre	
A veces	

9. ¿Se sentiría a gusto con la implementación de nuevas herramientas tecnológicas en su proceso de enseñanza aprendizaje?

Si	
No	

10. Ha escuchado sobre los beneficios de la herramienta EDUCAPLAY

Si	
No	

Anexo N° 4. Entrevista al director de la CECIB “República de Ecuador”

Entrevista al director

Dirigido al docente de la CECIB “República del Ecuador” de la ciudad de Guaranda
Periodo electivo 2023-2024.

Instrucción: Responda correctamente según su criterio personal.

1. Cree que actualmente las herramientas tecnológicas son indispensables en el proceso de enseñanza - aprendizaje
2. ¿Con que frecuencia los docentes hacen uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza de las diferentes asignaturas?
3. ¿Usted se ha visto en la necesidad de incentivar a los docentes al aplicar las TIC en las diferentes áreas?
4. ¿Considera que la utilización de una aplicación tecnológica a través del juego es una manera idónea para que los alumnos se sientan motivados para su proceso de aprendizaje?
5. ¿Cree que nuestra propuesta tecnológica la cual estamos aplicando va hacer de utilidad para los docentes y la institución?

Anexo N° 5. Socialización de Educaplay con los docentes de la CECIB.



Ilustración 62 Socialización de Educaplay con los Docentes del CECIB

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.



Ilustración 63 Socialización de Educaplay con los Docentes del CECIB

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Anexo N° 6 Capacitación a los docentes de la CECIB “República del Ecuador”



Ilustración 64 Capacitación a los Docentes del CECIB

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.



Ilustración 65 Capacitación a los Docentes del CECIB

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Anexo N° 7. Socialización con los alumnos con las actividades realizadas en Educaplay.



Ilustración 66 Socialización con los alumnos con las actividades realizadas en Educaplay.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

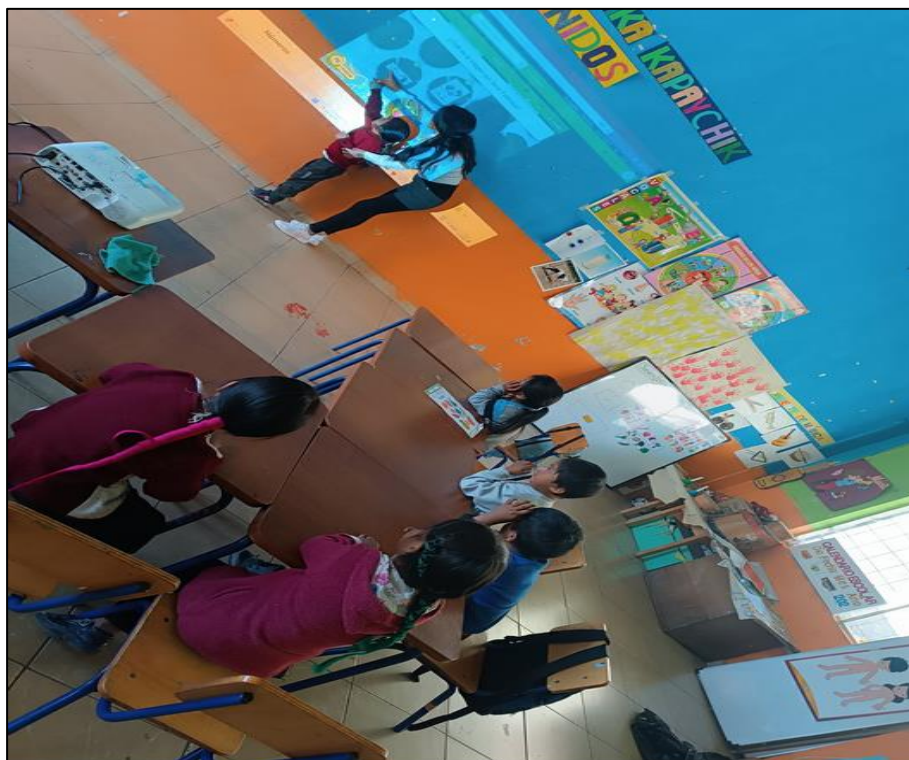


Ilustración 67 Socialización con los alumnos con las actividades realizadas en Educaplay.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

Anexo N° 8. Entrega del manual explicativo a los Docente del Centro Educativo.



Ilustración 68 Entrega del manual explicativo a los Docente del Centro Educativo.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.



Ilustración 69 Entrega del manual explicativo a los Docente del Centro Educativo.

Elaborado por: Manobanda B, Manobanda E.

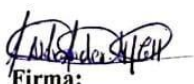
Anexo N°. 9: Oficio dirigido al Director para la realización de la propuesta tecnológica en el Centro Educativo.

Guaranda, 30 Octubre del 2023


Dr.
Manuel Arévalo
**Rector de CECIB Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe
"República del Ecuador"**
Presente

Saludos Cordiales.
Yo, **Bryan Alexander Manobanda Chaquina** con C.I. No 0250156924 junto a **Evelin Yadira Manobanda Quinllin** con C.I. No 0250089117 estudiantes de **Octavo** Ciclo de la Carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática de la Facultad de Ciencias de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanísticas perteneciente a la Universidad Estatal de Bolívar, deseamos solicitar la autorización para poder realizar nuestro Proyecto de Titulación en el curso de Decimo Año de Educación General Básica en el periodo **Noviembre 2023 - Enero 2024**.

Atentamente;


Firma:

Bryan Alexander Manobanda Chaquina
C.I.:0250156924

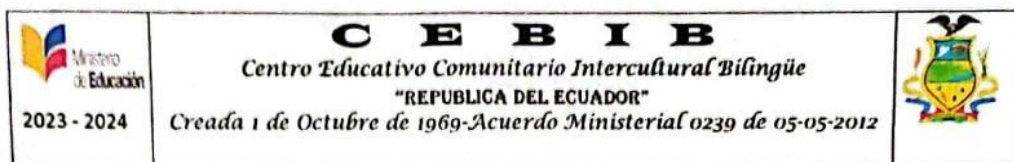

Firma: Evelin Yadira Manobanda Quinllin
C.I.: 0250089117

Recibido
Hora: 11:39 am.
Fecha: 30-10-2023





Anexo N° 10. Certificado de culminación de la propuesta tecnológica por parte de la Unidad Educativa San Pedro.



EL SUSCRITO DIRECTOR DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE "REPUBLICA DEL ECUADOR" DE LA COMUNIDAD LAS QUESERAS, PARROQUIA VEINTIMILIA, CANTON GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, Dr. MANUEL MESÍAS ARÉVALO MULLO, A PETICION VERBAL DE LAS PARTES INTERESADAS Y EN FORMA LEGAL.

CERTIFICA:

Que, los señores estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar; El señor. **Bryan Alexander Manobanda Chaquina**, con cedula de ciudadanía N° 0250156524 y la señorita **Evelin Yadira Manobanda Quinllin** con cedula de ciudadanía N° 0250089117, realizaron el Proyecto de Titulación en Nuestro Establecimiento Educativo de Acuerdo con las Leyes y Reglamentos que estipulan la UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados hacer uso del presente certificado en los trámites legales que estime conveniente.


Las Queseras, 15 de febrero del 2024


Dr. Manuel Arévalo Mullo
DIRECTOR



DIRECCION: Comunidad "Las Queseras" KM.14 Antigua Vía Riobamba-Gda
E-MAIL INSTITUCIONAL: cecibrepublicadeecuador@yahoo.com
DIRECTOR: Dr. Manuel Mesías Arévalo

Anexo N°11. Reporte del sistema del anti plagio Turniting.

Reporte de similitud	
NOMBRE DEL TRABAJO EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA.docx	
RECuento DE PALABRAS 16142 Words	RECuento DE CARACTERES 94455 Characters
RECuento DE PÁGINAS 101 Pages	TAMAÑO DEL ARCHIVO 16.0MB
FECHA DE ENTREGA Feb 18, 2024 5:09 PM GMT-5	FECHA DEL INFORME Feb 18, 2024 5:11 PM GMT-5
<p>● 7% de similitud general</p> <p>El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.</p> <ul style="list-style-type: none">• 7% Base de datos de publicaciones	
<p>● Excluir del Reporte de Similitud</p> <ul style="list-style-type: none">• Base de datos de Internet• Base de datos de contenido publicado de Crossref• Bloques de texto excluidos manualmente• Base de datos de Crossref• Base de datos de trabajos entregados	
	
Resumen	



EDUCAPLAY

MANUAL

DE USUARIO PARA DOCENTES.

Autores: Bryan Manobanda

Evelin Manobanda



Índice

¿Qué es Educaplay?	3
¿Cómo funciona Educaplay?	3
¿Por qué utilizar Educaplay?	4
Características y requisitos.....	4
Requisitos mínimos:	4
Ventajas y desventajas de la herramienta.	5
¿Qué tipo de contenidos puedo generar con esta herramienta?	5
¿Cómo buscar, descargar e instalar la herramienta?	7
Registro	7
Ejemplo para educación básica (primero a segundo grado)	10
Ejemplo para educación básica (Octavo a Decimo)	14
EJEMPLO PARA EDUCACIÓN BÁSICA	17
Ejemplo para jóvenes y adultos	23

Educaplay



¿QUÉ ES?

De acuerdo con Balasso (2021), Educaplay es una plataforma educativa la cual permite crear y compartir actividades multimedia y juegos de carácter educativo de manera fácil y muy intuitiva. Esta plataforma es gratuita, por lo que aporta un favorable valor pedagógico sin ningún costo, en el caso de querer crear actividades y juegos a un nivel superior Educaplay consta de un servicio premium en la que se obtendrá una serie de beneficios y opciones.

¿Cómo funciona Educaplay?

Educaplay permite crear juegos y actividades en línea que se pueden compartir con los alumnos, también permite que los docentes hagan uso de otras actividades creadas por otros docentes de esta manera ahorran tiempo a la hora de preparar sus clases.

Dichas actividades ya sean para alumnos de inicial o para alumnos universitarios se las puede usar como herramientas de gamificación, con el objetivo de entretener y/o motivar a los alumnos, reforzar los contenidos antes de una evaluación o incluso hacer uso como un instrumento de evaluación.

¿Por qué utilizar Educaplay?

Como lo menciona Fernández,(2021), por medio de esta plataforma se puede crear actividades educativas multimedia como, contenidos de representación gráfica, mapas conceptuales, crucigramas, puzzles, juegos de memoria, video conferencias, rompecabezas y mucho más, con la posibilidad de añadir imágenes, textos y sonidos para estimular la concentración y la atención de los alumnos e incluso de los profesores.

También permite crear grupos participativos privados en el aula de clase, permitiendo que los alumnos se vinculen y estimulen para trabajar en equipo con un sano sentido de competencia entre los grupos.

Características

- Es gratuito.
- Su uso es muy intuitivo.
- Tiene un resultado final muy profesional.
- Cuenta con 16 tipos de actividades.
- Puedes acceder a actividades ya realizadas por otros usuarios.
- Permite descargar la actividad para trabajarla sin conexión a Internet.
- Se pueden compartir materiales en tu Web o blog.
- Puedes gestionar grupos de alumnos. idDOCENTE (2021)

Requisitos

- Navegador de internet (Explore, Firefox, Opera, Chrome, etc.)
- Registrarse o crear una cuenta de usuario.
- Se puede registra con su red social favorita, o su correo electrónico.
- Cuenta con la versión gratuita y Premium si desea más funcionalidades.

Ventajas y desventajas.

Ventajas:

- Actividad atractiva y fácil de manejar.
- Se puede insertar imágenes y archivo de audio (para niños no lectores y personas con discapacidad).
- No se necesita instalar ningún programa en el ordenador basta con el plugin de Flash.
- Ofrece su contenido en tres idiomas: español, francés e inglés.

Desventajas:

- Para la actividad del dictado es necesario tener micrófono y parlantes.
- Al ser un programa estándar, al momento del uso cualquier pequeño error del teclado le baja puntos en el resultado final.
- Una vez que se descarga el recurso ya no se pueden modificar.
- Algunas actividades son limitadas en su uso (Arias, s.f.).

Actividades y contenidos

Esta aplicación permite crear distintos tipos de actividades interactivas con orientación educativa, según las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como:



- Adivinanzas.

- Completar.

- Crucigrama.

- Diálogo.

- Dictado.

- Ordenar letras.

- Ordenar palabras.

- Ordenar letras.

- Test.

- Mapas.

- Sopa.

- Video Quiz.

Buscar, descargar e instalar Educaplay

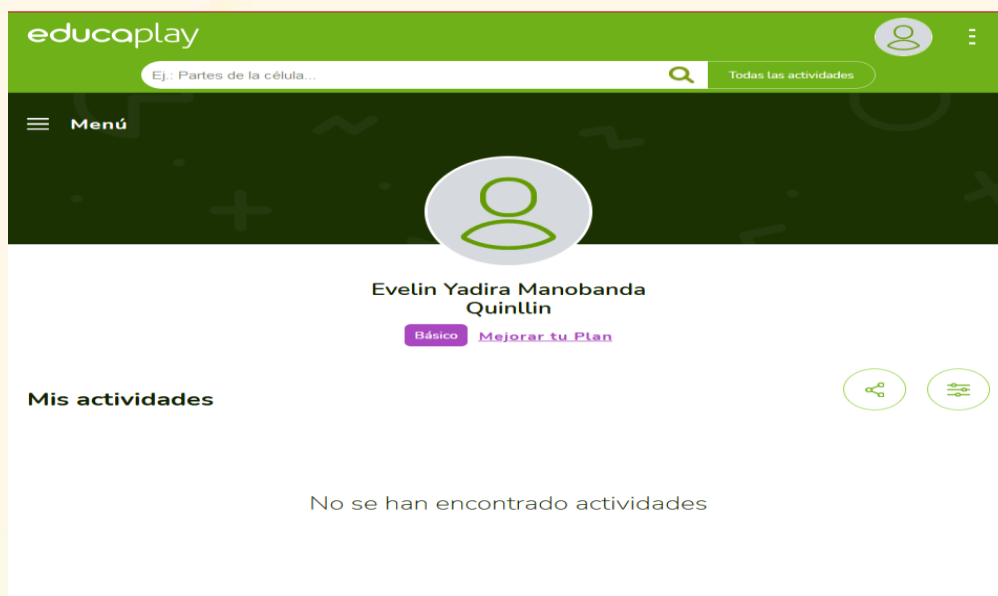
Registrarse.

1.- Abrir el navegador de su preferencia.

Buscar la dirección <http://www.educaplay.com/> y dar Enter



2. Al ingresar a la página oficial de la herramienta regístrate o crea una cuenta para poder hacer uso de la plataforma Educaplay.



3. También se puede registrar con su red social favorita o también con un correo electrónico.



4. Se puede hacer uso de la versión gratuita o de la versión Premium de la cual se puede obtener más funcionalidades.

PLAN	Avanzado	Académico	Comercial
Periodicidad:	Anual	Anual	Anual
50% DE AHORRO	✓	✓	✓
✓ Sin publicidad	✓ Integra en Google Classroom y tus LMS	✓ Personaliza los juegos con tus logotipos	
✓ Control de acceso y opciones avanzadas	✓ Consulta las respuestas de tus jugadores	✓ Añade tus colores corporativos	
✓ Resultados últimos tres meses	✓ Resultados último año	✓ Resultados últimos cinco años	
Precio equivalente mensual	4,75 USD	9,50 USD	47,50 USD
Precio anual	57,00 USD	114,00 USD	570,00 USD

Comparar Planes

	<small>PLAN</small> Básico Tu cuenta gratuita	<small>PLAN</small> ☆ Avanzado Más nivel y nada de publi	<small>PLAN</small> ☆ Académico Enseña con el máximo confort	<small>PLAN</small> ☆ Comercial Potencia tu marca
	Plan actual	Seleccionar Saber más	Seleccionar Saber más	Seleccionar Saber más
Crea y juega sin límites				
Crea tantos juegos y retos como quieras	✓	✓	✓	✓
Sin límite de jugadores ⓘ	✓	✓	✓	✓
Duplica juegos de otros usuarios y cámbiales lo que quieras ⓘ	✓	✓	✓	✓

	<small>PLAN</small> Básico Tu cuenta gratuita	<small>PLAN</small> ☆ Avanzado Más nivel y nada de publi	<small>PLAN</small> ☆ Académico Enseña con el máximo confort	<small>PLAN</small> ☆ Comercial Potencia tu marca
Guarda las puntuaciones y el tiempo ⓘ				
Consulta las respuestas de los jugadores ⓘ				
Supervisa a tus jugadores sin que se registren, usando Invitaciones ⓘ				
Opciones avanzadas				
Controla el acceso a tus actividades ⓘ	✗	✓	✓	✓
Pon una imagen de fondo a tus juegos (nuevas versiones) ⓘ	✗	✓	✓	✓
Muestra un mensaje final cuando superan la actividad ⓘ	✗	✓	✓	✓
Elimina la competitividad ocultando el Top 10 ⓘ	✗	✓	✓	✓
Ocultar las respuestas correctas cuando terminan ⓘ	✗	✓	✓	✓
Ocultar los botones de redes sociales ⓘ	✗	✓	✓	✓
Ocultar el botón de reiniciar el juego ⓘ	✗	✓	✓	✓

Ejemplo para educación básica (primero a segundo grado)

Esta actividad se denomina Froggy jumps el cual consiste en agregar imágenes, audio, preguntas, sobre alguna temática, en este caso “**Los números**”

The screenshot shows the user interface of the 'educaplay' platform. At the top, there is a green header with the 'educaplay' logo on the left, a search bar in the center containing the text 'Ej.: Ríos de Europa...', and a user profile icon on the right. Below the header is a dark green bar with a large white plus sign and a circular profile icon. The main content area is white and displays the user's name 'Evelin Yadira Manobanda Quinllin' and their subscription level 'Básico' with a link to 'Mejorar tu Plan'. Underneath, there is a section titled 'Mis actividades' with two icons for sharing and settings. A pink bar indicates 'Pendientes de publicar' (Activities to be published). Below this, a card for the activity 'Froggy Jumps Números' is shown, featuring a frog icon, a pencil icon for editing, and a trash icon for deleting. The description for this activity reads: 'Los números nos sirven para contar, para ordenar, para organizarnos, para...'. At the bottom, a green bar indicates 'Publicadas' (Published activities).

- El siguiente paso es crear la actividad, aquí utilizaremos lo que son imágenes para que el niño o niña los relacione acorde al número correspondiente.

The screenshot shows the Ray AI creator interface. At the top, a green bar displays 'Índice de calidad' (Quality Index) with a subtext 'Tu actividad tiene la calidad adecuada para ser publicada y aparecer en el buscador' and a '90%' progress indicator. Below this, a text input field contains 'Hazlo con Ray, tu creador automático con IA' and a '¡Vamos allá!' button. The main area is titled 'Cuestionario' and features a '+ Añadir pregunta' button. Five questions are listed, each with a number in a circle and a question mark: '1 ¿Cuál es la imagen que tiene 1 osito?', '2 ¿Cuál es la imagen que tiene 2 gatitos?', '3 ¿Cuál es la imagen que tiene 3 perritos?', '4 ¿Cuál es la imagen que tiene 4 flores?', and '5 ¿Cuál es la imagen que tiene 5 leones?'. Each question has three icons: a copy icon, a trash icon, and an edit icon. A second '+ Añadir pregunta' button is at the bottom. The footer contains four navigation buttons: 'Crear' (green), 'Opciones' (white), 'Información' (white), and 'Previsualizar' (yellow).

Crear las opciones como:


Número de vidas

Tiempo

Orden aleatorio

Preguntas por partida

Nota: En la versión Premium se obtiene más opciones avanzadas.

educoplay 

Opciones Froggy jumps 2 / 3

Índice de calidad
Tu actividad tiene la calidad adecuada para ser publicada y aparecer en el buscador
90%

Vidas
Establece un número máximo de errores.

Número de vidas - 5 +

Tiempo
Establece el tiempo para responder cada pregunta.





Segundos por pregunta - 99 +

Orden aleatorio
Las preguntas aparecen desordenadas.

Preguntas por partida
Establece el número total de preguntas. Puedes aumentar el número para que se repitan. - 5 +


Opciones avanzadas ★ Premium






Privacidad
Elige quién puede ver tu actividad Pública ▼

 Crear
 Opciones
 Información
 Previsualizar

- En la fase de la información se describe el idioma, el título de la actividad, descripción, nivel educativo, asignatura, área de conocimiento, etiquetas.

<https://es.educoplay.com/editor-de-recursos/17365613/> 67%

educoplay 


 Crear
 Opciones
 Información
 Previsualizar
 Publicar

Información Froggy jumps


Idioma ⊕

Español ▼

Título

Números 

Descripción

Los números nos sirven para contar, para ordenar, para organizarnos, para identificar, para lunar, pero también para medir y para informar. 

Nivel educativo ⊕

1º EGB ▼

Asignatura

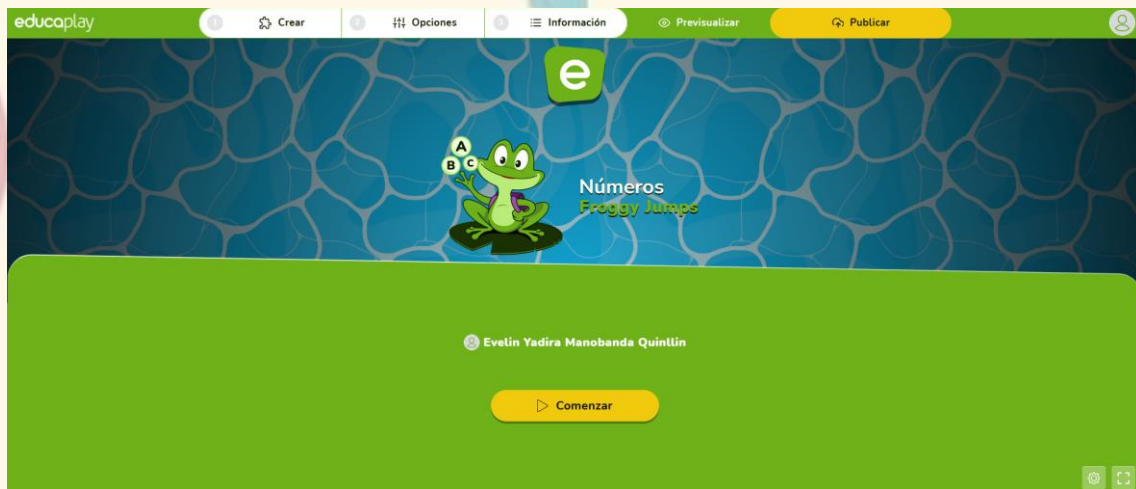
Matemática ▼

Área de conocimiento

Índice de calidad
Tu actividad tiene la calidad adecuada para ser publicada y aparecer en el buscador

90%

- Previsualizar esto nos permite revisar cómo se va a desarrollar la actividad creada si necesita algún cambio o si las opciones están correctas.



Ejemplo para educación básica (Octavo a Decimo)

En crear la actividad se describe el:

Idioma

Título

Descripción

Clasifica la actividad

Sistema educativo

Curso

Asignatura

Área de conocimiento

Idioma: Español

Título: El sistema solar

Descripción: El Sistema Solar es el conjunto de cuerpos que giran alrededor del Sol.

Siguiente

Clasifica la actividad

Sistema Educativo: Ecuador

Curso: 8º - Educación general básica

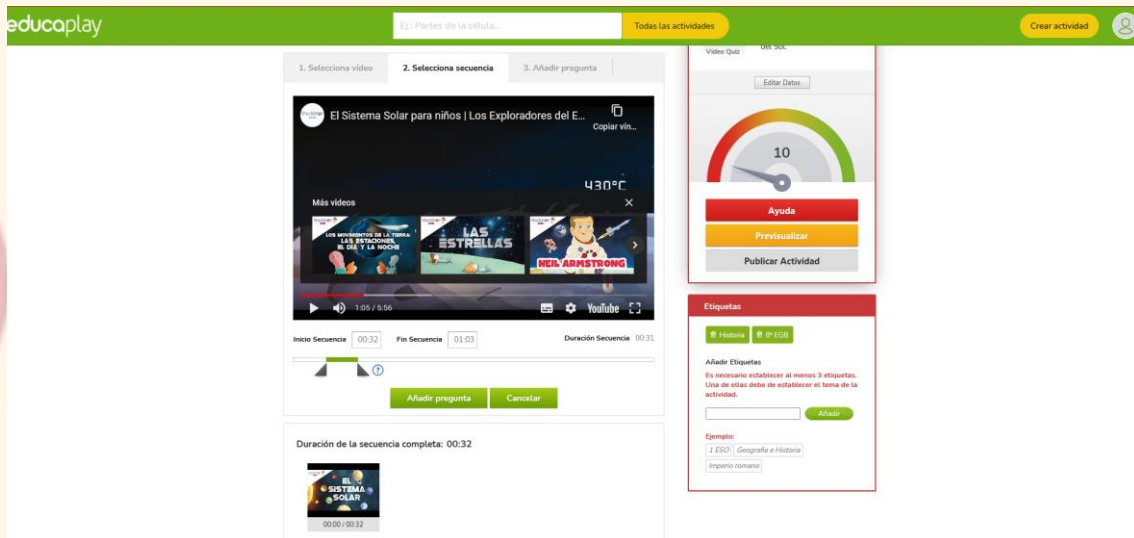
Asignatura: Estudios sociales

Área de Conocimiento: Historia

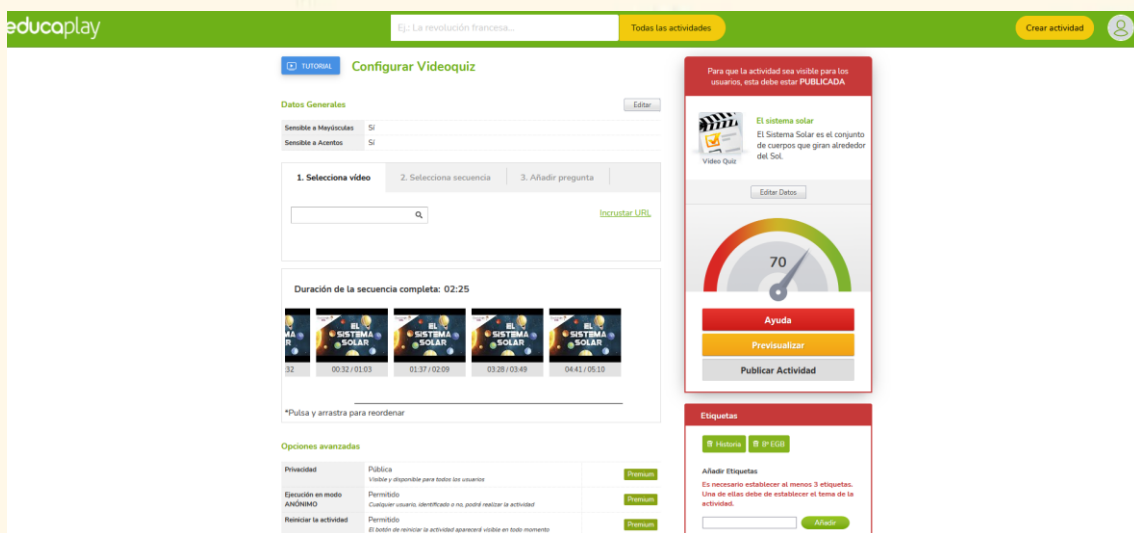
Historia

Geografía

- Al momento de hacer clic en el botón siguiente aparecerá la siguiente pestaña la cual nos mostrará un video de cómo realizar la actividad de **“Videoquiz”**, en el caso de olvidar algún paso el video siempre estará disponible para poder ser visible en cualquier momento.
- En seleccionar secuencia se podrá realizar según el video sigue reproduciéndose hacer preguntas para que los estudiantes puedan contestar.



- Después de terminar de colocar las preguntas acordes va reproduciéndose el video el desarrollo de nuestro **Videoquiz** que da de la siguiente manera.



- Ahora lo previsualizamos para ver si no requiere de algún cambio.
- Se abrirá una nueva pestaña la cual nos dirigirá a l video para realizar nuestra actividad.

Video Quiz: El sistema solar (Historia - 8º EGB) — Mozilla Firefox

https://es.educaplay.com/https://es.educaplay.com/juego/17365821-el_sistema

Todos Las actividades

Crear actividad

El sistema solar

El Sistema Solar es el conjunto de cuerpos que giran alrededor del Sol.

Sensible: Mayúsculas/Minúsculas Acentos

Estás identificado como **Evelin Yadira Manobanda Quinlin**

Comenzar

Autor: Evelin Yadira Manobanda Quinlin

Más de **500** cursos online

Encuentra la formación que buscas en nuestro catálogo

Privacidad Pública Visible y disponible para todos los usuarios

Edicación en modo ANDRÓMIDO Permiso Cualquiera sin estar identificado o no podrá realizar la actividad

Reiniciar la actividad Permiso Cualquiera El botón de reiniciar la actividad aparecerá visible en todo momento

60 Puntos

03:55 Tiempo

El sistema solar

El Sistema Solar es el conjunto de cuerpos que giran alrededor del Sol.

Ayuda Previsualizar Publicar Actividad

Etiquetas

Añadir Etiquetas

Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Una de ellas debe de establecer el tema de la actividad.

Alisar

El sistema solar

60 Puntos

03:55 Tiempo

El Sistema Solar para niños | Los Exploradores del Espacio | Shackleton Kids



YouTube

El sistema solar

40 Puntos

01:59 Tiempo

Respuesta correcta

2. Responde a la siguiente pregunta

¿Cuál es el planeta más pequeño del sistema solar?

Mercurio

Posibles respuestas

1. Tierra
2. Saturno
3. Venus
4. Mercurio

Siguiente

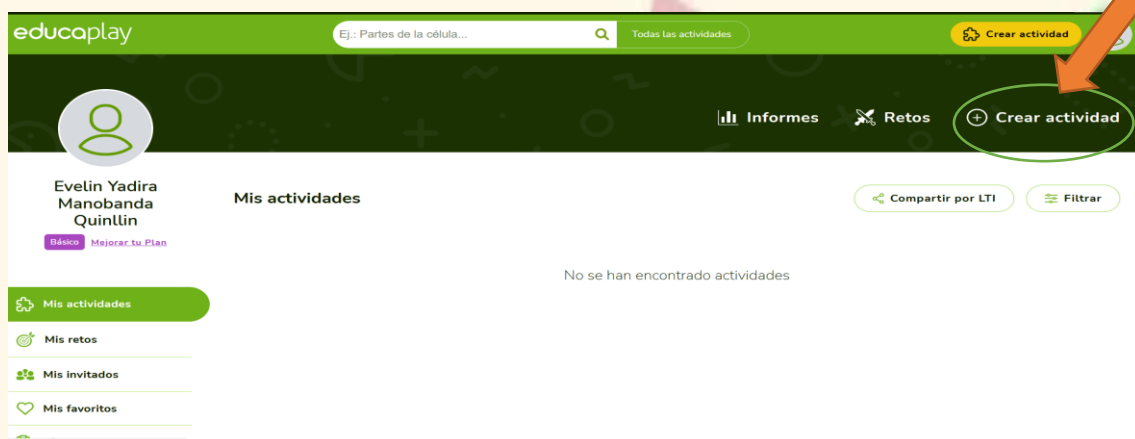
EJEMPLO PARA EDUCACIÓN BÁSICA

Para un nivel básico, se puede desarrollar el siguiente recurso, se basa en la actividad de relacionar columnas, en este caso las opciones de la derecha con las de la izquierda. En este caso se trabajará con las partes de las plantas.

Partes de la planta:

- Raíz
- Tallo
- Hojas
- Flores
- Fruto

Se da clic en **Crear actividad**.



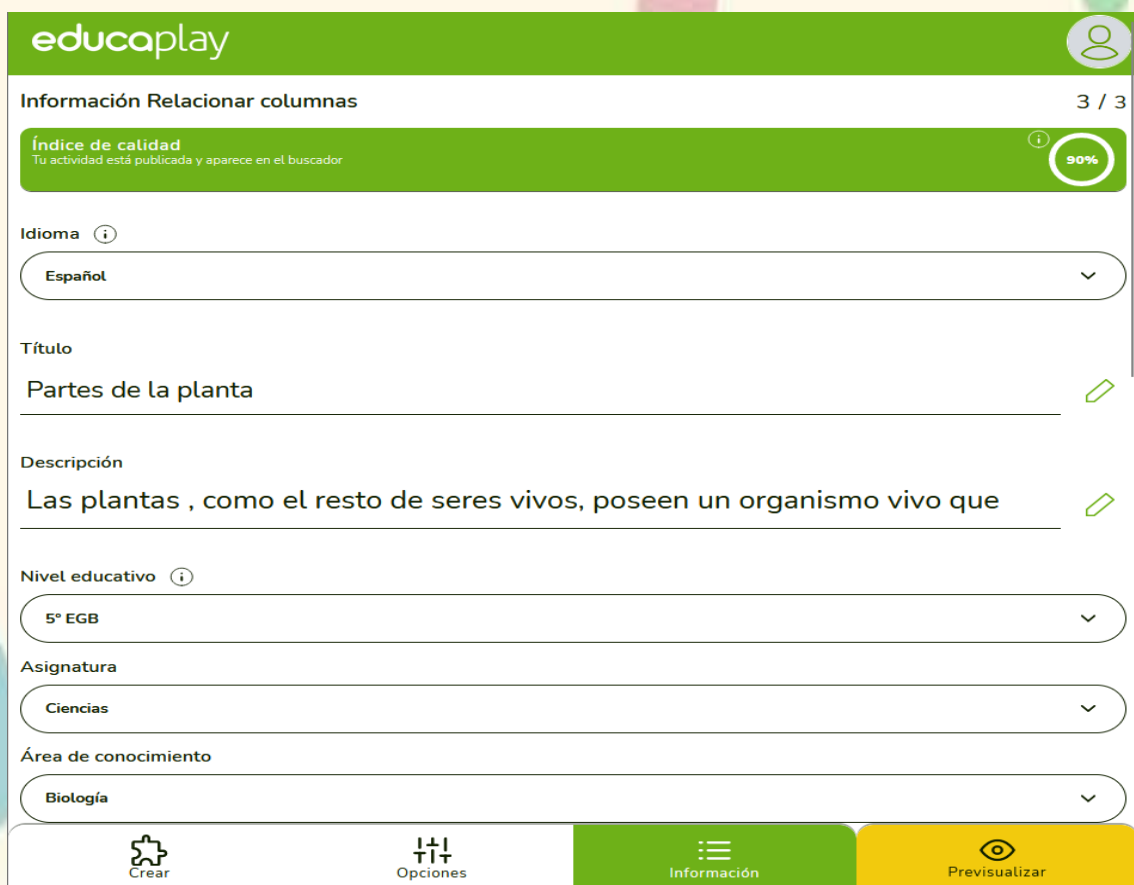
- Seleccione el tipo de actividad que se desea realizar. En este caso la actividad (**Relacionar columnas**).
- Seleccionamos el idioma. En este caso el idioma español. A continuación, colocamos un título de la actividad en este caso “partes de las plantas”.

Nota: El título no debe exceder las 20 letras.

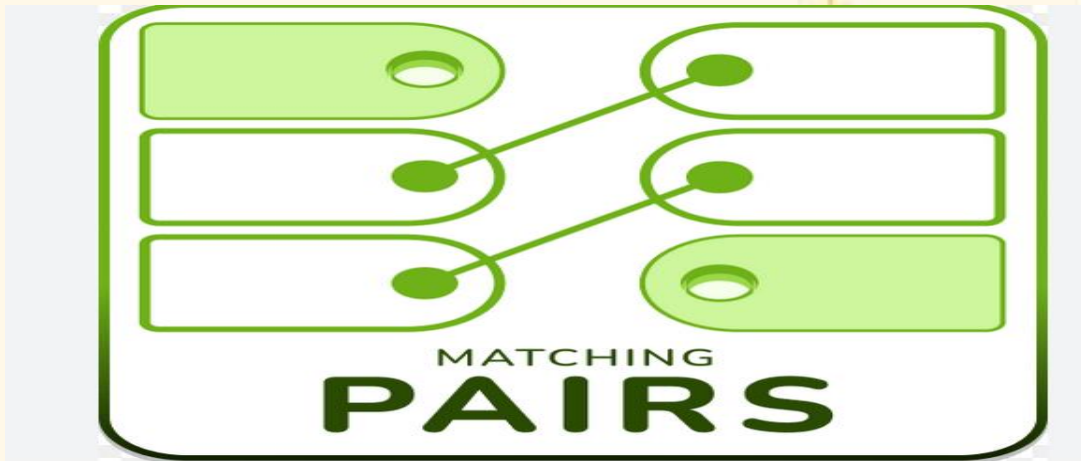
- Ya con lo antes realizado se puede dar una breve descripción de la actividad que se realizará.




- Luego de seleccionar la actividad se describe la temática en este caso **partes de la planta**.



- La actividad debe sobrepasar el 50% de calidad para poder ser publicada en la plataforma.
- Creamos las columnas de la derecha e izquierda para realizar la relación. Pueden ser los literales que se desee y no debe exceder el número de letras que la aplicación tiene capacidad.



- En esta parte se escogerán las opciones, como el número de vidas, tiempo, privacidad en la versión gratuita mientras que en la Premium se puede colocar imagen de fondo, pide identificación, oculta el botón de reiniciar, oculta redes sociales, oculta respuestas, oculta ranking Top 10, mensaje final, logotipo y franja inferior, que se les dará a los estudiantes, para poder realizar la actividad.

educaplay 

Opciones Relacionar columnas 2 / 3

Índice de calidad 90%
 Tu actividad está publicada y aparece en el buscador

Vidas
 Establece un número máximo de errores.


Número de vidas - 5 +


Tiempo
 Establece un tiempo para completar cada Relacionar columnas.


Segundos por Relacionar columnas - 45 +


Opciones avanzadas ★ Premium

Imagen de fondo
 Personaliza la actividad con una imagen de fondo


Crear


Opciones


Información


Previsualizar

Privacidad Pública 
 Elige quién puede ver tu actividad

Pide identificación
 Los usuarios tendrán que identificarse antes de empezar la actividad

Ocultar el botón de reiniciar
 Los jugadores no tendrán el botón de reiniciar la actividad

Ocultar redes sociales
 Los jugadores no tendrán los botones para compartir su resultado en las redes sociales


Ocultar respuestas
 La pantalla final no mostrará las respuestas correctas


Ocultar ranking Top 10
 No se mostrará el ranking de los 10 mejores resultados junto a la actividad


Mensaje final
 El jugador podrá leer este texto cuando haya superado la actividad


Escribe aquí el texto

Logotipo
 Personaliza la actividad sustituyendo la marca Educaplay por tu propio logo

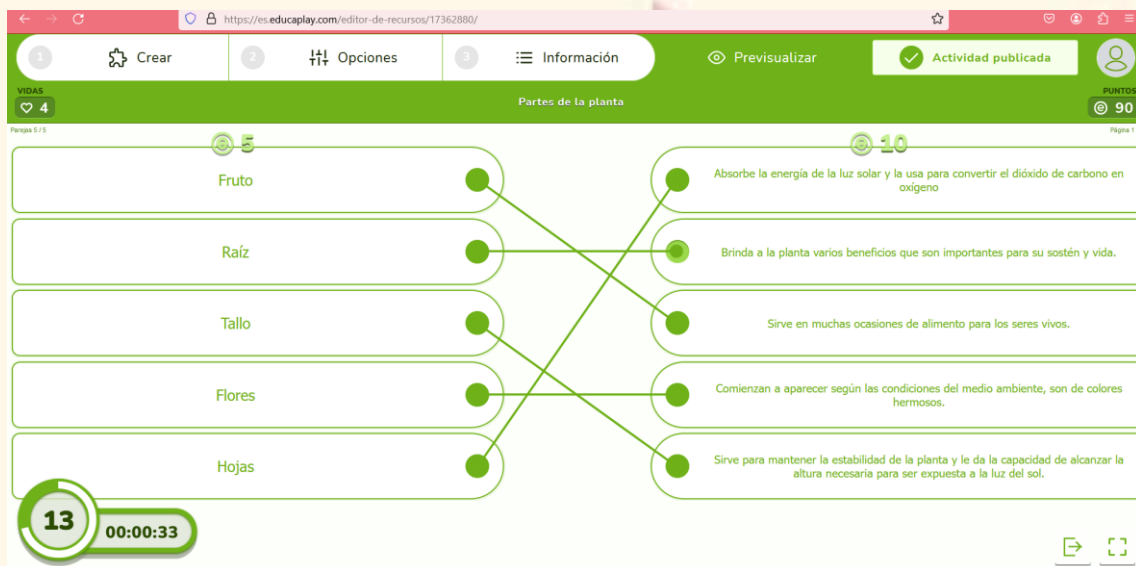
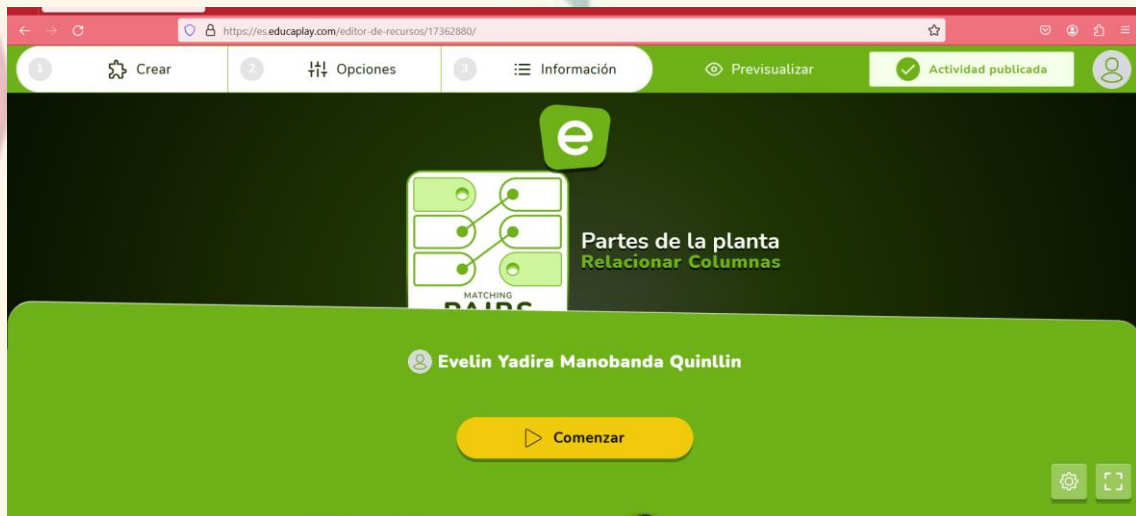

Crear


Opciones


Información


Previsualizar

- En lo que respecta a la visualización, nos permitirá jugar con la actividad creada, y de esta forma saber si los estudiantes han adquirido los conocimientos necesarios sobre el tema tratado.



- Aquí se podrá verificar cuantos estudiantes han ingresado a realizar la actividad creada.

educaplay

Ej.: Rios de Europa...

Todos las actividades

Crear actividad

Informes Retos Crear actividad

Evelin Yadira Manobanda Quintlin

Básico Mejorar tu Plan

Mis actividades

Mis retos

Mis invitados

Mis favoritos

Informes

Bandeja de entrada

Notificaciones

Mi Plan

Informes de autor

Informe de retos

Informe de actividades

Informe de usuarios

Informes de jugador

Mis puntuaciones

<https://es.educaplay.com/usuario/10147911-evelin-yadira/report/challenge/>

educaplay

Ej.: Rios de Europa...

Todas las actividades

Crear actividad

Manobanda Quintlin

Básico Mejorar tu Plan

Mis actividades

Mis retos

Mis invitados

Mis favoritos

Informes

Bandeja de entrada

Notificaciones

Mi Plan

Configuración de cuenta

Selecciona la actividad para ver los resultados

Partes de la planta

Ver Actividad

Filtrar por fecha:

Último mes Última semana Último día Personalizado

Resultados Último mes

Jugadas	Tiempo medio	Puntuación media
2	00:29 minutos	95

Puntuaciones

75-100
2 (100%)

100%

- 75-100
- 50-75
- 25-50
- 0-25

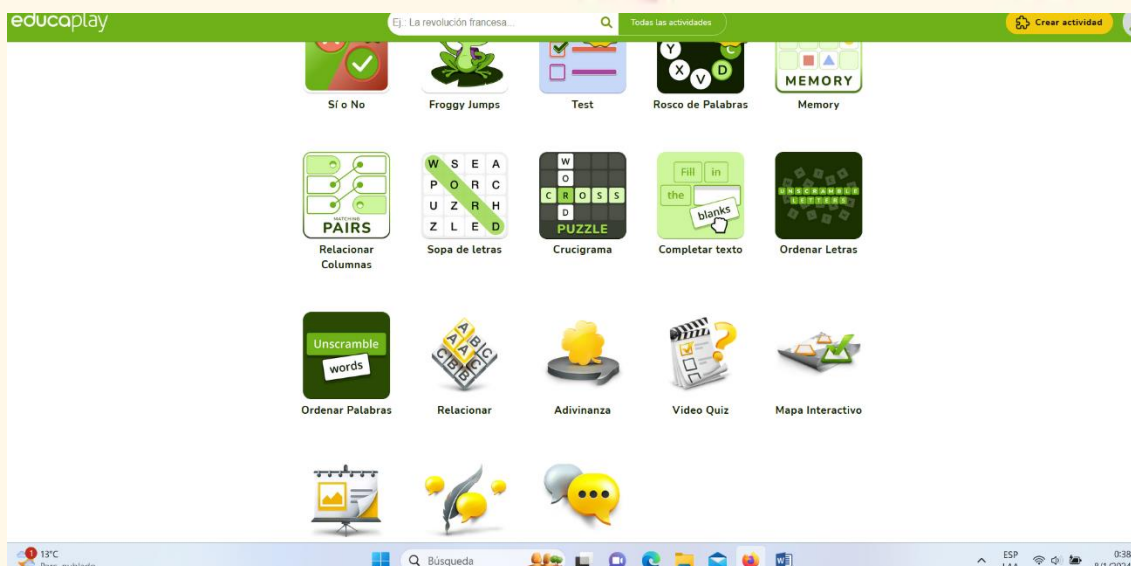
Ejemplo para jóvenes y adultos

En lo que hace referencia a la modalidad de jóvenes y adultos, se pueden crear algunos recursos como por ejemplo la actividad de **Ordenar Palabras**, el cual consiste en ordenar palabras que están desordenadas, para formar un párrafo o frase. Se las puede realizar de diferentes formas como:

- Escribir desde el teclado la frase completa. Esto a veces resulta incómodo, pero por otro lado es interesante dado que se practica la ortografía de las palabras.
- Otra manera es pulsando sobre las palabras en el orden correcto.
- También se puede pulsar y arrastrar cada una de las palabras a su lugar de destino.

Para la siguiente actividad se tomará el tema tipos de lenguaje.

1. Seleccionar la actividad.

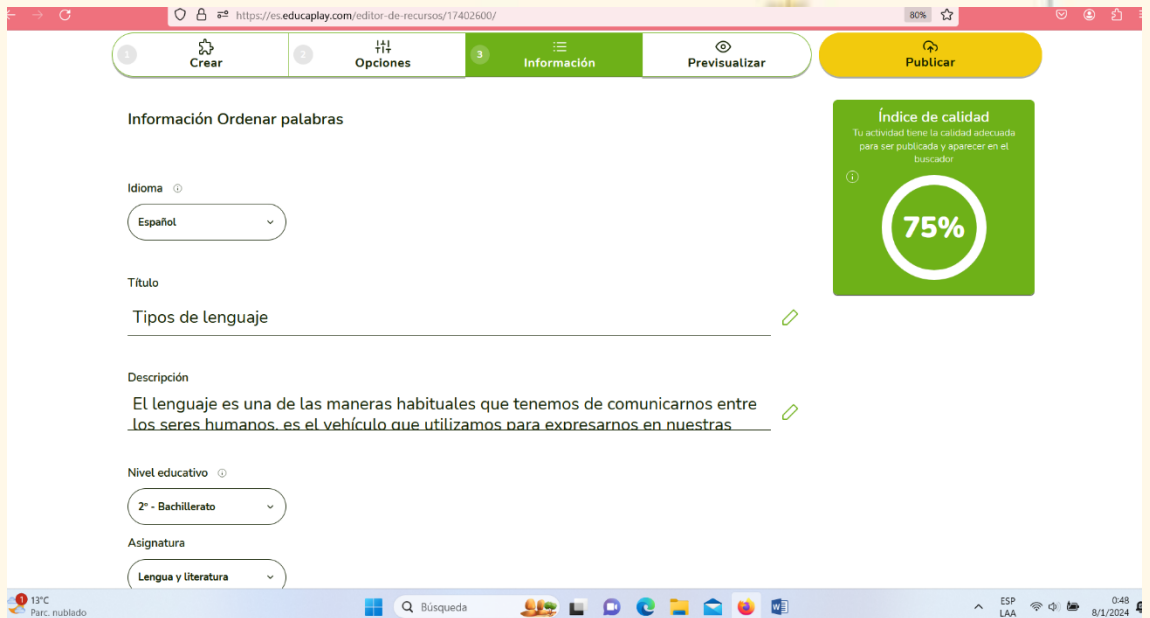


2. Se debe clasificar la actividad.

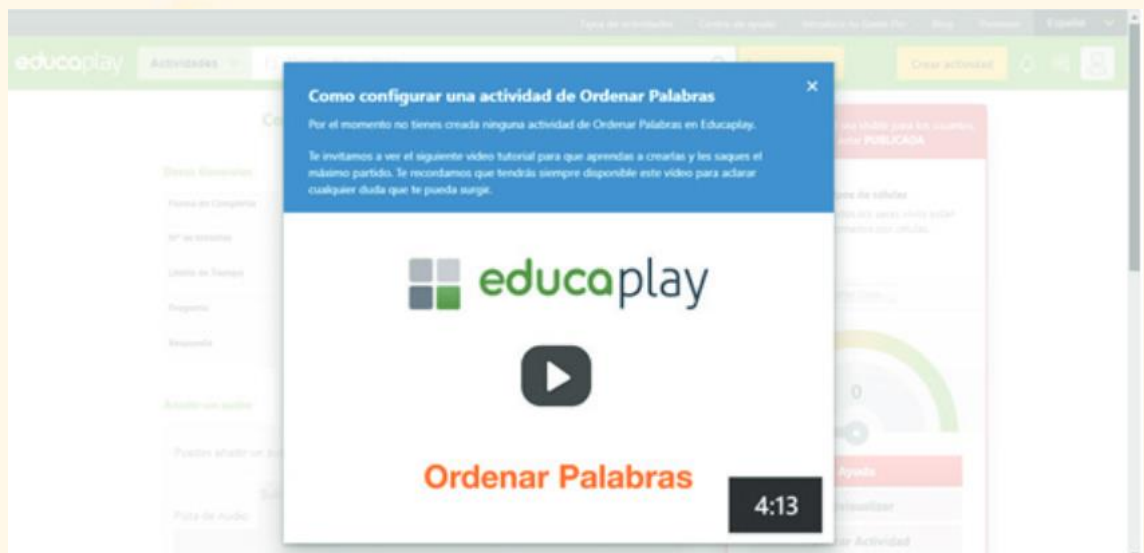
Bajar la página en la sección que se llama Clasifica la actividad dar clic, se presentan cuatro secciones:

- Sistema Educativo: se refiere al país

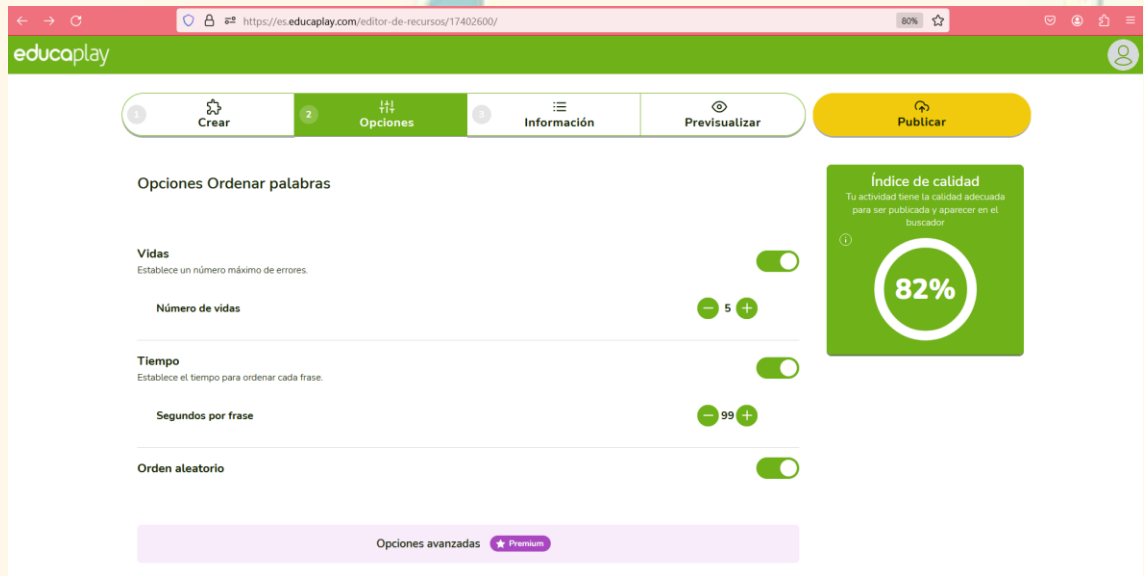
- Curso: donde pone el nivel según su grado (Preescolar, Primaria Secundaria, Bachillerato)
- Asignatura: según su especialidad
- Área de conocimiento: según su objetivo a evaluar



3. Al darle Siguiente aparece un tutorial que le guiará a configurar y realizar dicha actividad.



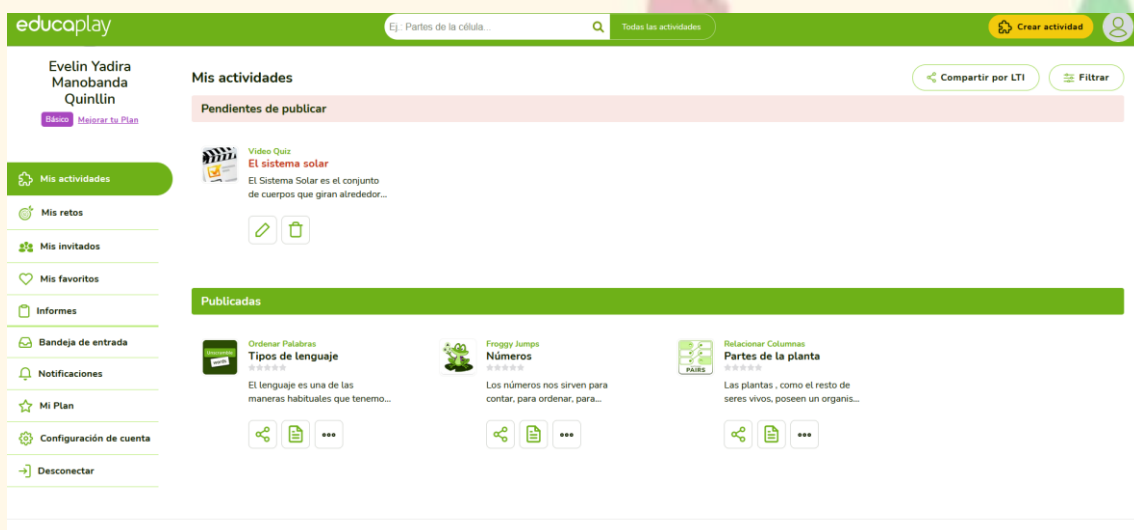
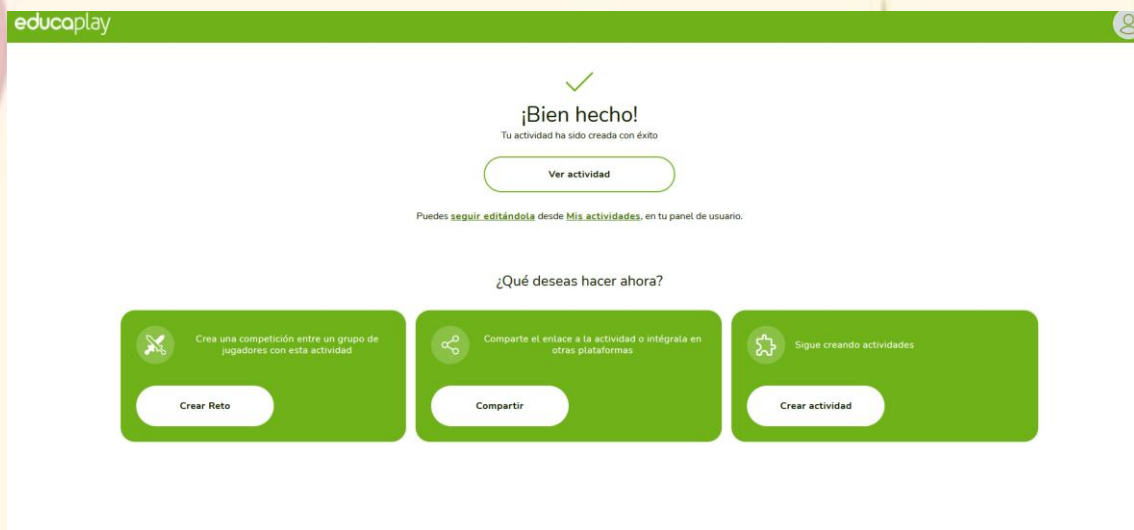
4. Se selecciona las opciones de la actividad como las vidas, el tiempo, orden aleatorio.



5. En la siguiente pestaña podremos previsualizar la actividad creada. En este caso podremos ver si la actividad requiere de algún cambio o corrección.



- En la parte principal de nuestro entorno se puede visualizar las distintas actividades que fueron creadas acorde se va creando y editando en esta herramienta, cuenta con la función de que una vez realizadas las actividades se las puede editar.



Desarrollo de retos para los alumnos.

- Ingresa a retos que se encuentra en la parte izquierda de la pantalla.
- Aquí nuestros alumnos pueden competir por puntos.
- También se puede desarrollar lo que son retos para los alumnos dentro y fuera de las horas de clase.

Mis retos

¿Tienes un Game Pin para acceder un reto?

Si te han invitado a un reto y tienes un Game Pin tienes que acceder a game.educaplay.com para introducirlo.

Mis actividades

Mis retos

Mis invitados

Mis favoritos

Informes

Bandeja de entrada

Notificaciones

Mi Plan

Configuración de cuenta

Desconectar

Nuevo reto

Mi reto

0 actividades Creado hace 1 minuto

Game Pin

271980

Editar actividades Opciones

Mi reto Finalizar

Mis actividades

Si o No **Sistema solar**

Si o No **El Sistema Solar**

Ordenar Palabras **Tipos de lenguaje**

Froggy Jumps **Números**

Relacionar Columnas **Partes de la planta**

0 Actividades seleccionadas

Añadir

Buscar actividad

Tipos de actividades

Todas las actividades

En este momento, no dispones de actividades favoritas que puedan añadirse a este reto.

Puedes añadir a tu reto cualquier actividad del repositorio de actividades global de Educaplay. Simplemente debes guardarla como favorita y aparecerá en esta sección.

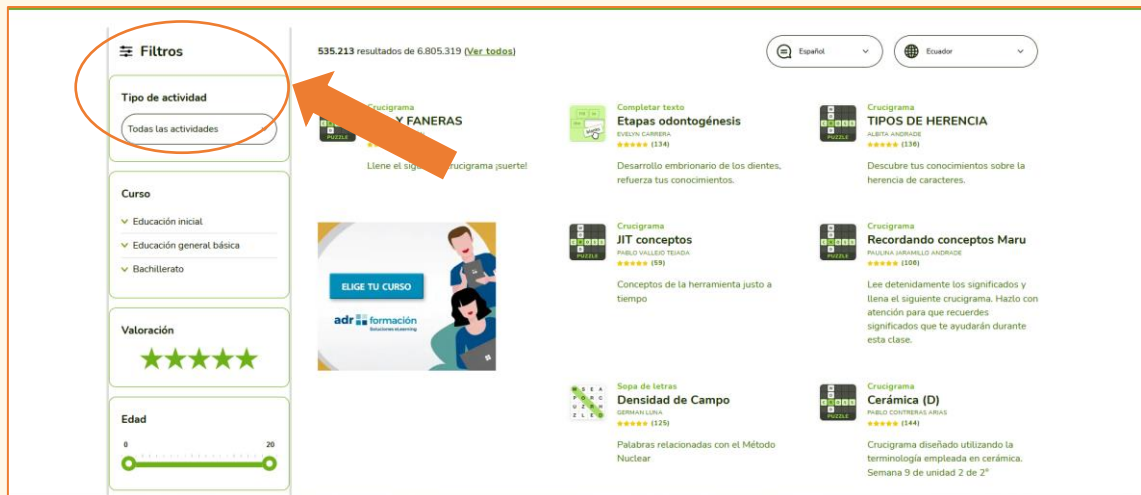
Beneficios que ofrece Educaplay al docente.

- En la pantalla principal se puede observar en la parte superior que dice “**Todas las actividades**” damos clic ahí y se nos abre la siguiente ventana en la cual se encuentran un sinnúmero de actividades ya realizadas por otros docentes.

The top screenshot shows the user profile page for 'Evelin Yadira Manobanda Quintlin'. The navigation bar at the top includes 'Tipos de actividades', 'Centro de ayuda', 'Introduce tu Game Pin', 'Blog', 'Premium', and 'Español'. A search bar contains 'Ej. La revolución francesa...'. A button labeled 'Todas las actividades' is circled in orange with an arrow pointing to it. Below the navigation bar, there are sections for 'Mis actividades', 'Mis retos', 'Mis invitados', 'Mis favoritos', 'Informes', 'Bandeja de entrada', 'Notificaciones', and 'Mi Plan'. A notification for 'Primera posición' in the activity 'Sistema solar' is visible.

The bottom screenshot shows the 'Todas las actividades' search results page. The search bar contains 'Ej. Ríos de Europa...'. The page displays 535,213 results of 6,805,319 (Var. todos). There are filters for 'Tipo de actividad' (Todas las actividades), 'Curso' (Educación inicial, Educación general básica, Bachillerato), 'Valoración' (5 stars), and 'Edad' (0 to 20). The results are displayed in a grid of activity cards, including 'Crucigrama PIEL Y FANERAS', 'Completar texto Etapas odontogénesis', 'Crucigrama TIPOS DE HERENCIA', 'Crucigrama Recordando conceptos Maru', 'Crucigrama Cerámica (D)', 'Crucigrama Densidad de Campo', and 'Crucigrama JIT conceptos'.

- En la opción **filtros** nos permite buscar las actividades acordes a la asignatura que el docente este impartiendo, puede hacer uso de estas actividades, esto es una ventaja que le ofrece Educaplay al docente para que no tarde mucho tiempo a la hora de realizar su clase.



- En el literal curso obtenemos los diferentes niveles de educación, por lo que es fácil de buscar para que nivel el docente desea utilizar.



- También nos permite realizar una valoración y el rango de edad que tiene que tener el usuario para hacer uso de esta herramienta.
- Además, cuenta con un área de conocimiento en el cual nos muestra cuantas actividades han sido creadas por otros usuarios, en las diferentes áreas de conocimiento educativo.

educaplay

Ej: Ríos de Europa...

Todas las actividades

Crear actividad

<input type="checkbox"/> Educación física (8.348)	<input type="checkbox"/> Filosofía (3.678)	<input type="checkbox"/> Física (7.896)	<input type="checkbox"/> Formación de personal (7)	<input type="checkbox"/> Geografía (11.009)	<input type="checkbox"/> Geología (3.980)	<input type="checkbox"/> Historia (47.363)	<input type="checkbox"/> Lengua (81.943)	<input type="checkbox"/> Leyes (15)	<input type="checkbox"/> Literatura (8.562)	<input type="checkbox"/> Matemáticas (39.943)	<input type="checkbox"/> Música (362)	<input type="checkbox"/> Otros (374)	<input type="checkbox"/> Pedagogía (59)	<input type="checkbox"/> Psicología (3.892)	<input type="checkbox"/> Química (10.683)	<input type="checkbox"/> Religión (26)	<input type="checkbox"/> Salud (51)	<input type="checkbox"/> Segunda Lengua (10.664)	<input type="checkbox"/> Sociología (7.184)
---	--	---	--	---	---	--	--	-------------------------------------	---	---	---------------------------------------	--------------------------------------	---	---	---	--	-------------------------------------	--	---

Crucigrama Mejora Continua e Innovación
ALEXANDRA PARRA (293)

Norma Técnica para la Mejora Continua e Innovación de Procesos y Servicios.

Completar texto Responsabilidades del ciudadano
PATRICIA NEIRA (124)

La responsabilidad es el cumplimiento de las obligaciones o cuidado al hacer o decidir algo, o bien una forma de responder, que implica el claro conocimiento que los resultados, de cumplir o no las ob...

Crucigrama IMPACTO DEL COVID-19
CARLOS VINDAS BRAVO (124)

Toma conciencia sobre el impacto que tiene el Covid - 19 en el medio ambiente.

Crucigrama Instrumento Andino Seguridad
EDUARDO ANDRADE ESPIN (75)

Instrumento Andino de seguridad y salud.

Crucigrama POR QUÉ SER UN EMPRENDEDOR?
LUSTIGUERRE MENDES (75)

RESPONSABILIDADES Y COMPROMISOS

Crucigrama POSTMODERNIDAD
ROLANDO ARTIMODORO FARIAS GARCIA (139)

Estimados/as estudiantes, el siguiente crucigrama es una actividad individual para resolver a partir de lo aprendido en clases. Al finalizar la actividad deben tomar una captura de pantalla y enviar e...

educaplay

Ej: La revolución francesa...

Todas las actividades

Crear actividad

Mi Parroquia y Mi Cantón

¿CÓMO SABEMOS DÓNDE ESTÁ EL NORTE SIN UNA BRÚJULA?

A NO SE PUEDE SABER

B MIRANDO POR DÓNDE SALE EL SOL

04:28

Mi Parroquia y Mi Cantón
★★★★★ (83)

educaplay

Ej: La revolución francesa...

Todas las actividades

Crear actividad

Valoración

★★★★★

Edad

0 ————— 20

Área de conocimiento

- Antropología (11)
- Arte (18.700)
- Biología (72.784)
- Ciencias económicas (8.171)
- Cultura clásica (641)
- Cultura general (75)
- Dibujo técnico (8)
- Educación de valores (5.564)
- Educación emocional (20)
- Educación física (9.348)
- Filosofía (3.678)

Sopa de letras CONTROL DE LA CORRUPCIÓN
SERGIO PORTILLO (144)

ANTICORRUPCIÓN

Crucigrama Filosofía institucional
CERVAL LUIS (79)

Filosofía institucional.

Crucigrama Mejora Continua e Innovación
ALEXANDRA PARRA (293)

Sopa de letras Densidad de Campo
GERMÁN LUIS (125)

Palabras relacionadas con el Método Nuclear

Crucigrama Fundamentos matemáticos
MARTÍN TRIN (93)

Diagnosticar conocimientos matemáticos básicos

Crucigrama Cerámica (D)
PABLO CONTRERAS ARIAS (144)

Crucigrama diseñado utilizando la terminología empleada en cerámica. Semana 9 de unidad 2 de 2°

Sopa de letras FILOSOFIA-FILOSOFOS
SIRAY CELESTE VERA PINARGOTE (58)

Deben encontrar los nombres de los filósofos estudiados.

Sopa de letras GRUPOS
DIEGO DAZA AYUBA (133)

Encuentra las palabras que forman parte de la actividad englobadora.

Sopa de letras sopa de letras de eca 28/09/20
PABLO CONTRERAS ARIAS (138)

Realice la siguiente tarea.

Completar texto Responsabilidades del ciudadano
PATRICIA NEIRA (124)

Crucigrama IMPACTO DEL COVID-19
CARLOS VINDAS BRAVO (124)

Bibliografía:

Arias, P. (s.f.). *Educaplay*. Obtenido de https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1968712-que_es_educaplay.html

Balasso, L. (17 de Marzo de 2021). *The Globe*. Obtenido de Qué es Educaplay y cómo crear actividades: <https://www.theglobeformacion.com/blog/que-es-educaplay-y-como-crear-actividades/>

Fernández, M. (2021). *Ministerio de educación*. Obtenido de <http://portaleducativo.sanjuan.edu.ar/wp-content/themes/electronicapc/documentos/09-Educaplay2021.pdf>

idDOCENTE. (04 de Marzo de 2021). *Innovación y desarrollo docente*. Obtenido de EDUCAPLAY: CREA TUS PROPIAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS: <https://iddocente.com/educaplay-crea-actividades-educativas/>