UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Herramientas virtuales lúdicas para la enseñanza de la exploración del cuerpo humano en el área de Ciencias Naturales en estudiantes de tercer año EGB de la escuela de Educación Básica "Isabel la Católica", Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, Periodo Académico 2024- 2025.

AUTORAS:

DENNIS IRINA CAIZAPASTO CABASCANGO

GINNA PAMELA CANDO TANDALLA

TUTOR

Lic. MARCO JACINTO PAREDES VALLEJOS, PhD.

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

2024

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Herramientas virtuales lúdicas para la enseñanza de la exploración del cuerpo humano en el área de Ciencias Naturales en estudiantes de tercer año EGB de la escuela de Educación Básica "Isabel la Católica", Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, Periodo Académico 2024- 2025.

AUTORAS:

DENNIS IRINA CAIZAPASTO CABASCANGO

GINNA PAMELA CANDO TANDALLA

TUTOR

Lic. MARCO JACINTO PAREDES VALLEJOS, PhD.

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

I. DEDICATORIA

Dedico este trabajo con infinita gratitud a Dios, el dueño del mundo, por ser mi guía, mi fortaleza y por llenarme de sabiduría a lo largo de este camino hacia mi formación profesional. También quiero dedicar este logro a mis queridos padres, Carmen y Abraham, quienes han sido mi apoyo incondicional, mi mayor inspiración y el motivo principal para seguir adelante en este proceso académico. Mamita, tus consejos siempre serán mi fuerza para mantenerme de pie, y este logro es tanto tuyo como de papá. Ahora tienen a su primera hija en la etapa final de su carrera, y sé que se sienten orgullosos de todo lo que hemos conseguido juntos. Papá, tú has sido mi motor y mi guía, y jamás olvidaré tus palabras: “Hija, anda cumple tus sueños, que yo iré a dejarte”. Gracias por confiar en mí desde el principio, por ser ese apoyo incondicional y por enseñarme a volar cada momento. Con tu ejemplo aprendí a nunca rendirme, y hoy puedo decir que este logro también es para ti, porque sin tu fortaleza y amor no habría llegado hasta aquí. A mis hermanos, Evelyn y David, esto también es para ustedes, porque papá siempre me dijo que debía ser un ejemplo para ustedes. Sigamos juntos cumpliendo metas, porque estoy segura de que también lo lograrán. Para mi abuelita Rosita, que siempre nos esperaba los viernes con tanto amor y emoción, este logro lleva un pedacito de tu cariño y de ese apoyo incondicional. A Jhuliany, por ser siempre mi refugio en los momentos más difíciles y por estar pendiente de mí. Gracias por creer en mí incluso cuando yo dudaba, por llenarme de esperanza y hacerme sentir que mis sueños están más cerca cada día. Tu apoyo es un regalo invaluable que llevo en el corazón.

Irina Caizapasto Cabascango

En primer lugar, este trabajo se lo dedico a Dios por guiar mis pasos, por darme fuerza y sabiduría para poder terminar mi carrera universitaria. A mi mamá María Tandalla, que con su esfuerzo, amor y sacrificio estuvo apoyándome y acompañándome en las buenas y en las malas para mi formación académica y también personal. Gracias a ella he logrado culminar esta meta y llegar a ser una profesional. Gracias a su amor, su apoyo incondicional, su humildad, sus cualidades que siempre he admirado y que siempre pondré en práctica y en mi vida profesional, este trabajo también es de ella.

A mi papá Elías Cando, quien estuvo conmigo apoyándome y aconsejándome en cada paso que daba. Aunque tu partida fue inesperada y me dejo un vacío irreparable, tu legado y amor siempre vivirá en mi corazón. Y aunque no puedas verme recibir mi título sé que tú estarás viéndome desde el cielo y vas a estar orgulloso de mí, este trabajo también es tuyo papá porque sin tu apoyo y consejos no hubiera sido posible. También a mis hermanos Cristian, Paul, Jimena, Xavier, mis compañeros de vida gracias por las risas y lágrimas compartidas por estar en mis momentos de alegría, este trabajo también es de ustedes por ser mi fuente de inspiración y motivación.

Ginna Cando Tandalla

II. AGRADECIMIENTO

Quiero extender mis agradecimientos principalmente a Dios, quien me dio fortaleza durante todo este proceso académico y permitió que hoy este logro sea posible. Agradezco profundamente a mi familia, que siempre estuvo ahí, interesándose por mi formación académica, brindándome su apoyo incondicional y compartiendo grandes consejos que supe escuchar y poner en práctica. Hoy, gracias a ellos, puedo enfrentarme al mundo con orgullo y honradez, lista para ser parte de esta nueva generación.

De igual manera, expreso mi gratitud a la Universidad Estatal de Bolívar, que durante cuatro años me abrió sus puertas y me enseñó a valorar a mi familia, a elegir amistades y a descubrir mi vocación por esta hermosa carrera que es Educación Básica. También agradezco a todos los docentes que nos impartieron con dedicación cada enseñanza, ayudándonos a comprender de qué se compone un verdadero docente y cómo enfrentar los retos actuales en las instituciones educativas.

Por último, pero no menos importante, mi sincero agradecimiento al Lic. Marco Paredes V. mi tutor de titulación, por guiarme pacientemente en cada paso de mi tesis, colaborando y brindándome su apoyo hasta el final. Su dedicación fue fundamental para desarrollar cada punto con claridad y precisión

Irina Caizapasto Cabascango, Ginna Cando Tandalla

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Lic. Marco Paredes Vallejos, PhD

CERTIFICA:

Que el informe final de Investigación titulado: "HERRAMIENTAS VIRTUALES LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA EXPLORACIÓN DEL CUERPO HUMANO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO 2024- 2025" elaborado por las autoras DENNIS IRINA CAIZAPASTO CABASCANGO con C.I 172472402-4 y GINNA PAMELA CANDO TANDALLA con C.I 055044176-0 de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, 27 diciembre de 2024

Firmado electrónicamente por:
MARCO JACINTO
PAREDES VALLEJOS

Lic. Marco Paredes Vallejos, PhD

TUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Nosotras CAIZAPASTO CABASCANGO DENNIS IRINA y CANDO TANDALLA GINNA PAMELA portador/res de la Cédula de Identidad No 1724724024 y 0550441760 en calidad de autor/res y titular / es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: Herramientas virtuales lúdicas para la enseñanza de la exploración del cuerpo humano en el área de Ciencias Naturales en estudiantes de tercer año EGB de la escuela de Educación Básica "Isabel la Católica", Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, Periodo Académico 2024- 2025, modalidad PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

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

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.

Caizapasto Cabascango Dennis Irina
Autor 1

Cando Tandalla Ginna Pamela
Autor 2

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

rio...

N° ESCRITURA 20250201003P01216

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: CAIZAPASTO CABASCANGO DENNIS IRINA, y,

CANDO TANDALLA GINNA PAMELA

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006- 000007823

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolivar, República del Ecuador, hoy día doce de Mayo del dos mil veinticinco, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparecen **CAIZAPASTO CABASCANGO DENNIS IRINA**, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en la parroquia Tabacundo del cantón Pedro Moncayo de la provincia de Pichincha y de paso por este lugar (0981513063), su correo electrónico es irina.caizapasto@gmail.com ,y, **CANDO TANDALLA GINNA PAMELA**, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el barrio Escalera Loma de la parroquia Poalo del cantón Latacunga provincia de Cotopaxi y de paso por este lugar, con celular número (0998948950), su correo electrónico es ginnacando19@gmail.com, por sus propios y personales derechos, obligarse a quien de conocer doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declara lo siguiente manifiesto que el criterio e ideas emitidas en el presente el proyecto de investigación con el tema: **"HERRAMIENTAS VIRTUALES LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA EXPLORACIÓN DEL CUERPO HUMANO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO 2024-2025".** Es de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencia de la Educación Básica en la Universidad Estatal de Bolivar, Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se ratifican y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

CAIZAPASTO CABASCANGO DENNIS IRINA
C.C. 1724724024

CANDO TANDALLA GINNA PAMELA
C.C 055044176[illegible]

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema **"HERRAMIENTAS VIRTUALES LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA EXPLORACIÓN DEL CUERPO HUMANO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO 2024- 2025".** Elaborado por Caizapasto Cabascango Dennis Irina y Cando Tandalla Ginna Pamela, previo obtener el título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizo su autenticidad, responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.

.....

Firma:

Autor: Dennis Irina Caizapasto Cabascango

C.I: 172472402-4

.....

Firma:

Autor: Ginna Pamela Cando Tandalla

C.I: 055044176-0

IV. ÍNDICE

I. **DEDICATORIA** **4**

II. **AGRADECIMIENTO** **6**

III. **CERTIFICACIÓN DEL TUTOR** **7**

IV. **AUTORÍA NOTARIADA** **8**

V. **ÍNDICE** **9**

VI. **RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL** **11**

VII. **ABSTRACT** **12**

VIII. **INTRODUCCIÓN** **13**

1. **TEMA** **14**

2. **ANTECEDENTES** **15**

3 **PROBLEMA** **17**

3.1 **Descripción del problema** **17**

3. **2. Formulación del problema** **19**

3 JUSTIFICACIÓN **20**

5. **OBJETIVOS** **21**

5.1. **Objetivo general** **21**

5.2. **Objetivos específicos** **21**

CAPITULO I **22**

6. **MARCO TEÓRICO.** **22**

6.1. **Teoría científica** **22**

6.1.1. **Herramientas virtuales lúdicas** **22**

6.1.2. **Principios de las herramientas virtuales lúdicas** **23**

6.1.2 **Características de las herramientas virtuales lúdicas** **24**

6.1.3 **Tipos de herramientas virtuales** **24**

6.1.4 **Educaplay** **26**

6.1.2.1. **Exploración del cuerpo humano** **26**

6.1.2.2 **Enseñanza** **27**

6.1.2.3 **Características de la exploración** **27**

6.1.2.4 **Relación sobre las herramientas virtuales lúdicas y la enseñanza de la exploración del cuerpo humano** **29**

6.2. **Teoría legal** **30**

6.2.1 **Código de la niñez y adolescencia del Ecuador** **30**

6.2.2 **Declaración Universal de los Derechos Humanos** **30**

6.2.3 **Currículo 2016 del Ecuador** **31**

6.2.4. **UNESCO** **31**

6.2.6. Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011) **32**

6.2.5. **Ministerio de educación** **33**

6.3. **Teoría referencial** **33**

CAPITULO II **34**

7. **MARCO METODOLÓGICO** **34**

7.1. **Enfoque de la investigación** **34**

7.2. **Diseño o tipo de estudio descriptivo** **34**

7.3. **Métodos** **35**

7.4 **Técnicas e instrumentos de recolección de datos.** **36**

7.5 **Muestra** **36**

7.6 **Procesamiento de información** **37**

8. **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS** **37**

9. **CONCLUSIONES** **55**

10. **PROPUESTA** **57**

11. **Bibliografía** **68**

12. **Anexos** **73**

V. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente informe de investigación se centró en el uso de las herramientas virtuales lúdicas para enseñar la exploración del cuerpo humano en el área de Ciencias Naturales, dirigido a estudiantes de tercer año de EGB de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica", ubicada en el cantón Guaranda, provincia de Bolívar, durante el periodo académico 2024-2025.

El objetivo principal fue implementar herramientas virtuales lúdicas, como Educaplay, para facilitar la enseñanza del cuerpo humano en área de Ciencias Naturales. La investigación se desarrolló específicamente con estudiantes de tercer año de EGB de la misma institución y periodo académico mencionados.

Esta investigación adoptó un enfoque descriptivo, ya que permitió identificar diversos problemas actuales relacionados con el tema y facilitó el análisis de los datos recolectados. Además, tuvo un carácter documental, dado que se basó en la revisión de información obtenida de artículos, revistas, libros y repositorios académicos. Posteriormente, se utilizaron instrumentos y técnicas de recolección de datos, entre ellos una escala de estimación dirigida a la docente y un test aplicado a los estudiantes de tercer año de EGB.

Finalmente, se evidenció que la implementación de herramientas virtuales lúdicas aporta significativamente al ámbito educativo, promoviendo espacios de aprendizaje más dinámicos e interactivos. Esta contribución ofrece lineamientos valiosos para futuras investigaciones sobre la viabilidad de utilizar estas herramientas como estrategia para fomentar la interactividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Herramientas virtuales lúdicas, Educaplay, Estrategia, Enseñanza-Aprendizaje.

VI. ABSTRACT

The present research project focused on the use of playful virtual tools to teach the exploration of the human body in the area of Natural Sciences. It was aimed at third-year EGB students from the "Isabel la Católica" Basic Education School, located in Guaranda Canton, Bolívar Province, during the 2024-2025 academic period.

The main objective was to implement playful virtual tools, such as Educaplay, to facilitate the teaching of the human body in Natural Sciences. The research was specifically conducted with third-year EGB students from the same institution and academic period mentioned.

This research adopted a descriptive approach, as it enabled the identification of various current problems related to the subject and facilitated the analysis of the collected data. Furthermore, it had a documentary nature, as it was based on the review of information obtained from articles, journals, books, and academic repositories. Subsequently, instruments and data collection techniques were used, including a rating scale directed at the teacher and a test applied to third-year EGB students.

Finally, it was evident that the implementation of playful virtual tools significantly contributes to the educational field by promoting more dynamic and interactive learning environments. This contribution provides valuable guidelines for future research on the feasibility of using these tools as a strategy to foster interactivity in the teaching-learning process.

Keywords: Playful virtual tools, Educaplay, Strategy, Teaching-Learning.

VII. INTRODUCCIÓN

En el presente informe de investigación tiene como objetivo demostrar cómo influyen las herramientas virtuales lúdicas para la enseñanza de la exploración del cuerpo humano para niños de tercer año de EGB de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica". En el mundo actual, es crucial incluir herramientas virtuales lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje para evitar la dependencia de una enseñanza tradicional. Es responsabilidad del docente poner en práctica estas herramientas para que sus estudiantes puedan participar de manera activa en el aula.

En base a lo expuesto, en este proyecto de investigación se desarrolló actividades para recolectar información, como la escala de estimación para la docente y un test para la los estudiantes, en las cuales se pudo constatar la carencia del uso de las herramientas virtuales lúdicas para la enseñanza de la exploración del cuerpo humano.

A través de la implementación del test, se determinó que los estudiantes afrontan retos al solucionar problemas, además que se evidencia el desarrollo de la creatividad y la adaptabilidad mental en la reproducción de ideas para ajustarse en cualquier momento y lugar, produciendo soluciones rápidas y fáciles.

El propósito de este proyecto de investigación es proporcionar datos significativos acerca del uso de herramientas virtuales lúdicas en el aula para mejorar los procesos de aprendizaje. De esta manera, se busca alcanzar a los estudiantes y que se adhieran al nuevo saber, generando así clases dinámicas, orientadas al desarrollo de sus habilidades y destrezas intelectuales.

Finalmente se presentó la propuesta, la misma que consta de una planificación curricular de la unidad didáctica para la enseñanza de la exploración del cuerpo humano aplicando la plataforma Educaplay.

1. TEMA

Herramientas virtuales lúdicas para la enseñanza de la exploración del cuerpo humano en el área de Ciencias Naturales en estudiantes de tercer año EGB de la escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, periodo académico 2024- 2025.

2. ANTECEDENTES

Según el autor, López (2018) menciona que la plataforma Arloon Anatomy fomenta el interés de los estudiantes y eleva su concentración al utilizar la realidad aumentada, para la enseñanza de ciencias naturales en trece alumnos de quinto grado de primaria, mediante una secuencia pedagógica para el aprendizaje del sistema digestivo. Los hallazgos de la secuencia pedagógica considerando los comportamientos de entrada y salida demostraron que estas tácticas poseen un efecto positivo en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Además, gracias a la experiencia práctica de la secuencia educativa, se corroboró que la aplicación de la Realidad Aumentada fomenta el interés de los alumnos y eleva el grado de concentración.

Desde otra perspectiva, los autores López et al, (2019) en su trabajo de investigación, tradicionalmente el estudio de las ciencias naturales se ha llevado a cabo mediante imágenes. Todos hemos aprendido las partes de nuestro cuerpo a través de imágenes durante nuestra educación. Algunos centros educativos pueden disponer de acceso a diversos archivos, siempre escasos en cantidad y disponibilidad. La realidad aumentada es un recurso virtual que se está comenzando a emplear en los espacios de estudio como una opción de respaldo para los procesos de aprendizaje de diversas áreas del saber.

No obstante en la investigación de López et al, (2021) propone un objeto virtual de aprendizaje usando eXeLearning para el fortalecimiento del proceso enseñanza – aprendizaje del sistema digestivo del cuerpo humano, en los estudiantes de cuarto grado de básica primaria, orientada en una metodología con enfoque mixto y el modelo de investigación basado en diseño. El estudio de los resultados derivados de la aplicación

del objeto virtual de aprendizaje, permitió determinar que los alumnos demostraron diversas habilidades y competencias, enfatizando la competencia digital y el aprendizaje autónomo. Además, mostraron motivación e interés por el proceso de enseñanza y aprendizaje del sistema digestivo del cuerpo humano mediante la utilización de las TIC.

En consecuencia, en el trabajo de investigación de Cocha, (2022) analizo el impacto del uso de esta herramienta tecnológica en el desarrollo del aprendizaje en el área de ciencias naturales. La investigación demostró cómo las actividades interactivas de Educaplay, como cuestionarios, juegos de memoria y crucigramas, fomentan la motivación, la participación activa y la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes. Además, destacó la importancia de integrar tecnologías educativas en el aula para mejorar el rendimiento académico y promover un aprendizaje dinámico, significativo y alineado con las necesidades de la era digital.

Así mismo Vázquez y Cacheiro (2023) en su trabajo titulado Análisis de recursos educativos digitales centrado en el cuerpo humano, destaca que el propósito de este análisis fue destacar la relevancia de una correcta elección de recursos digitales que traten el entendimiento del cuerpo humano desde un enfoque de género. Se evidencia que los recursos estudiados suelen pasar por altos grupos demográficos concretos y no se ajustan a las regulaciones educativas vigentes, lo que subraya la necesidad de recursos más inclusivos y representativos.

Por último, en el trabajo de Luna (2023) menciona que una estrategia pedagógica a través del empleo de recursos digitales resultó ser el medio idóneo para robustecer el proceso de enseñanza de los sistemas y sentidos del cuerpo humano, en los estudiantes de tercer año de EGB.

Inició con un análisis de los conocimientos previos para determinar las debilidades y fortalezas en el tema de los sistemas y sentidos del cuerpo humano, continuó con la elaboración de una estrategia pedagógica utilizando la herramienta digital Genially, enfocándose en las debilidades identificadas en el tema, y finalizó con la puesta en marcha de la estrategia pedagógica diseñada utilizando la gamificación y el aprendizaje basado en casos como método y técnica de enseñanza.

3 PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

Para desarrollar la enseñanza de la exploración del cuerpo humano en estudiantes de tercer año EGB se presenta niveles inferiores a lo esperado. La UNESCO (2022) detalla su trabajo sobre educación, salud y desarrollo integral, destaca la importancia de la enseñanza de ciencias que incluya una comprensión integral del cuerpo humano. Esta perspectiva promueve no solo el conocimiento teórico, sino también el desarrollo de habilidades prácticas y de pensamiento crítico en temas relacionados con la biología, la salud y el bienestar.

Se ha registrado que los estudiantes que acceden a educación "Comprehensive Sexuality Education (CSE) o en español "Educación Integral en Sexualidad" (EIS). Tienen un 45% menos de probabilidades de involucrarse en conductas de riesgo relacionadas con el VIH en comparación con aquellos que no reciben este tipo de educación. Además, un estudio mundial reveló que el 85% de los países tienen políticas relacionadas con la educación en sexualidad en sus sistemas educativos UNESCO (2022)

De manera que, las herramientas virtuales lúdicas en la exploración del cuerpo humano en el área de ciencias naturales representan una oportunidad para transformar la enseñanza. Sin embargo, la falta de motivación y desconocimiento entre los estudiantes puede generar resistencia y desinterés, al igual que la escasez de recursos y materiales didácticos que limita su implementación efectiva.

Además, los docentes abarcar una gran cantidad de contenidos en un tiempo limitado, por lo tanto, el currículo escolar no proporciona una metodología adecuada para abordar los diferentes enfoques en las herramientas lúdicas, lo que restringe la implementación de estrategias educativas e innovadoras.

En nuestro caso no es una excepción lo que sucede en los estudiantes del Tercer Año de EGB de la Unidad Educativa “Isabel la Católica” de la parroquia de Guanujo, donde se observa la falta de creación con las herramientas virtuales lúdicas.

La limitación que se abordó en este estudio es el desconocimiento de plataformas digitales que no pueden desempeñar las habilidades de los estudiantes en la exploración del cuerpo humano, para así adquirir metodologías necesarias para explorar y comprender el cuerpo humano de manera efectiva. Siendo así, se debe a una serie de factores, entre ellos la falta de acceso a herramientas de aprendizaje interactivas y visuales que hagan más accesible y atractivo el estudio de la anatomía y fisiología humana. Aquí es donde las herramientas virtuales lúdicas pueden jugar un papel crucial.

Dentro de la enseñanza y aprendizaje, se centra en la atención de la planificación e implementación del currículo, así como en la aplicación de los lineamientos de evaluación, el mismo que permite el proceso de construcción de la Planificación Curricular

Dentro del (PCI) menciona que debe permitir plasmar la identidad de la institución, con los principios establecidos en la propuesta pedagógica. De la misma manera debe cumplir con el propósito de orientar las acciones pedagógicas, en función del contexto institucional, y/o la vocación del estudiante.

Garantiza que los planes de mejora, programas o proyectos además permite exponer la metodología enmarca en la necesidad de generar propuestas Pedagógicas y objetivos estratégicos que guiarán a la comunidad educativa durante los siguientes cinco años.

3. 2. Formulación del problema

¿Cómo influye las herramientas virtuales lúdicas para la enseñanza de la exploración del cuerpo humano en el área de Ciencias Naturales en estudiantes de tercer año EGB de la escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, Periodo Académico 2024- 2025?

3 JUSTIFICACIÓN

Las herramientas virtuales lúdicas en el contexto educativo, particularmente para la instrucción de temas como el cuerpo humano, se basa en su habilidad para atraer la atención y potenciar la comprensión de los alumnos a través de la utilización de componentes interactivos y visuales que promueven un aprendizaje activo. Estas herramientas, que pueden abarcar simulaciones, juegos didácticos y tareas virtuales, se ajustan al modo de aprendizaje de los niños, fomentando tanto su interés como su motivación.

Estas herramientas, al ser divertidas, estimulan el interés y la curiosidad de los estudiantes, incentivándolos a investigar y explorar de manera autónoma. Esto propicia un proceso de aprendizaje más colaborativo y divertido, provocando que los niños se involucren de forma activa y disfruten el proceso educativo.

Además de la formación en ciencias, la utilización de estas herramientas fomenta competencias digitales, cognitivas y motoras. Los niños aprenden a relacionarse con tecnologías digitales y fomentan competencias como la coordinación ojo-mano y el razonamiento crítico al investigar y solucionar problemas.

Por lo tanto, es importante que los docentes consideren el uso de las herramientas virtuales lúdicas para desarrollar la enseñanza de la exploración del cuerpo humano en el área de las ciencias naturales y poder trabajar con los contenidos expuestos dentro de los libros del Ministerio de Educación en la unidad educativa “Isabel la Católica” de la parroquia Guanujo, provincia de Bolívar, periodo académico 2024-2025, por lo que en este proyecto de investigación participarán directamente estudiantes de tercer año de EGB.

Es fundamental que los docentes empleen diversos métodos y estrategias de enseñanza que promuevan el uso de herramientas virtuales lúdicas en el área de ciencias

naturales. Esto se debe a que, en la planificación docente, no siempre se incluye una metodología precisa para su aplicación, lo cual dificulta que los estudiantes adquieran conocimientos y desarrollen su creativida

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

Desarrollar herramientas virtuales lúdicas como Educaplay para la enseñanza de la exploración del cuerpo humano en el área de Ciencias Naturales en niños de 3er año de EGB.

5.1. Objetivos específicos

O.E. 1. Diagnosticar el uso que tiene la plataforma Educaplay en la enseñanza de la exploración del cuerpo humano en el área de las Ciencias Naturales.

O.E. 2. Elaborar una guía para la enseñanza de la plataforma Educaplay a estudiantes del tercer año de EGB de la Escuela de Educación Básica “Isabel la católica”.

O.E. 3. Evaluar la aplicación de la plataforma Educaplay, para fortalecer la enseñanza de la exploración del cuerpo humano en el área de Ciencias Naturales en niños de 3er año de EGB, promoviendo un aprendizaje interactivo.

CAPITULO I

6. MARCO TEÓRICO.

6.1. Teoría científica

6.1.1. Herramientas virtuales lúdicas

Las herramientas virtuales lúdicas en el ámbito educativo son las que emplean las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para simplificar el proceso de enseñanza. Estos instrumentos pueden variar desde plataformas en línea hasta aplicaciones para móviles, incluyendo recursos multimedia, juegos interactivos, simuladores, realidad aumentada y virtual, entre otros. La meta de estas herramientas es brindar tanto a los profesores como a los alumnos una mayor adaptabilidad, interacción, personalización y estímulo en el sector educativo.

Las herramientas virtuales lúdicas para la enseñanza proporcionan una experiencia educativa más dinámica e interactiva. Los materiales multimedia, tales como vídeos, exposiciones y juegos didácticos, pueden asistir a los alumnos en la mejor comprensión de los conceptos. Además, las herramientas digitales posibilitan que los alumnos laboren a su propio ritmo, lo cual puede resultar provechoso.

Estas herramientas incluyen plataformas para la recopilación de datos que permiten diseñar cuestionarios accesibles y eficientes. En conjunto, estas herramientas no solo mejoran la calidad de la investigación, sino que también fomentan la interacción interdisciplinaria y la construcción de redes académicas en un mundo digitalizado.

Las plataformas virtuales se han consolidado como herramientas fundamentales en la enseñanza actual, especialmente tras los cambios generados por la pandemia de COVID-19. Este texto plantea una revisión sobre su uso, evaluando cómo se adaptan a las necesidades de docentes y estudiantes en diferentes contextos educativos. Se exploran las ventajas, como la flexibilidad y accesibilidad para el aprendizaje asíncrono, y las

desventajas, como las brechas tecnológicas y de conectividad. La investigación se basa en artículos nacionales e internacionales que evidencian realidades diversas, permitiendo un análisis integral para optimizar el uso de estas plataformas en procesos educativos más inclusivos y efectivos. (Vite y Nuñez, 2021).

6.1.2. Principios de las herramientas virtuales lúdicas

Según el autor Vecarregui, (2019) realizo una comparación entre un método tradicional de enseñanza y un modelo que utiliza mundos virtuales para la formación y transmisión de conocimiento. Se propone un modelo educativo basado en un entorno virtual, explorando conceptos relacionados con la gestión del conocimiento, el uso de mundos virtuales, y la importancia de la imagen y su decodificación. Este enfoque aprovecha los avances en tecnologías comunicativas para enriquecer los procesos de enseñanza, destacando las posibilidades que los mundos virtuales ofrecen para la interacción, visualización y comprensión de contenidos educativos, frente a las limitaciones de los métodos convencionales.

En el ámbito educativo están concebidos para incrementar la participación de los alumnos y perfeccionar el proceso de aprendizaje. Estos fundamentos se fundamentan en las teorías del aprendizaje activo y la utilización de tecnologías digitales para tornar el proceso educativo más dinámico, atractivo y accesible.

Las herramientas de entretenimiento virtual deben facilitar que los alumnos se involucren de manera activa con los contenidos, fomentando la exploración y el aprendizaje fundamentado en la práctica. Esto podría abarcar la solución de retos, juegos simulados o la utilización de interfaces interactivas.

6.1.2 Características de las herramientas virtuales lúdicas

Fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje: Las herramientas digitales mejoran la interacción y comunicación entre docentes y estudiantes, facilitando la actualización y el acceso a nuevos contenidos educativos.

Promover actividades curriculares dinámicas: Estas herramientas se emplean para integrar contenidos educativos en las diferentes unidades didácticas, enriqueciendo las experiencias de aprendizaje.

Fomentar la interacción: Ayudan a mantener una comunicación más fluida y efectiva, mejorando el desempeño educativo tanto de docentes como de estudiantes. (Ramirez, 2021).

6.1.3 Tipos de herramientas virtuales

Desde la perspectiva de los autores Cáceres et al (2021) mencionan que los principios que guían estas aplicaciones incluyen la accesibilidad, que asegura que los materiales educativos estén disponibles desde cualquier lugar y en cualquier momento; la interactividad, que fomenta la participación activa a través de foros, videoconferencias y cuestionarios; y la evaluación continua, que permite un seguimiento constante del rendimiento académico. En conjunto, estas plataformas contribuyen a mejorar la calidad de la educación superior, facilitando el desarrollo de competencias digitales y promoviendo un aprendizaje autónomo e inclusivo.

Las herramientas virtuales lúdicas a nivel escolar son recursos digitales que combinan aprendizaje y entretenimiento, diseñadas para captar el interés de los estudiantes y fomentar su participación activa. A continuación, se presentan los principales tipos de estas herramientas:

1. **Juegos educativos en línea:** Plataformas como *Kahoot*, *Quizizz* o *Educaplay* permiten a los estudiantes aprender mediante preguntas y respuestas, competencias y actividades interactivas. Son populares por su enfoque en el aprendizaje basado en el juego.

2. **Aplicaciones móviles educativas:** Existen diversas aplicaciones que cubren una amplia gama de temas. Ejemplos como *Duolingo* (para aprender idiomas) o *DragonBox* (para aprender matemáticas) ofrecen experiencias lúdicas atractivas para estudiantes de diferentes niveles.

3. **Mundos virtuales y simulaciones:** Plataformas como *Minecraft: Education Edition* o *Second Life* permiten a los estudiantes explorar mundos virtuales donde pueden resolver problemas, construir objetos o simular situaciones reales, como la exploración del cuerpo humano o ecosistemas naturales.

4. **Realidad aumentada (AR) y realidad virtual (VR):** Herramientas como *Google Expeditions* o *QuiverVision* utilizan AR y VR para crear experiencias inmersivas, permitiendo a los estudiantes interactuar con modelos 3D de temas como anatomía, historia o ciencia, de una manera más visual y atractiva.

5. **Plataformas de creación de contenido interactivo:** Herramientas como *Scratch* o *Tynker* permiten a los estudiantes aprender a programar y desarrollar sus propios juegos y animaciones. Estas plataformas fomentan la creatividad y el aprendizaje basado en proyectos.

6. **Cápsulas o vídeos interactivos:** Plataformas como *Edpuzzle* permiten a los docentes integrar preguntas y actividades dentro de vídeos,

haciendo que los estudiantes interactúen y reflexionen mientras ven el contenido educativo.

Estas herramientas ofrecen oportunidades para que el aprendizaje sea más dinámico y personalizado, adaptándose a las necesidades e intereses de los estudiantes.

6.1.4 Educaplay

El trabajo de tesis de Yancha, (2022), analiza el impacto del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de habilidades de expresión oral en niños de tercer grado. La investigación se centra en cómo las herramientas interactivas y lúdicas de Educaplay, como cuestionarios y juegos de vocabulario, contribuyen al mejoramiento de las competencias comunicativas. Este estudio destaca los beneficios del uso de recursos digitales en la enseñanza y aprendizaje, especialmente en el contexto de la educación básica, mostrando mejoras en la participación y motivación de los estudiantes.

6.1.2.1. Exploración del cuerpo humano

7 El Gobierno de Canarias, (2016) presenta una serie de actividades diseñadas para niños, con el objetivo de ayudarles a descubrir su cuerpo y fomentar el aprendizaje sensorial mediante experiencias prácticas. Cada día de la semana se enfoca en un tema diferente, como identificar partes del cuerpo con espuma de afeitar, explorar texturas con pies y manos, distinguir sabores entre dulce y salado, y realizar actividades artísticas como dibujar la silueta del cuerpo. Estas dinámicas promueven la interacción, la curiosidad y el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas en los niños pequeños, utilizando materiales caseros y un enfoque lúdico y creativo.

6.1.2.2 Enseñanza de la exploración del cuerpo humano

Las estrategias didácticas innovadoras para la enseñanza de las ciencias naturales tienen como objetivo principal transformar el proceso educativo en una experiencia más atractiva y efectiva para los estudiantes. Estas estrategias incluyen metodologías como el aula invertida, el pensamiento visual (visual thinking) y estaciones de aprendizaje, entre otras. Su implementación busca superar métodos tradicionales repetitivos que generan desinterés, promoviendo en cambio una dinámica interactiva que fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la participación activa del estudiante. Este enfoque permite integrar herramientas tecnológicas y prácticas experimentales, creando un ambiente educativo enriquecedor y alineado con las necesidades actuales del aprendizaje.

En particular, se destaca el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) como recurso clave para facilitar la enseñanza, así como la aplicación de prácticas de laboratorio que fortalecen habilidades científicas y promueven competencias investigativas. Estas estrategias no solo optimizan el rendimiento académico, sino que también motivan a los estudiantes a convertirse en agentes de cambio, conscientes de su entorno y capaces de aplicar los conocimientos adquiridos en contextos reales. Los resultados de estas metodologías reflejan una mejora en la percepción y el compromiso de los estudiantes hacia el aprendizaje de las ciencias naturales, haciéndolo más significativo y relevante para sus vidas.

6.1.2.3 Características de la exploración

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje basadas en la lúdica en tercero de primaria buscan fomentar un aprendizaje significativo a través de actividades

prácticas, creativas y colaborativas que promuevan tanto el desarrollo académico como las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes. Estas estrategias integran elementos como juegos, actividades grupales y el uso de recursos tecnológicos, permitiendo que el aprendizaje sea una experiencia atractiva y participativa para los niños. Además, estas prácticas buscan fortalecer la autoestima, la creatividad y el trabajo en equipo, creando un ambiente escolar que estimula el interés y la motivación para aprender.

En este enfoque, el docente desempeña un papel clave como facilitador, diseñando actividades que no solo transmitan conocimientos, sino que también conecten estos con la vida cotidiana de los estudiantes. La lúdica se convierte en una herramienta para despertar la curiosidad y el deseo de aprender, fomentando competencias como la autonomía, la colaboración y la capacidad crítica. Este tipo de estrategias también refuerzan el vínculo entre el aprendizaje escolar y la participación activa en la comunidad, promoviendo en los estudiantes un sentido de responsabilidad social y habilidades para la vida. (Oviedo, 2013).

Se caracterizan por tener unos contornos precisos y visibles, unas personas con roles definidos y una estructura organizativa. Su riqueza radica en la capacidad que tienen para favorecer el desarrollo de las niñas y los niños, para promover la construcción de su vida subjetiva y cotidiana y para vincularlos con la vida social, histórica, cultural, política y económica de la sociedad a la que pertenecen.

La manipulación. Comprendida como una de las tareas fundamentales durante los primeros años de vida, que se transforma en una de las maneras de conocer los objetos mediante todos los sentidos: mirarlos, agarrarlos, chuparlos, tirarlos, oírlos, sentirlos, entre otros. A través de la manipulación, tanto los niños

como las niñas interactúan con los objetos utilizando todo su cuerpo. Los lleva a escenarios reales como llenar y vaciar, unir y separar, encajar, ensartar, introducir y extraer, cubrir y destapar, entre otros, acciones que les facilitan adquirir conocimiento sobre las características de los objetos y su aplicación, y contribuyen a su autonomía y control sobre sus movimientos.

La observación. Se refiere a la acción de observar o escuchar con cierta profundidad y atención los objetos, lo que implica reconocer las propiedades de estos, basándose en las características de los mismos donde se pueden efectuar comparaciones que facilitan la identificación de diferencias y similitudes entre los elementos físicos iniciales como el tamaño, color, grosor, forma, textura. En otras palabras, edificar actividades. Este procedimiento se va intensificando a medida que otras categorías se incorporan en un contexto de ensayo y error.

La experimentación. En este contexto, en los experimentos que llevan a cabo las niñas y niños durante la temprana infancia, más que las respuestas obtenidas, lo esencial es el propio proceso de investigación

La expresión verbal. Todos los procedimientos mencionados se acompañan de un lenguaje. Poseen la capacidad de transformarse en auténticas actividades educativas cuando se consigue que los niños y niñas experimenten interacciones significativas, ya sea con ellos mismos, con sus compañeros, con sus profesores, maestros y otros actores educativos.

6.1.2.4 Relación sobre las herramientas virtuales lúdicas y la enseñanza de la exploración del cuerpo humano

Rosas (2003) menciona la relación entre las herramientas virtuales lúdicas y la enseñanza de la exploración del cuerpo humano en la educación primaria se

centra en cómo estas herramientas pueden facilitar la comprensión de conceptos complejos mediante el juego y la interacción.

De tal manera Sung (2016), en su estudio analiza el impacto de los videojuegos educativos en el aprendizaje de niños, mostrando que la incorporación de elementos lúdicos mejora la retención de conocimientos y el interés en la materia.

Esta investigación se realizó un análisis de cómo el uso de dispositivos móviles y aplicaciones educativas impacta positivamente en el rendimiento académico, subrayando su potencial en áreas como la ciencia y la exploración del cuerpo humano.

6.2. Teoría legal

6.2.1 Constitución de la República del Ecuador de 2008

Art. 347, numeral 8, que en su parte pertinente dice: Sera responsabilidad del Estado: 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" (pág. 107). Como se puede leer en el artículo, será el Estado quien tenga la responsabilidad de integrar las TIC al sistema de educación de país, justamente con el objetivo de cambiar una educación tradicional por una moderna, propia de los tiempos actuales. Esta incorporación sin duda será el eje principal para el desarrollo óptimo de los estudiantes, con una tecnología que apoye su crecimiento académico. (República del Ecuador, 2008).

6.2.2 Declaración Universal de los Derechos Humanos (DUDH)

El Artículo N° 19 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, manifiesta que todas las personas tienen derecho a la libertad de opinión, puesto que son libres de dar ideas, concejos, este derecho apoya a la igualdad de expresión y no ser molestado además apoya a la investigación de información verídica por cualquier medio de expresión. Declaracion Universal de las (Derechos Humanos, 1948).

El Artículo N° 26 establece el derecho a la educación para todas las personas puesto que la educación debe ser gratuita y obligatoria, en el nivel elemental, fundamental, e instrucción elemental. Además, busca promover el pleno desarrollo de la personalidad, el respeto, la libertad, la comprensión y la tolerancia entre grupos étnicos, religiosos, y entre naciones, como apoyo fundamental por mantener la paz (Naciones Unidas, 1948).

6.2.3 Currículo en el área de Ciencias Naturales

El objetivo N° 5 del área de Ciencias Naturales tienen como finalidad resolver problemas de la ciencia mediante el método científico, con el fin de lograr que los estudiantes adquieran habilidades a partir del descubrimiento y, la búsqueda de información conllevando así a la indagación, por lo tanto, el diseño de actividades experimentales, ayuda a la identificación de problemas, mediante el análisis la misma que conlleva a tener resultados confiables y éticos. (Ministerio de Educación , 2016).

El O.CN.4.10 menciona que al utilizar el método científico ayuda a desarrollar habilidades de investigación científica, la misma que promueve el pensamiento crítico, reflexivo y creativo, los mismos que se enfocan a la resolución de problemas educativos. (Ministerio de Educación, 2016).

6.2.4. LA UNESCO

La UNESCO respalda de manera activa el desarrollo y la utilización de los Recursos Educativos Abiertos (REA), desempeñando un papel fundamental en la creación de indicadores que permiten monitorear y evaluar su implementación y sus repercusiones. Gracias a esta labor, se facilita la formulación de políticas nacionales que promuevan la integración efectiva de los REA en los sistemas educativos, asegurando que contribuyan al acceso equitativo y a la mejora de la calidad educativa. (UNESCO, 2024).

6.2.6. Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2015)

El Art N° 2 de la LOEI. - literal (w), manifiesta que la república del Ecuador debe garantizar el derecho a tener una educación de calidad y calidez, ya sea pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso de formación educativa, además que sus sistemas, debe constar de niveles, subniveles o modalidades pertinentes al alcance de las personas con ello debe ser incluidas evaluaciones de conocimientos permanentes. Así mismo, debe garantizar la concepción del estudiante, dentro del centro del proceso educativo manteniendo flexibilidades, en los procesos educativos los mismos que se rijan a metodologías que se adapten a cumplir con las necesidades y realidades fundamentales de los estudiantes. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2015).

El Art N° 94 de la LOEI dentro de la innovación educativa, plantea que los procesos educativos deben tener cambios significativos, con el fin de innovar y mejorar la calidad de la educación, en aspectos de didáctica la misma que se encarga del proceso de enseñanza-aprendizaje, en pedagogía se encarga del fenómeno socio-cultural, en la tecno-pedagogía se encargan de planificar, analizar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje en gestión educativa se organiza las interacciones afectivas, sociales y académicas de todos los estudiantes y en gestión escolar la cual considera los

principios, dimensiones y factores educativos la misma que busca transformar la educación. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2015).

6.2.5. Ministerio de Educación

El artículo N° 344 del sistema nacional de educación el objetivo del Ministerio de Educación es asegurar una educación de calidad y equidad las mismas que comprenden, programas, políticas, recursos y actores dentro del proceso educativo. Además, busca que el estado controle las actividades que se ejecutan dentro de la educación. En síntesis, la misión que cumple el ministerio de educación es proporcionar a cada persona una educación de calidad donde desarrolle su potencial, y contribuya al progreso integral de la sociedad. (Asamblea Nacional, 2015).

6.3. Teoría referencial

En la Unidad Educativa "Isabel la Católica", con centro educativo urbano con régimen escolar Sierra, que se encuentra ubicado en la provincia de Bolívar, en el cantón Guaranda, parroquia Guanujo, comunidad Cuatro Esquinas, pertenece geográficamente a la Zona 5 de Ecuador y obtiene sus recursos para desarrollar sus actividades de manera fiscal, además cuenta con una modalidad presencial en jornada matutina con tipo de educación regular y con niveles educativos como educación inicial y educación general básica.

El plan estratégico del Ministerio de Educación del Ecuador resalta la importancia de la utilización de tecnologías para incrementar la calidad de la educación. Destaca la relevancia de proporcionar a las instituciones educativas recursos tecnológicos actuales, como computadoras y conexión a internet, para

respaldar tanto la instrucción como la administración. Además, se intentó establecer plataformas digitales que simplificaran la obtención de contenidos educativos, fomentando una educación inclusiva y moderna para profesores y alumnos. (Miniesterio de Educación, 2015).

El Plan de Gobierno Lasso 2021-2025 resalta el valor de las tecnologías para la modernización de varios sectores fundamentales en Ecuador. En el sector sanitario, se sugiere la adopción de tecnologías como la telemedicina para optimizar el acceso a servicios de salud, particularmente en áreas rurales. Además, se persigue perfeccionar los procedimientos administrativos mediante registros digitales, suprimiendo la papeleta superflua. En el ámbito educativo, se fomenta la utilización de plataformas digitales y el incremento de la conectividad para disminuir las desigualdades tecnológicas y asegurar el acceso a recursos de enseñanza contemporáneos. Estas iniciativas constituyen una visión estratégica para impulsar la innovación y elevar el nivel de vida en la nación. (Ministerio de Educación, 2021)

CAPITULO II

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de la investigación

En esta investigación se utilizó el enfoque cuantitativo, la cual nos posibilito obtener datos estadísticos, para ser tabulados en base a la respuesta de los estudiantes de tercer Año de EGB de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica” de la parroquia Guanujo.

7.2. Diseño o tipo de estudio descriptivo

El enfoque descriptivo se basa en una recolección de información y datos mediante métodos como la encuesta, para su análisis y descripción posterior. Este tipo de investigaciones generalmente examinan actividades del currículo o programas de enseñanza. Este tipo de investigación analiza una situación educativa específica y es frecuentemente empleado en estudios educativos.

Para describir la situación o la población se suelen utilizar categorías descriptivas. La investigación descriptiva generalmente precede a la investigación explicativa. Puede involucrar varias variables, o simplemente puede quedarse en describir una sola variable.

7.3. Métodos

Método inductivo

Con este método, los estudiantes exploran partes concretas del cuerpo y reconocen patrones o relaciones que les ayudan a deducir leyes o principios biológicos. Por ejemplo, en una actividad de Educaplay, pueden interactuar con un juego que les muestra distintos órganos y sus funciones. A partir de esta observación y práctica, los estudiantes pueden inferir los principios de cómo los órganos trabajan en conjunto dentro de sistemas.

Método deductivo

El método deductivo influye en el uso de herramientas virtuales lúdicas como Educaplay para la enseñanza de la exploración del cuerpo humano al facilitar un enfoque estructurado y secuencial en el aprendizaje. A través del método deductivo, se comienza presentando principios generales y conceptos clave sobre el cuerpo humano, y luego se orienta a los estudiantes a través de actividades interactivas que les permiten aplicar estos conocimientos a situaciones o partes específicas del cuerpo.

Método documental

En el presente informe de investigación se aplicó el método documental ,ya que se conforma de un procedimiento de investigación, donde se estable fundamentos teóricos de otros autores, de fuentes bibliográficas como libros, revistas, artículos, tesis, a partir de citas y referencias respaldan la versión real de información para abordar un tema o problema de investigación y la contextualización de la indagación del caso de fundamentar teóricamente una investigación y respaldar los argumentos presentados en la presente investigación.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Encuesta

Test

Un test es un instrumento de investigación que se utiliza para evaluar conocimientos, aptitudes, o la manera de ser de una persona. Los tests se componen de un conjunto de preguntas, problemas o tareas que se puntúan de forma estandarizada. En el test hay una respuesta correcta y se van a sumar en un total que indica el valor o cuánto tiene de la variable que se está midiendo.

Escala de estimación

Las escalas de estimación destacan el grado en que la conducta se produce, en contraposición a las listas de control que simplemente especifican "Sí", "No" y “A veces”.

Cuando el investigador emplea este instrumento, realiza una evaluación, por lo que anota los datos en la escala tras la observación.

7.5 Muestra

La muestra de este estudio incluye a los estudiantes de tercer año de EGB de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”, conformada por 17 estudiantes y 1

docente, permite analizar la implementación de las Herramientas Virtuales Lúdicas, asegurando resultados válidos.

7.6 Procesamiento de información

Los datos que recogimos fueron mediante encuestas:

Docente: Se aplicó una escala de estimación a la docente para apreciar su experiencia sobre las herramientas virtuales lúdicas.

Estudiantes: Se aplicó un test a los estudiantes para fortalecer la enseñanza en las diferentes ramas que se aborda en la exploración del cuerpo humano.

Una vez aplicada la encuesta se logró recolectar todos los datos necesarios de cada pregunta de forma gráfica y a nivel de cuadros estadísticos está arrojo resultados de la siguiente manera.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Pregunta 1

Tabla 2

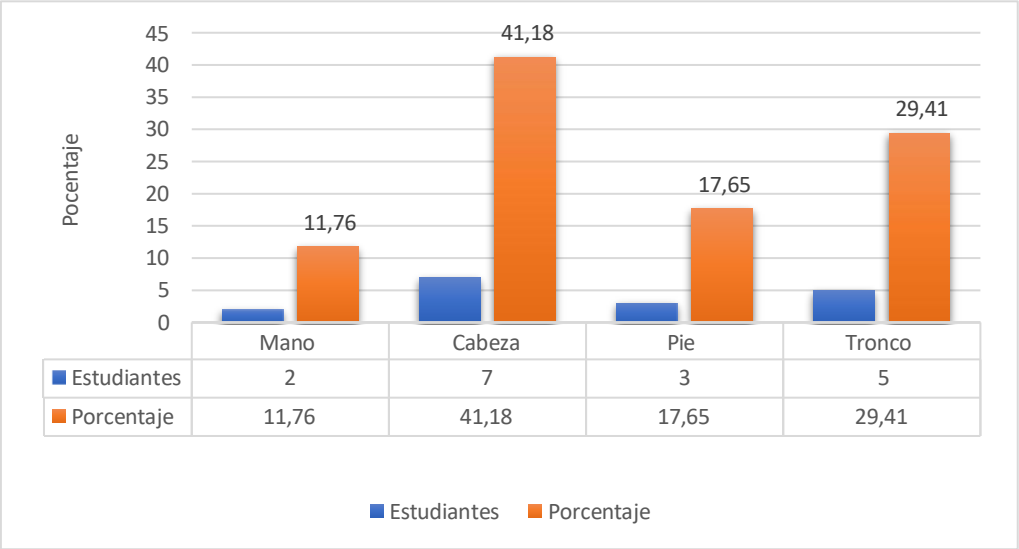
Nombre de una parte principal de cuerpo humano

Pregunta N°1	Estudiantes	Porcentaje
Mano	2	11,76%
Cabeza	7	41,18%
Pie	3	17,65%
Tronco	5	29,41%
Total	17	100,00%

Nota. Test a los estudiantes de tercer año EGB

Figura 1

Nombre de una parte principal de cuerpo humano



Nota. La figura muestra resultados del test con los estudiantes de tercer año de la EGB "Isabel la Católica"

Análisis

En la tabla se presenta los resultados que los estudiantes escriben diferentes partes del cuerpo tales como, Cabeza: Es la respuesta más seleccionada, con 7 estudiantes (41,18%). Esto indica que los estudiantes asocian principalmente la cabeza como una parte principal del cuerpo humano, probablemente por su relevancia funcional (cerebro, órganos sensoriales). Tronco: Fue seleccionado por 5 estudiantes (29,41%). Esto refleja su importancia como área central del cuerpo, donde se encuentran órganos vitales. Pie: Identificado por 3 estudiantes (17,65%). Aunque menos destacado, muestra una comprensión de la función de soporte y movilidad. Mano: Obtuvo 2 respuestas (11,76%). Aunque funcionalmente importante, los estudiantes parecen priorizar partes más prominentes o centrales.

Interpretación.

De los datos obtenidos se puede observar que en la pregunta 1 se presenta em la distribución de respuestas muestra una clara preferencia hacia partes del cuerpo con funciones destacadas o visibles, como la cabeza y el tronco. Esto podría estar influenciado por el contexto de enseñanza o el enfoque en anatomía básica en los recursos utilizados.

La menor cantidad de respuestas para "mano" y "pie" sugiere que estas partes, aunque esenciales, no se perciben como "principales" al nivel de la pregunta.

Pregunta 2.

Tabla 3

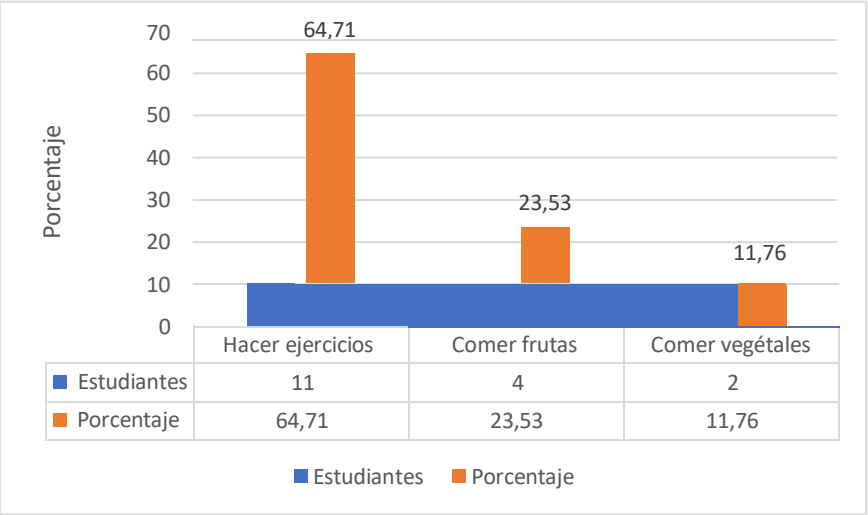
¿Qué actividad diaria se relaciona con el cuidado de su cuerpo?

Pregunta N°2	**Estudiantes**	**Porcentaje**
Hacer ejercicios	11	64,71%
Comer frutas	4	23,53%
Comer vegétales	2	11,76%
Sumatoria	**17**	**100,0%**

Nota. Test a los estudiantes de tercer año EGB

Figura 2

¿Qué actividad diaria se relaciona con el cuidado de su cuerpo?



Nota. La figura muestra resultados del test con los estudiantes de tercer año de la EGB "Isabel la Católica"

Análisis

Hacer ejercicios: Es la actividad más mencionada, con 11 estudiantes (64,71%). Esto refleja que la mayoría de los estudiantes asocia el cuidado del cuerpo principalmente con la actividad física, lo que puede estar relacionado con la promoción frecuente de los beneficios del ejercicio para la salud.

Comer frutas: Seleccionada por 4 estudiantes (23,53%). Aunque es menos destacada que el ejercicio, esta opción muestra conciencia sobre la importancia de una alimentación saludable.

Comer vegetales: Sólo 2 estudiantes (11,76%) eligieron esta opción. Esto podría indicar una menor percepción de los vegetales como esenciales para el cuidado diario del cuerpo, posiblemente por factores culturales o hábitos alimenticios.

Interpretación.

Los resultados sugieren que los estudiantes valoran más la actividad física que las prácticas alimenticias como medio para cuidar el cuerpo. Esto podría

deberse a una mayor exposición a mensajes sobre los beneficios del ejercicio que a los de una dieta balanceada.

La baja elección de "comer vegetales" puede señalar una necesidad de reforzar la educación sobre la importancia de los vegetales en la dieta diaria.

Pregunta 3

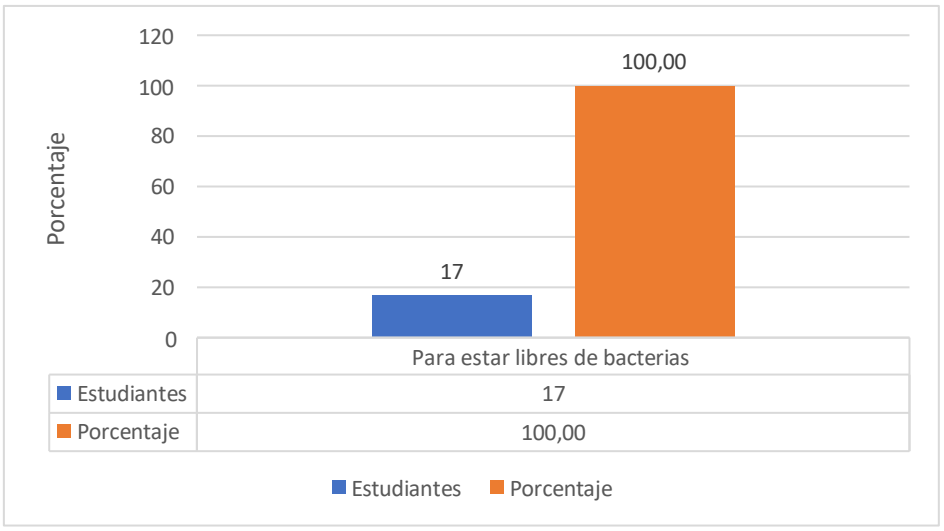
Tabla 4

¿Cuál es la importancia de lavarse las manos en relación con el funcionamiento del sistema inmune?

Pregunta N° 3	**Estudiantes**	**Porcentaje**
Para estar libres de bacterias	17	100%
Sumatoria	17	100%

Nota. Test a los estudiantes de tercer año EGB.

Figura 3



Nota. La figura muestra resultados del test con los estudiantes de tercer año de la EGB “Isabel la Católica”

Análisis

Para estar libres de bacterias: Esta respuesta obtuvo unanimidad, alcanzando el 100%. Esto refleja una comprensión clara y generalizada entre los estudiantes sobre el rol del lavado de manos como medida fundamental para la higiene y prevención de enfermedades.

Interpretación.

Los resultados sugieren que los estudiantes están bien informados sobre la importancia del lavado de manos, probablemente debido a campañas educativas recientes, especialmente después de la pandemia de COVID-19, que enfatizaron su relevancia para prevenir infecciones.

La unanimidad también podría indicar que esta información es frecuentemente reforzada tanto en el entorno escolar como en el hogar.

Sin embargo, sería ideal complementar este conocimiento con información sobre cómo un lavado de manos adecuado también contribuye a la prevención de virus y otros patógenos. Esto ampliaría su comprensión y reforzaría hábitos de higiene completos.

Pregunta 4

Tabla 5

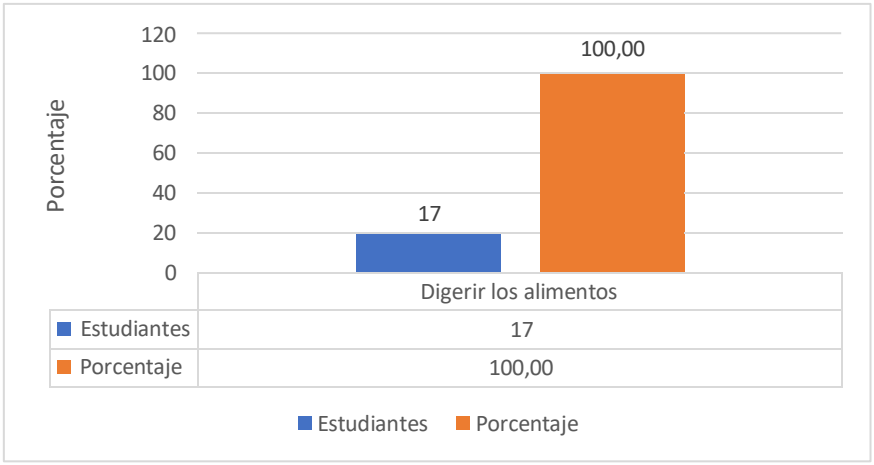
¿Cuáles son las funciones del sistema digestivo?

Pregunta N° 4	**Estudiantes**	**Porcentaje**
Digerir **los alimentos**	17	100%

Sumatoria	17	100%

Nota. Test a los estudiantes de tercer año EGB.

Figura 4



Nota. La figura muestra resultados del test con los estudiantes de tercer año de la EGB “Isabel la Católica”

Análisis

La tabla refleja que 17 estudiantes respondieron correctamente que la función principal es "digerir los alimentos", representando el 100% del total de participantes. Esto indica un conocimiento pleno y uniforme sobre este tema en particular.

Interpretación.

Todos los estudiantes (100%) identificaron correctamente que "digerir los alimentos" es una función clave. Esto sugiere que el tema se ha enseñado de manera efectiva, y los estudiantes tienen claridad sobre esta función básica.

El consenso total (17 de 17) muestra que no hubo discrepancias o confusión en las respuestas, lo cual refuerza la comprensión grupal del tema.

Pregunta 5

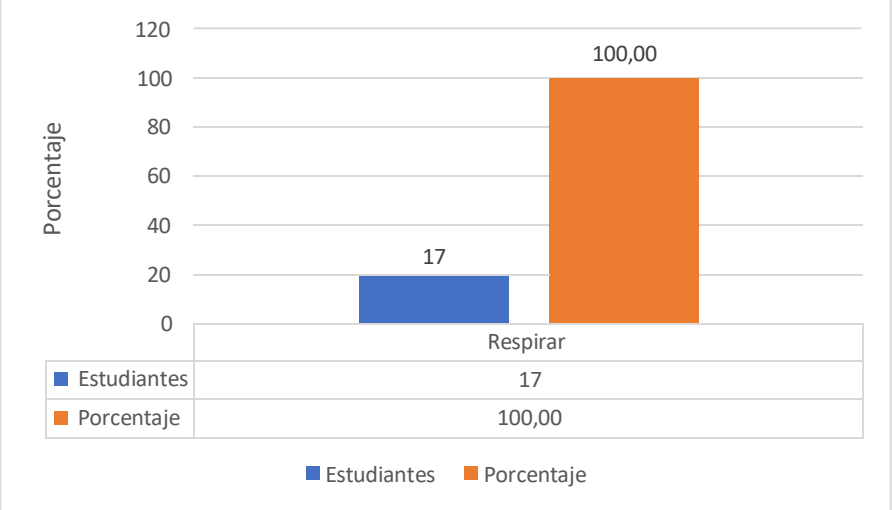
Tabla 6

¿Qué función específica tienen los pulmones?

Pregunta N° 5	Estudiantes	Porcentaje
Respirar	17	100%
Sumatoria	17	100%

Nota. Test a los estudiantes de tercer año EGB.

Figura 5



Nota. La figura muestra resultados del test con los estudiantes de tercer año de la EGB “Isabel la Católica”

Análisis

Todos los 17 estudiantes (100%) respondieron que la función es “Respirar”, indicando uniformidad en las respuestas. Tanto el porcentaje como la sumatoria reflejan que todos los participantes tuvieron la misma percepción sobre la función de los pulmones.

Interpretación.

Los estudiantes tienen una comprensión básica correcta de la función principal de los pulmones, que es la respiración.

Sin embargo, el hecho de que no se mencionen otras funciones importantes, como el intercambio de gases (absorción de oxígeno y eliminación de dióxido de carbono), puede indicar que su conocimiento es generalizado y superficial, lo que podría sugerir la necesidad de profundizar en el tema en el ámbito educativo.

Pregunta 6

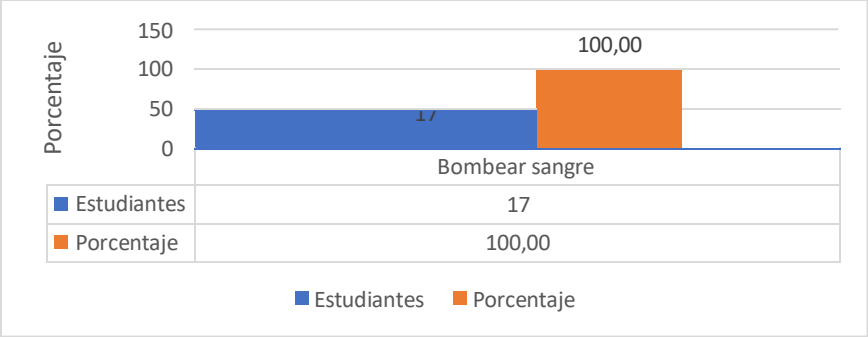
Tabla 7

¿Para qué sirve el corazón?

Pregunta N° 6	**Estudiantes**	**Porcentaje**
Bombear sangre	17	100%
Sumatoria	17	100%

Nota. Test a los estudiantes de tercer año EGB.

Figura 6



Nota. La figura muestra resultados del test con los estudiantes de tercer año de la EGB “Isabel la Católica”

Análisis

Análisis de los resultados: En la Tabla 6 se presenta la respuesta a la pregunta abierta "¿Para qué sirve el corazón?". Todos los 17 estudiantes (100%) respondieron que la función del corazón es "Bombear sangre", mostrando unanimidad en la respuesta. Al igual que en la tabla anterior, tanto el número de estudiantes como el porcentaje reflejan una percepción homogénea

Interpretación.

Los estudiantes identifican correctamente la función principal del corazón, que es bombear sangre a través del sistema circulatorio.

Sin embargo, al igual que con los pulmones, la respuesta no abarca aspectos adicionales como el papel del corazón en el transporte de nutrientes, oxígeno y desechos metabólicos, o su relación con la presión arterial.

Esto podría indicar que el nivel de conocimiento es funcional pero básico, y puede requerir una mayor profundización en temas relacionados con el sistema cardiovascular.

El 100% de los estudiantes identifica al corazón como el órgano responsable de bombear sangre, lo que demuestra un entendimiento fundamental de su función.

Pregunta 7

Tabla 8

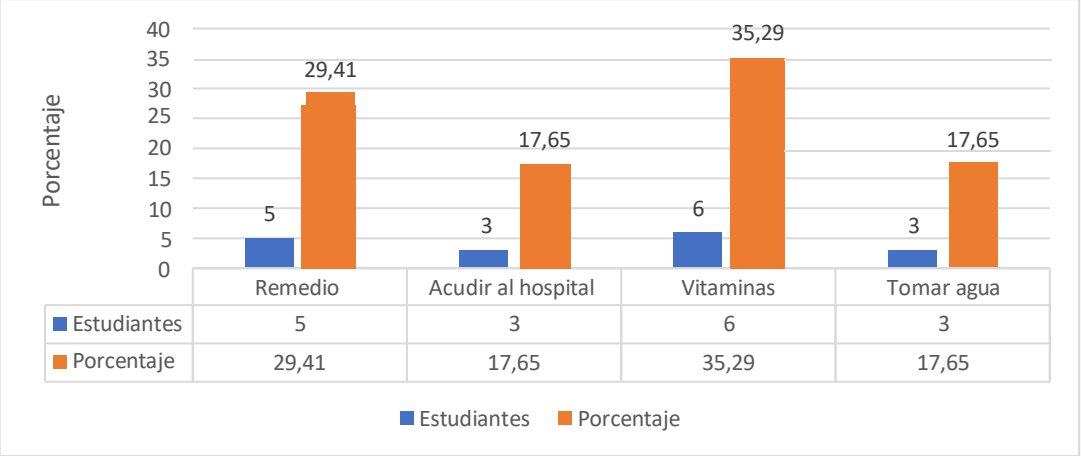
¿Qué hacer si alguien tiene un dolor estomacal?

Pregunta N° 7	Estudiantes	Porcentaje
Remedio	5	29,41
Acudir al hospital	3	17,65

Vitaminas	6	35,29
Tomar agua	3	17,65
Sumatoria	**17**	**100%**

Nota. Test a los estudiantes de tercer año EGB.

Figura 7



Nota. La figura muestra resultados del test con los estudiantes de tercer año de la EGB “Isabel la Católica”

Análisis

La tabla refleja las respuestas a la Pregunta Nº 7 de un grupo de 17 estudiantes, distribuidas en cuatro categorías: "Remedio," "Acudir al hospital," "Vitaminas" y "Tomar agua." A continuación, se ofrece un análisis e interpretación de los resultados:

1. Remedio: se obtiene un porcentaje: 29.41% de esta opción representa a casi un tercio de los encuestados, lo que indica que una proporción significativa prefiere usar remedios para afrontar la situación planteada en la pregunta.

2. Acudir al hospital: se obtiene un porcentaje: 17.65% de esta opción menos seleccionada junto con "Tomar agua," mostrando que una minoría considera necesario buscar atención médica inmediata.

3. Vitaminas; se obtiene un Porcentaje: 35.29% de esta esta es la opción más popular entre los estudiantes, lo que sugiere una preferencia por soluciones preventivas o relacionadas con fortalecer la salud.

4. Tomar agua: Se obtiene un porcentaje: 17.65% de esta opción da en “Acudir al hospital," esta alternativa fue seleccionada por una cantidad menor de estudiantes, posiblemente asociada con una visión más básica o cotidiana de la solución.

Interpretación.

La mayoría de los estudiantes (35.29%) prefiere tomar vitaminas, lo cual podría interpretarse como un enfoque preventivo hacia el problema planteado. Esto podría deberse a una percepción de que las vitaminas fortalecen la salud general.

Una proporción considerable (29.41%) opta por remedios, reflejando quizás una inclinación cultural o familiar hacia soluciones inmediatas.

Las opciones menos seleccionadas, "Acudir al hospital" y "Tomar agua" (ambas con 17.65%), podrían señalar que los estudiantes no consideran estas medidas como prioritarias o efectivas ante la situación presentada.

Este análisis sugiere patrones de comportamiento y preferencias que podrían explorarse más a fondo mediante investigaciones adicionales para entender las razones detrás de estas elecciones.

Pregunta 8

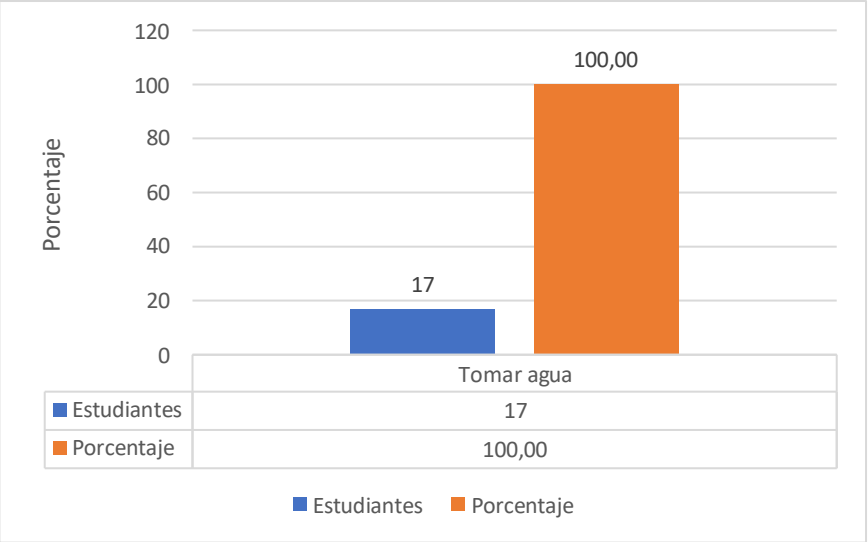
Tabla 9

¿Cuál es una forma de cuidar la salud?

Pregunta N° 8	Estudiantes	Porcentaje
Tomar agua	17	100%
Sumatoria	**17**	**100%**

Nota. Test a los estudiantes de tercer año EGB.

Figura 8



Nota. La figura muestra resultados del test con los estudiantes de tercer año de la EGB “Isabel la Católica”

Análisis

La tabla 8 muestra que la totalidad de los estudiantes encuestados (17, lo que equivale al 100%) seleccionaron "Tomar agua" como respuesta a la Pregunta N.º 8. Esto indica que no hubo variabilidad en las respuestas, ya que todos coincidieron en esta opción.

Interpretación.

El consenso absoluto en esta respuesta refleja que los estudiantes consideran "Tomar agua" como una medida universalmente válida o necesaria en

el contexto planteado por la pregunta. Esto podría deberse a una percepción generalizada de los beneficios de la hidratación, ya sea como práctica saludable o solución inmediata. Es posible que este comportamiento esté influenciado por campañas de concienciación o conocimientos básicos sobre salud.

Pregunta 9

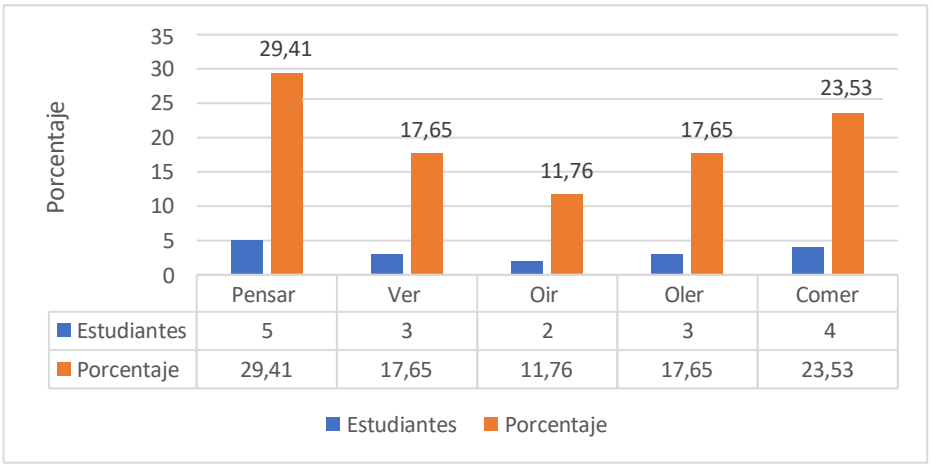
Tabla 10

Complete las funciones de las siguientes partes del cuerpo humano:

Pregunta N° 9	Estudiantes	Porcentaje
Pensar	5	29,41
Ver	3	17,65
Oír	2	11,76
Oler	3	17,65
Comer	4	23,53
Sumatoria	**17**	**100,00**

Nota. Test a los estudiantes de tercer año EGB.

Figura 9



Nota. La figura muestra resultados del test con los estudiantes de tercer año de la EGB “Isabel la Católica”

Análisis

La Tabla 9 presenta las respuestas de los 17 estudiantes encuestados sobre la función asociada a distintas partes del cuerpo humano. Todas las opciones, que incluyen "Pensar," "Ver," "Oír," "Oler" y "Comer," fueron seleccionadas por el 100% de los estudiantes, sumando un total de 17 respuestas.

Interpretación.

Los datos muestran que existe un conocimiento homogéneo y uniforme entre los estudiantes sobre las funciones básicas de las partes del cuerpo humano mencionadas. Esto sugiere que todos poseen una comprensión clara y compartida de estas funciones esenciales, probablemente adquirida a través de la educación formal o conocimientos comunes.

El hecho de que cada opción recibiera el 100% de las respuestas indica que estas funciones son consideradas fundamentales y universales en el entendimiento del cuerpo humano. Además, refleja que no hubo confusión ni discrepancia al asociar las partes del cuerpo con sus respectivas funciones.

Pregunta 10

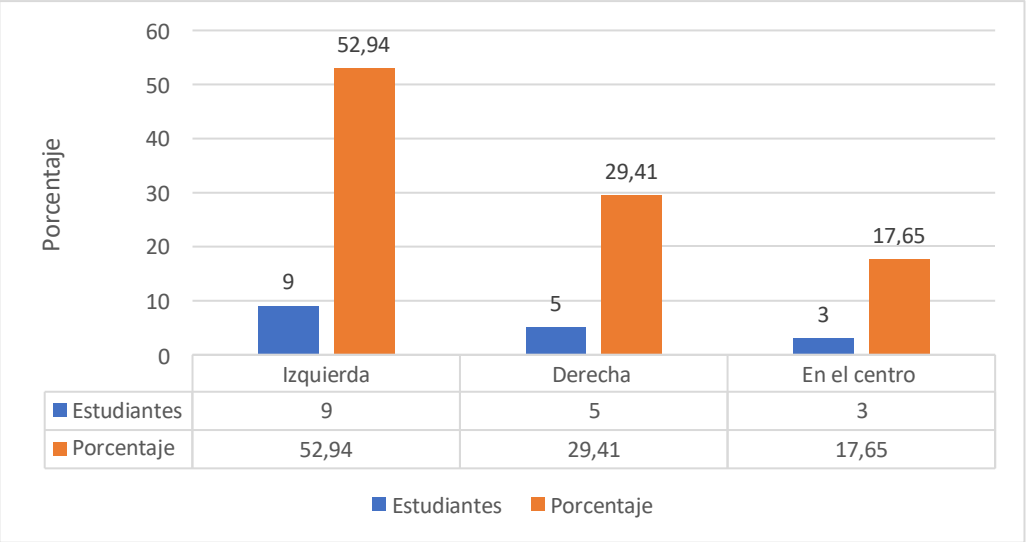
Tabla 11

A nivel del tórax (pecho) el corazón se ubica en la parte

Pregunta N° 10	Estudiantes	Porcentaje
Izquierda	9	52,94
Derecha	5	29,41
En el centro	3	17,65
Sumatoria	**17**	**100%**

Nota. Test a los estudiantes de tercer año EGB.

Figura 10



Nota. La figura muestra resultados del test con los estudiantes de tercer año de la EGB “Isabel la Católica”

Análisis

De los 17 estudiantes encuestados, 9 (52,94%) eligieron la opción “Izquierda”, representando la mayoría del grupo. En contraste, 5 estudiantes (29,41%) optaron por “Derecha”, siendo el segundo grupo más representativo. Finalmente, 3 estudiantes (17,65%) seleccionaron “En el centro”, lo que indica una minoría que no se inclina hacia los extremos.

Interpretación.

Los resultados reflejan una tendencia predominante hacia la “Izquierda”, lo que sugiere que esta opción es la más popular entre los encuestados. Sin embargo, el porcentaje significativo de quienes eligieron “Derecha” muestra que hay diversidad de perspectivas dentro del grupo. La menor proporción en “En el centro” indica que pocos estudiantes prefieren una postura neutral o intermedia. Esto evidencia una inclinación mayoritaria, pero no un consenso absoluto.

Tabla 12

Resultados de la escala de estimación aplicada al docente

Enunciados	**Si**	**No**	**A veces**
Utiliza una herramienta virtual lúdica como Educaplay, en la enseñanza de las ciencias naturales.			**X**
La herramienta virtual ofrece múltiples recursos (textos, videos, juegos) para que los estudiantes exploren el cuerpo humano.			**X**
La herramienta virtual permite conectarse con otras plataformas o fuentes externas de información.			**X**
Los estudiantes pueden interactuar con expertos o comunidades de aprendizaje a través de la herramienta virtual.			**X**
La herramienta permite que los estudiantes trabajen en equipos o grupos virtuales.			**X**
Los estudiantes pueden guardar y organizar sus conexiones o recursos preferidos en la herramienta virtual.			**X**
La herramienta virtual registra y sugiere nuevas conexiones o actividades basadas en el progreso del estudiante.			**X**
La herramienta virtual integra recursos que se actualizan constantemente con información reciente.			**X**
Los estudiantes son notificados de nuevos contenidos o recursos disponibles en la herramienta virtual.			**X**
La herramienta virtual ajusta las actividades según el nivel de comprensión del estudiante.			**X**
Existen opciones personalizables según los intereses de los estudiantes.			**X**

Interpretación.

1. Se destaca la relevancia que tiene el desarrollo en la utilización de herramientas virtuales lúdicas, señalando que, en ocasiones, se hace uso de estas herramientas en el aula.
2. Se revela una debilidad en la escuela, ya que los recursos (como textos, videos y juegos) son utilizados solo en contadas ocasiones con los estudiantes, lo que limita su aprovechamiento.
3. El docente menciona que, a veces, es factible la conexión con diferentes plataformas o fuentes externas de información, pero señala que no siempre es un mecanismo eficiente, ya que se crean diversos métodos de explicación que pueden generar confusión.
4. Se menciona que los estudiantes tienen pocas oportunidades para interactuar con otras personas sobre el uso de herramientas virtuales, lo que limita su capacidad para investigar y profundizar en estas tecnologías.
5. Se observa cierta pro actividad en el docente, ya que en ocasiones se busca que los estudiantes trabajen en grupos virtuales para fomentar la colaboración y el intercambio de ideas.
6. Los recursos de aprendizaje señalan que las conexiones a diferentes plataformas o herramientas no siempre son fiables, lo que dificulta garantizar el acceso constante y la utilización efectiva de los recursos virtuales.
7. En cuanto a las herramientas virtuales, el docente indica que a veces se basan en diferentes procesos adaptados al estudiante, creando espacios y metodologías que favorecen la comprensión de los contenidos.
8. A veces, se integran recursos que se actualizan constantemente con información reciente, lo que permite a los estudiantes estar al día con los temas tratados en clase.
9. Se muestra pro actividad al emplear herramientas virtuales para notificar a los estudiantes sobre nuevos contenidos y mantenerlos informados de las novedades.
10. El docente menciona que las herramientas virtuales pueden utilizarse de acuerdo con el nivel de comprensión del estudiante, adaptando el contenido y las metodologías a sus necesidades específicas.
11. Se destaca que la condición de los intereses de los estudiantes en la interactividad es un factor relevante, ya que a veces influye en su motivación y participación al interactuar con las herramientas virtuales.

9. CONCLUSIONES

En el presente informe se determinó que las herramientas virtuales lúdicas como técnica de aprendizaje puede tener un impacto positivo en la enseñanza de los estudiantes puesto que facilita el conocimiento significativo y cooperativo además que busca dar soluciones concretas y fiables en su información.

De la investigación efectuada se puede evidenciar que las herramientas virtuales lúdicas han transformado la enseñanza en el área de ciencias naturales, especialmente en temas complejos como la exploración del cuerpo humano para estudiantes de tercer año de educación básica. Al incorporar elementos visuales y actividades interactivas, se incrementa la motivación y el interés de los niños, lo que a su vez mejora el proceso de aprendizaje. De esta manera, las herramientas lúdicas no solo capturan la atención de los estudiantes, sino que también contribuyen a la asimilación de conceptos fundamentales sobre el cuerpo humano.

Las herramientas virtuales lúdicas fomentan el desarrollo del pensamiento crítico conllevando así al alumno a tener varias hipótesis sobre la exploración del cuerpo humano. Con esto se puede deducir que el empleo de esta técnica puede complementar el desarrollo efectivo del pensamiento de los estudiantes de una manera significativa.

La implementación de las herramientas virtuales lúdicas como técnica de la enseñanza de la exploración del cuerpo humano en el área de Ciencias Naturales es de gran ayuda puesto que las investigaciones y el análisis de los temas en cuestión pueden llegar a ser un tema gran aporte para los investigadores.

De la misma manera se puede deducir que los estudiantes mientras más pongan en práctica sus conocimientos con las hipótesis, concretaran con el desafío de haber desarrollado un pensamiento analítico.

Asimismo, es importante destacar que el uso de herramientas virtuales lúdicas no se limita únicamente a la enseñanza del cuerpo humano o de las Ciencias Naturales. Este enfoque puede aplicarse a una amplia variedad de áreas del conocimiento, desde las matemáticas hasta las ciencias sociales, lo que demuestra su versatilidad y efectividad en diferentes contextos educativos. A medida que la tecnología avanza, las herramientas lúdicas continuarán evolucionando, ofreciendo nuevas oportunidades para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y promover su desarrollo integral.

Finalmente, el uso de herramientas virtuales lúdicas como técnica de enseñanza en la exploración del cuerpo humano dentro del área de Ciencias Naturales no solo ha demostrado ser eficaz para mejorar la comprensión y motivación de los estudiantes, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y al fortalecimiento del pensamiento crítico. Este enfoque activo y participativo en el aprendizaje tiene el potencial de transformar la educación, no solo haciendo que los estudiantes se involucren más en su proceso de aprendizaje, sino también preparándolos para enfrentar desafíos intelectuales de manera efectiva y creativa. Así, estas herramientas representan una estrategia pedagógica clave en el contexto de la educación moderna.

10. PROPUESTA

Título de la propuesta

Educaplay para la enseñanza de la exploración del cuerpo humano en el área de Ciencias Naturales para niños de tercer año de EGB.

Introducción

En la actualidad, la incorporación de herramientas virtuales lúdicas en el ámbito educativo ha transformado un entorno cada vez más digital y dinámico, donde los estudiantes despiertan su interés y motivan su aprendizaje. Dentro de este contexto, se presentan como una alternativa para transformar los procesos de enseñanza.

Las herramientas virtuales lúdicas, como simuladores interactivos combinan el aprendizaje significativo con el entretenimiento, facilitando la comprensión de conceptos básicos de manera sencilla y atractiva.

Al incorporar esta herramienta, la institución educativa no solo mejorara la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes, sino que también fortalece su posicionamiento como un centro educativo innovador y preparado para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Además, fomenta en los estudiantes el desarrollo de competencias digitales, pensamiento crítico y un interés temprano por las ciencias, contribuyendo a su formación integral.

La presente propuesta expone los beneficios, estrategias de implementación y objetivos específicos de las herramientas virtuales lúdicas, invitando a la institución a sumarse a un cambio pedagógico que revolucionará la manera de enseñar y aprender sobre el cuerpo humano.

4.3. Objetivo General

Introducir y promover el uso de la aplicación Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje, destacando cómo su implementación beneficia tanto a los estudiantes como a los docentes y a la institución educativa en su conjunto.

4.4. Objetivos Específicos

- Diseñar e implementar actividades interactivas utilizando la plataforma Educaplay que faciliten la comprensión de los órganos, sistemas y funciones básicas del cuerpo humano.
- Incrementar el interés y la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje del cuerpo humano mediante el uso de la plataforma Educaplay que promuevan un aprendizaje significativo y colaborativo.
- Evaluar el uso de la plataforma de Educaplay en el rendimiento académico y motivación de los estudiantes.

Desarrollo

Educaplay se ha establecido como un recurso interactivo eficaz para la instrucción del cuerpo humano en niños de tercer grado de Educación General Básica (EGB). Su plataforma facilita la creación de actividades como crucigramas, sopas de letras y juegos de memoria, que promueven un aprendizaje relevante y la implicación activa de los alumnos. Estas actividades recreativas fomentan la curiosidad innata de los niños y fortalecen conceptos anatómicos fundamentales a través del juego, consiguiendo un aprendizaje más interesante y perdurable.

Además, la implementación de Educaplay incorpora tecnologías digitales en el entorno educativo, fomentando la educación tecnológica desde la infancia. Las investigaciones subrayan que las actividades interactivas incrementan la participación de

los alumnos y potencian su retención de contenidos, al fusionar componentes visuales y lúdicos con las metas del currículo. Esto no solo potencia el proceso de aprendizaje, sino que también respalda a los profesores al ofrecer instrumentos adaptables para valorar y adaptar las experiencias educativas según las necesidades personales.

Pasos para realizar la propuesta:

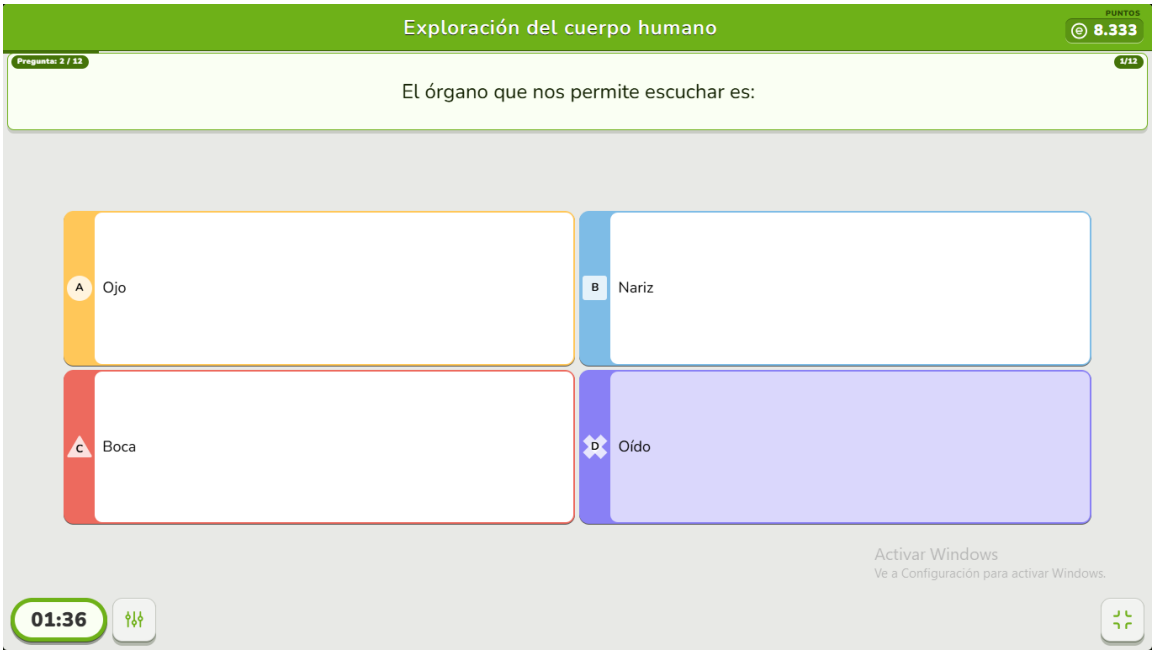
Actividad 1

Tema: El cuerpo humano y la salud "selección múltiple"

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21662070-exploracion_del_cuerpo_humano.html

Figura 11.

Captura de la presentación de Educaplay



Aplicación.

Se llevó a cabo una actividad mediante un test de selección múltiple, en el cual los estudiantes debían responder una serie de preguntas. Cada respuesta correcta les

otorgaba puntos, y el objetivo era acumular la mayor cantidad posible en el menor tiempo, lo que generaba una competencia para lograr los mejores puntajes. Esta modalidad buscaba incentivar la rapidez y precisión en las respuestas, haciendo el proceso de evaluación más dinámico y motivador para los estudiantes.

Logros.

- Mayor motivación: La competencia por puntos y tiempo aumentó el interés y la participación de los estudiantes.
- Desarrollo de habilidades cognitivas: Los estudiantes mejoraron su capacidad de análisis y toma de decisiones rápidas.
- Fomento de competencia sana: Se promovió un ambiente dinámico y de superación entre los estudiantes.

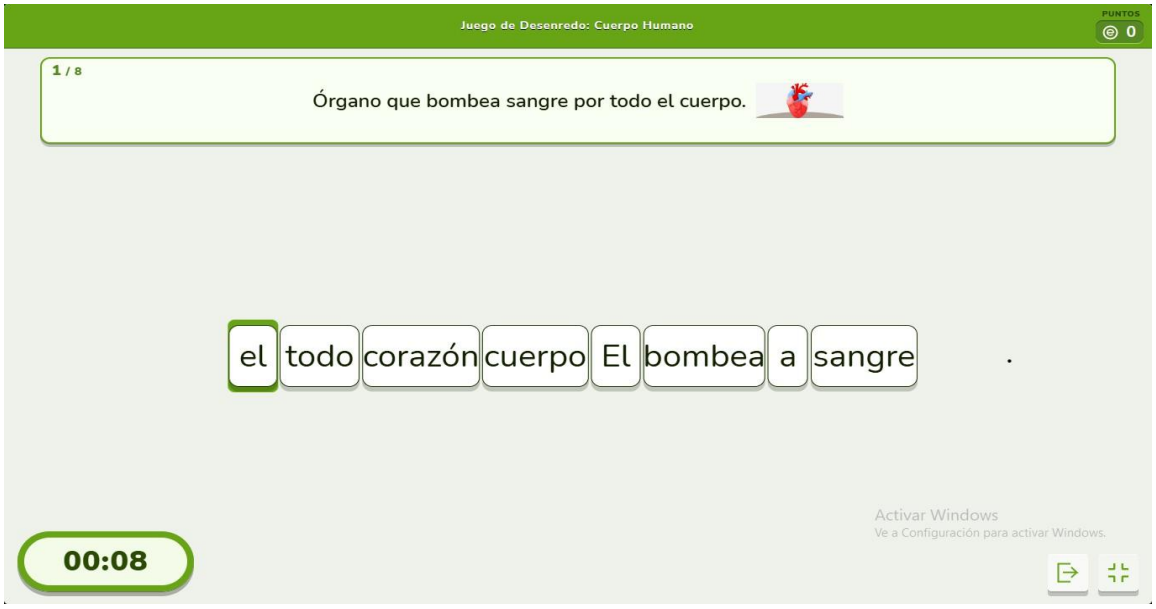
Actividad 2.

Conceptualización: Ordena las palabras para formar una oración correcta:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21700630 juego_de_desenredo_cuerpo_humano.html

Figura 12.

aptura de la presentación de Educaplay



Aplicación.

Se realiza por última actividad en las que vamos relacionando para formar una oración coherente y poder expresarlo mediante una mímica entre todos los compañeros de la clase.

Logros.

- Asociación correcta de sonidos y letras: Los estudiantes mejoraron al vincular sonidos con sus representaciones escritas.
- Mejora en concentración y retención: Aumentó la atención y memoria de los estudiantes.
- Formación adecuada de oraciones: Lograron organizar correctamente las palabras para crear oraciones coherentes.

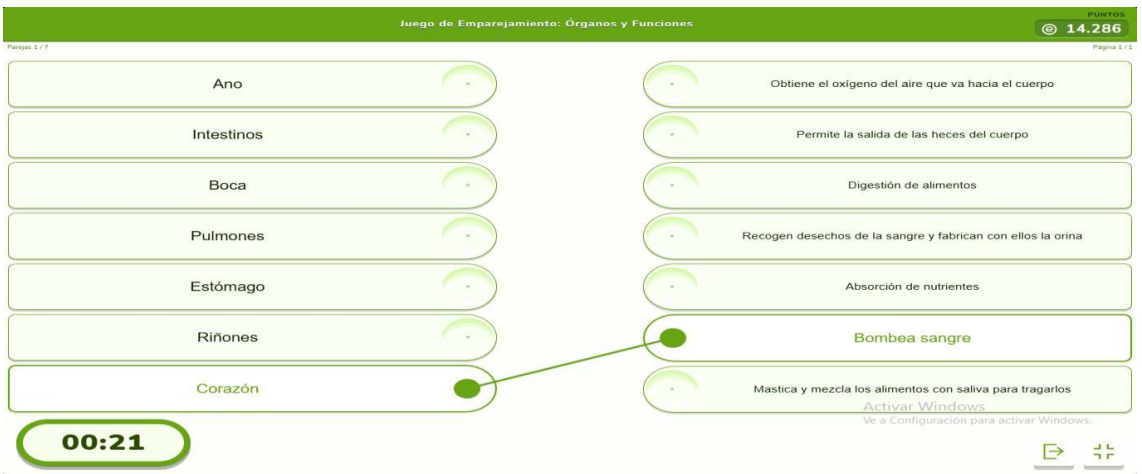
Actividad 3.

Aplicación: Relaciona los órganos internos con sus funciones

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21545642 juego_de_emparejamiento_organos_y_funciones.html

Figura 13

Captura sobre el emparejamiento de conceptos.



Aplicación

Después de realizar esta actividad, se llevó a cabo un ejercicio de emparejamiento de conceptos, en el que los estudiantes relacionaban las columnas correspondientes para verificar y comprender los diferentes conceptos sobre las partes de nuestro cuerpo. De esta manera, se estableció una conexión entre todos los elementos, facilitando el aprendizaje integral.

Logros

- Fomento de la observación: Los estudiantes mejoraron su capacidad para identificar y relacionar conceptos de manera visual y cognitiva.
- Participación activa: Los niños participaron de forma entusiasta en su proceso de aprendizaje, lo que incrementó su motivación e interés.
- Estimulación de la interacción social: La actividad promovió la comunicación y el trabajo en equipo entre los estudiantes, fortaleciendo su colaboración y habilidades sociales.

Explicación sobre la actividad para relacionar los conceptos



Actividad 4.

Aplicación: Mapa interactivo para identificar las partes externas del cuerpo humano.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21545972-partes_externas_del_cuerpo_humano.html

Figura 14

Captura en identificación de los conceptos.



Aplicación.

Posteriormente se realiza una actividad interactiva donde todos los estudiantes vayan participando individualmente señalando tosas las partes del cuerpo humano en las cuales se va detallando en la plataforma de Educaplay.

Logros.

- Se despierta los conocimientos que se explicó en la clase y así ir participando según lo que les indique.
- Fortalecimiento de habilidades del pensamiento crítico.

- Estimulación de la memoria, la atención y las habilidades esenciales en el proceso de aprendizaje.

Evidencias en explicar la aplicación e interacción de actividades



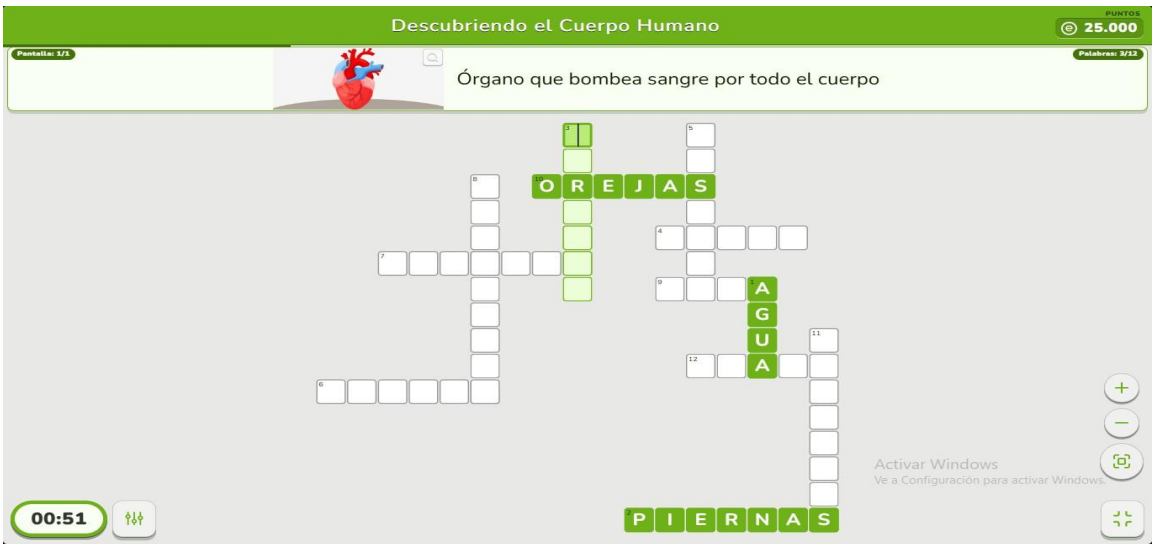
Actividad 5.

Aplicación: resolver el siguiente crucigrama basándose en la descripción.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21683262-descubriendo_el_cuerpo_humano.html

Figura 15

Captura del crucigrama.



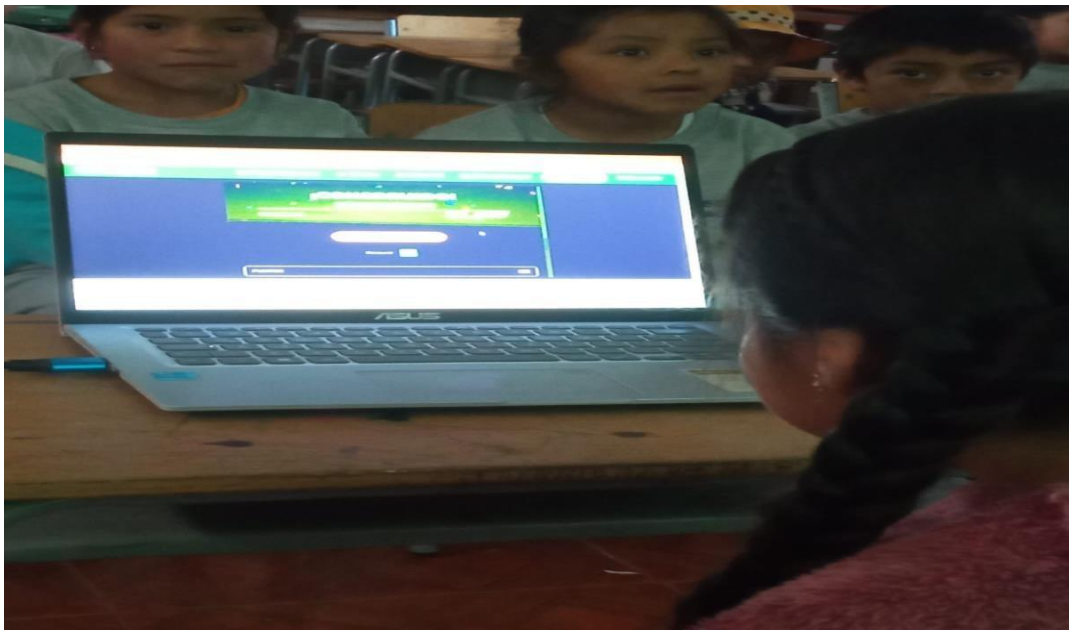
Aplicación.

Un crucigrama interactivo titulado Descubriendo el Cuerpo Humano, donde los estudiantes responden pistas relacionadas con las partes y funciones del cuerpo, completando palabras claves

Logros.

- Refuerzo del conocimiento: Los estudiantes consolidan lo aprendido sobre las partes y funciones del cuerpo humano.
- Promoción de la autonomía: La actividad permite a los estudiantes trabajar de forma independiente, desarrollando confianza en su capacidad para resolver problemas.
- Fomento del aprendizaje lúdico: La actividad combina diversión con aprendizaje, lo que incrementa la motivación y el interés de los estudiantes

Resultados de la propuesta ya aplicada



Se obtienen resultados de excelencia cuando los estudiantes logran establecer conexiones significativas entre las diferentes actividades propuestas, permitiéndoles no solo participar activamente, sino también profundizar y ampliar su conocimiento. Estas actividades, cuidadosamente diseñadas, están orientadas a fomentar la exploración y el aprendizaje sobre las partes de su cuerpo, tanto externas como internas, de manera progresiva y comprensible. En este sentido, se busca que los estudiantes no solo identifiquen y reconozcan las distintas partes del cuerpo humano, sino que también comprendan su importancia y funciones dentro del organismo.

Para ello, se procede con diversas acciones que han sido explicadas previamente de manera clara, detallada y adaptada a sus niveles de desarrollo cognitivo. Así, cada dinámica o actividad se convierte en una oportunidad de aprendizaje integral, promoviendo una experiencia educativa enriquecedora que refuerza el interés y la curiosidad de los estudiantes por descubrir más sobre sí mismos y el mundo que los rodea.

11. Bibliografía

Baque, C. J. S., Palacios, A. N. D., Macías, M. M. L., & Quirumbay, C. O. R. (2023). Educaplay una plataforma multimedia para crear actividades educativas. *Ciencia latina Revista científica multidisciplinar*, *7*(5), 3997-4028. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/8007

Cáceres, C., Esteban, N., Galdes, M. y Rivas, B. (2021). Aplicaciones de las plataformas de enseñanza virtual a la educación superior. *Dykinson.* 1-616. https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/175737

Cocha, M. (2022). *La plataforma digital Educaplay y aprendizaje de ciencias naturales en los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa "Bautista" del cantón Ambato.* [Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio de Universidad Técnica de Ambato. https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34255

Constitución de la República del Ecuador. (2021, 25 de enero). Registro oficial 449. https://jprf.gob.ec/wp-content/uploads/2023/03/1.-Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador-2.pdf

Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica". (2023). Proyecto Educativo Institucional – PEI. [Manuscrito no publicado].

Declaración Universal de los Derechos Humanos, 10 de diciembre 1948, https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/2015/04/DECLARACION%20DE%20LOS%20DERECHOS%20HUMANOS.pdf

Gobierno de Canarias. (2016, 10 de febrero). *Exploro y siento mi cuerpo.* https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/sa/2016/02/10/exploro-y-siento-mi-cuerpo/

Ley Orgánica Reformatoria de la Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2021, 19 de abril). Asamblea Nacional de Ecuador. Registro Oficial No 434. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf

Longhi, A. D. Ferreyra, A. & Paz, A. (2020). *Estrategias didácticas innovadoras para la enseñanza de las ciencias naturales en la escuela:* (ed.). Jorge Sarmiento Editor - Universitas. https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/175243

López Pulido, C., Gonzáles Rodríguez, L., Camelo Quintero, Y., Hormechea Jiménez, K. (2019). *Uso de la realidad aumentada como estrategia de aprendizaje para la enseñanza de las ciencias naturales.* [Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de: Especialista en docencia universitaria, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio Universidad Cooperativa de Colombia. https://hdl.handle.net/20.500.12494/14569

López, J. (2018). Apropiación de la realidad aumentada como apoyo a la enseñanza de las ciencias naturales en educación básica primaria. *Revista boletín REDIPE, 7*(12), 144-157. https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/655

Luna, N. (2023*). Estrategia didáctica apoyada en la herramienta digital Genially para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los sistemas y sentidos del cuerpo humano en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Juan. Jacobo Rousseau de Arauquita.* [Trabajo de grado, Universidad de Cartagena]. Repositorio de Universidad de Cartagena. https://hdl.handle.net/11227/16866

Ministerio de Educación (2016). *Currículo 2016 Ciencias Naturales.* https://educacion.gob.ec/curriculo-ciencias-naturales/

Ministerio de Educación. (2015). *Plan Decenal de Educación del Ecuador.* https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/K1_Plan_Estrategico1.pdf

Ministerio de Educación. (2021). *Plan de Trabajo*. https://creostorage.blob.core.windows.net/uploads/2020/11/Plan-de-Gobierno-Lasso-Borrero-2021-2025.pdf

Ministerio de Educación. (2016). *Ciencias Naturales 3.* https://educación.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/09/librostexto/CCNN_3.pdf

Oviedo, M. (2013). Estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en la lúdica en tercero de primaria. *Infancias imágenes*, *12*(1), 89-97. https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/4776/7116

Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Cátedra, 5*(1), 32-46. https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/3391

Ramírez Bernal, Y. (2021). *Herramientas digitales para la enseñanza en educación básica de la I.E. Isaac Newton, Huánuco 2021.* [Tesis para obtener el grado académico de: Maestra en Gestión Pública, Universidad César Vallejo]. Repositorio de Universidad César Vallejo. https://hdl.handle.net/20.500.12692/72438

Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P. & Salinas, M. (2003). Beyond Nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers & Education, 40*(1), 71-94. https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131502000994

Sáez, J. M. (2017). *Investigación educativa: fundamentos teóricos, procesos y elementos prácticos: enfoque práctico con ejemplos, esencial para TFG, TFM y tesis:* (ed.). UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/48890

Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2018). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education, 94*, 252-275.

https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131515300804

UNESCO. (2024, 06 de febrero). Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación. https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know?utm_source=chatgpt.com

Vázquez, H. y Cacheiro, M. (2023). Análisis de Recursos Educativos Digitales centrados en el Cuerpo Humano desde la Perspectiva de Género. *Atlánticas. Revista internacional de estudios feministas*, *8*(1), 295-317.

Vicarregui, P. (2019). *Transmisión del conocimiento a través de herramientas virtuales.* [Trabajo de grado, Universidad del País Vasco]. Repositorio de Universidad del País Vasco. https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=112103

Vite, M. y Núñez, L. (2021). Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza. *Dominio de las Ciencias*, *7*(3), 1080-1098. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8229710

Yancha, C. (2022). *El recurso didáctico digital Educaplay en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de tercer grado paralelos A y B, de educación general básica, de la unidad educativa González Suárez en el cantón Ambato.* [Trabajo de tesis, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio de Universidad Técnica de Ambato. https://repositorio.uta.edu.ec/items/f46693ec-e149-4b88-b204-36de9d040555

12. ANEXOS

Anexo A 1. *Resolución de Consejo Directivo. Aprobación del tema.*

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

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

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 1 de octubre de 2024
RCD-FCESFH-UEB-0553.20 – 2024

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 (13), realizada el 30 de septiembre de 2024.

EN RELACIÓN AL VIGÉSIMO PUNTO. – Análisis y resolución del Informe de asignación de Tutores y aprobación de los temas con las líneas de investigación de los trabajos de la Unidad de Integración Curricular Propuesta – Tecnológica de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática periodo académico septiembre – diciembre 2024.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

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

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

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

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

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

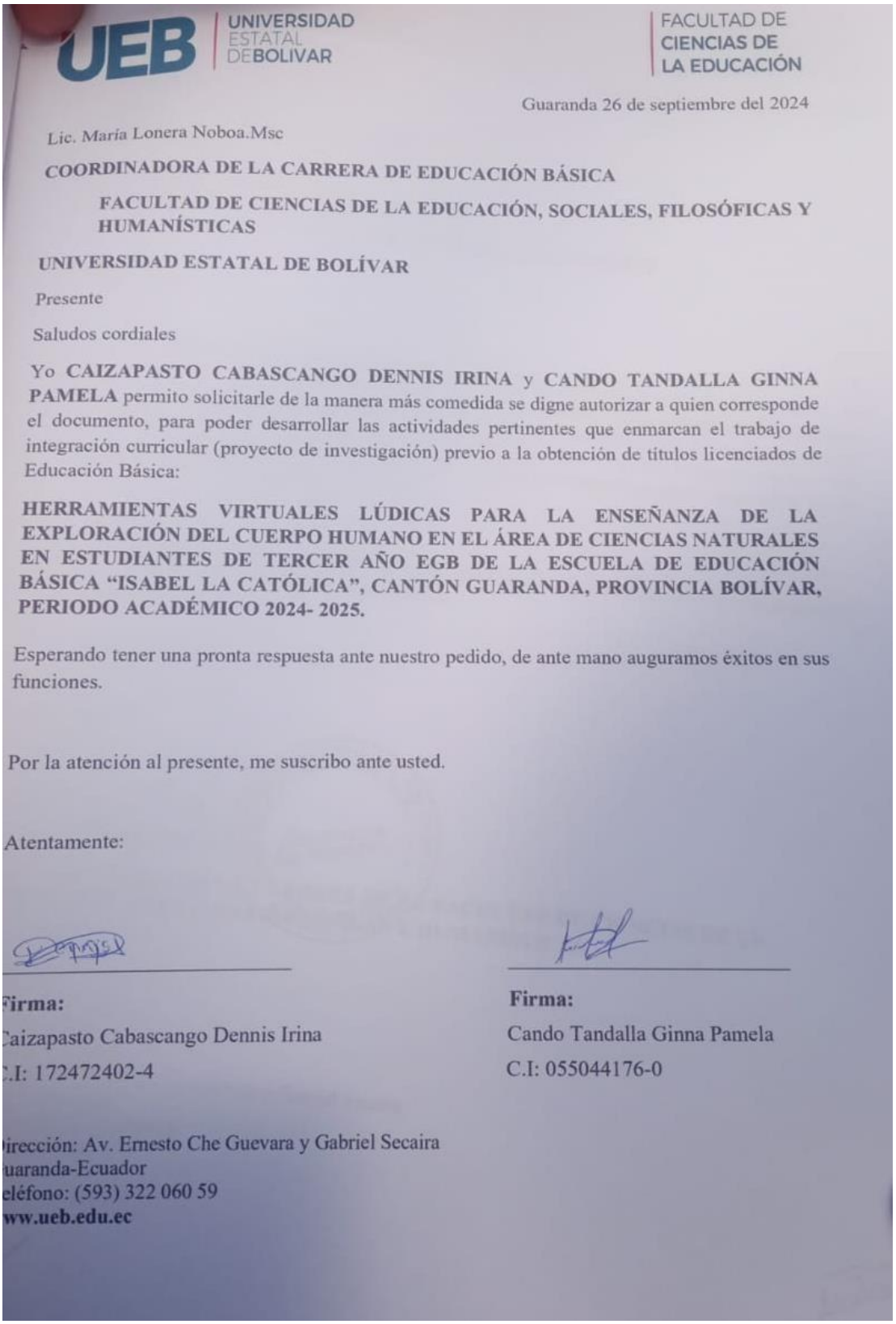
QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020)**,** literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.
El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

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

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

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

Anexo A 2**.** *Autorización de la propuesta*



UEB | UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Guaranda 26 de septiembre del 2024

Lic. María Lonera Noboa.Msc

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

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

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

Presente

Saludos cordiales

Yo **CAIZAPASTO CABASCANGO DENNIS IRINA** y **CANDO TANDALLA GINNA PAMELA** permito solicitarle de la manera más comedida se digne autorizar a quien corresponde el documento, para poder desarrollar las actividades pertinentes que enmarcan el trabajo de integración curricular (proyecto de investigación) previo a la obtención de títulos licenciados de Educación Básica:

HERRAMIENTAS VIRTUALES LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA EXPLORACIÓN DEL CUERPO HUMANO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO 2024- 2025.

Esperando tener una pronta respuesta ante nuestro pedido, de ante mano auguramos éxitos en sus funciones.

Por la atención al presente, me suscribo ante usted.

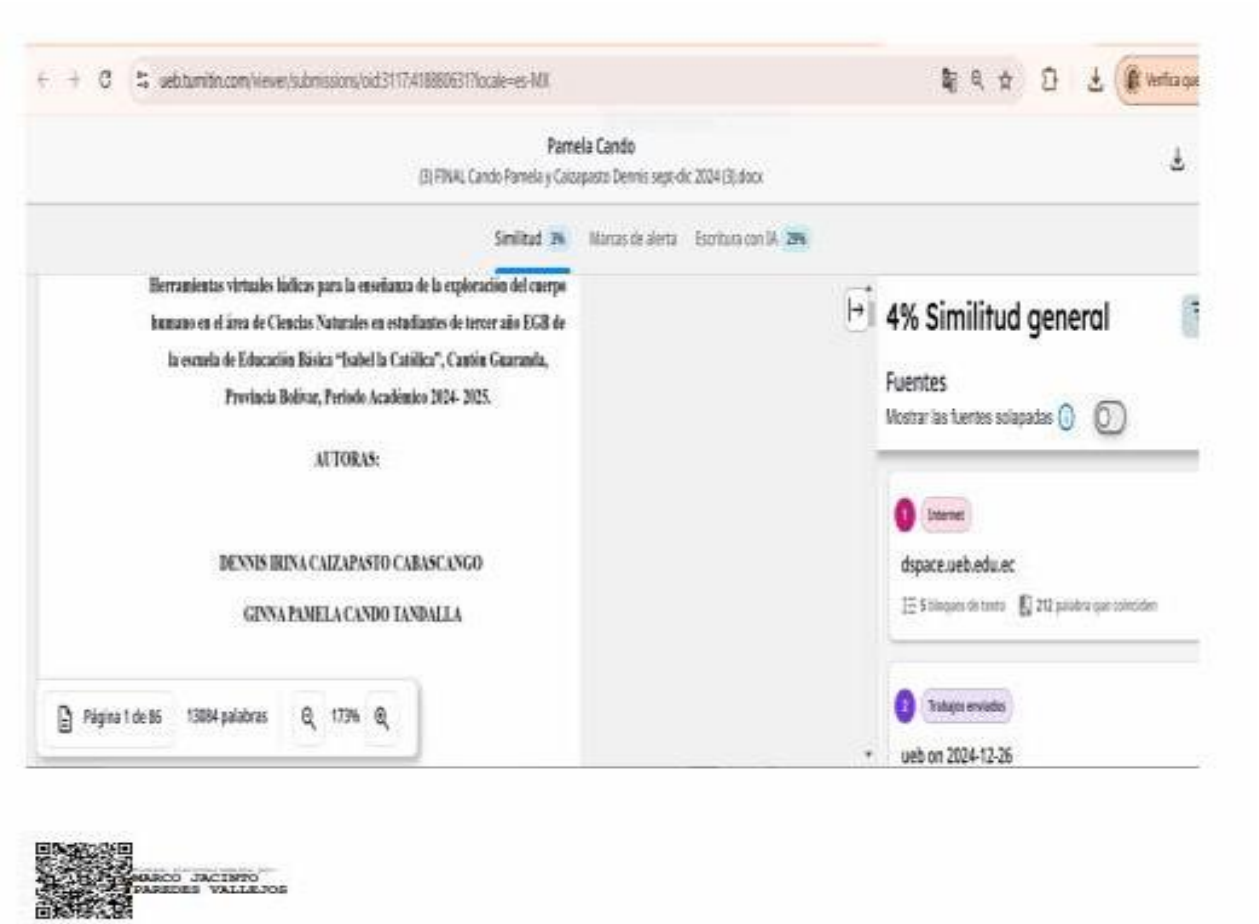
Atentamente:

Firma:
Caizapasto Cabascango Dennis Irina
C.I: 172472402-4

Firma:
Cando Tandalla Ginna Pamela
C.I: 055044176-0

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 322 060 59
www.ueb.edu.ec

Anexo A 3. *Turnitin*.



Anexo B 2. *Fachada principal de la escuela de educación básica "Isabel la Católica"*



Anexo C 1**.** *Instrumentos de recolección de dato***s** *escala de estimación y test.*

Herramientas virtuales lúdicas para la enseñanza de la exploración del cuerpo humano en el área de ciencias naturales en estudiantes del tercer año de la escuela de educación básica Isabel la Católica, cantón Guaranda, provincia Bolívar ciclo lectivo 2024-2025

Instrucciones:

Por favor, en cada uno de los enunciados marque con una "X", según lo que usted realiza en la asignatura de ciencias naturales con el 3 año de educación general básica:

Enunciado	**Si**	**No**	**A veces**
Utiliza una herramienta virtual lúdica como Educaplay, en la enseñanza de las ciencias naturales.			
La herramienta virtual ofrece múltiples recursos (textos, videos, juegos) para que los estudiantes exploren el cuerpo humano.			
La herramienta virtual permite conectarse con otras plataformas o fuentes externas de información.			
Los estudiantes pueden interactuar con expertos o comunidades de aprendizaje a través de la herramienta virtual.			
La herramienta permite que los estudiantes trabajen en equipos o grupos virtuales.			
Los estudiantes pueden guardar y organizar sus conexiones o recursos preferidos en la herramienta virtual.			
La herramienta virtual registra y sugiere nuevas conexiones o actividades basadas en el progreso del estudiante.			
La herramienta virtual integra recursos que se actualizan constantemente con información reciente.			
Los estudiantes son notificados de nuevos contenidos o recursos disponibles en la herramienta virtual.			
La herramienta virtual ajusta las actividades según el nivel de comprensión del estudiante.			

Existen opciones personalizables según los intereses de los estudiantes.			

Instrucciones:

Por favor sírvase responder cada una de las siguientes cuestiones:

1. Nombre una parte principal del cuerpo humano.

…….....

2. ¿Qué actividad diaria se relaciona con el cuidado de su cuerpo?

……

3. ¿Cuál es la importancia de lavarse las manos en relación con el funcionamiento del sistema inmune?

……..

4. ¿Cuáles son las funciones del sistema digestivo?

……

……

5. ¿Qué función específica tienen los pulmones?

……..

6. ¿Para qué sirve el corazón?

…….

7. ¿Qué hacer si alguien tiene un dolor estomacal?

…….

8. Si el cuerpo humano se halla compuesto gran parte de agua, ¿cuál es una forma de cuidar la salud?

……

9. Complete las funciones de las siguientes partes del cuerpo humano:

Cerebro: ……

Ojos: …….

Orejas: ……

Nariz: ……

Boca: ……

10. A nivel del tórax (pecho) el corazón se ubica en la parte:

a) Izquierda. b) Derecha. c) En el centro.

Anexo C 2. *Aplicación del instrumento a los estudiantes*



Anexo C 3. *Aplicación del instrumento a la docente*



Anexo C 4. *Registro de asistencia a las tutorías*

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

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

EDUCACIÓN BÁSICA UEB

FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Facultad: Facultad de Ciencias de la Educación Sociales, filosóficas y Humanísticas			
Carrera: Educación Básica			
Modalidad de Titulación: Trabajo de Integración Curricular	**Opción:** Proyecto de Investigación		
Título del proyecto Herramientas virtuales lúdicas para la enseñanza de la exploración del cuerpo humano en el área de Ciencias Naturales en estudiantes de tercer año EGB de la escuela de Educación Básica "Isabel la Católica", Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, Periodo Académico 2024- 2025.			
Estudiantes: Dennis Irina Caizapasto Cabascango	**Cédula:** 172472402-4	**Teléfono:** 0981513063	**E-mail:** dcaizapasto@mailes.ueb.edu.ec
Ginna Pamela Cando Tandalla	055044176-0	0998948950	gincando@mailes.ueb.edu.ec
Docente Tutor: Lic. Marco Paredes Vallejos PhD	**Cédula:** 1001581857	**Teléfono:** 0996785401	**E-mail:** maparedes@ueb.edu.ec

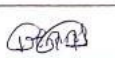
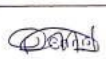
2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
OPCIÓN.....

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Firma del dirigido/a	Observaciones
1	23/09/2024	Revisión del tema a investigar: Herramientas virtuales lúdicas para la enseñanza de la exploración del cuerpo humano en el área de Ciencias Naturales en estudiantes de tercer año EGB de la escuela de Educación Básica "Isabel la Católica", Cantón Guaranda, Provincia	20 Minutos			

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

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

EDUCACIÓN BÁSICA UEB

		Bolívar, Periodo Académico 2024- 2025 (estado de la cuestión y situación problemática)				
2	04/10/2024	Orientaciones para la revisión de información sobre antecedentes sobre el tema de investigación)	14:00 – 15:00			
3	18/10/2024	Orientación sobre, descripción del problema, formulación del problema, justificación (esquema preliminar) Marco científico (esquema preliminar)	14:00 – 15:00			
	20/10/2024	Revisión de antecedentes, descripción del problema, formulación del problema, justificación (esquema preliminar) y el marco teórico Orientaciones para el diagnóstico meso y macro del problema de investigación (PEI y Agenda 2030)	19:00 – 20:00			
4	24/10/2024	Revisión sobre los antecedentes, descripción del problema, formulación del problema, objetivos (general y específicos) justificación, marco teórico y su sustento bibliográfico.	14:00 – 15:00			
5	07/11/2024	Revisión y corrección del marco teórico (teoría científica, legal y referencial). Orientaciones para la redacción del marco metodológico.	14:00 – 15:00			
6	21/11/2024	Orientaciones sobre la técnica de encuesta e instrumentos (escala de estimación) para	08:00 – 09:00			

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

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

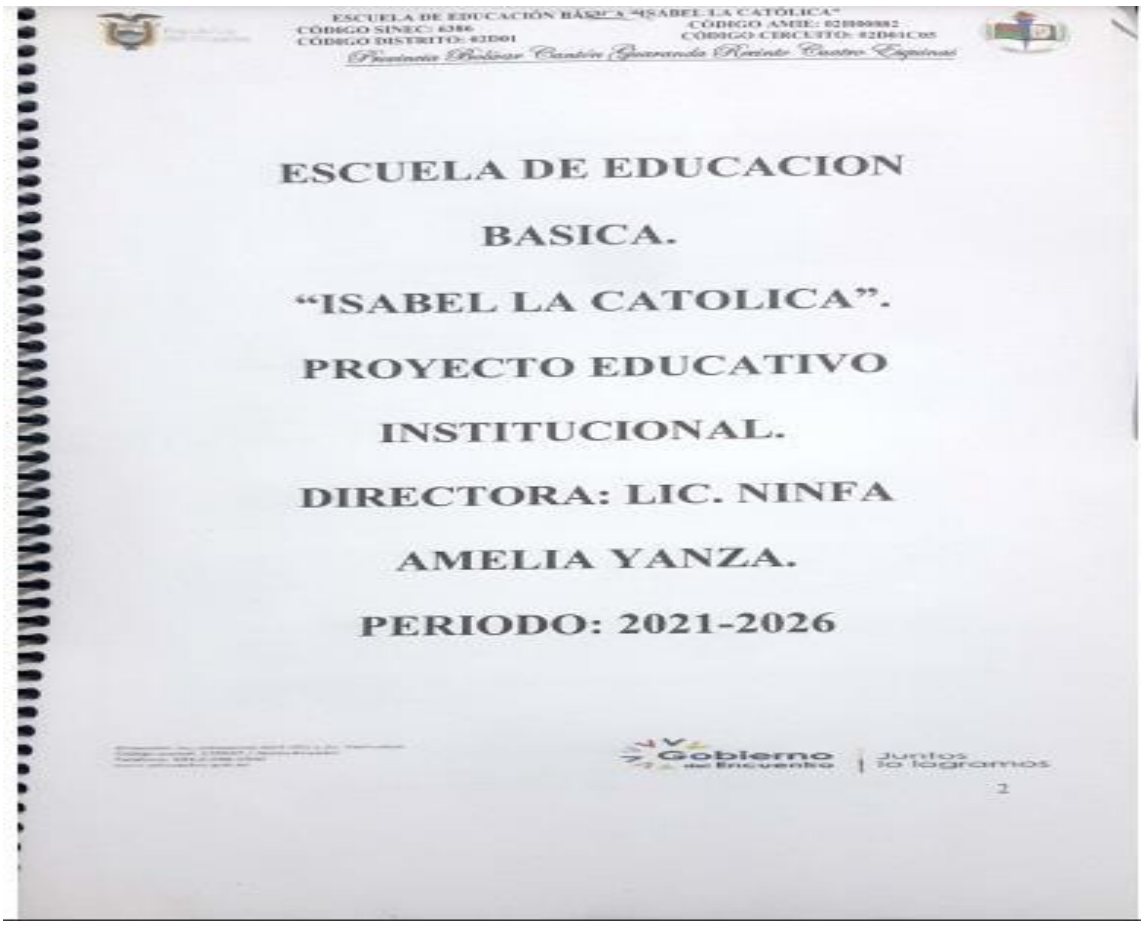
EDUCACIÓN BÁSICA UEB

		la docente y (test) para los estudiantes de tercer año de EGB. Igualmente, sobre la propuesta y su aplicación parcial.				
7	22/11/2024	Revisión y corrección de los reactivos para estudiantes de tercer año de EGB y la escala de estimación para la docente	14:00 – 15:00			
8	28/11/2024	Revisión de datos recogidos y su procesamiento.	20:30 – 21:30			
9	01/12/2024	Revisión de análisis e interpretación de datos y conclusiones.	10:30 – 11:30			
10	05/12/2024	Revisión y corrección de aplicación parcial de la propuesta	14:00 – 15:00			
11	13/12/2024	Revisión y corrección de la bibliografía con APA 7 (informe final)	19:30 – 21:00			
12	18/12/2024	Revisión y corrección de Anexos (informe final)	14:00 – 15:00			

Lic. Marco Paredes Vallejos. PhD
Docente Tutor

Lic. Daniela Ribadeneira. MSC
Coordinadora de la Unidad Integración curricular

Anexo D 1**.** *PEI de la institución*


ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA"
CÓDIGO SINEC: 8386
CÓDIGO DISTRITO: 82D01
CÓDIGO AMIE: 02H00882
CÓDIGO CIRCUITO: 82D01C05
Provincia Bolívar Cantón Guaranda Parroquia Cuatro Esquinas

ESCUELA DE EDUCACION
BASICA.
"ISABEL LA CATOLICA".
PROYECTO EDUCATIVO
INSTITUCIONAL.
DIRECTORA: LIC. NINFA
AMELIA YANZA.
PERIODO: 2021-2026

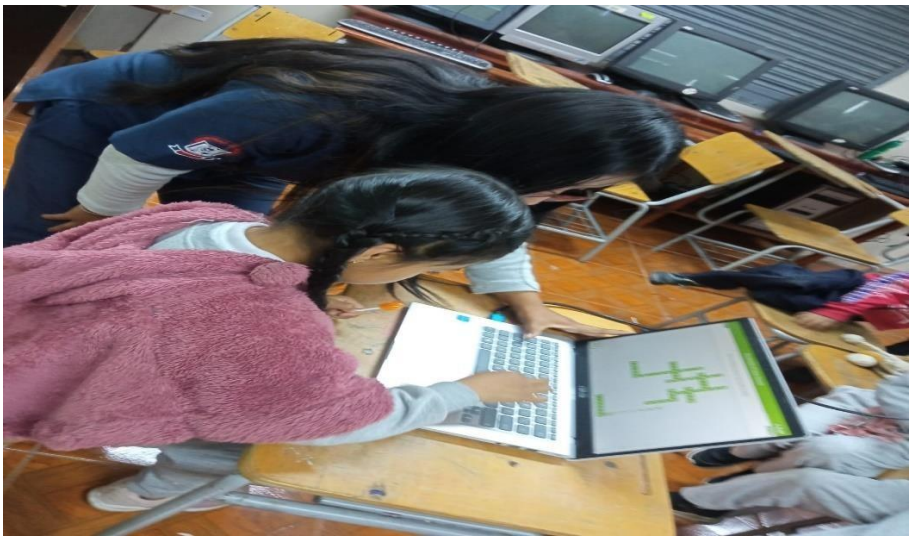
Gobierno del Encuentro | Juntos lo logramos

2

Anexo D 2. *Planificación de la unidad didáctica*

Conceptos esenciales	Destrezas con criterio de desempeño	Actividades de aprendizaje	Recursos	Evaluación	
				Indicador de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Cuerpo humano y salud	Explorar y describir los órganos que permiten el movimiento del cuerpo y verificar la función coordinada del esqueleto y de los músculos en su propio cuerpo.	**Tema:** El cuerpo humano y la salud **Experiencia** **https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21662070-exploracion_del_cuerpo_humano.html** • Respuestas a preguntas de opción múltiple • Presentación de resultados **Reflexión** Análisis y discusión de resultados del cuestionario por partes de los estudiantes. **Conceptualización** Completar un organizador grafico sobre la exploración del cuerpo humano https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21700630-juego_de_desenredo_cuerpo_humano.html **Aplicación** Pedir a los estudiantes relaciona los órganos internos con sus funciones https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21545642-juego_de_emparejamiento_organos_y_funciones.html	• Laptop • Internet • Aplicación educaplay • Proyector de datos ➢ Texto de ciencias naturales	I.CN.2.4.1. Explica con lenguaje claro y pertinente, la ubicación del cerebro, pulmones, corazón, esqueleto, músculos y articulaciones en su cuerpo; y sus respectivas funciones (soporte, movimiento y protección), estructura y relación con el mantenimiento de la vida. (J3, I3)Describo los órganos que permiten el movimiento del cuerpo y comprendo su función coordinada.	**Resolver este cuestionario https://es.educaplay.com/recursos-educativos/2352803-huesos_y_musculos_del_cuerpo_humano.html Opcion multiple sobre los musculos**

Anexo D 3**.** *Actividad del crucigrama realizada en educaplay.*



Anexo D 4. *Competencia de actividades entre parejas para responder en la plataforma de educaplay.*



Anexo D 5**.** *Explicación sobre la exploración del cuerpo humano.*



Anexo D 6. *Participación activa de todos los estudiantes*



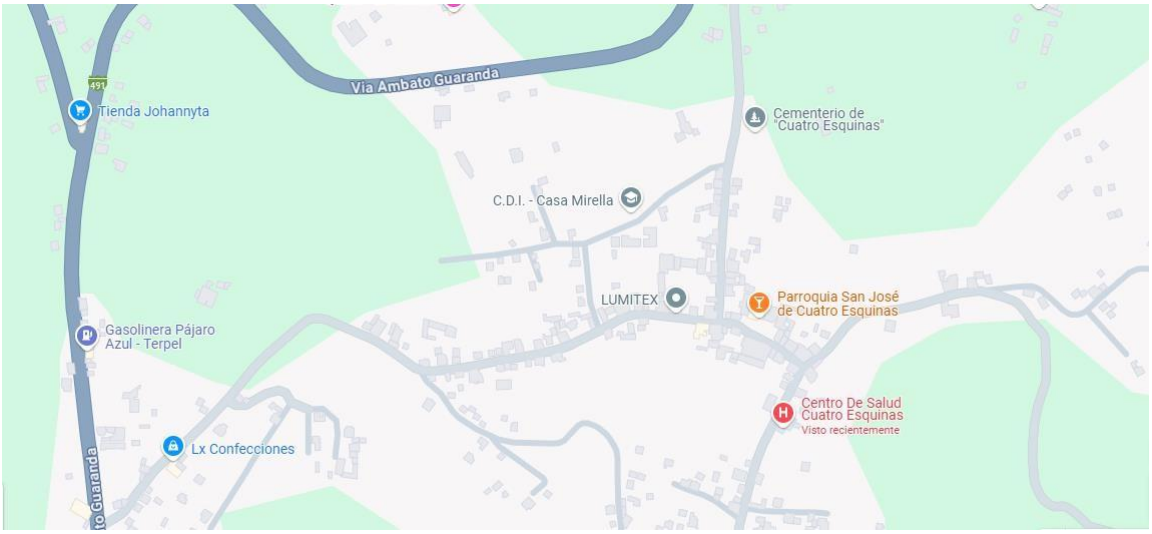
Anexo D 7**.** *Juego de emparejamiento sobre las funciones del cuerpo humano.*



Anexo D 8. *Resultados de la propuesta ya aplicada.*



Anexo E 1. *Mapa de la escuela*



Fuente: Google maps

Anexo E 2. *Croquis de la escuela*



Fuente: Google earth