



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MODALIDAD PRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de  
Licenciada en Ciencias de la Educación. Mención: Educación Básica**

**TEMA:**

---

“La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos”

---

**AUTORA:** Morales Constante, Jocelyn Dayana

**TUTOR:** Lcdo. Héctor Manuel Neto Chusín, Mg.

**Ambato - Ecuador**

**2021**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

### **CERTIFICA:**

Yo, Héctor Manuel Neto Chusín, en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema “La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos”, desarrollado por la estudiante Jocelyn Dayana Morales Constante, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

---

Lcdo. Héctor Manuel Neto Chusín, Mg  
C.C. **0501592836**  
**TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora Jocelyn Dayana Morales Constante, con el tema: “La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos”, quien, basado en la experiencia en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación, las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



---

Jocelyn Dayana Morales Constante  
C.C. **1804393682**  
**AUTORA**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o titulación sobre el tema: “La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos”, presentando por Jocelyn Dayana Morales Constante, egresada de la Carrera de Educación Básica, una vez revisada y calificada la investigación se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

### **LA COMISIÓN**

---

Dra. Marina Zenaida Castro Solórzano  
C.C. **1802740934**  
**Miembro del Tribunal**

---

Ing. María Cristina Páez Quinde, Mg  
C.C. **1803091428**  
**Miembro del Tribunal**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo investigativo dedico a Dios por siempre llenar de bendiciones mi hogar, por la sabiduría, inteligencia y fortaleza para cumplir mi sueño tan deseado. A mis padres y hermanos por ser un pilar fundamental, por estar conmigo; brindarme amor, paciencia y apoyo incondicionalmente. A mi abuelito quien con sus consejos y ejemplos ha sido una fuente de inspiración para ser una mejor persona. Gracias a todos por ayudarme a cumplir mi meta profesional.

**Jocelyn Morales**

## **AGRADECIMIENTO**

Mi agradecimiento primordial a la Universidad Técnica de Ambato a cargo del Dr. Galo Naranjo, Mg. A la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de manera especial a todos y cada uno de mis docentes que con su enseñanza y conocimiento supieron guiarme para ser una persona de bien. Al Lcdo. Héctor Neto, Mg. tutor de este trabajo de titulación por la paciencia, las orientaciones, supervisiones y apoyo total. De igual manera a mis amigos y compañeros que han hecho de mi trayectoria en la universidad más llevadera y más alegre.

**Jocelyn Morales**

# ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

## A. PÁGINAS PRELIMINARES

Título o portada del trabajo de titulación .....	i
Aprobación del Tutor .....	ii
Autoría de la Investigación .....	iii
Aprobación del Tribunal de Grado .....	iv
Dedicatoria .....	v
Agradecimiento .....	vi
Índice general de contenidos .....	vii
Índice de tablas .....	viii
Índice de gráficos .....	ix
Resumen ejecutivo .....	x
Abstract .....	xi

## B. CONTENIDOS

### CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos .....	1
1.2. Objetivos .....	10

### CAPÍTULO II.- METODOLOGÍA

2.1. Materiales y Métodos .....	21
---------------------------------	----

### CAPÍTULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes .....	24
3.2. Discusión de resultados .....	38

### CAPÍTULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones .....	40
4.2. Recomendaciones .....	41

## C. MATERIAL DE REFERENCIA

Referencias bibliográficas .....	43
Anexos .....	48

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Uso de Educaplay.....	24
Tabla 2. Frecuencia en el uso de Educaplay .....	25
Tabla 3. Dominio de Educaplay.....	26
Tabla 4. Tiempo .....	27
Tabla 5. Software adicional.....	28
Tabla 6. Participación.....	29
Tabla 7. Motivación .....	30
Tabla 8. Juego .....	31
Tabla 9. Limitación .....	32
Tabla 10. Actividades Interactivas .....	33
Tabla 11. Resultados de la prueba.....	34
Tabla 12. Valoración Normativa.....	36
Tabla 13. Valoración Criterial.....	37
Tabla 14: Operacionalización variable Educaplay.....	49
Tabla 15: Operacionalización variable aprendizaje Lengua y Literatura .....	50
Tabla 16: Matriz de conclusiones Educaplay.....	59
Tabla 17: Valoración criterial del aprendizaje de Lengua y Literatura .....	60
Tabla 18: Valoración normativa del aprendizaje de Lengua y Literatura.....	61



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Actividades de Educaplay.....	14
Gráfico 2: Rol del docente 2.0 .....	16
Gráfico 3: Resultados en Google Forms .....	18
Gráfico 4: Encuesta.....	19
Gráfico 5. Uso de Educaplay .....	24
Gráfico 6. Frecuencia en el uso de Educaplay .....	25
Gráfico 7. Dominio de Educaplay.....	26
Gráfico 8. Tiempo .....	27
Gráfico 9. Software adicional .....	28
Gráfico 10. Participación .....	29
Gráfico 11. Motivación .....	30
Gráfico 12. Juego .....	31
Gráfico 13. Limitación .....	32
Gráfico 14. Actividades Interactivas.....	33
Gráfico 15. Valoración Normativa.....	36
Gráfico 16. Desarrollo de los Bloques Curriculares .....	37

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**TEMA:** “La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos”

**Autora:** Jocelyn Dayana Morales Constante

**Tutor:** Lcdo. Héctor Manuel Neto Chusín, Mg.

### **RESUMEN EJECUTIVO**

El presente trabajo investigativo se realizó con la temática “La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos”. Se utilizó una metodología con enfoque cuantitativo, de tipo exploratorio, modalidades de campo y bibliográfica, se aplicó la encuesta y la prueba a 66 estudiantes de sexto grado. Las conclusiones evidenciaron que la plataforma Educaplay se constituye un recurso didáctico utilizado por los actores educativos, debido a los múltiples beneficios que posee en cuanto a su uso, tiempo, accesibilidad y actividades interactivas, además que destaca la motivación, la participación, la interactividad y el mejoramiento del aprendizaje de las diferentes disciplinas; por otro lado, el nivel de aprendizaje en lengua y literatura en los alumnos de sexto grado es una fortaleza, pues los bloques curriculares de: lengua y cultura, lectura, escritura y literatura se encuentran por encima del 70% de aciertos y la mayoría de educandos se ubican entre la escala de 7 a 10 puntos, sin embargo, es una debilidad el aprendizaje del bloque curricular de comunicación oral y que casi la tercera parte de los estudiantes no alcanzan los aprendizajes requeridos; es decir, Educaplay es una herramienta que contribuye al aprendizaje de Lengua y Literatura, porque certifica que gran parte de sus estudiantes dominen los aprendizajes que el sistema educativo requiere; además, por el empleo didáctico, las características, las ventajas y la funcionalidad garantizan un óptimo aprendizaje en el estudiantado.

**Descriptor:** Lengua y Literatura, Educaplay, empleo didáctico, características, ventajas y desventajas.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**  
**FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION**  
**BASIC EDUCATION CAREER**  
**FACE-TO-FACE MODALITY**

**THEME:** “The virtual tool Educaplay in the learning of Language and Literature in the sixth-grade students of Basic General Education, of the Pedro Fermín Cevallos Educational Unit of the Cevallos canton”

**Author:** Jocelyn Dayana Morales Constante

**Tutor:** Lcdo. Héctor Manuel Neto Chusín, Mg.

**ABSTRACT**

The present research work was carried out with the theme “The virtual tool Educaplay in the learning of Language and Literature in the sixth-grade students of Basic General Education, of the Pedro Fermín Cevallos Educational Unit of the Cevallos canton” a methodology was used with a quantitative, exploratory approach, field and bibliographic modalities, survey and test were applied to 66 sixth graders students. Conclusions showed that Educaplay platform is a didactic resource used by educational actors, due to the multiple benefits it has in terms of its use, time, accessibility and interactive activities, also that stands out motivation, participation, interactivity and improvement of learning from different disciplines; on the other hand, the level of learning in Language and Literature in sixth graders is a strength, as the curricular blocks of: : language and culture, reading, writing and literature are above 70% of hits and most learners are among the scale from 7 to 10 points, however, is a weakness learning the curriculum block of oral communication and that almost a third of students don't achieve the required learning; that is, Educaplay is a tool that contributes to learning of Language and Literature, because it certifies that a large part of its students dominate the learning that the educational system requires; in addition, by the didactic use, the characteristics, the advantages and the functionality guarantee an optimal learning in the student body.

**Descriptors:** Language and Literature, Educaplay, didactic employment, characteristics, advantages and disadvantages.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes Investigativos

En la investigación “Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades de la disciplina de inglés en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa San Antonio de Jicamarca” realizada a través de la metodología cualitativa mediante la observación de campo, dirigida a los alumnos de segundo grado de la institución educativa San Antonio de Jicamarca se llegó a los siguientes resultados: el recurso educativo Educaplay influye significativamente en el aprendizaje del idioma extranjero, en el desarrollo de las habilidades de expresión, comprensión oral y producción de textos (Oyola, 2015). Por consiguiente, esta aplicación es considerada un medio didáctico para aprendizajes de diversas materias; asimismo, al contar con actividades como dictado y diálogo favorece las competencias comunicativas para que los escolares logren expresarse, comprender y producir diferentes escritos.

En otra investigación denominada “Desarrollo de actividades educativas multimedia con Educaplay para cuarto año de Educación General Básica” efectuada con la metodología cualitativa – cuantitativa, a través de la observación directa y una prueba a 15 niños de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso se obtuvieron los siguientes resultados: se determinó que existen debilidades en la comprensión lectora y escrita de los estudiantes, razón por la cual, no lograban identificar letras del abecedario, ni reconocer verbos en el recurso, también se comprobó que con la aplicación de la herramienta Educaplay surgió el interés de los educandos (Aguirre y Garcés, 2015). En tal sentido, es una plataforma atractiva y útil que detecta falencias en el aprendizaje e incentiva la participación de los escolares.

Como plantea Valverde (2016) en el documento “El software Educaplay como recurso didáctico para optimizar el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de Educación Básica” ejecutado con la metodología cualitativa y

cuantitativa a través de una prueba y una observación de campo dirigidas a 60 estudiantes de la institución, se obtuvieron las siguientes conclusiones: la herramienta motivó al estudiante y su participación, optimizó la enseñanza de la lecto - escritura de los alumnos, de igual forma, permitió que los infantes aprendan de manera autónoma y desarrollen habilidades cognitivas. Por lo expresado anteriormente, esta plataforma es fundamental porque, permite que el estudiantado interactúe, sienta interés, potencia el autoaprendizaje y fortalece las competencias integralmente.

En la investigación Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta De Girardot realizada con el enfoque cuantitativo mediante la evaluación Wilcoxon ejecutada a 45 alumnos de 7mo año de la institución educativa Policarpa Salavarrieta De Girardot se obtuvieron las siguientes conclusiones: **“la intencionalidad del uso de la herramienta virtual Educaplay como forma de aprendizaje entretenido, llevó a adquirir aprendizajes significativos que potencializó en el mejoramiento del nivel literal en la comprensión textual y lectora”** (Quimbayo y Sanabria, 2017, p. 128 – 130). Con esto se puede evidenciar que al implementar recursos tecnológico didácticos mejoran el entendimiento y análisis de textos; además de optimizar los niveles de lectura en los educandos.

Desde la posición de Gutiérrez (2018). En la investigación “Herramientas didácticas para integrar las TIC en la enseñanza de las ciencias” elaborado a través de la metodología cuantitativa por medio de encuestas dirigidas a una muestra de 25 alumnos de décimo grado de una institución educativa en la ciudad de Santiago de Cali - Colombia, se identificaron las siguientes conclusiones: los estudiantes que utilizaban las TIC en el desarrollo de tareas escolares se sentían motivados; las propuestas didácticas permitieron la mejora del aprendizaje. Además, la aplicabilidad de actividades interactivas como video quices, crucigramas, simuladores y otros, fomentan el espíritu competitivo de los educandos, puesto que, se esfuerzan por obtener el mejor resultado. Por consiguiente, Educaplay al ser un recurso virtual motiva, optimiza el aprendizaje, promueve competitividad y abre nuevas posibilidades para que aprendan los estudiantes.

En la tesis de “Aplicación de la Técnica Informática Educaplay como Estrategia para el Aprendizaje de las Biomoléculas, en los Estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Andrés F. Córdova – Cañar, Ecuador” realizada con la metodología cuantitativa cuasi experimental aplicada a 72 educandos de primero de Bachillerato de la institución Andrés Córdova se encontraron las siguientes conclusiones: Educaplay mediante su alta gama de recursos contribuye a la didáctica constructivista de biomoléculas y brinda un mayor número de posibilidades para tratar las temáticas curriculares (Collaguazo y Barba, 2018). Por ende, Educaplay favorece la inclusión de conceptos relacionados con el aprendizaje biomolecular y ofrece medios de creación de contenidos en la era digital para cubrir las necesidades modernas.

Orrego y Aimacaña (2018) en su trabajo “Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje de química y física general” ejecutado con la metodología cualitativa y cuantitativa por medio de la observación, prueba y encuesta como instrumentos de recolección de información concluyó que: **Educaplay es apta para el aprendizaje de Física General, por su dinamismo, didáctica y motivación que aportó. Esta plataforma sacó de la monotonía a estudiantes y docentes con la manipulación de nuevas técnicas y permitió desarrollar procesos mentales superiores con actividades afines a la asignatura.** (p. 56) Entonces, la herramienta virtual es idónea para diferentes asignaturas por su eficacia y eficiencia, igualmente convierte las clases en dinámicas y desarrolla el lenguaje, la percepción, el aprendizaje y las funciones ejecutivas.

En la investigación “La plataforma interactiva Educaplay para el aprendizaje de las matemáticas en poblaciones con necesidades educativas especiales” desarrollado con la metodología cuantitativa mediante el uso de la encuesta aplicada a los estudiantes de la escuela Carmen Teresiano de San José de Cúcuta. Colombia llegó a las siguientes conclusiones: los talleres mediados por el recurso didáctico Educaplay para el estudio de las matemáticas fueron significativos, porque promovieron la participación de los educandos. Además, esta herramienta fue inclusiva, debido a que permitió que los alumnos con diferentes necesidades tengan acceso a la información y desarrollo de actividades en Educaplay (Sánchez, Gallardo y Paz, 2019). En concordancia,

Educaplay promueve el involucramiento, la inclusión y la interactividad en la formación del estudiantado.

Dicho con palabras de Arellano (2012) en su tesis “Técnicas grupales y su incidencia en el aprendizaje de Lengua y Literatura” desarrollada con una metodología cualitativa y cuantitativa a través de la encuesta y ficha de observación a una muestra de 30 estudiantes de la escuela Fiscal Antonio Neumane, obtuvo los siguientes resultados: la utilización de las técnicas grupales permitieron una gran integración entre docentes con un satisfactorio proceso de enseñanza – aprendizaje, donde los actores educativos destacaron un papel fundamental para la ejecución de esta. Por tal razón, las metodologías colaborativas permiten a los alumnos tener dinamismo y mostrar interés por aprender el módulo de Lengua y Literatura, lo que garantiza un aprendizaje significativo.

De acuerdo con Pizarro y Cordero (2013) en su estudio “Las TIC: Una herramienta tecnológica para el desarrollo de las competencias lingüísticas en estudiantes universitarios de una segunda lengua” realizado a través de un enfoque cualitativo y fichas de observación se obtuvieron los siguientes resultados: las herramientas tecnológicas fueron utilizadas únicamente como material de apoyo y búsqueda de información, lo que impide que los recursos tecnológicos sean aprovechados en su totalidad para el desarrollo holístico en una clase de Lengua, además, se demostró que los docentes aplican las TIC específicamente en cursos orales, para estimular las habilidades auditivas y comprensión de dialectos. De ahí que, al no utilizar recursos tecnológicos de manera efectiva crea la dificultad de interacción e intercambio de ideas mediante medios virtuales; por ello la importancia radica en que unidades educativas promuevan entornos de aprendizaje con herramientas tecnológicas y se enfoquen en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los escolares.

En el estudio del “Plan de acción para la enseñanza de Lengua y Literatura en la tercera etapa de la Educación Básica Venezolana” a través del enfoque cualitativo – descriptivo desarrollado por medio de un análisis al Currículo Básico Nacional de la I y II fase de E.G. B (1997), se identificaron las siguientes conclusiones: el programa de lengua y literatura de 9no año en la ejecución en el aula basa sus principios en un

enfoque conductista asociacionista. Asimismo, los educandos tienen dificultad en la comprensión y producción de textos al no contar con herramientas necesarias para desarrollar estos procesos (Villasmil y Arrieta, 2015). Por lo tanto, el plan de castellano y literatura al manejarse bajo una pedagogía conductista asociacionista, genera docentes despreocupados que no utilizan recursos óptimos para el alumnado, por ende, se mantiene una enseñanza clásica en donde prima el aprendizaje memorístico.

Muñoz y Anzules (2015) en su estudio “Influencia de hábitos de estudio como herramienta de aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de 8vo grado de Educación Básica del Colegio Francisco Huerta Rendón del año 2014 – 2015” elaborado con la metodología cuantitativa y cualitativa por medio de la ejecución de fichas de observación, encuestas y entrevistas dirigidas a autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia de la unidad educativa en mención, plantean que; los alumnos presentan falencias de habilidades de lectoescritura que vienen arrastrando de años anteriores, los métodos de enseñanza que aplican los profesores de la asignatura de Lengua y Literatura no incentivan el deseo de crear hábitos de lectura como herramienta de aprendizaje; el desinterés de los padres en apoyar el proceso educativo frena los esfuerzos del docente por fortalecer o desarrollar las destrezas de lectura y escritura. De modo que, en esta institución no existe un trabajo cooperativo de maestros y padres de familia, igualmente no se promueven hábitos de estudio que fomenten el desarrollo cognitivo, así como las competencias por aprender con mayor facilidad contenidos nuevos.

Desde el punto de vista de Vásquez (2016) en su investigación “Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto” realizado con la metodología cualitativa a través de fichas de observación áulicas a los docentes de las unidades educativas de la población de Pasto, manifiesta que; la generación de cuentos en el área de Lengua y Literatura condujo al estudiante a pasar de un proceso mecánico y repetitivo de escritura a ejercicios de producción de significados. Además, la creación de cuentos fortalece el desarrollo evolutivo y de pensamiento para estimular la formación de sujetos reflexivos y constructores de su propio discurso. Entonces, los cuentos cumplen un rol fundamental en el aprendizaje de los estudiantes al desarrollar habilidades de imaginación y creatividad; fomenta la



producción de escritos que, al ser creados por el estudiantado puede ser compartido y comentado con sus compañeros.

En la investigación “Las técnicas activas y el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de la escuela de educación básica Pío Jaramillo Alvarado, parroquia el Quinche, cantón Quito, provincia de Pichincha” ejecutada con la metodología cuantitativa a través de la realización de encuestas a 42 docentes de la escuela Pío Jaramillo Alvarado, se obtuvieron las siguientes conclusiones: las técnicas activas empleadas por el docente no se aplicaban correctamente razón por la cual, no existía interés de los estudiantes y su aprendizaje es deficiente (Ocampo, 2017). Por esta razón, los docentes no planifican de manera adecuada y no incorporan técnicas activas para el desarrollo de los aprendizajes.

En el trabajo de titulación “Empleo de TIC en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los niños del séptimo año de Educación General Básica de la escuela Jorge Isaac Rovayo ” ejecutado con una metodología cualitativa y cuantitativa por medio de fichas de observación y pruebas aplicadas a 21 estudiantes de séptimo grado de la institución educativa Jorge Isaac Rovayo se obtuvieron las siguientes conclusiones: se observó que las clases son desmotivantes, rutinarias y limitadas en cuanto a la aplicación de una herramienta tecnológica. Después de la aplicabilidad de contenidos interactivos entre docente y estudiante mediante el programa Mind Meister la mayoría de escolares arrojaron mejores resultados y se reflejó el interés escolar y la optimización en el rendimiento en el aprendizaje de Lengua y Literatura (Silva, 2017). Por tal motivo, el aprendizaje de Lengua y Literatura se convierte en dinámico, motivante y con múltiples posibilidades de mejoramiento cuando se utilizan las Tics para su enseñanza.

En la investigación realizada por Tapia (2020) “La escritura de docentes practicantes: sobre la enseñanza de Lengua y Literatura” desarrollado con una metodología cualitativa y cuantitativa por medio de fichas de observación y pruebas aplicadas a una muestra de 22 estudiantes que se encuentran en la práctica de la docencia en niveles escolares en la ciudad de Argentina - Buenos Aires, se obtuvieron los siguientes resultados: en las prácticas de enseñanza en escuelas nocturnas, se percibieron dificultades similares a las existentes en otras modalidades, las más comunes se dieron

con respecto a objetos y métodos de enseñanza para Lengua y Literatura, entre ellos: incorporaciones de objetos de diferente orden (textos, géneros, lengua, etc.) que no se vinculan a un modelo didáctico y se observó la negligencia de enseñar gramática. En consecuencia, los practicantes de docencia tienen una carencia de conocimiento sobre aspectos relevantes para la correcta ejecución de una clase de Lengua y Literatura, por lo que dificulta que estos puedan desempeñarse como buenos profesionales en su campo laboral.

En el estudio “Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica” elaborado con un enfoque cualitativo a través de la selección de fuentes académicas, se identificaron 32 textos, se obtuvieron las siguientes conclusiones: El comic pudo ser utilizado como objeto de aprendizaje para ser leído, despertar interés y producir textos similares a partir de sus características y estructura (Jiménez, Bañales y Lobos, 2021). Por tanto, el comic es una herramienta didáctica practica e interesante para los estudiantes que permite incrementar el léxico y la creatividad en los educandos.

Gil, (2021) en su documento “La formación básica de los docentes de Educación Infantil en lengua escrita y literatura: el caso de Universidad Autónoma de Barcelona” elaborado por medio de la metodología cualitativa y cuantitativa mediante instrumentos de diagnóstico y de control a un grupo focalizado de 79 participantes matriculados en la Universidad de Barcelona, identifica las siguientes conclusiones: la formación básica de los docentes tienen una preparación y desarrollo practico que basan su enfoque en un enfoque socio – constructivista y educación literaria; aporta y optimiza conocimientos, destrezas y competencias referentes a la enseñanza y aprendizaje de los bloques curriculares de lectura, escritura y literatura de futuros profesores de educación infantil. Por consiguiente, es necesario planificar y desarrollar las clases con base en una pedagogía constructivista en donde los estudiantes sean el eje central y se garantice aprendizajes significativos para ellos.

En el estudio de “Educaplay como alternativa para el diseño de actividades en línea” que fue ejecutado con la metodología cuantitativa, a través de una encuesta dirigida a 19 estudiantes de la Universidad de Veracruz se concluyó que: Educaplay refuerza el análisis de grandes volúmenes de información. Además, tiene una valoración positiva en el uso de la herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje (Torres, Prieto y Lagunes, 2011). Por consiguiente, este recurso se constituye en una opción tecnológica que apoya la formación y educación del estudiantado a más de optimizar recursos para brindarles el contenido necesario para cada disciplina.

### **Aprendizaje de Lengua y Literatura**

Según Alfonso y Jeldres (como se citó en Cassany, 1994) enfatizan que “**Aprender la lengua significa aprender a usarla y a comunicarse; si ya se domina algo, aprender a comunicarse mejor y en situaciones más complejas**” (p.3). La lengua hace referencia a un sistema de comunicación verbal y escrito que cuenta con reglas gramaticales empleadas por las personas con un fin comunicativo y la literatura alude a una expresión artística que se basa en el uso de la palabra y del lenguaje con un disfrute y haciendo énfasis en la función estética de la literatura. Por lo que enseñar y aprender lengua y literatura debe promover el desarrollo de habilidades y conocimientos máximos para desenvolverse en el mundo estructurado.

**Fundamentos pedagógicos y disciplinares.** La lengua puede ser concebida como medio para transmitir sentimientos y conocimientos, como herramienta para la comunicación o el aprendizaje y como método para la construcción de conocimientos. Es por ello que, la propuesta curricular concibe un enfoque constructivista en donde los alumnos son ejes activos en la construcción de su aprendizaje, se parte de la concepción que los educandos tienen conocimientos previos que les servirá para generar su nuevo aprendizaje y estos a su vez deben relacionarse e interactuar con otros individuos que ayuden en su desenvolvimiento.

**Objetivo de Lengua y Literatura.** El objetivo fundamental del enfoque comunicativo es hacer que los estudiantes se comuniquen correctamente y en situaciones complejas, practiquen códigos orales y escritos mediante practicas reales según sus necesidades e

intereses. Es por ello que, el aprendizaje de lengua y literatura tiene que estar acompañado de la disposición de objetos como libros periódicos, revistas y otros, que sirvan como medios de lectura o para la producción de textos. El papel que juega la escuela en esta asignatura es extender, guiar y enriquecer las habilidades lingüísticas y de pensamiento de los educandos durante su formación, estos aprendizajes serán oportunos si fomentan en el estudiante el desarrollo personal y la construcción de su identidad.

**Bloques curriculares.** En la asignatura de Lengua y Literatura para todos sus niveles se han establecido cinco bloques curriculares: Lengua y cultura, Comunicación oral, Lectura, Escritura y Literatura.

- Lengua y cultura: inserta a los estudiantes en el mundo letrado para fortalecer las destrezas de la lectura y escritura, además permite el conocimiento y valoración de las diversidades lingüísticas y de la interculturalidad.
- Comunicación oral: en este bloque curricular se trabaja la expresión oral en interacción con los demás, el habla y la escucha activa son competencias que se trabajan simultáneamente para fomentar la comunicación de manera clara y eficaz.
- Lectura: en este bloque prima la comprensión de textos, se desarrollan destrezas importantes para el aprendizaje de todas las áreas, debido a que se transforma en un eje transversal.
- Escritura: aquí se enfatiza en la producción de textos, la reflexión sobre la lengua y alfabetización inicial mediante el proceso de enseñanza del código alfabético.
- Literatura: en este bloque se trata la literatura en contexto y la escritura, se despierta la sensibilidad estética y fomenta la imaginación y creatividad en la creación de textos literarios (Ministerio de Educación, 2016).

**Didáctica de Lengua y Literatura.** Para Ruiz (2013): **La didáctica de la Lengua y Literatura constituye un campo de conocimiento que tiene como objeto el complejo proceso de enseñar y aprender lenguas con el fin de mejorar las prácticas y adecuarlas a las situaciones cambiantes en que esta actividad se desarrolla.** (p. 18)

Además, la didáctica de la lengua parte del constructivismo en donde el estudiante es un eje activo de su formación y existe una apropiación de los aprendizajes; este proceso puede llevarse a cabo exitosamente cuando existe una interacción social en el aula de clases entre los actores educativos. Entonces, desde la perspectiva del sistema didáctico estos aspectos trabajan conjuntamente y no pueden ser considerados de una forma aislada e individualizada.

**Problemas en la enseñanza.** Asimismo, una de las dificultades que se presenta en el momento de la enseñanza de Lengua y Literatura es que los docentes utilizan los textos como eje fundamental del aprendizaje de sus estudiantes, sumado a esto existen diversos factores que impiden que los educandos aprendan de manera eficaz como: el ínfimo conocimiento de docentes al utilizar métodos, técnicas y estrategias apropiadas para el desarrollo de las clases; la inexistencia de recursos didácticos y el poco involucramiento por parte de los padres de familia en actividades institucionales imposibilita que el estudiantado tenga una formación de calidad (Alvarado, 2013).

## **1.2. Objetivos**

### **Objetivo General**

Analizar el uso de la herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la unidad educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos.

### **Objetivos Específicos**

**Objetivo 1:** Describir las características que tiene la herramienta virtual Educaplay

Para el cumplimiento de este objetivo fue trascendental estudiar distintos materiales bibliográficos como: revistas científicas, tesis, libros digitales, textos complementarios y otros; estos proporcionaron información necesaria sobre las definiciones y características de la plataforma educativa la conclusión alcanzada arroja que actualmente la herramienta Educaplay constituye un recurso muy utilizado por

docentes y estudiantes, debido a los múltiples beneficios con los que posee en cuanto a su uso, tiempo, accesibilidad y sus 16 actividades interactivas que pueden ser utilizadas indistintamente con los contenidos curriculares, además que fomenta la motivación, la participación, la interactividad entre los actores educativos y el mejoramiento del aprendizaje de las diferentes disciplinas.

En este acápite se expusieron las generalidades de la herramienta virtual Educaplay. A fin de comprender dentro del ámbito tecnológico se conceptualizaron los siguientes términos: educación tecnológica, virtual, digital, multimedia y recursos de aprendizaje.

**Tecnología.** La tecnología se define como la aplicación de conocimientos teóricos con fines prácticos, en tanto la educación tecnológica es el uso de la pedagogía y didáctica para la solución de problemas educativos, y la tecnología educativa es la incorporación de las herramientas tecnológicas para la mejor del proceso didáctico (Ander-Egg, 2014).

**Virtual.** El concepto virtual está asociado con la existencia aparente, es decir opuesto a lo real o físico, este término se utiliza para referirse a una realidad construida mediante sistemas o formatos digitales. Existen entornos virtuales como plataformas de formación que al ser combinados con herramientas virtuales brindan soporte a docentes y estudiantes para optimizar las diversas etapas del proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que, estas son utilizadas con fines de entretenimiento, educación y en el ámbito laboral. Al mismo tiempo, varios de estos recursos no requieren conectividad a internet y pueden ser descargadas con facilidad (Iturrizaga, 2016).

**Digital.** Por otro lado, el vocablo digital se encuentra íntimamente relacionado en la actualidad con la tecnología y la informática para aludir a la representación de información de modo binario, este sistema está compuesto por unos (1) y ceros (0) que permiten crear, transportar y almacenar cualquier tipo de datos. De la misma forma, las herramientas digitales son paquetes informáticos que están en computadores, o en dispositivos electrónicos como celulares, tabletas, entre otros, y tienen la finalidad de facilitar las tareas de la vida cotidiana (Venegas, 2020).

**Recursos de aprendizaje.** Los recursos de aprendizaje son el conjunto de estrategias activas para la educación a distancia o virtualizada, permiten gestionar el conocimiento, capacitación o instrucción a partir de las posibilidades que brindan las Tics. Entre estos recursos se encuentran herramientas didácticas informáticas, soportes físicos, material multimedia y otros. Este último integra medios de forma simultánea como audios, imágenes sonidos y otras herramientas que puedan ser tratadas digitalmente y fomenten la interactividad. (Morón y Aguilar, 1994).

**Definición de Educaplay.** Educaplay es un recurso digital orientado a crear actividades educativas con carácter multimedia, oferta resultados didácticos y atractivos. Es una herramienta que forma comunidades de usuarios que en el proceso de enseñanza – aprendizaje incluyan el juego como mecanismo para la obtención de un aprendizaje significativo. Además, propone diversos medios para que los maestros creen un entorno educativo online y exista una mejor interacción con el alumnado (MEP, 2017).

**Características.** Según Silva (2015) manifiesta que entre las características que facilitan navegar en Educaplay están:

- **Creación de colecciones de actividades:** son grupos de acciones (diseñadas por usuarios de Educaplay o por otros usuarios) guardadas con un nombre y preparadas para ser utilizadas de manera cronológica con un nombre o libre.
- **Creación dos tipos de grupos de usuarios:** Educaplay cuenta con dos tipos de usuarios públicos y privados. Los grupos privados corresponden a una herramienta creada para los docentes, para conformar grupos de estudiantes, cuando los estudiantes ya están dentro de estos grupos existe la posibilidad de brindarles un seguimiento de manera rápida y sencilla.
- **Carácter social de Educaplay:** cuenta con opciones como: me gusta, mis favoritos, añadir a colección, enlace con las redes sociales, ranking de los mejores jugadores y otros; estas opciones pueden ser utilizadas por los usuarios de esta herramienta educativa.

**Ventajas.** Educaplay cuenta con múltiples ventajas, brinda a sus usuarios actividades entretenidas y fáciles de manejar. Además, se pueden añadir archivos multimedia como imágenes, videos y audios para dinamizar las tareas que oferta la herramienta y motivar al estudiante en el desarrollo de sus competencias. De igual manera, la aplicación es gratuita y no se necesita de ningún programa adicional para su utilización, asimismo es posible descargar el recurso en formato flash para poder realizarla sin la necesidad de internet. El formato flash es un contenedor propietario que es ampliamente utilizado para que un producto terminado pueda ser mostrado en una configuración ejecutable (.exe) para verse desde cualquier computadora o medio digital (Correa, 2015).

**Desventajas.** Como en otras aplicaciones y esta no es la excepción, Educaplay tiene ciertas desventajas, en las cuales se puede mencionar que cuando el recurso es descargado ya no se pueden realizar modificaciones. Por otro lado, algunas de las actividades que se encuentran en la plataforma tienen limitaciones en cuanto a su uso y no permiten la puntuación en LMS. LMS (Learning Managment System o Sistema de gestión del aprendizaje) es una aplicación fundamentada en la web que necesita integrar herramientas y recursos para administrar, distribuir y controlar acciones instructivas por medio de Internet. Su papel fundamental gestionar los usuarios (alumnos, profesores y otros), materiales y ejercicios educativos y brindar seguimiento al proceso de formación de cada alumno (Cedia, 2010).

**Actividades.** En la actualidad Educaplay mantiene 16 diferentes tipos de actividades como: crucigrama; sopa de letras, ruleta de palabras, relacionar mosaico, columnas y conceptos, test, completar, adivinanza, video quiz, mapa interactivo, ordenar letras y palabras, presentación, dictado y diálogo; no obstante, con el transcurrir del tiempo aparecen nuevas actualizaciones y, por lo tanto, mayor número de ejercicios para trabajar en la aplicación. De igual forma, dentro de esta aplicación existen miles de tareas creadas por otros usuarios que se pueden resolver de manera versátil en las aulas de clases.



**Gráfico 1: Actividades de Educaplay**



**Fuente:** (Educaplay, 2020)

**Mapa interactivo:** en esta tarea se deben definir puntos sobre una imagen que se carga a la plataforma, ahí se identificarán nombres o eventos.

**Adivinanzas:** se refiere a actividades en las que se debe buscar una palabra después de observar pistas que facilitan el trabajo.

**Completar:** es esta actividad previamente se eliminan palabras o frases que dan sentido a una oración o a un párrafo, el rol del usuario consiste en agregar las palabras faltantes.

**Crucigrama:** se trata de rellenar con letras las casillas en blanco de un gráfico de forma cuadrado o rectangular, de este modo, leídas de manera horizontal y vertical se creen palabras, para esta actividad en Educaplay ofrece archivos multimedia como audio, video, imagen o texto que servirá para descubrir el término oculto.

**Diálogo:** esta acción permite observar, leer y escuchar una conversación presentada entre varios personajes, y así fomenta la lectura, mejora el vocabulario y la fluidez, de manera que se desarrollan las habilidades comunicativas en el estudiante.

**Dictado:** consiste en escuchar con atención lo que dicta en el programa y escribir de manera textual, para esta actividad es necesario detallar si existen signos de puntuación.

**Ordenar letras:** en esta actividad se ordenan letras o palabras que se hallan desordenadas; al ubicarlas de manera correcta forman frases lógicas.

**Relacionar:** en esta actividad se organizan palabras, imágenes y se las relaciona según sus características en común.

**Sopa de letras:** es una acción que radica en una cuadrícula u otra figura geométrica llena de diferentes letras en la que al pulsar y arrastrar se debe encontrar las palabras que se soliciten.

**Test:** Educaplay de igual manera cuenta con cuestionarios que permite a sus usuarios responder las diferentes preguntas que se encuentran de manera secuencial.

**Colección:** es una compilación de actividades que han sido realizadas en la plataforma con un objetivo en común o con un mismo tópico.

**Presentaciones:** aquí se recopila información de varias temáticas a través de presentaciones realizadas de manera organizada, didáctica y llamativa. Los usuarios de esta plataforma podrán utilizar este contenido gratuitamente para hacer su clase más interesante.

**Video – quiz:** en esta actividad se cargan vídeos a la plataforma y se crea la posibilidad de intercalar preguntas sobre el contenido presentado (Aguilar, 2015).

### **Campos de aplicación**

Desde el punto de vista de Valverde (2016) expresa que el recurso informático Educaplay ofrece grandes ventajas como: crear actividades educativas de carácter multimedia con resultados dinámicos y profesionales con la utilización de videos,

imágenes y textos; según su propósito puede convertirse en una actividad relacionada con sopa de letras, videoquiz, test, entre otros. Educaplay permite brindar oportunidades para que los estudiantes aprendan de manera divertida, es decir a través del juego; el docente es el encargado de despertar la imaginación y el interés en los estudiantes, asociando los contenidos que se desean trabajar y creando recursos interactivos para el logro de los objetivos orientados a propiciar una formación integral en el estudiantado.

Las herramientas virtuales han incursionado en diferentes ámbitos, dentro de los campos de aplicación de Educaplay se encuentran principalmente el entretenimiento y la educación, teniendo en cuenta que la enseñanza - aprendizaje toman nuevos roles gracias a las TIC, en cursos virtuales, plataformas virtuales y software educativos, pues éstos ayudan a romper los diferentes paradigmas tradicionales donde el profesor y el ambiente de aprendizaje sólo están relacionados con una institución educativa tradicional. Por lo tanto, el uso de las nuevas tecnologías permite que tanto el estudiante como el profesor participen en nuevos escenarios de aprendizaje.

### Rol del docente

Gráfico 2: Rol del docente 2.0



Fuente: (Orrego y Aimañaca, 2018)

Según Orrego y Aimañaca manifiestan que actualmente los docentes cambian su papel de transmisores de conocimiento, debido a que este se encuentra en línea y ya no existe la necesidad de que alguien lo suministre, sin embargo, se requiere una figura representativa que refuerce los aprendizajes y sirvan como una guía para su enseñanza;

por esta razón es que los docentes tienen el deber de acoplarse a las necesidades individuales de los nativos digitales los cuales tienen a su disposición toda la información y crear recursos que motiven a trabajar en las diferentes asignaturas de forma participativa, promoviendo el aprendizaje activo.

### **Rol del estudiante**

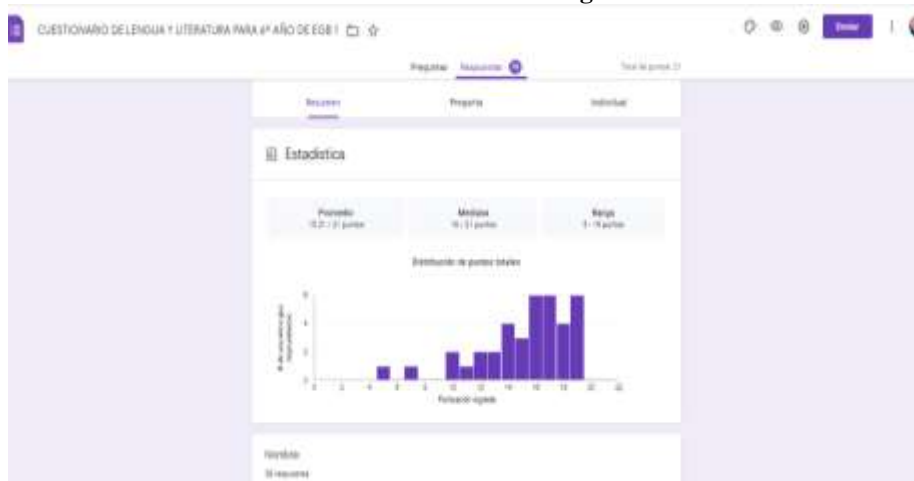
Al trabajar adecuadamente con herramientas virtuales el alumno tiene un aprendizaje constructivista que va a permitir una apropiación de contenidos y que adquiera un rol protagónico el mismo que conlleva a realizar procesos mentales superiores y le convierte en el constructor de sus propios aprendizajes con la guía del docente, lo cual propicia el logro de aprendizajes y esto se ve reflejado en el rendimiento académico.

**Objetivo 2:** Identificar el nivel de aprendizaje de Lengua y Literatura, mediante el uso de herramientas tecnológicas

### **Utilización de la herramienta Google Forms**

Este objetivo se alcanzó luego de la aplicación de una prueba dirigida a los estudiantes de sexto grado; este instrumento contenía preguntas referentes a los bloques curriculares de Lengua y cultura, Comunicación oral, Lectura, Escritura y Literatura; para ello se necesitó la ayuda de una plataforma virtual “Google Forms”. En primera instancia se elaboró un borrador en Word de la prueba tomando en cuenta indicadores como el grado, vocabulario, destrezas con criterio de desempeño e indicadores de logro, además se realizaron los cambios pertinentes para una mayor comprensión. Luego de contar con el aval del docente, se procedió a crear las actividades en Google Forms, dado que este recurso permitiría obtener las calificaciones de los estudiantes de manera instantánea, es así que, al enviar el vínculo de la prueba pedagógica, se obtuvieron los resultados de cada estudiante.

**Gráfico 3: Resultados en Google Forms**



**Elaborado por:** Jocelyn Morales  
**Fuente:** Prueba de los estudiantes Google Forms

**Excel**

Al contar con las calificaciones de los estudiantes se procedió a transcribir los resultados en Excel para ejecutar una valoración normativa y criterial. La valoración normativa responde a la tradición selectiva del alumnado, es decir identificar que estudiantes dominaron los aprendizajes requeridos; mientras que la valoración criterial tiene como objetivo que todo el estudiantado domine los contenidos básicos del currículo, para lo cual se identificó la cantidad de estudiantes que dominaban las destrezas con criterio de desempeño en cada bloque curricular. Finalmente se empleó un análisis e interpretación de los resultados.

**Ilustración 1: Base de datos de la prueba**

The screenshot shows an Excel spreadsheet with a data table. The columns are labeled with letters A through M, representing different subjects or skills. The rows list student IDs and their corresponding scores. A large letter 'D' is visible on the right side of the spreadsheet, possibly indicating a column or a specific data point.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	10.00
2	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	10.00
3	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	10.00
4	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	10.00
5	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	10.00
6	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	10.00
7	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	10.00
8	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	10.00
9	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	10.00
10	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	10.00
11	0.50	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.50
12	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.25
13	0.75	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.25
14	0.75	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.25
15	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.25
16	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.00
17	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.00
18	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	0.50	1.00	0.50	0.50	9.00
19	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	0.50	1.00	0.50	0.50	9.00
20	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	0.50	1.00	0.50	0.50	9.00
21	1.00	0.50	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.00
22	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.00
23	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.00
24	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.00

**Elaborado por:** Jocelyn Morales  
**Fuente:** Prueba de los estudiantes Google Forms

Asimismo, para precisar el uso y la utilidad de la herramienta Educaplay se diseñó una encuesta digital orientada a los estudiantes, cuya finalidad fue la obtención de datos exactos sobre la variable. En primer lugar, se desarrolló un borrador de la encuesta según las dimensiones e indicadores que se deseaba investigar; después fue validado por el tutor y se transcribió en la herramienta Formularios de Google, además se realizó una reunión en Google Meet con los estudiantes para proceder a contestar la encuesta.

**Gráfico 4: Encuesta**



Encuesta dirigida a estudiantes de 6to grado

Quiero recibir información sobre el uso de la herramienta virtual Educaplay. Responde a las preguntas y selecciona la opción que consideres correcta.

¿Su profesora utiliza la herramienta Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?\*

Siempre

A veces

Nunca

¿Con qué frecuencia se usa la plataforma Educaplay en Lengua y Literatura?\*

Siempre

**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** Prueba de los estudiantes Google Forms

Con los resultados arrojados se tabularon los datos y se realizó el análisis y discusión; la conclusión alcanzada señala que el nivel de aprendizaje en Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado es una fortaleza porque los bloques curriculares de: lengua y cultura, lectura, escritura y literatura se ubican por encima del 70% de aciertos y la mayoría de estudiantes se ubican entre la escala de 7 a 10 puntos, sin embargo, es una debilidad el aprendizaje del bloque curricular de comunicación oral y que casi la tercera parte de los estudiantes no alcanzan los aprendizajes requeridos.

**Objetivo 3:** Determinar la utilidad de la herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura

El presente objetivo se alcanzó luego de obtener la fundamentación teórica de la variable Educaplay y contar con las definiciones, características y generalidades

esenciales de la plataforma, así como también al contar con los resultados de los instrumentos aplicados (encuesta y prueba). De esta manera se relacionaron las variables y se obtiene como conclusión que Educaplay es una herramienta que contribuye al aprendizaje de Lengua y Literatura, porque certifica que gran parte de sus estudiantes superen los aprendizajes que el sistema educativo requiere; además, por el empleo didáctico, las características, las ventajas y la funcionalidad garantizan un óptimo aprendizaje en los escolares.

Además, Valverde (2016), menciona que la herramienta virtual más idónea para trabajar con los estudiantes en el área de Lengua y Literatura es Educaplay, además menciona que esta práctica pedagógica es útil para mejorar la atención de los niños, como para ayudarlos a concentrarse, desarrollar su memoria, además que permite fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje y el trabajo autónomo y práctico dentro y fuera del contexto educativo, social y familiar.

## **CAPÍTULO II**

### **METODOLOGÍA**

#### **2.1. Materiales**

##### **Encuesta estructurada - cuestionario**

En primera instancia, se empleó la técnica de la encuesta con su instrumento cuestionario, en este caso de tipo estructurado; la encuesta se desarrolló en base a preguntas relacionadas con la temática de estudio con el fin de recoger información con los estudiantes sobre la herramienta virtual Educaplay, su manejo y aplicabilidad en el área de Lengua y Literatura, de tal modo que mediante la información recopilada permitió llegar a las conclusiones y cumplir con los objetivos planteados. La encuesta constó de 10 preguntas de tipo politómicas; se consideró como población a los estudiantes de sexto grado paralelos A y B de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos con 66 estudiantes; de los cuales 37 pertenecen al género masculino lo que corresponde al 56% y 29 estudiantes al género femenino que representa el 44%. No se extrajo una muestra debido a que son menos de 100 personas, se decidió aplicar los instrumentos de recolección de datos a toda la población por su accesibilidad y el poco tiempo que se necesita.

##### **Prueba pedagógica – cuestionario**

En esta investigación también se utilizó la técnica prueba pedagógica mediante el instrumento de recolección de datos denominado cuestionario para identificar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de sexto grado en el área de Lengua y Literatura. Para la ejecución de esta, se tomó en cuenta los bloques curriculares del área a investigar y se elaboró un cuestionario con preguntas de selección múltiple, respuesta corta y respuestas larga.



## **Plataformas Virtuales**

Otro material indispensable para realizar la investigación fue el uso de plataformas virtuales como “Google Meet” y “Zoom”, mismas que permitieron llevar a cabo las tutorías semanales con el docente para cumplir con el trabajo de titulación en el tiempo establecido según el cronograma; de igual manera fue de gran utilidad para la aplicación de las encuestas con los protagonistas de la investigación. El principal insumo que se empleó fue el internet donde existe amplia información acerca de la temática abordada; estos materiales fueron trascendentales para llevar a cabo el proceso investigativo y desarrollarlo de manera eficaz.

## **Google Forms**

Debido a la crisis que atañe al mundo entero se procedió a buscar herramientas tecnológicas para recabar información con los actores educativos razón por la cual se seleccionó una herramienta virtual que facilite el trabajo y con la que los estudiantes se sientan familiarizados, por ende, se eligió la plataforma Google Forms. Este recurso informático sirvió como instrumento para la elaboración de la encuesta y la prueba que fueron las técnicas utilizadas para recoger los datos necesarios para este trabajo investigativo.

## **Excel**

Esta herramienta es una hoja de cálculo que forma parte del paquete Office y ayuda a trabajar con datos numéricos, es así que esta permitió tener una base de datos de la prueba realizada a los estudiantes como también representar de manera grafica los datos obtenidos de las encuestas.

## **2.2 Métodos**

Esta investigación se desarrolló con el nivel exploratorio debido a que este posee una metodología flexible y esto brindó mayor amplitud para reconocer elementos de las variables dependiente e independiente. Este nivel permitió explorar e identificar las

particularidades de las variables expuestas en este trabajo de investigación conociendo sus causas y efectos a través de técnicas eficaces para la recolección de información. Por tanto, esta indagación facultó determinar el nivel de aprendizaje de los estudiantes a través de plataformas educativas como Educaplay.

Se trabajó con la modalidad de campo debido que esta tuvo lugar en la unidad educativa Pedro Fermín Cevallos de cantón Cevallos, para obtener información de la herramienta Educaplay y el aprendizaje de los estudiantes, es así que el investigador asumió el rol de ponerse en contacto de forma directa con la realidad donde se encuentra la temática a investigar. A más de ello, se utilizó la investigación bibliográfica puesto que se fundamentó en libros y revistas científicas, con el fin de obtener la información necesaria sobre las variables del proyecto; la investigación de carácter bibliográfico tuvo como propósito detectar, ampliar y profundizar enfoques, conceptos y criterios de diversos autores para contrastar la información sobre determinadas cuestiones de la herramienta virtual Educaplay y el aprendizaje de Lengua y Literatura.

El enfoque empleado para la investigación es cuantitativo, este permitió obtener datos numéricos que sirven para analizar e interpretar los resultados obtenidos de los estudiantes sobre el tema de investigación. Los resultados promovieron un mejor entendimiento de la interacción entre las dos variables. Para este enfoque fue necesario la elaboración de técnicas como la encuesta y la prueba puesto que ayudaron en la obtención de información, la tabulación y el proceso estadístico de los datos para luego expresarlos de forma matemática y gráfica.

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes

##### Educaplay

##### Empleo didáctico de la herramienta Educaplay

1. ¿Su profesora utiliza la herramienta Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

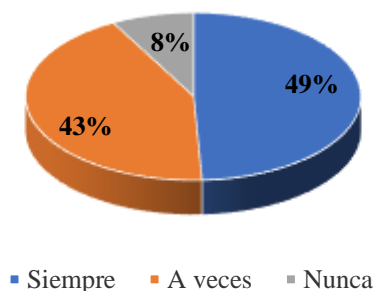
**Tabla 1. Uso de Educaplay**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	31	49%
A veces	27	43%
Nunca	5	8%
<b>Total</b>	63	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Gráfico 5. Uso de Educaplay**



**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

##### Análisis y discusión

El uso de Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura es frecuente, en el caso de la institución investigada el 49% afirma que la utiliza para sus estudios en esta asignatura. Por tal razón, la aplicación puede ser empleada en diferentes asignaturas para el desarrollo de competencias en los estudiantes, principalmente en la disciplina de Lengua y Literatura debido a que la materia es considerada una de las disciplinas con mayor peso en la Educación General Básica y permite el continuo aprendizaje en docentes y alumnos.

2. ¿Con qué frecuencia se usa la plataforma Educaplay en Lengua y Literatura?

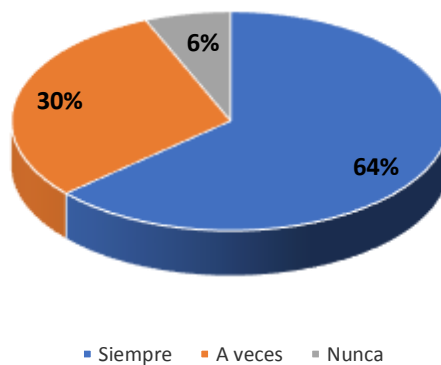
**Tabla 2. Frecuencia en el uso de Educaplay**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	40	<b>63.5%</b>
A veces	19	<b>30.2%</b>
Nunca	4	<b>6.3%</b>
<b>Total</b>	<b>63</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Gráfico 6. Frecuencia en el uso de Educaplay**



**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Análisis y discusión:**

El software Educaplay se utiliza con mayor frecuencia para el proceso de enseñanza - aprendizaje de Lengua y Literatura, puesto que, en la unidad educativa que se investigó se muestra que el 64% de los estudiantes siempre utilizan la aplicación Educaplay. Entonces, esta herramienta es utilizada frecuentemente como recurso didáctico para el desarrollo de competencias de los alumnos, dado que actualmente el rol de los docentes es implementar las TIC en las aulas para cambiar la educación tradicional por una más innovadora.

### 3. ¿Le resulta de fácil uso la plataforma Educaplay?

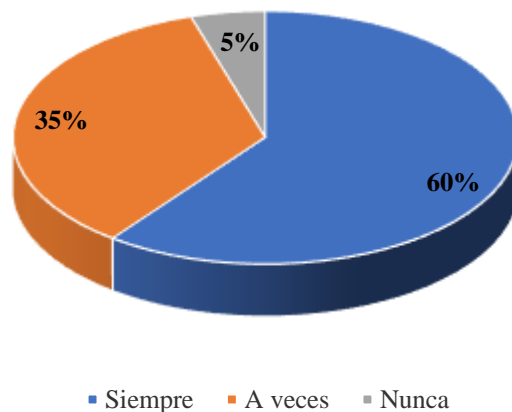
**Tabla 3. Dominio de Educaplay**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	38	<b>60.3%</b>
A veces	22	<b>34.9%</b>
Nunca	3	<b>4.8%</b>
<b>Total</b>	<b>63</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Gráfico 7. Dominio de Educaplay**



**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

#### **Análisis y discusión:**

La plataforma Educaplay es considerada una herramienta sencilla de utilizar, en el caso de la población aplicada el 60% manifiesta que el manejo del recurso es de fácil dominio. Por consiguiente, dentro de las ventajas de este software se encuentra la facilidad en su empleo por las múltiples características que Educaplay posee, además que la mayoría de recursos tecnológicos poseen un manual de uso, que permite que sus usuarios se instruyan sobre su aplicabilidad y lo utilicen correctamente.

## Características de Educaplay

### 4. ¿El tiempo utilizado para cada actividad de Educaplay es adecuado?

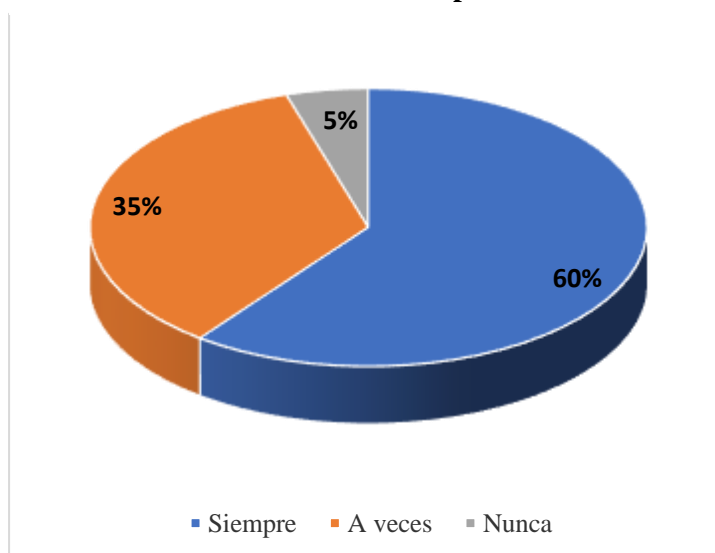
Tabla 4. Tiempo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	38	60.3%
A veces	22	34.9%
Nunca	3	4.8%
<b>Total</b>	<b>63</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Jocelyn Morales

Fuente: Encuesta a estudiantes

Gráfico 8. Tiempo



Elaborado por: Jocelyn Morales

Fuente: Encuesta a estudiantes

### Análisis y discusión:

El tiempo que se designa para las actividades en la plataforma Educaplay es adecuado, de acuerdo con la población investigada el 60% muestra que esta aplicación siempre otorga los plazos propicios para ejecutar sus tareas otorgadas. Es así, que los docentes brindan el plazo que creen conveniente según la necesidad del grupo de estudiantes y ellos a su vez logran completar los ejercicios asignados sin preocupación.

5. ¿Ha necesitado un software adicional para el uso de la plataforma Educaplay?

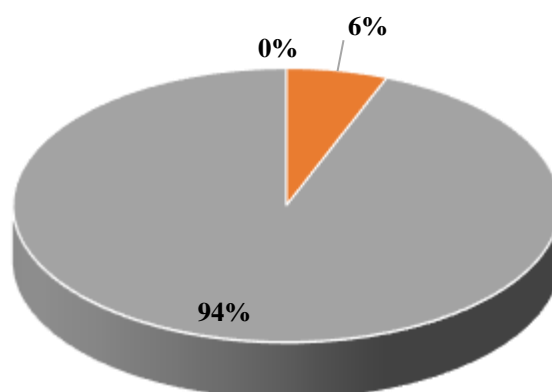
**Tabla 5. Software adicional**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0.0%
A veces	4	6.0%
Nunca	63	94.0%
<b>Total</b>	<b>67</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Gráfico 9. Software adicional**



■ Siempre ■ A veces ■ Nunca

**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Análisis y discusión:**

La accesibilidad es un aspecto clave para trabajar en Educaplay. En la unidad educativa investigada el 94% de los encuestados afirman que la herramienta virtual no requiere descargar otro programa adicional para su utilización. Para la participación en Educaplay, el usuario no necesita instalar ningún software en su computador. Por ende, este recurso es asequible para sus usuarios y trabaja de manera individual sin programas extras para su aplicación, lo que convierte en un medio educativo rápido y competente para los actores educativos.

## Ventajas en el uso de Educaplay

6. ¿Durante las clases de Lengua y Literatura el uso de la herramienta Educaplay permite la participación de los estudiantes?

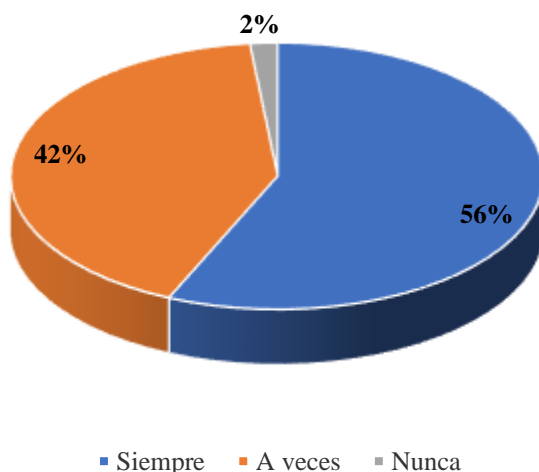
Tabla 6. Participación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	34	56.7%
A veces	25	41.7%
Nunca	1	1.7%
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Jocelyn Morales

Fuente: Encuesta a estudiantes

Gráfico 10. Participación



Elaborado por: Jocelyn Morales

Fuente: Encuesta a estudiantes

### Análisis y discusión:

La participación es una característica fundamental que tiene Educaplay en su utilización, en la población encuestada el 56% manifiesta que la aplicación siempre facilita brindar sus puntos de vista en las clases. Educaplay mantiene la opción de crear grupos participativos en el aula, relacionando a los alumnos entre sí y estimulando el trabajo en equipo, de modo que, esta herramienta contempla un sinnúmero de características; una de ellas la participación que promueve la interacción e intercambio de información de docente a estudiantes y viceversa, además de crear un sentido sano de competencia en el estudiantado.



7. ¿Las actividades realizadas en la plataforma Educaplay motivan al aprendizaje de Lengua y Literatura?

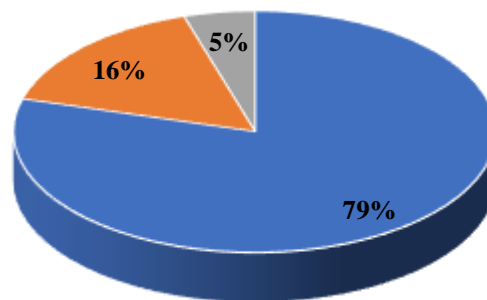
**Tabla 7. Motivación**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	50	<b>79.4%</b>
A veces	10	<b>15.9%</b>
Nunca	3	<b>4.8%</b>
<b>Total</b>	<b>63</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Gráfico 11. Motivación**



■ Siempre ■ A veces ■ Nunca

**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Análisis y discusión:**

La motivación dentro de la herramienta Educaplay es una característica que contribuye al aprendizaje de Lengua y Literatura, en el caso de la unidad educativa investigada el 79% afirma que la motivación ayuda considerablemente al aprendizaje de los estudiantes. La principal ventaja de esta metodología informática es la capacidad de motivación hacia los escolares, así como la creación de un alto nivel de atención. Entonces, se comprueba que la motivación desempeña un papel fundamental para que el estudiantado muestre interés y tengan aprendizajes significativos y esto es alcanzado a través del recurso pedagógico didáctico Educaplay.

8. ¿Considera que Educaplay permite el aprendizaje mediante el juego?

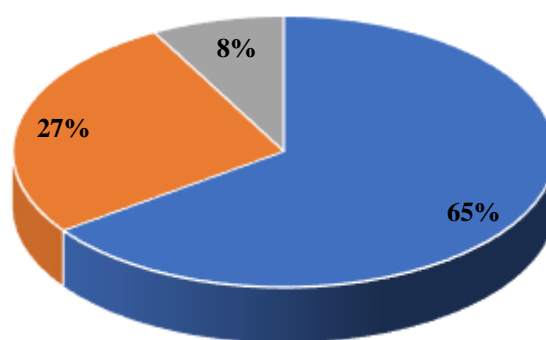
**Tabla 8. Juego**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	41	<b>65.1%</b>
A veces	17	<b>27.0%</b>
Nunca	5	<b>7.9%</b>
<b>Total</b>	<b>63</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Gráfico 12. Juego**



■ Siempre ■ A veces ■ Nunca

**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Análisis y discusión:**

El elemento juego es una particularidad que contribuye en la enseñanza de Lengua y Literatura, en el caso de la unidad educativa investigada el 65% señala que los juegos ayudan considerablemente a tener un aprendizaje significativo mediante la herramienta virtual empleada. Educaplay estimula la imaginación y creatividad de los estudiantes, estos pilares se trabajan con la transformación digital en la educación. Por consiguiente, el juego propugna un aprendizaje relevante que permite que el estudiante participe activamente, además que se establecen conexiones con sus conocimientos previos que serán utilizados para reflexión, análisis, tomar decisiones y desarrollar habilidades comunicativas en los educandos.

## Funcionalidad

### 9. ¿Ha tenido algún problema en el manejo de Educaplay?

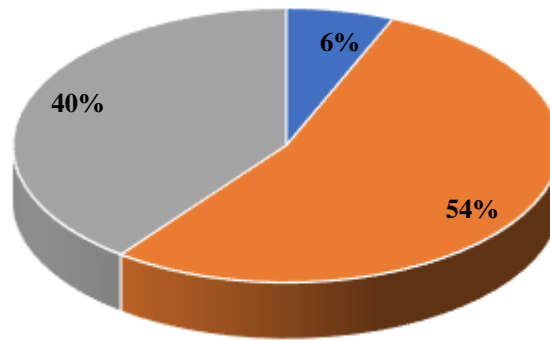
Tabla 9. Limitación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	6.3%
A veces	34	54.0%
Nunca	25	39.7%
<b>Total</b>	<b>63</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Jocelyn Morales

Fuente: Encuesta a estudiantes

Gráfico 13. Limitación



■ Siempre ■ A veces ■ Nunca

Elaborado por: Jocelyn Morales

Fuente: Encuesta a estudiantes

### Análisis y discusión:

La plataforma educativa Educaplay presenta ciertos inconvenientes en su manejo. En la población investigada el 54% expresa que al empezar a utilizar la herramienta tuvieron dificultad. Cuando los contenidos son memorísticos y difíciles de aprender genera en la mayoría de herramientas virtuales cierto grado de dificultad. Por lo tanto, se muestran problemas en el dominio y uso cuando se empieza a manejar la plataforma y se enseñan temáticas con complejidad para su entendimiento. Para evitar estas complicaciones, se debe revisar y analizar el manual presente en la misma herramienta virtual.

10. ¿Las actividades realizadas en Educaplay son interactivas?

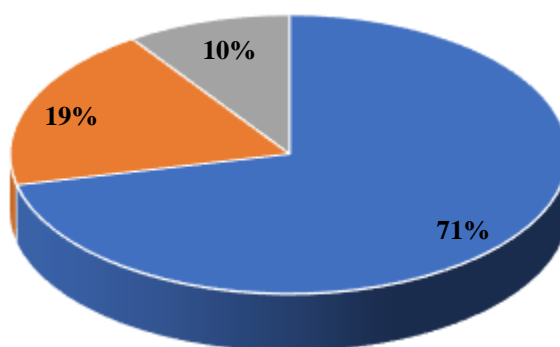
**Tabla 10. Actividades Interactivas**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	45	<b>71.4%</b>
A veces	12	<b>19.0%</b>
Nunca	6	<b>9.5%</b>
<b>Total</b>	<b>63</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Gráfico 14. Actividades Interactivas**



■ Siempre ■ A veces ■ Nunca

**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Análisis y discusión:**

La herramienta virtual Educaplay cuenta con actividades interesantes. De la población indagada el 71% mencionó que las actividades en este recurso educativo son interactivas para su aprendizaje. El recurso educativo proporciona una serie de actividades interactivas donde el estudiante pone en práctica sus conocimientos. Por lo tanto, permite que a través de la variedad de actividades los estudiantes despierten el interés por aprender y lo hagan de manera lúdica.

**Tabla 11. Resultados de la prueba**

Bloques Curriculares	Lengua y Cultura	Comunicación Oral	Lectura			Escritura			Literatura			Escala Cuantitativa	Escala Cualitativa
	Función del lenguaje	Discursos orales	Título de un texto	Sustitución de los elementos de un texto	Inferencia de significados	Uso del punto	Uso de la j y g	Ordenamiento de instrucciones	Conectores temporales	Leyendas	Refranes		
Valor	1	1	1	1.5	0.5	1.5	1	0.5	1	0.5	0.5	10	
6A-E01	1.00	1.00	1.00	1.50	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	10.00	D
6A-E02	1.00	1.00	1.00	1.50	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	10.00	
6A-E03	1.00	1.00	1.00	1.50	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	10.00	
6A-E06	1.00	1.00	1.00	1.50	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	10.00	
6A-E09	1.00	1.00	1.00	1.50	0.50	1.20	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.70	
6A-E07	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.50	
6B-E02	0.50	1.00	1.00	1.50	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.50	
6A-E10	1.00	1.00	1.00	1.50	0.50	1.50	0.25	0.50	1.00	0.50	0.50	9.25	
6B-E06	0.75	1.00	1.00	1.00	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.25	
6B-E07	0.75	1.00	1.00	1.50	0.50	1.50	1.00	0.00	1.00	0.50	0.50	9.25	
6B-E04	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.20	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.20	
6A-E04	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.00	
6A-E05	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.00	
6A-E08	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	1.50	0.50	0.50	1.00	0.50	0.50	9.00	
6A-E13	1.00	1.00	1.00	1.00	0.00	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.00	
6A-E17	1.00	1.00	1.00	1.50	0.00	1.50	0.50	0.50	1.00	0.50	0.50	9.00	
6B-E01	1.00	0.00	1.00	1.50	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.00	
6B-E03	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	9.00	
6A-E11	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50	0.90	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	8.90	
6A-E15	1.00	0.00	1.00	1.50	0.50	1.50	0.75	0.50	1.00	0.50	0.50	8.75	
6B-E05	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	1.20	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	8.70	
6A-E14	1.00	1.00	1.00	1.50	0.50	0.30	0.75	0.50	1.00	0.50	0.50	8.55	
6A-E19	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.00	8.50	
6A-E21	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.00	8.50	
6A-E16	1.00	1.00	0.50	1.00	0.50	1.50	0.75	0.50	1.00	0.00	0.50	8.25	
6B-E08	0.75	0.00	1.00	1.00	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	8.25	
6B-E27	0.50	1.00	1.00	0.50	0.50	1.20	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	8.20	
6A-E18	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	0.60	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	8.10	
6A-E12	1.00	0.00	1.00	0.50	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	8.00	
6A-E25	1.00	1.00	1.00	0.50	0.00	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.00	8.00	
6B-E10	1.00	1.00	1.00	0.00	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.00	8.00	
6B-E11	1.00	1.00	0.50	0.00	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	8.00	
6B-E16	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	1.50	1.00	0.50	1.00	0.00	0.00	8.00	
6B-E12	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	1.20	0.75	0.50	1.00	0.50	0.00	7.95	
6B-E09	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	0.90	1.00	0.00	1.00	0.50	0.50	7.90	
6B-E13	0.75	1.00	1.00	1.00	0.50	0.90	0.75	0.50	1.00	0.50	0.00	7.90	
6A-E22	0.25	1.00	1.00	1.00	0.50	1.50	0.50	0.50	1.00	0.50	0.00	7.75	
6A-E27	1.00	0.00	1.00	1.00	0.00	1.50	0.75	0.50	1.00	0.50	0.50	7.75	
6B-E15	0.75	1.00	1.00	0.50	0.00	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.00	7.75	
6A-E26	0.50	0.00	1.00	1.50	0.50	1.20	1.00	0.50	1.00	0.50	0.00	7.70	
6A-E20	1.00	0.00	1.00	0.50	0.50	1.50	0.50	0.50	1.00	0.50	0.50	7.50	
6A-E24	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	1.20	0.75	0.00	1.00	0.50	0.00	7.45	
6A-E23	1.00	1.00	0.00	0.00	0.50	1.50	0.75	0.50	1.00	0.50	0.50	7.25	
6B-E17	1.00	0.00	1.00	1.00	0.50	1.20	0.50	0.50	1.00	0.50	0.00	7.20	
6B-E26	1.00	0.00	1.00	0.50	0.50	1.20	0.50	0.50	1.00	0.50	0.50	7.20	
6B-E14	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	0.90	0.25	0.50	1.00	0.50	0.00	7.15	
6A-E29	1.00	0.00	1.00	1.00	0.50	1.50	0.50	0.50	1.00	0.00	0.00	7.00	
6B-E18	0.50	0.00	1.00	0.50	0.00	1.50	1.00	0.50	1.00	0.50	0.50	7.00	
6A-E28	1.00	0.00	1.00	1.00	0.50	1.50	0.00	0.00	1.00	0.50	0.00	6.50	P

6A-E30	0.50	0.00	1.00	0.50	0.50	1.50	0.75	0.00	1.00	0.50	0.00	6.25												
6A-E31	0.50	1.00	0.00	0.50	0.00	1.50	0.25	0.50	1.00	0.50	0.50	6.25												
6B-E19	0.50	0.00	1.00	0.50	0.50	1.20	0.50	0.50	1.00	0.50	0.00	6.20												
6A-E34	0.25	1.00	1.00	0.50	0.50	0.90	1.00	0.00	1.00	0.00	0.00	6.15												
6A-E35	0.25	0.00	1.00	1.00	0.00	1.50	0.25	0.50	1.00	0.50	0.00	6.00												
6A-E32	0.50	0.00	1.00	0.00	0.50	1.50	0.25	0.50	1.00	0.50	0.00	5.75												
6A-E33	0.75	0.00	1.00	0.50	0.00	1.50	1.00	0.50	0.00	0.50	0.00	5.75												
6B-E21	1.00	0.00	0.00	0.50	0.50	1.50	0.50	0.00	1.00	0.50	0.00	5.50												
6B-E22	0.75	0.00	1.00	0.00	0.50	1.20	0.25	0.00	1.00	0.50	0.00	5.20												
6B-E20	0.25	0.00	1.00	0.00	0.50	1.20	0.50	0.50	1.00	0.00	0.00	4.95												
6A-E36	0.50	0.00	1.00	0.00	0.50	0.60	0.75	0.50	0.00	0.50	0.00	4.35												
6A-E37	0.25	0.00	0.50	0.50	0.50	0.90	0.25	0.00	0.00	0.00	0.50	3.40												N
6B-E23	0.50	0.00	1.00	1.00	0.00	0.30	0.50	0.00	0.00	0.50	0.00	3.80												
6B-E24	0.00	0.00	0.50	0.00	0.00	0.00	0.75	0.50	1.00	0.50	0.50	3.75	N											
6B-E28	0.25	0.00	1.00	1.00	0.50	0.00	0.50	0.00	0.00	0.00	0.50	3.75		N										
6B-E25	0.00	1.00	0.00	0.50	0.00	0.00	0.25	0.50	1.00	0.00	0.00	3.25			N									
6A-E38	0.00	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.50	0.50	0.00	0.50	0.00	2.50				N								
<b>TOTAL +</b>	51.75	41	59	50	26.5	81.6	49.75	27.5	60	29	19	495.1												
<b>%</b>	78.4	62.1	89.4	50.5	80.3	82.4	75.4	83.3	90.9	87.9	57.6	785.9												
<b>PROMEDIO</b>	<b>82.1%</b>	<b>65.1%</b>	<b>73.4%</b>	<b>80.4%</b>	<b>78.8%</b>	<b>78.5%</b>																		

**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** Prueba a estudiantes

#### NIVEL DE DOMINIO DE LOS BLOQUES CURRICULARES

VALORACIÓN NORMATIVA	
Estudiantes que dominan los aprendizajes requeridos	<b>9 – 10</b>
Estudiantes que alcanzan los aprendizajes requeridos	<b>7 – 8.9</b>
Estudiantes que están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos	<b>4.01 – 6.9</b>
Estudiantes que no alcanzan los aprendizajes requeridos	<b>&gt;4</b>

**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** (Presidencia de la República, 2015)

VALORACIÓN CRITERIAL	
Nivel de domina	<b>90 %- 100%</b>
Nivel de alcanza	<b>70% - 89%</b>
Nivel de próximo a alcanzar	<b>40% - 69%</b>
Nivel de no alcanza	<b>&gt;40%</b>

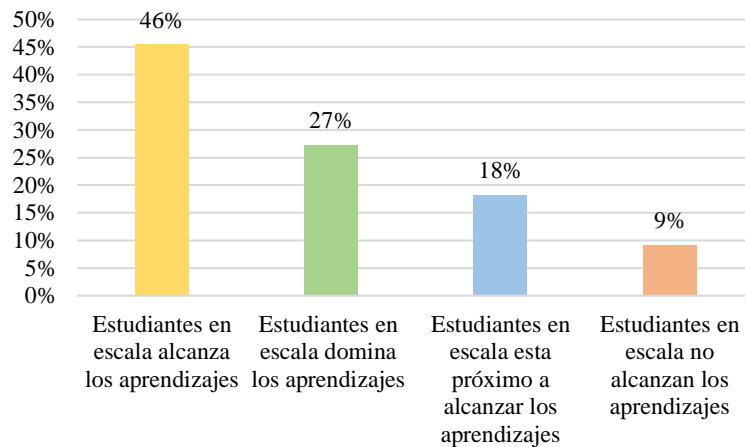
**Elaborado por:** Jocelyn Morales

**Fuente:** (Presidencia de la República, 2015)

**Tabla 12. Valoración Normativa**

Valoración Normativa		
Escala	f	%
Estudiantes en escala alcanza los aprendizajes (AAR)	30	46%
Estudiantes en escala domina los aprendizajes (DAR)	18	27%
Estudiantes en escala esta próximo a alcanzar los aprendizajes (PAAR)	12	18%
Estudiantes en escala no alcanzan los aprendizajes (NAAR)	6	9%
<b>TOTAL</b>	<b>66</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 15. Valoración Normativa**



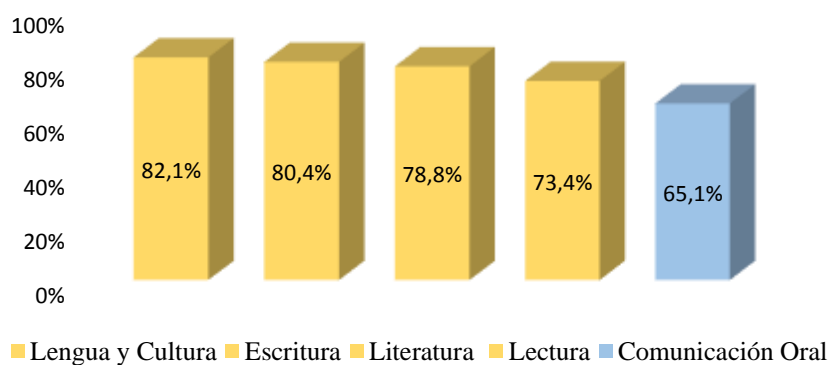
**Interpretación:**

Del 100% de los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura, el 27.3% de los estudiantes se encuentra en el nivel de domina los aprendizajes requeridos, el 45.5% alcanza los aprendizajes, el 18% está próximos a alcanzar los aprendizajes y el 9% de los alumnos no alcanzan los aprendizajes requeridos. De este modo, se logra evidenciar que el nivel de aprendizaje en Lengua y Literatura en los escolares es considerable porque los bloques curriculares de; lengua y cultura, lectura, escritura y literatura se ubican sobre el 70% de aciertos, sin embargo, el bloque curricular de comunicación oral se encuentra por debajo del 70%.

**Tabla 13. Valoración Criterial**

Bloques curriculares	%
Lengua y Cultura	82.1%
Escritura	80.4%
Literatura	78.8%
Lectura	73.4%
Comunicación Oral	65.1%

**Gráfico 16. Desarrollo de los Bloques Curriculares**



**Interpretación:**

La media aritmética de los estudiantes de sexto año en la asignatura de Lengua y Literatura es de 7.89, lo que indica que la mayoría de alumnos se ubica en el nivel de alcanza los aprendizajes requeridos y esto se refleja en los índices de desarrollo que alcanzan los bloques curriculares, es así que en el bloque curricular de lengua y cultura logra un nivel de 82.1% debido a que los infantes dominan el criterio de funciones del lenguaje. El bloque curricular de escritura alcanza un nivel de desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño con 80.4% puesto que los escolares cuentan con los aprendizajes en uso del punto, uso de la j y g y ordenamiento de instrucciones. De la misma manera sucede en el bloque curricular de literatura, obtiene un nivel de desarrollo de competencias con un porcentaje de 78.8% porque los estudiantes tienen aprendizajes en conectores temporales y leyendas. También, el bloque curricular de lectura alcanza un nivel de desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño equivalente a 73.4% pues el estudiantado posee aprendizajes en titular textos e inferir significados.



### **3.2. Discusión de resultados**

Los hallazgos de la presente investigación se enfocaron en la herramienta virtual Educaplay y el aprendizaje de Lengua y Literatura, por ello, a continuación, se contrastan las principales manifestaciones de diversos autores sobre este estudio, por medio de alternativas y explicaciones ante el impacto de las herramientas tecnológicas.

Los hallazgos muestran que, la plataforma Educaplay constituye una herramienta utilizada por docentes y estudiantes, debido a los múltiples beneficios que posee en cuanto a su uso, tiempo, accesibilidad y actividades interactivas que fomentan la motivación, la participación, la interactividad entre los actores educativos y el mejoramiento del aprendizaje de las diferentes disciplinas. Además, que el nivel de aprendizaje en lengua y literatura en los estudiantes de sexto grado es una fortaleza porque los bloques curriculares de: lengua y cultura, lectura, escritura y literatura se sitúan por encima del 70% de aciertos y la mayoría de estudiantes se ubican entre la escala de valoración de 7 a 10 puntos; sin embargo, es una debilidad el aprendizaje del bloque curricular de comunicación oral y que casi la tercera parte de los estudiantes no alcanzan los aprendizajes requeridos. Es por ello que, Educaplay es una herramienta que contribuye al aprendizaje de Lengua y Literatura, porque certifica que gran parte de sus estudiantes superen los aprendizajes que el sistema educativo requiere; además, por el empleo didáctico, las características, las ventajas y la funcionalidad garantizan un óptimo aprendizaje en el estudiantado.

Estos resultados coinciden con lo que mencionan otros autores, Guiza (2011) plantea que las herramientas web 2.0 y la creación de materiales didácticos digitales facilitan desarrollar en los educandos competencias relacionadas con el aprendizaje autónomo y significativo, trabajar de forma colaborativa, utilizar recursos tecnológicos y compartir los resultados obtenidos en las diversas redes sociales; además suministran plataformas que favorecen vincular tecnologías y preparar a los beneficiarios para una migración de nuevas versiones de recursos tecnológicos. De modo similar ocurre con Quimbayo y Sanabria (2017) quienes sostienen que la plataforma Educaplay como recurso multimedia ha sido elaborado como un diseño técnico – pedagógico, de tal

manera que los estudiantes fortalecen y crean su propio aprendizaje, como ampliación al uso de las tecnologías como herramienta multimedia para su formación.

Evidentemente la pedagogía a través del tiempo cambia y se transforma conforme a las nuevas tecnologías que se proveen; es así que, en la actualidad existen múltiples herramientas web 2.0 que sirven como apoyo para los docentes de varias asignaturas, dado que estas permiten a los estudiantes que tengan entornos virtuales de aprendizaje conforme al nivel educativo y de esta manera puedan aprender mejor y según su estilo de aprendizaje. Es el caso de Educaplay al ser parte de los recursos web 2.0 facilita el desarrollo de actividades virtuales que fomentan en los escolares el trabajo individual o cooperativo; además de motivar y causar interés para lograr un aprendizaje significativo.

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1. Conclusiones

- Educaplay es una herramienta digital de carácter multimedia que facilita la creación de actividades interactivas como: crucigrama, sopa de letras, ruleta de palabras, relacionar mosaico, test, relacionar columnas, completar, relacionar, adivinanza, video quiz, mapa interactivo, ordenar letras, ordenar palabras, presentación, dictado y diálogo. Este programa se caracteriza por crear colecciones de actividades grupales e interactivas, mejorar el aprendizaje, generar dos tipos de usuarios y cuenta con áreas sociales y privadas. Entre sus ventajas se destaca que es un aporte significativo para la comunidad educativa, debido a que, permite crear actividades con resultados atractivos y profesionales; además de insertar archivos multimedia como imágenes, videos y audios; es gratuito y no requiere de ningún software adicional; de igual manera las actividades publicadas pueden ser compartidas a través de otras herramientas virtuales o redes sociales, para que otros usuarios accedan a la resolución de estas. Por otro lado, la principal desventaja es que ciertos ejercicios tienen limitaciones en su uso y no permite la puntuación en la plataforma LMS o sistema de gestión del aprendizaje. Entonces, actualmente la plataforma constituye una herramienta muy utilizada por docentes y estudiantes, debido a los múltiples beneficios que posee en cuanto a su uso, tiempo, accesibilidad y actividades interactivas que fomentan la motivación, la participación, la interactividad entre los actores educativos y el mejoramiento del aprendizaje de las diferentes disciplinas.
- El nivel de aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de sexto grado en referencia a la valoración criterial alcanzan los aprendizajes requeridos (7-8,99) en los bloques curriculares de lengua y cultura, lectura, escritura y

literatura y a su vez están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos (4,01 – 6,9) en comunicación oral. Por otro lado, en la valoración normativa el 28% de los estudiantes dominan los aprendizajes requeridos (9 -10), el 45% alcanza los aprendizajes requeridos (7 – 8,9), el 18% está próximo a alcanzar, mientras que un 9% no domina los aprendizajes requeridos. En consecuencia, el nivel de aprendizaje en Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado es una fortaleza porque los bloques curriculares de: lengua y cultura, lectura, escritura y literatura se sitúan por encima del 70% de aciertos y la mayoría de estudiantes se ubican entre la escala de valoración 7 a 10 puntos; sin embargo, es una debilidad el aprendizaje del bloque curricular de comunicación oral y casi la tercera parte de los estudiantes no alcanzan los aprendizajes requeridos.

- La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en cuanto a la utilidad es una fortaleza porque siempre motiva, promueve actividades interactivas y no necesita un software adicional; casi siempre se recurre a su uso, con relativa frecuencia, es de fácil dominio, el tiempo de uso, garantiza la participación, el aprendizaje mediante el juego, no tiene limitaciones en su uso. Es decir, que Educaplay es una herramienta que contribuye al aprendizaje de Lengua y Literatura e igualmente, porque certifica que gran parte de sus estudiantes superen los aprendizajes que el sistema educativo requiere; además, por el empleo didáctico, las características, las ventajas y la funcionalidad garantizan un óptimo aprendizaje en el estudiantado.

#### **4.2. Recomendaciones**

- Capacitar constantemente a los actores educativos sobre las metodologías de enseñanza por medios y herramientas virtuales y su utilidad para aprovechar la educación virtual, garantizando la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, a través del fortalecimiento y desarrollo de las destrezas requeridas por los docentes para el correcto desenvolvimiento en la era digital y certificar la mejora continua de competencias informáticas y pedagógicas en los escolares.

- Brindar seguimiento y refuerzo académico necesario por parte de los docentes hacia los estudiantes que no alcanzan los aprendizajes requeridos en los bloques curriculares que sean oportunos. De igual manera a los padres de familia brindar el acompañamiento pedagógico necesario para que los estudiantes dominen los aprendizajes requeridos, es decir apoyar y motivar a sus representados y representadas, especialmente cuando existan dificultades en el proceso de aprendizaje, de manera constructiva y creativa.
- Utilizar las herramientas tecnológicas como un medio y no como un fin direccionadas a la mejora de los procesos de aprendizaje, para que los estudiantes puedan realizar diferentes tipos de actividades que promuevan el interés y motivación y así evaluar las destrezas con criterio de desempeño, alcanzando los índices de desarrollo personal y colectivo en los diferentes niveles de educación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, J. (2015). *Plataforma educativa Educaplay*. INTEF. España. Recuperado de: <https://bit.ly/3jdjjpL>
- Aguirre, G., y Garcés, M. (2015). *Desarrollo de actividades educativas multimedia con la herramienta Educaplay en la asignatura de Lengua y Literatura* (tesis de grado). Universidad Técnica de Machala, Ecuador. Recuperado de <https://bit.ly/2RRZU2e>
- Alfonso, E., y Jeldres, M. (1999). ¿Cómo acercarnos a la comprensión auditiva en español? *Signos*, 32(45), 10-11. doi. 10.4067/S0718-09341999000100009
- Alvarado, M. (2013). *Problemas de la enseñanza de la lengua y la literatura*. España: Editorial de la Universidad Nacional de Quilmes.
- Alzaga, A. (2020). EducaPlay: ¿Y si todo fuese un juego?. *INTEF*. España. Recuperado de <https://bit.ly/2WBnuCx>
- Ander-Egg, E. (2014). *Diccionario de educación*. Córdoba, Argentina: Brujas.
- Arellano, N. (2012). *Técnicas grupales y su incidencia en el aprendizaje de Lengua y Literatura*. (tesis de grado). Universidad Estatal de Milagro, Ecuador. Recuperado de <https://bit.ly/3w6kydz>
- Arias, P. (2019). Qué es Educaplay [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://bit.ly/2QEBtVo>
- Asamblea Nacional. (2010). Ley Orgánica de Educación Intercultural. [417]. Recuperado de <https://bit.ly/2Tsgyly>
- Balasso, L. (2019). *Qué es Educaplay y cómo crear actividades*. Granada, España. The Globe Formacion. Recuperado de <https://bit.ly/36XNXMM>
- Cassany, D. et al. (1994). *Enseñar Lengua*. Barcelona: Graó.
- Chicaiza, M. (2017). *Diseño de una propuesta didáctica mediante la elaboración de herramientas tecnológicas Educaplay y Jlic para refuerzo académico en la asignatura inglés aplicado en los estudiantes de octavo grado* (tesis de grado). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Recuperado de <https://bit.ly/3zxua30>
- Cedia. (2010). Modelo de calidad de un LMS [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://bit.ly/3kpxMzs>

- Collaguazo, M., y Barba, M. (2018). Aplicación de la Técnica Informática Educaplay como Estrategia para el Aprendizaje de las Biomoléculas, en los Estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Andrés F. Córdova - Cañar, Ecuador. *Scientific*. 6 (2). 189-190. doi: 10.29394. Recuperado de <https://bit.ly/2QVLFmy>
- Correa, L. (2015). Plataforma Educaplay como herramienta para la creación de actividades educativas para el refuerzo académico. En A. Larco (Presidencia), *Herramientas y recursos para la educación virtual*. Conferencia llevada a cabo en el III evento internacional de la Escuela Politecnica Nacional, Ecuador. Recuperado de <https://bit.ly/3rMq5VL>
- Gil, R. (2021). La formación básica de docentes de educación infantil en lengua escrita y literaria: en el caso de la Universidad Autónoma de Barcelona. *Educación*. Recuperado de <https://bit.ly/2TBL9BS>
- Guiza, M. (2011). *Trabajo colaborativo en la web: entorno virtual en autogestión para docentes* (tesis doctoral). Universidad de Los Illes Balears, Palma de Mallorca, España. Recuperado de <https://bit.ly/3lomNXG>
- Gutiérrez, C. (2018). *Herramienta didáctica para integrar las TIC en la enseñanza de las ciencias*. Recuperado de <https://bit.ly/3nT0SqV>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (1998). *Metodología de la investigación* (Vol. 1). México: Mcgraw-hill. Recuperado de <https://bit.ly/3nlsN2m>
- Herrera, L., Medina, A., y Naranjo, G. (2004). *Tutoría de la investigación científica*. Ecuador: Gráficas Corona Quito. Recuperado de <https://bit.ly/3xqxcFG>
- Iturrizaga, P. (2016). *Concepto de las herramientas virtuales*. Buenos Aires, Argentina: Prezi. Recuperado de <https://bit.ly/2PG6dF8>
- Jiménez, V., Bañales, G., y Lobos, M. (2021). Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*. Recuperado de <https://bit.ly/3kMmBB5>
- Mejía, L. (2015). *Introducción a Educaplay*, México: Slideshare. Recuperado de <https://bit.ly/3i0EXg5>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de Educación General Básica Media*. Quito, Ecuador: Mineduc.

- Ministerio de Educación Pública (MEP). (2017). *Guía básica de Educaplay*. Costa Rica: Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación. Recuperado de <https://bit.ly/3aslCQK>
- Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (2021). Agenda Digital del Estado. Recuperado de <https://bit.ly/3fsaV2W>
- Morón, A., y Aguilar, D. (1994). Multimedia en educación. *Comunicar*. Recuperado de <https://bit.ly/3BAoWoQ>
- Muñoz, J., y Anzules, K. (2015). *Influencia de hábitos de estudios como herramienta del aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de octavo grado de Educación Básica del Colegio Huerta Rendón del año 2014 – 2015* (tesis de grado) Universidad de Guayaquil, Ecuador. Recuperado de <https://bit.ly/3ihEmH6>
- Ocampo, M. (2017). *Las técnicas activas y el aprendizaje de Lengua Y Literatura en los estudiantes de sexto grado de la escuela de educación básica Pío Jaramillo Alvarado, parroquia el Quinche, cantón Quito, provincia de Pichincha* (tesis de grado). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Recuperado de <https://bit.ly/3iDIUX7>
- Orrego, M., y Aimañaca, C. (2018). Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje de química y física general. *Polo del conocimiento*, 3(10), 56-57. doi: 10.23857/pc.v3i10.729. Recuperado de <https://bit.ly/2RrB20V>
- Oyola , J. (2015). *Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de ingles en los estudiantes de segundo año* (tesis de posgrado). Universidad César Vallejo, Perú. Recuperado de: <https://bit.ly/3erhQJl>
- Presidencia de la República. (2015). Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. [1241]. Recuperado de <https://bit.ly/3zZEoJy>
- Pizarro, G., y Cordero, D. (2013). Las TIC: Una herramienta tecnológica para el desarrollo de las competencias lingüísticas en estudiantes universitarios de una segunda lengua. *Educar*, 289-291.
- Quimbayo, Y., y Sanabria, O. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot* (tesis de



- posgrado). Universidad Norbert Perú, Lima. Recuperado de: <https://bit.ly/3bbJWGL>
- Real Academia de la Lengua Española (RAE). (2014). Diccionario de la lengua española. Madrid.
- Rizzo, K. (2019). *Plataforma Educaplay y su aporte en el refuerzo académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, del cantón Babahoyo, provincia de los Ríos* (tesis de grado). Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador. Recuperado de: <https://bit.ly/3y33ZRI>
- Rodríguez, V. (2007). *Psicotécnica Pedagógica. Teoría y práctica*. México, Trillas: Porrúa. Recuperado de: <https://bit.ly/3tUVQfu>
- Ruiz, U. (2013). *Didáctica de la lengua castellana y la literatura. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España*. Madrid: Editorial Graó.
- Sánchez, L., Gallardo, J., y Paz, S. (2018). La plataforma interactiva Educaplay para el aprendizaje de las matemáticas en poblaciones con necesidades educativas especiales. *Journal of Physics: Conference Series*, 4-5. doi. 10.1088/1742-6596/1329/1/012020. Recuperado de <https://bit.ly/3xUC9qJ>
- Santana, M. (2013). ¿Cómo configurar una actividad en Educaplay? [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://bit.ly/3BANqOM>
- Silva, E. (2017). *Empleo de Tic's en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los niños del séptimo año de Educación Básica de la Escuela Jorge Isaac Rovayo* (tesis de grado). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Recuperado de <https://bit.ly/36VaKIK>
- Silva, T. (2015). *Educaplay*, Ecuador: Issu. Recuperado de <https://bit.ly/3BdGiYz>
- Tapia, S. (2020). La escritura de docentes practicantes: sobre la enseñanza de Lengua y Literatura. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 31(60), 9-10. doi: 10.33255/3160/576. Recuperado de <https://bit.ly/3zwWh1U>
- Torres, C., Prieto, A., y Lagunés, A. (2013). *Educaplay como alternativa para el diseño de actividades en línea*. Congreso Internacional en Sistemas Computacionales Administrativos. Recuperado de: <https://bit.ly/3dZllqx>
- Valverde, A. (2016). *El software educativo Educaplay como recurso didáctico para optimizar el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era del Cantón*

- Ambato* (tesis de grado). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.  
Recuperado de <https://bit.ly/3f4v3aF>
- Vásquez, F. (2016). *Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*. Bogotá D.C: Kimpres.  
Recuperado de <https://bit.ly/2W3c7TB>
- Venegas, J. (2020). Diferencias entre lo virtual y lo digital. *Revista Universitaria de Informática RUNIN*, 10-11.
- Villasmil, Y., y Arrieta, B. (2015). Plan e acción para la enseñanza de lengua y castellano en la tercera etapa de la Educación Básica Venezolana. *Laurus*, 13(25), p. 305. Recuperado de <https://bit.ly/3zoEzO4>

## ANEXOS

### Anexo 1. Carta de compromiso

#### CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 21/04/2021

Doctor  
Marcelo Núñez  
Presidente  
Unidad de Titulación  
Carrera de Educación Básica  
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación  
Presente

De mi consideración:

Yo, Mg. Ruth Caicedo, en mi calidad de Directora de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: "La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del Cantón Cevallos." propuesto por la señorita **JOCELYN DAYANA MORALES CONSTANTE**, portadora de la cédula de ciudadanía N° 18049368-2, estudiante de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,



Mg. Ruth Caicedo  
Directora de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos  
Cédula de ciudadanía: 1802534709  
N° teléfono convencional: -  
N° teléfono celular: 0998445207  
Correo electrónico: [ruthe.caicedo@educaicedo.gob.ec](mailto:ruthe.caicedo@educaicedo.gob.ec)

## Anexo 2. Operacionalización de variables

**Variable independiente:** herramienta virtual Educaplay

**Tabla 14: Operacionalización variable Educaplay**

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Instrumentos
Plataforma educativa que cuenta con una serie de actividades multimedia que el maestro estructura para que el estudiante aprenda jugando y desarrolle habilidades y competencias.	<b>Empleo didáctico</b>	Uso	¿Utiliza la plataforma Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?	Encuesta Cuestionario Muestra: 66 estudiantes de sexto grado.
		Frecuencia	¿Con qué frecuencia usa la plataforma Educaplay en Lengua y Literatura?	
		Dominio	¿Le resulta de fácil uso la herramienta Educaplay?	
	<b>Características</b>	Tiempo	¿El tiempo utilizado para cada actividad en Educaplay es adecuado?	
		Software adicional	¿Ha necesitado un software adicional para el uso de la plataforma Educaplay?	
		Participación	¿Durante las clases de Lengua y Literatura el uso de la herramienta Educaplay permite la participación de los estudiantes?	
	<b>Ventajas</b>	Motivación	¿Las actividades realizadas en la plataforma educaplay motivan al aprendizaje de Lengua y Literatura?	
		Juego	¿Considera que Educaplay permite el aprendizaje mediante el juego?	
	<b>Funcionalidad</b>	Limitación	¿Ha tenido algún problema en el manejo de Educaplay?	
		Actividades interactivas	¿Las actividades realizadas en Educaplay son interactivas?	

**Variable dependiente:** aprendizaje de Lengua y Literatura.

**Tabla 15:** Operacionalización variable aprendizaje Lengua y Literatura

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Instrumentos
El aprendizaje de Lengua y Literatura hace énfasis a un proceso de adquisición de destrezas o competencias comunicativas y de disfrute de conocimientos a través de estudios o experiencias.	<b>Lengua y Cultura</b>	Función del lenguaje	Selecciono la función del lenguaje que corresponde a cada oración.	Prueba
	<b>Comunicación Oral</b>	Discursos orales	Selecciono la frase que indica el mensaje del discurso.	Población 66 estudiantes de sexto grado.
		Título de un texto	Leo el texto y escribo un título.	
	<b>Lectura</b>	Sustitución de los elementos de un texto	Cambio el final del cuento a partir del texto que se encuentra entre corchetes.	
		Inferencia de significados	Selecciono el personaje a quien se refiere la frase " llamaba a su mamá como un niño enfermo"	
		Uso del punto	Escribo los signos de puntuación que faltan.	
	<b>Escritura</b>	Uso de la j y g	Marco la casilla correcto o incorrecto, si las oraciones contienen palabras con j y g escritas correctamente	
		Ordenamiento de instrucciones	Selecciono la opción de respuesta que muestra el orden correcto de las instrucciones	
	<b>Literatura</b>	Conectores temporales	Selecciono los conectores temporales que completan la oración de manera correcta.	
		Leyendas	Selecciono el personaje principal de la leyenda	
	Refranes	Identifico la enseñanza del refrán.		

### **Anexo 3: Encuesta Educaplay**

#### **Encuesta dirigida a estudiantes de sexto grado**

**Objetivo:** Recopilar información sobre el uso de la herramienta virtual Educaplay.

**Indicación:** Lea cada pregunta y seleccione la opción que considere correcta.

**1. ¿Su profesora utiliza la herramienta Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?**

Siempre

A veces

Nunca

**2. ¿Con qué frecuencia se usa la plataforma Educaplay en Lengua y Literatura?**

Siempre

A veces

Nunca

**3. ¿Le resulta de fácil uso la plataforma Educaplay?**

Siempre

A veces

Nunca

**4. ¿El tiempo utilizado para cada actividad de Educaplay es adecuado?**

Siempre

A veces

Nunca

**5. ¿Ha necesitado un software adicional para el uso de la plataforma Educaplay?**

Siempre

A veces

Nunca

**6. ¿Durante las clases de Lengua y Literatura el uso de la herramienta Educaplay permite la participación de los estudiantes?**

Siempre

A veces

Nunca

**7. ¿Las actividades realizadas en la plataforma educaplay motivan al aprendizaje de Lengua y Literatura?**

Siempre

A veces

Nunca

**8. ¿Considera que Educaplay permite el aprendizaje mediante el juego?**

Siempre

A veces

Nunca

**9. ¿Ha tenido algún problema en el manejo de Educaplay?**

Siempre

A veces

Nunca

**10. ¿Las actividades realizadas en Educaplay son interactivas?**

Siempre

A veces

Nunca

**Gracias por su colaboración.**

### Anexo 3: Cuestionario Educaplay

#### CUESTIONARIO DE LENGUA Y LITERATURA PARA 6º AÑO DE EGB

NOMBRE DEL NIÑO/A:

.....

**Indicador:** *identifica las funciones del lenguaje*

1. Selecciono la función del lenguaje que corresponde a cada oración.

	<b>Función Conativa</b>	<b>Función Expresiva</b>	<b>Función Poética</b>	<b>Función Informativa</b>
¡Entreguen la tarea, por favor! ¡Me escucharon! ¡Me explico!				
¡Qué feliz me siento!				
Y el mar se reflejaba en el azul de sus ojos				
Se pronostican lluvias para el fin de semana				

**Indicado:** *titula textos*

2. Leo el texto y escribo un título.



En lo alto de una montaña habita un cóndor y su familia. Todos los días vuela demasiado alto en busca de comida para sus polluelos. Un día el cóndor vio un cordero herido que llamaba a su madre como un niño enfermo. Él tuvo el deseo de ayudarlo, pero pensó un momento y siguió con su camino, pues todos sabemos que los cóndores se alimentan de corderos y sería muy mal visto por sus amigos, el saber que un cóndor ayudo a un cordero. [Cuando regresó a casa su familia moría de hambre y el cóndor no había encontrado comida, pensó mucho si regresaría en busca del cordero, así que le conto a su esposa, pero ella le dijo que todavía había un poco de comida del día anterior, así que los polluelos se habían saciado y el papá cóndor ya pudo dormir tranquilo.] (Ministerio de Educación, 2016)



Título: \_\_\_\_\_

**Indicador:** Sustituye los elementos de un texto

3. Cambio el final del cuento a partir del texto que se encuentra entre corchetes.

---

---

---

---

---

---

**Indicador:** Infiere significados

4. Seleccione el personaje a quien se refiere la frase "llamaba a su mamá como un niño enfermo":

codero

cóndor

niño

polluelo

**Indicador:** Coloca los signos de puntuación

5. Escribo los signos de puntuación que faltan.

### LA CENICIENTA

#### Fragmento

Jacob y Wilhelm Grimm

Un hombre rico tenía a su mujer muy enferma; esta, cuando vio que se acercaba su fin, llamó a su hija única y le dijo:

-Querida hija, sé piadosa y buena, Dios te protegerá desde el cielo y yo no me apartaré de tu lado y te bendeciré [1]

Poco después cerró los ojos y murió [2] La niña iba todos los días a llorar al sepulcro de su madre y fue siempre piadosa y buena [3] Llegó la primavera y el sol doró las flores del campo y el padre de la niña se casó de nuevo [4]

La esposa trajo dos niñas que tenían un rostro muy hermoso, pero un corazón muy duro y cruel; entonces comenzaron muy malos tiempos para la pobre hijastra[5]

	Punto seguido	Punto aparte	Coma	Punto final
[1]				
[2]				
[3]				
[4]				
[5]				

**Indicador:** Usa la j y g

6. Marco la casilla correcto o incorrecto, si las oraciones contienen palabras con j y g escritas correctamente.

Oración	Correcto	Incorrecto
En las orillas del río Amazonas vive la jente que aún conserva sus costumbres aboríjenes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El nuevo libro de álgebra que me compre trae unos ejercicios muy complicados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La granjera era una gefa jenial en su trabajo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El plumaje del ganso es muy colorido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Indicador:** Ordena la instrucción

7. Selecciono la opción de respuesta que muestra el orden correcto de las instrucciones

2, 1, 3, 5, 4	
2, 5, 3, 1, 4	
1, 3, 4, 2, 5	
1, 4, 3, 5, 2	

**Indicador:** Usa los conectores correctos

8. Completo los conectores temporales adecuados.

### Receta de cocadas:

\_\_\_\_\_ moler las galletas de coco completamente. Cuando tenga listas las galletas molidas le echas la leche condensada o el manjar. \_\_\_\_\_ se junta todo hasta obtener una mezcla homogénea y consistente. Con esta mezcla se hacen bolitas de la medida de una trufa. Una vez que tengas las bolitas, echas las mostacillas o coco, eso es a tu elección igual que el manjar o la leche condensada. \_\_\_\_\_ si quieres que queden más duras, las metes al refrigerador por 30 minutos y a comer.

primero - después - finalmente	
finalmente - después - ahora	
primero - finalmente - después	
después - finalmente - primero	

Observo la leyenda.



**Indicador:** Reconoce las características de la leyenda.

9. ¿Cuál es el personaje principal de la leyenda?

Cantuña

Alfonso

El diablo

Los diablillos

**Indicador:** Refranes

10. Identifico la enseñanza del siguiente refrán.

Al mal tiempo, buena cara.

*El mal tiempo resulta muy caro.*

*Hay que sobrellevar los problemas de la vida con alegría.*

*La mala cara hay que sacarla a tiempo.*

*Es mejor hacer las cosas a tiempo y no estar con mala cara.*

**Observo el vídeo**



**Indicador:** Discursos orales

11. Selecciono la frase que indica el mensaje del discurso.

*Luchar para que se cumplan los deberes de los niños.*

*Recordar la aprobación de los derechos de los niños.*

*Julieta tiene una familia, estudia y hace deportes.*

*Fomentar los valores en los niños de todo el mundo.*

**Anexo 5.**

**Matriz de conclusiones: variable Educaplay**

**Tabla 16: Matriz de conclusiones Educaplay**

<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Población</b>	<b>Siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Nunca</b>
<b>Empleo didáctico</b>	Uso	¿Utiliza la plataforma Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?	Estudiantes	49%	43%	8%
	Frecuencia	¿Con qué frecuencia usa la plataforma Educaplay en Lengua y Literatura?	Estudiantes	63,5%	30,2%	6,3%
	Dominio	¿Le resulta de fácil uso la herramienta Educaplay?	Estudiantes	60,3%	34,9%	4,8%
<b>Características</b>	Tiempo	¿El tiempo utilizado para cada actividad en Educaplay es adecuado?	Estudiantes	60,3%	34,9%	4,8%
	Software adicional	¿Ha necesitado un software adicional para el uso de la plataforma Educaplay?	Estudiantes	0,0%	6,0%	94,0%
<b>Ventajas</b>	Participación	¿Durante las clases de Lengua y Literatura el uso de la herramienta Educaplay permite la participación de los estudiantes?	Estudiantes	56,7%	41,7%	1,7%
	Motivación	¿Las actividades realizadas en la plataforma Educaplay motivan al aprendizaje de Lengua y Literatura?	Estudiantes	79,4%	15,9%	4,8%
	Juego	¿Considera que Educaplay permite el aprendizaje mediante el juego?	Estudiantes	65,1%	27,0%	7,9%
<b>Funcionalidad</b>	Limitación	¿Ha tenido algún problema en el manejo de Educaplay?	Estudiantes	6,3%	54,0%	39,7%
	Actividades interactivas	¿Las actividades realizadas en Educaplay son interactivas?	Estudiantes	71,4%	19,0%	9,5%

**Matriz de conclusiones: variable aprendizaje de Lengua y Literatura**

**Tabla 17: Valoración criterial del aprendizaje de Lengua y Literatura**

<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Población</b>	<b>DAR</b>	<b>AAR</b>	<b>PAAR</b>	<b>NAAR</b>
<b>Lengua y Cultura</b>	Función del lenguaje	Selecciono la función del lenguaje que corresponde a cada oración.	Estudiantes		78.4%		
<b>Comunicación Oral</b>	Discursos orales	Selecciono la frase que indica el mensaje del discurso.	Estudiantes			62.1%	
<b>Lectura</b>	Título de un texto	Leo el texto y escribo un título.	Estudiantes				
	Sustitución de los elementos de un texto	Cambio el final del cuento a partir del texto que se encuentra entre corchetes.	Estudiantes		73.4%		
<b>Escritura</b>	Inferencia de significados	Selecciono el personaje a quien se refiere la frase " llamaba a su mamá como un niño enfermo"	Estudiantes				
	Uso del punto	Escribo los signos de puntuación que faltan.	Estudiantes				
	Uso de la j y g	Marco la casilla correcto o incorrecto, si las oraciones contienen palabras con j y g escritas correctamente	Estudiantes		80.4%		
	Ordenamiento de instrucciones	Selecciono la opción de respuesta que muestra el orden correcto de las instrucciones	Estudiantes				
<b>Literatura</b>	Conectores temporales	Selecciono los conectores temporales que completan la oración de manera correcta.	Estudiantes				
	Leyendas	Selecciono el personaje principal de la leyenda	Estudiantes		78.8%		
	Refranes	Identifico la enseñanza del refrán.	Estudiantes				

**Tabla 18: Valoración normativa del aprendizaje de Lengua y Literatura**

<b>Escala de valoración de aprendizaje</b>	<b>Equivalencia</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>9 – 10</b>	<b>DAR</b>	<b>18</b>	<b>27%</b>
<b>7 – 8,9</b>	<b>AAP</b>	<b>30</b>	<b>45%</b>
<b>4,01 – 6,9</b>	<b>PAR</b>	<b>12</b>	<b>18%</b>
<b>&gt; 4</b>	<b>NAP</b>	<b>6</b>	<b>9%</b>