



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

**Informe final del Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del
título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica**

TEMA:

LA PLATAFORMA EDUCAPLAY Y EL REFUERZO ACADÉMICO EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HORTENSIA VÁSQUEZ SALVADOR” DE LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS.

AUTORA: Janeth Alexandra Torres Cueva

TUTOR: Dr. Patricio Miranda Ramos, M. Sc.

AMBATO - ECUADOR

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Yo, Darwin Patricio Miranda Ramos, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema: “LA PLATAFORMA EDUCAPLAY Y EL REFUERZO ACADÉMICO EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HORTENSIA VÁSQUEZ SALVADOR” DE LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS.” desarrollado por la estudiante Janeth Alexandra Torres Cueva, 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.

Dr. Darwin Patricio Miranda Ramos, M. Sc
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor Janeth Alexandra Torres Cueva, con el tema: “LA PLATAFORMA EDUCAPLAY Y EL REFUERZO ACADÉMICO EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HORTENSIA VÁSQUEZ SALVADOR” DE LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS.”, 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.



Janeth Alexandra Torres Cueva
AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema: “LA PLATAFORMA EDUCAPLAY Y EL REFUERZO ACADÉMICO EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HORTENSIA VÁSQUEZ SALVADOR” DE LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS.”, presentando por Janeth Alexandra Torres Cueva, estudiante de la Carrera de Educación Básica, una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA

Ing. Javier Sánchez Guerrero. Mg

C.C. 1803114345

Miembro del Tribunal

Dra. Marina Zenaida Castro Solórzano

C.C. 1802740934

Miembro del Tribunal

DEDICATORIA

Le dedico este proyecto de titulación a mi Dios, por guiar cada uno de mis pasos, por darme la sabiduría necesaria y sobre todo por permitirme cumplir cada uno de mis sueños anhelados. También dedico a mi familia, en especial a mi linda madre Berta Cueva, quien con tanto amor y sacrificio me ha ayudado a salir adelante, ella es y siempre asido mi apoyo incondicional en cada paso de mi vida y gracias a sus sabios consejos he forjado mi carrea universitaria, te amo mamita y por eso quiero que te sientas muy orgullosa de mí.

A mis queridas hermanas Jenny, Vilma, Elibeth y Judy quienes siempre han estado dispuestas a brindarme su apoyo en las buenas y en las malas, las amo, porque son lo más preciado que me pudo regalar la vida. A mi enamorado Santiago, te doy las gracias eternamente porque siempre has creído en mí y nunca me has dejado sola en esta etapa muy importante para mí futuro. Por último y no menos importante también quiero dedicar a un ángel que tengo en el cielo que es mi padre, él a pesar de ya no estar conmigo en cuerpo y alma, siempre me ha sabido cuidar, y alejar de mi camino aquellas cosas malas que pueden impedirme salir adelante.

Janeth Alexandra Torres Cueva

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a la Alma mater, Universidad Técnica de Ambato y en especial a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, por abrirme las puertas y brindarme la oportunidad de forjar una carrera profesional para superarme. Agradezco también a los docentes que forman parte de la carrera de Educación Básica, quienes con su sabiduría han permitido que logre alcanzar una de las metas que me propuse para mi vida.

De igual manera quiero extender mi más sincero agradecimiento a mi tutor de tesis Dr. Patricio Miranda Ramos, M. Sc, quien me ha sabido guiar en el desarrollo de mi proyecto de titulación.

Finalmente agradecer a las autoridades, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Hortensia Vásquez Salvador” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas por brindarme la oportunidad de realizar mi proyecto, extendiendo un infinito agradecimiento.

Janeth Alexandra Torres Cueva

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 figuras.....	ix
Resumen ejecutivo	x
Abstract	xi

B. CONTENIDOS

CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos	1
1.2. Objetivos.....	19

CAPÍTULO II.- METODOLOGÍA

2.1. Materiales	21
2.2. Métodos	21

CAPÍTULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados.....	24
--	----

CAPÍTULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones.....	41
4.2. Recomendaciones	43

C. MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias bibliográficas.....	44
Anexos.....	49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Población</i>	23
Tabla 2. <i>Uso de la plataforma</i>	24
Tabla 3. <i>Fácil utilización de la plataforma</i>	25
Tabla 4. <i>Actividades de la plataforma Educaplay</i>	26
Tabla 5. <i>Uso de la plataforma por parte del docente</i>	27
Tabla 6. <i>Aporte de las actividades al aprendizaje</i>	28
Tabla 7. <i>Uso de Educaplay para el refuerzo académico</i>	29
Tabla 8. <i>Refuerzo académico en Ciencias Naturales</i>	30
Tabla 9. <i>Actividades diseñadas por el docente</i>	31
Tabla 10. <i>El refuerzo académico a través de Educaplay</i>	32
Tabla 11. <i>Uso de Educaplay para mejorar el refuerzo académico</i>	33

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Características de Educaplay</i>	9
Figura 2. <i>Tipos de actividades en la plataforma Educaplay</i>	11
Figura 3. <i>Conocimiento de plataformas</i>	34
Figura 4. <i>Frecuencia del uso de plataformas</i>	34
Figura 5. <i>Refuerzo académico en Ciencias Naturales</i>	35
Figura 6. <i>Programación de estrategias</i>	35
Figura 7. <i>Uso de estrategias para el refuerzo académico</i>	36
Figura 8. <i>El refuerzo académico y el autoaprendizaje</i>	36
Figura 9. <i>Aporte de plataformas al aprendizaje</i>	37
Figura 10. <i>Tipo de refuerzo académico</i>	37
Figura 11. <i>Estrategias metodológicas</i>	38
Figura 12. <i>Uso de plataformas para el refuerzo académico</i>	38

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

TEMA: “LA PLATAFORMA EDUCAPLAY Y EL REFUERZO ACADÉMICO EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HORTENSIA VÁSQUEZ SALVADOR” DE LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS.”

Autora: Janeth Alexandra Torres Cueva

Tutor: Dr. Patricio Miranda Ramos, M. Sc.

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación se basó en analizar la relación entre la plataforma Educaplay y el refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica, dentro de la línea de investigación comunicación, sociedad, cultura y tecnología. La importancia del tema radica en que Educaplay es una plataforma novedosa que mediante el juego motiva a los estudiantes, y el refuerzo académico permite a los docentes atender a las necesidades de los alumnos para mejorar el rendimiento escolar. Es actual porque la tecnología está inmersa en la educación y con el uso de Educaplay se fortalece el aprendizaje. El enfoque utilizado fue cualitativo porque se analizó información sobre las variables de estudio y cuantitativo, debido a que, se recolectó datos numéricos. El nivel de investigación fue exploratorio y descriptivo. La modalidad aplicada fue bibliográfica, porque se utilizó información del repositorio de la Universidad Técnica de Ambato, revistas científicas y libros digitales; y de campo puesto a que se puso en contacto con los estudiantes y docentes por medio de Microsoft Teams lo que permitió la aplicación de encuestas a 51 estudiantes y entrevistas a 2 docentes de Educación General Básica. Los resultados muestran que con Educaplay es posible brindar refuerzo pedagógico para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Las conclusiones reflejan que hacer uso de plataformas como Educaplay es conveniente, sobre todo, para reforzar contenidos, pues al hacer uso de la tecnología el estudiante es activo y mejora su aprendizaje autónomo y colaborativo.

Descriptor: Tecnologías de la información y comunicación, plataformas educativas, plataforma Educaplay, didáctica, proceso de enseñanza aprendizaje, refuerzo académico.

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

THEME: “EDUCAPLAY PLATFORM AND THE ACADEMIC REINFORCEMENT IN THE SUBJECT OF NATURAL SCIENCE IN THE SEVENTH GRADE STUDENTS OF BASIC GENERAL EDUCATION OF THE “HORTENSIA VÁSQUEZ SALVADOR” EDUCATIONAL UNIT IN SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS PROVINCE.”

Author: Janeth Alexandra Torres Cueva

Tutor: Dr. Darwin Patricio Miranda Ramos, M. Sc.

ABSTRACT

This study analyzed the relationship between Educaplay platform and academic reinforcement in the subject of Natural Sciences in students of seventh-grade of Basic General Education, within the line of research communication, society, culture and technology. The relevance of this topic lies in that Educaplay is a novel platform that, through games, motivates students. Similarly, academic reinforcement allows teachers to attend to students’ necessities to improve their school performance. This research topic is current because it involves educational technology. In addition, the use of Educaplay strengthens learning. The approach used in this research was qualitative because the researcher analyzed information regarding variables. This study was also quantitative because it was collected numerical data. The research level was exploratory and descriptive. The research modality was bibliographic because the used Universidad Técnica de Ambato’s repository and information from scientific journals, and digital books; and was also a field study, given that was in touch with students and teachers through Microsoft Teams, wich allowed for the application of surveys to 51 students and interviews with 2 Basic General Education teachers. Results show that with Educaplay it is possible to provide pedagogical reinforcement to enhance the academic performance of the students. It also enhances academic performance. Conclusions indicate that the Educaplay platform is suitable for enhancing content because students become more active through technology. In the same vein, students improve their autonomous and collaborative learning.

Descriptors: Information and Communication Technologies, educational platforms, Educaplay platform, didactics, teaching and learning process, academic reinforcement.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos

Orrego y Aimacaña (2018) realizaron un estudio con el objetivo utilizar la herramienta educaplay como estrategia para el aprendizaje de química y física general. El diseño utilizado fue no experimental. Trabajó bajo un nivel correlacional, con una modalidad bibliográfica y a su vez de campo; así mismo con un enfoque inductivo-deductivo, por medio de la técnica de la observación. Se aplicó un muestreo con 22 estudiantes del segundo semestre de la carrera de Biología, Química y Laboratorio.

Los resultados alcanzados en la investigación demostraron que el uso de la plataforma Educaplay permite que los estudiantes intercambien experiencias, se sientan motivados y abiertos al diálogo, lo que hace que su aprendizaje sea positivo; por lo tanto, se concluye que; utilizar la herramienta contribuye a mejorar el conocimiento en los dicentes, así como desarrollar procesos mentales los cuales serán de gran utilidad en cuanto a su rendimiento académico. Educaplay facilita la formación, debido a que incentiva a los alumnos, a través de las diversas actividades que están dirigidas a la enseñanza educativa.

Anahuarqui Gualan (2021) en su trabajo investigativo tuvo como propósito determinar la importancia de la utilidad de la herramienta colaborativa Educaplay en el desempeño escolar. El nivel de la investigación fue descriptiva-exploratoria, bajo una modalidad bibliográfica. Se realizó mediante un enfoque cualitativo y cuantitativo (mixto), mediante la aplicación de la encuesta con un instrumento denominado cuestionario estructurado, donde la población de estudio fue de 25 estudiantes y 4 docentes.

Según los resultados educar a los estudiantes de manera online es algo nuevo para los docentes, por lo que, es necesario utilizar herramientas web 3.0, debido a que, permiten la transmisión de los contenidos y aportan de modo significativo al ámbito educativo. La conclusión fue que esta herramienta se caracteriza por su fácil manejo, formándose en una de las plataformas más utilizadas para potenciar el proceso de enseñanza-

aprendizaje. Educaplay brinda la oportunidad de permitir que los maestros la utilicen en el aula y que los docentes puedan fortalecer sus conocimientos ya sea de forma autónoma o colaborativa.

Páez et al. (2021) en su artículo titulado como “Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19” su objetivo a alcanzar fue el de analizar la utilidad de *Educaplay* como un recurso didáctico en la educación online y cómo este proceso mejora el rendimiento de los docentes, tomando en consideración el cambio de modelo y práctica de nuevas metodologías en las clases virtuales. Se trabajó con un nivel de tipo experimental-exploratoria, con un enfoque cuali-cuantitativo, mediante la utilización de la técnica de la encuesta a través del estadístico Alfa de Cronbach. Se trabajó con una población conformada por 70 estudiantes de educación básica elemental.

Los resultados permitieron reconocer que con el uso de materiales de gamificación el rendimiento académico de los estudiantes puede mejorar, debido a que, permiten estimular la motivación y el trabajo colaborativo. Se concluye también que la plataforma es ideal para la formación, contribuye al conocimiento de un modo diferente permitiendo que tanto docentes como docentes se vuelvan más dinámicos. Educaplay al ser una herramienta colaborativa, permite que la enseñanza sea interactiva y así mismo que los maestros implementen la tecnología en sus clases, al crear o diseñar sus propios recursos.

En su trabajo de investigación Cocha Cocha (2022) tuvo como objetivo determinar la utilidad de la plataforma “Educaplay” en el aprendizaje de Ciencias Naturales. El nivel de la investigación fue exploratorio-descriptivo, debido a que se analizó un tema poco estudiado y se identificó las características del mismo. Con una modalidad bibliográfica y de campo. El enfoque con el que se desarrolló la investigación fue mixto, es decir se utilizó el enfoque cualitativo y cuantitativo. Se empleó la técnica de la encuesta con un instrumento denominado cuestionario, el cual fue aplicado a una población conformada por 51 estudiantes.

En función de los resultados se determina la importancia de utilizar la plataforma para el aprendizaje de las Ciencias Naturales, debido a que, motiva tanto a los estudiantes

como a los docentes dentro y fuera del aula. La conclusión demuestra que Educaplay permite potenciar el aprendizaje autónomo y colaborativo, así como reforzar contenidos. Por lo dicho anteriormente, la herramienta es de gran utilidad para la enseñanza-aprendizaje, puesto que, con las numerosas actividades que se pueden diseñar o a su vez a través de las que ya se encuentran en la misma, es posible brindar un ambiente interactivo a los alumnos.

Rosero Carrillo (2021) en su tesis tuvo como propósito analizar la utilidad de la plataforma Educaplay para las clases virtuales de Educación Inicial. Se enmarcó en un nivel exploratorio, explicativo y descriptivo; así mismo su metodología se basó en enfoque cualitativo, se utilizó la técnica de la entrevista con su respectivo guion de preguntas al igual que la observación con su instrumento que es la ficha de observación. El estudio se lo realizó en la “Unidad Educativa Francisco Flor” con los estudiantes y docentes de educación inicial.

Los resultados indican que Educaplay permite impartir clases online de manera interactiva, sobre todo, para los estudiantes más pequeños. Como conclusión se obtuvo que la plataforma es muy útil, debido a que, cuenta con varias actividades que permiten llamar la atención del alumno para potenciar su autoaprendizaje; así mismo es posible mencionar que uno de sus beneficios es utilizarla desde casa, debido a que, es flexible para el usuario, pues no es necesario que se tenga algún programa en específico. Educaplay al ser una plataforma gratuita y de fácil acceso hace que tanto docentes como alumnos puedan interactuar con las actividades que son diseñadas por los usuarios, siendo una de las mayores utilidades que brinda la herramienta para la formación académica.

Calucho Herrera (2018) en su maestría “El refuerzo pedagógico como herramienta para el mejoramiento de los aprendizajes” su objetivo a alcanzar fue determinar si el refuerzo pedagógico es beneficioso para el rendimiento académico. El enfoque de su investigación fue de tipo cualitativo y cuantitativo, bajo una modalidad de campo. Se trabajó con una población que estuvo conformada por la comunidad educativa de la institución. Las técnicas que se utilizaron fueron la entrevista, encuesta y la observación con sus respectivas fichas y cuestionario como instrumento.

Los resultados reflejan que los docentes desconocen de un pedagógico-curricular sobre el refuerzo académico, por lo que es fundamental orientar a los maestros para su ejecución. Como conclusión se tuvo que el refuerzo escolar permite atender a las necesidades tanto colectivas como individuales de los estudiantes, por lo que una de las estrategias más idóneas para el refuerzo académico es el trabajo colaborativo. El refuerzo considera a los diferentes ritmos de aprendizaje, por lo que tiene que ser planificado adecuadamente, a través de actividades lúdicas que ayuden al estudiante.

Chamorro Haro (2018) en su trabajo de investigación su objetivo fue diseñar un ambiente virtual mediante la herramienta Moodle como un instrumento de refuerzo del aprendizaje en Ciencias Naturales. La metodología fue un enfoque cuali-cuantitativo, con un nivel exploratorio y una modalidad documental y de campo. Se realizó un proceso de muestreo la cual estuvo conformada 92 personas estudiantes y docentes, donde se aplicó la técnica de la encuesta con su respectivo cuestionario.

Los resultados reflejan que los docentes utilizan plataformas para realizar sus tareas, bajo la guía de un docente tutor, lo que permite la comprensión de los temas en los que hay algún vacío. Se llegó a la conclusión de que el rendimiento pedagógico puede mejorar, sobre todo, si se lo hace con la utilización de una aula virtual, ya que es posible acceder a ella en cualquier momento y revisar las actividades que se encuentran en la misma. El rendimiento académico puede llegar a ser más interactivo si se usan plataformas que pueden estar a disposición de los estudiantes.

Ramírez Chacha (2016) en su tesis tuvo como objetivo investigar la influencia del refuerzo pedagógico en el rendimiento escolar. Se enmarcó en un enfoque cuali-cuantitativo; así mismo trabajó con un nivel exploratorio, descriptivo, correlacional y explicativo, con una modalidad bibliográfica y de campo. La población con la que desarrolló la investigación estuvo conformada por los docentes, padres y estudiantes del noveno año. Se aplicó la técnica de la encuesta con su cuestionario como instrumento.

Los resultados reflejan que es primordial la utilización de estrategias para la enseñanza-aprendizaje porque contribuyen al rendimiento académico, sobre todo, dentro del aula. Como conclusión se tuvo que el refuerzo incide de manera

significativa para mejorar la formación escolar en los estudiantes, por lo que, para que el rendimiento de los alumnos sea el apropiado, contar con una buena estrategia pedagógica es lo esencial. El uso de estrategias al momento de realizar el refuerzo pedagógico permite que los dicentes puedan adquirir adecuadamente los aprendizajes, puesto que permiten crear un ambiente adecuado incentivando y motivando al alumnado.

Freire Molina (2017) en su trabajo de investigación su objetivo fue determinar la relevancia que tienen las tutorías académicas durante el refuerzo. El nivel de investigación fue descriptivo, con una modalidad de campo y bibliográfica-documental, tuvo un enfoque cualitativo y cuantitativo. Las técnicas que se utilizaron fueron la encuesta con su respectivo cuestionario y el registro de calificaciones con el registro impreso. Se aplicó un muestreo el cual estuvo conformado por 35 estudiantes y 15 docentes.

Los resultados demuestran que es necesario que se aplique las tutorías en los estudiantes que no logran comprender los temas tratados dentro del aula, debido a que, así se puede reforzar adecuadamente. Como conclusión se tuvo que utilizar las tutorías académicas es primordial, sobre todo, si se lo hace con los alumnos que pueden presentar problemas, por lo que, los docentes deben realizar una planificación que esté debidamente organizada y basada en un plan de refuerzo. La utilización de las tutorías para el refuerzo pedagógico es esencial, porque, es así como se atenderá de manera correcta a las necesidades individuales del alumnado.

Guevara Villafuerte (2014) en su maestría tuvo como objetivo integrar el B-learning al durante el proceso de refuerzo académico por medio de la elaboración de una aula virtual. Se enmarco bajo un diseño experimental con un enfoque cuali-cuantitativo. El nivel de la investigación fue de tipo descriptivo y la modalidad de manera documental-bibliográfica. Se trabajó con los estudiantes de tercer año de bachillerato técnico, donde se aplicó la técnica de la encuesta con su respectivo cuestionario y una entrevista que fue dirigida a las autoridades institucionales.

Los resultados reflejan que con la utilización del b-learning el aprendizaje y, sobre todo, el refuerzo académico puede llegar a ser el adecuado, porque es posible

interactuar con los estudiantes. Como conclusión se tuvo que trabajar bajo la modalidad de aprendizaje b-learning potenciaría el refuerzo pedagógico, y más cuando se pone en práctica una aula virtual, debido a que, así la formación se hace interactiva. La modalidad de aprendizaje basado en los recursos tecnológicos como el b-learning permite que el refuerzo académico deje de ser algo tradicional y los alumnos se sienten motivados y activos.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

El avance científico ha permitido que las tecnologías de la información y comunicación (TIC) sean la fuente principal para la interacción en la sociedad. Cruz et al. (2019) plantean que son desarrolladas con el objetivo de aportar al proceso de alfabetización, debido a que, sirven como instrumento para la búsqueda de la información. Son utilizadas y producidas especialmente por la informática y las telecomunicaciones, puesto que, permiten dar paso a un proceso de producción y comunicación.

Las TIC han sido significativas para el desarrollo de la sociedad, sobre todo, en la educación, debido a que, permiten concebir las estrategias pedagógicas desde una perspectiva que va más allá de lo no usual. Permiten que los docentes logren transmitir el conocimiento de forma adecuada a los dicentes, debido a que, los alumnos son el agente principal de la educación (Zhiñin Quizhpi, 2018). Al establecer el uso de las TIC en los salones de clase los maestros aportan de manera significativa a la formación de los estudiantes, por medio de un aprendizaje moderno.

Gerhard et al. (2017) consideran que las características de las Tecnologías de la información y comunicación son:

- **Calidad de imagen o sonido:** lo que es transmitido es de calidad, lo que hace tener fiabilidad y fidelidad en cuanto a la información transferida.
- **Adaptación en diversos sectores de la sociedad:** son adaptables a todos los ámbitos sociales como la salud, economía, educación, etc.
- **Inmaterialidad:** su objetivo principal es la información en base a diversos códigos y formas.

- **Interactividad:** es probable darse la interacción entre la persona y la máquina y, así, adaptarse a diversas áreas como educativas y cognoscitivas del sujeto.
- **Instantaneidad:** es decir que facilitan el intercambio y la rapidez de acceso a la información.
- **Interconexión:** permite que la comunicación pueda combinar y ampliar sus conexiones, esto independientemente de la forma en que se presente.

Las TIC permiten la transmisión de la información entre dos o varios sujetos, por lo que, la interactividad es una de las características fundamentales. Es necesario mencionar que la adaptabilidad de las TIC es fundamental, debido a que, pueden ser utilizadas en diversos sectores sociales, es decir que no hay límite para su utilización.

Plataformas educativas

Las plataformas virtuales son entornos informáticos que cuentan con herramientas para que el docente, pueda mejorar sus clases. Vital Carrillo (2021) plantea que dichas plataformas tienen como objetivo optimizar y crear recursos completos de fácil manejo para el usuario, es decir que se las puede utilizar sin la necesidad de contar con experiencia en informática. Las herramientas educativas son diseñadas con la finalidad de orientar a las actividades de los docentes, ya sea a través de la educación presencial o a distancia.

Ahora bien, Oyola García (2017) menciona que hay tres tipos de plataformas educativas las cuales se describen de la siguiente manera:

- **Plataformas educativas comerciales:** este tipo de plataformas son con fines educativos donde el usuario para obtener más beneficios y acceso a la misma tiene que suscribirse, y con la licencia que obtiene puede tener funcionalidades acorde a las necesidades educativas.
- **Plataformas de desarrollo propio:** estas plataformas son diseñadas con un fin determinado, su objetivo no es conseguir beneficios económicos, su prioridad principal es mejorar día con día el sector educativo, y si la unidad educativa consta de una plataforma su contexto se ve favorecido.

- **Plataformas de software libre:** se caracterizan por ser plataformas de acceso libre más no de gratuidad, si el usuario necesita de mayor acceso a aplicaciones tendrá que cancelar un bono adicional; sin embargo existen algunas que si son gratuitas y no brindan una capacitación previa de cómo manejarlas.

Plataforma Educaplay

Conceptualización

La plataforma Educaplay es un recurso digital desarrollada por ADR formación de soluciones eLearning, que tiene como objetivo compartir actividades de carácter multimedia. Es necesario señalar que además de contar con un apartado para diseñar actividades educativas, cuenta con un repositorio de juegos los cuales permiten que los docentes puedan optimizar el tiempo, debido a que, ya no tienen la necesidad de diseñarlos, y de esa manera crear una comunidad de aprendizaje (Alzaga, 2020). El propósito de Educaplay es aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje, a través del conocimiento que es compartido con las herramientas colaborativas que proporciona.

El Ministerio de Educación Pública (MEP) (2017) menciona que:

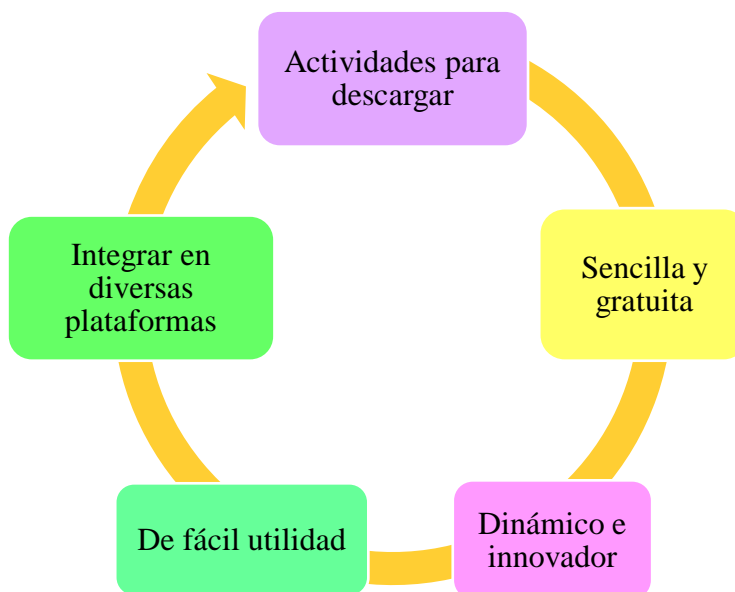
Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases. (p.4)

La plataforma Educaplay permite el ingreso de diversos usuarios, tales como docentes y estudiantes, con el objetivo de crear una comunidad orientada a la enseñanza-aprendizaje, debido a que, brinda la posibilidad de hacer que las clases sean interactivas y así potenciar el rendimiento académico.

Características

Figura 1

Características de Educaplay.



Nota. La figura corresponde a la plataforma Educaplay (2022).

Las características de la plataforma Educaplay descritas en la figura 1 son diversas, lo que permite identificarla de otras herramientas digitales, tal y como lo describe Espinoza Torres (2021):

- Es una plataforma sencilla, gratuita y de carácter profesional.
- Las actividades que son diseñadas pueden ser descargadas por parte del usuario.
- Las actividades pueden ser integradas en otras plataformas por medio de paquetes SCROM, esto beneficia a la práctica docente.
- Es de fácil utilidad e incentiva a la sana convivencia a través del juego.
- Esta plataforma es dinámica e innovadora.

En función a las características con las que cuenta la plataforma se puede mencionar que Educaplay es una herramienta de fácil acceso tanto para docentes como para estudiantes, debido a que, es gratuita y cómoda de usar. Las actividades pueden ser utilizadas en todas las áreas de conocimiento al igual que ser útiles para todos los niveles de educación.

Ventajas

Educaplay cuenta con diversas ventajas las cuales permiten que los usuarios deseen interactuar aún más con la plataforma. Páez et al. (2021) afirman:

- Cuenta con actividades fáciles de manejar y sobre todo atractiva.
- Se la puede utilizar sin problema alguno dentro o fuera del aula de clase.
- Es posible insertar audio e imágenes en las actividades (esto para que estudiantes con NEE también puedan hacer uso de las actividades).
- Para su uso no se necesita instalar algún tipo de software en el computador.
- Su contenido está disponible en tres idiomas: Francés, inglés y español

Desventajas

Los mismos autores describen a su vez mínimas desventajas de la plataforma Educaplay:

- Para realizar la actividad de dictado, se necesita contar con altavoces y micrófono.
- Al ser un programa estándar, al momento en que se lo está usando, si se tecldea o cualquier error que se presente en el teclado podría bajar el resultado de la plataforma.
- Cuando el recurso es descargado ya no es posible volverlo a modificar.
- Algunas de las actividades presentan un uso limitado.
- Para acceder a otros beneficios es necesario contar con una cuenta Premium.

Actividades multimedia

La plataforma Educaplay está integrada por 17 actividades de carácter multimedia, las cuales permiten desarrollar temas de estudio en todas las asignaturas. Las actividades presentan rasgos específicos que tienen que ser configuradas, para que logren funcionar de manera adecuada. Las configuraciones que el docente realiza a las actividades pueden ser acorde a su criterio y ritmo de aprendizaje de los estudiantes con la finalidad de llamar la atención y despertar el interés por aprender.

Figura 2

Tipos de actividades en la plataforma Educaplay.



Nota. Actividades con las que los usuarios pueden interactuar. Fuente: Educaplay (2022).

Adivinanza: son actividades en las que el usuario tiene que descubrir una palabra, por medio de una serie de pistas. Las pistas pueden ser imágenes, audios o incluso videos, las cuales permiten que el usuario pueda realizar la actividad de manera interactiva, debido a que, por medio del juego permiten motivar al estudiante, y pueden ser utilizadas en todo momento de la clase.

Completar: esta actividad permite que el usuario complete oraciones que estén relacionadas a un tema determinado. La actividad suele aparecer en la pantalla del computador de manera dividida, dicha actividad permite que el estudiante fortalezca su lenguaje.

Crucigrama: esta actividad consiste en completar con las letras correspondientes los espacios que están en blanco, acompañadas de pistas que suelen estar escritas de manera horizontal o vertical; así mismo las pistas pueden ser videos o imágenes, lo que permite reforzar la concentración del alumno.

Diálogo: esta actividad lo que permite hacer es leer, escuchar y observar una conversación que es presentada entre varios sujetos, y de esta manera el estudiante desarrolla sus habilidades comunicativas. Con esta actividad se incentiva a los estudiantes a participar y a intercambiar información.

Dictado: con el dictado lo que se pretende hacer es que el estudiante redacte lo que escucha por medio de la plataforma, a la hora de hacer la actividad es importante que se detallen todos los signos de puntuación, exclamación, así como también la forma correcta de usar las letras mayúsculas.

Froggy Jumps: este apartado permite que el jugador cree una lista de preguntas y respuestas por medio de la combinación de textos, audio e imágenes. Esto es entretenido porque captará la atención de los estudiantes.

Mapa interactivo: consiste en la identificación de los puntos en la imagen sobre el tema que se está estudiando, esto se hace al escuchar un audio o leer el texto que se proyecta sobre la pantalla del computador. Esta actividad permite que el estudiante refuerce su memoria y su aprendizaje visual.

Ordenar Letras: esta actividad consiste en tener que ordenar aquellas letras que se encuentran desordenadas, esto con la finalidad de formar una frase o palabra que esta escondida. Con la interacción de esta actividad los estudiantes pueden descubrir palabras nuevas por medio del juego.

Ordenar Palabras: con esta actividad lo que se pretende es mejorar la comprensión lectora de los estudiantes al tener que recordar la estructura de la oración. Al formar oraciones o frases que no tienen coherencia se fomentará a su concentración. El docente puede hacer que trabajen entre pares lo que permitirá que los estudiantes mejoren su habilidad cognitiva.

Presentación: en esta sección se compila la información mediante presentaciones que son realizadas de la manera más didáctica posible. Es así como los docentes logran utilizar el contenido de forma gratuita para hacer de sus clases interactivas.

Relacionar: en esta actividad lo que se hace es organizar una serie de imágenes así como también palabras con la finalidad de relacionarlas según las características que correspondan. Esta actividad es interactiva y se ajusta a las diversas áreas de estudio.

Relacionar Columnas: para realizar esta actividad se tiene que crear parejas de elementos, mediante la selección de un elemento por columna. Las imágenes por lo general son de manera desordenada y el objetivo es emparejar.

Relacionar Mosaico: este juego se basa en tener que identificar el elemento que forma parte de un par. Cuando el usuario está creando el recurso, puede hacer que los contenidos de la misma sean visibles o a su vez de forma oculta.

Ruleta de palabras: esta actividad consta de letras del abecedario que están ubicadas en una ruleta y donde se tiene que adivinar una palabra en base a cada una de ellas. El docente puede poner en práctica esta actividad en cualquier momento de la clase, es decir que es posible utilizarla para detectar conocimientos previos, durante el desarrollo de la clase o a su vez al final para reforzar el tema antes visto.

Sopa de letras: esta actividad, presenta un conjunto de letras que se encuentran dispersas dentro de un cuadrado, las palabras que se tienen que encontrar suelen estar de manera; vertical, horizontal o en diferentes direcciones. La sopa de letras permite que los estudiantes mejoren su capacidad de concentración así como también su habilidad visual.

Test: educaplay cuenta con una serie de cuestionarios los cuales permiten que los usuarios puedan responder las distintas preguntas que se encuentran en el mismo de manera secuencial. Esta actividad permite que los cuestionarios dejen de ser monótonos y que el estudiante se sienta motivado.

Video Quiz: en esta actividad lo que se hace es cargar videos sobre temas que el docente considere necesario y así después interactuar en base a interrogantes relacionadas con el contenido del video presentado (García y Santillán, 2022).

Las actividades son interactivas, lo que permite que el estudiante se convierta en agente activo de su aprendizaje. El docente al utilizarlas durante el desarrollo de una clase

está innovando en cuanto al uso de la tecnología. Se las puede usar para reforzar un tema en específico así como también adaptarlas al ritmo de aprendizaje de cada uno de los estudiantes, todo dependiendo del uso que el maestro desea darles a las actividades de Educaplay. El docente al interactuar con la plataforma despertará su interés, debido a que, en base al juego es como adquiere los contenidos.

Didáctica

La didáctica es el resultado de un estudio científico que es dirigido a la educación, es el artificio fundamental para formar al sujeto. Abreu et al. (2017) afirman que fue empleada por primera vez en 1929, basándose en la necesidad de instruir. El autor Juan Amós fue quien la desarrolló e incluso la definió como aquello que permite instruir todo a todos. Es desarrollada bajo el enfoque de educar a las personas, su objetivo es cubrir la necesidad de aprender y enseñar a los demás. Los autores se dirigen a este concepto como algo importante desde tiempos atrás.

El objeto de estudio de la didáctica se basa en examinar el proceso del aprendizaje en el ámbito educativo y de qué manera se utilizan las técnicas de enseñanza. Abreu et al. (2018) afirman que la didáctica vista como ciencia lo que busca es estudiar la forma cambiante y dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje, así mismo, su objetivo es analizar las relaciones que se dan entre los agentes involucrados como son el docente y el estudiante. La didáctica al ser una ciencia tiene el propósito de considerar a la educación, se centra en la manera de educar y la forma de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Proceso de enseñanza aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como propósito aportar a la formación integral y profesional del estudiante, mediante el apoyo y guía del docente. Abreu et al. (2018) mencionan que el PEA se concibe como aquel espacio en donde el protagonista principal es el alumno, por lo que, el maestro asume un rol significativo que es, ser facilitador de los aprendizajes. El docente es quien construye su propio conocimiento basándose en las experiencias que va teniendo y a través del intercambio de información que mantiene dentro del aula. Lo que el PEA pretende es que el docente

disfrute de la adquisición de contenidos, que se sienta motivado y comprometido con aprender.

El estudiante adquiere los conocimientos de acuerdo con su ritmo de aprendizaje, en el salón de clase, y por lo general hay diferentes tipos de aprendizaje lo que permite que el educando aprenda de manera significativa. De acuerdo con Tene Guamán (2017) existen los siguientes tipos de aprendizaje complementarios e interdependientes:

- **Aprendizaje Individual:** se basa en atender las necesidades académicas e individuales de los estudiantes. El alumno es capaz de asimilar los conocimientos en base a las habilidades que se encuentran en su entorno sociocultural.
- **Aprendizaje cooperativo:** es posible que se dé la igualdad de oportunidades entre los estudiantes dentro del aula, los alumnos al darse cuenta de la importancia de trabajar en conjunto empiezan a tener más responsabilidad en cuanto a su proceso de aprendizaje.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** este aprendizaje, no permite que se dé la forma final de lo que se aprendió en el aula. Es necesario que el alumno reordene y reconstruya la información para que de esa manera logre alcanzar el aprendizaje deseado.
- **Aprendizaje significativo:** es aquel que se da en base al interés que tiene el estudiante, lo que él aprende en el aula llega a ser significativo e incluso útil al momento de solucionar situaciones de la vida cotidiana.

Es necesario que el docente a más del aprendizaje individual considere el aprendizaje colaborativo, por descubrimiento y el significativo, debido a que, es así como el maestro alcanza el objetivo planteado y su vez potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Refuerzo académico

Conceptualización

El refuerzo académico es una práctica que se encuentra asociada a los procesos de aprendizaje de las personas. Guerrero Paredes (2018) afirma que para los estudiantes

es primordial, debido a que, es un apoyo, sobre todo, cuando en algún momento de su etapa educativa presentan problemas y llega a afectar su proceso de aprendizaje. Los docentes tienen que brindar un apoyo pedagógico al estudiante durante el transcurso de su vida escolar, atendiendo a las necesidades individuales de cada uno para fortalecer y orientar su educación integral.

El refuerzo académico es aquel apoyo pedagógico que los docentes tienen que brindar a los alumnos cuando es necesario. El Ministerio de Educación (2020) afirma que es un conjunto de estrategias las cuales son planificadas con el fin de complementar, consolidar y enriquecer a la acción educativa diseñadas por el docente, están dirigidas a los estudiantes que presentan bajos procesos de aprendizaje lo que hace que no logren tener un buen rendimiento académico. Puede darse durante la jornada escolar, o a su vez, fuera del horario, las actividades que se realicen deben tener un enfoque dirigido a la adquisición de los aprendizajes significativos.

Ventajas

El refuerzo académico es una vía eficaz para que los alumnos logren alcanzar los aprendizajes necesarios para su formación académica. Machuca Manotoa (2021) afirma:

- **Personalización:** las clases que son de apoyo a su vez son también de personalización, debido a que el docente realiza el refuerzo de acuerdo a las necesidades de cada uno de los estudiantes.
- **Planificación:** los docentes deben realizar un plan de clase adecuado, el cual este adaptado a las necesidades de cada estudiante. Es así como los maestros garantizan que el refuerzo académico aporte al rendimiento escolar del estudiante.
- **Seguimiento al alumno:** los padres de los estudiantes pueden realizar un seguimiento por medio de las fichas de observación que los docentes redactan a detalle lo que sucede durante el refuerzo académico.

Elementos del refuerzo académico

El refuerzo académico incluye elementos indispensables para que el estudiante pueda alcanzar los objetivos planteados. De acuerdo con el Reglamento General de la Ley

Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) expedida por el Ministerio de Educación (2017) en su art. 208 afirma:

Si la evaluación continua determinare bajos resultados en los procesos de aprendizaje en uno o más estudiantes de un grado o curso, se deberá diseñar e implementar de inmediato procesos de refuerzo académico. El refuerzo académico incluirá elementos tales como los que se describen a continuación:

1. clases de refuerzo lideradas por el mismo docente que regularmente enseña la asignatura u otro docente que enseñe la misma asignatura;
2. tutorías individuales con el mismo docente que regularmente enseña la asignatura u otro docente que enseñe la misma asignatura;
3. tutorías individuales con un psicólogo educativo o experto según las necesidades educativas de los estudiantes; y,
4. cronograma de estudios que el estudiante debe cumplir en casa con ayuda de su familia. (p.58)

El refuerzo académico tiene que ser brindado en las instituciones educativas, debido a que, con ayuda del docente es como los estudiantes pueden adquirir los contenidos impartidos en el aula. El refuerzo pedagógico permite mejorar las destrezas de los alumnos lo cual hace que el rendimiento de los estudiantes mejore.

Estrategias del refuerzo académico

El Ministerio de Educación (2019) menciona que para brindar a los estudiantes un adecuado refuerzo académico es necesario considerar a las estrategias de programación y metodológicas, descritas a continuación:

Programación

- Es necesario establecer de forma clara los objetivos y las destrezas que se van a alcanzar.
- Se tiene que preparar actividades en cuanto a un mismo contenido de refuerzo.
- Hay que distribuir el espacio adecuadamente, se puede hacer por zonas para la realización de consultas, tareas, clases de refuerzo, para lecturas, entre otras.
- Se debe organizar a los estudiantes que participaran en el aula.

- Planificar los horarios en que se atenderá a los estudiantes ya sea de manera grupal o a su vez individual.

Metodológicas

- **Refuerzo académico individualizado:** es necesario establecer el lugar y el momento adecuado para brindar el refuerzo a los estudiantes que lo necesitan. Este refuerzo tiene que realizarlo en el aula, y puede ser impartido también por otro docente de la misma materia, así como también por el departamento del DECE.
- **Refuerzo académico grupal:** se lo puede hacer en grupos pequeños o grandes en cuanto a las asignaturas en las que los estudiantes presentan problemas.
- **Ayuda entre iguales:** este refuerzo se lo hace entre dos compañeros, donde se selecciona a los alumnos con mejor rendimiento académico para que trabajen con el alumno que requiere de apoyo pedagógico.
- **Aprendizaje a través del uso de la tecnología:** hay diversas maneras de concebir los conocimientos dentro de la educación formal, que contemplan los espacios no solo físicos. El uso de la tecnología motiva a los estudiantes, y mejora las habilidades cognitivas.
- **Aprendizaje cooperativo:** este aprendizaje permite que se organicen las actividades en base al tipo de refuerzo académico que requiera el estudiante, el alumnado realiza actividades cooperativamente con la finalidad de motivarse.

El refuerzo que brindan los docentes tiene que ser programado adecuadamente con la finalidad de hacer que el estudiante se sienta motivado, esto con la finalidad de mejorar su proceso de aprendizaje.

Evaluación del refuerzo académico

El refuerzo académico tiene que ser evaluado una vez que el docente lo ha llevado a cabo. De acuerdo a el Reglamento a la LOEI expedida por el Ministerio de Educación (2017) en el art. 208 se afirma:

El docente deberá revisar el trabajo que el estudiante realizó durante el refuerzo académico y ofrecer retroalimentación oportuna, detallada y precisa que

permita al estudiante aprender y mejorar. Además, estos trabajos deberán ser calificados, y promediados con las notas obtenidas en los demás trabajos académicos. (p.58)

El proceso del refuerzo académico tiene que ser calificado y retroalimentado en el momento oportuno, para que el estudiante pueda tener conocimiento de su avance. La calificación tienen que ser acorde a las estrategias metodológicas que se pusieron en práctica, así como también al número de trabajos que se realizaron durante su desarrollo.

1.2. Objetivos

Objetivo General

- Analizar la relación entre la plataforma Educaplay y el refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica.

Objetivos Específicos

- Fundamentar de manera teórica las bases conceptuales relacionadas con la plataforma Educaplay y refuerzo académico.

Para dar cumplimiento a este objetivo se realizó una investigación bibliográfica sobre las variables la plataforma Educaplay y el refuerzo académico, para esto se acudió a la revisión de fuentes como libros digitales, artículos científicos, repositorio de la Universidad Técnica de Ambato y revistas científicas. En la plataforma Educaplay se pudo destacar conceptualización, características, ventajas, desventajas y actividades que brinda la herramienta. En cuanto al refuerzo académico se obtuvo conceptos, ventajas, elementos, estrategias y la evaluación del mismo, por lo que, al realizar esta indagación profunda y en función de una interpretación que se ejecutó se logró comprender al tema de estudio.

- Determinar la utilidad de la plataforma Educaplay en la asignatura de Ciencias Naturales.

Este objetivo se cumplió por medio de una encuesta la cual fue dirigida a los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Hortensia Vásquez Salvador”. Como instrumento de recolección de información se utilizó un cuestionario estructurado que constó de diez preguntas, mismo que fue validado por expertos, y aplicado a través de la plataforma Microsoft Teams, con la finalidad de conocer la utilidad de la plataforma Educaplay en la asignatura de Ciencias Naturales. Los resultados que se obtuvieron permitieron realizar un análisis e interpretación de los mismos por medio de sus respectivas tablas.

- Establecer las estrategias de refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales.

Para el cumplimiento de este objetivo se ejecutó una entrevista por medio de un guion de preguntas abiertas, pero antes de su aplicación fue validado por expertos. La entrevista fue dirigida a los docentes encargados del séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Hortensia Vásquez Salvador”, a través de la plataforma Microsoft Teams. La información que se obtuvo se sometió a una respectiva interpretación para así comprender la manera en cómo los maestros realizan el refuerzo académico y su importancia para los estudiantes de la institución.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Materiales

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “Hortensia Vásquez Salvador” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas. Para el desarrollo del trabajo se contó con la colaboración y participación de las autoridades institucionales, docentes y estudiantes, quienes permitieron que se aplique los instrumentos de recolección de información y de esta manera realizar un análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

Las técnicas que se emplearon son la encuesta y una entrevista a través de la plataforma Microsoft Teams. La encuesta se la realizó a través de un cuestionario estructurado, el cual constó de diez preguntas que fue dirigido a los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica. El cuestionario se lo elaboró por medio de la herramienta Google Forms, donde las preguntas fueron en escala de Likert, de siempre, a veces, nunca y dicotómicas, las cuales fueron de ayuda para el análisis e interpretación de los resultados. La técnica de la entrevista se la ejecutó, mediante un guión de preguntas abiertas, dirigida a los docentes encargados, para llevar a cabo la entrevista se estableció el día y la hora; y con los datos que se obtuvo de los instrumentos se procedió a realizar un análisis, interpretación y discusión de los mismos, y de esa manera obtener información que permita alcanzar el objetivo planteado.

2.2. Métodos

El presente trabajo de investigación tuvo un enfoque cualitativo y cuantitativo, debido a que, fue necesario la implementación de los dos para lograr alcanzar los resultados deseados. Se utilizó el enfoque cualitativo porque permitió analizar información fundamental, esto se logró a través de una entrevista que fue dirigida a los docentes del séptimo grado de la Unidad Educativa “Hortensia Vásquez Salvador”, donde posteriormente se obtuvo datos los cuales fueron de apoyo para comprender a la variable de estudio.

El enfoque cuantitativo se lo utilizó para recolectar datos numéricos, a través, de la técnica de la encuesta la cual fue dirigida a los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Hortensia Vásquez Salvador”. La información que se obtuvo mediante la aplicación del instrumento fue procesada y tabulada con sus respectivos porcentajes y tablas, y posteriormente sometida a un análisis e interpretación estadística, y de esa manera se logró llegar a una mejor comprensión sobre los datos investigativos.

La presente investigación se desarrolló con el nivel exploratorio y descriptivo, debido a que, se realizó un estudio a las variables tanto dependiente e independiente. La investigación exploratoria, nos permite analizar un tema poco estudiado y los resultados obtenidos permiten aclarar dudas, sobre todo, para investigaciones que estén relacionadas con el tema, mediante la participación directa con la realidad que se pretende investigar. Es de carácter descriptivo, porque permite describir e interpretar la información necesaria en cuanto al tema de estudio, por lo que, se extrae lo esencial de las variables.

En el desarrollo de esta investigación se empleó la modalidad bibliográfica y de campo. Es de tipo bibliográfica, pues se acudió a fuentes confiables de información tales como revistas, artículos científicos, libros digitales, así como el repositorio de la Universidad Técnica de Ambato, con la finalidad de obtener conocimiento que aporte de manera significativa al desarrollo del trabajo. La información que se obtuvo permitió la construcción de los antecedentes investigativos, así como aportar al marco teórico. Se trabajó también con la modalidad de campo, debido a que, se recopiló información de forma directa. Se tuvo contacto con la máxima autoridad de la Unidad Educativa “Hortensia Vásquez Salvador” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, con el propósito de obtener información más exacta sobre las variables investigativas y para esto el investigador se reunió con las personas involucradas.

La población se encuentra conformada por 2 docentes y 78 estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Hortensia Vásquez Salvador” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas; sin embargo no se trabajó con la totalidad de la población, solo participaron aquellos alumnos que

contaban con equipos tecnológicos, acceso a la plataforma Microsoft Teams al igual que el acceso a internet, es decir que se trabajó con un total de 51 estudiantes. El resto de la población no participó, debido a que, ya no contaban con acceso a la plataforma Microsoft Teams e internet.

Tabla 1

Población

	Estudiantes	Docentes
Paralelo “A” :	40	1
Paralelo “B” :	38	1
Total:	78	2

Nota. Población total de los estudiantes (2022).

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis e interpretación de resultados de la encuesta dirigida a estudiantes.

Pregunta 1: ¿Usa la plataforma Educaplay?

Tabla 2

Uso de la plataforma

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	9,8 %
A veces	32	62,7 %
Nunca	14	27,5 %
Total	51	100%

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes (2022).

Análisis

De un total de 51 estudiantes encuestados que corresponden al 100% de la población, el 62,7% manifiestan que a veces usan la plataforma Educaplay, el 27,5% mencionan que nunca la han usado y el 9,8% que señalan que siempre la usan.

Interpretación

Se puede inferir que los estudiantes conocen y hacen uso de la plataforma Educaplay, debido a que, al ser una herramienta interactiva y de fácil acceso, permite que los alumnos aprendan de manera lúdica. De acuerdo con la Constitución de la República de Ecuador (2008), en su art. 347 menciona que es responsabilidad del estado “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (p.107). De lo anterior se infiere que los docentes promueven el uso de la tecnología (Educaplay) de acuerdo con la naturaleza de los temas.

Pregunta 2: ¿Le resulta fácil usar la plataforma Educaplay?

Tabla 3

Fácil utilización de la plataforma

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	23	45,1 %
A veces	19	37,3 %
Nunca	9	17,6 %
Total	51	100%

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes (2022).

Análisis

De un total de 51 estudiantes encuestados que corresponden al 100% de la población, el 45,1% señalan que siempre les resulta fácil utilizar la plataforma Educaplay, el 37,3% mencionan a veces y el 17,6% manifiestan que nunca les resulta fácil usar la plataforma.

Interpretación

Educaplay es una herramienta que se caracteriza por ser de fácil manejo y comprensión. Esta plataforma al ser lúdica brinda la oportunidad al usuario de interactuar con las diversas actividades que ofrece, es así como el estudiante se siente motivado por aprender. La plataforma permite que el docente pueda diseñar todo tipo de juegos y adaptarlos a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos, por lo que, el docente al momento de querer reforzar un tema de clase puede navegar de manera libre en la herramienta y así seleccionar la actividad que más le llame la atención.

Pregunta 3: ¿Con cuál de las actividades que ofrece la plataforma le gusta interactuar más? Escoja una opción.

Tabla 4

Actividades de la plataforma Educaplay

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Adivinanzas	14	27,5%
Sopa de letras	12	23,5%
Froggy Jumps	6	11,8%
Dictado	5	9,8%
Ordenar letras	4	7,8%
Crucigramas	4	5,9%
Video Quiz	3	5,9%
Diálogo	2	3,9%
Presentación	1	2%
Test	1	2%
Relacionar	-	-
Ordenar palabras	-	-
Ruleta de palabras	-	-
Completar	-	-
Mapa interactivo	-	-
Relac. Columnas	-	-
Relac. Mosaico	-	-
Total	51	100%

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes (2022).

Análisis

De un total de 51 estudiantes encuestados que corresponden al 100% de la población, el 27,5% señalan que les gusta interactuar con las adivinanzas, el 23,5% mencionan la sopa de letras, el 11,8% manifiestan a froggy jumps, el 9,8% señalan el dictado, el 7,8% mencionan ordenar letras, el 5,9% señalan los crucigramas y video quiz, el 3,9% manifiestan diálogo, y el 2% mencionan a la presentación y el test.

Interpretación

Es posible evidenciar que a los estudiantes les gusta interactuar con las actividades que ofrece Educaplay, debido a que, mediante el juego desarrollan sus habilidades cognitivas. Saucedo et al. (2020) mencionan que la gamificación permite que el docente por medio del juego pueda mejorar los procesos de aprendizaje de los alumnos. De los resultados se infiere que las actividades son interesantes, lo que permite llamar la atención del alumno y así favorecer a su desempeño académico.

Pregunta 4: ¿El docente utiliza la plataforma Educaplay para la enseñanza y aprendizaje de Ciencias Naturales?

Tabla 5

Uso de la plataforma por parte del docente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	23,5%
A veces	19	37,3 %
Nunca	20	39,2%
Total	51	100 %

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes (2022).

Análisis

De un total de 51 estudiantes encuestados que corresponden al 100% de la población, el 39,2% mencionan que el docente no hace uso de la plataforma para la enseñanza y aprendizaje de Ciencias Naturales, el 37,3% señalan a veces y el 23, 5% manifiestan siempre.

Interpretación

Las TIC al estar presentes en nuestro diario vivir, es necesario utilizarlas, sobre todo en la educación, debido a que, es así como las clases logran ser interactivas e innovadoras. Educaplay al tener como objetivo a la formación educativa permite que los maestros motiven a los estudiantes. El Plan Educativo: aprendamos juntos en casa expedido por el Ministerio de Educación (2020) plantea que al usar plataformas tanto dicentes como docentes pueden seleccionar de manera adecuada la información que es necesaria para generar competencias que son de utilidad para la formación del alumno. El maestro al manejar una plataforma educativa tiene la oportunidad de conocer más de cerca el desarrollo académico de sus alumnos. De los resultados obtenidos es posible inferir que el docente no necesariamente hace uso de la plataformas (Educaplay) para la enseñanza.

Pregunta 5: ¿Considera que las actividades que ofrece Educaplay aportarían al aprendizaje de Ciencias Naturales?

Tabla 6

Aporte de las actividades al aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	18	35,3%
De acuerdo	21	41,2 %
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	11	21,6%
En desacuerdo	1	2%
Totalmente en desacuerdo	-	-
Total	51	100%

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes (2022).

Análisis

De un total de 51 estudiantes encuestados que corresponden al 100% de la población, el 41,2% mencionan estar de acuerdo en que las actividades que ofrece educaplay aportan al aprendizaje de Ciencias Naturales, el 35,3% señalan estar totalmente de acuerdo, el 21,6% manifestaron ni de acuerdo ni en desacuerdo, y finalmente el 2% mencionaron estar en desacuerdo.

Interpretación

Las actividades que ofrece Educaplay al ser interactivas brindan la oportunidad a los estudiantes de reforzar y poner en práctica los contenidos que van adquiriendo en el aula. Alzaga (2020) menciona que los juegos que son creados por medio de Educaplay son accesibles en todo momento, pueden ser utilizadas para el refuerzo de un tema, para detectar conocimientos previos, como actividades para cierres de unidad, o a su vez para realizar evaluaciones. Es viable utilizar la herramienta durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que, permite al alumno ser activo durante su desarrollo académico. Las actividades de la plataforma Educaplay pueden ser utilizadas para la enseñanza y aprendizaje de Ciencias Naturales u otras asignaturas.

Pregunta 6: ¿El docente hace uso de la plataforma Educaplay para realizar el refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales?

Tabla 7

Uso de Educaplay para el refuerzo académico

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	58,8%
No	21	41,2%
Total	51	100%

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes (2022).

Análisis

De un total de 51 estudiantes encuestados que corresponden al 100% de la población, el 58,8% mencionan que el docente hace uso de la plataforma para el refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales, y el 41,2% señalan que el maestro no hace uso de Educaplay para el refuerzo académico.

Interpretación

El docente al usar la plataforma Educaplay para brindar refuerzo académico en Ciencias Naturales, permite que los estudiantes en base al juego adquieran los contenidos y despierten su creatividad. La UNICEF (2018) afirma que el aprendizaje a través del juego potencia en el alumnado el dominio de los conocimientos académicos. El juego incentiva la imaginación y la creatividad, debido a que, ambos son elementos clave para que el alumno disfrute de su aprendizaje; así mismo permite que el docente participe de manera activa lo que favorece a su capacidad de investigación. De lo anterior se puede inferir que el refuerzo académico es por medio del juego que brindan plataformas como Educaplay.

Pregunta 7: ¿Con qué frecuencia el docente brinda refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales?

Tabla 8

Refuerzo académico en Ciencias Naturales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	37,3%
A veces	26	51%
Nunca	6	11,8%
Total	51	100%

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes (2022).

Análisis

De un total de 51 estudiantes encuestados que corresponden al 100% de la población, el 51% mencionan que el docente a veces brinda refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales, el 37,3% señalaron siempre, y el 11,8% mencionan que nunca.

Interpretación

El docente al brindar refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales permite a los estudiantes reforzar contenidos que ocasionalmente no suelen estar claros cuando son impartidos en el aula. En el Reglamento a la LOEI expedida por el Ministerio de Educación (2017) en su art. 204 menciona:

A fin de promover el mejoramiento académico y evitar que los estudiantes finalicen el año escolar sin haber cumplido con los aprendizajes esperados para el grado o curso, los establecimientos educativos deben cumplir, como mínimo, con los procesos de evaluación, retroalimentación y refuerzo académico. (p.57)

Se deduce que la institución cumple con la norma establecida por el Ministerio de Educación. Los docentes brindan refuerzo académico a los estudiantes lo cual aporta al proceso de aprendizaje en los estudiantes.

Pregunta 8: ¿Considera que las actividades de refuerzo diseñadas por el docente facilitan su autoaprendizaje?

Tabla 9

Actividades diseñadas por el docente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	26	51%
De acuerdo	19	37,3%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	9,8%
En desacuerdo	-	-
Totalmente en desacuerdo	1	2%
Total	51	100%

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes (2022).

Análisis

De un total de 51 estudiantes encuestados que corresponden al 100% de la población, el 51% señalan estar totalmente de acuerdo en que las actividades diseñadas por el docentes facilitan su autoaprendizaje, el 37,3% mencionan estar de acuerdo, el 9,8% manifiestan estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, y el 2% mencionan estar en totalmente en desacuerdo.

Interpretación

Se puede inferir que las actividades que son diseñadas por el docente son acorde a las necesidades de los estudiantes lo que significa que facilitan el autoaprendizaje de los alumnos. El instructivo para la aplicación de la evolución estudiantil expedido por el Ministerio de Educación (2016) menciona que para brindar refuerzo académico es necesario diseñar actividades enfocadas a un contenido y destreza, así como también variar el grado de dificultad. Es decir que, de acuerdo con los resultados obtenidos el docente prepara actividades adecuadas que permiten que el estudiante refuerce sus conocimientos.

Pregunta 9: ¿Considera que realizar el refuerzo académico a través de la plataforma Educaplay fortalecería su aprendizaje?

Tabla 10

El refuerzo académico a través de Educaplay

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	22	43,1%
De acuerdo	20	39,2%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	13,7%
En desacuerdo	2	3,9%
Totalmente en desacuerdo	-	-
Total	51	100%

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes (2022).

Análisis

De un total de 51 estudiantes encuestados que corresponden al 100% de la población, el 43,1% mencionan estar totalmente de acuerdo en que a realizar el refuerzo académico a través de la plataforma Educaplay fortalecería su aprendizaje, el 39,2% señalaron estar de acuerdo, el 13,7% manifiestan estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que el 3,9% mencionan estar en desacuerdo.

Interpretación

Es posible inferir que realizar refuerzo académico mediante el uso de plataformas como Educaplay el aprendizaje de los estudiantes se vería favorecido, debido a que, por medio de la herramienta es posible diseñar actividades acorde a los gustos y necesidades de los alumnos, así como adaptarlas conforme se crea conveniente. Cabe mencionar que, el propósito de los recursos digitales es brindar un aprendizaje activo. Educaplay al ser una plataforma que ofrece una gama de actividades en base al juego, permite que el docente utilice las que considere adecuadas, y utilizarlas tanto para la enseñanza como para el refuerzo de contenidos.

Pregunta 10: ¿Considera que al usar la plataforma Educaplay se logra un mejor refuerzo académico que con metodologías convencionales?

Tabla 11

Uso de Educaplay para mejorar el refuerzo académico

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	22	43,1%
De acuerdo	20	39,2 %
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	13,7%
En desacuerdo	2	3,9%
Totalmente en desacuerdo	-	-
Total	51	100%

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes (2022).

Análisis

De un total de 51 estudiantes encuestados que corresponden al 100% de la población, el 43,1% mencionan estar totalmente de acuerdo en que con el uso de Educaplay se logra un mejor refuerzo académico que con metodologías convencionales, el 39,2% manifiestan estar de acuerdo, el 13,7% señalan estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que el 3,9 mencionan estar en desacuerdo.

Interpretación

Se puede apreciar que con el uso de plataformas como Educaplay se logra un mejor refuerzo académico que con metodologías que comúnmente se utilizan en el aula, debido a que, tanto docentes como estudiantes pueden interactuar ya sea de manera individual o colaborativa. El Ministerio de Educación (2021) menciona que el aprendizaje basado en juego (ABJ) y la gamificación permiten que se logre mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Hacer uso constante de herramientas tecnológicas brindan la oportunidad de despertar la atención y motivación en los alumnos, sobre todo, porque son nativos digitales. Es posible inferir que las metodologías tradicionales que se usan para el refuerzo académico ya no despiertan el interés en el alumno, por lo que consideran necesario usar plataformas, y más si permiten adquirir los conocimientos por medio de dinámicas o desafíos.

- **Interpretación de la entrevista aplicada a los docentes**

Pregunta 1: ¿Qué plataformas educativas conoce usted que permitan hacer de las clases más interactivas?

Figura 3

Conocimiento de plataformas.

Docente 1	Docente 2	Interpretación
La plataforma Microsoft Teams.	Plataformas como Microsoft Teams es las que más hemos utilizado los docentes; YouTube, en especial para Ciencias Naturales, así como también el uso de redes sociales como Facebook o Instagram.	Las plataformas educativas permiten a los docentes interactuar y navegar de manera libre. Algunas de las herramientas pueden estar al alcance del usuario como es YouTube y otras son facilitadas por el Ministerio de Educación, como es el caso de Microsoft Teams. El docente al usar de todo tipo de plataformas, así como también redes sociales aporta al proceso de aprendizaje de los estudiantes, debido a que, las plataformas proporcionan información necesaria a la comunidad educativa lo que hace que las clases sean interactivas.

Nota. Entrevista aplicada a los docentes (2022).

Pregunta 2: ¿Con qué frecuencia utiliza usted plataformas educativas en el aula?

Figura 4

Frecuencia del uso de plataformas.

Docente 1	Docente 2	Interpretación
Casi nunca utilizo plataformas en el aula.	Últimamente no se ha utilizado plataformas muy seguido porque no se cuenta con internet en el aula, por lo que se utiliza, a veces o rara vez.	El uso de plataformas educativas en el aula permiten desarrollar las habilidades cognitivas y comunicativas en los estudiantes, debido a que, por medio del juego se estimula la creatividad. El MINEDUC (2020) menciona que el intercambio de información entre el maestro y alumno se da mediante plataformas, debido a que, es en donde pueden descargar materiales de clase o subir trabajos. Si no se utilizan constantemente plataformas no se está estimulando de manera adecuada al proceso de aprendizaje del estudiante.

Nota. Entrevista aplicada a los docentes (2022).

Pregunta 3: ¿De qué manera realiza usted el refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales?

Figura 5

Refuerzo académico en Ciencias Naturales.

Docente 1	Docente 2	Interpretación
No se está realizando refuerzo académico en dicha asignatura, de acuerdo a los lineamientos establecidos.	Se realiza el refuerzo académico por medio del uso de plataformas, imágenes, láminas, libros, textos y la pizarra.	El refuerzo académico permite a los docentes atender a los estudiantes que requieren de apoyo y de esa manera lograr a que adquieran los contenidos que se vieron en la clase y que por lo general necesitan ser reforzados. Al realizar el refuerzo por medio de materiales y plataformas el alumno se siente motivado por aprender, debido a que, es así como el estudiante interactúa.

Nota. Entrevista aplicada a los docentes (2022).

Pregunta 4: ¿Usted programa estrategias para brindar un adecuado refuerzo académico a los estudiantes? ¿De qué manera las programa?

Figura 6

Programación de estrategias.

Docente 1	Docente 2	Interpretación
Sí, de acuerdo a la planificación establecida.	Sí claro que se programa, yo me apoyo de libros, textos, y plataformas que me permitan hacer actividades para llevar a los estudiantes y que trabajen de manera grupal.	El refuerzo académico al ser programado por medio de estrategias adecuadas el docente tiene claro lo que desea alcanzar con los estudiantes al momento de realizar el refuerzo pedagógico. El propósito de la programación es brindar a los alumnos actividades en donde todos trabajen por igual y así despejar dudas. Caiza y Silva (2019) afirman que las estrategias planificadas permiten determinar cómo será ejecutado el refuerzo académico en la unidad educativa. Dicho lo anterior se puede inferir que los docentes tienen en consideración que antes de ofrecer refuerzo en las asignaturas este debe ser debidamente establecido.

Nota. Entrevista aplicada a los docentes (2022).

Pregunta 5: ¿Qué estrategias pone en práctica con los estudiantes para realizar el refuerzo académico en Ciencias Naturales?

Figura 7

Uso de estrategias para el refuerzo académico.

Docente 1	Docente 2	Interpretación
No se está realizando refuerzo académico en dicha asignatura.	Una de las maneras de reforzar los temas, es pidiendo con anterioridad a los estudiantes que impriman actividades, sobre todo, las fichas que propone el Ministerio de Educación para que trabajen en el aula, ya sea de manera individual o grupal.	El refuerzo académico por medio del uso de materiales que llaman la atención de los estudiantes permiten que los conocimientos sean adquiridos de manera lúdica, debido a que, permiten la participación del alumno. El docente al pedir con anticipación a los estudiantes revisar las actividades que se van a tratar durante la clase es posible que los alumnos tengan conocimiento de cómo se van a desarrollar los contenidos.

Nota. Entrevista aplicada a los docentes (2022).

Pregunta 6: ¿Considera que el refuerzo académico permite que los estudiantes sean agentes activos de su autoaprendizaje? ¿Por qué?

Figura 8

El refuerzo académico y el autoaprendizaje.

Docente 1	Docente 2	Interpretación
Sí, porque permite consolidar las destrezas de los estudiantes.	Claro, porque es lo que se está tratando de lograr ahora, que el alumno sea activo y se interese en el desarrollo de su autoaprendizaje, y que no solo el docente sea el protagonista responsable.	El refuerzo académico permite atender el desarrollo de los estudiantes, al igual que consolidar las destrezas de cada uno. Al brindar refuerzo se busca que el alumno se convierta en agente activo en su proceso de aprendizaje y en la adquisición de contenidos. García Ochoa (2017) menciona que el propósito del refuerzo pedagógico es identificar los intereses y capacidades de los alumnos para que así sean capaces de encaminar su proceso de aprendizaje.

Nota. Entrevista aplicada a los docentes (2022).

Pregunta 7: ¿Cree usted que el refuerzo académico a través de plataformas educativas como Educaplay aportan al aprendizaje significativo de los estudiantes? ¿Por qué?

Figura 9

Aporte de plataformas al aprendizaje.

Docente 1	Docente 2	Interpretación
Sí, sería muy bueno pero en la realidad es muy difícil ya que en las aulas no se cuenta con internet, ni con un laboratorio de computación, donde los estudiantes puedan tener acceso.	Claro que sí, porque le brinda al estudiante mucha información con el fin de llamar su atención y que así se sienta motivado por el uso de la tecnología.	El uso de plataformas por parte de los docentes permite que el refuerzo académico sea interactivo y de esa manera el rendimiento de los estudiantes se ve favorecido, debido a que, al sentirse motivados demuestran interés por aprender. El usar herramientas digitales es factible, debido a que, brinda una gama de información la cual aporta al aprendizaje significativo; sin embargo, la utilización de plataformas digitales es un reto para las instituciones educativas.

Nota. Entrevista aplicada a los docentes (2022).

Pregunta 8: ¿Qué tipo de refuerzo académico utiliza para la asignatura de Ciencias Naturales? ¿Por qué?

Figura 10

Tipo de refuerzo académico.

Docente 1	Docente 2	Interpretación
Clases lideradas por el mismo docente, porque según los lineamientos establecidos es el docente quien debe liderar este proceso incluyendo a todos los niveles.	Las clases lideradas por el mismo docente, por qué es así como se puede ver donde los niños tienen las falencias, y así reforzar lo que no entienden y lo que más se pueda.	Las clases lideradas por el mismo docente permiten atender las necesidades individuales y colectivas de los estudiantes, puesto que el maestro es quien conoce el ritmo de aprendizaje de los alumnos, y es así como el estudiante siente confianza de participar. El plan de refuerzo académico (2017) expedido por la Unidad Educativa Fiscal “Rita Lecumberri” menciona que este refuerzo es dado por el maestro que por lo general enseña la asignatura o a su vez por otro profesor que también imparta la misma área.

Nota. Entrevista aplicada a los docentes (2022).

Pregunta 9: ¿Qué estrategias metodológicas considera que es la más adecuada para realizar refuerzo académico en Ciencias Naturales? ¿Por qué?

Figura 11

Estrategias metodológicas.

Docente 1	Docente 2	Interpretación
No hay refuerzo académico para dicha asignatura.	Considero que el refuerzo grupal, porque así todos los estudiantes participan aportando con sus puntos de vista, y mediante la tecnología es mucho mejor e ideal.	El refuerzo académico por medio del uso de estrategias como el refuerzo grupal mediado por la tecnología, es la manera más adecuada de permitir que exista un apoyo mutuo entre los alumnos que mantienen un buen ritmo académico con aquellos quienes necesitan de ayuda, y mediante trabajos colaborativos el rendimiento académico se ve favorecido. Al permitir que los alumnos participen de manera grupal todos aportan con sus puntos de vista en cuanto a temas o casos en los que se les complique un poco entender una clase.

Nota. Entrevista aplicada a los docentes (2022).

Pregunta 10: ¿Considera que con el uso de la plataforma Educaplay se logra un mejor refuerzo académico que con metodologías convencionales? ¿Por qué?

Figura 12

Uso de plataformas para el refuerzo académico.

Docente 1	Docente 2	Interpretación
Sería bueno pero en la realidad no se la utiliza.	Considero que sí, porque las plataformas motivan mucho al estudiante, y mediante ellas tienen varias posibilidades de trabajar e interactuar más, porque hoy en día se tiene que hacer uso de plataformas y no negar el desarrollo tecnológico al alumno.	Brindar refuerzo académico por medio del uso de plataformas como Educaplay permiten que los estudiantes interactúen aún más que con las metodologías que por lo general se suelen utilizar en el aula, cuando el docente no busca la manera de motivar a los alumnos su metodología de enseñanza se vuelve monótona. Con el avance de la tecnología es más fácil permitir que los dicentes sean más activos y protagonistas de su desarrollo académico.

Nota. Entrevista aplicada a los docentes (2022).

Discusión de los resultados

Los hallazgos encontrados en la presente investigación se contrastaron con la información que se recabó por medio de diferentes autores y con los resultados obtenidos en la investigación de campo.

A través de los resultados obtenidos se logró evidenciar que mediante el uso de la plataforma Educaplay el aprendizaje de los estudiantes se ve favorecido, pues permite a docentes innovar sus clases y así llamar la atención de los alumnos. Educaplay brinda una gama de actividades las cuales pueden ser utilizadas tanto para la enseñanza, para evaluaciones, como para brindar refuerzo. Se logró establecer también que no siempre se realiza refuerzo académico en Ciencias Naturales con los estudiantes; sin embargo, la docente que sí brinda refuerzo lo hace por medio del uso de plataformas o incluso con material impreso. Los docentes conocen pero no utilizan con frecuencia a Educaplay para brindar refuerzo académico en Ciencias Naturales; sin embargo, los alumnos conocen Educaplay y a veces la usan, debido a que, al ser una herramienta colaborativa permite que los usuarios pueden navegar de manera libre y así reforzar sus conocimientos. Con relación a la pregunta de que, si con el uso de la plataforma Educaplay se lograría un mejor refuerzo académico que con metodologías convencionales, se pudo evidenciar que tanto estudiantes como docentes coinciden en señalar que Educaplay es una herramienta poderosa la cual permite mejorar el desempeño académico, debido a que, se pueden diseñar y utilizar actividades adecuadas para ofrecer refuerzo.

Es posible inferir que los estudiantes afirman que el refuerzo pedagógico por medio del uso de Educaplay permite fortalecer sus aprendizajes y es así como su desempeño académico se ve favorecido, la docente considera también que a pesar de que no se utilizan con frecuencia plataformas en el aula, Educaplay es de gran importancia y utilidad, debido a que, permite que el estudiante sea activo y se sienta motivado. Estos resultados coinciden con los descritos por Cocha Cocha (2022) quien tuvo como objetivo determinar la utilidad de la plataforma “Educaplay” en el aprendizaje de Ciencias Naturales, el autor manifiesta que el uso de Educaplay es fundamental, pues por medio del juego los estudiantes se sienten motivados por aprender; así mismo, la herramienta permite que los alumnos puedan crear y, sobre todo, fortalecer sus

conocimientos a través de la tecnología. Por lo expuesto se puede afirmar que, al brindar refuerzo académico a los estudiantes mediante el uso de plataformas como Educaplay se potencia a la consolidación de los aprendizajes.

El refuerzo académico es primordial en la educación, debido a que, permite que el alumno pueda fortalecer contenidos por medio de estrategias pedagógicas, tal es el caso de la maestra que realiza refuerzo en Ciencias Naturales, debido a que, utiliza estrategias innovadoras y convencionales con la finalidad de hacer que los alumnos sean más participativos. De acuerdo con los docentes mediante el refuerzo pedagógico lo que se quiere lograr es que el estudiante sea el protagonista de su aprendizaje y que el maestro solo sea una guía para él, debido a que, es así como se consolidan sus destrezas. Resultados que coinciden con los de Ramírez Chacha (2016) quien tuvo como objetivo investigar la influencia del refuerzo pedagógico en el rendimiento escolar, menciona que es primordial la utilización de estrategias pedagógicas, debido a que, contribuyen al rendimiento académico del alumnado y la adquisición de los contenidos es más interactiva.

Educaplay al ser una plataforma que permite el acceso universal tanto de docentes como estudiantes, aporta de manera significativa al aprendizaje. Es posible utilizarla para potenciar el desempeño académico, debido a que, mediante el uso de herramientas web el proceso de enseñanza-aprendizaje es más interactivo, pues las herramientas permiten despertar el interés, desarrollar la creatividad y mejorar el aprendizaje autónomo y colaborativo. Es posible mencionar también que el refuerzo pedagógico es la clave para que los estudiantes puedan adquirir los conocimientos académicos y ser así mismo agentes activos de su proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

- Mediante la revisión bibliográfica que se realizó por medio de artículos científicos y repositorios digitales se ha podido establecer que la plataforma Educaplay, es una herramienta de carácter multimedia y gratuita, la cual ofrece una gama de actividades con el fin de permitir que tanto docentes como estudiantes las utilicen para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Educaplay es una herramienta de gran aporte para la comunidad educativa, debido a que, a través del juego se puede motivar e incentivar al docente, y de esa manera permitir que sea más activo en su aprendizaje. Se pudo determinar también que el refuerzo académico es aquel apoyo pedagógico que brindan los docentes a los estudiantes que pueden presentar un bajo rendimiento lo cual hace que fracasen en su proceso de aprendizaje. Entre sus ventajas se puede mencionar que el refuerzo permite tener una personalización con el alumno, realizar una planificación adecuada y sobre todo dar seguimiento. Por medio de los antecedentes investigativos se infiere que Educaplay y el refuerzo académico pueden mantener una relación, ya que, plataformas multimedia como Educaplay favorecen al rendimiento académico de los estudiantes, por lo que, se intuye que si las plataformas influyen en el rendimiento académico, también, es posible utilizar Educaplay para brindar refuerzo.
- Educaplay no es utilizada con mayor frecuencia por parte de los docentes en la asignatura de Ciencias Naturales; sin embargo se considera que Educaplay es apropiada porque permite motivar y fortalecer la adquisición de los contenidos. Se estableció también que el refuerzo pedagógico en Ciencias Naturales por medio de Educaplay es conveniente, puesto que, fortalece el autoaprendizaje en mayor medida que con metodologías tradicionales, debido a que, aporta al aprendizaje lúdico y autónomo de los estudiantes. Se estableció también que las actividades que brinda Educaplay aportan al aprendizaje del estudiante, por medio del juego la aplicación asegura la participación del alumno en la construcción del conocimiento,

y con el avance de la tecnología es posible que los alumnos sean activos en su proceso de aprendizaje, así como también reforzar contenidos en el momento en que se lo considere necesario.

- El refuerzo académico en Ciencias Naturales no se lo realiza por parte de uno de los docentes; sin embargo la maestra que si brinda refuerzo pedagógico menciona que para brindar un adecuado refuerzo a los estudiantes programa y dirige estrategias convencionales e innovadoras tales como el uso del material que ofrece el Ministerio de Educación (fichas pedagógicas, libros de trabajo, libros de texto), YouTube, redes sociales (Facebook, Instagram), plataformas educativas (Teams) imágenes, láminas, pizarras, entre otras. Promueve también a que los estudiantes trabajen de manera grupal, pues es así como se asegura la participación de todos y que el alumno sea el protagonista de su proceso de aprendizaje. Se determinó también que el uso de plataformas en el aula no es con frecuencia, debido a la realidad de la institución es decir no cuenta con internet; sin embargo, los docentes mencionan que el refuerzo académico por medio del uso de plataformas como Educaplay aporta al desarrollo de los estudiantes, debido a que, los motiva y su participación es aún más activa que con metodologías que ocasionalmente se utilizan en el aula.

4.2. Recomendaciones

- Es necesario que los docentes utilicen plataformas Educativas como Educaplay en el aula, más cuando se brinda refuerzo académico a los estudiantes, es así como pueden innovar y dejar de lado un poco lo tradicional, debido a que, al usar la tecnología y de cosas que permitan motivar al alumno en su proceso de aprendizaje, es como se brinda una educación adecuada y de calidad. Los maestros deben estar en constante capacitación en cuanto se refiere a las herramientas web 2.0; sobre todo, porque estas pueden ser de gran aporte para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, y es así como se encontrarán preparados a los retos que hoy en día se presentan en la educación.
- Promover el uso constante de herramientas web 2.0 como Educaplay para brindar refuerzo académico a los estudiantes, debido a que, es así como se puede mejorar el rendimiento escolar. Al incentivar el uso de Educaplay tanto docentes como estudiantes, pueden optimizar la utilidad de la plataforma en el aula, pues de esa manera, la comunidad educativa, tendrá un mayor conocimiento de las ventajas que brinda la herramienta. Educaplay al ser una plataforma que aporta al rendimiento de los estudiantes, también permite que los maestros se sientan motivados por innovar en cuanto a su metodología de enseñanza en Ciencias Naturales.
- Es necesario que la docente innove las estrategias que se utilizan en el aula al momento de brindar refuerzo académico, con la finalidad de evitar la monotonía y el aprendizaje mecánico, y de esa manera potenciar al máximo el rendimiento escolar de los estudiantes. Es preciso que se utilicen estrategias de programación y metodológicas diseñadas por el Ministerio de Educación como la ayuda entre pares, la previsión de objetivos y destrezas con criterios de desempeño; adecuación de espacios y tiempos; clases de refuerzo lideradas por el propio docente u otro de la misma asignatura, consultas con el Departamento de Consejería Estudiantil (DECE), y cronograma de estudios que deben ser trabajados en casa con el seguimiento de la familia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu Alvarado, Y., Barrera Jimenez, A. D., Worosz Breijo, T., y Vichot Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive. Revista de Educación*, 16(4), 610-623. <https://bit.ly/3wmvk2B>
- Abreu, O., Gallegos, M. C., Jácome, G. J., y Martínez, R. J. (2017). La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Formación Universitaria*, 10(3), 81-92. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062017000300009>
- Abreu, O., Rhea, S., Arciniegas, G., y Rosero, M. (2018). Objeto de Estudio de la Didáctica: Análisis Histórico Epistemológico y Crítico del Concepto. *Formación Universitaria*, 11(6), 75-82. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000600075>
- Alzaga, A. (2020). *Educaplay ¿Y si todo fuese un juego?* Instituto de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. <https://bit.ly/3yIpUFT>
- Anahuarqui Gualan, A. F. (2021). *Herramienta colaborativa Educaplay y el desempeño académico de los estudiantes del 7mo grado de la Escuela de Educación Básica "Jerusalén"* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio digital. <https://bit.ly/3bmYUgc>
- Caiza Simbaña, S. E., y Silva Núñez, R. A. (2019). *El refuerzo académico en el desarrollo de la producción escrita del idioma inglés en los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Hermano Miguel "La Salle" en el año lectivo 2018 -2019* [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador] Dspace. <https://bit.ly/3zy36DP>
- Calucho Herrera, M. C. (2018). *El refuerzo pedagógico como herramienta para el mejoramiento de los aprendizajes* [Tesis de posgrado, Universidad Andina Simón Bolívar sede Ecuador] UASB-Digital. <https://bit.ly/3N4BTMv>
- Chamorro Haro, W. G. (2018). *Diseño de un entorno virtual como recurso para el refuerzo académico en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de octavo año educación general básica del colegio Miguel Ángel Buonarroti*

- en el periodo académico 2017-2018 [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador] Dspace. <https://bit.ly/3N1XyF6>
- Cocha Cocha, M. d. (2022). *La plataforma digital "Educaplay" y aprendizaje de Ciencias Naturales en los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa "Bautista" del cantón Ambato* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio Digital. <https://bit.ly/3M61rZt>
- Constitución de la república del Ecuador. (2008). <https://bit.ly/3u2IH7m>
- Cruz Pérez, M. A., Pozo Vinueza, M. A., Aushay Yupangui, H. R., y Arias Parra, A. D. (2019). Las Tecnologías de la Información de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *e-Ciencias de la Información*, 9(1). [/https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052](https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052)
- Espinoza Torres, L. A. (2021). *La plataforma educativa Educaplay y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Escuela de Educación Básica Ismael Pérez Pazmiño del cantón Pedro Carbo* [Tesis de maestría, Universidad Estatal de Milagro] Unemi. <https://bit.ly/3yz4m9r>
- Freire Molina, A. F. (2017). *Las tutorías académicas como refuerzo al aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa "Manuela Espejo" del cantón Ambato provincia de Tungurahua* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio Digital. <https://bit.ly/39Tb5>
- García Calle, J. G., y Santillán Picuasi, Ñ. M. (2022). *Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. De la UE. Víctor Manuel Guzmán, Ibarra, Febrero-Julio 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte] Repositorio Digital. <https://bit.ly/3OE54Hb>
- García Ochoa, A. M. (2017). *Refuerzo Escolar una manera práctica de fortalecer el conocimiento* [Tesis de grado, Universidad Francisco José de Caldas] Repositorio Institucional. <https://bit.ly/3twQqcJ>
- Gerhard Heinze, M., Olmedo Canchola, V. H., y Andoney Mayén, J. V. (2017). Uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las residencias médicas en México. *Acta médica Grupo Ángeles*, 15(2), 150-153. <https://bit.ly/3FJHISM>
- Guerrero Paredes, A. E. (2018). *El refuerzo académico y la independencia cognoscitiva en los estudiantes de educación básica superior de la escuela de*

- educación básica Manuela Espejo del cantón Ambato, provincia de Tungurahua* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio Digital. <https://bit.ly/3LuzKc1>
- Guevara Villafuerte, J. (2014). *El B-Learning en el proceso de refuerzo académico en programación de aplicaciones de cuarta generación en la Unidad Educativa Juan Francisco Montalvo* [Tesis de posgrado, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio Digital. <https://bit.ly/3M6drdJ>
- Machuca Manotoa, K. E. (2021). *La gamificación para el desarrollo de actividades de refuerzo académico en la matemática, en los estudiantes de cuarto grado paralelos A y B de Educación General Básica de la Unidad Educativa "General Córdova" del cantón Ambato* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio Digital. <https://bit.ly/3yUG6if>
- MINEDUC. (2020). *ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00038-A*. <https://bit.ly/3Oq6YLC>
- Ministerio de Educación. (2016). *Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil*. <https://bit.ly/3OnumJQ>
- Ministerio de Educación. (2017). *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. <https://bit.ly/3HSPYLG>
- Ministerio de Educación. (2019). *Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil*. <https://bit.ly/3R6czII>
- Ministerio de Educación. (2020). *Instructivo para la Evaluación Estudiantil Plan Educativo Aprendemos juntos en casa*. <https://bit.ly/3NqNDZw>
- Ministerio de Educación. (2020). *Plan educativo: aprendamos juntos en casa*. <https://bit.ly/3HT96sP>
- Ministerio de Educación. (2021). *La interacción: Un elemento clave para el aprendizaje en un entorno virtual*. <https://bit.ly/3Aa6uFr>
- Ministerio de Educación Pública. (2017). *Guía Básica de Educaplay*. Dirección Recursos Tecnológicos en Educación. <https://bit.ly/3xPoamO>
- Orrego-Riofrío, M., y Aimacaña-Pinduisaca, C. J. (2018). Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje de química y física general. *Polo del conocimiento*, 3(10), 44-57. <https://dx.doi.org/10.23857/pc.v3i10.729>

- Oyola García, J. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. "San Antonio de Jicamarca" Vitarte; Lima, 2015* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo] Repositorio Digital Institucional. <https://bit.ly/3AfhTnl>
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., y Barragán-Mejía, E. (2021). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Revista Cátedra*, 5(1), 1-15. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Ramírez Chacha, H. Á. (2016). *El refuerzo pedagógico y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de noveno año de educación básica de la escuela "General Córdova" de la parroquia Pishilata, cantón Ambato, provincia de Tungurahua* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio Digital. <https://bit.ly/3FBIueJ>
- Rosero Carrillo, S. G. (2021). *El uso de la plataforma Educaplay para la impartición de las clases en línea de educación inicial en la Unidad Educativa Francisco Flor en época de pandemia* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio Digital. <https://bit.ly/3sqQPwL>
- Saucedo James, M. A., Cedeño Zambrano, G. A., y Hurtado Mora, M. J. (2020). La gamificación: Estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Magazine de las ciencias revista de investigación e innovación*, 5, 87-103. <https://bit.ly/3NIMvX8>
- Tene Guamán, L. E. (2017). *La motivación en el provecho enseñanza aprendizaje de los estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Santa Rosa* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio Digital. <https://bit.ly/3a1xufb>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. <https://uni.cf/3OlVity>
- Unidad Educativa Fiscal "Rita Lecumberri". (2017). *Plan de Refuerzo Académico*. <https://bit.ly/3ymmUZG>
- Vital Carrillo, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No.4*, 9(18), 9-12. <https://n9.cl/elmtb>

Zhiñin Quizhpi, D. A. (2018). *Guía metodológica para el uso de las TICs en el proceso de la enseñanza de la Lecto-Escritura, en segundo año de Educación General Básica, de la Escuela Juan José Flores del cantón Girón, período lectivo 2017-2018* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana Ecuador] Dspace. <https://n9.cl/tf7un>

ANEXOS

Anexo 1. Carta de compromiso de la Unidad Educativa.

CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 23/03/2022

Doctor
Marcelo Núñez
Presidente
Unidad de Integración Curricular
Carrera de Educación Básica
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Presente.

De mi consideración:

Yo, Dr. Nelson Miguel Figueroa Gonzales, en mi calidad de Rector de la Unidad Educativa "Hortensia Vásquez Salvador", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: "La plataforma Educaplay y el refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Hortensia Vásquez Salvador" de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas" propuesto por la señorita JANETH ALEXANDRA TORRES CUEVA, portadora de la cédula de ciudadanía N° 235013127-8, 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.


.....

Dr. Nelson Miguel Figueroa Gonzales
Rector de la Unidad Educativa "Hortensia Vásquez Salvador"
Cédula de Ciudadanía: 1708373079
No teléfono convencional:
No teléfono celular: 0980501010
Correo electrónico: nelson.figueroa@educación.gob.ec

Anexo 2. Encuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida a los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa
“Hortensia Vásquez Salvador” de la provincia de Santo Domingo
de los Tsáchilas.

Objetivo de la investigación:

- Determinar la utilidad de la plataforma Educaplay en la asignatura de Ciencias Naturales.

Instrucción:

- Lea detenidamente y seleccione la opción que considere adecuada para su respuesta.

Cuestionario:

1. ¿Usa la plataforma Educaplay?

- a. Siempre
 b. A veces
 c. Nunca

2. ¿Le resulta fácil usar la plataforma Educaplay?

- a. Siempre
 b. A veces
 c. Nunca

3. ¿Con cuál de las actividades que ofrece la plataforma le gusta interactuar más?

Escoja una opción.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> a. Adivinanzas | <input type="checkbox"/> j. Completar |
| <input type="checkbox"/> b. Crucigrama | <input type="checkbox"/> k. Froggy Jumps |
| <input type="checkbox"/> c. Sopa de letras | <input type="checkbox"/> l. Mapa interactivo |
| <input type="checkbox"/> d. Relacionar | <input type="checkbox"/> m. Ordenar letras |
| <input type="checkbox"/> e. Ordenar palabras | <input type="checkbox"/> n. Relacionar columnas |
| <input type="checkbox"/> f. Video Quiz | <input type="checkbox"/> o. Relacionar mosaico |
| <input type="checkbox"/> g. Diálogo | <input type="checkbox"/> p. Presentación |
| <input type="checkbox"/> h. Dictado | <input type="checkbox"/> q. Test |
| <input type="checkbox"/> i. Ruleta de palabras | |

4. ¿ El docente utiliza la plataforma Educaplay para la enseñanza y aprendizaje de Ciencias Naturales?
- a. Siempre
- b. A veces
- c. Nunca
5. ¿Considera que las actividades que ofrece Educaplay aportarían al aprendizaje de Ciencias Naturales?
- a. Totalmente de acuerdo
- b. De acuerdo
- c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d. En desacuerdo
- e. Totalmente en desacuerdo
6. ¿El docente hace uso de la plataforma Educaplay para realizar el refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales?
- a. Si
- b. No
7. ¿Con qué frecuencia el docente brinda refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales?
- a. Siempre
- b. A veces
- c. Nunca
8. ¿Considera que las actividades de refuerzo diseñadas por el docente facilitan su autoaprendizaje?
- a. Totalmente de acuerdo
- b. De acuerdo
- c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d. En desacuerdo
- e. Totalmente en desacuerdo

9. ¿Considera que realizar el refuerzo académico a través de la plataforma Educaplay fortalecería su aprendizaje?

- a. Totalmente de acuerdo
- b. De acuerdo
- c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d. En desacuerdo
- e. Totalmente en desacuerdo

10. ¿Considera que al usar la plataforma Educaplay se logra un mejor refuerzo académico que con metodologías convencionales?

- a. Totalmente de acuerdo
- b. De acuerdo
- c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d. En desacuerdo
- e. Totalmente en desacuerdo

Anexo 3. Entrevista



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Entrevista dirigida a los docentes de séptimo grado de la Unidad Educativa
“Hortensia Vásquez Salvador” de la provincia de Santo Domingo
de los Tsáchilas.

Objetivo de la investigación:

- Establecer las estrategias de refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales.

Instrucción:

- Responda con sinceridad a cada una de las preguntas.

Cuestionario:

1. ¿Qué plataformas educativas conoce usted que permitan hacer de las clases más interactivas?
.....
2. ¿Con qué frecuencia utiliza usted plataformas educativas en el aula?
.....
3. ¿De qué manera realiza usted el refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales?
.....
4. ¿Usted programa estrategias para brindar un adecuado refuerzo académico a los estudiantes?
¿De qué manera las programa?.....
5. ¿Qué estrategias pone en práctica con los estudiantes para realizar el refuerzo académico en Ciencias Naturales?
.....
6. ¿Considera que el refuerzo académico permite que los estudiantes sean agentes activos de su autoaprendizaje?
¿Por qué?:
7. ¿Cree usted que el refuerzo académico a través de plataformas educativas como Educaplay aportan al aprendizaje significativo de los estudiantes?
¿Por qué?:

8. ¿Qué tipo de refuerzo académico utiliza para la asignatura de Ciencias Naturales?
 - a. Clases lideradas por el mismo docente
 - b. Tutorías individuales con el mismo docente
 - c. Tutorías individuales con un psicólogo
 - d. Cronograma de estudios
 ¿Por qué?:
9. ¿Qué estrategias metodológicas considera que es la más adecuada para realizar refuerzo académico en Ciencias Naturales?
 - a. Refuerzo individualizado
 - b. Refuerzo grupal
 - c. Ayuda entre iguales
 - d. Aprendizaje a través del uso de la tecnología
 - e. Aprendizaje cooperativo
 ¿Por qué?:
10. ¿Considera que con el uso de la plataforma Educaplay se logra un mejor refuerzo académico que con metodologías convencionales?
 ¿Por qué?:

Anexo 4. Validación de los instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUAMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: Marcelo Wilfrido Núñez Espinoza
Grado académico (área): Magister
Años de experiencia: 42

2. Instrucciones

A continuación, podrá encontrar diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (encuesta) sobre el tema de investigación: “La plataforma Educaplay y el refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Hortensia Vásquez Salvador” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas”, emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado.

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El encabezado del instrumento está claro	X				
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema	X				
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras	X				
4	Las situaciones evaluativas son lo suficientemente claras, de tal forma que, no se prestan a ambigüedades	X				
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema	X				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible	X				



Firmado electrónicamente por:
MARCELO
WILFRIDO NUNEZ
ESPINOZA

VALIDADOR

Dr. Marcelo Núñez Espinoza

CC: 1801320027



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUAMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: Marcelo Wilfrido Núñez Espinoza
Grado académico (área): Magister
Años de experiencia: 42

2. Instrucciones

A continuación, podrá encontrar diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (entrevista) sobre el tema de investigación: “La plataforma Educaplay y el refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Hortensia Vásquez Salvador” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas”, emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado.

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El encabezado del instrumento está claro	x				
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema	x				
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras	x				
4	Las situaciones evaluativas son lo suficientemente claras, de tal forma que, no se prestan a ambigüedades	x				
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema	x				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible	x				



Firmado electrónicamente por:
MARCELO
WILFRIDO NUNEZ
ESPINOZA

VALIDADOR

Dr. Marcelo Núñez Espinoza

CC: 1801320027

Anexo 5. Operacionalización de variables

Variable Independiente: La plataforma Educaplay

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas / Instrumentos
Educaplay es una plataforma educativa, donde su objetivo es la creación de actividades multimedia, caracterizadas por los resultados atractivos y profesionales. (Alzaga, 2020)	Plataforma Educativa	Aprendizaje significativo	<ul style="list-style-type: none"> • ¿El docente utiliza la plataforma Educaplay para la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales? • ¿El docente hace uso de la plataforma Educaplay para realizar el refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales? • ¿Con qué frecuencia el docente brinda refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales? • ¿Considera que realizar el refuerzo académico a través de la plataforma Educaplay fortalecería su aprendizaje? 	Encuesta / Cuestionario dirigido a los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica.
		Acceso universal	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Usa la plataforma Educaplay? • ¿Le resulta fácil usar la plataforma Educaplay? 	
		Aprendizaje basado en juegos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Considera que al usar la plataforma Educaplay se logra un mejor aprendizaje que con metodologías convencionales? 	
		Actividades multimedia	<p>Adivinanzas, completar, crucigrama, diálogo, dictado, froggy jumps, mapa interactivo, ordenar letras, ordenar palabras, presentación, relacionar, relacionar columnas, relacionar mosaico, ruleta de palabras, sopa de letras, test, video quiz.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Con cuál de las actividades que ofrece la plataforma le gusta interactuar más? • ¿Considera que las actividades que ofrece Educaplay aportarían al aprendizaje de Ciencias Naturales? • ¿Considera que las actividades de refuerzo diseñadas por el docente facilitan su autoaprendizaje? 	

Variable dependiente: El refuerzo académico

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas / Instrumentos
<p>Conjunto de estrategias planificadas que complementan, consolidan o enriquecen la acción educativa ordinaria que se concretan en la adopción de una serie de medidas de atención a la diversidad diseñadas por el docente y dirigidas a aquellos alumnos que presentan, en algún momento o a lo largo de su año escolar, bajos procesos de aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2020, p.14)</p>	Estrategias	Autoaprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Considera que el refuerzo académico permite que los estudiantes sean agentes activos de su autoaprendizaje? 	Entrevista / Guión de preguntas dirigidas a los docentes del séptimo año de Educación General Básica.
		Aprendizaje interactivo	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué estrategias pone en práctica con los estudiantes para realizar el refuerzo académico en Ciencias Naturales estudiantes? 	
		Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué estrategias metodológicas considera que es la más adecuada para realizar refuerzo académico en Ciencias Naturales? 	
	Procesos de aprendizaje	Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Usted programa estrategias para brindar un adecuado refuerzo académico a los estudiantes? • ¿Qué tipo de refuerzo académico utiliza para la asignatura de Ciencias Naturales? • ¿Con qué frecuencia utiliza usted plataformas educativas en el aula? 	
		Interacción	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué plataformas educativas conoce usted que permitan hacer de las clases más interactivas? • ¿De qué manera realiza usted el refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales? • ¿Considera que con la plataforma Educaplay se logra un mejor refuerzo académico que con metodologías convencionales? • ¿Cree usted que el refuerzo académico a través de plataformas educativas como Educaplay aportan al aprendizaje significativo de los estudiantes? 	