



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

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

TEMA:

“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”

AUTORA: Rosero Carrillo Soley Gabriela

TUTORA: Lcda. Sánchez Fernández Irellys, Mg.

Ambato - Ecuador

2021

APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, Irelys Sánchez Fernández Mg, con cédula de ciudadanía: 175692595-2 en calidad de tutora del Trabajo de Integración Curricular, sobre el tema: **“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”** desarrollado por la estudiante Rosero Carrillo Soley Gabriela, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Lcda. Irelys Sánchez, Mg.

C.C. 1756925952

AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: **“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”**, quién basada en la 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 autora.



Soley Gabriela Rosero Carrillo

C.C. 1850247113

AUTORA

**APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO DE LA FACULTAD DE
CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Integración Curricular, sobre el tema: **“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”**, presentado por la señorita Rosero Carrillo Soley Gabriela, estudiante de la carrera de Educación inicial. 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. Jorge Almeida Mg.

C.C. 1803935012.

Miembro de comisión calificadora

Dra. Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano, Mg.

C.C.1802840981

Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

En primer lugar, dedico este trabajo a Dios quien ha sido guía y ente principal en mi vida, otorgándome las habilidades necesarias para mi desarrollo como estudiante y persona, siendo el pilar fundamental para alcanzar cada una de mis metas y levantándome cada vez que tropezaba ante cualquier obstáculo en mi camino.

Le dedico también a mis amados padres Rosa y Washington, a mi hermano Marlon y a mi querida sobrina Danna, quienes han estado en todo momento dándome las fuerzas para seguir adelante con mi sueño de ser una profesional, brindándome un poquito de lo que ellos tienen para que logre seguir adelante con uno de mis propósitos, ellos han sido testigos de que esta futura carrera no la elegí yo, sino que ella me eligió a mí, desde muy pequeña en mi vida ya estaba plasmada la profesión que ejercería con pasión y amor.

Finalmente, y no menos importante dedico este trabajo a mis amigas, quienes estuvieron día a día en este camino universitario, que, a pesar de nuestras locuras, errores, como también logros, estamos alcanzando cada uno de nuestros objetivos, estoy muy agradecida de a ver compartido con ellas las cosas buenas y malas de nuestras vidas, pero que a pesar de eso siempre nos sacábamos una sonrisa y sabíamos que lograríamos todo lo que un día soñamos para nuestras vidas.

Soley Gabriela Rosero Carrillo

AGRADECIMIENTO

Principalmente agradezco a Dios por haberme brindando la vida, las fuerzas y ganas de salir adelante siempre, abriéndome las puertas a todas las cosas que he querido realizar en mi vida, desde la más mínima meta hasta la más grande que es el lograr obtener mi Título universitario, él fue quien escucho mis oraciones y nunca me juzgo por nada, el que confió en mí y nunca dejo que decayera hasta cumplir mi sueño y poder decir lo logre.

A mis padres a los líderes de mi vida, quienes han sabido guiarme, apoyarme y corregirme, ellos son a los que estaré eternamente agradecida por todo lo que han hecho por mí, gracias por cada uno de sus esfuerzos para que sus hijos sean personas de bien, humildes y profesionales, gracias por nunca haber dejado de confiar en mí y sacarme adelante, ustedes se merecen todo lo bueno de esta vida y si Dios quiere yo les devolveré un poquito de lo mucho que me han brindado.

Un agradecimiento enorme a la Lcda. Norma Bonilla quien fue una persona extraordinaria conmigo , quien me apoyó cuando más la necesitaba, me brindó sus consejos y sus regaños, gracias a mi tutora la Lcda. Irelys Sánchez que me supo guiar en este trabajo, gracias por la paciencia y disposición ante mi persona para poder desarrollar con éxito mi proyecto, un agradecimiento enorme a la Dra. Carolina San Lucas, quien con paciencia y amor a su trabajo me brindo sus conocimientos sobre investigación, gracias a la Universidad Técnica de Ambato que fue el lugar donde cumpliré mi sueño en donde conocí a grandes personas y gracias a cada una de las docentes de Educación Inicial, ya ellas aportaron un granito de arena en cada uno de los semestres, ayudándome a obtener los conocimientos que me servirán en el futuro mil gracias y un Dios les pague por todo.

Y finalmente gracias al destino y a la vida quien me premio con personas tan lindas en este camino, que confiaron en mí y me dieron la oportunidad de conocerlas, gracias maestras, compañeras y amigas.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA

| | |
|--|------|
| APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN | i |
| AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN | ii |
| APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN | iii |
| DEDICATORIA | iv |
| AGRADECIMIENTO..... | v |
| ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS..... | vi |
| ÍNDICE DE CUADROS..... | viii |
| ÍNDICE DE FIGURAS..... | viii |
| RESUMEN EJECUTIVO | ix |
| ABSTRACT (SUMMAR..... | x |
| B.-CONTENIDOS | 1 |
| CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO | 1 |
| 1.1 Antecedentes de la investigación | 1 |
| 1.2 Objetivos | 3 |
| 1.2.1 Objetivo general..... | 3 |
| Objetivos específicos | 3 |
| CAPÍTULO II | 26 |
| METODOLOGÍA | 26 |
| 2.1 Materiales..... | 26 |
| CAPÍTULO III | 29 |
| RESULTADOS Y DISCUSIÓN | 29 |
| 1.1 Análisis y discusión de los resultados..... | 29 |
| 1.2 Idea a defender | 42 |
| CAPITULO IV | 43 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 43 |
| 4.1 Conclusiones | 43 |
| 4.2 Recomendaciones..... | 44 |
| C. MATERIALES DE REFERENCIA | 46 |
| ANEXOS | 50 |

| | |
|---|----|
| Anexo 1.- Red de inclusión..... | 50 |
| Anexo 2.-Operacionalización de variables | 51 |
| Anexo 3.-Validación por expertos | 54 |
| Anexo 4.- Guion de preguntas de la entrevista | 74 |
| Anexo 5.-Aceptacion de cartas de consentimiento | 76 |
| Anexo 6.-Entrevistas a docentes | 77 |
| Anexo 7.-Formato ficha de observación | 78 |
| Anexo 8.-ResultadoUrkund..... | 79 |

ÍNDICE DE CUADROS

| | |
|--|----|
| Cuadro 1: Actividades de la plataforma Educaplay | 8 |
| Cuadro 2: Ventajas y desventajas de Educaplay | 18 |
| Cuadro 3: Guía del uso de Educaplay | 20 |
| Cuadro 4: Análisis de resultados..... | 32 |
| Cuadro 5: Análisis de resultados..... | 41 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|-----------|
| Figura 1: Página principal Educaplay | 20 |
| Figura 2: Creación de una cuenta en Educaplay..... | 21 |
| Figura 3: Versión premium | 21 |
| Figura 4: Actividades de Educaplay. | 22 |
| Figura 5: Visualización de los niveles de educación Educación Inicial. | 22 |
| Figura 6: Nivel de EGB..... | 23 |
| Figura 7: Nivel de Bachillerato..... | 23 |
| Figura 8: Creación de una actividad..... | 24 |
| Figura 9: Aplicación de la actividad. | 24 |
| Figura 10: Actividad de emparejar..... | 24 |
| <i>Figura 11: Puntaje de la actividad.</i> | <i>25</i> |

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

TEMA: “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”

Autora: Soley Gabriela Rosero Carrillo

Tutora: Lcda. Irelys Sánchez Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

El uso de plataformas educativas en la actualidad se ha vuelto algo cotidiano debido a la época de pandemia por la que estamos atravesando, esto ha hecho que las clases sean impartidas específicamente en modalidad virtual ya que los estudiantes no pueden asistir a sus establecimientos educativos para continuar con sus clases normales. Desde esta perspectiva nace el estudio del tema “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” el mismo que tiene como objetivo el analizar el uso de la plataforma Educaplay para la impartición de las clases en línea de Educación Inicial, de esa manera establecer sus ventajas y desventajas en la educación y bosquejar una guía práctica de uso. Su metodología cuenta con un enfoque cualitativo para la cual se establecieron dos técnicas con su respectivo instrumento, la primera técnica utilizada es la entrevista con su respectivo guion de preguntas y la observación con una ficha de observación como instrumento. Después de haber obtenido los datos se procede a realizar la triangulación de la información entre las respuestas de los docentes, observación a los niños y los autores de esa manera se obtuvieron los resultados finales de la investigación misma que dio a conocer el uso de la plataforma Educaplay en las clases en línea del nivel inicial.

Palabras Clave: Plataformas educativas, educaplay, clases en línea, juegos, docentes, educación Inicial

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

TOPIC: "THE USE OF THE EDUCAPLAY PLATFORM FOR THE DELIVERY OF ONLINE CLASSES OF INITIAL EDUCATION IN THE FRANCISCO FLOR EDUCATIONAL UNIT IN TIMES OF PANDEMIC"

Author: Soley Gabriela Rosero Carrillo

Tutor: Lcda, Irellys Sánchez Mg.

ABSTRACT (SUMMAR

The use of educational platforms today has become a daily occurrence due to the pandemic period we are going through, this has made the classes to be taught specifically in virtual mode since students can not attend their educational institutions to continue with their normal classes. From this perspective, the study of the topic "The use of the Educaplay platform for the teaching of online classes in Early Childhood Education in the Francisco Flor Educational Unit in times of pandemic" was born. Its objective is to analyze the use of the Educaplay platform for the teaching of online classes in Early Childhood Education, thus establishing its advantages and disadvantages in education and outlining a practical guide for its use. Its methodology has a qualitative approach for which two techniques were established with their respective instruments, the first technique used is the interview with its respective script of questions and observation with an observation sheet as an instrument. After obtaining our data, we proceeded to triangulate the data between the responses of the teachers, observation of the children and the authors in order to obtain the final results of the research, which showed us the use of the Educaplay platform in online classes at the preschool level.

Keywords: Educational platforms, educaplay, online classes, games, teachers, Early Childhood Education.

B- CONTENIDOS

CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de la investigación

Al realizar una indagación profunda previa a la ejecución de esta investigación, se seleccionaron varias investigaciones que tienen relación con el tema: “El uso de la plataforma Educaplay para la impartición de las clases en línea de Educación Inicial en la Unidad Francisco Flor en época de pandemia”. A partir de esta información, se ha desarrollado la fundamentación teórica, por medio del análisis y comprensión de dichos estudios, se logró obtener diversas opiniones acerca del uso de Educaplay, sus beneficios, ventajas del uso de plataformas educativas, clases en línea y los cambios que ha sufrido la educación debido a la pandemia, contando con temas relacionados con las variables correspondientes, plasmando los siguientes antecedentes científicos.

Ahora bien (Quimbaya & Oscar, 2017) en su estudio sobre el : “Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot”, establece que el uso de la plataforma Educaplay, ayuda a mejorar la enseñanza y el aprendizaje, debido a que es novedosa e intuitiva, de fácil uso, sin costo y no necesita instalación o descarga. Se menciona también la importancia del uso de la tecnología para la enseñanza, ya que ayuda a alcanzar los objetivos o planificaciones educativas aportando a la potencialidad individual, respondiendo a los compromisos adquiridos y generando relaciones que favorezcan la participación de todos y la solución de dificultades.

Además en el estudio sobre la “Influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er. año de secundaria de una institución Educativa particular de Lima” elaborada por (Perez, 2014), nos muestra cómo influye Educaplay en las clases, ya que centra su estudio en el uso de herramientas tecnológicas, las cuales ayudan en la enseñanza y el aprendizaje de quienes las manejan, haciendo que la educación logre obtener un nivel más elevado en su desarrollo optimizando el uso de herramientas

tecnológicas, las cuales ayuden a que las clases sean dinámicas y no caigan en lo cotidiano.

En el estudio de (Expósito & Marsollier, 2020) “Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. Un estudio empírico en Argentina” se evidencian las formas de educación empleadas en este tiempo de pandemia debido al Covid 19, los diferentes métodos, recursos pedagógicos, aplicaciones o plataformas que se pueden emplear en la enseñanza de la educación en línea, debido a los acontecimientos por los que está atravesando en el mundo. Esto ha hecho que las escuelas, colegios y universidades cierren sus puertas cambiando de una forma radical el modelo educativo.

También (Macías, 2020) en su investigación sobre “Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico” expone que los espacios virtuales han ganado un espacio en el ámbito educativo, pues la educación ha sufrido cambios, evolucionando de una manera acelerada para poder obtener resultados positivos en los estudiantes. Por ello, se ha implementado el uso de las plataformas online las cuales son recursos innovadores, que ayudan a que los niños y jóvenes pueden salir de la rutina e implementar nuevas formas de aprendizaje en su día a día, enseñándoles a solventar sus dudas por medio de la investigación, haciendo que se adopten cambios, a los cuales se pueden exponer en cualquier momento de su vida.

Finalmente, en el estudio sobre el “Incorporar las TIC a los procesos de enseñanza-aprendizaje” de (Gomez Cano, 2018), plantea la importancia de incorporar el uso de la tecnología en las actividades educativas y que la relación entre docente-estudiante se debe establecer de una manera diferente, teniendo de por medio un tercer participante el cual sería una herramienta tecnológica. Los cambios en la educación es algo que sucede a menudo, debido a las necesidades de los estudiantes de obtener conocimientos de manera autónoma. Esto ha hecho que los docentes opten por integrar en sus clases el uso cotidiano de la investigación y la aplicación de plataformas educativas que ayuden al refuerzo de la enseñanza-aprendizaje, generando que los estudiantes obtengan nuevas estrategias de estudio, que los ayuden a fortalecer los temas impartidos en las clases por parte de sus maestros.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Analizar 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.

El cumplimiento de este objetivo se obtiene principalmente por el desarrollo adecuado de los objetivos específicos establecidos en la investigación, pues para analizar el uso de la plataforma Educaplay para la impartición de las clases en línea de Educación Inicial, es fundamental desarrollar la perspectiva teórica a partir de las diferentes investigaciones analizadas, para establecer ventajas y desventajas de esta plataforma, en las clases en línea y así mismo establecer un bosquejo de una guía para su uso.

1.2.2 Objetivos específicos

Objetivo específico 1: Fundamentar teóricamente la utilidad de la plataforma Educaplay en los estudiantes de Nivel Inicial en la Unidad Educativa Teresa Flor.

Para evidenciar este objetivo señalaremos la utilidad de la plataforma Educaplay en los estudiantes del nivel Inicial, partiremos por establecer el concepto de plataforma educativa, para que de esa manera establezcamos los diferentes parámetros que interfieren en el uso de esta plataforma, dando conocer sus funciones y beneficios.

Una plataforma educativa según Díaz (2009), es un medio informático donde localizamos diversos materiales enlazados y adecuados para que los docentes puedan aplicarlos en sus planificaciones escolares. Su propósito es brindar acceso a los usuarios para la elaboración y ejecución de diferentes cursos, únicamente con la utilización del internet, haciendo que nos sea fundamental el poseer amplios conocimientos sobre el manejo de programación (p.2).

Según Holgado Sáez (2016) las características de las plataformas educativas están conformadas por una estructura similar, cada una de ellas deben cumplir con cuatro

parámetros en específicos, que cuentan con sus respectivas características. Como primer parámetro tenemos: efectuar una misión, servir como un lugar apto para emplear y actuar con un entorno apropiado para aplicar y reforzar el aprendizaje a distancia y colaborativo, empleando toda la tecnología de una manera adecuada y eficaz.

Como segundo parámetro, obtenemos cuatro características que deben acatar:

1) Interactividad. - la plataforma busca que el usuario tenga claro que él es quien está construyendo su información y organizando sus conocimientos, pero esto no es todo ya que los docentes tienen que contribuir con estrategias que ayuden a fortalecer su aprendizaje.

2) Flexibilidad. - aquí se expone que la plataforma debe ser capaz de acoplarse de manera sencilla a la institución que este obteniendo sus servicios, como también a las necesidades educativas que se presenten dentro de la enseñanza de las personas.

3) Escalabilidad: la plataforma debe tener la capacidad de trabajar de manera correcta sin importar si el número de usuarios es amplio o no.

4) Estandarización: se basa, específicamente, en que la plataforma debe estar dispuesta a compartir su sistema, es decir que se puedan expandir para que puedan ser desarrollados por otras plataformas de una manera segura, así el recurso podrá crecer y no ser uno más dentro del mercado virtual.

Tercero, la estructura de sus contenidos debe poseer material fácil de procesar y que no sean desconocidos para el usuario, haciendo más sencillo su manejo.

Cuarto, mirándolo desde un panorama tecno-pedagógico y de administración, el aprendizaje debe contener elementos propios y relacionados dentro de una misma temática.

Actualmente las plataformas educativas son ampliamente utilizadas por muchas casas de estudio conocedoras de que estas herramientas sirven de apoyo al trabajo docente, permitiendo crear, administrar y gestionar contenidos. Todo ello con la finalidad de conseguir mejores aprendizajes. (p.71-74)

Ahora bien, según Fernández & Cesteros (2009) estas plataformas deben cumplir con diferentes funciones:

- Administración. Estas herramientas deben facilitar, en primer lugar, las operaciones de gestión de usuarios: como altas, modificaciones, borrado, gestión de la

lista de clase, la definición de roles y el control y seguimiento del acceso de los usuarios.

- Comunicación. Permiten la interacción entre profesores y alumnos.
- Gestión de contenidos. Para la gestión de contenidos los LMS disponen de un sistema de almacenamiento y gestión de archivos que permite realizar operaciones básicas sobre ellos, como visualizarlos, organizarlos en carpetas (directorios) y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos.
- Gestión de grupos. Estas herramientas permiten realizar las operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos y la creación de “escenarios virtuales” para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo. (p. 5-6)

Además según Sánchez (2009) las plataformas cuentan con diferentes herramientas que les ayudan a desarrollar su función, a continuación describimos cada una de ellas: Herramientas que distribuyen contenidos: Esta herramienta se basa en el contar con un espacio determinado para brindar información de lo que contiene la plataforma, estos pueden ser organizados de diferentes maneras, esto va acorde a la necesidad de la plataforma y a quien va dirigida su funcionamiento.

Herramientas de comunicación y colaboración síncronas y asíncronas: De contar con formas en las que las personas que usen la plataforma puedan comunicarse ya sea, un chat, foros, nombres para reconocer y evaluar su participación, videochats, entre otros métodos.

Herramientas de seguimiento y evaluación: Aquí se pueden plasmar métodos de medición que ayuden a que los docentes puedan evaluar a los estudiantes como también que ellos puedan observar sus resultados ya sea de tareas, juegos, etc.

Herramientas de administración y asignación de permisos: Deben contar con recursos que faciliten el manejo de la plataforma, como también el que el usuario pueda colocar su nombre o si es necesario una contraseña. Esto debería realizarse con el objetivo de que tanto como usuario y administrador pueda manejar el sistema de una manera adecuada.

Herramientas complementarias: Aquí se podría añadir otros parámetros de acuerdo a las facilidades que quiera brindar la plataforma, por ejemplo: puede establecer buscadores, imágenes, categorías, todo esto va acorde al diseño que se quiera manejar (p.219).

Así mismo según Lagunes y Lagunes (2018) existen tres tipos de plataformas las cuales son:

Plataformas educativas comerciales: Estas plataformas son elaboradas por instituciones o empresas que buscan obtener fines lucrativos por el acceso a su sistema, por lo general suelen ser viables y eficaces en sus actividades. Solicitan el pago de cuotas dependiendo su contrato, es decir, puede establecerse los pagos mensuales, trimestrales o anuales, esto hace que sus usuarios obtengan todos los beneficios como también sus últimas actualizaciones

Plataformas de software libre: Son aquellas que no solicitan ningún tipo de pago por sus servicios, brindando la posibilidad de realizar sus actividades sin ningún problema, haciendo que se adapten a sus necesidades.

Plataformas de desarrollo propio: Están elaboradas para un fin o proyecto determinado, es decir tienen un objetivo específico, conociendo que es lo que quieren brindar y cuál es su función esencial. Estas plataformas se concentran específicamente en su función y buscan día a día mejorar sus estrategias educativas y pedagógicas. (p.120-121)

Beneficios de las plataformas educativas

Ahorro de tiempo. -Los maestros pueden ahorrar su tiempo, ya que pueden plasmar las actividades que tienen planificadas en una plataforma educativa en donde tanto como para el docente y el alumno puedan ejecutarlo de una manera más rápida y sencilla, como también pueden adaptar sus contenidos por medio de juegos dinámicos e interactivos.

Menos gasto. -Algo positivo es el que se puede ahorrar en la inversión de materiales escolares como: colores, creyones, copias, papeles, etc. Puesto que se pueden enfocar toda la enseñanza y el aprendizaje, especialmente en una plataforma por medio de la tecnología.

Más intervención de los estudiantes. -Por medio de este mecanismo los estudiantes pueden resolver sus dudas ya sea consultando a sus docentes o de manera autónoma. Así mismo los maestros pueden establecer material digital en donde se pueda observar

la participación de los chicos, haciéndola más interesante, ya que por medio de ese material podemos establecer límites de tiempo con recompensas o premios tecnológicos como: emojis, gifs animados, etc.

Exámenes en línea. -Los docentes pueden ejecutar en las plataformas educativas diferentes formas de evaluación para los estudiantes, dependiendo de los niveles que vaya dirigida dicho examen, por ejemplo, utilizar test con imágenes y video, de elección múltiple, de unir o completar, entre otras. Estas plataformas nos brindan un lugar para que maestros y alumnos trabajen en equipo logrando desarrollar nuevas formas de estudio y evaluación.

Por lo que el uso de las plataformas educativas está revolucionando la forma en la que aprendemos, abriendo nuevas e interesantes posibilidades de aprendizaje que superan los límites del tiempo y el espacio para que la formación ya no tenga fronteras, brindando la posibilidad de conocer nuevas maneras de estudio integrando el uso de estas plataformas como lo es Educaplay para conocer un poco más sobre esta plataforma vamos a establecer su concepto y su manejo.

Educaplay es una plataforma que favorece a la creación de actividades educativas multimedia, reconocida por ser una herramienta efectiva pues brinda resultados llamativos y profesionales, está enfocada en formar usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, saliendo de la rutina y haciendo que las clases sean dinámicas y participativas. (Dirección de recursos Tecnológicos en Educación, 2017)

Por ello Educaplay propone diversas alternativas para que los profesionales de la enseñanza puedan ejecutar con sus alumnos de los distintos niveles escolares como Educación inicial, preparatoria y bachillerato, las cuales pueden ser: adivinanza, diálogo, ordenar palabras, relacionar mosaico, completar dictado, presentación, sopa de letras, colección, mapa interactivo, emparejamiento, test, crucigrama, ordenar letras, relacionar columnas y video quiz. (Avella-Ibáñez, Sandoval-Valero, & Montañez-Torres, 2017)

Cuadro 1

Actividades de la Plataforma Educaplay

| Actividades | Conceptos |
|-------------|---|
| Mapa | <p>La actividad puede ser desarrollada en diferentes formatos como en una imagen, mapas o esquemas, la forma de ejecutarla es estableciendo una serie de puntos que tendrán que ser identificados según correspondan, ya se solo dando un click o escribiendo el texto apropiado.</p> |
| Adivinanza | <p>Las adivinanzas son la derivación de un método principal del manejo mental, la relación y el buscar similitudes o diferencias de un cosa, persona o lugar (Miaja de la Peña, 2005).</p> <p>Esta actividad consiste en analizar e indagar la palabra acorde a las pistas que se van brindando, estas pueden ser visuales o auditivas eso quiero decir ya sea por medio de letras o audios que ayuden a obtener la palabra correspondiente a la imagen plasmada en el juego.</p> |
| Completar | <p>El completar un texto se basa en añadir una o varias palabras según corresponda ya que previamente han sido eliminadas con el fin de que la persona quien esté buscando su respuesta indague y razone lo que podría colocar en ese lugar.</p> |

| | |
|------------|--|
| | <p>(Oviedo,Romero & Galarza,Barba, 2015, págs. 41-42)</p> <p>En Educaplay podemos encontrar dos mecanismos para realizar esta actividad: 1) Dando click en la palabra, 2)Escribiendo la palabra que corresponda en el espacio.</p> |
| Crucigrama | <p>Los crucigramas ayudan a que el cerebro trabaje de una manera más rápida haciendo que la memoria sea un eje principal en su desarrollo, contribuye a que los niños exploten sus habilidades, concentración y creatividad (Olivares-G., 2008, pág. 4)</p> <p>La actividad en Educaplay se debe realizar de la siguiente manera: se debe dar un click en un numero de su elección, de esa manera se despliega el concepto que les hará conocer que palabra será la adecuada para completar dicho espacio, el concepto puede estar de forma escrita o por medio de algún sonido o imagen que ayude a identificarla. El orden de las palabras va de acuerdo a como quiera manejarlo el creador de la actividad.</p> |
| Diálogo | <p>Consiste en oír y leer un texto el cual contiene algunos personajes, cuenta además con la opción de eliminar el audio con el fin de que las personas que estén participando en actividad puedan ser parte de la interpretación del mismo.</p> |

| | |
|----------------|---|
| | <p>Podemos encontrar dos formas en que se puede manejar el audio según la necesidad de la persona, puede ser de forma de corrida o por pausas, para que el niño pueda leer más lento y sin tanta dificultad.</p> |
| Dictado | <p>Es el mecanismo por el cual lo oral se convierte en escrito, es empleado para enseñar y aprender el manejo adecuado de la ortografía (Fracca de Barrera, 2007, pág. 96).</p> <p>La actividad consiste en dictar un texto, en donde se detallen los signos de puntuación de la manera correcta, ayudándoles a los niños a desarrollar su escritura de una manera adecuada ya que el juego ira corrigiendo el texto según corresponda.</p> |
| Video quiz | <p>El video quiz consiste en establecer una serie de videos para que los niños vayan observando, así podrán responder a una serie de preguntas que se plasmen en el mismo, las cuales pueden ser respondidas de forma escrita o escogiendo la alternativa correcta.</p> |
| Ordenar letras | <p>La forma de realizar este juego es el ordenar las letras las cuales se encuentran de forma desordenada, la misma que nos ayudara a formar una frase o palabra, pueden hacerlo de dos maneras ya sea escribiendo la palabra o solo arrastrándola hacia el lugar que considere el correcto.</p> |

| | |
|------------------|--|
| Ordenar palabras | Esta actividad, se parece a la de arriba ya que consiste en ordenar las palabras para formar una frase o texto, empleando cualquiera de los dos métodos ya sea escribir la palabra o arrastrarla según corresponda. |
| Relacionar | Se basa en establecer una serie de palabras con sus respectivas imágenes, esto ayudara a emparejarlas según corresponda. |
| Sopa de letras | La sopa de letras se basa en encontrar las palabras que estén determinadas en la actividad, la actividad consiste en señalar la palabra con el mouse de la computadora y arrastrarla hasta donde corresponda la misma. El creador de la actividad nos puede ofrecer pistas para que se pueda solucionar dicha actividad. |
| Test | Consiste en establecer una serie de preguntas secuenciales de algún tema de interés para los usuarios, las preguntas pueden responderse de manera escrita o elección. Se puede establecer un puntaje mínimo para que el test sea superado o no. |
| Colección | Se basa en realizar una agrupación de diferentes actividades que les pueda ser de utilidad, para poder desarrollarlas acorde a las necesidades que vayan presentándose en la enseñanza o aprendizaje de los niños. |

Elaborado por: Autora

Además, la plataforma Educaplay posee diversos beneficios que ayuda al desarrollo de los docentes y los estudiantes.

- Posee varias herramientas para ejecutarlas en su plataforma, cuentan con 3 idiomas a disposición del usuario.
- Es adaptable, ya que se pueden realizar en cualquier dispositivo que soporte HTML5.
- Tiene la opción de bajar la actividad para realizarla sin necesidad de internet.
- Se puede crear una cuenta de manera gratuita.
- Se adapta a cualquier tema de estudio.
- Instintivo.
- Se puede realizar con niños y adolescentes.
- Ayuda al desarrollo cognitivo y tecnológico de los niños.
- Es llamativo para los más pequeños.
- En los niños se puede evaluar sus conocimientos de una manera divertida.
- Es posible realizar grupos y evaluarlos.
- Los estudiantes pueden desarrollar las actividades sin necesidad de obtener una cuenta, el único que debe contar con una es el docente para después otorgarles el link a sus participantes.

Es por esto que el manejo de las tecnologías de la información y comunicación es algo vital en el siglo XXI, debido a que favorecen la posibilidad de crear u organizar diferentes métodos o herramientas multimedia con tecnología de punta y en línea. Es decir, que utilicen una conexión a internet la cual ayuda a superar muros como el tiempo y el espacio, ayudando a que las actividades del diario vivir sean sencillas, mucho más en el ámbito educativo el cual cambia a menudo haciendo que el uso de los recursos didácticos sea indispensable, estos deben ser atractivos y útiles para la educación. Asimismo, permite que los profesores y alumnos tengan una interacción en tiempo real, para el intercambio de experiencias, consultas y construcción de conocimientos. (Riascos et al. 2009, p. 139)

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación se han convertido en herramientas muy útiles en el ámbito educativo. Ya que es esencial que el profesor sea

un intermediario y guía del proceso de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes. Esto ha servido mucho en el nivel Inicial pues ha facilitado el manejo de las clases en línea, logrando que sean dinámicas e interactivas, incentivando a los niños al uso de la memoria, razonamiento y análisis de las actividades que estén realizando. Es por ello que los docentes deben conocer sobre el manejo de las mismos, por ende, deben contar con capacitaciones, que favorezcan la participación y el razonamiento lógico de sus estudiantes, involucrando el uso de aplicaciones o plataformas educativas. (TIC, 2014, p. 5)

Es así que por medio de todo el análisis realizado se establece que el uso de plataformas educativas ha dado un cambio radical en la educación, ya que ha hecho que los estudiantes salgan de su zona de confort y busquen adaptarse a nuevas maneras de estudio haciendo que el uso de la tecnología sea una parte fundamental de su desarrollo estudiantil, permitiéndoles a los docentes implementar nuevas herramientas de enseñanza como Educaplay la cual favorece en el refuerzo del aprendizaje brindando la oportunidad de crear actividades que logren capturar la atención de los niños/as, adolescentes y personas adultas.

Objetivo específico 2: Identificar las ventajas y desventajas de la plataforma Educaplay para la enseñanza o refuerzo de diferentes temas en las clases de Educación inicial modalidad online.

Se logra establecer las ventajas y desventajas de la plataforma Educaplay en relación con la enseñanza y refuerzo de temas abordados en las clases en línea, mediante el dialogo con las docentes y la observación de la aplicación de las clases impartidas por las mismas, ayudando a obtener datos confiables que ayuden al cumplimiento de este objetivo.

Por lo cual, para las docentes el uso de la plataforma Educaplay en las clases en línea ha sido de gran ayuda ya que ha permitido que las clases logren ser participativas; y puedan intervenir todos los niños, utilizando el juego como factor importante dentro de esta herramienta puesto que su uso es sencillo y la creación de las actividades va acorde a la necesidad de cada nivel educativo.

Entonces bien, aquí cabe recalcar que al realizar la observación se denotan un sin número de cosas que suceden dentro de las clases en línea, las mismas que intervienen para poder obtener un buen manejo de los temas tratados en clases, para lo cual estableceremos antes de plasmar las ventajas y desventajas de Educaplay como son las clases en línea detallando primero algunos apartados del mismo.

Entonces como ya sabemos en la actualidad la educación se ha visto en la necesidad de emplear herramientas tecnológicas bajo web, que permiten mediar la comunicación e información de forma interactiva y didáctica, debido a los cambios que se han dado en la enseñanza y mucho más en estos tiempos, para el que nadie estaba preparado para una educación 100% en línea, pues muchas maestras, niños y padres de familia no contaban con los conocimientos suficientes para poder hacer que la educación sea favorable, y que les permita obtener buenos resultados para lograr el aprendizaje. (Arias Guerrero et al. 2012, p. 23)

Ahora establezcamos que las clases en línea son la introducción de aplicaciones o plataformas que ayudan a la enseñanza como también al aprendizaje de los alumnos, por medio del uso del internet como también de herramientas tecnológicas. Estas se basan en la interacción de los maestros y estudiantes por medio de una pantalla ya sea por videollamadas o llamadas que involucren únicamente la voz de ambas partes, en esta nueva modalidad de estudio no es fundamental el uso de materiales físicos para obtener los conocimientos. (García Aretio, 2017, p. 15-17)

Por lo cual en el ámbito de la educación online existen diferentes factores que involucran su desarrollo, uno de los principales es la herramienta que se utiliza para su ejecución, la cual sería la computadora, que debe estar conectada a una red de internet, de esta manera se logrará llegar a los estudiantes siempre y cuando ellos cuenten con su herramienta tecnológica ya sea una computadora, celular o tablet, las que facilitarán tener un acceso adecuado a sus clases, su comunicación e interacción por medio de diferentes factores como son: correo electrónico, plataformas, pruebas en línea, pizarras, conversaciones, intercambio de información, videoconferencia, audioconferencia. De esta manera, podemos afirmar que la Educación en línea no se establece como factor principal del aprendizaje a la relación maestro - estudiante, sino

a los materiales educativos que se utilicen para la enseñanza, haciendo que la relación entre el material y el estudiante sea la mejor para el desarrollo de sus conocimientos. (Alvarez Gómez et al,2005, p. 90-91)

Además, la educación virtual cuenta con varios elementos que facilitan su manejo, como la atemporalidad didáctica y cumplimiento de tareas, calidad de los contenidos, metodología de trabajo, empatía, preparación del profesorado y por último la calidad del internet, estos hacen que las clases en línea sean favorables y cuenten con buenos resultados en sus alumnos. (Esteche Cabaña & Gerhard Wasmuth, 2020)

Las ventajas del estudio online se basan en lo siguiente:

Accesibilidad

Es decir, pueden conectarse de una manera rápida, sin necesidad de moverse de su hogar, solo necesita un dispositivo y conexión a Internet para aprender, lo que supone un punto a favor para las personas con movilidad reducida o que viven lejos de grandes núcleos urbanos.

Flexibilidad

La tele formación te da la posibilidad de compaginar tus estudios con otras actividades diarias (trabajo, familia, tiempo de ocio) y, al poder entrar desde cualquier dispositivo y lugar, siempre llevarás tus apuntes contigo.

Autogestión del tiempo

Una de las principales ventajas de estudiar online es la capacidad de optimizar tu tiempo y organizarte según tus necesidades. Las plataformas virtuales están abiertas 24/7, por lo que cada estudiante puede elegir cuánto tiempo dedicar a su formación.

Ubicuidad

Al no tener sede física, los campus virtuales permiten elegir tu lugar de estudio favorito. Ya sea en casa, en la biblioteca o en el tren de camino al trabajo. Elige tu aula.

Enriquecimiento y trabajo en equipo

El aula digital te da la posibilidad de establecer conexiones con alumnos de cualquier parte del planeta. Gracias a los chats y foros virtuales podrás relacionarte con ellos y con el profesor para intercambiar opiniones, consejos y recomendaciones de estudio. (Pino-Juste, 2014)

Como ya sabemos la educación cuenta con tres niveles como son el Nivel Inicial, Preparatoria y Bachillerato, cada uno de estos maneja una forma diferente de realizar sus actividades en las clases en línea, esta vez nos enfocaremos en cómo se maneja la impartición de los conocimientos en los niños de educación inicial puesto que son los que más requieren de atención por parte de sus maestros al momento de enseñar, ya que ellos están empezando a manejar este sistema de estudio.

La educación en línea en esta de época de pandemia surge como una alternativa fundamental para que los niños puedan dar continuidad a sus estudios y no dejar que la situación actual los estanque en el desarrollo de su aprendizaje. Para esto, los docentes han tenido que adaptar sus planificaciones y su manera de enseñanza a métodos que involucren el uso del internet y herramientas que ayuden a su acceso, esto hizo que ellos busquen la manera de crear nuevos panoramas didácticos en donde se usen plataformas educativas, donde se encuentren juegos en línea que hagan que las clases sean interesantes, como también han buscado alternativas de aplicaciones por donde se puedan impartir las clases de manera sencilla y de fácil acceso para los niños y su entorno. (Covarrubias Hernández & Liliana Yonué, 2021, págs. 152-153)

Según él (Ministerio de Educación, 2021) se establecen algunos parámetros que los docentes deben cumplir para las clases en línea a continuación establecemos algunas de ellos:

- ✓ Los docentes deben buscar maneras de comunicación personal con los padres de familia, por medio de redes sociales como WhatsApp, correos, llamadas o videollamadas.
- ✓ Uso de material didáctico reciclable como una fuente de soporte para realizar las tareas dirigidas al desarrollo de los niños.
- ✓ Ejecutar las planificaciones basándose en las fichas establecidas por el Ministerio de Educación.
- ✓ Crear actividades que involucren el uso de la tecnología, con el propósito de obtener intercambios de experiencias y conocimientos, también establecer un tiempo adecuado para los padres de familia y brindarles la información pertinente para la ejecución de las tareas de los niños.

- ✓ Solicitar a la institución educativa la lista de los niños y por donde se pueden comunicar con ellos.
- ✓ Contactarse con los padres de los niños para realizar un registro de los alumnos para obtener información sobre su situación en relación con los medios tecnológicos que serán empleados.
- ✓ Organizar con las autoridades de la institución, para hacer que los niños que no cuentan con las herramientas tecnológicas adecuadas para las clases en línea puedan obtener las fichas donde se plasman lo que se enseñara en ese periodo, haciendo que puedan continuar con su educación.
- ✓ Los docentes deben estar al pendiente de sus estudiantes, para poder conocer su situación.
- ✓ Los maestros deben reforzar los conocimientos de sus alumnos cuando se regresa a la modalidad presencial.

Estos son algunos de los parámetros que establece el Ministerio para que las clases en línea puedan manejarse de una manera adecuada y eficiente, es por esto que los docentes han buscado alternativas divertidas que ayuden en la educación y entre esas el uso de Educaplay, pues ayuda a que los niños salgan de la rutina en sus casas y puedan sentir un poco de emoción e interacción en sus clases.

Beneficios de la participación de los niños en las clases en línea:

Competencias digitales: Esto quiere decir que las clases en línea ayudan a desarrollar en los niños habilidades tecnológicas desde muy pequeños, debido a que deben aprender cómo manejar sus instrumentos tecnológicos y las plataformas por donde sus clases son dirigidas.

Interacción entre estudiantes: Este es uno de los beneficios más positivos ya que a pesar de que las clases no sean físicas ayuda a que los niños pierdan un poco el temor de expresarse y relacionarse con sus compañeros ya que cuentan con una tercera herramienta intermediara la cual es la computadora y la cámara.

Incentiva la responsabilidad y la autosuficiencia: Puesto que hace que ellos sean personas más responsables en sus tareas, el querer indagar más instrumentos de estudio o en el caso de los niños ayuda a desarrollar la curiosidad tecnológica el hecho de explorar su herramienta tecnológica o los exploradores.

Es por eso que el uso de herramientas tecnológicas ha sido también un aporte fundamental en esta forma de estudio en línea, pues ha ayudado con diferentes aplicaciones para la impartición de las mismas como son: Zoom o Microsoft Teams, quienes han facilitado la participación de los niños en esta nueva realidad educativa.

Por lo que las docentes han optado por trabajar conjuntamente con plataformas educativas como Educaplay, la misma que cuenta con ventajas y desventajas de su uso, cabe recalcar que se encuentran más ventajas pues a las docentes les ha permitido desarrollar algunas destrezas en los niños, haciendo que las clases en línea y el refuerzo de los temas puedan ser manejados de una manera favorable y acorde a lo que involucra el manejar una clase online.

Por lo que después de haber analizado todo lo que involucra a este objetivo procedemos a plasmar en un cuadro donde se detallan las ventajas y desventajas del uso de esta plataforma:

Cuadro 2

Ventajas y desventajas de Educaplay

| Educaplay | |
|---|---|
| Ventajas | Desventajas |
| <ul style="list-style-type: none"> • Es una plataforma de fácil acceso. • Se pueden crear actividades para todos los niveles educativos. • No es necesario descargarse el programa porque se puede trabajar en línea o sin internet • Es gratuito y se puede descargar las actividades que se quieran realizar. • Cuenta con varios idiomas para su uso. | <ul style="list-style-type: none"> • Para algunas actividades es necesario el uso de parlantes y micrófono, cosas que muchas veces no están al alcance de todos los usuarios. • Cualquier error puede hacer que se pierdan puntos al realizar la actividad. • La carga de imágenes o audios muchas veces son difíciles si no, se encuentran en el formato adecuado. • La utilidad de algunos juegos es restringida. |

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Posee una gran variedad de juegos educativos que ayudan al desarrollo cognitivo de sus usuarios. • Nos permite ejecutar paquetes de actividades para que los niños o adolescentes puedan desarrollarlos. • Podemos obtener esta plataforma en cualquier navegador. • Hace que los niños interactúen y desarrollen el deseo de competir entre sí de una manera sana y divertida. • Ayuda a que las maestras puedan fortalecer sus clases por medio de esta aplicación. • Ayuda a que las clases sean dinámicas | <ul style="list-style-type: none"> • No se puede plasmar una lista de alumnos que estén participando. |
|--|--|

Elaborado por: Autora

Objetivo específico 3: Bosquejar una guía práctica para la aplicación adecuada de la plataforma Educaplay con los estudiantes de Nivel Inicial en la Unidad Educativa Teresa Flor.

Para dar cumplimiento a este objetivo se elaboró una guía práctica para el uso de la plataforma Educaplay, partiendo desde cómo encontrarla y descargarla, hasta el manejo apropiado para la creación de las diferentes actividades que propone esta plataforma educativa.

Cuadro 3

Guía del Uso de Educaplay


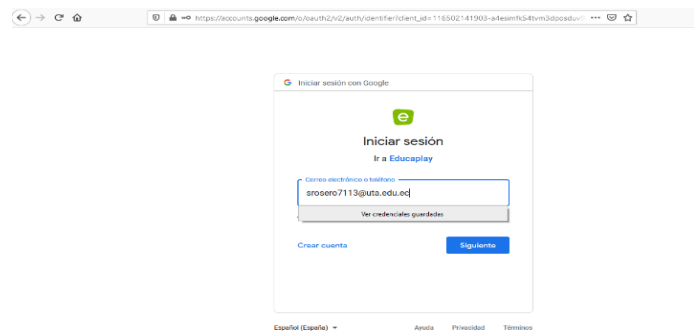
| | |
|------------------|--|
| Concepto | Educaplay es una plataforma virtual que nos proporciona diversas actividades para diferentes edades y años de estudio, estas actividades nos ayudan para reforzar de una manera diferente los temas tratados en clases, es un apoyo enorme para las clases en línea y el manejo de herramientas tecnológicas. |
| Objetivo | Establecer el funcionamiento de la plataforma Educaplay y las actividades que se pueden desarrollar en dicho sistema. |
| ¿Cómo obtenerlo? | <p>1.-Abrimos el buscador que sea de su preferencia.</p> <p>2.-Colocamos el link de la plataforma: http://www.educaplay.com/ y damos enter.</p> <p>Figura 1</p> <p><i>Página principal Educaplay</i></p>  <p><i>Fuente:</i> (Educaplay, 2021)</p> <p>3.-Se puede registrar con su red social favorita o bien con un correo electrónico.</p> |

Figura 2

Creación de una cuenta en Educaplay

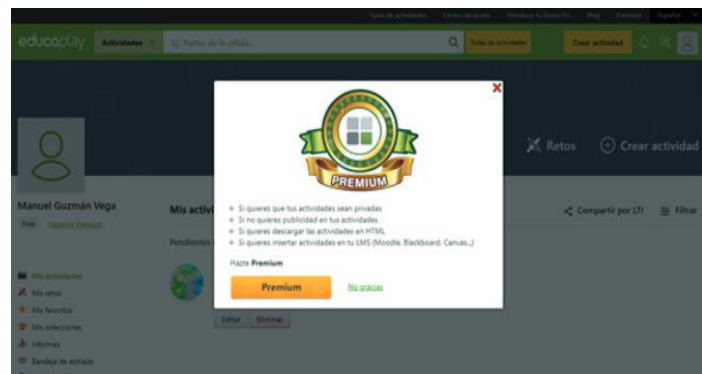


Fuente: (Educaplay, 2021)

4. Se puede tener una versión Premium para obtener otras funcionalidades, sino le dices No gracias y tienes tu versión gratuita.

Figura 3

Versión premium

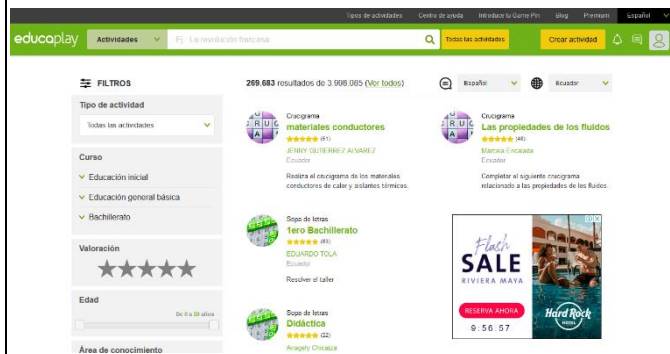


Fuente: (Educaplay, 2021)

5. Una vez creada nuestra cuenta ingresamos a nuestro perfil, donde encontraremos las actividades para diferentes niveles de educación y seleccionamos el que nos sirva.

Figura 4

Actividades de Educaplay



Fuente: (Educaplay, 2021)

NIVELES

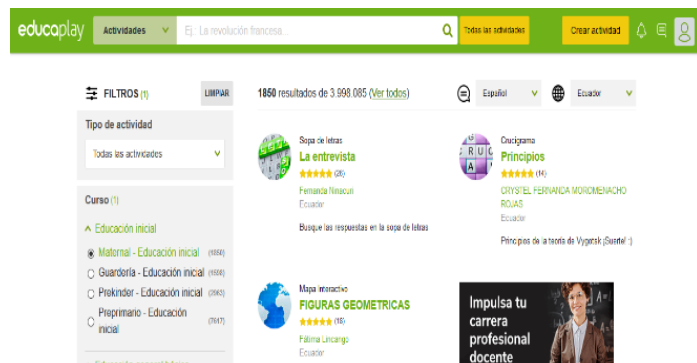
ACTIVIDADES

Educación Inicial

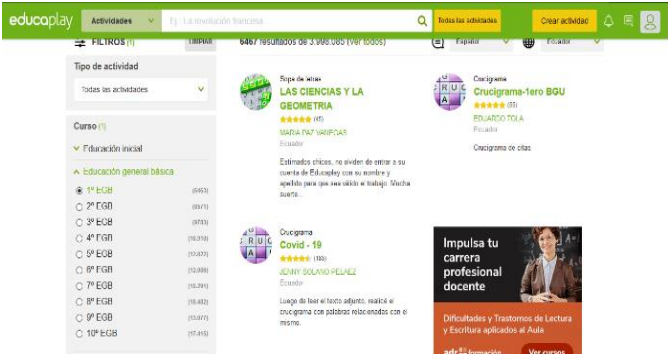
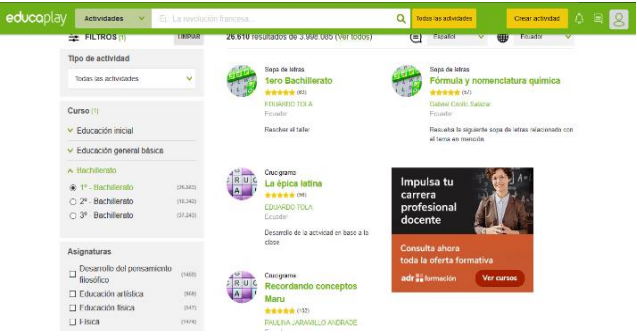
Aquí obtendremos un sin número de actividades que se pueden desarrollar.

Figura 5

Visualización de los niveles de educación Educación Inicial.



Fuente: (Educaplay, 2021)

| | |
|--|--|
| <p>Educación General Básica</p> | <p>En este lugar encontraremos actividades acordes a los años a los que usted necesite aplicarlos.</p> <p>Figura 6</p> <p><i>Nivel de EGB.</i></p>  <p><i>Fuente: (Educaplay, 2021)</i></p> |
| <p>Bachillerato</p> | <p>También cuenta con actividades para los años superiores.</p> <p>Figura 7</p> <p><i>Nivel de Bachillerato.</i></p>  <p><i>Fuente: (Educaplay, 2021)</i></p> |
| <p>Aplicación de actividades</p> | <p>Procedimiento</p> |
| <p>En este caso optamos por elegir el nivel al que vamos aplicar la actividad, para plasmar un ejemplo</p> | <p>1.- Señalamos en crear actividad y damos click en la actividad que queremos realizar.</p> |

elegiremos el nivel de Educación Inicial.

Figura 8

Creación de una actividad.

Idioma: Español
Nivel: BASIC 2
Descripción: EMPEZAR

Siguiente

Clasifica la actividad

Sistema Educativo: Escuelas
Curso: Preescolar - Educación inicial
Asignatura: Lenguaje y Comunicación
Área de Conocimiento: Lenguaje

Fuente: (Educaplay, 2021)

2.- Damos click en comenzar.

Figura 9

Aplicación de la actividad.

Noción largo - corto

Observa detenidamente los indicios, luego relaciona y crea con líneas.

3 PUNTOS

Estás identificado como saley rosero

Comenzar

Autor: Virginia Isabel Cuera Alana

Relacionar Columnas

Crear tu propia actividad gratis desde nuestro creador de actividades

Crear relaciones columnas

Comparte con tus amigos para ver quien consigue la mejor puntuación en esta actividad

Crear reto

Top 10 resultados

| Rango | Nombre | Fecha | Puntuación | Tempo |
|-------|-----------------|---------------------|------------|-------|
| 1 | Nataha Valencia | 26 de Mayo de 2021 | 100 | 00:05 |
| 2 | ALVAREZ AMAG... | 22 de Mayo de 2021 | 100 | 00:07 |
| 3 | Angel Valencia | 17 de Junio de 2020 | 100 | 00:08 |

Fuente: (Educaplay, 2021)

4.-Comenzamos con la actividad

Figura 10

Actividad de emparejar

MEDIOS DE TRANSPORTE

0/2 PUNTOS

100 PUNTOS

01:14 TIEMPO

Relacionar Columnas

Imagenes de medios de transporte: barco, camino, tren, avión, coche, camión.

Fuente: (Educaplay, 2021)

5.- Realizamos la actividad y obtenemos los resultados y los participantes.

Figura 11

Puntaje de la actividad.



Fuente: (Educaplay, 2021)

Elaborado por: Autora

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Materiales

Los instrumentos manejados en esta investigación se basan en un guion de preguntas semiestructuradas y una ficha de observación, previamente validadas por expertos en la rama de educación e investigación, estos instrumentos debido a las condiciones por las que está atravesando el mundo actualmente son aplicados por medio de recursos digitales tales como:

Zoom. -La cual es una plataforma que ayuda a crear videoconferencias en donde podemos interactuar con una o varias personas, como también a tener una conexión cercana entre los usuarios, cuenta con un micrófono, cámara, podemos grabar las charlas y compartir pantalla para que podamos indicar que es lo que vamos realizando, es por esto que es de mucha utilidad para realizar la aplicación de uno de mis instrumentos el cual es el guion de entrevistas.

WhatsApp. -Es una herramienta que sirve como fuente de comunicación entre las personas que se encuentren en diferentes lugares ya sean ciudades o países, cuenta con diferentes fuentes de comunicación como llamadas, mensajes o videollamadas, también nos ayuda a la transferencia de fotos, videos o documentos, por esto fue una fuente esencial en la recolección de los datos puesto que me ayudo para mantenerme en contacto con las personas que me ayudarán con información sobre el estudio.

Microsoft teams. -Esta plataforma al igual que Zoom sirve para realizar videoconferencias, llamadas, etc., la misma que favorece la comunicación y relación entre las personas de una manera digital, dentro del ámbito educativo ha sido de mucha ayuda para realizar la impartición de las clases en línea por lo que me facilitara realizar la observación del desarrollo de las mismas.

2.2 Métodos

El paradigma de esta investigación está enfocado en la teoría crítica enmarcada en la praxis investigativa, comenzando en una visión holística, logrando establecer un trabajo conjunto entre lo teórico y lo práctico, esto nos ayudará a no solo obtener datos teóricos, sino que El estudio cuenta con un enfoque cualitativo ya que se basa en la descripción de fenómenos por medio las experiencias vividas a partir de la perspectiva de las personas, esta maneja la recolección y análisis de datos por medio del diálogo y la interrelación de sus participantes, ayudando a ahondar e indagar respuestas que resuelvan las interrogantes que se presentan en la interpretación. (Sampieri et al. 2014)

Se basa en un tipo de investigación básica, la cual genera conocimientos y teorías, a través de ella se busca conseguir y seleccionar información que ayude al desarrollo de un amplio conocimiento, brindándonos la oportunidad de fundar teorías nuevas (Sampieri et al. 2014).

Posee un diseño fenomenológico pues su objetivo primordial es explorar, describir y comprender las experiencias de las maestras sobre los acontecimientos plasmados en la actualidad, de esta manera obtendremos una perspectiva clara del problema. Además, cuenta con un alcance descriptivo ya que nos permite detallar situaciones y establecer las principales características de un fenómeno en específico de una manera detallada. (Sampieri et al. 2014) De esta manera lograremos detallar el uso de la plataforma Educaplay en las clases en línea.

Para la obtención de datos se utiliza la entrevista como primera técnica la misma que está compuesta por 9 preguntas semi estructuradas, las cuales obtienen datos sobre el uso de la plataforma Educaplay en el nivel inicial, estas fueron validadas previamente por dos expertos en el área, los cuales cuentan con varios años de experiencia en investigación, después de la revisión por parte de los mismos se obtuvieron distintos cambios para las preguntas las cuales fueron realizadas antes de ser aplicadas, después de este proceso la entrevista se aplica a 4 docentes del Nivel Inicial de la “Unidad Educativa Francisco Flor”, la misma que fue ejecutada por medio de una video

conferencia en la aplicación zoom para contar con una conversación directa con el docente y así poder obtener datos específicos.

La otra técnica para este estudio es la ficha de observación la cual consta de 9 ítems a observar los mismos que son tomados de la operacionalización de variables, de acuerdo a las preguntas planteadas en la entrevista, de esta manera se obtendrá la información pertinente durante las prácticas en las clases en línea y comparar su similitud con la realidad. Estos dos mecanismos tienen la finalidad de recaudar información viable sobre el tema de esta investigación.

Este estudio se realiza en la “Unidad Educativa Francisco Flor” la cual brindó el apoyo necesario para la obtención de los datos contando como población con los docentes y estudiantes de Educación Inicial la misma que se estima como muestra de conveniencia, puesto a que son los casos más accesibles permitiendo ser incluidos. aportando con sus experiencias y las herramientas necesarias para poder alcanzar con los objetivos planteados para el trabajo.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1.1 Análisis y discusión de los resultados

Una vez recolectados los datos se procede a realizar el análisis de los resultados obtenidos, en base a las categorías establecidas en la operacionalización de variables, las cuales permiten ejecutar un estudio profundo sobre el tema y sistematizar la información obtenida de las entrevistas, fichas de observación y las teorías establecidas según los autores estudiados en esta investigación, con esto procedemos a realizar la triangulación de datos, la cual es una herramienta utilizada en el enfoque cualitativo, para establecer los resultados de la investigación.

Estos resultados son establecidos por categorías, la misma que se puede observar en la siguiente página en un cuadro general con todos los datos y su análisis respectivo:

| Análisis de la variable independiente: Plataforma Educaplay | | | | |
|--|--|---|--|--|
| CATEGORÍAS | ENTREVISTAS | FICHA DE OBSERVACIÓN | AUTORES | RESULTADOS POR VARIABLE |
| Educaplay | Para las docentes entrevistadas, Educaplay es una plataforma donde pueden encontrar diversas actividades que las ayuda en sus clases, como también en la participación de los niños, nos dicen que pueden encontrar diversas alternativas que favorecen a reforzar las temáticas. Además, exponen que dentro de esta plataforma los niños pueden interactuar entre | Se pudo observar que los niños sí utilizan la plataforma Educaplay en sus clases, por lo menos dos veces por semana en general, esto hace que ellos salgan de la rutina y puedan salir de lo cotidiano de sus clases regulares, la mayoría realiza actividades de emparejamiento y adivinanzas, ya que son las más sencilla para los niños esto hace que ellos se sientan emocionados | Según Alzaga (2020) la plataforma Educaplay es un mecanismo educativo que sirve para la creación de diferentes actividades dirigido a usuarios de todas las edades, la misma que sirve como un método de evaluación, refuerzo de clases, aplicación de juegos interactivos y de motivación., además ayuda a que los docentes puedan ahorrar tiempo ya que las actividades se pueden elaborar de una manera fácil | Después de analizar las tres fuentes de información, se puede evidenciar que existe una similitud entre las mismas, se considera la plataforma educativa Educaplay un espacio donde se crean distintas actividades que ayudan en las clases, como también las docentes establecen que ellas manejan esta plataforma para la aplicación de sus clases y el refuerzo de las mismas ayudándoles a salir de lo cotidiano e incentivando a los niños con el uso de nuevas |

| | | | | |
|--|---|--|--|---|
| | <p>todos, ya que los juegos que se realizan es en forma grupal, lo que más utilizan con ellos son el juego del emparejamiento puesto que es lo que más les llama la atención a los más pequeños. Consideran también que por la época por la que estamos atravesando esta plataforma ha sido una de las que más les ha ayudado para que los niños salgan de lo cotidiano y puedan optar por usar los juegos en línea ya que son un elemento importante por</p> | <p>de poder participar y utilizar su computadora, las maestras optan por relacionar la clase con la actividad como un refuerzo a lo que ellas les están enseñando, también se pudo observar que al realizar estos juegos ellos desarrollan la competitividad de una buena manera ya que buscan terminar primeros, aunque si no lo hacían no había problema porque algunas maestras los premiaban con emojis con caritas felices o estrellitas, la mayoría de</p> | <p>y sin necesidad de emplear tanto tiempo, así ellos podrán cumplir son sus planificaciones y cumplir con los objetivos de enseñanza. (p. 3-4)</p> | <p>técnicas de enseñanza-aprendizaje, ayudando a que los niños desarrollen sus conocimientos de manera divertida y por medio de un método que ellos aman emplear el cual es el juego, es así que las respuestas relacionan entre si</p> |
|--|---|--|--|---|

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | <p>la realidad en la que estamos atravesando, así mismo recalando que el aprendizaje de ellos se basa en el juego trabajo ya que de esa manera ellos pueden obtener sus conocimientos de una manera divertida.</p> | <p>los niños si podían realizar los juegos ya que decían aunque aún existían niños que a pesar del tiempo que llevaban en clases en line aun no podían manejar su computadoras y solicitaban ayuda de sus padres.</p> | | |
|--|--|---|--|--|

Cuadro 4: Análisis de resultados

Elaborado por: Autora

| Análisis de la variable dependiente: Clases en línea | | | | | |
|---|--|--|--|---|--|
| CATEGORÍAS | ENTREVISTAS | FICHA DE OBSERVACIÓN | AUTORES | RESULTADOS POR CATEGORÍAS | RESULTADOS POR VARIABLES |
| Herramientas digitales | Las maestras entrevistadas estuvieron de acuerdo en que la tecnología es un nuevo método de educación, ha sido un factor fundamental para el aprendizaje, dándonos a conocer que los niños pueden manejar sus herramientas digitales por las que | Durante la observación se pudo mirar que la mayoría de niños realizaban sus actividades de una manera autónoma, en relación con las actividades que las maestras les plateaban en las clases en línea, por ejemplo se les solicitaba que enciendan las | Últimamente hablar de herramientas digital es algo normal para las personas que están involucradas en la educación, ya que son elementos fundamentales para ayudar en el desarrollo de los conocimientos de las personas, están herramientas son recursos que ayudan a realizar tareas | En esta dimensión tanto autores como docentes plantean que las herramientas digitales son elementos que se utilizan para la enseñanza y aprendizaje, ya que están dirigidas para eso, estableciendo que su uso es sencillo y ayuda al refuerzo de las clases, por lo que cabe mencionar | Una vez realizado el análisis de las tres categorías se procede a realizar un análisis final en relación a la variable dependiente, por lo que nos conlleva a establecer que las clases en línea se ha podido manejar con la intervención de diferentes factores los cuales han llevado que tanto niños como docentes opten por adaptarse a nuevos mecanismos de estudio, esto quiere decir el saber adaptarse a las clases 100% en línea en |

| | | | | | |
|--|---|---|---|--|---|
| | <p>ellos reciben sus clases, adjuntando que para los niños no se les ha hecho tan difícil el poder manejar estas herramientas ya que muchas veces ellos de una manera u otra lo manejan ágilmente, tanto los dispositivos como las herramientas. Así también manifestaron que pese a que los niños captan rápido consideran que ellos si necesitan de</p> | <p>cámaras o los micrófonos y ellos lo realizaban sin ningún problema, como también al utilizar una plataforma ellos ya sabían que es lo que tenían que hacer y a donde dirigirse, puesto que ellos manifiestan que anteriormente realizaron actividades similares, sin embargo aún existen niños que</p> | <p>educativas o muchas veces a reforzar los temas de clases de una manera directa y dinámica. (Barriga Gutiérrez & Andrade, 2012, p. 116)</p> | <p>que en las fichas de observación se evidencia que los niños usan estas herramientas como fuente educativa y al momento de realizar su manejo lo hacen de una manera ágil y casi sin ninguna dificultad.</p> | <p>donde se manejen herramientas digitales que ayuden a la impartición de las mismas, buscando estrategias que involucren el juego, la interacción, participación y dinamismo de los niños. Por lo cual mediante la ficha de observación se evidencio como ha sido el manejo de las mismas observando que cada maestra busca la manera de manejar sus clases en línea, tratando de hacer que los niños se sientan motivados y atraídos, incentivándolos con diversas actividades que les ayude a su aprendizaje pero que al mismo tiempo se</p> |
|--|---|---|---|--|---|

| | | | | | |
|---------------------|--|---|---|--|---|
| | una persona que los guie y apoyé en realizar las diferentes actividades en línea por lo menos hasta que ellos aprendan al 100 % su uso. | necesitan la ayuda de un adulto porque no saben cómo ingresar a la actividad o que es lo que tienen que realizar. | | | diviertan el no pierdan el gusto por aprender pese a las circunstancias por las que se está atravesando, incentivándolos a usar nuevos mecanismos de aprendizaje como plataformas y el mismo uso de diversas herramientas digitales que les permitan observar sus clases. |
| Estrategias lúdicas | En relación a esta categoría las docentes nos expresaron que la estrategia que ellas emplean es la del juego-trabajo exponiendo que la aplicación de los mismos ha sido un factor importante | En la observación se pudo notar que en su mayoría las docentes utilizan juegos en sus clases en línea, por ejemplo la mayoría de ellas emplea el emparejamiento de letras con | Se les considera estrategias lúdicas a las actividades que se utilizan para la enseñanza de los diferentes temas establecidos en las planificaciones escolares, están dirigidos para el refuerzo de los | Según los autores las estrategias lúdicas son actividades que ayudan al desarrollo de los conocimientos de una manera divertida y por medio de juegos lo cual les ayuda a los niños a sentirse motivados y a aprender de una | |

| | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|
| | <p>en la enseñanza debido a que los niños se sienten motivados e interesados en las clases cuando se emplean juegos de por medio, para lo que a menudo utilizan plataformas educativas en donde puedan encontrar algunos de los juegos relacionados a rompecabezas, hacer pares, unir, pintar por colores, vocales</p> | <p>imágenes o audios, adivinanzas estas actividades las realizan al final de cada explicación de algún tema , a mi parecer evaluar lo que los niños aprenden , también usan los juegos no virtuales como las mímicas, bailar y una de las actividades que me llamo la atención es que una maestra utilizo el juego de</p> | <p>conocimientos y el desarrollo de habilidades y capacidades de una forma divertida por medio de juegos, mímicas. Dinámicas, dramatizaciones, en si a todo lo que pueda hacer que los estudiantes aprendan de una manera divertida, estas pueden ser ejecutadas dentro o fuera del aula de clases. (Domínguez & Claudia, 2018)</p> | <p>manera dinámica mucho más en estos tiempos en que el aprendizaje debe ser más llamativo para poder captar la atención de los niños. Esto se pudo evidenciar mediante la ficha de observación en donde las maestras plasmaban juegos tanto en plataformas educativas como Educaplay y juegos sin el uso de una plataforma sino únicamente poniendo</p> | |
|--|--|---|---|--|--|

| | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|
| | <p>y adivinanzas, ellas nos expusieron que estos juegos han sido de gran apoyo para cumplir con sus planificaciones y poder estudiar en su mayoría los temas planteados para el nivel.</p> | <p>parame la mano este fue realizado en una hoja de sus cuadernos y los niños se veían tan activos y concentrados que no descansaron hasta lograrlo. Al observar todo esto note que el mecanismo del juego para ellos era indispensable puesto que facilitaba en su mayoría la enseñanza y el</p> | | <p>música, realizando juego de imitaciones, mímicas, estas actividades las maestras las observaban por medio de las cámaras y la activación de los micrófonos, las actividades se relacionaban a los temas estudiados.</p> | |
|--|--|---|--|--|--|

| | | | | | |
|----------------------|--|--|--|--|--|
| | | manejo de las clases. | | | |
| Ambiente interactivo | De acuerdo a las respuestas de las entrevistas realizadas, manifestaron que, su manera de hacer que todos los niños participen en sus clases es por medio del orden de lista de los niños y estableciendo reglas desde el inicio del año escolar para que de esta manera interactúen tanto | Según la observación realizada en los diferentes 4 cursos se pudo notar que las docentes realizan actividades en donde los niños interactúen entre sí, por ejemplo, las docentes realizan preguntas relacionadas al tema del día y solicita que un niño de respuesta | Un ambiente interactivo es un lugar donde exista participación y colaboración de todos los participantes, esto quiere decir que puedan comunicarse, intercambiar ideas y realizar actividades de manera conjunta y equitativa (Peña Carillo, 2005, p. 3) | Tanto expertos como docentes nos dan a entender que un ambiente interactivo es el lograr que los niños participen en las clases, interactuando tanto con sus compañeros como con la docente aportando en el desarrollo de las actividades o preguntas que se les realice. Esto se evidencio por medio de la ficha de | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | <p>entre compañeros como con la docente; dentro de su participación también está el hacer que los niños realicen actividades dinámicas como: bailar, jugar y cantar. Las maestras pueden evidenciar la ejecución de estas actividades a través de las cámaras y así se aseguran de que todos los niños hayan participado</p> | <p>a la misma, y si es el caso el niño no responde permite que otro le ayude con lo solicitado. También, se observó que los niños si tienen ganas de participar en las actividades que las maestras establecen ya que procuran hacer su clase lo más dinámica posible por medio de estrategias lúdicas, en este caso netamente</p> | | <p>observación en donde se observó que las maestras establecen actividades que con lleven a la interacción y participación de los niños, como es ejecutando dinámicas, preguntas, dejando que los niños hablen entre ellos como también que le realicen preguntas a ellas, Así mismo implementado un tiempo en donde los</p> | |
|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|
| | | <p>virtuales. Además, establecen un tiempo llamado pausa activa el cual consiste en darles a los niños unos minutos para que puedan hablar con sus amigos, en donde pude observar que la mayoría de los niños hablan o buscar establecer diálogos, existiendo un numero bajo que prefiere no hablar y solo se delimitan</p> | | <p>niños pueden mantener charlas de diferentes temas no específicamente relacionados a las clases sino a lo que hicieron el día anterior, lo que realizaron antes de conectarse o en si de lo que a ellos se les ocurra.</p> | |
|--|--|---|--|--|--|

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | a escuchar lo que sus compañeros expresan. | | | |
|--|--|--|--|--|--|

Cuadro 5: Análisis de resultados

Elaborado por: Autor

1.2 Idea a defender

Después de haber realizado el análisis pertinente de los resultados, podemos continuar con establecer la respuesta de nuestra pregunta de investigación la cual se basa en ¿cómo el uso de la Educaplay ha intervenido en la impartición de las clases en línea de Educación Inicial en época de pandemia?

Pues bien a través de los resultados obtenidos se indica que esta plataforma ha sido de mucha ayuda en la impartición de las clases en línea de los niños de nivel inicial, puesto que las docentes han podido elaborar diferentes actividades o juegos dentro de esta plataforma, logrando que las clases en línea sean agradables, llamativas y de una manera u otra llena de dinamismo, para que los niños logren aprender lo que necesitan creando interacción al realizar cada una de estas tareas haciendo que ellos participen el mayor tiempo posible en su educación.

Por lo tanto, en base a la teoría y a lo que establecen los autores la plataforma Educaplay en este tiempo de educación netamente virtual ha intervenido en gran parte puesto que ha contribuido y facilitado un poco el manejo de las clases en línea, ya que las docentes han tenido que optar por manejar nuevos recursos de enseñanza, retando a sus alumnos a conocer un mundo nuevo donde la educación únicamente se maneja de manera virtual y con ayuda de juegos y herramientas digitales.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

Después del desarrollo de los objetivos tanto general y específicos establecidos en los capítulos anteriores, procedemos a redactar en este capítulo las conclusiones con sus respectivas recomendaciones del presente trabajo de investigación:

- Se entiende que la plataforma Educaplay es un sitio web adaptado para una interacción entre docente y estudiante. Este método desarrolla de manera libre la integración del aprendiz y del aprendizaje con el portador del conocimiento de una manera didáctica y sobre todo fácil. La plataforma Educaplay es el canal conductor más eficaz para llegar a los niños de Educación Inicial, ya que presenta características visualmente atractivas llamando la atención y fortaleciendo el aprendizaje autónomo del niño. Adicional a esto, la base teórica previamente realizada con opiniones de diferentes autores, nos muestra que este recurso didáctico es un método que en la actualidad está en ejecución, con beneficios educativos y que se puede llevar a cabo en la comodidad del hogar, logrando la interacción entre niños y docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje y, sobre todo, ayudando al aprendizaje tecnológico y avanzado.

- La plataforma Educaplay posee diferentes aspectos que la caracteriza, así también se puede mencionar diferentes ventajas y desventajas, entre las que sobresalen la flexibilidad para realizar las actividades y la accesibilidad, ya que al ser una plataforma virtual se tiene acceso a diferentes pestañas virtuales o links que facilitan la interacción entre los usuarios. Otra ventaja para destacar es la facilidad para su instalación, pues no es necesario tener programas previamente instalados, brindando comodidad tanto para el docente, el alumno y el padre de familia, proponiendo así una variedad de idiomas y facilitando su uso y su comprensión.

Si bien la plataforma educaplay es una puerta para la impartición de clases virtuales, también hay que tener en cuenta diferentes aspectos negativos o desventajas de la

plataforma. Al ser virtual necesita una conexión infalible y el e internet o dispositivos que permitan una comunicación correcta, como es parlantes o micrófonos en muchas ocasiones afectan el aprendizaje de los niños y más aún a los docentes, pues ellos son los pilares para que este tipo de clases no presenciales se lleven a cabo de una manera correcta y sobre todo fluida.

- Finalmente se elabora una guía práctica del uso adecuado de la plataforma Educaplay con el fin de establecer como debe ser manejada dicha plataforma, en la cual se resaltaron los pasos a seguir para la creación de actividades, se especificó cada uno de los niveles en los que se pueden aplicar los juegos, dando a conocer que esta plataforma cuenta con diversas alternativas tanto para Educación Inicial, Educación general básica y bachillerato, así de esta manera la guía será de gran ayuda para contar con un previo conocimiento de cómo se realiza su ejecución.

4.2 Recomendaciones

- Es preciso mencionar que el conocimiento teórico sobre la plataforma Educaplay es fundamental para el uso correcto de la misma por eso se recomienda los docentes que utilizan esta plataforma virtual o los docentes que quieran incursionar en su uso, conocer las utilidades y funciones si también como opiniones de autores científicos que validen su funcionalidad.
- Para poder explotar al cien por ciento la utilidad de la plataforma Educaplay en la impartición de clases con niños de Educación Inicial, es recomendable tanto para padres como docentes, conseguir un ambiente armónico y sobre todo de total utilidad para mantener la concentración de los alumnos y para poder llegar a la comprensión total del tema manejando un ambiente de disfrute y no de angustia por fallas tecnológicas o distractores.
- Es necesario manejar de manera correcta todos los pasos que se presenta en la guía y se recomienda la impartición de la guía tanto para los docentes como para los padres de familia o tutores siendo una pauta a tomar en cuenta para que todo el proceso del niño sea de manera productiva y se dé sin ninguna complicación y de un modo

divertido, con esto se pretende enseñar al niño el proceso correcto para que pueda manejar de forma autónoma la plataforma Educaplay y tenga una mayor interacción con su grupo de aprendizaje.

C. MATERIALES DE REFERENCIA

- Díaz -Becerro, S. (2009). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos. *Revista digital para la educacion*.
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>
- Alvarez Gómez, M., González Romero, V. M., Morfin Otero, M., & Cabral Araiza, J. (2005). *Aprendizaje en línea*. Puerto Vallarta: Centro Universitario de la Costa.
http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/cucostaudeg/20170512031051/pdf_1164.pdf
- Arias Guerrero, M. A., Sandia Saldivia, B. E., & Mora Gallardo, E. J. (2012). La didáctica y las herramientas tecnológicas web en la educación interactiva a distancia. *Educere*, 23. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35623538004.pdf>
- Avella-Ibáñez, ., P., Sandoval-Valero, E. M., & Montañez-Torres, C. (2017). Selección de herramientas web para la creación de actividades de aprendizaje en Cibermutua. *Rev.investig.desarro.innov*.
<file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Temp/7372Texto%20del%20art%C3%ADculo-19839-1-10-20171206.pdf>
- Barriga Gutiérrez, P. A., & Andrade, J. M. (2012). Herramientas digitales para la construcción de conocimiento. *Sistemas & Telemática*.
<https://www.redalyc.org/pdf/4115/411534390012.pdf>
- Covarrubias Hernández, & Liliana Yonué. (2021). Educación a distancia: transformación de los aprendizajes. *Telos*.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99365404012>
- Dirección de recursos Tecnológicos en Educación. (2017). Guía Básica de Educaplay. *Ministerio de Educación Pública*, 1-45.
<https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf>
- Domínguez, C., & Claudia, T. (2018). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Guadalajara: Colección Reportes Técnicos de Investigación.
<http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICS A/La%20ludica.pdf>
- Educaplay. (2021). *Actividades educativas gratuitas* . <https://es.educaplay.com/>

- Esteche Cabaña, E., & Gerhard Wasmuth, Y. (2020). Factores que inciden en la educación virtual en tiempos de pandemia (COVID-19) de los estudiantes universitarios de una universidad privada. *Revista Iberoamericana de Docentes*. <http://formacionib.org/faactoresqueinciden.pdf>
- Expósito, C., & Marsollier, R. (2020). *Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. Un estudio empírico en Argentina*. Argentina. file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Temp/4214Texto%20del%20art%C3%ADculo-14839-2-10-20200831-1.pdf
- Fernández, A., & Cesteros.Pampillón. (2009). Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. *Universidad Complutense de Madrid*. https://eprints.ucm.es/id/eprint/10682/1/capituloE_learning.pdf
- Fraca de Barrera, L. (2007). El procesamiento psicolingüístico del dictado y sus implicaciones para la enseñanza de la lengua escrita. *Investigación y Postgrado*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65822104>
- García Aretio, L. (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331453132001>
- Gomez Cano, C. S. (2018). *Incorporar las TIC a los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Florencia. <https://doi.org/10.33881/0123-8264.hop.19106>
- Gómez, I., & Escobar, F. (2020). Educación virtual en tiempos de pandemia: incremento de la desigualdad social en el Perú. *Scielo*. file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Temp/h341492,+Pre+print+EDUCACION+C3%93N+VIRTUAL+EN+PANDEMIA.pdf
- Holgado Sáez, C. (2016). *Nuevos tiempos, universidad y Tic's*. Área de Innovación y Desarrollo, S.L. file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Temp/Dialnet-NuevosTiemposUniversidadYTICs-655240.pdf
- Lagunes , A., & Lagunes , P. (2018). *Plataformas educativas para mejorar el proceso de aprendizaje en organizaciones educativas*. Mexico: Cenid. file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Temp/Capitulo7.pdf
- Macías, J. L. (2020). Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico. *Rehuso*. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2603/2752>

- Miaja de la Peña, M. T. (2005). La adivinanza: Sentido y pervivencia. *Scielo*.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S018530822005000100020&lng=es&tlng=es.
- Ministerio de Educación. (2021). *Lineamientos para inicio de actividades educativas en el nivel de educación inicial y el subnivel de preparatoria (1ero. de egb) de la oferta ordinaria institucionalizada y para la oferta extraordinaria (SAFPI)*. Quito.
<https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2021/05/Lineamientos-para-inicio-de-actividades-educativas-1ro-EGB.pdf>
- Olivares-G., J. C.-A.-P.-L.-A.-G. (2008). Los crucigramas en el aprendizaje del electromagnetismo. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92050307>
- Oviedo, Romero, J., & Galarza, Barba, F. (2015). *Desarrollo de actividades educativas basadas en educaplay para la asignatura de matemáticas en educación general básica*. Machata.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/4257/1/CD00600-2015-TRABAJO%20COMPLETO.pdf>
- Peña Carillo, M. (2005). El ambiente de aprendizaje inclusivo en el aula. Una mirada a la colaboración entre pares en dos grupos integradores de primaria regular. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55130175>
- Perez, N. (2014). “Influencia del uso de la plataforma educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er. año de secundaria de una institución educativa particular de lima”. Peru.
http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5589/PEREZ_SALAZAR_NATALY_INFLUENCIA_LIMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pino-Juste, M. R. (2014). Ventajas de la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje desde la perspectiva del alumnado y familias. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349851780032>
- Quimbaya, Y., & Oscar, S. (2017). *Uso de la plataforma educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo*

de la institución educativa policarpa salavarieta de girardoT. Peru.
<http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/1357/MAESTRO%20%20%20Sanabria%20Abril%2c%20Oscar%20Alfonso.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Riascos-Eraza, S. C., & Quintero-Calvache, D. M.-F. (2009). Las TIC en el aula: percepciones de los profesores universitarios. *Educación y Educadores. Educación* y

Educadores. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83412235008>

Salgado García, E. (2015). *La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y profesores de posgrado.* Costa Rica. <https://www.aacademica.org/edgar.salgado.garcia/2.pdf>

Sampieri, R. H, Fernández Collado, C, & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la Investigación.* McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DEC.V. https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Sánchez Rodríguez, J. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. *Revista de Medios y Educación.* <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36812036015>

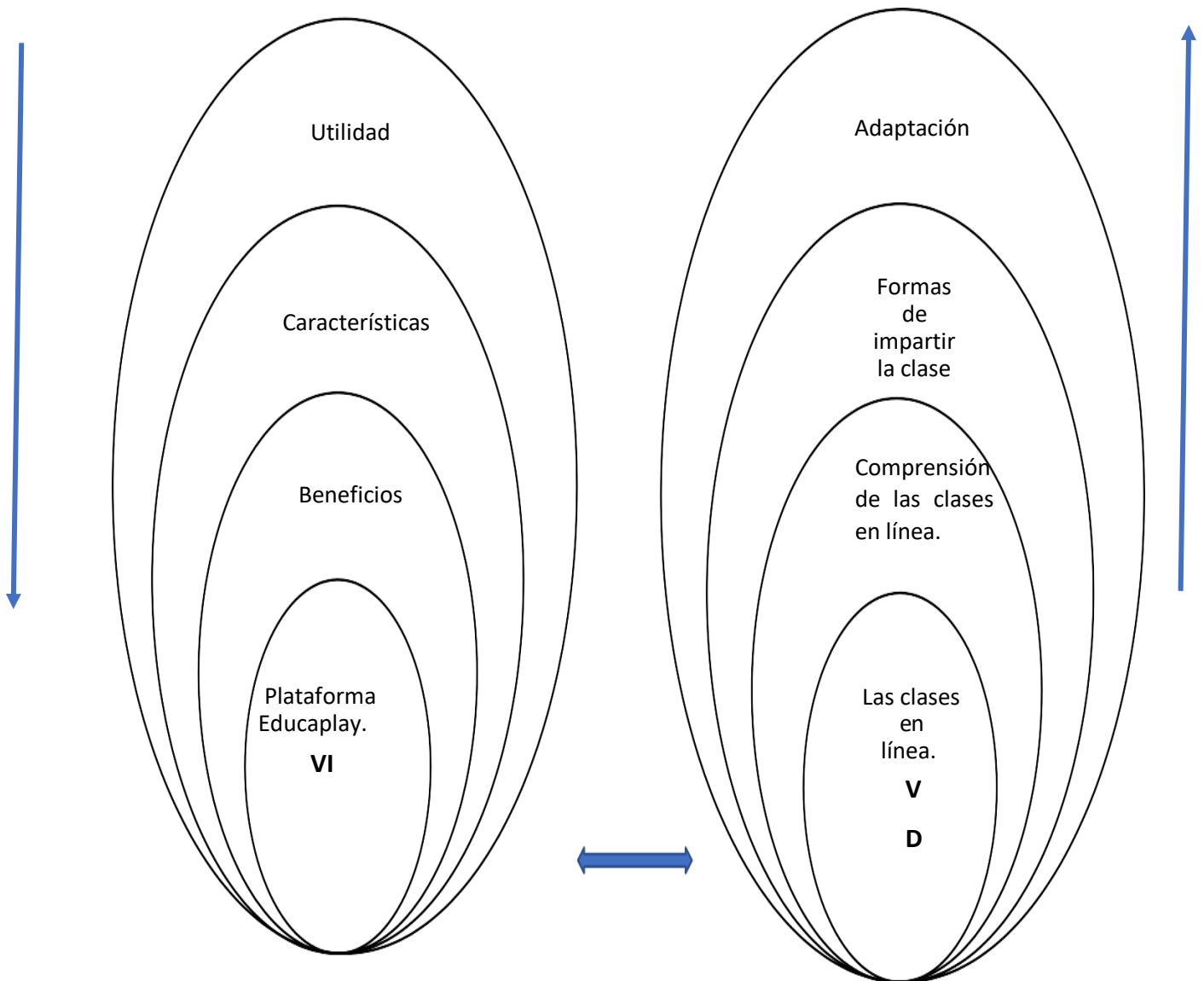
TIC, C. E. (2014). Recursos educativos digitales para la educación infantil. *Zona Próxima.* <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85331022002>

ANEXOS

Anexo 1.- Red de inclusión

Figura 12

Red de inclusión



Anexo 2.-Operacionalización de variables

Cuadro 6

Variable independiente: Educaplay

| Conceptualización | Categorías | Indicadores | Ítems | Técnicas e instrumentos |
|--|------------|-----------------------------|--|--|
| Educaplay: es una plataforma gratuita para la creación de actividades educativas multimedia. Su finalidad es desarrollar estrategias lúdicas que ayuden a la participación de los niños en las clases en línea, con el objetivo de que el aprendizaje sea llamativo e innovador. | EDUCAPLAY | Desarrollo de conocimientos | <p>¿Conoce sobre la plataforma Educaplay? ¿Y qué actividades puede desarrollar en ella?</p> <p>¿Considera usted que el uso de la plataforma Educaplay ayuda a la enseñanza de los niños de Educación Inicial para las clases en línea?</p> <p>Utilizan la plataforma Educaplay en sus clases</p> | <p>Técnica: Entrevista</p> <p>Instrumento: Guion de preguntas</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p> |
| | | Tareas online | <p>¿Considera significativa la participación de los niños en las clases online?</p> <p>¿Cómo ayuda en la participación en clases, el desarrollo de tareas en línea que ofrece Educaplay como: adivinanzas, unir palabras, diálogo, relacionar, dictado, etc.,?</p> | |

| | | | | |
|--|--|-------------|--|--|
| | | | Los niños y niñas realizan actividades en línea como crucigramas, emparejar, adivinanzas. Utilizan premios para incentivar la participación en clases. | |
| | | Importancia | ¿Considera importante desarrollar los juegos virtuales en los niños de Educación Inicial? ¿Por qué Los niños y niñas pueden desarrollar los juegos en línea | |

Variable dependiente: Clases en línea

| Conceptualización | Categorías | Indicadores | Ítems | Técnicas e instrumentos |
|---|------------------------|-------------------------|--|--|
| Clases en línea: Es la enseñanza-aprendizaje entre profesores y alumnos en un entorno totalmente digital, dónde la tecnología y las técnicas de aprendizaje conforman | Herramientas digitales | Zoom Microsoft teams | ¿El niño puede desarrollar las actividades propuestas en las clases en línea, por medio de su herramienta tecnológica? Los niños y niñas utilizan solos sus herramientas tecnológicas y siguen las indicaciones de sus maestras | Técnica: Entrevista Instrumento: Guion de preguntas |

| | | | | |
|---|----------------------|-------------------|--|--|
| el modelo educativo, para lograr así un ambiente altamente interactivo, a cualquier hora y desde cualquier lugar. | Estrategias lúdicas | Juegos | <p>¿Qué tipo de juegos en línea usted aplica para el refuerzo de las clases?</p> <p>Utilizan juegos en línea para el refuerzo de una clase,</p> | <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p> |
| | Ambiente interactivo | Trabajos en grupo | <p>¿Cómo usted hace que las clases en líneas sean participativas y dinámicas?</p> <p>¿Cómo una plataforma educativa ayudaría a la interacción entre alumnos y docentes en las clases en línea?</p> <p>Los niños y niñas interactúan en las clases en línea.</p> <p>Utilizan actividades que involucren la participación de todos los niños.</p> <p>Los niños y niñas sienten motivación para participar en clases.</p> | |

Elaborado por: Autora

Anexo 3.-Validación por expertos

Figura 13

Validación de expertos



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

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: ENTREVISTA

Objetivo de validación de instrumento: Aprobar la validez de las preguntas planteadas en la entrevista.

Tema del proyecto: "EL USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY PARA LA IMPARTICIÓN DE LAS CLASES EN LÍNEA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA UNIDAD EDUCATIVA TERESA FLOR".

Indicaciones: A continuación, se presentan una serie de preguntas planteadas en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: Analizar 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.

Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala

PREGUNTA 1.- ¿Conoce sobre la plataforma Educaplay? ¿Y qué actividades puede desarrollar en ella?

| Valoración | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|----------------|-----------------|-------------|----------------|-----------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta | | X | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

SUGERENCIA. - ¿Conoce sobre la plataforma Educaplay y las actividades puede desarrollar en ella?

PREGUNTA 2 ¿Considera usted que el uso de la plataforma Educaplay ayuda a la enseñanza de los niños de Educación Inicial para las clases en línea?

| Valoración | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|--------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

SUGERENCIA

PREGUNTA 3- ¿Considera importante desarrollar los juegos virtuales en los niños de Educación Inicial? ¿Por qué?

| Valoración | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta | | X | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | | X | | | |

SUGERENCIA Mejorar la redacción de la pregunta, no desarrolla en los niños los juegos, podía ser la destreza para el juego etc.

PREGUNTA 4.- ¿Considera significativa la participación de los niños en las clases online?

| Valoración | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | | | X | | |
| La redacción es clara y exacta | | | X | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | | | X | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | | | X | | |

SUGERENCIA Reestructure la pregunta, recuerde que las preguntas deben generar respuestas abiertas, en el caso de la pregunta podría contestarse con un si o no

PREGUNTA 5.- ¿Cómo ayuda en la participación en clases, el desarrollo de tareas en línea que ofrece Educaplay como: adivinanzas, unir palabras, diálogo, relacionar, dictado, etc.?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|--------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

SUGERENCIA

PREGUNTA 6.- ¿El niño puede desarrollar las actividades propuestas en las clases en línea, por medio de su herramienta tecnológica?

| Valoración | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|--------------------|
| Criterios | | | | | |
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | | X | | | |
| La redacción es clara y exacta | | X | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | | X | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | | X | | | |

SUGERENCIA No es clara la pregunta mejore la redacción

PREGUNTA 7.- ¿Qué tipo de juegos en línea usted aplica para el refuerzo de las clases?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

SUGERENCIA

PREGUNTA 8.- ¿Cómo usted hace que las clases en líneas sean participativas y dinámicas?

| Valoración \ Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|--------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta | | X | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

SUGERENCIA Usted, de qué manera hace que las clases en líneas sean participativas y dinámicas?

PREGUNTA 9.- ¿Cómo una plataforma educativa ayudaría a la interacción entre alumnos y docentes en las clases en línea?

| Valoración | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

SUGERENCIA

Nombre del experto: Loda. Gissela Alexandra Arroba López Mg.

Título: Magister en Gerencia y Mediación de Centros educativos Infantiles

Experiencia en el área de la investigación: 23 años



Firma digitalizada por:
**GISSELA
ALEXANDRA
ARROBA LOPEZ**

Firma

Gracias por su colaboración



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

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: ENTREVISTA.

Objetivo de validación de instrumento: Aprobación de la validez de las preguntas planteadas en la entrevista.

Tema del proyecto: "EL USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY PARA LA IMPARTICIÓN DE LAS CLASES EN LÍNEA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA UNIDAD EDUCATIVA TERESA FLOR".

Indicaciones: •A continuación, se presentan una serie de preguntas planteadas en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: Analizar 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.

•Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala

PREGUNTA 1.- ¿Conoce sobre la plataforma Educaplay? (Y qué actividades puede desarrollar en ella?)

| Valoración | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|----------------|-----------------|-------------|----------------|-----------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta | | X | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

SUGERENCIA

Toda pregunta debe empezar con **QUE CUAL COMO CUANDO DONDE**.

PREGUNTA 2 ¿Considera usted que el uso de la plataforma Educaplay ayuda a la enseñanza de los niños de Educación Inicial para las clases en línea?

| Valoración | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|--------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

SUGERENCIA

PREGUNTA 3- ¿Considera importante desarrollar los juegos virtuales en los niños de Educación Inicial? ¿Por qué?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|--------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta | | X | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

SUGERENCIA

La misma que la anterior pregunta.

PREGUNTA 4.- ¿Considera significativa la participación de los niños en las clases online?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|--------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | | x | | | |
| La redacción es clara y exacta | | x | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | | x | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | | x | | | |

SUGERENCIA

PREGUNTAS.- ¿Cómo ayuda en la participación en clases, el desarrollo de tareas en línea que ofrece Educaplay como: adivinanzas, unir palabras, diálogo, relacionar, dictado, etc.?

| Valoración | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|--------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

SUGERENCIA

PREGUNTA 6.- ¿El niño puede desarrollar las actividades propuestas en las clases en línea, por medio de su herramienta tecnológica?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|--------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | | X | | | |
| La redacción es clara y exacta | | X | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | | X | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | | X | | | |

SUGERENCIA

Sea mejor ¿Cómo el niño puede desarrollar las actiias.....?

REGUNTA 6.- ¿El niño puede desarrollar las actividades propuestas en las clases en línea, por medio de su herramienta tecnológica?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|--------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | | X | | | |
| La redacción es clara y exacta | | X | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | | X | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | | X | | | |

SUGERENCIA

Sería mejor ¿Cómo el niño puede desarrollar las activas.....?

PREGUNTA 7.- ¿Qué tipo de juegos en línea usted aplica para el refuerzo de las clases?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

SUGERENCIA

PREGUNTA II.- ¿Cómo usted hace que las clases en línea sean participativas y dinámicas?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | | X | | | |
| La redacción es clara y exacta | | X | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | | X | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | | X | | | |

SUGERENCIA

PREGUNTA 8.- ¿Cómo usted hace que las clases en línea sean participativas y dinámicas?

| Valoración | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|--------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | | X | | | |
| La redacción es clara y exacta | | X | | | |
| R recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | | X | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | | X | | | |

SUGERENCIA

PREGUNTA 9.- ¿Cómo una plataforma educativa ayudaría a la Interacción entre alumnos y docentes en las clases en línea?

| Valoración | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|--------------------|
| Criterios | | | | | |
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | X | | | | |
| La redacción es clara y exacta | X | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | X | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | X | | | | |

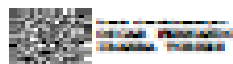
SUGERENCIA

Nombre del experto: Oscar Fernando Ibarra Torres

Título: Magister en Gerencia de Sistemas de la Información

Experiencia en el área de la Investigación: 10 años

Firma



Gracias por su colaboración

Elaborado por: Autora

Anexo 4.- Guion de preguntas de la entrevista



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

ENTREVISTA

TEMA: “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”

| | |
|---------------------|--|
| OBJETIVO | Analizar 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. |
| FECHA DE APLICACIÓN | |
| ENTREVISTADO | |
| ENTREVISTADOR | |

1.- ¿Qué conoce usted sobre la plataforma Educaplay y las actividades puede desarrollar en ella?

.....

2.- ¿Considera usted que el uso de la plataforma Educaplay ayuda a la enseñanza de los niños de Educación Inicial para las clases en línea? ¿Por qué?

.....

3.- ¿Por qué es importante desarrollar juegos virtuales con los niños de Educación Inicial en las clases en línea?

.....
.....
.....
.....

4.- ¿Por qué considera usted significativa la participación de los niños en las clases online?

.....
.....
.....
.....

5.- ¿Cómo ayuda en la participación en clases, el desarrollo de tareas en línea que ofrece Educaplay como: adivinanzas, unir palabras, diálogo, relacionar, dictado, etc.?

.....
.....
.....
.....

6.- ¿Considera usted que los niños pueden desarrollar las actividades propuestas en las clases en línea, por medio de su herramienta tecnológica? ¿Por qué?

.....
.....
.....
.....

7.- ¿Qué tipo de juegos en línea usted aplica para el refuerzo de las clases?

.....
.....
.....
.....

8.- ¿Usted, de qué manera hace que las clases en líneas sean participativas y dinámicas?}}

.....
.....
.....
.....

9.- ¿Cómo una plataforma educativa ayudaría a la interacción entre alumnos y docentes en las clases en línea?

.....
.....
.....
.....

Anexo 5.-Aceptacion de cartas de consentimiento

Figura 14

Firmas de aceptación

AUTORIZACIÓN

He leído el procedimiento descrito. La investigación me ha explicado el estudio y he dado contestación a las interrogantes propuestas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que yo, **Gloria Adela Morales Tacoamán**, sea participe en el estudio de la señorita Soley

Gabriela Rosero Carrillo “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”. He recibido copia de este procedimiento.

FIRMA:



Docente: Lic. Gloria Adela Morales Tacoamán

C.I.: 1801922509

Correo electrónico: adelam50@hotmail.es

AUTORIZACIÓN

He leído el procedimiento descrito. La investigación me ha explicado el estudio y contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que yo Amira Magdalena Benítez Sánchez participe en el estudio de Soley Gabriela Rosero Carrillo "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". He recibido copia de este procedimiento.

FIRMA: 

Docente: Lic. Amira Benítez

C.I.: 1802698819

Correo electrónico: magdalena.benitez@educacion.gob.ec

AUTORIZACIÓN

He leído el procedimiento descrito. La investigación me ha explicado el estudio y contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que yo Diana Patricia Díaz Díaz participe en el estudio de Soley Gabriela Rosero Carrillo "El uso de la plataforma Educaplay para la impartición de las clases en línea de Educación Inicial en

Escaneado con CamScanner

la Unidad Educativa Francisco Flor en época de pandemia". He recibido copia de este procedimiento.

FIRMA: 

Docente: Diana Patricia Díaz Díaz

C.I.: 1803230976

Correo electrónico: dianap.diaz@educacion.gob.ec

patric405@gmail.com

Elaborado por: Autora

Anexo 6.-Entrevistas a docentes

<https://1drv.ms/u/s!Agyw9Q7P52qVgQrBWpHIp-i70f8t?e=3g4p4U>

Anexo 7.-Formato ficha de observación

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL
FICHA DE OBSERVACIÓN

| | |
|----------------------------|---|
| Objetivo | Analizar 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 |
| Institución | Unidad Educativa Francisco Flor |
| Fecha de Aplicación | |

| ASPECTOS A OBSERVAR | OBSERVACIÓN |
|---|--------------------|
| Utilizan la plataforma Educaplay en sus clases | |
| Los niños y niñas pueden desarrollar los juegos en línea. | |
| Los niños y niñas realizan actividades en línea como crucigramas, emparejar, adivinanzas. | |
| Utilizan premios para incentivar la participación en clases. | |
| Los niños y niñas utilizan solos sus herramientas tecnológicas y siguen las | |

| | |
|--|--|
| indicaciones de sus maestras | |
| Utilizan juegos en línea para el refuerzo de una clase. | |
| Los niños y niñas interactúan en las clases en línea. | |
| Utilizan actividades que involucren la participación de todos los niños. | |
| Los niños y niñas sienten motivación para participar en clases. | |

Anexo 8.-ResultadoUrkund

Figura 15

Porcentaje del Urkund



Document Information

| | |
|--------------------------|---------------------------------------|
| Analyzed document | Soley Rosero Urkund.docx (D111023406) |
| Submitted | 8/6/2021 4:15:00 AM |
| Submitted by | |
| Submitter email | srosero7113@uta.edu.ec |
| Similarity | 2% |
| Analysis address | i.sanchez.uta@analysis.urkund.com |

Elaborado por: Autora