



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

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

TEMA:

“LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL REFUERZO DE ACTIVIDADES ACADÉMICAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN ABEL ECHEVERRIA” DE LA CIUDAD DE LATACUNGA.”

AUTORA: Evelin Caterine Ilaquize Gamboy

TUTOR: Lic. Héctor Manuel Neto Chusín, Mg.

AMBATO - ECUADOR

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Yo, Lic. Héctor Manuel Neto Chusín, Mg, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema “LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL REFUERZO DE ACTIVIDADES ACADÉMICAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN ABEL ECHEVERRIA” DE LA CIUDAD DE LATACUNGA.”, desarrollado por la estudiante Evelin Caterine Ilaquize Gamboy, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Lic. Héctor Manuel Neto Chusín, Mg.
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora Evelin Caterine Ilaquize Gamboy, con el tema: “LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL REFUERZO DE ACTIVIDADES ACADÉMICAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN ABEL ECHEVERRIA.” DE LA CIUDAD DE LATACUNGA.”, quien, basado en la experiencia en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación, las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



Evelin Caterine Ilaquize Gamboy
AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema: “LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL REFUERZO DE ACTIVIDADES ACADÉMICAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN ABEL ECHEVERRIA” DE LA CIUDAD DE LATACUNGA.”, presentando por Evelin Caterine Ilaquize Gamboy, estudiante de la Carrera de Educación Básica, una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA

Ing. Javier Sánchez Guerrero. Mg
C.C. 1803114345
Miembro del Tribunal

Lic. Carlos Hernández Dávila MSc
C.C. 1804802716
Miembro del Tribunal

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación se lo dedico con alegría y emoción a Dios, quien ha sido mi guía y fortaleza en este camino de llantos, debilidades y alegrías, por no haberme soltado la mano desde el primer instante que empecé con este sueño y doy gracias por permitirme llegar a esta nueva etapa de mi vida.

A mis padres Patricio y Narcisa quienes han estado presentes apoyándome en este sueño, de manera incondicional, por no haber dudado ni un segundo de mi inteligencia y capacidad, de que si me propongo metas las cumpla, a mis hermanos por estar siempre motivándome e impulsando durante este camino.

A mi novio Milton, por haber sido mi pilar fundamental durante esta trayectoria, a ti, por ser mi pequeño motor y acompañante en cada paso que doy y en cada decisión que tomo, por tu infinito amor que siempre me brindas día a día.

Evelin Catherine Ilaquize Gamboy

AGRADECIMIENTO

El valor que resalta al ser humano es la gratitud, por ello, mi agradecimiento a Dios por haber cuidado de mí, en cada paso que doy día tras día.

Agradezco a la Facultad de Ciencias humanas y de la Educación, y a la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Ambato, por haberme abierto sus puertas para educarme, a los docentes quienes en esta trayectoria han estado apoyándome a no rendirme y luchar por lo que anhelo y por brindarme sus conocimientos para llegar a ser una excelente profesional. A Lic. Héctor Neto, Mg, docente tutor de este trabajo de integración curricular, por haberme guiado durante este proceso con su sabiduría y paciencia infinita.

A la Unidad Educativa “Juan Abel Echeverría” por brindarme su apoyo y proporcionarme información que fue de gran utilidad para desarrollar este trabajo de investigación.

Evelin Caterine Ilaquize Gamboy

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A. PÁGINAS PRELIMINARES

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

B. CONTENIDOS

CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO	1
1.1. Antecedentes Investigativos	1
1.2. Objetivos	21
CAPÍTULO II.- METODOLOGÍA	23
2.1. Materiales	23
2.2. Métodos	23
CAPÍTULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN	26
3.1 Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado	26
3.2 Análisis e interpretación de la entrevista aplicada a docentes de cuarto grado	33
3.3 Discusión de resultados	38
CAPÍTULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	38
4.1. Conclusiones	40
4.2. Recomendaciones	42

C. MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias Bibliográficas	43
Anexos	46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	<i>Población de la Unidad Educativa “Juan Abel Echeverría”</i>	25
Tabla 2	<i>Conocimiento de la plataforma Educaplay</i>	26
Tabla 3	<i>Uso de plataformas educativas</i>	27
Tabla 4	<i>Frecuencia del uso de Educaplay</i>	27
Tabla 5	<i>Tiempo de las actividades de la plataforma Educaplay</i>	28
Tabla 6	<i>Dominio de la plataforma Educaplay</i>	29
Tabla 7	<i>Actividades divertidas e interesantes de Educaplay</i>	29
Tabla 8	<i>Participación en clases</i>	30
Tabla 9	<i>Refuerzo académico</i>	31
Tabla 10	<i>Actividades interactivas de Educaplay</i>	31
Tabla 11	<i>Aprendizaje en grupo</i>	32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Características de la plataforma Educaplay</i>	11
Figura 2 <i>Actividades de la plataforma Educaplay</i>	13
Figura 3 <i>Programación del refuerzo académico</i>	33
Figura 4 <i>Uso de estrategias metodológicas</i>	34
Figura 5 <i>Forma de ejecución del refuerzo académico</i>	35
Figura 6 <i>Tipos y elementos del refuerzo académico</i>	36

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

TEMA: “LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL REFUERZO DE ACTIVIDADES ACADÉMICAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN ABEL ECHEVERRIA” DE LA CIUDAD DE LATACUNGA”

Autor: Evelin Caterine Ilaquize Gamboy

Tutor: Lic. Héctor Manuel Neto Chusín, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación con el tema la plataforma Educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales, está dentro de la línea comunicación, sociedad, cultura y tecnología. Es importante porque permite crear o utilizar actividades que motivan y fortalecen la interacción entre docente y alumno, a fin de alcanzar un aprendizaje significativo; el refuerzo de actividades académicas es sustancial debido a que mejora el aprendizaje del estudiante. Educaplay es de actualidad puesto que se ajusta a la necesidad del contexto educativo y permite trabajar en cualquiera área de estudio. La metodología describe los materiales y métodos utilizados; los materiales aplicados fueron una encuesta y una entrevista con sus respectivos instrumentos; los métodos se emplearon con un enfoque cuantitativo y cualitativo, los que permitieron describir, analizar e interpretar los resultados obtenidos, el nivel fue exploratorio y descriptivo, con una modalidad bibliográfica y de campo, la población fue de 79 estudiantes y 2 docentes. Las conclusiones son: Educaplay es una herramienta educativa que impulsa a la participación a través del juego, y el refuerzo académico, se enfoca en fortalecer el conocimiento que el educando no alcanzó en clases; el uso de la plataforma Educaplay no se encuentra implementada en su totalidad en la asignatura de Estudios Sociales ni en el refuerzo de actividades académicas; los educadores conocen el proceso del refuerzo académico, sin embargo, desconocen la forma de aplicación de los tipos de tutoría y no todos emplean los recursos tecnológicos educativos para reforzar los conocimientos no adquiridos.

Descriptor: Plataforma Educaplay, plataformas educativas, TAC, refuerzo de actividades académicas, proceso de enseñanza-aprendizaje, didáctica.

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

THEME: “THE EDUCAPLAY PLATFORM IN THE REINFORCEMENT OF ACADEMIC ACTIVITIES IN SOCIAL STUDIES SUBJECT OF FOURTH GRADE STUDENTS IN BASIC GENERAL EDUCATION OF “JUAN ABEL ECHEVERRIA” EDUCATIONAL INSTITUTION OF LATACUNGA CITY”

Author: Evelin Caterine Ilaquize Gamboy

Tutor: Lic. Héctor Manuel Neto Chusín, Mg

ABSTRACT

The current research with the theme the Educaplay platform in the reinforcement of academic activities in social studies subject is within the communication, society, culture and technology line. It is important because it enables to create or use activities that motivates and enhance the interaction among the teacher and student with the purpose to achieve a meaningful learning; the reinforcement of academic activities is substantial due to the student’s learning improvement. Educaplay is an updated platform since it suits the needs of the educative context and enables to work in any area of study. The methodology describes the materials and the methods used; a survey and an interview were the applied resources with their respective instruments; the methods were developed through a quantitative and qualitative approach, those that allowed to describe, analyze and interpret the obtained results. The level was exploratory and descriptive with a bibliographic and field modality, the population was 79 students and 2 teachers. The conclusions are: Educaplay is an educative tool that promotes the participation through games and the academic reinforcement is focused on strengthen the knowledge that the learner did not attain in class; the use of Educaplay platform is not fully implemented in social studies subject neither in the academic activities reinforcement; teachers are aware of the academic reinforcement process, nevertheless, they are unaware of the sorts of tutoring application and not everyone use educative technological resources in order to strengthen the knowledge not acquired.

Descriptors: Educaplay platform, educative platforms, LKT, academic activities reinforcement, teaching-learning process, didactics.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos

Los antecedentes investigativos se elaboraron mediante la revisión de repositorios universitarios y revistas científicas. La información recopilada se detalla en los siguientes trabajos:

Chicaiza Pinduisaca (2018) en su tesis denominada: “Diseño de una propuesta didáctica mediante la elaboración de herramientas tecnológicas Educaplay y JClick para el refuerzo académico en la asignatura inglés aplicado en los estudiantes de octavo grado de Educación Básica” expone que:

El objetivo general de la investigación fue conocer las TIC y la funcionalidad didáctica que proporciona Educaplay y JClick para el refuerzo académico en la asignatura de inglés. La metodología fue de enfoque cuantitativo con una modalidad de campo, utilizó la técnica de la encuesta con su respectivo instrumento, el cuestionario, la población utilizada para este estudio fue de 97 estudiantes, pero tomo como muestra aleatoria a 53 alumnos.

Los resultados arrojaron que mediante las capacitaciones dirigidas a los docentes afirman que los materiales didácticos son necesarios para brindar refuerzo a los alumnos, por otro lado, los educandos conocieron conceptos generales de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y adquirieron conocimientos sobre las herramientas educativas que se encuentran en línea, también mencionaron que el uso de la plataforma Educaplay u otras contribuyen al mejoramiento y fortalecimiento de los aprendizajes adquiridos en el aula. Se concluye que es necesario utilizar recursos tecnológicos para reforzar los contenidos y mejorar el aprendizaje. El aporte de este estudio revela que al usar plataformas educativas como es Educaplay permite fortalecer lo aprendido durante la clase.

García y Santillán (2022) en su trabajo denominado “Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. de la UE. Víctor Manuel Guzmán, Ibarra, febrero-julio 2021” manifiesta que:

El objetivo de estudio fue promover la utilización de la plataforma Educaplay, como recurso didáctico para el aprendizaje de estudios sociales, a partir de una guía didáctica sobre su uso y aplicación, dirigida a los maestros del subnivel elemental y media de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”. Los métodos utilizados fueron inductivo, deductivo, sintético y analítico, con un nivel descriptivo de modalidad documental-bibliográfica, el enfoque fue mixto, y las técnicas que utilizó fue la encuesta y entrevista con sus respectivos instrumentos, la población fue de 40 personas entre docentes y alumnos.

Los resultados obtenidos arrojaron que los maestros no usan con totalidad Educaplay, pero los estudiantes están predispuestos aprender de manera entretenida e interactiva, permitiendo ser evaluados a través de este recurso. Se concluye que, los docentes no usan la plataforma, pero están dispuestos a conocer su uso mediante una guía didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, los educandos aseguran que aprenderán mejor a través del juego. El estudio aporta a la investigación debido a que existen herramientas tecnológicas que permiten realizar actividades interactivas, sin embargo, no son utilizadas en su totalidad.

Aguirre y Garces (2015) en su estudio denominado “Desarrollo de actividades educativas multimedia con Educaplay para cuarto año de Educación General Básica” expone que:

El propósito del objetivo fue mejorar la comprensión lectora y escrita para elevar el desempeño académico. La metodología fue de diseño experimental, de nivel descriptivo – explicativo, modalidad bibliográfica y de campo, con un enfoque cualitativo y cuantitativo, la población fue de 4 docentes y 135 estudiantes, como técnicas utilizó la observación directa y una prueba que se realizó a 15 alumnos.

Los resultados determinaron que existen problemas en identificar sujeto y predicado, verbos de acción, lecturas comprensivas y reglas gramaticales, esto debido a que el docente no usa materiales interactivos tecnológicos, pero a través de Educaplay se identificó la escasa comprensión lectora y escrita. Se concluye que las dificultades que presentan en la asignatura de Lengua y Literatura han mejorado con el uso del recurso interactivo. La plataforma permite detectar falencias en el aprendizaje e incentiva a la participación de los educandos.

Páez et al. (2022) en su artículo denominado “Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19” especifica que:

El objetivo general de la investigación fue analizar la utilización de Educaplay como un recurso didáctico dentro de la educación virtual y cómo este proceso mejora el rendimiento de los estudiantes, tomando en consideración el cambio de modelo y aplicación de nuevas metodologías dentro de clases virtuales. La metodología utilizada fue de tipo experimental-exploratoria con un enfoque cuali-cuantitativo, para obtener información utilizaron la técnica de la encuesta, la misma que fue validada a través del estadístico Alfa de Cronbach y el Modelo de Aceptación de la Tecnología (TAM), la población fue de 70 alumnos de básica elemental.

Los resultados del estudio le permitieron evidenciar si los estudiantes mejoran su aprendizaje al usar recursos interactivos, entretenidos y dinámicos que incentiva a la motivación y participación, además se demostró que el profesor es quien emplea los recursos dependiendo la necesidad del educando. Se concluye que la plataforma es muy útil para trabajar en cualquier área o asignatura en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que existe una gran variedad de actividades prediseñadas o por elaborar. El trabajo aporta de cierto modo porque nos da a conocer que estas herramientas educativas motivan e impulsan a buscar nuevas formas de aprender y optimizan el rendimiento escolar.

El estudio de Rosero Carrillo (2021) manifiesta que:

El propósito de la investigación fue “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”. La metodología utilizada fue de diseño fenomenológico de nivel descriptivo, con un enfoque cualitativo basado en la descripción de fenómenos a través de experiencias, utilizó como técnicas la entrevista y la observación con sus respectivos instrumentos, se trabajó con docentes y estudiantes de educación inicial.

Los resultados de la investigación muestran que la plataforma Educaplay ha sido de gran ayuda para impartir las clases en línea, debido a que los docentes han usado este recurso para la elaboración de actividades, juegos y tareas, incentivando a la participación y creatividad. Por consiguiente, la autora concluye que la plataforma está adaptada para la interacción entre docentes y estudiantes, así como también contribuye al aprendizaje autónomo del educando. El aporte de estudio revela que en la época de pandemia COVID- 19, las herramientas educativas tecnológicas fueron usadas para brindar un aprendizaje significado al alumno.

El estudio realizado por Jiménez Mora (2021) específica que:

El objetivo fue “Determinar la incidencia de la plataforma educativa Educaplay en el desarrollo de la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior, de la Unidad Educativa Ec. “Abdón Calderón Muñoz”, para mejorar el rendimiento académico”. La metodología utilizada es tipo explicativo y correlacional, con un enfoque cuantitativo, no experimental, las técnicas utilizadas fueron la encuesta y entrevista con sus respectivos instrumentos, se trabajó con una población de 76 alumnos.

Los resultados arrojaron que Educaplay incide en la evaluación formativa de estudios sociales, así como también adquieren aprendizajes significativos. Se concluye que la herramienta incide significativamente, en un nivel alto con respecto a las evaluaciones

formativas en clase. El aporte de este estudio revela que Educaplay ayuda a evaluar lo aprendido y adquirido dentro y fuera del aula.

Salinas y Salvati (2020) en su artículo denominado “Educaplay como recurso didáctico interactivo dirigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo” expone que:

El propósito del objetivo general fue proponer la herramienta Educaplay como recurso interactivo encaminado a fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Mercadeo. La metodología fue de modalidad de proyecto factible y de campo, mediante un enfoque cuantitativo con el instrumento denominado cuestionario con 16 preguntas, el cual fue validado por el estadístico Alpha de Cronbach.

Los resultados muestran que los alumnos nunca han utilizado Educaplay ni mucho menos otros recursos tecnológicos, pero están dispuestos a que se implemente para utilizarlo en el aprendizaje. Se concluye que no se usan herramientas tecnológicas, sin embargo, esta plataforma ayudaría a mejorar el perfil académico del alumno. El aporte de este artículo revela que es necesario formar al docente y estudiante en el uso de tecnologías para que mejoren la forma de enseñar y aprender, porque solo así se podrá incluir la plataforma educativa en la educación.

Carrillo Cuascota (2017) en su tesis específica que:

El objetivo de trabajo de investigación fue “Determinar las técnicas de aprendizaje para el refuerzo pedagógico del estudiante de cuarto grado de Educación Básica General de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi de la ciudad de Ambato”. La metodología fue de modalidad documental y de campo, de nivel exploratorio descriptivo con un enfoque cuantitativo, la población con la que trabajo fue de 20 estudiantes, se utilizó la técnica de la encuesta y la observación.

Los resultados muestran que el uso de técnicas ayuda a reforzar los contenidos revisados en clase. Se concluye que, al emplear técnicas grupales o variadas en el aula, los alumnos desarrollan habilidades y destrezas, aún más si está acompañada de

material de apoyo. El aporte de esta investigación revela que es importante utilizar estrategias adecuadas que permiten el logro de los aprendizajes significativos.

Calucho Herrera (2018) en su tesis “El refuerzo pedagógico como herramienta para el mejoramiento de los aprendizajes” manifiesta que:

El objetivo del estudio fue determinar si el refuerzo educativo contribuye a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de noveno año. La metodología desarrollada fue de enfoque cualitativo y cuantitativo con una modalidad bibliográfica y de campo, utilizó las técnicas de la encuesta, entrevista y observación con sus respectivos instrumentos, la población investigada fue de 10 maestros, 4 directivos y 80 alumnos.

Los resultados muestran que existe desconocimiento a nivel académico-curricular y legal administrativo sobre el refuerzo. Se concluye que docentes y administrativos no tiene suficiente conocimiento para manejar estrategias en los procesos de refuerzos pedagógicos, también es necesario que la planificación se ajuste a la realidad de los escolares. Este estudio demuestra que los profesionales no se encuentran capacitados en su totalidad, por ello es importante que para reforzar contenidos académicos hay que tener noción de que estrategia o metodología es la adecuada para usarla en el ámbito de la educación.

Córdova y Barrera (2019) en su investigación “Refuerzo académico y la consolidación de aprendizajes de matemáticas en estudiantes de básica media” especifica que:

El objetivo fue analizar e interpretar la forma en la que se da el refuerzo académico por parte del docente hacia el estudiante. La metodología fue realizada con un enfoque cuantitativo y cualitativo, los datos recolectados fueron a través de la técnica de la observación con el instrumento lista de cotejo, trabajó con dos instituciones particulares y fiscales con la participación de docentes y alumnos de los grados de quinto, sexto y séptimo.

Los resultados arrojan que el refuerzo académico no influye en el fortalecimiento del aprendizaje, sino más bien la calidad del maestro de como enseña y refuerza el

conocimiento. En conclusión, es significativo atender las necesidades que tienen los educandos y a su vez tratar de mejorar la práctica académica. El trabajo contribuye a la comprensión, debido a que la calidad del docente sobresale para brindar el refuerzo educativo correspondiente.

En la tesis realizada por Ortega et al. (2019) expone que:

El objetivo fue aplicar un Plan de mejora institucional enfocado en la gestión del refuerzo académico para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño de los estudiantes que no alcanzan los aprendizajes requeridos. La metodología se centró en un paradigma socio-crítico de acción participativa, con un enfoque cualitativo y cuantitativo, la técnica que utilizó fue la encuesta con su respectivo instrumento, la población fue de 481 estudiantes, pero tomé como muestra aleatoria a 268, lo mismo de 52 docentes se tomó como muestra aleatoria a 17.

Los resultados arrojan que no se usan las estrategias metodológicas en su totalidad, debido a que el docente sigue con la enseñanza tradicional y no implementa la tecnología para realizar el refuerzo académico, sin embargo, con la aplicación del Plan de refuerzo varios de los alumnos mejoraron y alcanzaron los aprendizajes requeridos. Se concluye que, con la aplicación del Plan de mejora institucional, los procesos de participación y colaboración han mejorado e impulsó a docentes hacer uso del mismo en cualquier nivel de la educación. El aporte de estudio revela que los maestros aún siguen usando métodos tradicionales como es el enviar tareas a casa, trabajos individuales y trabajo cooperativo, dejando de lado la interacción y participación que debe de existir entre los educandos.

La plataforma Educaplay

Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (TAC)

En la educación es necesario que el docente use las Tecnologías de la información y la comunicación TIC en la enseñanza y éstas a su vez generen aprendizajes colaborativos en el aula, pero que el maestro utilice las TIC no garantiza que las emplee

de manera eficiente en el proceso educativo, es por ello que nace la necesidad de dar un paso de las TIC a las TAC.

Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) permiten que el usuario pueda compartir, crear y debatir en distintos apartados del mundo, además puede generar nuevos aprendizajes a partir de foros virtuales u otras actividades que se establecen en la comunidad educativa (Latorre, et al., 2018). Las herramientas tecnológicas impulsan a mejorar la enseñanza-aprendizaje y ayudan a los docentes y estudiantes a adquirir conocimientos de una forma atractiva e interactiva.

Algunos de los recursos que ofrece las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento son: Quik, Splice y Stupeflix encargados de la edición de videos; EDpuzzle y Vizia permiten realizar videos o lecciones interactivas; Audacity, SoundCloud y Vocaroo, generan archivos con audio; Genially, Fotojet, Piktochart y Typorama sirven para crear y elaborar infografías; Additio, iDoceo mantienen la gestión y organización del aula; Quizizz, Cerebriti Edu, Trivinet, Jeopardy, Triventy y Arcademic ayudan a trabajar de manera lúdica en clase; Google Forms, Kahoot, Quiz Revolution y Aspester evalúan los aprendizajes adquiridos por los estudiantes; Blogger, Homeroom y Other ayudan a entablar conversaciones entre los miembros de la institución educativa.

Así mismo, Powtoon, Genially, Emaze, Sparkol y Haiku Deck encargadas de la elaboración de presentaciones entretenidas e interactivas; Educaplay y Kubbu son generadores de actividades que el usuario puede realizar de manera personalizada; Paleta, Quip y Team Maker sirven para trabajar de manera colaborativa; YouTube Kids y Kiddle recursos que permiten una búsqueda de información de manera rápida y sencilla; Coogle y WisseMapping son generadores de mapas mentales; Forvo, Locallingual, Lyrics traing y Locallingual permiten que el usuario aprenda idiomas a través de audios reales; Tiki Toki, Pixton y Storybird crean comics, cuentos y líneas de tiempo (Velasco Rodríguez, 2017). Los recursos mencionados cumplen funciones distintas dentro del ámbito educativo y ayudan a mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

En conclusión, se considera a las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento como aquellos recursos digitales enfocados a mejorar el proceso de enseñanza-

aprendizaje, por lo tanto, el docente es el encargado de seleccionar la herramienta más adecuada para trabajar en aula y que está a su vez sea de beneficio para que el alumno adquiriera un aprendizaje significativo y duradero.

Plataformas educativas

Las plataformas educativas se consideran como herramientas virtuales, físicas o una combinación de ambas, se enfocan en la parte académica y están al servicio de la enseñanza y aprendizaje del estudiante.

Los seres humanos hoy en día tienen la facilidad de utilizar cualquier tipo de plataforma educativa que se ajuste a la necesidad del docente y del educando. “Su propósito fundamental es organizar e implementar entornos virtuales para desarrollar aprendizajes empleando el acceso a internet” (Serna y Alvites, 2021, p. 68). Así mismo, estas plataformas permiten que se planifique, organice y ejecute programas o cursos en línea que pueden ser de beneficio para la sociedad actual, por lo que no solo se puede interactuar y compartir información de manera física, sino también online.

Existen tres tipos de plataformas educativas: comerciales, de software libre y propias. Las plataformas comerciales son aquellas que se adecuan a la necesidad de los usuarios, son confiables y poseen una gran capacidad de almacenamiento. Las plataformas de software libre facilitan el acceso de manera gratuita y brinda la posibilidad de realizar actividades como; modificaciones, estudiar, copiar y distribuir contenidos sin problema alguno, en el campo educativo algunas instituciones han optado por utilizar este tipo de plataforma puesto a que son fáciles de usar e implementar en la educación. Las plataformas propias se enfocan principalmente en el ámbito académico y responde a factores educativos, son elaboradas por investigadores que necesitan obtener información de cualquier tema (Vital Carrillo, 2021).

Para sintetizar, las plataformas están orientadas a ofrecer un servicio de calidad e interés a los usuarios, ya sean de empresas, instituciones o para uso propio. El propósito que tienen estos recursos es ayudar a mejorar y elevar los procesos de aprendizaje y planes que los individuos tienen en mente.

La plataforma Educaplay

Conceptualización

Educaplay es una plataforma interactiva que fue creada por la necesidad de implementar actividades educativas que se integren a cualquier área de conocimiento, es reconocida por ser una herramienta efectiva que brinda resultados profesionales y llamativos.

Educaplay es una plataforma educativa que permite crear y compartir distintos tipos de actividades multimedia, está dirigida para usuarios de todas las edades que tengan vocación por aprender y enseñar de manera entretenida, además tiene diferentes posibilidades de utilización: evaluación, refuerzo, motivación y detector de conocimientos previos. Su propósito es ahorrar tiempo al docente para su preparación de clases, así como también impulsar a los estudiantes a ser partícipes en actividades dinámicas e interesantes que se realizan en el salón clase (Alzaga, 2020). Por lo cual, Educaplay es considerada una estrategia didáctica que motiva a desarrollar actividades interactivas que favorecen el aprendizaje del estudiante y la enseñanza del educador.

En definitiva, la plataforma Educaplay es sustancial en el ámbito educativo, porque permite que los docentes puedan elegir o diseñar una gran variedad de actividades y aplicarlas en clases. El uso de esta plataforma ayuda a llevar la enseñanza en el aula a otro nivel y convertir el aprendizaje en dinámico, creativo e innovador.

Características

Educaplay es una plataforma educativa versátil que ayuda a fortalecer el aprendizaje, se ajusta a la necesidad de los docentes y estudiantes, además posee varias características, que se detallan a continuación:

Figura 1

Características de la plataforma Educaplay.



Nota. La figura muestra las características que ofrece la plataforma Educaplay en el año 2022. Fuente: Educaplay (2022).

La plataforma Educaplay tiene como característica principal que brinda acceso de manera rápida y sencilla. Así mismo, no hay la necesidad de que los usuarios sean expertos en manejar dicha plataforma educativa, ofrece una gran variedad de actividades ya elaboradas o por elaborar, esto dependerá ya del gusto y preferencia del docente para aplicarlas. Además, esta herramienta se aplica a todos los niveles educativos, desde el jardín hasta la universidad, a través de diferentes formas de uso como juegos de motivación, participación, instrumento de evaluación y actividades de refuerzo (Páez et al. 2022).

Las actividades que son elaboradas en la plataforma se quedan guardadas automáticamente y estas son compartidas mediante enlaces, para que de esa manera el estudiante pueda resolver y cumplir con la actividad propuesta.

Ventajas y Desventajas de la plataforma Educaplay

Es necesario que tanto docentes como estudiantes conozcan algunas de las ventajas y desventajas que ofrece la plataforma Educaplay, ya que de esa manera podrán evitar inconvenientes al momento de trabajar en actividades que son propuestas en el aula de clase.

Ventajas

- Es fácil de manejar y muy atractiva para el público.
- Permite insertar todo tipo de archivo multimedia como es, imágenes, audios, videos, etc.
- No requiere programa de instalación basta con el plugin de Flash.
- Ofrece su contenido en el idioma español, inglés y francés.
- Las actividades se pueden crear para los diferentes niveles educativos.

Desventajas

- Se requiere del uso del micrófono y parlantes para la actividad del dictado.
- Como es un programa estándar cualquier error en el teclado baja el resultado de la actividad.
- Si el recurso ya fue descargado, no se puede modificar.
- Las actividades tienen un tiempo definido de uso (Ministerio de Educación Pública, 2017).

Actividades de la plataforma Educaplay

En la actualidad la plataforma Educaplay cuenta con diecisiete actividades como: *Froggy Jumps*, ordenar letras, ordenar palabras, crucigrama, sopa de letras, ruleta de palabras, relacionar mosaico, test, relacionar columnas, completar, relacionar, adivinanza, *video quiz*, mapa interactivo, presentación, dictado y diálogo. Así mismo, dentro de la plataforma hay una gran variedad de actividades que ya se encuentran diseñadas.

Figura 2

Actividades de la plataforma Educaplay.



Nota. La figura muestra las 17 actividades que ofrece la plataforma Educaplay en el año 2022. Fuente: Educaplay (2022).

Froggy Jumps: la actividad permite crear preguntas y respuestas combinando con imágenes, texto y audio, para cumplir con la actividad el sapo deberá llegar hasta la orilla contestando cada pregunta planteada.

Ordenar letras: esta actividad ayuda a ordenar letras que se encuentran desordenadas, para luego formar una palabra o frase.

Ordenar palabras: consiste en ordenar una serie de palabras que se encuentran desordenada para lograr construir una frase o párrafo.

Crucigrama: la actividad es autodefinida como multimedia, se debe completar cada casilla con una letra, el término buscado puede darse mediante imágenes, definiciones o sonidos.

Sopa de Letras: en esta actividad el estudiante debe encontrar las diferentes palabras que se encuentran en la sopa de letras. El docente es el encargado de indicar al estudiante que palabras debe buscar y sus posibles direcciones.

Ruleta de palabras: la actividad permite que el usuario adivine una palabra por cada letra del abecedario y esta no finalizará hasta que hay completado todas, así mismo, ofrece pistas de texto, imágenes y audio.

Relacionar mosaico: la actividad está enfocada en que el usuario debe relacionar elementos que tengan similitud, además se puede emplear el uso de textos, imágenes y audios.

Test: Educaplay de igual forma permite realizar cuestionarios con una serie de preguntas de manera secuencial, mediante esta actividad se puede verificar la asimilación de conocimientos que el estudiante posee.

Relacionar columnas: la actividad consiste en que el usuario debe relacionar los elementos que se encuentra en las dos columnas, para unir debe pulsar sobre el elemento de la una columna y otro de la segunda.

Completar: la actividad consiste en completar las palabras que faltan en los espacios en blanco, además resulta muy útil para trabajar con cursos de idiomas enfocados a la gramática y vocabulario.

Mapa interactivo: la actividad consiste en definir sobre una imagen varios puntos, donde el usuario tendrá que identificar con el nombre. El propósito de esta actividad es que el estudiante mientras interactúe vaya reconociendo cada uno de los elementos sobre el tema tratado en clase.

Relacionar: la actividad ayuda a organizar y relacionar una serie de palabras con referente al tema planteado, se puede utilizar audio, imágenes y textos.

Adivinanza: la actividad se enfoca en que el estudiante debe acertar a la palabra a partir de pistas que la plataforma emite, cada vez que el usuario pide pistas, la puntuación alcanzada va disminuyendo.

Video Quiz: la actividad consiste en introducir preguntas interactivas en el recorrido del video con el fin de comprobar la atención del estudiante.

Presentación: la actividad se enfoca en mostrar diapositivas que contienen textos de manera organizada que permiten atraer la percepción visual del educando.

Dictado: se trata de grabar o subir un texto hablado, donde los estudiantes al escuchar pueden transcribir sin ningún problema el texto que se dictó.

Diálogo: consiste en oír y leer el diálogo entre dos o más personas, permite eliminar el audio que está establecido para que el estudiante asuma el rol del personaje (Educaplay, 2022).

En conclusión, Educaplay cuenta con 17 tipos de actividades interactivas, que se encuentran ya diseñadas o por diseñar, el docente es quien elige la más adecuada para trabajar según las dificultades y necesidades que tienen los educandos.

Refuerzo de actividades académicas

Didáctica

En el ámbito educativo se entiende por didáctica a la ciencia que estudia el proceso de enseñanza - aprendizaje y esta es de carácter práctico y normativo. La didáctica ayuda al docente a elegir correctamente los procesos que debe seguir en la enseñanza y que recursos aplicar para brindar un aprendizaje de calidad a los estudiantes y que estos a su vez aporten a su formación integral y armónica.

La didáctica es aquella que está constituida por normas, principios, técnicas y recursos que de una u otra forma ayudan en el proceso de enseñanza que se da entre el docente

y el estudiante, se enfoca en el estudio de los problemas que existen en la enseñanza de manera general con el fin de dar solución alguna y obtener una mejor eficiencia al momento de enseñar. Así mismo, tiene como propósito dirigir al alumno en su aprendizaje a través de un conjunto de recursos, con el fin de que sea un ciudadano responsable y crítico sobre la realidad en la que vivimos (Carvajal, 2009). Por lo tanto, estudiantes y docentes son sometidos a estos nuevos cambios y formas de enseñar de modo distinto, procurando la participación e interacción con los diferentes miembros de la institución.

Los elementos con relación a la didáctica son: el estudiante, el docente, los objetivos, los contenidos, recursos didácticos, métodos y técnicas y el medio. En primera instancia el educando es el protagonista en el proceso de enseñanza aprendizaje. El profesor es el encargado de guiar, orientar y acompañar en el proceso educativo. Los objetivos se encaminan a cumplir metas establecidas para la obtención de resultados significativos. Los contenidos ayudan a alcanzar los objetivos planteados en el ámbito educativo y pueden ser conceptuales, procedimentales y actitudinales. Los métodos y las técnicas deben estar acorde a las necesidades que tiene el alumno para aprender. Y Finalmente el medio, que suelen ser geográficos, económicos, culturales y sociales, donde los estudiantes llevan a cabo la acción didáctica de manera eficiente (Torres y Girón, 2009). La didáctica conjuntamente con sus elementos busca mejorar el rendimiento académico del alumnado.

En definitiva, la didáctica es aquella que orienta a mejorar la enseñanza y aprendizaje a través del uso de recursos que permiten la obtención de un aprendizaje significativo. Así mismo, busca cambiar las metodologías para adaptarlas a un contexto integrador, dinámico y creativo, donde el estudiante y el docente sean protagonistas principales.

El proceso de enseñanza aprendizaje

El proceso de enseñanza aprendizaje se da mediante la interacción del docente y el alumno, en donde comparten información y emiten sus puntos de vista sobre las experiencias previamente vividas.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) el principal protagonista es el estudiante y el docente, quien cumple el rol de guiar, orientar y facilitar el aprendizaje. Los alumnos son quienes crean sus propios conocimientos a partir de lecturas, aporte de experiencias e intercambio de ideas y puntos de vista que son emitidos por sus compañeros y su maestro, en este espacio se pretende que el escolar disfrute y adquiera nuevos aprendizajes que serán de ayuda en su vida personal y profesional (Alvarado et al., 2018). Así mismo, el PEA se constituye con un intercambio de información donde el educador transfiere contenidos al educando, los adquiere y transmite al resto de la comunidad educativa.

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje existe una serie de elementos: docentes, estudiantes, planificación del aula, objetivos, currículo, contenidos, metodologías, medios de enseñanza, evaluaciones y el contexto escolar (Osorio et al., 2021). Cada uno de estos elementos cumplen un rol fundamental en la educación e interactúan entre sí de forma organizada y dinámica en el proceso didáctico.

El proceso de enseñanza aprendizaje se denomina como la interacción e intercomunicación entre varios sujetos en determinado contexto. Por ende, es necesario que el docente utilice recursos que incentiven al estudiante a interactuar con el medio por el cual se encuentra rodeado

Refuerzo de actividades académicas

Conceptualización

El refuerzo académico es considerado para aquellos estudiantes que presentan bajo rendimiento escolar en el proceso de aprendizaje, en este proceso interviene el docente como guía y orientador para ayudar a superar las dificultades que presenta en cuanto a los contenidos que no fueron adquiridos en alguna asignatura en específico.

El refuerzo académico está enfocado no solo en medir y garantizar lo aprendido, sino más bien en ayudar al educando a alcanzar los contenidos, habilidades y actitudes que no fueron adquiridos en su totalidad, el proceso de refuerzo debe orientarse a dos

ámbitos; la predisposición de los alumnos en dejarse guiar por el docente, adecuarse a las necesidades del estudiante y al contexto educativo (Jara Arias, 2020). Así mismo, el refuerzo se puede realizar de manera individual o grupal, dependiendo la necesidad y dificultad del alumno.

Elementos del refuerzo académico

En el proceso de enseñanza aprendizaje el docente debe identificar a los alumnos que requieren de recuperación académica. A sí mismo, en caso de que el estudiante no mejore su rendimiento académico se deberá establecer de manera rápida procesos de refuerzo académico y se incluirá elementos tales como los que se describen a continuación:

1. clases de refuerzo lideradas por el mismo docente que regularmente enseña la asignatura u otro docente que enseñe la misma asignatura;
2. tutorías individuales con el mismo docente que regularmente enseña la asignatura u otro docente que enseñe la misma asignatura;
3. tutorías individuales con un psicólogo educativo o experto según las necesidades educativas de los estudiantes; y,
4. cronograma de estudios que el estudiante debe cumplir en casa con ayuda de su familia. (Ministerio de Educación, 2017, p. 58)

El refuerzo académico es un proceso sistemático y organizado que se orienta a favorecer la consolidación de aprendizajes, permite que el docente elabore con anticipación las actividades que serán propuestas en el refuerzo educativo, con el fin de alcanzar los objetivos deseados, y estas actividades a aplicar tendrán que cubrir las necesidades e intereses de los estudiantes para que de esa forma mejoren su aprendizaje.

Tipos de refuerzo académico

En el ámbito educativo existen diferentes formas para llevar a cabo el refuerzo académico. A continuación, se detalla las tres formas de realizar refuerzo:

Refuerzo Académico Individual: se aplica cuando el estudiante no alcanza los aprendizajes requeridos o tiene inconvenientes para aprender en alguna área de estudio, se utiliza estrategias como: tareas escolares personales o autorizadas.

Refuerzo Académico Grupal: este tipo de refuerzo se aplica en grupos grandes o pequeños cuando tienen dificultades de aprendizaje en varias asignaturas, por lo que es necesario que el educador desarrolle estrategias que capten la atención personal del estudiante, ya sea de manera grupal e individual, deberá organizar equipos de estudio y monitoreo por el equipo docente. El refuerzo se puede realizar dentro y fuera del aula, en casa y en salón de apoyo académico.

Refuerzo Académico Tutorial: las tutorías de refuerzo las imparte el docente encargado de la asignatura y estas van dirigidas a todo el grupo educativo o también se puede realizar de manera individual, este tipo de refuerzo permite que el educando desarrolle iniciativas que ayuden a evitar el fracaso escolar, en casos graves de bajo rendimiento, es necesario comunicar a los padres de familia para diseñar un refuerzo de tutoría individual (Luna Chele, 2019). Por consiguiente, este tipo de refuerzo se aplica dependiendo las dificultades del educando.

En conclusión, los tipos de refuerzos académicos ayudan al docente a identificar y elegir cual de estos es el adecuado para aplicar al estudiante en su proceso y así ayudarle a mejorar los aprendizajes que no fueron adquiridos en su totalidad por el educando.

Estrategias

Las estrategias en el ámbito educativo son fundamentales porque estas permiten alcanzar el logro de los objetivos planteados. A continuación, se detalla las estrategias de programación y metodológicas:

Estrategias de programación: utilizar las estrategias de programación es fundamental, ya que estas dan inicio al refuerzo académico, así como también ayudan a identificar y obtener una lista de aquellos estudiantes que necesitan participar en el refuerzo educativo según las observaciones que el maestro emite en cuanto a la materia o área en la que presenta dificultades (Caiza y Silva, 2019). Esta estrategia se enfoca en el inicio de la planificación y busca el logro de los objetivos planteados, así mismo, en preparar las actividades dependiendo la necesidad y dificultad del estudiante en el aprendizaje.

Estrategias metodológicas: las estrategias metodológicas son ideas ejecutadas por el maestro que busca la evolución de las capacidades cognitivas que se necesita para obtener un aprendizaje significativo, por ello es necesario que el educador se encuentre capacitado en cuanto al uso de herramientas físicas y tecnológicas útiles (Campaña Chaglla, 2021). El docente es el encargado de elegir las estrategias metodológicas que favorecerán la participación de los educandos, a través del refuerzo se busca la construcción de su propio aprendizaje ya sea de manera individual, grupal o entre iguales.

En definitiva, el docente al usar estrategias puede mejorar el aprendizaje, debido a que es aquel que lleva el control de aquellos estudiantes que presentan dificultades en alguna materia y se anticipa a elegir las herramientas o recursos que serán útiles en el refuerzo académico.

1.2. Objetivos

Objetivo General

Analizar la plataforma Educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan Abel Echeverría” de la ciudad de Latacunga.

El objetivo general se dio cumplimiento a través del logro de los objetivos específicos.

Objetivos Específicos

Objetivo 1: Fundamentar teóricamente la plataforma Educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales.

Para el cumplimiento del primer objetivo fue necesario realizar una revisión bibliográfica de distintas investigaciones enfocadas al tema estudio, se utilizó una ficha bibliográfica que permitió resumir la información recabada de libros, artículos de revista, tesis y plataformas educativas. La información recopilada en las fichas ayudó a construir el marco teórico, resaltando en la variable independiente los subtemas como conceptualización, características, ventajas y desventajas y las diferentes actividades que ofrece la plataforma Educaplay. Así mismo, en la variable dependiente sobre refuerzo de actividades académicas de la asignatura de Estudios Sociales se especificó el concepto, elementos, tipos, estrategias de programación y metodológicas. En la revisión de la redacción se usó el programa estilector. Al efectuar, esta investigación se puede concluir que Educaplay es una herramienta que brinda una gran variedad de actividades interactivas que está al servicio tanto de los docentes y de los estudiantes, por consiguiente, el docente es el encargado de guiar y brindar refuerzo académico al estudiante que presenta dificultades de aprendizaje.

Objetivo 2: Identificar el uso de la plataforma Educaplay en la asignatura de Estudios Sociales.

El objetivo se cumplió a través de la elaboración de un cuestionario con escala de Likert que fue aplicado a 79 estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa “Juan Abel Echeverría”, para conocer el uso de la plataforma Educaplay en la asignatura de Estudios Sociales. Para elaborar este instrumento se realizó la operacionalización de variables con sus respectivas categorías e indicadores, los cuales nos ayudaron a formular las preguntas de forma clara y precisa, así mismo se ejecutó la validación de los expertos, ejecución de las preguntas, análisis e interpretación de la información recolectada.

Objetivo 3: Describir el proceso del refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales

En la ejecución de este objetivo se aplicó una entrevista con su respectivo guion de preguntas abiertas que fue dirigido a los docentes de cuarto grado, a fin de recolectar información acerca del proceso del refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales, la construcción de este instrumento se realizó a través de la operacionalización de variables, la cual fue validada por expertos en el tema de estudio, la información se recopiló directamente en el campo de investigación mediante una grabación de audio, y con los resultados obtenidos se realizó el análisis e interpretación de cada pregunta.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Materiales

La investigación se desarrolló a través del uso de dos técnicas con sus respectivos instrumentos, se empleó la técnica de la encuesta mediante la aplicación de un cuestionario con escala de Likert: siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca; así mismo, se utilizó la técnica de la entrevista con su respectiva guía de preguntas, estos dos instrumentos fueron validados por dos expertos en el tema.

En la relación a la encuesta se elaboró un cuestionario de diez preguntas con escala de Likert enfocada a la primera variable de estudio, aplicada específicamente a 79 estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica, cuya finalidad fue identificar el uso de la plataforma Educaplay en la asignatura de Estudios Sociales, en relación a la entrevista se desarrolló una guía de once preguntas abiertas relacionada a la segunda variable, dirigidas específicamente a 2 docentes, cuyo propósito fue describir el proceso del refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales.

Los instrumentos que fueron elaborados se aplicaron de manera directa en el campo de estudio, es decir se tuvo contacto físico con los estudiantes y docentes para adquirir la información, lo que facilitó realizar el respectivo análisis e interpretación del tema de investigación.

2.2. Métodos

La investigación se desarrolló mediante un enfoque cualitativo y cuantitativo. Es cualitativo puesto que se utilizó una entrevista de preguntas abiertas que ayudó a recolectar la información sobre el proceso del refuerzo de actividades académicas, los resultados se sistematizaron en figuras, se hizo análisis e interpretación y se llegó a las

conclusiones. Es de carácter cuantitativo porque a los alumnos se aplicó un cuestionario con escala de Likert para identificar el uso de la plataforma Educaplay en la asignatura de Estudios Sociales, los resultados fueron analizados, interpretados y tabulados con ayuda de la estadística descriptiva. El enfoque cualitativo y cuantitativo nos permiten indagar a diferentes fenómenos y hechos, por ello cada uno cumple un rol distinto en la solución de problemas (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Así mismo, el enfoque cuantitativo recolecta y analiza los datos numéricos y el enfoque cualitativo trata de comprender los fenómenos desde la perspectiva del contexto de estudio.

La investigación se desarrolló a través de los niveles exploratorio y descriptivo. Se utilizó el nivel exploratorio con el propósito de obtener información sobre las variables de estudio, a fin de conocer el tema dentro del contexto educativo y que refleja la actualidad con respecto a las dos variables, además los resultados que se obtuvieron serán un aporte al reconocimiento de nuevos problemas, y fue descriptivo porque nos ayudó a realizar el análisis acerca de las dos variables que se enfocó principalmente en especificar el uso y procesos dentro del campo de trabajo.

Según Sabino (1992) denomina investigación exploratoria a “Las investigaciones que pretenden darnos una visión general y sólo aproximada de los objetos de estudio” y descriptiva porque “Su preocupación primordial radica en describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos” (p.43). Los dos tipos de niveles de investigación aportaron significativamente al trabajo de estudio.

La modalidad utilizada fue bibliográfica y de campo. Es bibliográfica debido a que la información se recolectó a través de los diferentes repositorios universitarios y académicos, en libros digitales y artículos de revistas científicas. Así mismo, fue de campo, porque el trabajo se desarrolló directamente con estudiantes y docentes del cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan Abel Echeverría” de la ciudad de Latacunga, la que se llevó a cabo de manera presencial.

La población de esta investigación fue de 79 estudiantes y 2 docentes del cuarto grado paralelo “A” y “B” de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan Abel Echeverría” de la ciudad de Latacunga.

La población total es aquella que conforma un solo grupo de estudio. “Cuando el número de individuos de una población es reducido, es recomendable utilizar los datos del total de población, pero en casos más grandes es imposible” (López, 2019, párr.11). Dado que la población es pequeña de estudiantes (79) y docentes (2), se trabajará con todos, sin la aplicación de técnicas de muestreo.

Tabla 1

Población de la Unidad Educativa “Juan Abel Echeverría”

Estudiantes		Docentes	
Paralelo “A”	Paralelo “B”	Paralelo “A”	Paralelo “B”
40	39	1	1
Total 79		Total 2	

Nota. Datos tomados del Rectorado (2022).

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado.

Plataforma Educaplay

1. ¿Conoce usted la plataforma Educaplay?

Tabla 2

Conocimiento de la plataforma Educaplay

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	57	72%
No	22	28%
Total	79	100%

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes (2022).

Análisis e Interpretación

El 72% de los estudiantes manifiestan que, si conocen la plataforma Educaplay y el 28% no conocen. En consecuencia, un gran porcentaje de estudiantes efectivamente conocen sobre esta herramienta tecnológica y un porcentaje significativo expresan que no la conocen. Es decir, los alumnos tienen conocimiento sobre este recurso digital educativo, que a más de ser interactivo brinda una serie de actividades para que el estudiante aprenda mediante el juego.

2. ¿La docente utiliza plataformas educativas para el aprendizaje de Estudios Sociales?

Tabla 3

Uso de plataformas educativas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	23%
Casi siempre	9	11%
A veces	49	62%
Casi nunca	3	4%
Nunca	0	0%
Total	79	100%

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes (2022).

Análisis e interpretación

El 62% de los estudiantes sostiene que a veces se utiliza las plataformas educativas en Estudios Sociales y el 34% que siempre o casi siempre. Por tanto, un gran porcentaje de estudiantes afirman que las plataformas son utilizadas de forma ocasional en esta asignatura, y un porcentaje significativo expresan que se utilizan. Es decir que la TIC no se han insertado completamente en el aula.

3. ¿Con que frecuencia utiliza la plataforma Educaplay en la asignatura de Estudios Sociales?

Tabla 4

Frecuencia del uso de Educaplay

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	15%
Casi siempre	0	0%
A veces	38	48%
Casi nunca	18	23%
Nunca	11	14%
Total	79	100%

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes (2022).

Análisis e interpretación

El 48% de los estudiantes manifiestan que a veces se utiliza la plataforma Educaplay en la asignatura de Estudios Sociales y 37% casi nunca o nunca. Por lo tanto, un porcentaje significativo expresan que Educaplay no es utilizado en su totalidad en esta asignatura. En consecuencia, esta herramienta no se implementado totalmente en el aula, para el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales.

4. ¿El tiempo utilizado para las actividades de la plataforma Educaplay es el adecuado?

Tabla 5

Tiempo de las actividades de la plataforma Educaplay

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	18%
Casi siempre	21	26%
A veces	26	33%
Casi nunca	18	23%
Nunca	0	0%
Total	79	100%

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes (2022).

Análisis e interpretación

El 44% de los estudiantes consideran que siempre y casi siempre el tiempo de las actividades que ofrece Educaplay es el adecuado y el 33% a veces. Por consiguiente, un porcentaje significativo expresan que el tiempo que se designa para las actividades en la plataforma es el apropiado mientras que otro porcentaje similar expresa que ocasionalmente es conveniente. Es así, que se evidencia que los docentes brindan un espacio conveniente al alumno para que realice su actividad encomendada de la mejor manera.

5. ¿Le resulta fácil el uso de la plataforma Educaplay?

Tabla 6

Dominio de la plataforma Educaplay

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	24%
Casi siempre	18	23%
A veces	30	38%
Casi nunca	12	15%
Nunca	0	0%
Total	79	100%

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes (2022).

Análisis e interpretación

El 47% de los estudiantes consideran que siempre y casi siempre es fácil de utilizar la plataforma Educaplay y el 38% a veces. Por tanto, un porcentaje significativo de alumnos afirman que la plataforma es de fácil dominio mientras que el otro porcentaje menciona que en ocasiones. Es decir, en el aula de clase se explica detalladamente el proceso que se sigue para utilizar esta herramienta tecnológica en la educación

6. ¿Le parece divertidas e interesantes las actividades que ofrece Educaplay?

Tabla 7

Actividades divertidas e interesantes de Educaplay

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	48	61%
Casi siempre	9	11%
A veces	22	28%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	79	100%

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes (2022).

Análisis e interpretación

El 72% de los estudiantes manifiestan que siempre y casi siempre les parece divertidas e interesante las actividades que ofrece la plataforma Educaplay y el 28% a veces. Este recurso educativo proporciona una serie de actividades que el estudiante puede utilizar para poner su conocimiento en práctica. Por consiguiente, un gran porcentaje de alumnos afirman que las actividades que se encuentran en la plataforma son divertidas e interesantes, y un porcentaje significativo expresan que en ocasiones. Es decir, esta herramienta despierta el interés por aprender de manera interactiva e innovadora.

7. ¿Considera usted que la plataforma Educaplay mejora la participación en clases?

Tabla 8

Participación en clases

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	47	60%
Casi siempre	16	20%
A veces	16	20%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	79	100%

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes (2022).

Análisis e interpretación

EL 80% de los estudiantes sostienen que siempre y casi siempre al hacer uso de la plataforma Educaplay mejora la participación en clases y el 20% a veces. Por tanto, la mayoría de alumnos afirman que Educaplay es una herramienta que incentiva a la participación en el aula, y un porcentaje significativo expresan que de vez en cuando. Por consiguiente, este tipo de recurso educativo impulsa a llevar la enseñanza y el aprendizaje a otro nivel.

8. ¿Se utiliza la plataforma Educaplay para el refuerzo académico?

Tabla 9

Refuerzo académico

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	2%
Casi siempre	4	5%
A veces	11	14%
Casi nunca	40	51%
Nunca	22	28%
Total	79	100%

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes (2022).

Análisis e interpretación

El 79% de los estudiantes manifiestan que casi nunca y nunca se utiliza la plataforma Educaplay para el refuerzo académico y el 14% a veces. En consecuencia, un gran porcentaje de estudiantes sostienen que no se utiliza la plataforma para reforzar los conocimientos que no fueron adquiridos en el aula, y un bajo porcentaje de forma ocasional. Es decir, que la docente no utiliza recursos tecnológicos para mejorar la comprensión del educando en el refuerzo académico.

9. ¿Conoce usted la variedad de actividades interactivas que ofrece la plataforma Educaplay?

Tabla 10

Actividades interactivas de Educaplay

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	20	25%
Casi siempre	28	36%
A veces	26	33%
Casi nunca	5	6%
Nunca	0	0%
Total	79	100%

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes (2022).

Análisis e interpretación

El 61% de estudiantes manifiestan que siempre y casi siempre conocen todas las actividades que brinda la plataforma Educaplay y el 33% a veces. Por consiguiente, un gran porcentaje de alumnos afirman que conocen las actividades de dicha plataforma y un porcentaje significativo que a veces conocen. Sin embargo, estas actividades atraen la atención del estudiante por aprender de manera interactiva y motivadora.

10. ¿Considera usted que las actividades que ofrece la plataforma Educaplay promueve el aprendizaje en grupo en la asignatura de Estudios Sociales?

Tabla 11

Aprendizaje en grupo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	27	34%
Casi siempre	32	40%
A veces	18	23%
Casi nunca	2	3%
Nunca	0	0%
Total	79	100%

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes (2022).

Análisis e interpretación

El 74% de los estudiantes sostiene que siempre o casi siempre que se utiliza las actividades que ofrece Educaplay promueve el aprendizaje en grupo en la asignatura de Estudios Sociales y el 23% a veces. Por consiguiente, un gran porcentaje de alumnos afirman que al usar actividades de Educaplay se promueve el aprendizaje en equipo, y un porcentaje significativo de vez en cuando. Es decir, si emplea las TAC totalmente en la educación, estas favorecerán a la enseñanza y adquisición de un aprendizaje significativo e innovador.

3.2 Análisis e interpretación de la entrevista aplicada a docentes de cuarto grado

Refuerzo de actividades académicas en Estudios Sociales

Figura 3

Programación del refuerzo académico.

Preguntas	Entrevista 1	Entrevista 2
¿Por cuánto tiempo se dedica a la docencia?	Como docente tengo 33 años de servicio.	Aproximadamente 7 años de servicio, desde el 2016 empecé a laborar como docente.
¿Por qué considera que es importante el refuerzo académico?	El refuerzo académico es importante porque permite reforzar conocimientos que los niños no adquirieron en la hora clase.	El refuerzo académico es importante puesto que mejora el aprendizaje de cada estudiante y refuerza los conocimientos aprendidos.
¿De qué manera usted planifica el refuerzo académico en la asignatura de Estudios Sociales?	El refuerzo académico lo planifico a través de un plan de clase.	El refuerzo académico se planifica en base a un conjunto de estrategias y actividades que estén acorde a la temática que se va a trabajar en la asignatura, así mismo las estrategias tienen que ser apropiadas para los estudiantes.

Nota. La figura muestra los resultados obtenidos de la entrevista aplicada a docentes en el año 2022.

Análisis e interpretación

La experiencia de los docentes investigados son 33 y 7 años, es decir el uno de gran experiencia y el otro de poca en el ejercicio profesional.

En cuanto a la programación del refuerzo académico, los docentes afirman que es un aspecto importante, puesto que refuerza los conocimientos y mejora el aprendizaje. Por lo tanto, al brindar refuerzo educativo acorde a las necesidades de los estudiantes esto ayuda a elevar su nivel de conocimiento. Además, los maestros planifican a través de un plan de clase, con el uso de un conjunto de estrategias y actividades conforme a la temática y dificultad del alumno. Por consiguiente, se determina que la planificación es necesaria antes de realizar el refuerzo académico.

Figura 4

Uso de estrategias metodológicas.

Preguntas	Entrevista 1	Entrevista 2
¿Utiliza usted plataformas educativas para el refuerzo académico en Estudios Sociales? ¿Cuáles?	Sí, utilizo las plataformas como: Zoom, Teams, y YouTube para impartir el refuerzo académico en Estudios Sociales.	Sí, para el refuerzo académico utilizo por ejemplo las plataformas como: PowerPoint, YouTube, Zoom, Classroom y Teams.
¿De qué manera las plataformas educativas ayudan a la construcción del aprendizaje en Estudios Sociales?	Al hacer uso de las plataformas educativas, estas me permiten impartir las clases de manera dinámica e interesante, permitiendo que el estudiante aprende de manera motivadora.	Las plataformas educativas son muy beneficiosas ya que a los estudiantes les atrae por todas las actividades interesantes que estas conllevan.
¿Utiliza usted la plataforma Educaplay para el refuerzo académico? ¿Por qué?	No, porque no tengo conocimiento de dicha plataforma.	Si, porque esta plataforma tiene varias actividades interactivas en las cuales el estudiante pueden trabajar ya sea dentro o fuera del aula de clase.
¿El uso de la plataforma Educaplay incentiva a la participación del estudiante en el refuerzo académico de Estudios Sociales?	No tengo conocimiento sobre el uso de la plataforma, pero pienso que sería una buena herramienta en la enseñanza y en el refuerzo académico de Estudios Sociales.	Sí, porque es una plataforma educativa que ofrece diversas actividades interactivas que son novedosas y esto hace que el estudiante participe y realice la actividad de la mejor manera.

Nota. La figura muestra los resultados obtenidos de la entrevista aplicada a docentes en el año 2022.

Análisis e interpretación

En lo referente a las estrategias metodológicas se utilizan plataformas educativas como Zoom, Teams, YouTube, PowerPoint y Classroom para el refuerzo académico de Estudios Sociales, las cuales facilitan al estudiante aprender de manera innovadora. Es decir que, si se implementa en su totalidad la tecnología se apreciará buenos resultados en el aprendizaje de los estudiantes. Por el contrario, mencionan que las plataformas ayudan en el aprendizaje de Estudios Sociales, debido a que permiten impartir las clases de manera dinámica e interesante que motivan y atraen al educando. Por tanto,

estas herramientas proporcionan aprendizajes significativos en el aula. Finalmente, se comprueba que uno de los docentes no usa Educaplay, mientras que el otro si utiliza en el refuerzo pedagógico. Por consiguiente, el uso de Educaplay a través de las diferentes actividades promueve la participación y motiva a los alumnos de forma lúdica y de este modo se refuerza el conocimiento.

Figura 5

Forma de ejecución del refuerzo académico.

Preguntas	Entrevista 1	Entrevista 2
¿Con quién de los estudiantes, en qué lugar, y cuándo se realiza el refuerzo académico?	El refuerzo académico se realiza con los estudiantes que tienen una nota menos de siete, y el lugar en el que trabajo con ellos es en la misma aula de clase y se da cuando presentan bajo rendimiento académico.	El refuerzo académico se realiza con aquellos estudiantes que tienen un promedio menos de siete 7 sobre diez, se lo puede efectuar en la misma institución o fuera del horario normal de clase, y se realiza cuando el alumno presenta problemas de aprendizaje en alguna materia.
¿Cómo se evalúa el refuerzo académico?, ¿Tiene calificación? y ¿Con qué se hace promedio?	El refuerzo académico se evalúa mediante los trabajos extras que fueron realizados mediante la clase de refuerzo y estos si tienen calificación y se hace promedio con las notas menos de siete que los niños adquirieron anteriormente.	Se plantea criterios de evaluación para evaluar el avance de los trabajos que realizan en el refuerzo académico, la actividad si tiene calificación y se las evalúa sobre diez y esta calificación se suma con la calificación que tiene menos de siete y esta se divide para dos y ahí se obtiene el promedio.

Nota. La figura muestra los resultados obtenidos de la entrevista aplicada a docentes en el año 2022.

Análisis e interpretación

Con respecto a la forma de ejecución del refuerzo de actividades académicas, los docentes mencionan que esto va dirigido a estudiantes que tienen una nota menor de siete sobre diez y el lugar en el que se ejecuta es en el aula o fuera del horario normal de clase, se brinda refuerzo educativo cuando presentan bajo rendimiento o dificultades de aprendizaje en alguna materia. Por lo tanto, para el refuerzo académico es necesario seguir el proceso que se encuentra señalado en el reglamento de la ley

Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). La evaluación se realiza a través de trabajos extras y criterios de evaluación; es calificada y promediada con las notas inferiores a siete que obtuvieron anteriormente en clases. Por ende, se evidencia que los educadores poseen conocimiento de dicho proceso, porque aplican lo que está establecido en el Reglamento de la LOEI.

Figura 6

Tipos y elementos del refuerzo académico.

Preguntas	Entrevista 1	Entrevista 2
¿En qué casos se realiza refuerzo académico individual?, ¿Cuándo se da clases de refuerzo académico con el mismo profesor de la asignatura?, ¿Cuándo se realiza tutorías individuales con el psicólogo educativo?, y ¿Cómo se lleva a cabo el cronograma de estudios con la familia?	El refuerzo académico individual se hace cuando los niños tienen problemas de rendimiento académico. Se realiza refuerzo con el mismo profesor de la asignatura cuando tiene problemas en mi asignatura como maestra de grado. El refuerzo individual se realiza con el psicólogo cuando el niño tiene problemas familiares o del entorno. El cronograma de estudios con la familia se lleva a cabo llamando al representante y dándole a conocer sobre el rendimiento académico de su representado y haciéndole firmar un acta compromiso.	El refuerzo académico individual se realiza cuando el estudiante presenta dificultad de aprendizaje un poco más compleja que los demás. Se realiza refuerzo con el mismo profesor de la asignatura cuando se evidencia que la dificultad de aprendizaje corresponde a la asignatura que da el docente tutor. Las tutorías con un psicólogo se realizan cuando estos problemas de aprendizaje están relacionados con esta área de estudio de la psicología. El cronograma de estudios con la familia se realiza dando a conocer primero a los padres de familia que debe existir comunicación y colaboración por parte de ellos durante todo ese tiempo, ya que tanto en la casa como en la institución se tiene que trabajar de una manera muy coordinada.
¿En qué casos se realiza refuerzo académico grupal?	Cuando no captan los conocimientos impartidos por la docente en el aula de clase en algunas áreas de estudio.	El refuerzo académico grupal se lo realiza cuando se encuentra mayores dificultades en las áreas de estudio.

Nota. La figura muestra los resultados obtenidos de la entrevista aplicada a docentes en el año 2022.

Análisis e interpretación

En cuanto a los tipos de refuerzo académico, los docentes manifiestan que el refuerzo individual se aplica cuando existe problemas de rendimiento académico y presentan dificultad de aprendizaje un poco más compleja que los demás, y el grupal cuando no captan los conocimientos impartidos o cuando presentan mayores dificultades en varias áreas de estudio. Se realiza con el mismo profesor cuando el estudiante presenta problemas en la asignatura que el docente de grado dirige. Las tutorías individuales con el psicólogo se llevan a cabo cuando presentan problemas familiares, del entorno o dificultades de aprendizaje. El cronograma de estudios con la familia se lleva a cabo cuando el representado tiene una necesidad educativa especial, donde se informa sobre el rendimiento académico, se firma una carta compromiso y se explica a los padres que debe existir comunicación y colaboración en el proceso del refuerzo académico. Por consiguiente, se evidencia que los maestros confunden en cuanto a los tipos, debido a que un refuerzo individual se lo realiza cuando los alumnos no alcanzan los aprendizajes y grupal cuando se encuentran en la escala próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos, y se realiza con un mismo profesor cuando el educando pertenece al mismo paralelo, caso contrario con otro docente cuando son de varios paralelos. Por ello, es importante que los maestros tengan claro el modo de aplicar los tipos de refuerzo a sus escolares.

3.3 Discusión de resultados

Los hallazgos de la presente investigación se enfocaron en la plataforma Educaplay y el refuerzo de actividades académicas, para ello a continuación, se presenta la información recabada a través de la investigación de campo y de las principales ideas de diversos autores sobre este tema de estudio.

Se logró evidenciar teóricamente que la plataforma Educaplay es una herramienta interactiva y dinámica que brinda múltiples beneficios en cuanto a uso y accesibilidad; permite que el estudiante interactúe, participe a través del juego, se sienta motivado en clases, aprenda y fortalezca su rendimiento académico ya sea de manera *online* o presencial. Así mismo, el refuerzo académico es importante porque ayuda a elevar el conocimiento que el estudiante no alcanzó en clases. Los resultados muestran que el uso de la plataforma Educaplay no se encuentra implementada en su totalidad en la asignatura de Estudios Sociales ni en el refuerzo de actividades académicas.

Los hallazgos en las investigaciones analizadas concuerdan con Rosero Carillo (2021) quien manifiesta que Educaplay es una herramienta que permite trabajar en línea en la elaboración de actividades, juegos y tareas que impulsan al educando a ser participe y creativo en clases; A demás, García y Santillán (2022) señalan que los docentes no usan con totalidad la plataforma Educaplay en Estudios Sociales y los alumnos anhelan por aprender con este recurso educativo para fortalecer el conocimiento y ser evaluados.

De igual manera, los docentes conocen el proceso del refuerzo de actividades académicas, sin embargo, desconocen la forma de aplicación de los tipos de tutoría y no todos utilizan los recursos tecnológicos educativos para reforzar los conocimientos que no fueron adquiridos por el alumno. Calucho Herrera (2022) difiere que los docentes y administrativos no tienen claro el proceso del refuerzo académico y no manejan las estrategias adecuadas para solventar las necesidades del educando.

Por ello se afirma que el uso de la plataforma Educaplay a través del tiempo se ha ido implementado, aunque no en su totalidad, considerando que este recurso educativo

brinda una serie de actividades interactivas que pueden ser elaboradas o escogidas por el docente y luego compartidas con el estudiante, para que este trabaje ya sea de manera autónoma o cooperativa, además existe desconocimiento acerca de los tipos de refuerzo académico, siendo esto una dificultad a la hora de elegir el tipo de refuerzo adecuado para brindar al alumno.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

Las conclusiones del trabajo de investigación son:

- ❖ La plataforma Educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales se fundamenta teóricamente como: Educaplay es una plataforma educativa que permite crear y compartir diferentes actividades multimedia. Es empleada en el aula como medio didáctico para facilitar la enseñanza del profesor y el aprendizaje del estudiante. La plataforma permite al docente estructurar sus actividades para que el alumno aprenda por medio del juego y la participación en clases, además cuenta con algunas características, ventajas y desventajas que es necesario que el usuario las conozca para que no tenga inconvenientes al momento de trabajar; el refuerzo académico es considerado con un conjunto de estrategias que ayudan a mejorar el rendimiento académico del estudiante. El docente es el encargado de diseñar actividades para que aquellos estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje en alguna o varias materias en específico, en caso de que el estudiante no mejore su rendimiento es necesario aplicar procesos y tipos de refuerzo académico, estos deben estar diseñados acorde a las necesidades del alumnado. Por consiguiente, la plataforma Educaplay es una herramienta interactiva y dinámica que brinda múltiples beneficios en cuanto a uso y accesibilidad; permite que el estudiante interactúe, participe a través del juego, se sienta motivado en clases, aprenda y fortalezca su rendimiento académico; así mismo, el refuerzo académico es importante porque ayuda a elevar el conocimiento que el estudiante no alcanzó en clases.
- ❖ El uso de la plataforma Educaplay en la asignatura de Estudios Sociales para un porcentaje significativo de estudiantes es una fortaleza (48%) para otro

tanto, no es ni fortaleza ni debilidad (33%) y para un bajo porcentaje de ellos es una debilidad (19%); porque siempre y casi siempre disponen de un tiempo adecuado, tienen dominio de la plataforma, las actividades son divertidas, interesantes e interactivas, mejora la participación y promueve el aprendizaje en grupo; a veces se usa la plataforma en la asignatura Estudios Sociales; y nunca o casi nunca se realiza el refuerzo académico con la ayuda de la plataforma. En consecuencia, el uso de la plataforma Educaplay no se encuentra implementada en su totalidad en la asignatura de Estudios Sociales ni en el refuerzo de actividades académicas.

- ❖ El proceso del refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales se describe como un aspecto importante porque refuerza los conocimientos y mejora el aprendizaje; se prevé en un plan de clase, en un conjunto de estrategias y actividades acorde a la temática y necesidad del alumnado. Las plataformas educativas que se utiliza para reforzar lo aprendido son Zoom, Teams, YouTube, Power Point, y Clasroom; las cuales aportan a la construcción del aprendizaje porque permite impartir clases de manera dinámica e interesante. La plataforma Educaplay ofrece actividades interactivas y novedosas que promueve la participación del alumno, pero se trabaja ocasionalmente.

El refuerzo académico se efectúa con los estudiantes que tienen una nota menor a siete sobre diez, se lleva a cabo en el aula o fuera del horario normal de clase y se realiza cuando presentan bajo rendimiento académico. La evaluación se realiza a través de los trabajos extras, con base en criterios de evaluación, tienen calificación y son promediados con las notas inferiores a siete durante el parcial. Los docentes entrevistados no presentan claridad sobre los tipos de refuerzo porque se realiza refuerzo académico individual cuando los estudiantes se ubican en el rango de no alcanzan los aprendizajes requeridos, y grupal cuando están próximos a alcanzar los aprendizajes; se realiza con el mismo profesor cuando pertenecen a un mismo paralelo y con otro docente cuando hay varios paralelos de un mismo grado; tutorías individuales con un psicólogo cuando presentan problemas familiares, del entorno o dificultades

específicas del aprendizaje; cronograma de estudios con ayuda del representante, en caso de que el alumnado tenga necesidades educativas especiales asociadas a una discapacidad; en todos estos casos se necesita la firma de una carta compromiso, comunicación y colaboración permanente. En conclusión, los docentes conocen el proceso del refuerzo de actividades académicas, sin embargo, desconocen la forma de aplicación de los tipos de tutoría y no todos utilizan los recursos tecnológicos educativos para reforzar los conocimientos que no fueron adquiridos por el alumno.

4.2. Recomendaciones

- ❖ Capacitar a los docentes en cuanto a herramientas tecnológicas educativas como es Educaplay para el refuerzo de actividades académicas. Es necesario reconceptualizar la educación tradicional y buscar nuevos recursos tecnológicos que pueden ser implementadas en el aula, a fin de motivar al educando a que aprenda de una forma entretenida, dinámica e interactiva.
- ❖ Es necesario que el aula se utilice con mayor frecuencia la plataforma Educaplay ya sea para el aprendizaje o para reforzar los conocimientos del alumno. Así mismo, el uso de esta herramienta permite que el estudiante manipule la gama de actividades interactivas que dispone esta plataforma y adquiera un aprendizaje significativo.
- ❖ Capacitar constantemente a los docentes sobre las posibilidades de uso de los tipos de tutoría y en la implementación de recursos digitales educativos en el proceso del refuerzo de actividades académicas, debido a que se refuerza y se mejora el aprendizaje, así como también permite que el alumno despierte su interés y curiosidad por aprender.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, C. G., y Garces, V. M. (2015). *Desarrollo de actividades educativas multimedia con Educaplay para cuarto año de Educación General Básica* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio Digital. <https://bit.ly/3rQnJq7>
- Alvarado, Y. A., Barrera, J. A., Breijo, W., y Bonilla, V. I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive*, 16(4), 610-623. <https://bit.ly/3NfkBwq>
- Alzaga, A. (2020). *Educaplay: ¿y si todo fuese un juego?* Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). <https://bit.ly/3kzTiQQ>
- Caiza, S. S., y Silva, N. R. (2019). *El refuerzo académico en el desarrollo de la producción escrita del idioma inglés en los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Hermano Miguel "La Salle" en el año lectivo 2018 -2019* [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Digital. <https://bit.ly/3sPE4vO>
- Calucho Herrera, M. C. (2018). *El refuerzo pedagógico como herramienta para el mejoramiento de los aprendizajes* [Tesis posgrado, Universidad Andina Simón Bolívar]. UASB-Digital. <https://bit.ly/3hSL4Cm>
- Campaña Chaglla, V. L. (2021). *Estrategias metodológicas en el rendimiento académico en niños de primero y segundo año de EGB de la Unidad Educativa Bautista en la ciudad de Ambato* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Digital. <https://bit.ly/3PElnFk>
- Carrillo Cuascota, L. M. (2017). *Las técnicas de aprendizaje en el refuerzo pedagógico del estudiante de cuarto grado de Educación Básica General de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi de la ciudad de Ambato* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Digital. <https://bit.ly/3xQGttn>
- Carvajal, M. M. (2009). *La didáctica en la educación*. Fundación Academia de Dibujo Profesional. <https://bit.ly/389nBeS>
- Chicaiza Pinduisaca, M. d. (2018). *Diseño de una propuesta didáctica mediante la elaboración de herramientas tecnológicas Educaplay y JClic para el refuerzo*

- académico en la asignatura inglés aplicado en los estudiantes de octavo grado de Educación Básica* [Tesis de posgrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio DSpace. <https://bit.ly/3vF4Jfp>
- Córdova, V. P., y Barrera, E. H. (2019). Refuerzo académico y la consolidación de aprendizajes de matemáticas en estudiantes de básica media. *Revista Boletín Redipe*, 8(11), 100-110. <https://doi.org/10.36260/rbr.v8i11.853>
- Educaplay. (2022). *Tipos de actividades*. <https://bit.ly/3sAvPDC>
- García, C. J., y Santillán, P. Ñ. (2022). *Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. de la UE. Víctor Manuel Guzmán, Ibarra, febrero-julio 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Digital. <https://bit.ly/3k639xL>
- Hernández-Sampieri, R., y Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education. <https://bit.ly/3oiqSgl>
- Jara Arias, J. P. (2020). *Incidencia del acompañamiento al directivo en el diseño del plan de refuerzo* [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio Digital. <https://bit.ly/3HWXTrn>
- Jiménez Mora, V. H. (2021). *La plataforma educativa Educaplay y su incidencia en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales, de los estudiantes de Noveno año de Educación General Básica Superior, de la Unidad Educativa EC. Abdón Calderón Muñoz* [Tesis de posgrado, Universidad Estatal de Milagro]. Repositorio DSpace. <https://bit.ly/37ozHQM>
- Latorre, I. E., Castro, M. K., y Potes, C. I. (2018). *Las TIC, las TAC y las TEP: innovación educativa en la era conceptual*. Universidad Sergio Arboleda. <https://bit.ly/3wvPZ2X>
- López, J. F. (09 de Octubre de 2019). ecomipedia: <https://bit.ly/3OTDwhj>
- Luna Chele, M. F. (2019). *Apoyo pedagógico en el refuerzo académico. Talleres colaborativos* [Tesis de posgrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil. <https://bit.ly/3NrJSDu>
- Ministerio de Educación. (2017). *Reglamento General a la ley Orgánica de Educación Intercultural*. <https://bit.ly/3MQ9eLj>
- Ministerio de Educación Pública (MEP). (2017). *Guía básica de Educaplay*. Dirección de recursos Tecnológicos en Educación. <https://bit.ly/3FFRBuW>

- Ortega, O. E., Taquez, T. A., y Padilla, P. E. (2019). *Plan de refuerzo académico para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio Digital. <https://bit.ly/3yiucyc>
- Osorio, G. L., Vidanovic, G. A., y Finol De Franco, M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas*, 23(23), 001 - 011. <https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Páez, Q. C., Infante, P. R., Chimbo, C. M., y Barragán, M. E. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Revista Cátedra*, 5(1), 32-46. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Rosero Carrillo, S. G. (2021). *El uso de la plataforma Educaplay para la impartición de las clases en línea de Educación Inicial en la Unidad Educativa Francisco Flor en época de pandemia* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Digital. <https://bit.ly/3waKEOn>
- Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Caracas: Ed. Panapo. <https://bit.ly/38ZQLO3>
- Salinas Gañango, J. M., y Salvati, A. (2020). Educaplay como recurso didáctico interactivo dirigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo. *Franz Tamayo*, 2(4), 88-104. <https://doi.org/10.33996/franztamayo.v2i4.297>
- Serna, M. R., y Alvites, H. C. (2021). Plataformas educativas: herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación. *Hamut'ay*, 8(3), 66-74. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2347>
- Torres, M. H., y Girón, P. D. (2009). *Didáctica General*. Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA. <https://bit.ly/3MAVQuA>
- Velasco Rodríguez, M. Á. (2017). Las TAC y los recursos para generar aprendizaje. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*, 3(2), 771-777. <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.796>
- Vital Carrillo, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica*, 9(18), 9-12. <https://bit.ly/3KzapNI>

ANEXOS

Anexo 1. Carta Compromiso

CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 18/03/2022

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

De mi consideración:

Yo, Lcdo. Héctor Marcelo Reinoso Tapia, en mi calidad de Rector de la Unidad Educativa "Juan Abel Echeverría", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: "La plataforma Educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Juan Abel Echeverría" de la ciudad de Latacunga" propuesto por la señorita EVELIN CATERINE ILAQUIZE GAMBOY, portadora de la cédula de ciudadanía N° 0504222217, estudiante de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato.

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

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.



Lcdo. Héctor Marcelo Reinoso Tapia
Rector de la Unidad Educativa "Juan Abel Echeverría"
Cédula de ciudadanía: 0501761712
N° teléfono convencional: 032101066
N° teléfono celular: 099 267 8759
Correo electrónico: hector.reinoso@educacion.gob.ec



Anexo 2: Operacionalización de las variables

Variable independiente: La plataforma Educaplay

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Educaplay es una plataforma educativa que permite crear y compartir diferentes actividades multimedia. Es empleada en el aula como medio didáctico para facilitar la enseñanza del profesor y el aprendizaje del estudiante. La plataforma permite al docente estructurar sus actividades para que el alumno aprenda por medio del juego y la participación en clases, además cuenta con algunas características, ventajas y desventajas que es necesario que el usuario las conozca para que no tenga inconvenientes al momento de trabajar.	Medio didáctico	Conocimiento Plataformas educativas	¿Conoce usted la plataforma Educaplay?	Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario con escala de Likert dirigido a los estudiantes cuarto grado de la Unidad educativa Juan Abel “Echeverría”
		Uso	¿La docente utiliza plataformas educativas para el aprendizaje de Estudios Sociales?	
		Tiempo	¿Con que frecuencia utiliza su docente la plataforma Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales?	
	Características	Registro	¿El tiempo utilizado para las actividades de la plataforma Educaplay es el adecuado?	
		Diversión e interés	¿Le resulta fácil el uso de la plataforma Educaplay?	
		Participación	¿Le parece divertidas e interesantes las actividades que ofrece Educaplay?	
		Refuerzo académico	¿Considera usted que la plataforma Educaplay mejora la participación en clases?	
Ventajas	Actividades interactivas	¿Se utiliza la plataforma Educaplay para el refuerzo académico?		
	Aprendizaje en grupo	¿Conoce usted la variedad de actividades interactivas que ofrece la plataforma Educaplay?		
			¿Considera usted que las actividades que ofrece la plataforma Educaplay promueve el aprendizaje en grupo?	

Variable dependiente: Refuerzo de actividades académicas

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumento
El refuerzo académico es considerado con un conjunto de estrategias que ayudan a mejorar el rendimiento académico del estudiante. El docente es el encargado de diseñar actividades para que aquellos estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje en alguna o varias materias en específico. Así mismo, en caso de que el estudiante no mejore su rendimiento es necesario aplicar los tipos y elementos refuerzo académico, estos deben estar diseñados acorde a las necesidades del alumnado.	Estrategias de mejoramiento	Programación del refuerzo académico	¿Por cuánto tiempo se dedica a la docencia? ¿Por qué considera que es importante el refuerzo académico? ¿De qué manera usted planifica el refuerzo académico en la asignatura de Estudios Sociales? ¿Utiliza usted plataformas educativas para el refuerzo académico en Estudios Sociales? ¿Cuáles? ¿De qué manera las plataformas educativas ayudan a la construcción del aprendizaje en Estudios Sociales? ¿Utiliza usted la plataforma Educaplay para el refuerzo académico? ¿Por qué? ¿El uso de la plataforma Educaplay incentiva a la participación del estudiante en el refuerzo académico de Estudios Sociales?	Técnica Entrevista Instrumento Guía de preguntas abiertas dirigido a docentes de la Unidad Educativa “Juan Abel Echeverría”.
		Uso de estrategias metodológicas		
	Desarrollo del refuerzo académico	Forma de ejecución	¿Con quién de los estudiantes, en qué lugar, y cuándo se realiza el refuerzo académico? ¿Cómo se evalúa el refuerzo académico? ¿Tiene calificación? y ¿Con qué se hace promedio? ¿En qué casos se realiza refuerzo académico individual? ¿Cuándo se da clases de refuerzo académico con el mismo profesor de la asignatura? ¿Cuándo se realiza tutorías individuales con el psicólogo educativo?, y ¿Cómo se lleva a cabo el cronograma de estudios con la familia?	
		Individual	¿En qué casos se realiza refuerzo académico grupal?	
	Tipos y elementos del refuerzo	Grupal		



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



ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO SOBRE EL USO DEL PLATAFORMA EDUCAPLAY EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES

Objetivo: Identificar el uso de la plataforma Educaplay en la asignatura de Estudios Sociales.

Instrucciones:

- La encuesta contiene diez preguntas
- Lee detenidamente cada pregunta del cuestionario
- Marque con una X en la respuesta correspondiente a su criterio
- Evite tachones y borrones

CUESTIONARIO

1. ¿Conoce usted la plataforma Educaplay?

SI NO

2. ¿La docente utiliza plataformas educativas para el aprendizaje de Estudios Sociales?

Siempre
Casi siempre
A veces
Casi nunca
Nunca

3. ¿Con que frecuencia utiliza la plataforma Educaplay en la asignatura de Estudios Sociales?

Siempre
Casi siempre
A veces
Casi nunca
Nunca

4. ¿El tiempo utilizado para las actividades de la plataforma Educaplay es el adecuado?

Siempre
Casi siempre
A veces
Casi nunca
Nunca

5. ¿Le resulta fácil el uso de la plataforma Educaplay?

Siempre
Casi siempre
A veces
Casi nunca
Nunca

6. ¿Le parece divertidas e interesantes las actividades que ofrece Educaplay?

Siempre
Casi siempre
A veces
Casi nunca
Nunca

7. ¿Considera usted que la plataforma Educaplay mejora la participación en clases?

Siempre	<input type="checkbox"/>
Casi siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Casi nunca	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

8. ¿Se utiliza la plataforma Educaplay para el refuerzo académico?

Siempre	<input type="checkbox"/>
Casi siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Casi nunca	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

9. ¿Conoce usted la variedad de actividades interactivas que ofrece la plataforma Educaplay?

Siempre	<input type="checkbox"/>
Casi siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Casi nunca	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

10. ¿Considera usted que las actividades que ofrece la plataforma Educaplay promueve el aprendizaje en grupo en la asignatura de Estudios Sociales?

Siempre	<input type="checkbox"/>
Casi siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Casi nunca	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

Gracias por su valioso aporte.

Anexo 4. Entrevista a docentes



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



**ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE CUARTO GRADO SOBRE EL
PROCESO DEL REFUERZO DE ACTIVIDADES ACADÉMICAS EN LA
ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES.**

- **Objetivo:** Describir el proceso del refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales.

- **Instrucción:**

Estimado docente solicito comedidamente se digno responder las preguntas que a continuación se va a enunciar y ruego me autorice la grabación de esta entrevista para mayor facilidad en el registro de la información.

GUÍA DE PREGUNTAS

1. ¿Por cuánto tiempo se dedica a la docencia?
2. ¿Por qué considera que es importante el refuerzo académico?
3. ¿De qué manera usted planifica el refuerzo académico en la asignatura de Estudios Sociales?
4. ¿Utiliza usted plataformas educativas para el refuerzo académico en Estudios Sociales? ¿Cuáles?
5. ¿De qué manera las plataformas educativas ayudan a la construcción del aprendizaje en Estudios Sociales?
6. ¿Utiliza usted la plataforma Educaplay para el refuerzo académico? ¿Por qué?
7. ¿El uso de la plataforma Educaplay incentiva a la participación del estudiante en el refuerzo académico de Estudios Sociales?
8. ¿Con quién de los estudiantes, en qué lugar, y cuándo se realiza el refuerzo académico?
9. ¿Cómo se evalúa el refuerzo académico? ¿Tiene calificación? y ¿Con qué se hace promedio?
10. ¿En qué casos se realiza refuerzo académico individual? ¿Cuándo se da clases de refuerzo académico con el mismo profesor de la asignatura? ¿Cuándo se realiza tutorías individuales con el psicólogo educativo?, y ¿Cómo se lleva a cabo el cronograma de estudios con la familia?
11. ¿En qué casos se realiza refuerzo académico grupal?

Gracias por su valioso aporte

Anexo 5. Validación de instrumentos



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



**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: Mentor Javier Sánchez Guerrero
Grado académico (área): Ingeniero en sistemas
Años de experiencia en el área de educación: 20 años

2. Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (encuesta) sobre el tema de investigación: “La plataforma Educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan Abel Echeverría” de la ciudad de Latacunga”, emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

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

3. Criterios de valoración:

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



Escanea el código QR para:
MENTOR JAVIER
SANCHEZ GUERRERO

f.....

Mg. Javier Sánchez
VALIDADOR
CC: 1803114345



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN



1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: Mentor Javier Sánchez Guerrero
Grado académico (área): Ingeniero en sistemas
Años de experiencia en el área de educación: 20 años

2. Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (entrevista) sobre el tema de investigación: “La plataforma Educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan Abel Echeverría” de la ciudad de Latacunga”, emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

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

3. Criterios de valoración:

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



Escanea el código QR por:
MENTOR JAVIER
SANCHEZ GUERRERO

f.....

Mg. Javier Sánchez
VALIDADOR
CC: 1803114345



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN



1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: Carlos Alfredo Hernández Dávila
Grado académico (área): Máster en didáctica de las matemáticas en educación infantil y primaria
Años de experiencia en el área de educación: 5 años

2. Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (encuesta) sobre el tema de investigación: “La plataforma Educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan Abel Echeverría” de la ciudad de Latacunga”, emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

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

3. Criterios de valoración:

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



Control digitalizado por:
CARLOS ALFREDO
HERNÁNDEZ DÁVILA

.....

VALIDADOR:
CC: 1804802716



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN



1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: Carlos Alfredo Hernández Dávila
Grado académico (área): Máster en didáctica de las matemáticas en educación infantil y primaria
Años de experiencia en el área de educación: 5 años

2. Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (entrevista) sobre el tema de investigación: “La plataforma Educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan Abel Echeverría” de la ciudad de Latacunga”, emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

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

3. Criterios de valoración:

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



Firmado digitalmente por:
CARLOS ALFREDO
HERNANDEZ DAVILA

f.....

VALIDADOR:
CC: 1804802716

Anexo 6: Tabla de resultados de la encuesta

Indicadores	Debilidades		Indiferente	Fortalezas		Total
	No				Sí	
Conocimiento de la plataforma de Educaplay	28%				72%	100%
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	0%
Uso de las plataformas educativas	0%	4%	62%	11%	23%	100%
Frecuencia del uso de Educaplay	14%	23%	48%	0%	15%	100%
Tiempo adecuado para las actividades	0%	23%	33%	26%	18%	100%
Dominio de la plataforma Educaplay	0%	15%	38%	23%	24%	100%
Actividades divertidas e interesantes de Educaplay	0%	0%	28%	11%	61%	100%
Participación en clases	0%	0%	20%	20%	60%	100%
Refuerzo académico	28%	51%	14%	5%	2%	100%
Actividades interactivas de Educaplay	0%	6%	33%	36%	25%	100%
Aprendizaje en grupo	0%	3%	23%	40%	34%	100%
Plataforma Educaplay (promedio)	5%	14%	33%	19%	29%	100%

Anexo 7: Fichas Bibliográficas de las variables

Plataforma Educaplay

Ficha bibliográfica 1: Definición

Autor(a): Alzaga Ana	Editorial: Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Título: Educaplay: ¿y si todo fuese un juego?	Ciudad: Madrid
Año: 2020	País:
Resumen del contenido:	
Educaplay, es una plataforma educativa que permite crear y compartir diferentes tipos de actividades multimedia, está dirigida para usuarios de todas las edades que tengan vocación por aprender y enseñar de manera entretenida, tiene variadas posibilidades de utilización como son: evaluación, refuerzo, motivación y detector de conocimientos previos. Su propósito es ahorrar tiempo al docente para su preparación de clases, así como también impulsar a los estudiantes a ser partícipes en actividades que se realizan en el salón clase.	
Número de edición o impresión:	_____
Traductor:	_____
Tipo de fuente:	_____
URL:	https://bit.ly/3kzTiQQ

Ficha bibliográfica 2: Características

Autor(a): Páez Quinde Cristina Ruth Infante Paredes Chimbo Cáceres Mayorie Barragán-Mejía Estefanía	Editorial: Revista Cátedra
Título: Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19.	Ciudad: Ambato
Año: 2022	País: Ecuador
Resumen del contenido:	
Educaplay es una plataforma educativa y posee algunas características como son: se puede registrar de manera fácil y gratuita, permite elegir o diseñar actividades, cuenta con tutoriales en cada actividad, en caso de que tenga dificultad al usarla y se puede compartir las actividades mediante enlaces o de preferencia imprimir.	
Número de edición o impresión:	_____
Traductor:	_____
Tipo de fuente:	_____
URL:	https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391

Ficha bibliográfica 3: Ventajas y desventajas

Autor(a): Ministerio de Educación Pública (MEP)	Editorial: Dirección Recursos tecnológicos en Educación
Título: Guía básica de Educaplay	Ciudad: _____
Año: 2017	País: _____
Resumen del contenido:	
Educaplay está presente en los ámbitos educativos al igual que en la sociedad, da conocer a los usuarios las ventajas y desventajas que tiene esta plataforma al momento de utilizarla, además cuenta con diecisiete tipos de actividades y ofrece su contenido en español, francés e inglés.	
Número de edición o impresión: _____	
Traductor: _____	
Tipo de fuente: _____	
URL: https://bit.ly/3FFRBuW	

Ficha bibliográfica 4: Tipo de actividades

Autor(a): Educaplay	Editorial: _____
Título: Actividades de Educaplay	Ciudad: _____
Año: 2022	País: _____
Resumen del contenido:	
En la actualidad la plataforma Educaplay cuenta con 17 actividades como: Froggy Jumps, ordenar letras, ordenar palabras, crucigrama, sopa de letras, ruleta de palabras, relacionar mosaico, test, relacionar columnas, completar, relacionar, adivinanza, video quiz, mapa interactivo, presentación, dictado y diálogo. Así mismo, dentro de la plataforma hay una gran variedad de actividades que ya se encuentran diseñadas (Educaplay, 2022).	
Número de edición o impresión: _____	
Traductor: _____	
Tipo de fuente: _____	
URL: https://bit.ly/3sAvPDC	

Refuerzo de actividades académicas

Ficha bibliográfica 5: Definición

Autor(a):	Jara Arias Juan Pablo	Editorial:	Universidad Nacional de Educación
Título:	Incidencia del acompañamiento al directivo en el diseño del plan de refuerzo académico para Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Daniel Hermida-Cuenca	Ciudad:	Azogues
Año:	2020	País:	Ecuador
Resumen del contenido:			
El refuerzo académico está enfocado no solo en mediar y garantizar lo aprendido, sino más bien en ayudar al educando a alcanzar los contenidos que no fueron adquiridos en su totalidad, este proceso de refuerzo debe orientarse a dos ámbitos; la predisposición del alumno en dejarse guiar por el docente y adecuarse a las necesidades del estudiante y al contexto educativo.			
Número de edición o impresión:			
Traductor:			
Tipo de fuente:			
URL: https://bit.ly/3HWXTrn			

Ficha bibliográfica 6: Tipos de refuerzo académico

Autor(a):	Luna Chele, María Fernanda	Editorial:	Universidad de Guayaquil
Título:	Apoyo pedagógico en el refuerzo académico. Talleres colaborativos	Ciudad:	Guayaquil
Año:	2019	País:	Ecuador
Resumen del contenido:			
En el ámbito educativo existen diferentes formas para llevar a cabo el proceso de refuerzo académico. A continuación, se detalla las tres formas de realizar refuerzo educativo: refuerzo académico individual, refuerzo académico grupal y refuerzo académico tutorial, cada uno cumple un rol y una función distinta en el aprendizaje.			
Número de edición o impresión:			
Traductor:			
Tipo de fuente:			
URL: https://bit.ly/3NrJSDu			

Ficha bibliográfica 7: Estrategias de programación y metodológicas

Autor(a): Caiza, Simbaña Sandra Estefanía. Silva, Núñez Ramiro Alejandro	Editorial: Universidad Central del Ecuador
Título: El refuerzo académico en el desarrollo de la producción escrita del idioma inglés en los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Hermano Miguel “La Salle” en el año lectivo 2018 - 2019.	Ciudad: Quito
Año: 2019	País: Ecuador
Resumen del contenido:	
Las estrategias en el ámbito educativo son fundamentales porque estas permiten alcanzar el logro de los objetivos planteados. A continuación, se detalla las estrategias de programación y metodológicas: las estrategias de programación son fundamental, ya que éstas dan inicio al refuerzo académico, así como también ayudan a identificar y obtener una lista de aquellos estudiantes que necesitan participar en el refuerzo educativo mientras que las estrategias metodológicas son ideas ejecutadas por el maestro que busca la evolución en cuanto a las capacidades cognitivas que se necesita para obtener un aprendizaje significativo.	
Número de edición o impresión:	_____
Traductor:	_____
Tipo de fuente:	_____
URL: https://bit.ly/3sPE4vO	