



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN PEDAGOGÍA DE LOS ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA

**“Estrategia de capacitación docente sobre la plataforma Educaplay como apoyo al
proceso de aprendizaje en la Unidad Educativa Bolivia”**

Autor/es:

Anchundia Posligua Joel Mauricio

Yépez Toala Belena Elizabeth

Tutor/a:

Msc Bravo Faytong Félix

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

A nuestros padres por sus enseñanzas y valores de perseverancia durante todo el trayecto de la vida, a nuestros hermanos por sus consejos y por compartir los desafíos, a nuestros amigos y personas por sus palabras positivas con las que siempre nos animaron a continuar sin importar la adversidad.

Joel Anchundia Posligua

Belena Yépez Toala



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

Con alegría y sinceridad a las personas que directamente o indirectamente nos ofrecieron todo su apoyo, por brindarnos la oportunidad a nuestra apreciada Universidad Bolivariana del Ecuador, a sus docentes, especialmente a nuestro docente tutor de proyecto PhD Felix Bravo Faytong por sus acertadas indicaciones en el proceso educativo, también a la Unidad Educativa Bolivia por permitirnos usar de propuesta.

Joel Anchundia Posligua

Belena Yépez Toala



La Universidad para todos





RESUMEN

A Educaplay se la reconoce como una plataforma en línea que ayuda con herramientas educativas para diseñar y compartir actividades como crucigramas, sopas de letras, juegos de memoria, cuestionarios, estas poseen un impacto positivo en el proceso educativo primario, secundario y superior.

La gran variedad de actividades prácticas y creativas de Educaplay, tanto para el docente como a sus estudiantes, permite aumentar sus conocimientos educativos, utilizando la tecnología como medio de apoyo y esos sean utilizados en la Unidad Educativa Bolivia.

Dentro de las herramientas utilizadas para la gamificación en los procesos educativos, los recursos proporcionados por Educaplay, permiten que esta plataforma sea muy valiosa para los docentes que buscan crear sus clases en un ambiente dinámico, creativo e innovador, atrayendo la curiosidad de los estudiantes, impulsando positivamente en que las experiencias para ellos sean enriquecedoras de conocimientos.

Se implementó una estrategia de capacitación en las que se explica cómo funciona esta herramienta Educaplay, como ayuda a los docentes y compartir a cada uno por medio del grupo en el chat, brindar constante apoyo y prestar toda la predisposición para resolver sus dudas e inquietudes.

Así mismo se implementó en el proceso de enseñanza aprendizaje esta herramienta en sus actividades y animar a los docentes a que practiquen creando sus propias actividades según sus temas dentro de la planificación.

Al aprovechar el potencial de Educaplay, los educadores pueden transformar las aulas en centros dinámicos de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: *tecnología, herramientas de autoformación, software didáctico, educación*





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ABSTRACT

Educaplay is recognized as an online platform that provides educational tools to design and share activities such as crossword puzzles, word searches, memory games, and quizzes. These activities have a positive impact on the primary, secondary, and higher education process.

The wide variety of practical and creative activities in Educaplay, for both teachers and students, allows them to increase their educational knowledge, using technology as a support tool. These tools are used in the "Bolivia" Educational Unit.

Among the tools used for gamification in educational processes, the resources provided by Educaplay make this platform very valuable for teachers who seek to create their classes in a dynamic, creative and innovative environment, attracting the curiosity of students, positively encouraging them to have knowledge-enriching experiences.

A training strategy was implemented in which it is explained how this Educaplay tool works, how it helps teachers and how to share it with each one through the group chat, providing constant support and being willing to resolve their doubts and concerns.

Likewise, this tool was implemented in the teaching-learning process and teachers were encouraged to practice by creating their own activities according to their planning.

By leveraging the potential of Educaplay, educators can transform classrooms into dynamic learning centers.

KEYWORDS: technology, self-training tools, educational software, education



La Universidad para todos



ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
Justificación del problema	1
Planteamiento del problema	2
Precisión del tema	3
Objeto de la investigación	4
Objetivo General:.....	4
Preguntas científicas	4
Declaración de las Variables.....	4
Objetivos específicos de la investigación.....	5
Identificación de los métodos a emplear	5
Nivel teórico	5
Nivel empírico	5
Nivel estadístico – matemático.....	5
Declaración de la población y muestra	5
Declaración del tipo de investigación	6
Principales aportes	6
Importancia de la investigación.....	6
Necesidad social de la investigación	6
Novedad de la investigación.....	7
Actualidad científica	7
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	9
Antecedentes	9
Inicios de la plataforma Educaplay.....	9
Evolución de la capacitación docente.....	10
bases teóricas	11
Herramientas educativas y el aprendizaje.....	11





Fortalecimiento de aprendizajes con el uso de tecnología	12
Retroalimentación de aprendizajes con el uso de la plataforma Educaplay	13
Marco conceptual	13
Plataforma educativa	13
Educaplay, software educativo	15
Capacitación docente	18
Funciones del uso de Educaplay en la enseñanza – aprendizaje	22
Tipos de actividades en Educaplay	23
Marco legal	24
Implementación de tecnología en la educación según la UNESCO	24
Marco Legislativo de Ecuador	25
Postura ante la investigación	25
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	28
Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías	28
Enfoque de la investigación	30
Alcance de la investigación	31
Declaración y justificación del tipo de investigación	31
Nivel teórico: inductivo – deductivo, analítico – sintético	31
Nivel empírico	32
Nivel estadístico – matemático	32
Población y muestra	33
Métodos y proceso de investigación	33
Presentación de los resultados del estudio diagnóstico	34
Análisis de la entrevista	43
Etapa del estudio teórico	44
Modelación de la propuesta	44
Etapa de diagnóstico final	45
Conclusión de la etapa diagnóstico	45



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	46
Propuesta	46
Fundamentación de la propuesta	46
Fundamentos teóricos	46
Propósitos del Sitio Web	47
Características de la propuesta	47
Etapas de la modelación de la propuesta	48
Validación de la Propuesta	51
Identificación de los especialistas	51
Instrumento para la validación	51
Interpretación de resultados de la validación de la propuesta	52
Interpretación de la validación de expertos.....	53
Elaboración de un paquete de información	56
Invitación a participar	56
Análisis de los comentarios	56
Realización de modificaciones	56
Descripción del proceso de la validación de la propuesta	64
CONCLUSIONES.....	65
RECOMENDACIONES	66
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	28
<i>Conceptualización y Operacionalización de las variables</i>	28
Tabla 2	33
<i>Población y muestra</i>	33
Tabla 3	34
<i>Subnivel educativo al que imparten clase los docentes</i>	34
Tabla 4	35
<i>Conocimientos de herramientas tecnológicas</i>	35
Tabla 5	36
<i>Inclusión de juegos interactivos provenientes de herramientas tecnológicas</i>	36
Tabla 6	37
<i>Actividades de mayor relevancia en la evaluación o retroalimentación de conocimientos</i>	37
Tabla 7	38
<i>Beneficios de la implementación de juegos interactivos con el uso de tecnología</i>	38
Tabla 9	40
<i>Uso de la plataforma Educaplay</i>	40
Tabla 10	41
<i>Participación en capacitación de TAC</i>	41
Tabla 11	42
<i>Implementación de capacitación acerca de la plataforma Educaplay</i>	42
Tabla 12	48
<i>Moderación de la propuesta:</i>	48
Tabla 13	52
<i>Análisis de validación de la propuesta</i>	52
Tabla 14	54
<i>Observaciones realizadas por los expertos</i>	54



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1:	26
<i>INEC, estadística de acceso y uso de computador, internet y celular</i>	26
Figura 2	35
<i>Subnivel educativo al que imparten clase los docentes</i>	35
Figura 3	36
<i>Conocimientos de las herramientas tecnológicas</i>	36
Figura 4	36
<i>Inclusión de juegos interactivos provenientes de herramientas tecnológicas</i>	37
Figura 5	38
<i>Actividades de mayor relevancia en la evaluación o retroalimentación de conocimientos</i>	38
Figura 6	39
<i>Beneficios de la implementación de juegos interactivos con el uso de tecnología</i>	39
Figura 7	40
<i>Conocimiento de recursos en la plataforma Educaplay</i>	40
Figura 8	40
<i>Uso de la plataforma Educaplay</i>	41
Figura 9	41
<i>Participación en capacitación de TAC</i>	42
Figura 10	43
<i>Implementación de capacitación acerca de la plataforma Educaplay</i>	43
Tabla 12	48
<i>Moderación de la propuesta:</i>	48
Figura 11	56
<i>Formulación de inscripción repetido.</i>	57
Figura 12	57
<i>Formulación de inscripción repetido.</i>	57
Figura 13:	58



<i>Pantalla de inicio del sitio web</i>	58
Figura 14	59
<i>Pantalla de inicio del sitio web – planificación</i>	59
Figura 15	59
<i>Contenido de la primera semana “introducción”</i>	59
Figura 16	60
<i>Introducción a la plataforma, link de acceso</i>	60
Figura 17	60
<i>Proceso de inscripción y actividad final de la semana 1</i>	61
Figura 18	61
<i>Página de la segunda semana</i>	61
Figura 19	62
<i>Página de la segunda semana, indicaciones para crear una actividad</i>	62
Figura 20	62
<i>Página de la tercera semana</i>	63
Figura 21	63
<i>Recursos adicionales y comunidad en Educaplay</i>	63





ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXOS	73
ANEXO A	73
Preguntas aplicadas en la encuesta a docentes	73
ANEXO B	75
Rubrica utilizado por expertos para validación de propuesta.....	75
ANEXO C	77
Validación por la Mg. Gloria Lucas Espinoza	77
ANEXO D	78
Validación por la Mg. Katherine Alonzo Alonzo	78
ANEXO E	79
Validación por el Mg. Carlos Robles Pihuave.....	79
ANEXO F	80
Validación por el Mg. Cristhian Flores	80
ANEXO G	81
Encuesta a docentes.....	81
ANEXO H	82
Preguntas aplicadas en la entrevista a docentes por prueba piloto	82
ANEXO I	83
Presentación de la capacitación a Expertos	83





INTRODUCCIÓN

En las exigencias de la era educativa moderna, la presente investigación se presenta como una alternativa en tecnología e innovación permitiendo la inclusión de herramientas de gamificación en el proceso educativo diario, a través de la plataforma educativa Educaplay para la enseñanza académica en todos los subniveles educativos, que cada docente podría aplicar a diario.

Educaplay se ha convertido en una herramienta fundamental para la educación moderna, ofreciendo varias posibilidades para fortalecer el aprendizaje en todos los niveles educativos. Su importancia radica en varias características, entre las cuales es su facilidad de uso, interactividad, procesos lúdicos, variedad de actividades, evaluación.

Es necesario que se implementen capacitaciones a los docentes de los establecimientos educativos, para que exista una gran prioridad en acoplar los medios tecnológicos con los educativos y crear un proceso de retroalimentación efectiva, a través de los juegos que se pueden realizar en la plataforma Educaplay.

Justificación del problema

Implementar el uso de este software como un cambio digital que permita mejorar la concentración, retroalimentación de aprendizajes de niños, niñas y adolescentes, así mismo (Tacuri & Tatiana, 2023) establecen que; el uso de estas herramientas digitales dentro del aula de clases juega un papel importante por el hecho de que nos encontramos en la era tecnología donde han tenido un gran impacto en la educación y sobre todo en el aula de clase por ello se ha generado un ambiente de interacción, motivación e interés, permite de manera complementaria proveer al docente aplicar retos didácticos. Si se utiliza de forma eficaz puede tener un impacto positivo en individuos, organizaciones y comunidades.

El docente con herramientas tecnológicas que existen tiene la posibilidad de establecer mecanismos de interacción con la herramienta Educaplay. Esta permite proporcionar evaluación, retroalimentación, motivación y oportunidades para el desarrollo de habilidades, pueden ayudar a los estudiantes a alcanzar su máximo potencial de aprendizaje, algo totalmente positivo de la página Educaplay.





El uso de nuevas tecnologías y la variedad de recursos amplían las posibilidades de comunicación en las instituciones educativas y fuera de ellas, generando nuevas oportunidades para que niños, niñas y adolescentes se involucren en el aprendizaje incluyendo a aquellos que son difíciles de alcanzar, así lo expresa (Sunkel & Trucco, 2012). Así mismo los estudiantes podrá observar preguntas, mapas mentales, videos, sopa de letras, entre otros recursos que se resultaran atractivos, para así fomentar la concentración y adquisición de conocimientos.

En cada nivel educativo posee procesos completos que son sistematizados, en ciertas ocasiones es necesario el proceso de tutorías o refuerzos académicos personalizados, por tanto, es importante el implemento de los recursos tecnológicos innovadores que puedan complementar a los aprendizajes en cada fase, trimestre o incluso la culminación del año escolar.

El uso de estas tecnologías permite que el o la docente realice evaluaciones formativas de los que aprendieron en clases e intervenir en el proceso cuando detectamos alguna falencia, permite al docente crear cuestionarios y juegos educativos para cada uno de sus estudiantes. con esta aplicación, los profesores pueden crear cuestionarios de opción múltiple, verdadero/falso, emparejamiento, preguntas abiertas y un sinnfín de otros recursos positivos para la educación.

¿Por qué aplicar una capacitación?

Planteamiento del problema

La educación siempre está en constante actualización, y la tecnología en este ámbito ha sido un tema de alto interés y debate en los últimos años, sobre todo a los cambios presentados en la virtualidad educativa, apuntando a una nueva era de aplicación de tecnologías en el proceso académico que cada docente debe reconocer y actualizarse en nuevas tecnologías.

Muchos docentes se vieron en la necesidad de adaptarse a los cambios e ir capacitándose en TIC, sin embargo, gran parte no los realiza por lo tanto debemos impulsar estrategias de capacitación. En el proceso de formación docente se debe incorporar constantemente, habilidades digitales que estén a la par de la actualidad e innovación, se considera de prioridad que este grupo profesional cuente con la mayor preparación para crear ambientes educativos digitales adecuado para los estudiantes (Porrás & Bernal, 2022).



La Unidad Educativa Bolivia, posee un gran impulso en los métodos de aprendizajes, docentes comprometidos a la educación, sin embargo, la aplicación de medios tecnológicos no es explotada en su totalidad, el aumento de la brecha digital y la falta de capacitación en herramientas de gamificación es un factor para impulsar en el proceso educativo.

En el proceso de gamificación nos indica Contreras et al., (2016), “Gamificar es pensar en un concepto y transformarlo en una actividad que puede tener elementos de competición, cooperación, exploración y narración” (p. 13). Todos aquellos aspectos los podemos encontrar en las actividades de Educaplay. De hecho Soledispa Baque et al., (2023) nos manifiesta; “los educadores pueden utilizar EducaPlay para crear actividades que refuercen los conceptos que se están enseñando en clase, los estudiantes pueden practicar y aplicar lo que han aprendido de manera efectiva a través de estas actividades” pag. (4001).

La falta de capacitación docente en herramientas de gamificación es un problema que debe abordarse para permitir que en el proceso educativo los docentes conozcan las tecnologías adaptadas a las necesidades de los estudiantes y que los aprendizajes sean muy significativos, formando positivamente que se sientan preparados para el éxito en el futuro y no desaprovechar la evaluación que podrían realizar los docentes para la retroalimentación interactiva.

¿Cómo elaborar una estrategia de capacitación docente sobre Educaplay?

Precisión del tema

Con los constantes cambios tecnológicos de la educación y las invariables actualizaciones en herramientas para enseñar, nos centramos en elaborar y aplicar estrategias de capacitación a docentes enfocados en la plataforma tecnológica Educaplay para el proceso de evaluación y retroalimentación complementaria de conocimientos de las áreas existentes.

Enfocada en la capacitación a través de una página de Google sites para el apoyo al proceso de gamificación de las clases de los y las docentes de la Unidad Educativa Bolivia del cantón Manta en todos sus subniveles, abordando los principales recursos existentes en el software permitiendo crear algunos recursos, entre sus actividades, un crucigrama del tema que considere, elaboración de una sopa de letras para recordar palabras en particulares. Adivinanzas para fomentar la repetición de conceptos, entro otros.





Objeto de la investigación

Proceso de capacitación para docentes acerca de los recursos existente en la plataforma Educaplay como proceso de gamificación para el fortalecimiento de retroalimentación en la Unidad Educativa Bolivia año 2024

Objetivo General:

Diseñar una estrategia de capacitación docente sobre la plataforma Educaplay para el apoyo en el proceso de aprendizaje en la Unidad Educativa Bolivia del cantón Manta en el año 2024

Preguntas científicas

¿Cuáles son los fundamentos teóricos que permitan una capacitación docente acerca de Educaplay?

¿Cuáles son los antecedentes históricos del uso de la plataforma Educaplay y el fortalecimiento en la educación?

¿Cuál es el diagnostico actual de los docentes de la Unidad Educativa Bolivia acerca de la plataforma Educaplay?

¿Cómo diseñar una estrategia de capacitación docente sobre la plataforma Educaplay que permitan un apoyo positivo al proceso educativo en la Unidad Educativa Bolivia del cantón Manta?

¿Cómo validar la estrategia de capacitación docente sobre la plataforma Educaplay?

Declaración de las Variables

Variable independiente: Estrategia de capacitación docente sobre la herramienta Educaplay

Dimensiones

- Estrategias de capacitación (como, para que, finalidad)
- Tecnología y educación
- Plataforma educativa
- Educaplay como software gratuito para la enseñanza

Variable dependiente: Aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Bolivia

Dimensiones

- Aprendizaje
- Aprendizaje con tecnologías





- Fortalecimiento de aprendizajes con el uso de tecnología
- Retroalimentación en el proceso de enseñanza aprendizaje con Educaplay

Objetivos específicos de la investigación

- Fundamentar teóricamente los argumentos que permitan una capacitación docente acerca de la plataforma Educaplay en el apoyo al proceso de aprendizaje en la Unidad Educativa Bolivia
- Determinar los antecedentes históricos del uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento en la educación
- Diagnosticar inicialmente la frecuencia de uso de Educaplay en los docentes de la Unidad Educativa Bolivia
- Diseñar una estrategia de capacitación docente sobre la plataforma Educaplay que permita un apoyo positivo al proceso educativo en la Unidad Educativa Bolivia del cantón Manta
- Validar la estrategia de capacitación docente sobre la plataforma Educaplay en el apoyo al proceso de aprendizaje en la Unidad Educativa Bolivia

Identificación de los métodos a emplear

Nivel teórico

- Inductivo - deductivo
- Analítico – sintético

Nivel empírico

- Revisión documental
- Encuestas a docentes
- Consulta a expertos

Nivel estadístico – matemático

- Estadística descriptiva

Declaración de la población y muestra



La investigación esta direccionada en capacitar a los docentes, sobre el uso del software gratuito en línea Educaplay de la cual van a participar el 100%. Siendo la capacitación para los 17 docentes de la Unidad Educativa Bolivia

Declaración del tipo de investigación

Investigación posee un enfoque mixto, para abordar las preguntas de la investigación y poder especificar los datos cualitativos o cuantitativos que se obtengan, principalmente los datos para aplicar una estrategia de capacitación, siendo necesaria o no. Al combinar los enfoques cuantitativo y cualitativo poder obtener una visión más rica y completa de la realidad.

Según el alcance la investigación descriptiva – explicativa que nos indica que datos o información se tiene del tema investigado, para posteriormente manifestar una solución a la problemática, aportando una explicación importante y complementaria al grupo definido en el objetivo propuesto.

Principales aportes

Los docentes del establecimiento contaran con capacitación e información necesaria para implementar el uso de los recursos que se encuentran en la plataforma Educaplay, facilitando el proceso de gamificación de una clase de la asignatura que la requiera. Permite un aprendizaje basado en la retroalimentación de conocimientos.

Estrategia de capacitación. Los docentes capacitados con métodos tecnológicos, sobre todo en gamificación es esencial para aprovechar al máximo el potencial y crear experiencias de aprendizaje más significativas y motivadoras para los estudiantes y estar acorde a los actuales requerimientos por parte de los mismos.

Importancia de la investigación

La capacitación sobre la plataforma Educaplay, aporta significativamente a la incorporación de material lúdico que permita mezclarse con el aprendizaje, logrando que sea muy entretenido y con un alto impacto positivo en la educación.

Necesidad social de la investigación





La educación siempre está en constantes cambios, sobre todo de forma tecnológica, por lo tanto, se logrará una actualización de conocimientos a los docentes y la aplicación de recursos tecnológico positivamente para los estudiantes.

Novedad de la investigación

La capacitación a través de Google Sites será innovadora, ya que la plataforma Educaplay es poco conocida, y este proyecto le entregará las herramientas para que los docentes puedan acceder y preparar sus clases con el apoyo de esta plataforma digital permitiendo la integración de las tecnologías de la información y la comunicación en las clases que se vayan a impartir, cualquier tema que sea considerado por los docentes se puede adaptar con los recursos que posee. Modernizando el proceso y adaptándose a los cambios positivos en la era digital y tecnológica, fortaleciendo a la sociedad educativa de competencias digitales acordes a los desafíos del siglo XXI.

Actualidad científica

La comunicación y las relaciones personales y laborales se aplican principalmente a través de los medios tecnológicos, es muy indispensable que los estudiantes sean los beneficiados del uso de la tecnología, a través, de la capacitación.

Se está usando una herramienta tecnología acuerdo a los requerimientos actuales y poder cumplir con la brecha educativa.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

La estructura del contenido en la presente tesis la hemos establecido en las secciones detalladas a continuación:

La introducción es la primera sección, en la misma se describe la dirección en la que se fundamenta la tesis y los argumentos válidos en la investigación, la justificación de la investigación, planeamiento del problema, precisión del tema, objeto de la investigación, objetivos, declaración de las variables, importancia.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

En el capítulo 1 se fundamenta teóricamente los conceptos y teorías, historia, aplicaciones descritas que se han investigado en distintas fuentes bibliográficas, con el fin de indicar las bases importantes para la comprensión del proyecto, así mismo, en el capítulo 2 se detalla la metodología, tipo de investigación aplicado acorde para la recolección efectiva de datos con el uso de técnicas para la recolección de información fundamental para el marco metodológico y en el capítulo 3 se expone principalmente la propuesta planteada para cumplir con lo expuesto en el proceso de validación.



La Universidad para todos



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

Antecedentes

Inicios de la plataforma Educaplay

El EDUCAPLAY es una aportación a la comunidad educativa, en el sitio web www.educaplay.com, es presentada como una plataforma online que permite la creación de actividades educativas multimedia que surge en enero de 2010.

Los avances y cambios positivos en la plataforma se han evidenciado por la creciente cantidad de recursos, y por la creciente cantidad de usuarios, docentes y estudiantes cuentan con una mayor variedad de opciones para diseñar y acceder a materiales de aprendizaje innovadores y adaptados a las necesidades individuales.

De las investigaciones anteriores acerca del uso de recursos en la plataforma Educaplay elaborada y ejecutada por (Arellano, 2017) acerca del fortalecimiento de la comprensión textual en estudiantes de séptimo, concluye que de un grupo focalizado mejoraron la comprensión lectora gracias a la ayuda de la plataforma, puesto a que se tomó un test antes de aplicar y utilizarla, y se volvió a aplicar un nuevo test después del uso de la misma, luego de que los estudiantes observaran las actividades lúdicas, inspiradas en el juego, lograron mejorar la comprensión del primer nivel de lectura mejorando su proceso de aprendizajes en aquella área. Así mismo concluye también que los resultados obtenidos con referencia a la influencia del uso de la plataforma para desarrollar la capacidad de producción de textos, ha sido innovadora y motivadora para los alumnos del grupo experimental ya que despertó su interés por la diversidad de actividades y por la facilidad de acceso, lo que permitió que los alumnos logaran interactuar con la plataforma de manera satisfactoria. (Arellano, 2017)

Otra de las investigaciones realizadas fue en el subnivel de bachillerato también se ha llevado a cabo (M. E. C. Álvarez & Maggi, 2017) lo realizaron para el aprendizaje de biomoléculas en alumnos del bachillerato, obteniendo resultados favorables de la plataforma y del aprendizaje de los estudiantes, utilizaron la aplicación técnica de crucigramas, mapas interactivos y videoquiz como estrategia principal, lo que le permitió concluir que contribuye significativamente en el aprendizaje de las biomoléculas. Entre una de las conclusiones muy específicas y llamativas para esta investigación fue: A pesar de que la mayoría de los



docentes consideran valiosa la implementación de las TIC, TAC en el proceso de aprendizaje, aunque en ocasiones no se cuentan con las aulas modernizadas, que poseen los recursos de internet o dispositivos completos, así mismo el desconocimiento del uso de plataformas virtuales, etc. por lo que es necesaria la capacitación al personal docente involucrado en los procesos académicos en los recursos digitales que existen inclusive con licencia gratuita (M. E. C. Álvarez & Maggi, 2017).

Un año posterior se llevó a cabo una investigación por parte de Orrego Riofrío & Aimacaña Pinduisaca, (2018) acerca de las herramientas multimedia Educaplay aportando a la enseñanza de química y física, obtuvo resultados positivos del aprendizaje de forma divertida en la herramienta tecnológica, además concluyen que ayudo a mejorar el aprendizaje en química y física general de los estudiantes de segundo semestre de la Universidad Nacional de Chimborazo, cuyos resultados e interpretación reflejó que se desarrolla la creatividad y reflexión en aquel grupo de muestra.

Otro ejemplo de la implementación de Educaplay en el proceso educativo es el proyecto implementado con Educaplay en los módulos de informática de primer año de bachillerato. (Soledispa Baque et al., 2023), cuyos resultados fueron totalmente positivos, los docentes y estudiantes experimentaron un cambio significativo el proceso de aprendizaje, gracias a la incorporación de la plataforma, el estudio demuestra que el uso de Educaplay y otras herramientas digitales similares puede tener un impacto positivo en la educación, mejorando la motivación, el engagement (compromiso) y el rendimiento de los estudiantes, pero es importante destacar que la implementación exitosa de estas herramientas requiere de una capacitación adecuada de los docentes y una planificación cuidadosa de las actividades.

Evolución de la capacitación docente

Los inicios del proceso de capacitación a los docentes no es del todo específico, sin embargo: Los antecedentes de la capacitación docente se remontan a Francia en 1685, cuando San Juan Bautista de la Salle inició la formación específica de profesores (Larrazet, 2007). Antes del siglo XVIII no se había contemplado ningún sistema que permitiera mejorar la calidad educativa, los maestros requerían habilidades mínimas de estudios para poder impartir clases, no obstante, luego se fueron implementado seminarios y las capacitaciones se fueron



expandingo por toda la nación como proceso importante para el desarrollo educativo de cada país.

La necesidad de capacitación docente para una implementación efectiva de la tecnología educativa en el aula es una investigación presentada por (Virginia Gaitán, 2024) proporcionando una base sólida para comprender la importancia de la capacitación docente en la implementación de la tecnología educativa, al profundizar en los aspectos mencionados y abordar los desafíos existentes, podemos avanzar hacia una educación innovadora y efectiva, manifestándonos que debe existir la capacitación para adquirir habilidades técnicas, y también, para poder incorporar competencias pedagógicas. Así mismo plantean que de existir, resistencia al cambio, la falta de habilidades tecnológicas y otras, son desafíos que pueden enfrentar los docentes al usar tecnología

La participación a las capacitaciones por parte de los docentes es baja, demostrado en un estudio realizado por Sagñay et al., (2019) manifestando que se refleja una escasa utilización de recursos tecnológicos, escasa utilización de plataformas virtual, dentro de sus conclusiones y datos obtenidos nos provee información que la capacitación es la base fundamental para que el docente explote acertadamente las bondades de las TICs en los entornos de enseñanza-aprendizaje dejando en firme que esto facilitara la forma en llegar con conocimientos a sus estudiantes, logrando alcanzar una mejora en su aprendizaje y también que se pueda aprovechar de mejor manera cada herramienta tecnológica, señalando que se debe aprender de Moodle y sus distintos recursos que ofrece, creando foros participativos, aportes colaborativos como los realizados en Wiki, cuyas funcionalidades no han sido totalmente explotadas.

bases teóricas

Herramientas educativas y el aprendizaje

Los estudiantes de cualquier nivel educativo logran adquirir sus conocimientos, potencian sus habilidades y competencias, fortalecen sus valores y actitudes, gracias al proceso impartido por un guía, maestro, docente, el proceso de aprendizaje a través del apoyo de la tecnología capta la atención del alumnado, revolucionando positivamente la integración de conocimientos, personalizando la colaboración y mejorando la experiencia en el proceso educativo (Julián Pérez Porto et al., 2024).





La integración de medios acoplados a la tecnología para la enseñanza han resultado positivos, incorporar Educaplay permite un proceso educativo innovador y lúdico, totalmente distinto a la educación tradicional, siendo un aprendizaje a través del juego, significado que se deriva de la palabra gamificación, por ello el termino es conocido como un agente de transformación en los actuales momentos, pues transforma el contenido académico en un proceso mas atractivo y personalizado, pretendiendo tomar el control para que cada docente busque la forma de autoeducarse (Zambrano-Álava & Luque-Alcívar, 2020).

El aprendizaje autorregulado es un proceso proactivo en el que los estudiantes se convierten en los arquitectos de su propio conocimiento. Al desarrollar habilidades metacognitivas y motivacionales, son capaces de aprender de manera más autónoma, significativa y adaptada a sus necesidades individuales.

Entre las ventajas del uso de Educaplay según la Escuela Pontificia Nacional, (2013):

- Es una plataforma intuitiva y fácil de usar
- Es gratis y no necesita software de instalación
- Se adaptan al sistema operativo que posee
- se pueden embeber en páginas webs o blogs
- Permite crear colecciones para empaquetar actividades y facilitar el uso de las mismas
- Los recursos que se generan son de forma inmediata
- La disponibilidad de recursos es para todo el público que accede
- El uso de navegador no limita la capacidad de observación de los recursos que se encuentran almacenados en la cuenta del usuario.

Fortalecimiento de aprendizajes con el uso de tecnología

Los recursos y procesos que se utilizan con ayuda de la tecnología son aplicadas en el sistema educativo en distintos ámbitos, se ha presenciado una variación en la forma de aprendizaje gracias a la tecnología educativa, siendo fundamental la autopreparación por parte del alumnado, siendo cada uno de ellos el protagonista principal para construir su propio conocimiento útil para su desenvolvimiento en la vida, incluso permitiendo ampliar más la



utilización de toda la variedad de recursos digitales y herramientas para su conocimiento (Rock Content, 2019)

Hoy podemos decir que la tecnología nos ha servido como medio y como fin, en el aprendizaje de los diferentes saberes y en la apropiación de la tecnología, las cuales son y serán esenciales para convertirse en personas productivas y útiles en la sociedad moderna.

Retroalimentación de aprendizajes con el uso de la plataforma Educaplay

Educaplay motiva a los estudiantes a aprender de forma autónoma y colaborativa, al tiempo que les proporciona una retroalimentación constante que les ayuda a mejorar sus resultados. “Se puede usar como una herramienta de gamificación síncrona en el aula de clase para trabajos en grupo, dúos e individuales” (Recalde, 2021). La retroalimentación es un proceso que refuerza los conocimientos adquiridos y permite aprender aquellos conocimientos no asimilados. También se presenta como una oportunidad para subir el puntaje de la evaluación, pero su objetivo principal es que los estudiantes puedan acceder a la plataforma libre y gratuitamente cuando lo necesiten.

Marco conceptual

Plataforma educativa

Las herramientas digitales buscan mejorar principalmente el desempeño tanto del que las aplica como el receptor, planificar una estrategia de capacitación mediante los planes diseñados para alcanzar objetivos que permitan la integración de recursos digitales presentes en una plataforma con finalidad educativa, dando la apertura a este campo que permite personalizar las clases a través de la creación de contenidos específicos, incentivando a la creatividad y preparando a los docentes para un futuro digital (Castro et al., 2007).

Existen diversas plataformas cuya finalidad es colaborar en el campo educativo, centrándonos en Educaplay, esta plataforma está diseñada con acceso en línea, disponible a cualquier hora y en cualquier lugar teniendo los elementos tecnológicos, los usuarios, sean estos docentes o estudiantes, pueden crear y compartir los elementos educativos interactivos que ellos creen en la plataforma, no solo servirá para ellos, sino también quedará disponible para otros usuarios, proveyendo de excelentes elementos para proporcionar una retroalimentación de conocimientos en la comunidad Educaplay (Virginia Gaitán, 2024).





En el ámbito educativo se ha abierto un abanico de herramientas que ayuden en el ámbito educativo, con tecnologías de la información y comunicación, a través de software que faciliten el proceso, los programas educativos han revolucionado la forma en que enseñamos y aprendemos. Estas herramientas, diseñadas específicamente para facilitar la adquisición de conocimientos, ofrecen a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más interactiva y personalizada (Pérez et al., 2019). La educación ha experimentado una transformación radical gracias a las plataformas digitales. Estas herramientas innovadoras han redefinido la forma en que adquirimos y transmitimos conocimientos, tanto dentro como fuera de las aulas tradicionales. Es necesario reconocer los beneficios que ofrecen para estudiantes, docentes y profesionales del sector educativo.

El grupo de trabajo que analiza los tipos de materiales online dirigido por la página web (Smowltech, 2023), estableció ventajas de las plataformas educativas digitales, entre ellas:

- Flexibilidad

Brinda a los estudiantes una libertad sin precedentes para aprender, y usar todo tipo de contenido. Pueden acceder cuando y donde quieran, adaptando su ritmo de estudio a sus necesidades individuales de cada uno de ellos.

- Variedad de recursos

La experiencia de aprendizaje se ve enriquecida gracias a la diversidad de recursos, los cuales permiten a los estudiantes elegir los materiales que mejor se ajusten a su estilo de aprendizaje y sus requerimientos de alguna actividad por cumplir, ya sea una tarea, un foro, o alguna otra actividad impuesta

- Interacción

Esto permite que la participación sea totalmente activa entre los participantes a través de chat en vivo, mediante los foros, con el uso de videoconferencias, siendo una comunicación rápida entre los estudiantes y sus docentes guías para que puedan resolver dudas y avanzar de manera efectiva.

- Seguimiento del progreso





Cuando un estudiante desea ver como ha avanzado en sus actividades, sus calificaciones o el porcentaje alcanzado, puede revisar de manera transparente aquel proceso, comprendiendo sus errores para poder mejorar.

- Acceso a la educación global

Con el uso de las plataformas se elimina cualquier inconveniente por traslado, a cualquier lugar de la geografía mundial, permitiendo a los estudiantes a acceder a cursos o estudios en instituciones de renombre en cualquier parte del mundo. Esto permite que exista la oportunidad en el campo académico.

Al eliminar las barreras físicas, las plataformas digitales garantizan la igualdad de oportunidades educativas para todas las personas, sin importar sus condiciones, únicamente debe contar con el acceso a internet y aprender de este proceso si es nuevo para el alumnado.

- Coste-efectividad

Resulta favorable económicamente hablando el acceso a las plataformas digitales, logrando el ahorro de gastos por motivos de traslados a otras ciudades, incluso el ahorro al momento de imprimir materiales de estudio.

Entre las plataformas educativas, Educaplay ha ganado la confianza de los docentes, pues permite alcanzar mejor desempeño en el campo docente, logrando mejorar el aprendizaje con una didáctica dinámica, llamativa, integrando a las clases de distintas áreas actividades recreativas y relevante, para cubrir las necesidades que se requieren en el tiempo tecnológico actual.

Educaplay, software educativo

Educaplay es una plataforma educativa creada por Rivas Vega & García Fernández, (2018), desde entonces, ha ido evolucionando y mejorando gracias al trabajo de un equipo multidisciplinario conformado por programadores, diseñadores, pedagogos y otros especialistas. Existen distintos softwares educativos, y se utilizan dependiendo de la finalidad, o área de estudio, permitiendo una interacción positiva en la adquisición de conocimientos. No



obstante, Educaplay cumple con varios recursos incorporados para cubrir las necesidades existentes en el campo educativo.

Educaplay se ha convertido en una plataforma de referencia para docentes que buscan innovar en sus clases. Gracias a su intuitiva interfaz, cualquier usuario puede crear y compartir una gran variedad de actividades educativas, desde crucigramas hasta simulaciones, fomentando el aprendizaje activo y colaborativo, (ADR, 2024) quienes están en el desarrollo de la plataforma nos indican: “Educaplay es una plataforma educativa global (con presencia destacada en más de 30 países) que permite crear y compartir actividades multimedia educativas”, demostrando que internacionalmente se utiliza y permite el manejo a cualquier usuario que se registre cumpliendo con los requisitos.

Entre sus factores principales, es el servicio sin costo que permite crear una actividad multimedia, compartir la actividad creada, e incluirla en el proceso curricular pedagógico no generará gastos financieros, pero para los casos en los que si se cuenta con los recursos, la plataforma también permite la suscripción premium, en este formato se permite el acceso a varias ventajas especiales, sin embargo, el uso del servicio libre y gratuito es suficiente para cubrir las necesidades básicas (A. Álvarez, 2021).

Existen varios recursos muy interesantes en la plataforma Educaplay, que permite a los docentes contribuir en el mejoramiento de los procesos de aprendizajes de los estudiantes, por aquello es importantes que los docentes incorporen estos elementos y los pongan en practicas en el desarrollo de sus clases, es un esfuerzo necesario para poder desarrollar competencias enriquecedoras en el ámbito tecnológico, es de alto valor confiar en los recursos que se puedan fabricar en esta plataforma educativa, que sea de forma específica y aporte en el aprendizaje del grupo en general (Sanchez-Cabrero et al., 2019).

Tipos de plataformas educativas digitales

Una de las opciones popular por los docentes son los Sistemas de Gestión de Aprendizajes, cuyas siglas en ingles se denominan LMS, esta permite alojar los contenidos, aunque no se puede olvidar el resto de las aplicaciones que existen en la web y son de mucha utilidad (Smowltech, 2023).



Entre los Sistemas de Gestión de Aprendizajes, podemos encontrar diversos sistemas que facilitan el proceso educativo, entre ellos:

- Aulas virtuales:

Los entornos virtuales son en línea y hacen que los alumnos puedan aprender como si fueran aulas tradicionales. Permiten a los estudiantes acceder a materiales de curso, participar en discusiones y realizar evaluaciones desde cualquier lugar con conexión a internet.

- Aplicaciones Educativas:

Las aplicaciones cuyo objetivo es facilitar el proceso educativo, se han convertido en procesos normales de clases, poseen lecciones interactivas, ejercicios según la materia, y proveen de resultados que puede observar el estudiante.

- Plataformas de Aprendizaje en Línea:

Las instituciones educativas a través de los medios tecnológicos ofertan los cursos totalmente en línea permitiendo que los estudiantes desde la comodidad en la que se encuentren, puedan estudiar y obtener certificados académicos.

- Redes Sociales Educativas:

Mucho contenido educativo se encuentra en las redes sociales que son compartida por expertos, cada persona puede acceder al buscador y encontrar el tema de su gusto, a través de foros de discusión, grupos de estudio, o algunas herramientas de comunicación.

- Bibliotecas Digitales:

Cuando la información que se necesita debe ser totalmente comprobada, es decir, no depender de opiniones en foros o grupos de estudios, se presenta la alternativa de libros electrónicos, artículos científicos, que se encuentran en repositorios, y que se pueden descargar o leer en línea.

- Plataformas de Aprendizaje Personalizado:



Si un estudiante necesita temas específicos en cualquier área, las plataformas captan mediante algoritmos, las búsquedas frecuentes, dando al usuario los contenidos que comúnmente necesita.

Capacitación docente

La capacitación docente dentro del proceso de enseñanza y del aprendizaje, debe ser un proceso permanente, ya que día a día los recursos cambian, y año a año nacen nuestras generaciones con distintos requerimientos y aspectos, la capacitación docente es uno de los procesos invariantes que los sistemas educativos de las naciones implementan para alcanzar los objetivos planteados según las necesidades educativas y de esta forma contribuir a la calidad de los aprendizajes en los estudiantes (Núñez Rojas et al., 2022). Este proceso, va de la mano con la gestión del currículo, que va a depender de la institución y de sus lineamientos anuales o de la capacidad que posea en cuestiones de innovación, por tanto, considera que depende de las necesidades actualizadas.

Las capacitaciones actualmente se encuentran presente en diferentes formas y grupos a los que se les aplica, las capacitaciones de personal que se realizan según el objetivo que tenga la organización, entre ellas podemos describir cinco tipos de capacitaciones más importantes y frecuentes (CognosOnline, 2022).

1. Capacitación en el trabajo

Es una de las capacitaciones que se utiliza con mayor frecuencia en las organizaciones, se principal objetivo es que los que forman parte del grupo de trabajo, potencien sus actividades a desarrollar y mejoren las capacidades mediante la realización de cursos o de programas que permitan su formación continua

2. Capacitación vivencial

Este tipo de capacitación se brinda cuando la organización desea que sus colaboradores desarrollen habilidades como la comunicación, el liderazgo que deben tener, la inteligencia emocional, que siempre tengan un buen trabajo en equipo, que el proceso de adaptabilidad sea siempre el apropiado.

3. Capacitación formal





Este tipo de capacitación se identifica por su proceso de planeación que debe poseer antes de ejecutarse, diagnosticando primero al grupo al cual se va a impartir la capacitación, de esta forma asegurando que se logren desarrollar las habilidades requeridas en el grupo, se conocen como seminarios, talleres, cursos, entre otros.

4. Capacitación informal

Cuando la organización detecte que se necesita fortalecer alguna debilidad o amenaza, se aplica de forma rápida, también se suele tomar como ejemplo cuando se integra un nuevo compañero al equipo y se debe enseñar el procedimiento y la forma de trabajo en el área en la que se encuentre

5. Capacitación promocional

En ciertos campos en los que se han generado inconveniente, los capacitadores ven la oportunidad de ofrecer una capacitación que fortalezca ciertos problemas que se están presentando, ejemplo capacitaciones para entrevistas de trabajo, para emprendimientos, de liderazgos, de atención al cliente, entre otros.

El enfoque principal para una capacitación en los actuales momentos depende de diferentes aspecto, uno de ellos nos menciona (Blanco Iturralde et al., 2024): “En esta era digital, la accesibilidad a la información y la demanda de habilidades tecnológicas han aumentado significativamente, lo que ha elevado el papel de la tecnología en la educación” (pág. 2349), el acceso a la información, a la tecnología, a las inteligencias artificiales es una de las demandas por parte de la sociedad.

Entre los factores que siempre se debe tener en cuenta antes de proceder a la realización de una capacitación es el tiempo a realizarse, por lo general es recomendable que sean de un aproximado a sesenta horas, se recomienda que quienes estén al frente sean personas conocedoras o profesionales en áreas de educación, deben ser dictadas de acuerdo a la necesidad inmediata que posee el equipo de trabajo, se debe desarrollar con el fin de que las capacidades y habilidades en el grupo sean mejores y que promuevan competencias comunicativas y de carácter emocional, para el proceso debe siempre estar acompañado del docentes que está dictando la capacitación (César Augusto Núñez Huamán, 2020).



Entre los métodos que se utilizan en una capacitación, va a depender del grupo a aplicar, sin embargo, hay una gama generalizada. Para ello (Ispring, 2024) define cuatro métodos apropiados:

Capacitación liderada por el instructor

En una sala de conferencias, aula de clases, o cualquier otro espacio, siempre contara con el instructor que se encargará de impartir sus conocimientos, siempre usando las metodologías apropiadas para alcanzar las metas propuestas, generalmente con el uso de presentaciones de contenidos, demostraciones, para evaluar a través de lecciones, permitiendo siempre tener la interacción en todo momentos entre el instructor y los que estén participando, en caso de que no puedan aprender, el instructor podrá incorporar mecanismos que permitan la retroalimentación a todo el grupo.

Capacitación virtual con instructor

Esta capacitación se realiza mediante la colaboración de entornos virtuales, cada persona se conecta a través de un dispositivo tecnológico y puede observar las sesiones de conferencia, esta se puede realizar desde cualquier localidad en la que se encuentre, y el instructor imparte el contenido de manera remota, es considerada una de las mas comunes en la actualidad.

Capacitación a través de e-learning

El aprendizaje se da mediante la utilización de contenidos, ejercicios propuestos, toma de cuestionarios, al no darse de manera remota con el docentes, cada estudiante aprenderá a su propio ritmo, puesto a que ingresará al espacio educativo cuando lo considere o este con tiempo suficiente.

Capacitación experiencial

En las organizaciones se utiliza este tipo de capacitación porque se enfoca principalmente en ejemplos de prácticas que se realizan en otras partes del mundo, logrando observar los resultados que se han obtenido. Los alumnos realizan simulaciones, juegos que son realizados en secuencias, presentación de casos y formación del puesto de trabajo.

El blog elaborados por el Centro Internacional de Estudios Superiores del Español (CIESE, 2024), nos plantea una serie de recomendaciones para realizar una efectiva capacitación:



- ✓ Definir el objetivo del curso, fundamental para alcanzar el propósito por el cual se va a realizar.
- ✓ Identificar el público objetivo, para saber a quienes va dirigido el curso y de que manera fabricar las opciones de actividades.
- ✓ Definir estructura, que permite ubicar los módulos, contenidos y su planificación para llevar un orden adecuado.
- ✓ Crea actividades prácticas e interactivas, eso permitirá que los usuarios puedan tener una mayor experiencia y que adquieran la mayor cantidad de conocimientos.
- ✓ Incorpora evaluaciones y retroalimentación, para poder analizar si el conocimiento fue adquirido de forma efectiva.
- ✓ Seleccionar materiales y recursos, “Identifica fuentes confiables y actualizadas, como libros de texto, artículos académicos, videos educativos, y herramientas de aprendizaje online. Los materiales deben ser relevantes para los objetivos del curso y accesibles para todos los participantes”

Integración de tecnologías educativas.

Creación de recursos propios, los recursos educativos originales, como videos y presentaciones, son esenciales para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Al desarrollar estos materiales, los instructores pueden garantizar que el contenido sea relevante, actualizado y atractivo

Para las capacitaciones que se realizan a los docentes, encontraremos algunos elementos básicos:

Debe existir una planificación previa de los contenidos a ejecutarse, según el grupo de docentes

Se debe definir los objetivos que tendrá la capacitación

Se debe identificar la audiencia, y requerimientos generales

Debe ser seleccionado el contenido, temas, subtemas acordes al tiempo a ejecutarse.

Se debe establecer el formato de la capacitación.

Establecer las fechas de contenidos y las de cumplimiento de actividades.





Identificar los recursos a utilizarse.

En caso de ser en línea, se propondrá la plataforma a utilizar

El formato de evaluación

El cronograma de trabajo

Establecer los criterios para otorgar la capacitación

Un plan de capacitación docente se centra en el aprendizaje y en los aspectos que rodean la docencia.

De las capacitaciones establece que tener planes de capacitación trae beneficios tanto para los colaboradores como para empresa (Cervantes, 2022), tales como:

- Reduce la curva de aprendizaje e integración de nuevos empleados
- Aumenta la capacidad de solución de problemas y toma de decisiones
- Contribuye al desarrollo de habilidades, actitudes y aptitudes
- Mejora el nivel de satisfacción de los empleados
- Fortalece la cooperación entre áreas
- Incrementa la productividad
- Impacta de manera positiva en el alcance de objetivos de la empresa

Funciones del uso de Educaplay en la enseñanza – aprendizaje

Dentro de la plataforma Educaplay desde el años 2010 se han establecidos diversas actividades, y se han identificado algunas de ellas que potencian con mayo facilidad el proceso de retroalimentación, siendo las actividades como crucigramas, otras como completar palabras, completar, video quiz, siendo estas interactivas y mejorando el vocabulario de forma activa en los usuario (Jurado Enríquez, 2022).

Entre las actividades que se describen como potencialmente llamativas e importantes tenemos las siguientes:

Actividades de adivinanzas; esta permite el desarrollo de la creatividad, el estudiante desarrolla el lenguaje, memoria y razonamiento.

El uso de los crucigramas; al utilizar palabras principales, sonidos o poder observar imágenes, la consideramos una actividad de entretenimiento y permite ampliar el vocabulario.



La sopa de letras; permite completar palabras mediante la búsqueda, mejorando las habilidades utilizando el abecedario completo.

La actividad de diálogo; poder interactuar mediante dos o más personas, lo convierte en un recurso para juegos que desarrollan las competencias de comunicación.

Los dictados; mejoran la ortografía.

Además de aquellas las actividades como ordenar letras o palabras; relacionar elementos de un tema; crear cuestionarios tipo test para gamificación; mapa interactivo y Videoquiz interesantes.

Tipos de actividades en Educaplay

Fuente obtenida desde el sitio web de la plataforma Educaplay, se encuentran las actividades que se pueden emplear, entre ellas podemos encontrar en la plataforma EDUCAPLAY, (2025):

- Sí o No. - es un juego en el que respondes las preguntas deslizando las cartas hacia los lados, o pulsando los botones.
- Froggy Jumps. - es un juego donde llevas a Froggy Jumps a la orilla escogiendo los nenúfares correctos.
- La Adivinanza. - es un juego donde encuentras la solución a un acertijo a partir de una serie de pistas.
- Mapa Interactivo. - es un juego donde identificas una serie de puntos situados encima de una imagen.
- Relacionar Grupos. - es un juego donde seleccionas las cartas vinculadas a cada grupo en los paneles.
- El Test. - es un tipo de actividad donde escoges o escribes las respuestas correctas a las preguntas.
- La Ruleta de Palabras. - es un juego donde adivinas palabras a partir de una letra y una definición.
- En el juego del Memory. - tienes que voltear dos cartas a la vez, intentando formar parejas.



- Relacionar Columnas. - es un juego donde emparejas dos elementos relacionados, uno en cada columna.
- La Sopa de letras. - es un juego donde tienes que encontrar palabras escondidas en una malla de letras.
- El Crucigrama. - es un juego donde tienes que rellenar palabras entrecruzadas a partir de pistas.
- Completar frases. - es un tipo de juego donde tienes que rellenar los huecos en un texto.
- Ordenar Letras. - es un juego donde tienes que poner en el sitio correcto letras desordenadas que forman palabras.
- Ordenar Palabras. - es un juego donde tienes que ordenar palabras en desorden para formar frases.
- El Video Quiz. - es un juego donde respondes preguntas intercaladas en un video.
- El Dictado. - es un juego donde escribes exactamente lo que escuchas en los audios.
- La Presentación. - es una actividad donde muestras contenido de forma organizada.
- El Diálogo. - es un juego donde escuchas y lees un diálogo entre dos o más personajes.

Marco legal

Implementación de tecnología en la educación según la UNESCO

La integración de la tecnología en la educación ha revolucionado la manera en que enseñamos y aprendemos. Este proceso, aunque presenta desafíos, ofrece un sinfín de oportunidades para mejorar la calidad de la educación y preparar a los estudiantes para un futuro cada vez más digital.

La Unesco a establecido que en la Educación existan los Objetivos de Desarrollo Sostenible: objetivos de aprendizaje, entre uno de ellos y basados en la presente investigación: La relevancia de oportunidades inclusivas y equitativas de educación de calidad y a lo largo de toda la vida (aprendizaje formal, no formal e informal, incluyendo el uso de la TIC) y en todos los niveles, para mejorar las vidas de las personas y lograr el desarrollo sostenible (UNESCO, 2017), por lo tanto la educación debe un derecho humano fundamental y una inversión



estratégica para el desarrollo de cualquier sociedad, incluyendo principalmente las tecnologías adecuadas para el proceso.

Marco Legislativo de Ecuador

La formación y capacitación está regulada en el sector público, mediante su documento impuesto por el Ministerio de Trabajo, se redactan características e importancias (Rodríguez, 2021). En el consta el Plan Nacional de Formación y Capacitación del Sector Público 2022-2025 La Constitución de la República del Ecuador instituye que “El Estado garantizará la formación y capacitación continua de las servidoras y servidores públicos a través de las escuelas, institutos, academias y programas de formación o capacitación del sector público; y la coordinación con instituciones nacionales e internacionales que operen bajo acuerdos con el Estado”. Art 234

El marco legislativo y político para la tecnología en la educación establece:

A nivel nacional, Ecuador incluye dentro de su marco normativo sobre el uso de tecnología en la educación. La Constitución de la República de Ecuador establece en el artículo 347 literal 8) que será responsabilidad del Estado incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales. Adicionalmente norma que todas las personas, en forma individual o colectiva tienen derecho a: el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación (UNESCO, 2023).

Postura ante la investigación

A los grandes cambios de la educación y de los procesos de capacitación para el fortalecimiento de los procesos dentro del aula, nosotros como investigadores nos enfocamos en una teoría conectivista que surgió justo en nuestro siglo XXI, tratando de conectar más a la sociedad y unirla digitalmente, es decir, con el uso de la tecnología. George Siemens, fundador del conectivismo. La inteligencia artificial nos puede ayudar a dar sentido a un mundo complejo. Publicó un célebre artículo en 2004 en el que analizó los cambios en la forma en que aprendemos en la era digital. En una entrevista con Infobae, repasó los avances de su teoría (Fernández, 2021).



Es importante resaltar que esta teoría nos permite impulsar la utilización de los recursos que ofrece la conectividad y comprendemos la importancia de utilizar los recursos tecnológicos que faciliten a los docentes aplicar juegos o actividades lúdicas para captar el aprendizaje de los estudiantes en cualquiera de los niveles establecidos, de las investigaciones existentes podemos afirmar que el uso de la plataforma Educaplay mejora la experiencia del aprendizaje y enseñanza, en los diferentes subniveles educativos. Por tanto, consideramos que la visión y misión en el campo educativo en los actuales momentos debe ser apegada a la conectividad de la sociedad estudiantil.

Se debe definir en el marco del uso de la tecnología, el acceso en algunas zonas de nuestro país es limitado puesto a las condiciones de vulnerabilidad o al margen en el que se encuentran ubicados los estudiantes o los docentes, nuestra investigación tiene esa desventaja de que toda la población no podrá contar con el beneficio, puesto a que es complicado el acceso total del recurso tecnológico, a continuación, detallamos un cuadro tomado de la página del Instituto Nacional de Estadísticas y Censo, donde se detalla: “La información de Tecnologías de la Información y Comunicación genera datos sobre equipamiento, acceso y uso del computador, internet y celular, en el hogar proporcionando insumos para el análisis y formulación de políticas pública”.

Figura 1:

INEC, estadística de acceso y uso de computador, internet y celular

Resumen 2024 Una visión general de los resultados del período.

Indicadores de TIC 2022 – 2024 (Nacional)	Jul-22	Jul-23	Jul-24
Hogares con Acceso a Internet (%)	60,4	62,2	69,0
Personas que utilizan Internet ¹ (%)	63,7	72,7	77,2
Personas que tienen celular activo (%)	66,8	68,6	69,3
Personas que tienen teléfono inteligente ² (%)	62,2	66,0	67,7
Alfabetización digital ³ (%)	6,2	7,8	8,4

Notas:
1. Personas que utilizan internet, se refiere a la población de 5 y más años que ha usado internet en los últimos 12 meses, dentro cualquier lugar.
2. Personas que tienen teléfono inteligente, se refiere a la población de 5 y más años, con acceso actual o anticipado a internet en el hogar o en un lugar.
3. Se consideran alfabetizados digitales a una persona de 15 o más años cuando cumple simultáneamente los requisitos: 1) No tiene celular activo; 2) En sus últimos 12 meses no ha utilizado computadora; 3) En los últimos 12 meses no ha utilizado internet.
La información del 2022 corresponde a la Encuesta de Empleo, Ingresos y Salarios – Censos.





Nota: Datos obtenidos del Instituto Nacional de Estadísticas y Censo

Sin embargo, desde el año 2022 hasta la actualidad se ha evidenciado un aumento en el uso y acceso a TIC, alcanzando un porcentaje del 77,2 por ciento de acceso a internet por parte de las personas que habitan Ecuador, no obstante, se debe reconocer que en su gran mayoría podremos tener un impacto positivo en el proyecto y propuesta a implementar, dando a conocer el uso de la plataforma Educaplay y sus ventajas positivas en el proceso educativo, reconociendo también que existe una cantidad de población sobre todo rural que no posee internet o algún dispositivo tecnológico.

En definitiva, se puede vislumbrar y justificar una más que posible expansión y popularización del Conectivismo en el ámbito educativo teniendo en cuenta la evolución actual de la tecnología de la información y las redes sociales, que de momento avanzan imparables a expandirse a todos los aspectos de la vida social de nuestra comunidad, y por lo que el ámbito educativo debe adecuarse a las nuevas perspectivas integrando de la mejor forma posible sus principios para utilizarlos con el fin de garantizar a los futuros alumnos la mejor educación posible (Sanchez-Cabrero et al., 2019).

Por lo tanto, si es factible aprender de conectivismo, ya que esta teoría del aprendizaje puede ayudar a los estudiantes a aprender de manera más efectiva. El conectivismo se basa en la idea de que el aprendizaje se produce a través de las interacciones sociales y las relaciones entre las personas. Nos mantenemos firmes en que se debe aprovechar la gran cantidad de usuario con internet y dispositivos móviles, para usar en las clases educativas de escuelas y colegios recursos provenientes de la plataforma Educaplay.

La capacitación en Educaplay dota a los docentes de las herramientas necesarias para diseñar actividades de aprendizaje más efectivas y evaluar de manera precisa el progreso de sus estudiantes. Al obtener datos detallados sobre el rendimiento de cada alumno, los maestros pueden ajustar sus estrategias de enseñanza y garantizar un aprendizaje significativo para todos



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

En este capítulo se describe la metodología de la investigación empleada en la estrategia de capacitación docente para el apoyo en clases, el cual se ha logrado que sea de manera virtual, validando el enfoque de investigación en el área tecnológica, dando a conocer también los métodos empleados, así mismo, se definen los resultados obtenidos de los instrumentos utilizados en el proceso. Se determina el diagnóstico inicial de la investigación, los métodos apropiados para dirigir metodológicamente el proceso de investigación, con el objetivo de garantizar que sea apropiada una capacitación.

Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

La selección de las categorías de operación de variables respalda teóricamente los aspectos básicos conceptuales, permitiendo abordar el contexto de la investigación. Y desarrollar los cimientos conceptuales.

Tabla 1

Conceptualización y Operacionalización de las variables

Tipo de variable	Nombre	Definición	Técnica	Instrumento
Independiente	Estrategia de capacitación docente sobre la herramienta de gamificación Educaplay	Las estrategias de capacitación son planes diseñados para desarrollar las habilidades, conocimientos y actitudes de los empleados, con el objetivo de mejorar su desempeño y contribuir al éxito de la organización. Al implementar esta estrategia, se busca que los docentes adquieran las competencias necesarias para utilizar Educaplay de manera efectiva y creativa, transformando así sus	Validación de expertos	Rubrica de evaluación de estrategia de capacitación



prácticas pedagógicas y mejorando el proceso en el aula, (usellers, 2023) plantea: “La estrategia de capacitación es algo que debe definirse, planificarse y ejecutarse adecuadamente para garantizar los resultados esperados. Debe favorecer la consecución de los objetivos organizacionales, profesionales y personales”

Dependiente

Apoyo al proceso de aprendizaje de los estudiantes

El uso del sitio Web Google Sites para la implementación de una capacitación acerca de Educaplay en la Unidad Educativa Bolivia, mejora significativamente las competencias digitales tanto de los docentes como la comunidad estudiantil, llevando a cubrir las demandas acerca de la tecnología, logrando avanzar en este siglo XXI, reduciendo una brecha tecnológica. El uso de los recursos educativos de plataformas como la ya mencionada, permite transformar positivamente la educación y preparar a los estudiantes para los cambios presentes en el futuro. Promoviendo experiencias en los salones de clases,

Encuesta aplicada a docentes

Cuestionario de encuestas





siendo los más acordes y adaptando de forma eficiente a los actuales cambios en la educación de nuestro país Ecuador, y los cambios globales en el aprendizaje de conocimientos y utilización de las TIC y de las TAC en el campo (Galarza-Cordova et al., 2024) .

Nota: Se presenta la conceptualización de las variables

Enfoque de la investigación

La presente investigación posee un enfoque mixto, siendo es una estrategia metodológica que combina de manera sistemática los métodos cuantitativos y cualitativos. Esta integración permite obtener una comprensión de análisis de datos obtenidos de forma estadística numérica, para convertir esos datos en la interpretación cualitativa aprovechando los datos y su entendimiento.

El componente cuantitativo de la investigación es utilizado para la recopilación de datos numéricos según la frecuencia con la que se haya escogido las opciones o alternativas, permitiéndonos utilizar la parte porcentual, con dicha información elaborar el diagnóstico del uso de las tecnológicas en el aula de clases antes de cualquier capacitación. específicamente datos referentes a las herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que aplican los docentes que imparte sus clases en la Institución Educativa Bolivia ubicada en el cantón Manta de la Provincia de Manabí.

En cuanto al componente cualitativo, se utiliza para explorar y tener una comprensión de las percepciones y opiniones de los docentes en cuanto a la capacitación para el uso progresivo de los recursos de la plataforma Educaplay.

El uso del enfoque mixto nos permite comparar y contrastar los resultados cuantitativos y cualitativos para obtener un amplio resultado para alcanzar positivamente y cumplir con lo objetivos planteado.



Alcance de la investigación

La investigación es de carácter tecnológica, detalla la importancia de la capacitación docente, primordialmente los recursos a utilizar en la plataforma Educaplay, permitiendo que se provee la información a los docentes para que se aplique en las clases diarias en cualquiera de sus niveles, enfocado en el uso de la estrategia a través del sitio web google sites, donde está la información de su manejo permitiendo un apoyo al aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Bolivia u otra institución, permitiendo a docentes de los diferentes subniveles educativos, crear espacio lúdico en clases, que le permitan a los estudiantes aprender de manera didáctica siguiendo los principios y objetivos de la UNESCO, aprendiendo con el uso de la aplicación de tecnologías en este siglo tecnológico.

El alcance de la investigación incluirá a más de la recopilación de información, los recursos para manipulación directa por los docentes, para que ellos practiquen y puedan aplicarlos de forma frecuente en su labor diaria.

Declaración y justificación del tipo de investigación

Nivel teórico: inductivo – deductivo, analítico – sintético

En la investigación inicialmente se observó distintos casos en particulares para lograr alcanzar una conclusión general, identificación datos específicos de los problemas y detallando el más importante para nuestro punto de vista, generando pequeñas conceptualizaciones (inductivo). Posterior aquellos con la ayuda bibliográfica y los datos pudimos establecer datos científicos formulando los conceptos complejos y formando conocimientos de forma amplia de la tecnología y la aplicación en el ámbito educativo (deductivo).

La investigación inductiva parte de la observación de casos particulares para llegar a conclusiones generales. Es decir, se comienza recolectando datos específicos sobre un fenómeno, y a partir de este análisis detallado, se generan teorías o hipótesis más amplias

Se tomó el objeto de estudio, descomponiendo en partes específicas o pequeñas y fácil de comprender para iniciar con la examinación (analítico), posterior aquello unir cada elemento, concepto y dato para obtener un solo análisis que se generalice en lo investigado y se defina lo necesaria que es una capacitación a los docentes acerca de la plataforma Educaplay (sintético).



Nivel empírico

Revisión documental

La revisión documental la utilizamos como un recurso de la investigación primordial, ya que para despejar dudas de conceptos y aplicar los métodos planteados, recurrimos a la búsqueda sistemática y crítica de la literatura ya existente, facilitilla la información en cualquier campo de investigación y conocimientos específicos requeridos, lo que permite identificar preguntas de investigación relevantes y diseñar una metodología adecuada y una sustentación teórica genuina.

Encuestas

Así como la información científica investigada y obtenida, se aplicaron encuestas a los 17 docentes, siendo un papel crucial en la recopilación de datos de esta investigación, para descubrir principalmente de la fuente involucrada la importancia de aplicar la investigación en aquel establecimiento educativo.

Entrevistas

Luego del análisis de las encuestas, se permitirá participar en una prueba piloto de la capacitación a 6 docentes: uno por el subnivel inicial, uno por el subnivel preparatoria, un por el subnivel elemental, un por el subnivel medio, un por el subnivel superior, un docente por el subnivel bachillerato, posterior al manejo de la capacitación en el sitio web se realizara la entrevista para mejorar la propuesta y verificar que sea positiva en la incorporación de las clases.

Consulta a Especialistas

Este proceso busca la opinión y experiencia de expertos en el campo de la educación, la tecnológica e innovación para obtener un análisis de la estrategia propuesta en la presente investigación, dando validez a la misma.

Nivel estadístico – matemático

Estadística descriptiva

Con ayuda de la estadística pudimos simplificar el conjunto de datos obtenido de la encuesta y de la consulta a los especialistas, logrando que sean datos manejables, nos permitió resumir y



poder interpretarlos de forma clara y concisa, de la misma forma, facilitando a las personas a entender la información de manera simplificada y que describe los resultados obtenidos.

Delimitación de la población y la muestra

La Unidad Educativa Bolivia está ubicada en el cantón Manta, perteneciente a la provincia de Manabí, ofertando los subniveles educativos desde inicial, preparatoria, básica media, superior y el bachillerato, está conformado por 17 docentes, incluido ya los administrativos. Para la investigación utilizamos el total de docentes, considerando que la herramienta Educaplay es muy versátil y de acceso libre y gratuito nos acogimos a tomar la información de la totalidad de la población docente de la institución. Aclarando que de los 17 docentes el total fue utilizado para las encuestas dentro de la investigación.

Población y muestra

Tabla 2

Población y muestra

Ítem	Estrato	Frecuencias	Porcentajes
1	Docentes	17	100%
	TOTAL	17	100%

Nota: Los datos fueron proporcionados por secretaría de la Unidad Educativa Bolivia

Métodos y proceso de investigación

El proceder metodológico esta dado de la siguiente manera:

- i) Se aplicará una encuesta inicial acerca de la plataforma educativa a los docentes que laboran en la Unidad Educativa Bolivia del cantón Manta, de todos los subniveles educativos.
- ii) Se elaborará la estrategia de capacitación en el sitio web Google Sites.
- iii) Posteriormente de la encuesta se procederá hacer el respectivo análisis de la importancia de aplicar una estrategia de capacitación docente acerca de la plataforma Educaplay y la elaboración de una página de capacitación de manera virtual.
- iv) Luego se ejecutará la validación de la propuesta con la ayuda de expertos, es decir,



profesionales con título de cuarto nivel y con la experiencia a fines educativos, innovadores y tecnológicos.

- v) Se procederá a revisar las observaciones realizada por los expertos, ubicar los datos organizados y sintetizados, y en caso de que existieren asunto por corregir se procederá a la corrección respectiva.
- vi) Se presentará la capacitación a un grupo focalizado, entre ellos 6 docentes, 1 docente de cada subnivel educativo, al cual una vez revisado el sitio de capacitación virtual y su planificación se le realizará una entrevista de 6 preguntas.
- vii) Se presentarán los resultados obtenidos del proceso.

Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

Análisis y presentación de resultados de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Bolivia, como fuente directa de lo importante de incorporar a las clases el uso de tecnología, en este caso el uso de la plataforma gratuita Educaplay.

Análisis de la encuesta a docentes

En cuanto a la encuesta aplicada a los docentes obtuvimos los siguientes resultados:

1. ¿A qué subnivel educativo imparte clases?

Tabla 3

Subnivel educativo al que imparten clase los docentes

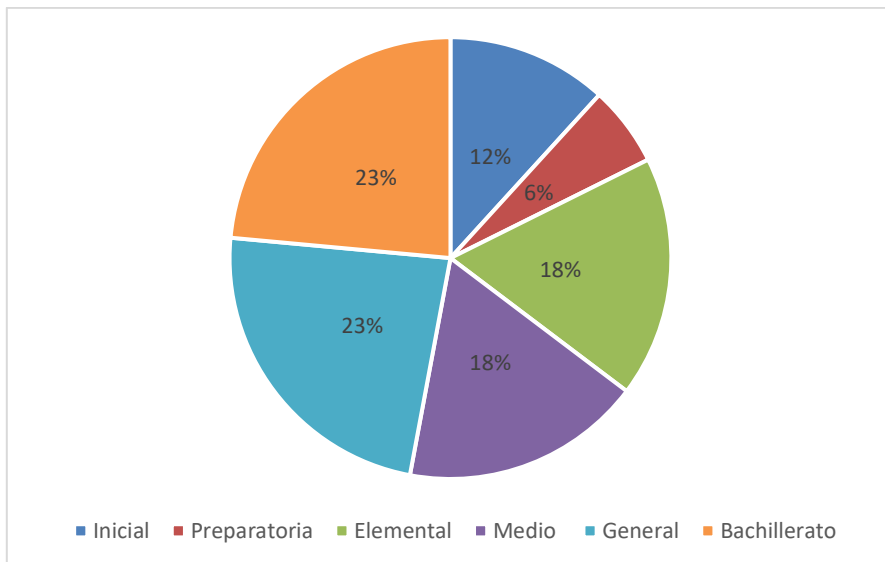
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Inicial	2	12 %
2	Preparatoria	1	6 %
3	Elemental	3	18 %
4	Medio	3	18 %
5	General	4	23 %
6	Bachillerato	4	23 %
TOTAL		17	100 %

Nota: Resultados de la encuesta aplicada a Docentes de la Unidad Educativa Bolivia



Figura 2

Subnivel educativo al que imparten clase los docentes



Nota: Este es el resultado porcentual de la encuesta a docentes de la Unidad Educativa Bolivia. De los docentes, 2 respondieron que imparten clases a inicial corresponde a un 12 %, 1 imparte en preparatoria equivalente a 6 %, 3 en elemental corresponde a un 18%, de la misma forma 3 pertenecen al subnivel medio, 4 pertenecen al subnivel general y de bachillerato, estos últimos corresponden a un 23 %. Al ser el total de docentes de la institución existe variedad de subniveles al existir un paralelo por cada curso, así mismo los docentes de básica superior y bachillerato imparten en todos los cursos por dar clases por áreas.

2. ¿Ha presenciado utilizar herramientas tecnológicas en el ámbito educativo?

Tabla 4

Conocimientos de herramientas tecnológicas

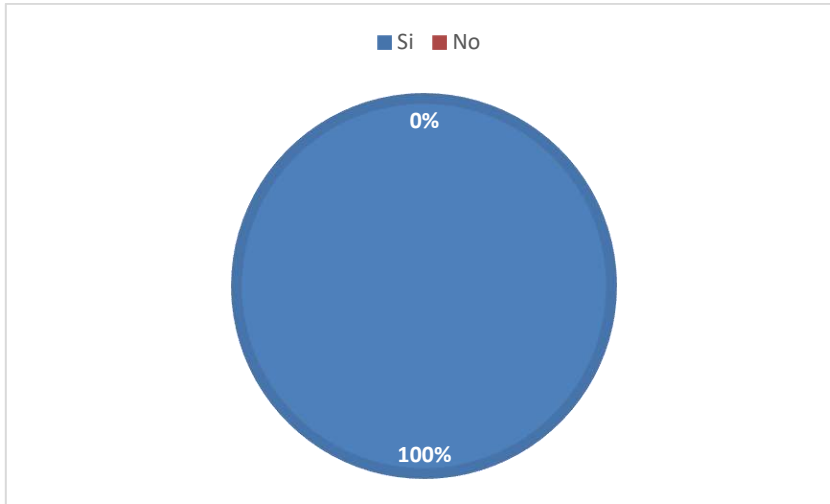
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	17	100 %
2	No	0	0 %
TOTAL		17	100 %

Nota: Resultados de la encuesta aplicada a Docentes de la Unidad Educativa Bolivia



Figura 3

Conocimientos de las herramientas tecnológicas



Nota: Este es el resultado porcentual de la encuesta a docentes de la Unidad Educativa Bolivia. En la pregunta 17 docentes lo que corresponde al 100% de encuestados, ha escuchado o visto utilizar herramientas tecnológicas en una clase.

3. ¿Ha implementado alguna vez juegos interactivos como parte de sus clases?

Tabla 5

Inclusión de juegos interactivos provenientes de herramientas tecnológicas

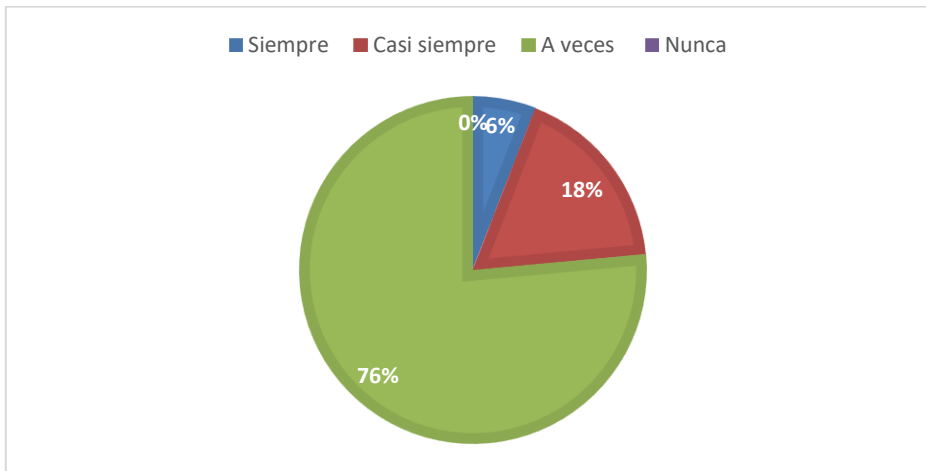
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Siempre	1	6 %
2	Casi siempre	3	18 %
3	A veces	13	76 %
4	Nunca	0	0 %
TOTAL		17	100 %

Nota: Resultados de la encuesta aplicada a Docentes de la Unidad Educativa Bolivia

Figura 4



Inclusión de juegos interactivos provenientes de herramientas tecnológicas



Nota: Este es el resultado porcentual de la encuesta a docentes de la Unidad Educativa Bolivia De los docentes encuestados en la pregunta del uso de recursos tecnológicos en la trayectoria educativa; 1 escogió que mucho, es decir, 6%, 3 escogieron que casi siempre equivalente al 18 %, mientras que 13 docentes se inclinaron por la opción a veces correspondientes al 76% y la opción nunca 0 %. *Ver en anexo tabla e ilustración*

4. En su experiencia. - ¿Cuáles de las actividades educativas creadas en plataformas tecnológicas educativas considera usted de mayor impacto en la evaluación o retroalimentación de aprendizajes?

Tabla 6

Actividades de mayor relevancia en la evaluación o retroalimentación de conocimientos

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Sopa de letras	3	17 %
2	Crucigramas	3	18 %
3	Test	10	59 %
4	Video quiz	1	6 %
5	Otros	0	0 %
TOTAL		17	100 %

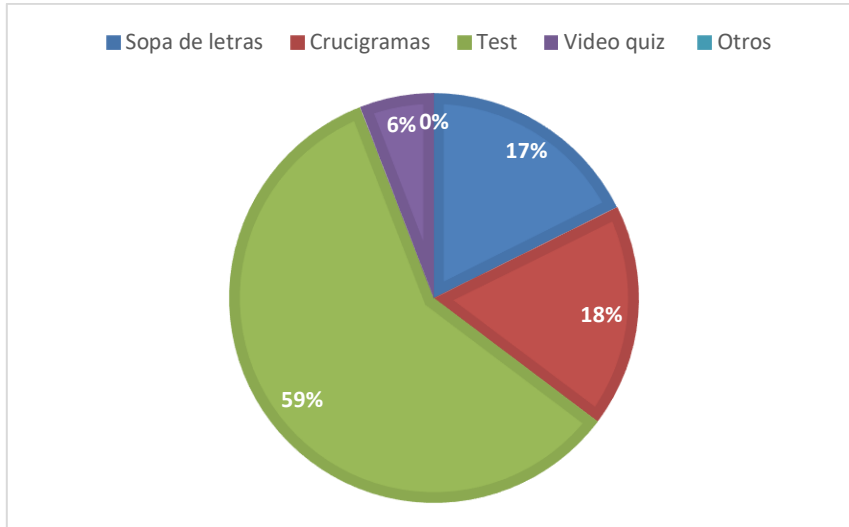
Nota: Resultados de la encuesta aplicada a Docentes de la Unidad Educativa Bolivia





Figura 5

Actividades de mayor relevancia en la evaluación o retroalimentación de conocimientos



Nota: Este es el resultado porcentual de la encuesta a docentes de la Unidad Educativa Bolivia De la pregunta para saber cuál de los recursos es de mayor relevancia para la evaluación o retroalimentación, se obtuvieron los resultados: 6 % video quiz 1 docente, 17 % sopa de letras 3, 18% crucigramas 3, 59 % test 10, otros 0 %. *Ver en anexo tabla e ilustración*

5. ¿Qué beneficios cree usted que aportan los juegos interactivos con tecnología en el aprendizaje de sus estudiantes?

Tabla 7

Beneficios de la implementación de juegos interactivos con el uso de tecnología

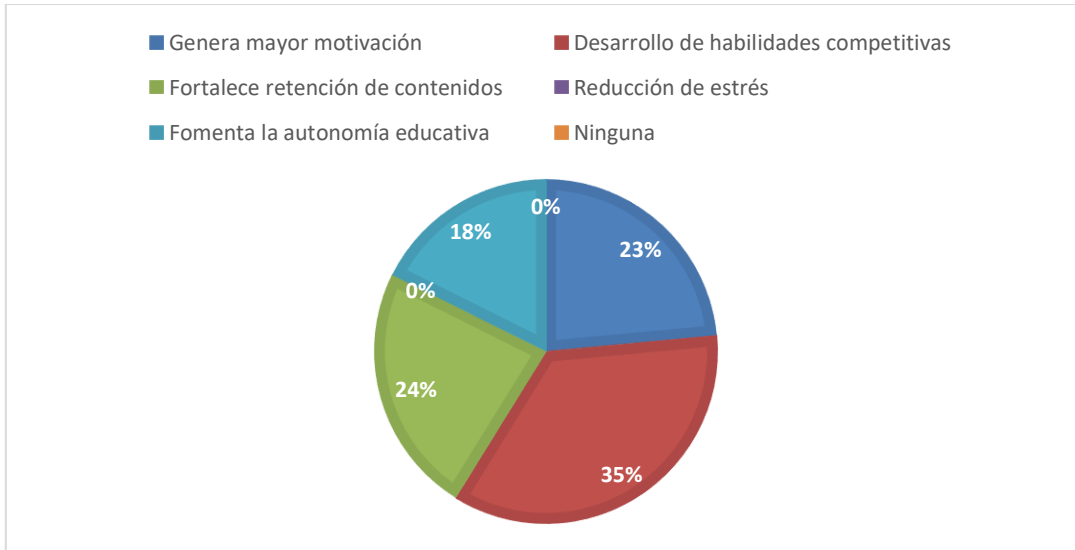
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Genera mayor motivación	4	23 %
2	Desarrollo de habilidades competitivas	6	35 %
3	Fortalece retención de contenidos	4	24 %
4	Reducción de estrés	0	0 %
5	Fomenta la autonomía educativa	3	18 %
6	Ninguna	0	0 %
TOTAL		17	100 %



Nota: Resultados de la encuesta aplicada a Docentes de la Unidad Educativa Bolivia

Figura 6

Beneficios de la implementación de juegos interactivos con el uso de tecnología



Nota: Este es el resultado porcentual de la encuesta a docentes de la Unidad Educativa Bolivia En la pregunta de los posibles beneficios que se generan a través del uso de la tecnología en clases, 4 docentes escogieron que genera mayor motivación siendo el 23 %, 6 desarrollo de habilidades competitivas correspondientes al 35 %, 4 fortalece la retención de contenidos corresponde a un 24 %, reducción de estrés 0%, 3 fomenta la autonomía 18 % y 0 % para la opción ninguna

6. ¿Conoce usted la plataforma Educaplay y su recursos gratuitos que oferta como; rompecabezas, quiz, videos, mapas mentales, u otros?

Tabla 8

Conocimiento de recursos en la plataforma Educaplay

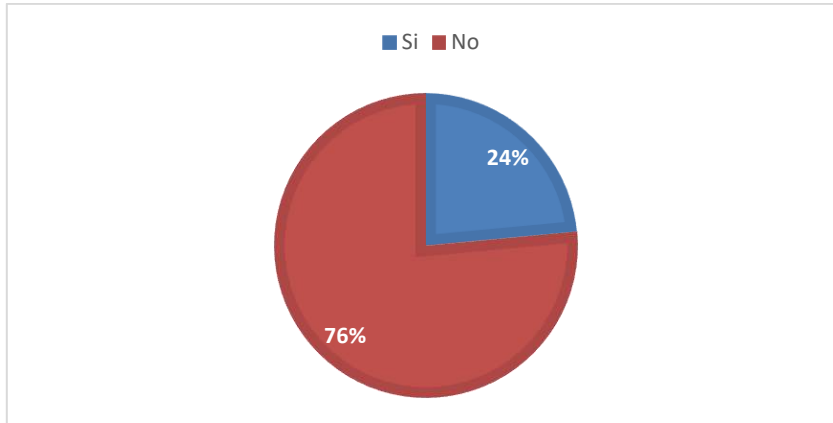
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	4	24 %
2	No	13	76 %
TOTAL		17	100 %

Nota: Resultados de la encuesta aplicada a Docentes de la Unidad Educativa Bolivia



Figura 7

Conocimiento de recursos en la plataforma Educaplay



Nota: Este es el resultado porcentual de la encuesta a docentes de la Unidad Educativa Bolivia. Del total de los docentes encuestados: 4 de ellos se inclinaron por la opción si equivalente al 24%, y 13 escogieron la opción no con un 76%, en su gran mayoría desconocen el uso de la plataforma y de sus recursos gratuitos que se pueden utilizar.

7. ¿Ha creado usted en algún momento recursos educativos en la plataforma Educaplay?

Tabla 9

Uso de la plataforma Educaplay

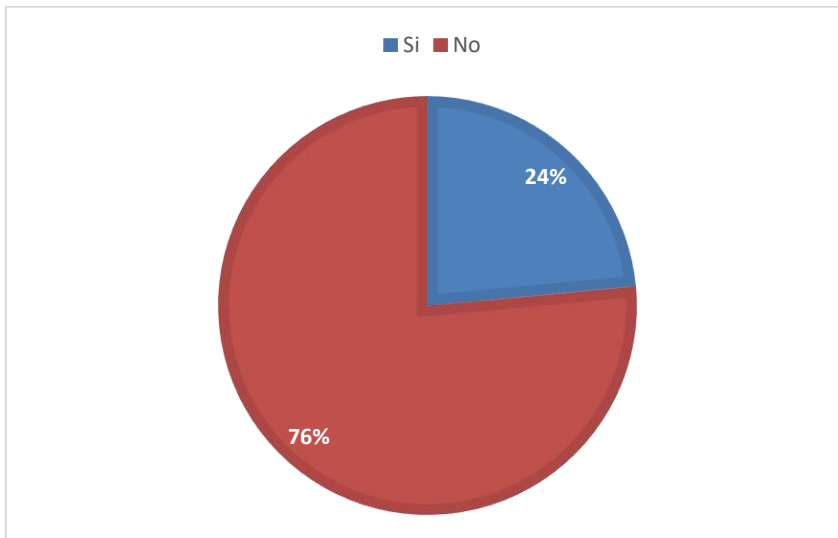
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	4	24 %
2	No	13	76 %
TOTAL		17	100 %

Nota: Resultados de la encuesta aplicada a Docentes de la Unidad Educativa Bolivia

Figura 8



Uso de la plataforma Educaplay



Nota: Este es el resultado porcentual de la encuesta a docentes de la Unidad Educativa Bolivia. En la pregunta del uso de Educaplay 4 docentes se inclinaron por la opción si equivalente al 24%, y 13 de los encuestados escogieron la opción no con un 76%, reconociendo que en su gran parte de docentes no ha creado algún recurso en la plataforma, siendo estos de forma libre.

8. En su labor docente ¿ha participado usted en capacitaciones que implican el uso de las TAC?

Tabla 10

Participación en capacitación de TAC

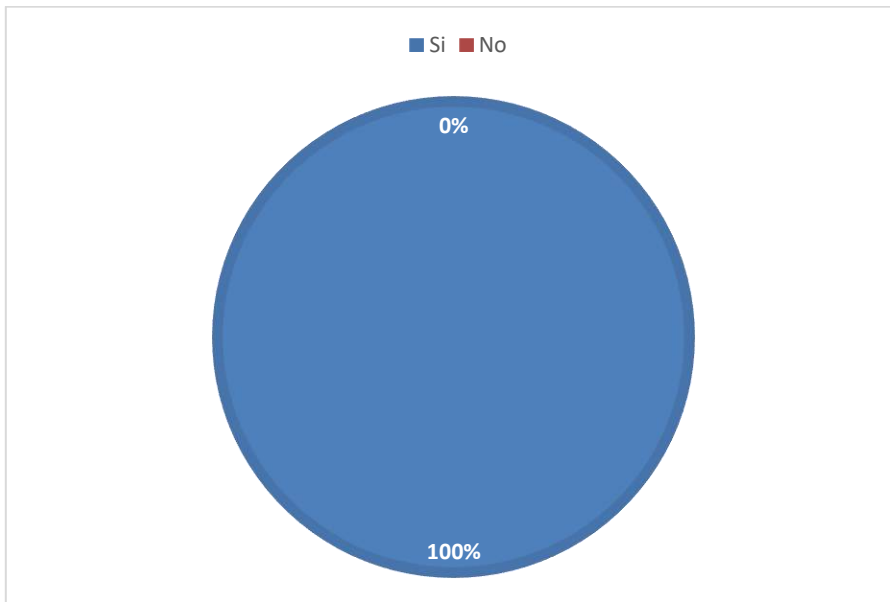
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	17	100 %
2	No	0	0 %
TOTAL		17	100 %

Nota: Resultados de la encuesta aplicada a Docentes de la Unidad Educativa Bolivia

Figura 9



Participación en capacitación de TAC



Nota: Este es el resultado porcentual de la encuesta a docentes de la Unidad Educativa Bolivia. Los 17 docentes escogieron la opción si equivalente al 100 %, mientras que la opción no costó de un 0 %, siempre los docentes están en constantes capacitaciones, gracias al ministerio de educación, con el programa de capacitación continua.

9. ¿Considera que una capacitación sobre la plataforma Educaplay sería valiosa para su desarrollo profesional y para mejorar sus estrategias de enseñanzas?

Tabla 11

Implementación de capacitación acerca de la plataforma Educaplay

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente necesario	17	100 %
2	Poco necesario	0	0 %
3	Nada necesario	0	0 %
TOTAL		17	100 %

Nota: Resultados de la encuesta aplicada a Docentes de la Unidad Educativa Bolivia

Figura 10

Implementación de capacitación acerca de la plataforma Educaplay



Nota: Este es el resultado porcentual de la encuesta a docentes de la Unidad Educativa Bolivia. Los 17 docentes escogieron la alternativa totalmente necesaria siendo el 100 % de los encuestados, y el 0 % para las alternativas poco necesario y nada necesario.

Análisis de la entrevista

Luego de la encuesta se puede determinar que una capacitación docente es clave esencial para el apoyo a los docentes en la enseñanza, y es necesario aplicarlo en las clases para el fortalecimiento de aprendizajes de los estudiantes. Se seleccionó un grupo de docentes para presentarle la capacitación piloto, la planificación y los contenidos que fueron incluidos en la propuesta como estrategia de capacitación, luego de haber revisado la información y un sitio web de capacitación, se aplicaron varias preguntas obteniendo las siguientes características cualitativas:

- Los docentes consideran que la capacitación debe ser de manera práctica, pues, así como la misma plataforma ofrece recursos para el aprendizaje mediante juegos y la utilización práctica de sus recursos, ellos establecieron que la capacitación debe ser de la misma forma.
- Por el motivo de tiempo, traslado y ser una plataforma online, la cual utiliza como recurso el internet y un dispositivo móvil, los docentes entrevistados indicaron que la capacitación debe ser 100% de manera virtual, pudiendo realizarla en cualquier lugar donde se encuentre, únicamente que poseen internet y un dispositivo tecnológico.



- Del tiempo de duración de la capacitación y según los contenidos, establecieron el parámetro de 2 semanas a 5 semanas de duración, para que no sea extensa y que haya tiempo para practicar.
- La idea de capacitación acerca de Educaplay le pareció muy innovadora y positiva para poder aplicarla con sus estudiantes.
- La cantidad de contenidos debe ser precisa y no tan extendida puesto a que cada docente aprende según su capacidad y tiempo que posee.

Etapas del estudio teórico

La investigación recoge los datos importantes de la plataforma Educaplay como un medio de tecnología para el apoyo a la enseñanza, adicional se establecen los elementos principales que ofrece de forma libre y sin costo la plataforma, y pone a su disposición desde el año 2010 diferentes juegos lúdicos de aprendizaje y retroalimentación.

La capacitación docente debe ser prioridad en el sistema educativo, dentro del marco teórico, se plantea los antecedentes existentes desde sus inicios en el siglo XVII, y se indica también la importancia de una capacitación continua en el proceso.

En el ámbito actual y con las descripciones investigadas conceptualmente, se puede manifestar que la plataforma Educaplay goza de una amplia capacidad de recursos para el fortalecimiento y motivación del alumnado en sus aprendizajes, logrando un propósito esencial de evaluación y retroalimentación.

Modelación de la propuesta

La propuesta Estrategia de capacitación docente sobre la plataforma Educaplay como apoyo al proceso de aprendizaje en la Unidad Educativa Bolivia será planificada de la siguiente manera:

- Se planificarán 3 semanas de capacitación, detallados en el capítulo 3
- Será con contenidos de introducción, aplicación de conocimientos por los docentes, recursos ya elaborados en la Comunidad Educaplay.
- La modalidad será virtual
- Se creará un sitio Web en Google Sites para poder inscribir a los docentes y que tengan acceso a la información en cualquier momento del día.



- Se recibirán observaciones en caso de existir

Etapa de diagnóstico final

Ya creado el sitio web Google Sites con toda la planificación que se ejecutará, cuatro especialistas en el área de educación evaluaron si la capacitación, planificación contenida en el sitio Web es la apropiada como capacitación a los docentes y causó un impacto positivo en el proceso de enseñanza de los docentes según los resultados obtenidos de la rúbrica.

Mediante la presentación piloto, el grupo focalizado de docentes cuya cantidad es 6, recibió la información, planificación y contenido de la capacitación, mediante la cual se determinó que la capacitación será muy importante y esta acorde al tiempo solicitado y las características.

Conclusión de la etapa diagnóstico

En la Unidad Educativa Bolivia, se puede percibir distintos aspectos a considerar para la elaboración de la estrategia de capacitación al docente acerca de la plataforma Educaplay. En el proceso de estudio se estableció que los docentes han observado clases con el apoyo de medio tecnológicos, es decir, con el uso de recursos utilizados de plataformas educativas o aplicaciones del mismo tipo, y al menos en algún momento de su trayectoria académica han impartido clases con el uso de la tecnología como medio favorable en el proceso de enseñanza, de la misma forma los docentes consideran que el uso de los test tiene mayor relevancia para el proceso de evaluación de los estudiantes, permitiendo que la clase sea didáctica y la retroalimentación de manera efectiva.

El uso recursos para gamificar o cubrir un contenido tiene una gran importancia, pues los maestros consideran que desarrolla habilidades competitivas, genera motivación y fortalece la retención de contenidos de la clase impartida de cualquier área.

En el ámbito educativo siempre se está en constante capacitación de algunos aspectos importantes en pro de la calidad educativa, y es necesario que se implemente una capacitación docente acerca de la plataforma Educaplay, siendo primordial y totalmente necesario poseer los conocimientos y poder aplicarlos en el diario vivir.

Es notable que los docentes no poseen conocimientos bases de la plataforma Educaplay, sin embargo, aplican otros tipos de recursos.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Propuesta

Mediante la ayuda de la tecnología, se ha planteado la creación de un sitio web, como principal recurso para ejecutar la capacitación a docentes para que les permita conocer y aplicar recursos que se encuentran disponibles, de forma libre y gratuita en la plataforma Educaplay, es necesario saber que actualmente las clases se centran en que sean didácticas, lúdicas y que el aprendizaje sea significativo, no obstante, también debemos reconocer que existe una amplia brecha tecnológica en el ámbito educativo.

Fundamentación de la propuesta

La capacitación se realizará en el sitio web Google Sites y se proyectaran los diferentes recursos que existen en la plataforma Educaplay, entre la gama de actividades; los clásicos crucigramas, sopas de letras, también formatos más innovadores como relacionar columnas, completar frases, rellenar huecos y muchos más, logrando adaptar cualquier actividad interactiva en las clases diarias de cada docente sin importar la edad o subnivel escolar al que pertenezcan.

El sitio web para capacitar a docentes en el uso de Educaplay es una estrategia ideal para fomentar la innovación pedagógica y reducir la brecha tecnológica, haciendo que las clases sean más atractivas, efectivas y accesibles para todos los estudiantes que cuenten con conexión a la red de internet.

La propuesta se considera esencial, pues cada docente vera muy satisfactorio poder conocer y manipular la plataforma Educaplay, crear sus propios test, o poder utilizar los recursos que ya han sido creados por la comunidad de la misma plataforma, tendrá la capacidad de combinar las clases diarias, e impulsar la retroalimentación de los conocimientos adquiridos.

Fundamentos teóricos

La comunidad que hay detrás de Educaplay no para de crecer y sus cifras son espectaculares: más de un millón de usuarios y casi un millón de juegos disponibles, al conocer la cantidad de personas que acceden y usan sus elementos, la convierten en una plataforma confiable y de gran impulso en el ámbito lúdico, de entretenimiento y de estudio.



Propósitos del Sitio Web

Crear un sitio web en Google Sites, que permita capacitar a los docentes en la utilización de la plataforma Educaplay, para la integración de recursos digitales actuales e incorporarlos en los procesos de enseñanza y aprendizajes en la Unidad Educativa Bolivia pertenecientes al cantón Manta.

Como objetivos específicos se propusieron:

Facilitar el acceso a los recursos de la plataforma tecnológica Educaplay

Educar a los docentes sobre el uso de la plataforma, y que ellos puedan crear actividades al gusto personal para acoplarlos a sus clases.

Fomentar la innovación en las clases diarias, impulsando la adaptación e incorporación continua de las metodologías que involucren el uso de los recursos digitales que se utilizan a través de la plataforma.

Brindar la formación de cada paso a los docentes, acerca del funcionamiento de la plataforma, creación de cuentas y el diseño para las actividades de forma personalizada para el nivel en que se imparten las clases.

Potenciar habilidades de los docentes para seleccionar las actividades apropiadas para el contenido y necesidades de los estudiantes.

Incentivar la evaluación continua a través de la herramienta, para poder tener un progreso de los estudiantes y ajustar las estrategias de enseñanza.

Resolver dudas mediante un espacio de soporte técnico y pedagógico, para que los docentes puedan resolver cualesquiera inquietudes que se presenten.

Características de la propuesta

La propuesta posee varias características muy interesantes para el apoyo a los docentes en el área educativa:

- Amplia variedad de actividades
- Personalización
- Interactividad
- Corrección automática



- Estadísticas
- Compartir y colaborar
- Integración con otras herramientas

Etapa de la modelación de la propuesta

Se detalla a continuación en la siguiente tabla:

Tabla 12

Moderación de la propuesta:

DATOS INFORMATIVOS	
DOCENTES:	Lic. Joel Anchundía Posligua Lic. Belena Yépez
Duración:	3 semanas
Tipo de capacitación:	Tecnología
Modalidad	Virtual
Grupo:	Docentes
Estructura de la Capacitación	
1. Diagnóstico de Necesidades:	Encuesta: se realizó la encuesta a los docentes mediante la cual se identificó <ul style="list-style-type: none">• Los conocimientos que poseen acerca de los procesos educativos y el uso de la tecnología• Intereses y expectativas para aplicar el uso de Educaplay
2. Objetivos de la Capacitación:	<ul style="list-style-type: none">• General: Potenciar las competencias digitales de los docentes para la creación de materiales educativos interactivos y atractivos en Educaplay, mejorando así el proceso de enseñanza-aprendizaje.• Específicos:<ul style="list-style-type: none">○ Familiarizar a los docentes con la interfaz y funcionalidades de Educaplay.



- Desarrollar habilidades para crear diferentes tipos de actividades (cuestionarios, sopas de letras, crucigramas, etc.).
- Fomentar el uso creativo y crítico de la plataforma.

3. Contenidos de la Capacitación:

• **Módulo 1: Introducción a Educaplay**

- ¿Qué es Educaplay y para qué sirve?
- Creación de una cuenta y configuración del perfil.
- Recorrido por la interfaz de la plataforma.

• **Módulo 2: Creación de Actividades Interactivas**

- Tipos de actividades disponibles en Educaplay.
- Diseño de cuestionarios: preguntas abiertas, cerradas, de selección múltiple, etc.
- Creación de juegos: sopas de letras, crucigramas, memorias, etc.
- Incorporación de imágenes, videos y audio.

• **Módulo 3: Recursos Adicionales**

- Biblioteca de recursos educativos de Educaplay.
- Foro de discusión para compartir experiencias dentro de la plataforma

Herramientas complementarias

4. Metodología:

• **Sesiones virtuales:**

- Demostraciones prácticas.
- Actividades colaborativas.
- Resolución de dudas.





• **Aprendizaje autónomo:**

- Acceso a materiales didácticos en línea.
- Realización de tareas individuales.
- Foros de discusión virtuales.

5. Evaluación:

- **Evaluación inicial:** Diagnóstico de los conocimientos previos.
- **Evaluación formativa:** Observación de la participación en las actividades, resolución de tareas y retroalimentación continua.
- **Evaluación final:** Cuestionario para evaluar la adquisición de los conocimientos y habilidades.
- **Evaluación del impacto:** Encuesta a los docentes para conocer su percepción sobre la capacitación y su aplicación en el aula. (antes de iniciar la capacitación)

6. Recursos:

- **Materiales:** Presentaciones, guías prácticas, ejemplos de actividades, enlaces a recursos externos.
- **Tecnología:** Computadoras con acceso a internet, proyector, pizarra digital.
- **Plataforma Educaplay:** Cuentas para los docentes.

7. Beneficiarios

- **Docentes del sistema educativo publico**

Semana	Módulo	Actividades
1	<ul style="list-style-type: none">• Introducción Educaplay	a Visualización de un video que proyecta como es la plataforma, creación de una cuenta para utilizar los elementos, recorrido total de la interfaz de Educaplay
2	<ul style="list-style-type: none">• Creación actividades interactivas	de Taller práctico para la creación de cuestionarios, u otras actividades que se realizarán.
3	<ul style="list-style-type: none">• Integración	de Presentación de casos prácticos,



-
- Educaplay en el aula
 - Recursos adicionales y comunidad
- material disponible que se encuentran en la plataforma creados por los demás usuarios
-

Validación de la Propuesta

La calidad de una propuesta de capacitación docente en el uso de Educaplay radica en su capacidad para generar conocimiento relevante y aplicable a la práctica educativa. Para garantizar estas cualidades, es fundamental someter la propuesta a la validación por parte de profesionales expertos en materia educativa. En la que expertos en educación tecnológica y académico evaluarán a fondo la propuesta. Una vez que los expertos visualizaron, analizaron, plantearon los criterios que potencien que la propuesta es muy efectiva, viable y sostenible.

La evaluación de la propuesta se planeó teniendo en cuenta la importancia, y el impacto que genera en el campo educativo, en las necesidades y en los factores positivos en beneficio de los docentes y la calidad de la educación, así mismo, se establecerán observaciones que permitan ampliar la capacidad de dirigir una capacitación.

Una vez observado, evaluado y emitido un criterio por cada experto, se desarrollaron las interpretaciones generales de los resultados, siendo estos capaces de verificar y promover la propuesta en los campos de educación, siendo esta herramienta tecnológica e innovadora.

Identificación de los especialistas

En la investigación contamos con la participación de 4 profesionales con una amplia trayectoria educativa, los profesionales que realizaron la validación de la propuesta poseen título de cuarto nivel, cuentan con más de 10 años en experiencia docente, han realizado su recorrido en las aulas como docentes y también han formado parte del personal administrativo durante su vida de docente siendo; Lic. Gloria Lucas Mg., Ing. Katherine Alonzo Mg., Lic. Carlos Robles Mg., Ing. Cristhian Flores.

Instrumento para la validación

Los especialistas revisaron cinco indicadores principales, Planificación/objetivos, Accesibilidad, Contenido / actividades, Innovación y Evaluación, constando de planificación



adecuada para el proceso, si los contenidos están acordes a la planificación, determinando la constancia de los recursos de actividades, evaluación y que sea una página que tenga la idea esencial de innovación tecnológica.

Interpretación de resultados de la validación de la propuesta

Los especialistas ingresaron a la página web ubicada en Google sites: <https://sites.google.com/view/capacitacioneducaplay>, ingresaron a cada una de las pestañas, verificaron la información, manipularon sus recursos, siguieron los pasos para verificar los 5 indicadores, para que se facilitara la cuantificación, puntuando de la siguiente manera:

Tabla 13

Análisis de validación de la propuesta

INDICADOR	Validación de los expertos				CRITERIO DE CALIFICACIÓN	
	Lic. Gloria Lucas Mg. G.E	Ing. Katherine Alonzo Mg.	Lic. Carlos Robles Mg.	Ing. Cristhian Flores Mg.	Calificación total - promedio	Criterio alcanzado
Planificación / objetivos	98	97	100	90	385 – 96%	Los objetivos son claros, específicos, medibles, alcanzables, y cumplen con la planificación.
Accesibilidad	96	90	100	100	386 – 97%	El acceso al link de la capacitación es fácil, claro, y permite visualizar todos los elementos.
Contenido / actividades	98	100	98	100	396 – 99 %	La información está organizada de manera lógica y secuencia, según la planificación establecida, y ofrece información completa de la capacitación.
Innovación	100	95	100	98	393 – 98%	La capacitación de Educaplay está actualizada y basada en las últimas investigaciones y tendencias en educación.
Evaluación	100	100	100	100	400 – 100 %	Los elementos de evaluación son totalmente

						efectivos en la capacitación.
TOTAL					1960 – 98 %	Cumple excelentemente los indicadores

Nota: Se presenta la tabla de sumatoria y el porcentaje en cada indicador

Interpretación de la validación de expertos

Los 4 expertos realizaron la valoración sobre 100 puntos en cada uno de los indicadores a calificar según lo que observaron en la propuesta, siendo esta una página web de capacitación docente acerca de la plataforma Educaplay, determinando:

- La planificación realizada, contaba con objetivos claros, específicos, medibles, alcanzables y que cumplen con la planificación establecida en la propuesta, puntuando un promedio total de 96 % del total en el indicador.
- En el indicador de accesibilidad, alcanzo un porcentaje total de calificación de 97 %, indicando que el acceso al link de la capacitación es fácil, claro y permite visualizar todos los elementos, en este apartado se debe reconocer que es libre y se puede acceder a cualquier hora con el uso del internet y con un dispositivo tecnológico.
- De los contenidos expuestos la puntuación promedio de los 4 profesionales fue 99 %, demostrando que la información está organizada de manera lógica y secuencial, según la planificación establecida, y ofrece información completa de la capacitación. En esta sección se recalca que se ha establecido el uso de contenidos durante las 3 semanas de duración de la capacitación, sin embargo, el docente puede acceder a todo el contenido según su forma de aprendizaje.
- En el indicador Innovación cumple con un 98 % siendo excelente y obteniendo que la capacitación de Educaplay esta actualizada y basada en las últimas investigaciones y tendencias en educación, adicionado que cuenta con más de medio millón de actividades ya elaboradas y que se unen a esta comunidad, docentes estudiantes y personas que buscan aprender mediante los juegos interactivos.
- La evaluación planteada en la propuesta fue la más llamativa por los expertos pues un total de 100 %, indica que los elementos de evaluación son totalmente efectivos en la capacitación.



De manera general la propuesta fue valorada en un 98% demostrando que cumple con lo requerido.

Tabla 14

Observaciones realizadas por los expertos

Experto/a	Formación	Experiencia	Observaciones
Lic. Gloria Lucas Espinoza Mg. Ha desempeñado cargos de directora siendo administrativo, y actualmente impartiendo clases en la Unidad Educativa Monte Olivo en el cantón Montecristi	Magister en Gerencia Educativa	17 años	Es una aplicación que nos permite diseñar actividades educativas despertando el interés de los estudiantes, si la recomendaría.
Ing. Katherine Alonzo Alonzo Mg. Ha trabajado en instituciones educativas donde ha acompañado a cumplir el rol de administrativo, actualmente es docente de la Unidad Educativa	Magister en Pedagogía de Entornos Digitales	11 años	La capacitación docente sobre la plataforma Educaplay, brinda a los mismo conocer las diferentes herramientas y alternativas diseñadas para facilitar la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes. Los contenidos y actividades que ofrece la capacitación son breves y están acorde a los que se necesita conocer sobre Educaplay, sin embargo, necesitamos ajustes para su mejoramiento, los cuales son: Cambiar la imagen principal de la



Monte Olivo en el
cantón Montecristi

página.

Formulario de inscripción no está en la parte correspondiente.

En el menú INFORMACIÓN formulario inscripción se encuentra repetido.

Varios links no tienen acceso a la página indicada.

El botón recursos no está notorio.

Luego de dichos cambios, si recomendaría a los docentes sobre su uso porque nos enseña los beneficios que esta plataforma tiene y que muchos desconocen.

Lic. Carlos Robles
Pihuave Mg

Ha desempeñado
cargos de
administrativo, de
docentes y
actualmente es el
rector de la Unidad
Educativa 5 de junio
13h02523, del
cantón Manta

Magister en
Innovación en
Educación

18

La plataforma tiene un diseño dinámico que nos permite conocer más acerca de la herramienta informática EDUCAPLAY.

Los objetivos son claros, enfocados al propósito por el cual fue creado esta herramienta.

Los docentes que interactúen para aprender el manejo de esta herramienta, les permitirá crear sus clases con apoyo de la tecnología, permitiendo que el proceso de enseñanza aprendizaje sea creativo y dinámico dentro y fuera del aula escolar.

Ing. Cristhian Flores
Mg.

Ha desempeñado
cargos de docente,
actualmente es el
director de TIC de la
empresa pública
ULEAM EP del
cantón Manta

Maestría en
Dirección y
Gestión de las
Tecnologías de
la Información
y
Comunicacion
es.

15

Manejar la plataforma EDUCAPLAY como feedback o retroalimentación es muy útil ya que como elemento educativo básico se puede proporcionar al estudiante información sobre su desempeño e implementar indicaciones para poder mejorar, por lo que cobra relevancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.





Elaboración de un paquete de información

Se presenta de forma escrita el proceso que se ha seguido para la elaboración y aplicación de la propuesta, objetivos, contenidos a trabajar durante las tres semanas, siendo introducción, creación de actividades y la verificación de información en la comunidad, así mismo los resultados obtenidos de la valoración de los expertos, teniendo una visión amplia de los favorable que es el sitio web como recurso indispensable para el presente proyecto, provee así mismo los datos y conclusiones obtenidas durante el proceso.

Invitación a participar

La participación es de carácter libre y voluntario, para que los expertos puedan verificar mediante una rubrica *ANEXO B* y valorar los elementos presenten en la propuesta, esta esta desglosada en 5 pestañas, inscripción, introducción, creación de actividades interactivas, recursos y comunidad y preguntas frecuentes.

Análisis de los comentarios

Al realizar la respectiva puntuación de cada ítem, cada experto emitió su criterio de cada indicador, mediante la observación de la plataforma, lo cual llevo a emitir su valoración y hacer comentarios acerca del sitio web.

Realización de modificaciones

Una vez tomando en cuenta las observaciones y criterios de parte de los especialistas, se procedió a realizar las modificaciones respectivas, ya estableciendo los cambios requeridos y adaptando de una mejor manera la propuesta. Entre las dos principales observaciones tenemos: Cambiar imagen de la página principal, repetición del botón inscripción, corrección de los link de actividades y visualización del botón recursos.

Figura 11



Formulación de inscripción repetido.



Nota: Se procedió a eliminar el formulario repetido.

Figura 12

Formulación de inscripción repetido.



Nota: Se procedió a cambiar la página principal y corregir botones de acceso

Sitio web Capacitación docente

Presentación de la plataforma



Figura 13:

Pantalla de inicio del sitio web



Nota: Captura de pantalla del sitio web <https://sites.google.com/view/capacitacioneducaplay>

La pantalla de inicio, observamos a una llamativa ilustración, combinando los colores de la plataforma Educaplay, Froggy Jumps (saltos de la rana) es la actividad que se ilustra y nos indica prueba ahora el nuevo juego de Educaplay incentivándonos con sus dos alternativas, crear ahora o jugar ahora, ya que cuenta con recursos creados por integrantes de la comunidad de la plataforma.

También se incorporan en el costado izquierdo cinco pestañas, la de inicio llamada introducción y las otras que forman parte del contenido a revisar en cada semana.

En la misma página de inicio se establece brevemente la planificación, ubicando como duración tres semanas, y detallando cada uno de los contenidos a revisar durante cada una de las semanas.

SEMANA 1: Introducción a Educaplay, Visualización de un video que proyecta como es la plataforma, creación de una cuenta para utilizar los elementos, recorrido total de la interfaz de Educaplay

SEMANA 2: Creación de actividades interactivas, Taller práctico para la creación de cuestionarios, u otras actividades que se realizarán.

SEMANA 3: Recursos adicionales y comunidad, Presentación de casos prácticos, material disponible que se encuentran en la plataforma creados por los demás usuarios

Figura 14

Pantalla de inicio del sitio web – planificación



Nota: Captura de pantalla del sitio web <https://sites.google.com/view/capacitacioneducaplay>

Contenido primera semana

Los contenidos correspondientes a la primera semana, están elaborados para que el docente pueda identificar cual es el objetivo que se quiere alcanzar al inscribirse, así mismo, una vez lo considere esta un formulario en el que podrá añadir sus datos personales, nombres y apellidos, numero de cedula y a que subnivel de educación imparte sus clases.

Figura 15

Contenido de la primera semana “introducción”





Nota: Captura de pantalla del sitio web <https://sites.google.com/view/capacitacioneducaplay>
Luego de realizar la respectiva validación de sus datos para la capacitación, se puede visualizar un video de introducción de la plataforma Educaplay y todas sus actividades que se pueden crear, y también un botón de color verde de acceso inmediato a la plataforma.

Figura 16

Introducción a la plataforma, link de acceso



Nota: Captura de pantalla del sitio web <https://sites.google.com/view/capacitacioneducaplay>
Luego podremos encontrar los pasos para inscribirnos como usuario de la plataforma Educaplay, y en caso de complicaciones, también podemos visualizar un video que nos explica con ejemplos las formas de poder inscribirnos.

Una vez inscritos tenemos la actividad de retroalimentación de conocimientos, cada docente deberá crear sus usuarios en Educaplay, y subir el link el usuario que la plataforma Educaplay le ha originado. Con aquellos recursos se culmina la primera semana de contenidos.

Figura 17



Proceso de inscripción y actividad final de la semana 1



Nota: Captura de pantalla del sitio web <https://sites.google.com/view/capacitacioneducaplay>

Contenidos de la segunda semana

En la segunda semana, se pretende realizar la creación de recursos educativos didácticos en Educaplay, en el que se redacta las principales actividades lúdicas que pueden realizarse.

Figura 18

Página de la segunda semana



Nota: Captura de pantalla del sitio web <https://sites.google.com/view/capacitacioneducaplay>

En la página de creación de actividades interactivas se muestra una imagen con los iconos de



todas las actividades que existen en la plataforma Educaplay, así mismo la explicación de cómo crear el contenido que se desea, para la finalidad educativa usando la creatividad y como tarea o evaluación, enviar la evidencia de una actividad creada en Educaplay

Figura 19

Página de la segunda semana, indicaciones para crear una actividad



Nota: Captura de pantalla del sitio web <https://sites.google.com/view/capacitacioneducaplay>

Contenidos de la tercera semana

Dentro de los contenidos correspondientes a la tercera semana con el tema recursos adicionales y comunidad, se puede visualizar una vez más, las diferentes actividades que se pueden crear en la plataforma Educaplay.

Figura 20



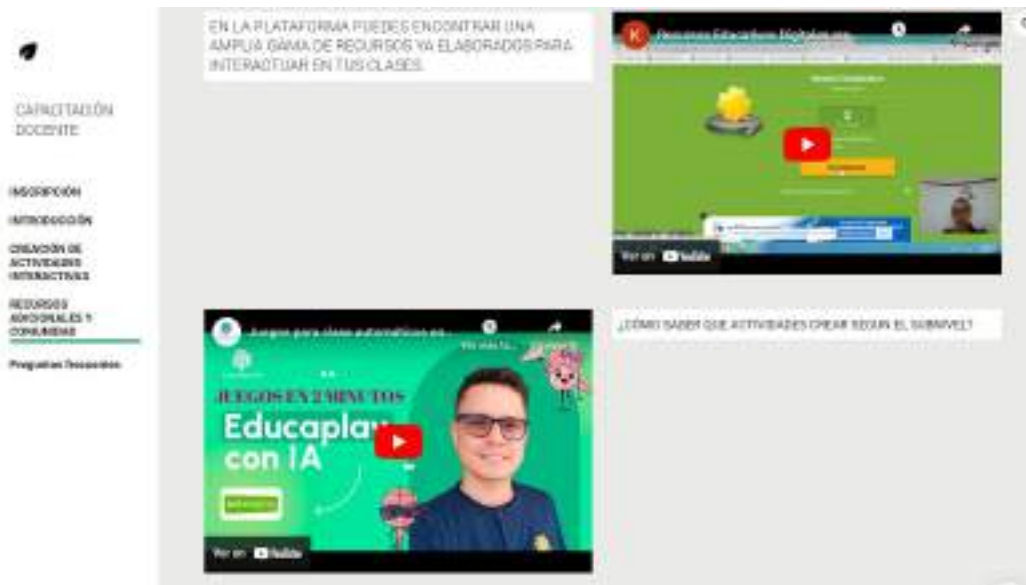
Página de la tercera semana



Nota: Captura de pantalla del sitio web <https://sites.google.com/view/capacitacioneducaplay> Está ilustrado los recursos que están creados en la plataforma y en caso de no comprender, se ha ubicado dos videos que indican que en la plataforma pueden encontrar una amplia gama de recursos ya elaborados para interactuar en las clases. Una vez da indicaciones de su uso a través de un video ilustrativo

Figura 21

Recursos adicionales y comunidad en Educaplay





Nota: Captura de pantalla del sitio web <https://sites.google.com/view/capacitacioneducaplay>

Descripción del proceso de la validación de la propuesta

Una vez observado el sitio web y la planificación utilizada, se entregó a cada experto un documento donde estaba la rúbrica para calificar de forma sistemática el sitio web como propuesta, compartido en el link: <https://sites.google.com/view/capacitacioneducaplay>, ya una vez ingresado al sitio se procedió a calificarlo, los criterios por los 4 expertos quedo de la siguiente manera:



CONCLUSIONES

En nuestro país los procesos educativos en las aulas de clases llevan un proceso riguroso de planificación, en donde se plantean objetivos, se utilizan recursos, se establecen las diferentes actividades a realizar en una de las clases, no obstante, en ellos por las condiciones socio – económicas o por desconocimiento se utiliza con poca frecuencia el uso de herramientas tecnológicas.

Uno de los factores detectados para el uso de las herramientas tecnológicas, principalmente la plataforma Educaplay, es el desconocimiento y la desactualización de conocimientos por parte de los docentes, es importante que ejecute una capacitación, pues los docentes poseen varios años educando a los estudiantes, y por haber aprendido en otras condiciones no consideran de alto impacto el uso de recursos tecnológicos.

Una capacitación para los docentes es muy factible pues permite poseer los recursos indispensables para estar a la par de las actualizaciones, educar mediante juegos o actividades lúdicas cambia la perspectiva del alumnado, proveyendo una mayor satisfacción y permitiendo que los conocimientos sean adquiridos de manera significativa.

En otras investigaciones elaboradas se han obtenido resultados favorables para la retroalimentación, o a lo que llamamos gamificación, logrado con el uso de actividades realizadas por Educaplay, diseñamos un sitio web con la estrategia de capacitación a los docentes de la Unidad Educativa Bolivia del cantón Manta, y fue evaluada por expertos en educación siendo aceptada de forma excelente, dado que es fundamental aplicarlo en las clases que se imparten diariamente en cada subnivel educativo.

La era del siglo XXI arribo influenciado por los cambios tecnológicos, dándonos una generación digital, Educaplay llegó desde el año 2010, y desde aquel entonces muchos docentes, estudiantes, y usuarios utilizan la plataforma, porque es una plataforma de fácil uso, y que se ajusta a las necesidades de forma libre y gratuita.



RECOMENDACIONES

En el afán de aplicar herramientas digitales actuales, se recomienda que se establezcan nuevos métodos para alcanzar una población más amplia que tenga acceso y conocimiento de los recursos que obtenemos de los medios tecnológicos, recalando que existe más de un treinta por ciento de la población que no posee internet o no posee los dispositivos móviles de gama digital para poder acceder.

En las planificaciones realizada por los docentes se debe fomentar los recursos tecnológicos para realizar una clase participativa y que sea conectada a los medios de las tecnológicas de la información y comunicación, por ello es fundamental que los docentes accedan a los cursos de formación permanentes impuestos por el Ministerio de Educación.

Es importante que los docentes reconozcan que se debe realizar una actualización de conocimientos antes que inicie cada año lectivo, se debe capacitar en el uso de las tecnologías, muy a parte de las capacitaciones, el autoaprendizaje ya que en internet podemos encontrar una serie de videos prácticos, de distintos recursos de la plataforma Educaplay y poder ponerlos en práctica.

Se debe implementar el uso de la TAC, sin temor a equivocarse, sin temor a que no tengamos resultados positivos, esto favorecerá a enriquecer su forma de enseñanza y facilitará a sus dicentes a aprender mediante juegos o competencias, gracias al uso de actividades didácticas divertidas.

Es indispensable replicar la capacitación para todos los niveles educativos, y también que sea incorporado en el nivel superior, ya que los profesionales también podrías crear actividades y se ha comprobado que mejora las destrezas, motivación y creatividad de quienes la usan.

No solo se debe aprender de Educaplay como plataforma de enseñanza aprendizaje, también deben proyectarse a otras plataformas y/o herramientas que faciliten el proceso de la educación entre docentes y dicentes.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADR. (2024). *ADR formación, desarrolladores de Educaplay*.

<https://www.adrformacion.com/nosotros/educaplay.html>

Álvarez, A. (2021, marzo 17). ¿Qué es Educaplay y cómo crear actividades | The Globe®. *The Globe Formación*. <https://www.theglobeformacion.com/blog/que-es-educaplay-y-como-crear-actividades/>

Álvarez, M. E. C., & Maggi, M. A. B. (2017). Aplicación de la Técnica Informática Educaplay como Estrategia para el Aprendizaje de las Biomoléculas, en los Estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Andrés F. Córdova—Cañar, Ecuador. *Revista Scientific*, 2(6), Article 6. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2017.2.6.9.174-195>

Arellano, G. R. (2017). *Uso de la Plataforma Educaplay en el Fortalecimiento de la Comprensión Textual de los Estudiantes del Grado Séptimo de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot*. <https://hdl.handle.net/20.500.13053/1436>

Blanco Iturralde, J. A., Rocha Cajas, J. A., Rocha Cajas, E. P., Rocha Cajas, M. E., & Criollo Llumiquinga, L. J. (2024). La Necesidad de Capacitación Docente para una Implementación Efectiva de la Tecnología Educativa en el Aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 2347-2367. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10676



- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). LAS TIC EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. *Revista de Educación*, 13(23).
- Cervantes, F. (2022, octubre 20). *Importancia de un plan de capacitación*. Grupo Tress Internacional. <http://tress.com.mx/blog/la-importancia-de-un-plan-de-capacitacion/>
- César Augusto Núñez Huamán. (2020). *EL EFECTO DE LA CAPACITACIÓN DOCENTE SOBRE LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS Y LOS APRENDIZAJES*. Santiago Paz Ojeda. <https://repositorio.up.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/aa2387ed-4546-4e0e-bcf8-f042067f275d/content>
- CIESE. (2024, julio 22). *Cómo organizar un curso presencial*. <https://www.espaciocomillas.com/como-organizar-un-curso-presencial/>
- CognosOnline. (2022, noviembre 9). *Tipos De Capacitación: Cuáles Son Y Cómo Se Clasifican / CognosOnline*. <https://cognosonline.com/tipos-de-capacitacion-clasificacion-importancia/>
- EDUCAPLAY. (2025). *Editor de recursos educativos*. <https://es.educaplay.com/editor-de-recursos/>
- Escuela Pontificia Nacional. (2013). *Plataforma EDUCAPLAY, como herramienta para la creación de actividades educativas para el refuerzo académico*. <https://www.virtualepn.edu.ec/evento2013/Presentaciones/LeticiaCorreaEducaplay.pdf>
- Fernández, P. M. (2021, diciembre 18). *George Siemens, fundador del conectivismo: “La inteligencia artificial nos puede ayudar a dar sentido a un mundo complejo”*. infobae. <https://www.infobae.com/educacion/2021/12/18/george-siemens-fundador-del->



conectivismo-la-inteligencia-artificial-nos-puede-ayudar-a-dar-sentido-a-un-mundo-complejo/

Galarza-Cordova, M. F., Sayonara Iroshima Argudo-Nevarez, Juan Eduardo Anzules-

Ballesteros I, & Xavier Oswaldo Yáñez-Cando. (2024). *Impacto de Educaplay en la motivación del aprendizaje de las operaciones básicas fundamentales en matemáticas en estudiantes de EGB del colegio Juan Montalvo*. 9(4).

<https://doi.org/10.23857/pc.v9i4.7093>

Ispring. (2024). Los 8 mejores métodos de capacitación para el éxito de tu equipo.

<https://www.ispring.es/blog>. <https://www.ispring.es/blog/los-metodos-de-capacitacion-mas-efectivos-para-formar-a-tu-equipo>

Julián Pérez Porto, Porto, J. P., Nehuén, T., Gardey, A., & Merino, M. (2024). *Aprendizaje—Definicion.de*. Definición.de. <https://definicion.de/aprendizaje/>

Larrazet, V. (2007). *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19/3: Saragosse, Espagne, déc. 2005. *Les Cahiers de l'APLIUT, Vol. XXVI N° 1*, 107-109.

<https://doi.org/10.4000/apliut.2119>

Núñez Rojas, N., Llatas Altamirano, L. J., & Loaiza Chumacero, S. C. (2022). Capacitación docente y gestión del currículo por competencias: Perspectivas y retos en la enseñanza presencial y la educación remota. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 48(2), 237-256.

<https://doi.org/10.4067/S0718-07052022000200237>

Orrego Riofrío, M. C., & Aimacaña Pinduisaca, C. J. (2018). Herramienta multimedia

educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje de química y



- física general. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 3(10 (Octubre 2018)), 44-57. <https://doi.org/10.23857/pc.v3i10.729>
- Pérez, M. A. C., Vinueza, M. A. P., Yupangui, H. R. A., & Parra, A. D. A. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de la Información*, 9(1), 44-59. <https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>
- Porras, J. del R. O., & Bernal, C. C. O. (2022). Docentes y las tecnologías de la información y la comunicación: El nuevo rol en tiempos de pandemia por COVID-19. *Revista Educación*, 46(1), 1-25. <https://doi.org/10.15517/revedu.v46i1.47614>
- Recalde, G. (2021). Educaplay como herramienta de tecnología educativa para el trabajo docente. *Lab Móvil* 2222. <https://lab-movil-2222.pubpub.org/pub/zdr3sgpo/release/1>
- Rivas Vega, M. A., & García Fernández, O. (2018). Competencia Informática Pedagógica del Docente. Teorías y Modelos que la Fundamentan. *Revista de Investigación , Formación y Desarrollo: Generando Productividad Institucional*, 6(1), 10. <https://doi.org/10.34070/rif.v6i1.91>
- Rock Content. (2019, mayo 8). Tecnología en la educación: Avances, desafíos y proyecciones. *Rock Content - ES*. <https://rockcontent.com/es/blog/tecnologia-en-la-educacion/>
- Rodríguez, M. Z. N. (2021). *Plan Nacional de Formación*. https://www.trabajo.gob.ec/wp-content/uploads/2024/01/3-Plan-Nacional-de-Formacion-y-Capacitacion-2022-2025_V3.pdf



Sañañay, M. A. G., Chavez, W. G. Y., Falconi, A. F. I., Guananga, G. P. T., & Chávez, R. F. S.

(2019). Las TICs en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Ciencia Digital*, 3(2.6),

Article 2.6. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v3i2.6.575>

Sanchez-Cabrero, R., Costa-Román, Ó., Mañoso-Pacheco, L., Novillo-López, M. Á., &

Pericacho-Gómez, F. J. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo*, 21(36), 113-136.

<https://doi.org/10.17081/eduhum.21.36.3265>

Smowltech. (2023, noviembre 22). *Plataformas educativas digitales: Tipos y ventajas que*

aportan. <https://smowl.net/es/blog/plataformas-educativas-digitales/>

Soledispa Baque, C. J., Delgado Palacios, A. N., & Lindao Macías, M. M. (2023a). Educaplay

Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities. *Ciencia Latina Revista Científica*

Multidisciplinar, 7(5), 3997-4028. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007

Soledispa Baque, C. J., Delgado Palacios, A. N., & Lindao Macías, M. M. (2023b). Educaplay

Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities. *Ciencia Latina Revista Científica*

Multidisciplinar, 7(5), 3997-4028. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007

Sunkel, G., & Trucco, D. (2012). *Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina*.

Tacuri, M., & Tatiana, J. (2023). *Implementación de herramientas digitales como estrategia*

didáctica para el mejoramiento de la lectoescritura en el segundo “B” de EGB de la

Unidad Educativa Fiscal Fray Vicente Solano, año lectivo 2021-2022.





UNESCO. (2017). *Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible: Objetivos de aprendizaje—UNESCO Biblioteca Digital*.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252423>

UNESCO. (2023). *Ecuador | Tecnología | Education Profiles*. <https://education-profiles.org/es/america-latina-y-el-caribe/ecuador/~tecnologia>

usellers. (2023, enero 18). *La Estrategia de Capacitación Empresarial. U-Sellers*.

<https://www.u-sellers.com/blog/estrategia-de-capacitacion/>

Virginia Gaitán. (2024). *Gamificación: El aprendizaje divertido | educativa*.

<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Zambrano-Álava, A. P., & Luque-Alcívar, K. E. (2020). *La Gamificación: Herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado Gamification: Innovative tools to promote self-regulated learning*. 6. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>