



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA DE LOS
ENTORNOS DIGITALES.**

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

**Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo
de Bachillerato.**

Autor:

Aída Lorena Chávez Ramos

Tutor/a:

Dra. Lila Maribel Morán Borja, PhD.

ECUADOR

2025



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia, cuyo apoyo incondicional, amor y paciencia han sido mi mayor fortaleza a lo largo de este camino. A David Vizcaíno, mi esposo que con sus palabras de aliento y su confianza en mí, ha sido la inspiración para alcanzar esta meta. También dedico esta tesis a mis docentes y compañeros, quienes con su conocimiento y experiencias han enriquecido mi aprendizaje y crecimiento profesional.

Aída Lorena Chávez Ramos.



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento primero a Dios, quien ha sido mi guía en este proceso, a mi tutora de tesis Lila Morán y profesores de la maestría, cuyas enseñanzas y guía fueron fundamentales para la realización de esta tesis. A mis compañeros de maestría, por su apoyo y valiosas experiencias compartidas. A mi esposo, familia y amigos por su paciencia, motivación y aliento en los momentos más desafiantes. Y, finalmente, a todas aquellas personas que, de una u otra manera, contribuyeron a que este logro sea posible.

Aída Lorena Chávez Ramos.



La Universidad para todos





RESUMEN

El presente estudio analiza la implementación de Educaplay como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Santiago de Quito, en la ciudad de Shushufindi, durante el periodo junio 2024 - enero 2025. La investigación nace de la necesidad de innovar las metodologías de enseñanza y fomentar la motivación de los estudiantes a través del uso de herramientas digitales interactivas. El objetivo principal de la investigación es desarrollar una estrategia didáctica para la integración de Educaplay en la enseñanza de Historia, promoviendo un aprendizaje dinámico y significativo. Se utilizó una metodología de enfoque mixto, con un diseño bibliográfico, documental, aplicado y de campo, de tipo transversal. La obtención de datos se realizó mediante encuestas y entrevistas a estudiantes y docente, perfeccionada con una validación por expertos utilizando una ficha de evaluación. Los resultados demostraron que el uso de Educaplay desarrolló la motivación y participación estudiantil, beneficiando la retención de conocimientos y el desarrollo del pensamiento crítico. Se verificó que la estrategia didáctica basada en Educaplay mejoró la comprensión de los eventos históricos, facilitando el análisis y la interconexión de hechos. Como propuesta, se diseñó una estrategia metodológica que contempla Educaplay dentro del currículo de la asignatura de Historia, aplicando los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para garantizar un enfoque inclusivo. Se puede concluir que la implementación de Educaplay como estrategia didáctica ha favorecido significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en los estudiantes de Segundo de Bachillerato.

Palabras clave: Educación digital, enseñanza de Historia, gamificación, metodología DUA, aprendizaje interactivo.





ABSTRACT

This study analyzes the implementation of Educaplay as a teaching strategy in the teaching-learning process of History in Second Year Baccalaureate students of the Santiago de Quito Private Educational Unit, in the city of Shushufindi, during the period June 2024 - January 2025. The research was born from the need to innovate teaching methodologies and encourage student motivation through the use of interactive digital tools. The main objective of the research is to develop a teaching strategy for the integration of Educaplay in the teaching of History, promoting more dynamic and meaningful learning. A mixed-approach methodology was used, with a bibliographic, documentary, applied and field design, of a transversal type. Data was obtained through surveys and interviews with students and teachers, perfected with validation by experts using an evaluation form. The results showed that the use of interactive tools developed student motivation and participation, benefiting knowledge retention and the development of critical thinking. It was verified that the didactic strategy based on Educaplay improved the understanding of historical events, facilitating the analysis and interconnection of facts. As a proposal, a methodological strategy was designed that includes Educaplay within the History curriculum, applying the principles of Universal Design for Learning (UDL) to ensure an inclusive approach. It can be concluded that the implementation of Educaplay as a teaching strategy has significantly favored the teaching-learning process of History in Second Year Baccalaureate students.

Keywords: Digital education, History teaching, gamification, UDL methodology, interactive learning.





ÍNDICE GENERAL

COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO)	4
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).....	5
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	6
DEDICATORIA.....	7
AGRADECIMIENTO.....	8
RESUMEN	9
ABSTRACT	10
INTRODUCCIÓN.....	1
Presentación y contextualización.....	1
Planteamiento del problema.....	3
Precisión del tema.....	3
Objeto de la investigación.....	3
Objetivo general.....	4
Preguntas científicas	4
Categorías de la investigación a declarar.....	4
Aplicación de la Herramienta Educaplay	4
Proceso de enseñanza-aprendizaje en Historia.....	5
Objetivos específicos de la investigación.	5
Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos).....	6
1. Métodos teóricos.....	6
2. Métodos empíricos	6
3. Matemáticos estadísticos	6
Declaración de la población y muestra.	7
Población	7
Muestra.....	7
Declaración del tipo de investigación.	7
Paradigma.....	7





Tipo: Aplicada	8
Profundidad: Descriptiva y explicativa	8
Enfoque: Mixto (cualitativo-cuantitativo)	8
Lugar: De campo	9
Corte: Transversal.....	9
Principales aportes.	9
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	9
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación)	9
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	11
Antecedentes Internacionales	11
Antecedentes Nacionales	13
Antecedentes Locales- regionales	15
Fundamentación teórica o bases teóricas	17
Modelo Pedagógico Conectivismo	17
Modelo Pedagógico Constructivista	17
Teoría cognitiva de Piaget	18
Teoría El aprendizaje significativo de Ausubel.....	18
Teoría El aprendizaje social de Vygotsky	18
Relación con el Constructivismo	19
Metodología Diseño Universal del Aprendizaje	19
Bases legales	20
Naciones Unidas	20
UNESCO	20
Constitución Nacional	21
LOEI	21
Ministerio de Educación	22
Reglamento institucional	22





Aplicación de la Herramienta Educaplay	22
Educaplay	22
Características Principales de Educaplay	23
Ventajas y Desventajas	24
Tipos de contenido que se puede crear en Educaplay	24
Educaplay en la educación	25
Funcionalidad de Educaplay.....	26
Impacto en el aprendizaje.....	26
Integración en la Práctica Docente	26
Percepción de Usuarios (Docentes y Estudiantes)	27
Proceso de enseñanza-aprendizaje.....	27
Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje	28
Proceso de enseñanza-aprendizaje en Historia.....	30
Estrategias y metodologías de Enseñanza	30
Estrategias didácticas.....	31
Compresión y Retención de Contenidos	31
Evaluación del Aprendizaje.....	31
Motivación e Interés del Estudiante	32
Criterios de posición que asume el investigador, donde se destacan reflexiones y análisis críticos sobre las concepciones y puntos de vista de diferentes autores	32
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	33
Conceptualización y Operacionalización de las Categorías	33
Enfoque de la Investigación.....	36
Alcance de la investigación	37
Declaración y justificación del tipo de investigación	38
Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de la investigación	39
Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	39





Delimitación de la población y muestra	41
Población	41
Muestra	41
Estrategia metodológica investigativa	41
Presentación de los resultados del estudio diagnóstico.....	44
Presentación encuesta aplicada a estudiantes de segundo de bachillerato	44
Presentación de los resultados de la Entrevista realizada.....	46
Conclusiones del diagnóstico	47
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	49
3.1. Propuesta.....	49
3.2. Fundamentación.....	49
3.3. Propósitos u objetivos generales y específicos	49
3.4. Características, componentes y relaciones de la estrategia didáctica de la herramienta digital Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato	50
3.4.1. Características de la estrategia didáctica con Educaplay.....	50
3.4.2. Componentes de la estrategia didáctica con Educaplay	51
3.4.3. Relaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	51
3.5. Estructura de la estrategia didáctica Educaplay	52
3.5.1. Fundamentación Teórica	52
3.5.2. Planificación Didáctica.....	52
3.5.3. Implementación de la Estrategia.....	53
3.5.4. Recursos y Materiales.....	53
3.5.5. Resultados Esperados	53
3.6. Exigencias - requisitos – condiciones - criterios que debe cumplir de acuerdo con su naturaleza y alcance	53
3.6.1. Exigencias.....	53
3.6.2. Requisitos	54
3.6.3. Condiciones	54





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

3.6.4. Criterios de Implementación	55
3.7. Implementación de propuesta y Evaluación de propuesta por expertos	56
3.7.1. Implementación	56
3.7.2. Validación de propuesta por expertos	65
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
ANEXOS	83



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1	33
TABLA 2	67
TABLA 3	69
TABLA 4	71



La Universidad para todos





ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1	23
FIGURA 2	29
FIGURA 3	44
FIGURA 4	45
FIGURA 5	46
FIGURA 6	50
FIGURA 7	52
FIGURA 8	59
FIGURA 9	60
FIGURA 10	61
FIGURA 11	63
FIGURA 12	64
FIGURA 13	¡Error! Marcador no definido.
FIGURA 14	65
FIGURA 15	¡Error! Marcador no definido.
FIGURA 16	¡Error! Marcador no definido.
FIGURA 17	¡Error! Marcador no definido.
FIGURA 18	¡Error! Marcador no definido.
FIGURA 19	¡Error! Marcador no definido.
FIGURA 20	¡Error! Marcador no definido.





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

LISTADO DE ANEXOS

ANEXOS 1	83
ANEXOS 2	84
ANEXOS 3	85
ANEXOS 4	88
ANEXOS 5	91
ANEXOS 6	94
ANEXOS 7	97
ANEXOS 8	99
ANEXOS 9	100
ANEXOS 10	111



La Universidad para todos





INTRODUCCIÓN

Presentación y contextualización

La investigación se desarrolla en el contexto de una era digital, en la cual la educación se encuentra en una constante evolución debido a la tecnología y específicamente a las herramientas digitales educativas. Hoy en día no solo es un medio para que el estudiante pueda adquirir los conocimientos, sino que también es una forma en la que los educadores llevan a cabo el proceso de enseñanza–aprendizaje. Las herramientas digitales educativas al ser aplicaciones, plataformas, softwares o recursos online diseñados para mejorar la experiencia de enseñanza – aprendizaje, permiten que se integren con facilidad a este proceso (De la Torre, 2024), un claro ejemplo es la herramienta digital Educaplay la cual se abordará en esta investigación.

Este trabajo tiene como propósito determinar la eficacia de la herramienta digital Educaplay en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la materia de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato. Implementar el presente estudio en la Unidad Educativa Particular Santiago de Quito desarrollará nuevas oportunidades de aprendizaje en los estudiantes; y se verán motivados, interesados y con un rendimiento académico mejor en la materia de Historia, contribuyendo así en el desarrollo correcto del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Desde la perspectiva social, esta investigación tiene un impacto significativo en la mejora del proceso educativo y en la formación de ciudadanos críticos e informados, al utilizar herramientas digitales como Educaplay se contribuye a cerrar la brecha educativa, sobretodo en contextos en donde los recursos son muy limitados. Al fomentar un aprendizaje interactivo y atractivo se espera que los estudiantes desarrollen habilidades que les permitan identificar y participar de manera activa en la sociedad (Jurado, 2022). Al aplicar Educaplay, los estudiantes participan activamente en su aprendizaje, lo que fomenta un entorno más dinámico y atractivo; esto no solo facilita la comprensión de temas complejos como las culturas nativas y la economía colonial, sino que también promueve el desarrollo de habilidades críticas (pensamiento crítico, resolución de problemas, argumentación, empatía histórica entre otras) necesarias para participar en la sociedad.



Las tecnologías de la información y comunicación son un conjunto de herramientas, soportes y canales para el proceso y acceso a la información, que forman nuevos modelos de expresión, nuevas formas de acceso y recreación cultural, por lo cual, con la aplicación de Educaplay tanto estudiantes y docentes tienen la facilidad de entrar a un mundo nuevo lleno de información accesible, además que permiten abrir una puerta en el ambiente de aprendizaje mediante nuevas estrategias en donde cada estudiante participa y se logra el mejoramiento del desarrollo cognitivo, y también se motiva al aprendizaje de la asignatura de historia, porque los estudiantes encuentran algo interesante para aprender de forma interactiva. Esto implica que la investigación no solo beneficia a los estudiantes, sino que también tiene el potencial de transformar la comunidad educativa en su conjunto (Tello, 2007).

En la perspectiva práctica, el uso de la herramienta Educaplay beneficiará a los estudiantes al proporcionarles un entorno de aprendizaje atractivo y motivador, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza–aprendizaje de la asignatura de Historia en estudiantes de segundo de bachillerato, y así mediante el uso de esta herramienta digital interactiva y multimedia se logrará aumentar la participación activa en el proceso de aprendizaje, generando así una mayor retención del conocimiento y un mejor rendimiento académico (Galarza et al., 2024). Al integrar juegos como el crucigrama, sopa de letras, videoquiz, aumenta de manera significativa el interés de los estudiantes por la asignatura, lo que resulta una mayor retención de conocimientos sobre los datos importantes de la cultura colonial: siglos XVI y XVII.

Continuando con la perspectiva teórica se basa en el valor de los resultados obtenidos de esta investigación, que permiten fortalecer al modelo educativo constructivista, el cual enfatiza el aprendizaje activo y la construcción del conocimiento por parte de los estudiantes. Autores como Piaget y Vygotsky manifiestan cuán importante es la interacción y la participación en el proceso de aprendizaje en las diferentes asignaturas, accediendo a la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante, estos investigadores recalcan que el aprendizaje es un proceso social que se enriquece a través de la experiencia (Domínguez & García, 2027). Educaplay, al ofrecer actividades como mapas interactivos, se organiza con estos principios y facilita la interacción y participación de los estudiantes, permitiendo que construyan su conocimiento de manera significativa. Al integrar la herramienta digital fomenta la discusión y el análisis crítico de los



estudiantes en temas como las culturas nativas de América, teniendo como resultados jóvenes capaces de relacionar los eventos históricos con su contexto actual (Jurado, 2022).

Y referente a la perspectiva metodológica, la investigación implementará Educaplay a través de una estrategia didáctica que incluirá actividades interactivas diseñadas específicamente para la enseñanza de Historia, implementado métodos cualitativos y cuantitativos que permitirán evaluar la eficacia de la herramienta, las actividades incluirán juegos, cuestionarios y ejercicios de retroalimentación, los cuales permitirán a los estudiantes practicar y reforzar sus conocimientos. La metodología se basará en la evaluación formativa, lo que permite al docente ajustar su enseñanza de acuerdo a las necesidades del estudiante. Según Galarza et al., (2024) Educaplay permite a los educadores y estudiantes crear sus propias actividades educativas de una forma sencilla y personalizada; esto respalda la flexibilidad y adaptabilidad de la metodología propuesta, la misma que servirá como referente para investigaciones futuras que apliquen metodologías similares (Galarza et al., 2024)

Planteamiento del problema.

¿De qué manera la herramienta Educaplay es eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de Historia, de los estudiantes de Segundo de Bachillerato en la Unidad Educativa Particular Santiago de Quito de la ciudad Shushufindi – Ecuador, durante el periodo junio 2024 – enero 2025?

Precisión del tema

El tema de la investigación es, Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato; y se encuentra en la línea de investigación: Educación virtual y herramientas digitales para el aprendizaje y en la línea institucional: Innovación y tecnologías aplicadas.

Objeto de la investigación.

Proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato.



Objetivo general.

Desarrollar una estrategia didáctica para la implementación de la herramienta digital Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Santiago de Quito, ciudad de Shushufindi durante el periodo junio 2024 – enero 2025.

Preguntas científicas

Capítulo 1: Marco teórico de investigación

Pregunta científica 1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el uso de Educaplay en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

Capítulo 2: Exponer los resultados del diagnóstico

Pregunta científica 2. ¿Cuáles son las características del proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato en la Unidad Educativa Santiago de Quito durante el periodo junio 2024-enero 2025?

Capítulo 3: Propuesta y validación

Propuesta - Pregunta científica 3. ¿Qué componentes, estructura y relaciones debe tener la estrategia didáctica que promuevan el uso de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato en la Unidad Educativa Santiago de Quito durante el periodo junio 2024-enero 2025?

Validación- Pregunta científica 4. ¿Cómo validan los expertos la estrategia didáctica que promueven el uso de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato en la Unidad Educativa Santiago de Quito durante el periodo junio 2024-enero 2025?

Categorías de la investigación a declarar

Aplicación de la Herramienta Educaplay

Educaplay es una herramienta gratuita, profesional creada por “ADR FORMACION SOLUCIONES ELEARNING”, con la finalidad de aportar a la comunidad educativa, ofreciendo distintas actividades que se adaptan a cualquier dispositivo (Álvarez & Maggi, 2017). La herramienta digital se implementa en las estrategias didácticas, al ser una herramienta gratuita permite a los docentes crear recursos interactivos adaptados a los temas específicos del currículo



como las culturas nativas de América y la economía colonial; preparando a los estudiantes para ser ciudadanos más informados y activos en su contexto social (Avemañay, 2023).

Proceso de enseñanza-aprendizaje en Historia

Es una interacción dinámica y bidireccional entre el docente, el estudiante y el contenido en un contexto específico; en este proceso se desarrolla la planificación, ejecución y evaluación de las actividades que aporten al conocimiento, el desarrollo de competencias y habilidades y la formación integral del estudiante en la materia de Historia (Naveira Carreño et al., 2021). Al implementar Educaplay, se facilita la planificación, ejecución y evaluación de actividades de la asignatura que no solo aporta al conocimiento, sino que también desarrollan competencias y habilidades críticas en el contexto de la Historia del Ecuador; la implicación de esta herramienta dentro de la metodología, potencia la retención del conocimiento y el rendimiento académico (Lindao et al., 2023).

Objetivos específicos de la investigación.

1. Determinar los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la herramienta digital Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia.
2. Caracterizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato en la Unidad Educativa Santiago de Quito durante el periodo junio 2024-enero 2025.
3. Definir el componente, la estructura y relaciones que debe tener la estrategia didáctica que promueva el uso de la herramienta digital Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato en la Unidad Educativa Santiago de Quito durante el periodo junio 2024-enero 2025.
4. Validar mediante criterio de los expertos la eficacia de la estrategia didáctica que promueve el uso de la herramienta digital Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato en la Unidad Educativa Santiago de Quito durante el periodo junio 2024-enero 2025.



Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos).

1. Métodos teóricos

En el proceso de investigación, los métodos teóricos son fundamentales en la construcción del conocimiento, debido a que permiten establecer relaciones y generar nuevas teorías a partir de información previa; además los métodos teóricos en la investigación educativa son enfoques que permiten construir y analizar conceptos y teorías a partir de la literatura existente. Estos métodos incluyen el análisis y la síntesis de información, el enfoque sistémico, el método deductivo – inductivo y de abstracción – corrección (Izaguirre, 2021), los cuales han permitido abordar la realidad de la problemática en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia, el análisis y la revisión de diferentes bibliografías, han aportado para elaborar la modelación de las estrategias didácticas en base al modelo DUA (Diseño Universal de Aprendizaje) con la implementación de la herramienta digital Educaplay.

La implementación de Educaplay teniendo en cuenta la importancia de los métodos teóricos, permite a los docentes diseñar actividades como test, cuestionarios, juego de cartas, sino que también están fundamentadas en un análisis profundo de los contenidos históricos como La época colonial II, y por el lado de los estudiantes la integración de los métodos teóricos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia permite la capacidad de los estudiantes para construir conocimiento significativo sobre los datos importantes de los temas tratados.

2. Métodos empíricos

Los métodos empíricos son esenciales en la investigación educativa, proporcionan una base sólida para validar teorías y prácticas pedagógicas a través de la recopilación de datos reales; estos métodos incluyen la encuesta y la entrevista (Falcón & Serpa, 2021). En esta investigación, se aplica este método atendiendo al objeto de investigación valiosa por parte del docente y estudiante, con ayuda de una encuesta a los estudiantes y una entrevista a la docente de la asignatura. Al finalizar la aplicación de las estrategias didácticas se aplicará nuevamente una encuesta para obtener información sobre la eficacia de Educaplay.

3. Matemáticos estadísticos

Los métodos estadísticos, se utilizan para analizar datos cuantitativos mediante técnicas estadísticas, logrando obtener conclusiones en la efectividad de las investigaciones, establecer



relaciones causales y evaluar el significado de los resultados obtenidos (Balandra & Tenorio, 2014). Este método es crucial para evaluar la eficacia de la estrategia didáctica en el aprendizaje de Historia, por eso se aplica para procesar la información empírica, obtenida con los datos de la encuesta, es así que se aplicará el análisis estadístico, estadística interpretativa y la tabulación.

Declaración de la población y muestra.

Población

La población de la Unidad Educativa Santiago de Quito es de un total de 498 personas, divididas de la siguiente manera, autoridades 2, docentes 35, estudiantes 456, personal administrativo 3, personal de apoyo 2, estudiantes 456 repartidos en los niveles de educación: Inicial y Preparatoria, Educación Básica Elemental, Educación Básica Media, Educación Básica Superior y Bachillerato; información tomada de la secretaría de la institución.

Muestra

La muestra se basa en un muestreo no probabilística intencional, es la que permite seleccionar una población específica en donde desarrollar la investigación y poder alcanzar los objetivos de manera eficiente y focalizada (Chacón et al., 2022). En el presente estudio, tiene una muestra de 27 estudiantes de la asignatura de Historia del Segundo de Bachillerato General Unificado, se justifica por razones de conveniencia y accesibilidad. Además, la elección se ve limitada por la falta de autorización de los representantes legales para involucrar a estudiantes de primero y tercero de Bachillerato, lo que imposibilita su inclusión en la muestra. Finalmente, los recursos son limitados, porque son de autogestión y el tiempo para el desarrollo de la investigación es corto (junio 2024 – enero 2025).

Declaración del tipo de investigación.

Paradigma

El paradigma socio-crítico, en su definición se centra en la crítica y en las realidades sociales, busca transformar la realidad a través de acciones basadas en el conocimiento crítico que promuevan la reflexión crítica y la acción social (Jurado, 2022). En esta investigación se justifica, porque se promueve la reflexión crítica sobre las prácticas educativas tradicionales aplicadas en la asignatura de Historia y la necesidad de integrar herramientas digitales que fomenten la participación activa de los estudiantes del segundo de bachillerato; abordando también el



problema específico de la Unidad Educativa Particular Santiago de Quito, en la asignatura de Historia no se utilizan recursos creados en herramientas digitales, las clases son tradicionales y no son interactivas; además el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha visto afectado porque los estudiantes han perdido la motivación, el interés en participar de la clase y el rendimiento académico no ha mejorado. Al integrar recursos elaborados en Educaplay ayudaría a mejorar estas falencias presentadas.

Tipo: Aplicada

La investigación que se va a desarrollar es de tipo Aplicada, esta investigación tiene por objetivo resolver problemas prácticos y específicos; y permite aportar a la ciencia de la educación con la aplicación de conocimientos existentes en busca de mejora en situaciones reales (Lozada, 2014). Es así como, la investigación se justifica, porque busca resolver un problema en específico en el contexto educativo mediante la implementación de la herramienta digital Educaplay, este enfoque permite desarrollar estrategias prácticas que mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato.

Profundidad: Descriptiva y explicativa

La descriptiva, describe, registra, analiza e interpreta mediante el análisis de las características y propiedades en base al objeto de estudio (Daen, 2011), y según la investigación explicativa, va más allá de solamente describir, debe explicar y responder a la pregunta ¿Por qué algo sucede como sucede? ¿Por qué algo es cómo es?, es decir busca entender las relaciones de causa y efecto (Cauas, 2015). Esta investigación busca describir la eficacia de Educaplay y las condiciones actuales en la UESQ, además de explicar cómo la implementación de la herramienta puede influir en el proceso de enseñanza-aprendizaje, participación y motivación de los estudiantes en la asignatura de Historia.

Enfoque: Mixto (cualitativo-cuantitativo)

Utiliza un enfoque mixto con la finalidad de comprender un fenómeno de manera completa, combina fortalezas de los métodos cualitativos y cuantitativos proporcionando una visión rica y completa del objeto de estudio (Narvárez & Villegas, 2014). En esta investigación el instrumento cuantitativo, la encuesta permite recopilar datos estadísticos sobre el rendimiento académico y participación de los estudiantes, mientras que el instrumento cualitativo, la entrevista se centra



en las percepciones y experiencias de los docentes sobre el uso de Educaplay en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia.

Lugar: De campo

Y según el lugar es de campo, la investigación inicia con una indagación en campo y se apoya en la información del objeto de estudio (Daen, 2011). Esta investigación es de campo porque se trabaja con estudiantes.

Corte: Transversal

La investigación se desarrollará durante el periodo junio 2024 – enero 2025.

Principales aportes.

Los principales aportes encontrados tras la aplicación de la herramienta digital Educaplay, muestran un significativo aumento en el rendimiento académico en los diferentes niveles de educación; esta herramienta facilita diversos recursos didácticos e interactivos que el docente de Historia puede implementar para el desarrollo de la clase y el proceso de enseñanza–aprendizaje no se vea afectado. Es importante que el docente de esta era digital en la que nos encontramos, conozca de primera mano las herramientas tecnológicas que ofrecen las diferentes plataformas, hoy en día nos encontramos en una era en la que la tecnología evoluciona día a día sobre todo con más fuerza a partir de la pandemia del covid-19.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

Esta investigación es importante debido a que permitirá mejorar la efectividad del aprendizaje en estudiantes de Segundo de Bachillerato, mediante el uso de recursos digitales innovadores; por otro lado, es una necesidad social debido a que aumentará la calidad educativa y preparará mejor a los estudiantes para un mundo digitalizado. La evaluación de una herramienta digital específica en un contexto educativo particular, aportará datos relevantes y actuales lo cual es novedoso y en la actualidad científica contribuirá a las investigaciones recientes sobre la integración de tecnologías digitales en la educación.

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

Esta investigación está conformada por tres capítulos: El Capítulo 1, aborda el marco teórico, mismo que contiene el sustento teórico base para la aplicación y descripción del problema



planteado; así como para el análisis y discusión de los resultados, esta información ha sido tomada de fuentes confiables mediante la base de datos de las diferentes plataformas. Durante el Capítulo 2, se aborda las características del proceso de enseñanza – aprendizaje, la metodología empleada para el desarrollo de la estrategia de la investigación planteada y el estudio diagnóstico, hace referencia a los elementos de carácter metodológico como la conceptualización de las categorías de investigación, el enfoque de la investigación, alcance la investigación, delimitación de la muestra y población, estrategia metodológica, presentación de los resultados de diagnóstico, etc. Y en el Capítulo 3, el análisis de los resultados, primeramente, se abordará la propuesta de solución que es la estrategia didáctica y la validación de la misma. Parte de este capítulo son las conclusiones y recomendaciones como síntesis principal de la investigación y las referencias bibliográficas que son todas las fuentes que respaldan esta investigación, las cuales permitieron una revisión de la literatura.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

Antecedentes Internacionales

En el marco de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), la sociedad se encuentra en un cambio constante en el uso de la tecnología, al día de hoy las TIC permiten poner en práctica estrategias comunicativas y educativas que permitan desarrollar nuevas formas de enseñar y aprender, y también las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC) que se centran en el uso de la tecnología para facilitar el aprendizaje y mejorar la adquisición del conocimiento, enfatizando la interacción y colaboración entre los estudiantes. En la investigación realizada por (Escontrela & Stojanovic, 2004) analiza la importancia de integrar las TIC en la educación de manera efectiva, en la cual menciona que una eficiente apropiación y gestión de las TIC en los procesos de aprendizaje, requiere un enfoque integrado dentro de las políticas educativas, recursos, materiales, organización de la institución y toda la comunidad educativa. Debido a este problema, proponen ideas relacionadas a la gestión de las TIC en la educación, que permitan mejorar la integración en el modelo pedagógico y la formación del docente.

Esta investigación enfatiza que la integración de las TIC no se trata simplemente de hacer los mismo de una manera diferente, sino de alterar los objetivos y articular la práctica pedagógica con los procesos y productos tecnológicos; esto requiere de un cambio en la visión de los procesos de aprendizaje en la asignatura de historia, indicando que las tecnologías son fundamental; donde los estudiantes hacen uso de las herramientas tecnológicas para explorar, investigar y crear. Este antecedente aporta a la investigación al resaltar la importancia de integrar las TIC en la enseñanza de manera efectiva, y que al implementar Educaplay, es crucial considerar cómo esta herramienta se alinea con los objetivos pedagógicos y se articula con las prácticas docentes; permitiendo aprovechar al máximo el potencial de las tecnologías para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia.

La pandemia de la enfermedad del coronavirus (covid-19) en el ámbito educativo causó un cambio drástico en la modalidad de enseñanza y en los medios para comunicarse con los estudiantes, durante el primer trimestre del año 2020 se suspendieron las clases presenciales y la educación se paralizó no solo en Ecuador sino en casi todo el mundo, tomando desprevenidos a los sistemas educativos (Garnier, 2022). De acuerdo se vio la necesidad de implementar



herramientas digitales que facilitaran el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de historia y la plataforma de Educaplay, a través de actividades gamificadas donde los estudiantes logran tener una participación activa en su aprendizaje (Páez et al., 2022). Los estudiantes de segundo de bachillerato se pueden beneficiar enormemente de un enfoque más dinámico en la enseñanza de Historia, alejándolos de metodologías tradicionales y promoviendo un aprendizaje significativo que involucra la reflexión crítica sobre los eventos históricos.

Las herramientas digitales va en aumento en las instituciones educativas, su uso es a raíz de las consecuencias de la pandemia a nivel mundial, es así que menciona que surgen herramientas digitales para crear recursos libres y potenciar el uso de las mismas; permite que los docentes puedan utilizar para propiciar la construcción del aprendizaje, luego de analizar las herramientas más eficaces en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación secundaria, mediante una metodología con enfoque cualitativo a través de una entrevista a profesionales expertos en el tema, concluye que herramientas como Google, Kahoot, Padlet, Educaplay etc; se integran de mejor manera al proceso pedagógico, y que también al día de hoy se utilizan con frecuencia (Caballero et al., 2022).

Es así, que se puede considerar a Educaplay dentro de las herramientas digitales adecuadas para ser utilizadas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, mismo que los resultados obtenidos serán positivos, al tener disponible varios recursos como test, juegos interactivos, crucigramas, entre otros y permiten al docente crear sus propios recursos para utilizar con los estudiantes de segundo de bachillerato.

En la investigación realizada por (Jurado & Huaroto, 2018), analizan el uso de Educaplay como estrategia didáctica para perfeccionar el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía, en 20 estudiantes de la institución educativa "Alberto Casavilca Curaca", esta investigación es de tipo aplicada con un enfoque cualitativo, para la evaluación en la muestra se utiliza una ficha de observación, el cual da como resultado que el uso de la herramienta digital Educaplay como estrategia didáctica mejora en un 20% el aprendizaje, mostrando así que los estudiantes han logrado incrementar sus capacidades y habilidades para construir interpretaciones históricas. Este estudio destaca que el uso de tecnologías de la información y comunicación en el aula no solo motiva a los estudiantes, sino que también transforma el ambiente de aprendizaje, haciéndolo



más dinámico y participativo; al mejorar la comprensión de los temas tratados y fomentar un aprendizaje más significativo, es relevante en el contexto actual de la educación virtual, en donde los métodos tradicionales pueden resultar menos efectivos

Educaplay no solo diseña actividades interactivas y dinámicas, sino que también involucra a los estudiantes facilitando un aprendizaje colaborativo y cooperativo, finalmente este estudio es de gran aporte a la investigación y proporciona evidencia sobre la eficacia de Educaplay en el aprendizaje de materias específicas.

El artículo de la Universidad Politécnica de Valencia citado por (Lindao et al., 2023) investiga como el uso de Educaplay afecta la motivación de los estudiantes en el aprendizaje; los autores mencionan que en el contexto actual de la educación es importante integrar formas interactivas de enseñanza, las cuales se deben adaptar a las necesidades propias de cada entorno y que también permitan promover la participación activa, la motivación y el refuerzo de los contenidos curriculares en estudiantes de la secundaria. Uno de los aspectos clave de este antecedente es la relación entre la motivación y el aprendizaje; cuando los estudiantes están motivados, tienden a involucrarse más en su aprendizaje, generando así una mayor comprensión de los contenidos.

Este antecedente resguarda a Educaplay, como una herramienta digital que puede mejorar la motivación de los estudiantes, lo que a su vez puede influir en su rendimiento académico en la asignatura de Historia; al hacer que el aprendizaje de esta materia se más atractivo y dinámico, con la finalidad de aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes.

Antecedentes Nacionales

En el trabajo realizado por (León, 2012) implementación del proyecto *“Mejoramiento de la Calidad de la Educación Pública para el fortalecimiento del Aprendizaje a través de las TIC: De tal palo, tal astilla”*, mediante el uso de técnicas cualitativas como: entrevista, observación y análisis documental, las TIC en Ecuador modifican las estructuras de los centros escolares a nivel organizativo, fomentando en los estudiantes motivación para aprender. En Ecuador las TIC son implementadas en todos los ámbitos de la educación, y la interculturalidad forma parte de la sociedad desde hace muchos años atrás, es así que es sumamente importante conocer sobre la diversidad cultural. En la investigación de (Morales, Elizabeth & Ocaña, José, 2017) determinan la potencialidad de las TIC en un espacio virtual como herramienta para la enseñanza, lo cual



hace que Educaplay sea una herramienta adecuada para mejorar el aprendizaje en los estudiantes del segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Santiago de Quito.

La educación se ha sometido a diversos cambios juntamente con la sociedad a través de los años, anteriormente desde una enseñanza en casa, hasta nuevos modelos educativos que hoy en día existen como por ejemplo el Método Montesorri, que, independientemente del método todos buscan que los estudiantes adquieran nuevas herramientas que puedan servirles en el futuro. La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) menciona que la pandemia por el Covid-19 alteró la normalidad, llevando a países a tomar medidas extremas como la suspensión de clases presenciales, con el fin salvaguardar la salud de la población. El uso de las herramientas digitales en la educación virtual en Ecuador, especialmente en el contexto de la pandemia Covid-19; destaca que la educación ha evolucionado a lo largo de la historia, y en el contexto contemporáneo, la educación virtual ha adquirido una relevancia significativa debido a la necesidad de adaptarse a situaciones críticas, como la suspensión de clases presenciales (Altamirano et al., 2022).

(Gamboy & Caterine, 2022) en su investigación estudian a la plataforma Educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios sociales, la línea de investigación es comunicación, sociedad, cultura y tecnología; la metodología usada fue a través de un enfoque cuantitativo y cualitativo con instrumentos como la encuesta y la entrevista, con un nivel exploratorio y descriptivo, modalidad bibliográfica y de tipo campo; como resultado obtienen un resultado exitoso en la aplicación de la herramienta digital, sus estudiantes mejoraron el rendimiento académico y su participación activa aumentó. Este estudio permite respaldar el tema de esta investigación de manera asertiva.

Por otro lado en el estudio realizado por (Páez et al., 2022), investiga la efectividad de Educaplay como herramienta de gamificación en el contexto de la educación virtual durante la pandemia, fundamenta su uso y el aporte en el rendimiento académico de estudiantes de la educación básica. La herramienta se utiliza como recurso didáctico en la educación virtual, la metodología empleada fue un enfoque cuantitativo y cualitativo, utilizando encuestas y entrevistas con estudiantes y docentes. Los resultados mostraron que el uso de Educaplay mejoró la motivación



y el rendimiento académico de los estudiantes, es así como podemos decir que Educaplay es una herramienta eficaz para fomentar la participación y mejorar el aprendizaje en un contexto virtual. Los estudios que se han analizado muestran la importancia y la necesidad de utilizar la herramienta Educaplay; la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha adquirido una relevancia fundamental en la educación ecuatoriana, una de las áreas en donde Educaplay ha demostrado su potencial es en la enseñanza de Historia. Al proporcionar recursos didácticos interactivos y atractivos, esta herramienta puede captar el interés de los estudiantes y facilitar la comprensión de los contenidos históricos. (Espinoza, 2021a) se centra en el uso de Educaplay como recurso didáctico en la enseñanza en estudiantes que oscilan entre 5 a 15 de años, el problema identificado es la falta de recursos que capten el interés de los estudiantes, el objetivo es evaluar cómo Educaplay puede ser utilizado para mejorar la enseñanza de Historia. En la metodología se puede observar que se realizaron entrevistas a docentes sobre su experiencia utilizando Educaplay, en donde los resultados indicaron que Educaplay proporcionó la creación de actividades interactivas que capturaron el interés de los estudiantes obteniendo una comprensión adecuada de los contenidos históricos, garantizando que esta herramienta es un recurso didáctico valioso que puede enriquecer la enseñanza de Historia.

Antecedentes Locales- regionales

La educación en la era digital ha experimentado un cambio significativo con la integración de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es así que las investigaciones relacionadas al uso de herramientas digitales como Educaplay en la enseñanza de Historia es necesario para entender su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Varias investigaciones se abordan en este espacio:

Según (Cadena Villegas et al., 2023), en su investigación aborda la incidencia de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la cual aplica la herramienta digital Educaplay como recurso educativo, aplicando contenido multimedia en los Entornos Virtuales de Aprendizaje por medio de una estrategia pedagógica; en esta investigación se utilizaron los métodos teóricos para el marco teórico para fundamentar las bases teóricas con las cuales se desarrollaron el estudio, así mismo utilizaron los métodos empíricos (cuestionarios



y encuestas) y los métodos estadísticos; obteniendo como resultados satisfactorios con el uso de Educaplay y su aplicabilidad.

Según (Álvarez & Maggi, 2017), en su investigación titulada Aplicación de la Técnica Informática Educaplay como Estrategia para el aprendizaje de las Biomoléculas, en los estudiantes de Bachillerato, analizan cómo la herramienta digital contribuye en el aprendizaje de los estudiantes, llevándose a cabo mediante un enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental, que con instrumentos como la encuesta y pruebas de conocimiento; además implementaron el método hipotético deductivo y estadístico que fue vital para concluir que Educaplay por los diferentes recursos que ofrece como, crucigramas, videoquiz, test; contribuye de manera significativa en el proceso de aprendizaje y mejora también el rendimiento académico en cuanto al grupo control. Es así que este estudio aporta a la investigación por la importancia que se da a la necesidad de innovar en las metodologías de enseñanza para captar el interés de los estudiantes y mejorar su comprensión de los contenidos históricos.

Así también en el estudio realizado por (Orrego Riofrío & Aimacaña Pinduisaca, 2018), mencionan que las tecnologías de la información y la comunicación en esta era digital se utilizan en todo ámbito educativo, laboral y personal; aun así la educación sigue desarrollándose de forma tradicional, es por ello que La Universidad Nacional de Chimborazo tiene la predisposición para cambiar ese paradigma y hacer de las TICS una herramienta indispensable en el proceso educativo; en el estudio realizado utilizan Educaplay como estrategia para el aprendizaje de las asignaturas de historia y filosofía; el diseño de la investigación fue no experimental, se midió los resultados de aprendizaje con ayuda de encuestas y pruebas objetivas, demostrando así que la herramienta Educaplay impulsa el aprendizaje de química y física general.

El uso de plataformas interactivas como Educaplay se han vuelto crucial para mejorar la enseñanza de diversas materias, una de ellas es la asignatura de Historia, todos los estudios que se han analizado en este marco teórico analizan la efectividad de Educaplay en el contexto educativo y su relevancia para esta investigación. (Manobanda & Manobanda, 2024) en su estudio analizan el uso de Educaplay como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para los docentes del Centro Educativo Comunitario Bilingüe (CECIB) “República del Ecuador”, con el objetivo de fortalecer el apoyo tecnológico y pedagógico a los docentes



mediante la herramienta digital, se utilizaron métodos como la encuesta y entrevista, con enfoques cualitativos y cuantitativos y que con los resultados obtenidos lograron evidencia que el uso y ejecución de las actividades por medio de Educaplay, promueven la interacción entre el docente y el estudiante; esta herramienta facilitó las competencias a través de la implementación de la gamificación tanto para recursos creados por el docente o mediante su amplio repositorio. La implementación de herramientas digitales el día de hoy es una necesidad, el estudio realizado por (García Calle & Santillán Picuasi, 2022) habla sobre la importancia de implementar un recurso didáctico mediante Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales, como resultados se obtiene que los docentes no han trabajado con esta plataforma y por otro lado los estudiantes muestran su interés en aprender mediante la herramienta digital para mejorar y reforzar sus conocimientos.

Fundamentación teórica o bases teóricas

Modelo Pedagógico Conectivismo

El Conectivismo es un modelo pedagógico definido para la era digital, fue propuesto por primera vez por George Siemens y posteriormente analizado por otros autores. Se basa en la idea de que el conocimiento se construye a través de redes de conexiones entre personas, ideas y recursos (Siemens, 2005).

Los principios fundamentales del conectivismo se basan en un aprendizaje como proceso de red, la diversidad de opiniones y la participación activa de los estudiantes durante su proceso de aprendizaje generando así una adecuada toma de decisiones. En el aula al implementar este modelo pedagógico crea un entorno en donde los estudiantes puedan interactuar, colaborar y construir conocimientos de manera conjunta (Gutiérrez, 2012).

La herramienta digital Educaplay al ofrecer diversas actividades interactivas que pueden ser utilizadas para enseñar Historia, se relaciona con los principios del conectivismo. Siednoa así los estudiantes podrán crear contenido, colaborar y desarrollar proyectos y acceder a los diferentes recursos que ofrece la plataforma.

Modelo Pedagógico Constructivista

El constructivismo es una conexión pedagógica que sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de experiencia previas



y nuevas interacciones con el entorno; el constructivismo es un modelo pedagógico que se viene estudiando desde hace mucho tiempo atrás.

El origen del constructivismo fueron planteadas en el siglo XVII por Vico y Kant, a partir de los años cincuenta en la publicación *Texto general de los sistemas* de Ludwig von Bertalanffy, se analiza profundamente el paradigma del positivismo, por otro lado considera los hallazgos realizados en la física por Einstein en donde resaltó el papel del individuo y del contexto con la interpretación de la realidad; han sido aportes que apoyan la idea de que el ser humano es un activo constructor de la realidad. Y así varios autores en el transcurso de los años se han planteado varias teorías sobre el aprendizaje, en donde los aportes de las teorías de Piaget, Ausubel y Vygostky son las más cercanas a los planteamientos del constructivismo (Ortiz Granja, 2015).

Teoría cognitiva de Piaget

Conocida también como evolutiva, debido a que aborda el proceso en el que se desarrolla un niño en su maduración física y psicológica; esta teoría dice que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes interactúan con su entorno y construyen su propio conocimiento a partir de experiencias previas. El aprendizaje no es un proceso pasivo, los estudiantes deben estar activos en su aprendizaje y este enfoque constructivista obliga a crear ambientes de aprendizaje que fomenten la curiosidad y la exploración, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas (Ortiz Granja, 2015).

Teoría El aprendizaje significativo de Ausubel

Se centra en la importancia de relacionar el nuevo conocimiento con lo que ya se conoce, promoviendo así un aprendizaje significativo, sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conceptos se conectan con conocimientos previos, lo que permite una comprensión más profunda y duradera; los estudiantes deben ser capaces de estructurar la información de manera que facilite su comprensión y retención (Ortiz Granja, 2015). Por ello es importante que los educadores ayuden a los estudiantes a hacer estas conexiones, aplicando herramientas como organizadores gráficos que faciliten la visualización y estructuración del conocimiento.

Teoría El aprendizaje social de Vygotsky

Sostiene que el aprendizaje es el resultado de la interacción del individuo con el medio, para Vygotsky su concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP) es fundamental para entender cómo



los estudiantes pueden alcanzar niveles más altos de comprensión a través de la mediación de otros, como docentes o compañeros; también argumenta que el aprendizaje es un proceso social, donde el diálogo y la interacción son esenciales para el desarrollo cognitivo. La ZDP sugiere que los docentes deben igualar el nivel actual de desarrollo del estudiante y facilitar apoyo adecuado para guiarlos a los niveles de comprensión; esta característica destaca la calidad de la colaboración y el aprendizaje en grupo, elementos que son esenciales en un entorno constructivista (Ortiz Granja, 2015).

Relación con el Constructivismo

Las teorías de Piaget, Ausubel y Vygotsky se relacionan en el cuadro del constructivismo, suministrando una base sólida para percibir cómo los estudiantes aprenden y construyen conocimiento; cada una de estas teorías aporta un enfoque único que destaca la importancia de la interacción activa, la conexión con conocimientos previos y el contexto social en el aprendizaje.

Metodología Diseño Universal del Aprendizaje

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un enfoque pedagógico que contribuye a la accesibilidad y equidad en la educación a través de la diferenciación de métodos, materiales y evaluaciones, afirmando así que todos los alumnos, independientemente de sus capacidades o estilos de aprendizaje, logren acceder al conocimiento de manera significativa (CAST, 2020). Basado en la neurociencia y las ciencias del aprendizaje, el DUA se estructura en tres principios esenciales: proporcionar múltiples formas de representación, de acción y expresión, así como de compromiso, lo que permite atender la diversidad en el aula y fomentar una participación activa en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Meyer et al., 2019).

Desde una representación teórica, el DUA se basa en los avances de la educación inclusiva y el aprendizaje basado en evidencias, promoviendo la desaparición de barreras que limitan el alcance del conocimiento (Rose & Meyer, 2021). De acuerdo con los estándares del Council for Exceptional Children (CEC, 2022), la implementación de estrategias centradas en la flexibilidad curricular y la personalización de la enseñanza benefician la autodeterminación del estudiante y el desarrollo de competencias clave en el siglo XXI. Este marco metodológico no solo favorece a estudiantes con necesidades educativas especiales, sino que también contribuyen a los procesos



de aprendizaje para toda la población estudiantil, garantizando una educación equitativa y de calidad.

En la práctica, la aplicación del DUA requiere el diseño de entornos de aprendizaje flexibles, en los cuales los docentes adoptan tecnologías accesibles y estrategias didácticas adaptativas (Hall et al., 2020). Investigaciones recientes han demostrado que el uso de herramientas digitales, como plataformas interactivas y recursos multimedia, facilitan la diferenciación de la enseñanza y mejoran la experiencia de aprendizaje (Novak & Rodríguez, 2021). Además, la formación docente desempeña un papel crucial en la implementación efectiva de esta metodología, ya que requiere un cambio de paradigma hacia prácticas pedagógicas más inclusivas y centradas en el estudiante.

Bases legales

Naciones Unidas

La Organización de las Naciones Unidas (ONU) es la mayor organización internacional del mundo, fundada en 1945 tras la Segunda Guerra Mundial por 52 países con el propósito de mantener la paz y la seguridad internacional, fomentar relaciones amistosas entre las naciones y promover el progreso social, los derechos humanos y el desarrollo sostenible. Actualmente cuenta con 193 países miembros de la organización y 6 países miembros asociados.

UNESCO

La Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación – UNESCO, es un organismo internacional que se dedica a fomentar la cooperación internacional en materia de la educación, ciencias, cultura, comunicación e información. Esta Organización es el único organismo de las Naciones Unidas que trabaja por lograr la paz y la seguridad en el mundo, mediante el diálogo y la comprensión mutua entre los pueblos. Según la UNESCO, la educación es un bien público y un derecho humano fundamental que juega un papel crucial en el desarrollo sostenible de las sociedades (UNESCO, 2024).

Es así como, en el marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible establecidos por la ONU, y en el contexto de la educación para esta investigación se considera el "*Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.*" (Educación - Desarrollo Sostenible, 2024), la labor de la



UNESCO se centra en promover una educación de calidad, proteger el patrimonio cultural, apoyar a la investigación y fomentar el diálogo intercultural.

Constitución Nacional

En Ecuador, la Constitución de la República establece que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado, la sociedad y la familia y un área prioritaria de la inversión pública. Según el art.26 de la Constitución de la República del Ecuador, la educación es un derecho que las personas ejercen a lo largo de su vida y una condición indispensable para el buen vivir. (Constitución Nacional del Ecuador, 2008).

La Constitución garantiza que la educación pública sea laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el nivel básico, y gratuita hasta el bachillerato. Además, en el establece que la educación inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollará un pensamiento crítico, fomentará el civismo y proporcionará destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción (Constitución, 1998).

LOEI

La Ley Orgánica de la Educación Intercultural (LOEI) señala como uno de sus fines el fortalecimiento y promoción de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo; establece un marco normativo que garantiza el derecho a la educación para todas las personas en el país, promoviendo así una educación universal, laica, intercultural y de calidad.

El CAPÍTULO ÚNICO DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES hace referencia a la educación en todos sus aspectos; sin embargo se mencionan los más importantes, art.1, la ley rige para todo el territorio nacional y se fundamenta en principios como la equidad, la inclusión y el respeto a la diversidad cultural, desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece regulaciones básicas para la estructura, los niveles, modelo de gestión, financiamiento y la involucración de todos los actores del Sistema Nacional de Educación; art. 2, la educación debe desarrollarse en los principios generales: fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo (Universalidad, Educación para el cambio, intereses de los estudiantes, atención prioritaria, etc) (LOEI, 2011).



Estas normas son importantes para el desarrollo adecuado del proceso de enseñanza-aprendizaje de todos los niveles de educación; el conocimiento permite tener herramientas que van a aportar en el crecimiento profesional y personal de cada individuo.

Ministerio de Educación

El Ministerio de Educación de Ecuador es la encargada de certificar el acceso a una educación de calidad, inclusiva y equitativa para todos los ciudadanos. Según su normativa, la educación en el país debe responder al interés público y asegurar su estabilidad, movilidad y egreso sin discriminación; la política educativa busca fortalecer la lectura, la escritura y la oralidad, originando el desarrollo integral de los estudiantes en un entorno seguro. Además, el MINEDUC implementa programas como "Juntos leemos" y "Aprender a Tiempo", buscan mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y fomentar la participación activa de la comunidad educativa (MINEDUC, 2024).

Reglamento institucional

La Unidad Educativa Santiago de Quito dentro del modelo educativo, se inspira en el paradigma pedagógico constructivista influenciada por varias corrientes pedagógicas que han fortalecido las bases y direccionan su accionar. La institución busca formar ciudadanos íntegros, creativos, críticos, emprendedores, innovadores, orgullosos de su cultura y defensores de la libertad, las herramientas son base para el éxito de los estudiantes en su vida laboral. (UESQ, 2017)

Aplicación de la Herramienta Educaplay ***Educaplay***

Educaplay es una plataforma digital educativa en la que los docentes y estudiantes crean y compartan actividades educativas interactivas y multimedia; la misma que facilita el aprendizaje de manera lúdica y atractiva, Educaplay brinda una variedad de herramientas donde se generan diferentes tipos de actividades como crucigramas, cuestionarios, sopas de letras, mapas conceptuales, entre otros. La flexibilidad de la herramienta permite a los educadores apropiarse los contenidos a las necesidades específicas de sus estudiantes y de esta manera fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo (Lindao et al., 2023).

FIGURA 1

Juegos interactivos de Educaplay



Nota: Tomado de la plataforma Educaplay. Fuente: <https://es.educaplay.com/>

Características Principales de Educaplay

El uso de Educaplay es sencillo, la plataforma ha añadido tutoriales multimedia, que en caso de presentar dificultades puede apoyarse en estos recursos. Se puede acceder con cualquier navegador; sus principales características son:

1. Interactividad debido a que fomenta la participación de los estudiantes, permitiéndoles interactuar con el contenido de manera dinámica.
2. Diversidad de recursos, ofrece una variedad de formatos que se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje, lo que permite atender las necesidades individuales de los estudiantes, esta personalización es clave para promover un aprendizaje significativo como lo sugiere Ausubel.
3. Facilitación del aprendizaje colaborativo, permite la creación de actividades grupales, donde los estudiantes pueden trabajar juntos para resolver problemas y compartir ideas; esto se alinea con la teoría de Vygotsky que destaca la importancia de la interacción social en el proceso de aprendizaje.
4. Evaluación formativa, la herramienta permite a los docentes realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes a través de evaluaciones en tiempo real, lo que facilita la retroalimentación y el ajuste de estrategias pedagógicas (Guzmán et al., s. f.).



Ventajas y Desventajas

Dentro de las ventajas de Educaplay tenemos, las actividades son atractivas y fácil de manejar; en el caso de tener niños no lectores o personas con discapacidad, se pueden insertar imágenes y archivo de audio; no es necesario instala ningún programa en el ordenador y el contenido se puede elaborar en tres idiomas: español, inglés y francés. En el caso de las desventajas, como es un programa estándar, cualquier pequeño error en el teclado le baja puntos; una vez descargado el recurso ya no se puede editar o hacer modificaciones y algunas actividades son limitadas en su uso (Jurado, 2022).

Tipos de contenido que se puede crear en Educaplay

Educaplay es una plataforma educativa, donde los docentes y estudiantes crean, comparten y utilizan diferentes actividades interactivas y de multimedia. Entre los contenidos que se pueden generar en la herramienta digital son:

1. Crucigramas, ayudan a los estudiantes a aprender vocabulario y conceptos clave de manera divertida y desafiante.
2. Sopa de letras, esta actividad se trata de buscar y encontrar palabras relacionadas con un tema en específico, reforzando su comprensión y memorización.
3. Cuestionarios, Educaplay se generan preguntas de opción múltiple, verdadero o falso, y otras modalidades, facilitando la evaluación del conocimiento de los estudiantes.
4. Mapas conceptuales, los docentes crean mapas interactivos donde se faciliten a los estudiantes visualizar y organizar información de manera efectiva.
5. Videoquizzes, combina videos con preguntas donde se pueda interactuar con el contenido audiovisual y evidenciar su comprensión en tiempo real.
6. Ruletas de palabras, sirven como herramienta de evaluación o motivación, donde los estudiantes giran la ruleta y responden preguntas.
7. Completar textos y diálogo, permite crear actividades donde se debe completar textos o diálogos, lo que permite practicar la escritura y la comprensión lectura.
8. Ordenar palabras y relacionar elementos, estas actividades permite a los estudiantes a desarrollar habilidades donde se organice y se clasifique la información.



9. Adivinanzas y juegos de memoria, ínsita al aprendizaje de manera entretenida, permitiendo ejercitar la memoria y habilidades de razonamiento.

Educaplay en la educación

La importancia de Educaplay en la educación reside en su capacidad para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la interactividad y la personalización de las actividades educativas. A su vez permite a los docentes crear recursos, en los cuales los estudiantes pueden intervenir de manera activa siendo esto importante para el aprendizaje, de la misma manera los estudiantes mejoran en su proceso educativo y logran la retención de información y la motivación hacia la materia, la adaptabilidad y flexibilidad según la necesidad del estudiante y los objetivos de aprendizaje, esto especialmente es valioso en un entorno educativo diverso, donde los estilos de aprendizaje y las capacidades pueden variar significativamente en cualquier contexto de enseñanza (presencial, virtual o híbrido); también fomenta la motivación y compromiso, demostrando que las actividades lúdicas y dinámicas hacen que el aprendizaje sea más atractivo y divertido (Jurado, 2022).

La gamificación, que es un elemento clave de Educaplay, lo que permite a los estudiantes un aprendizaje más significativo porque mejora su implicación y dedicación al estudio.

Una investigación realizada por (Alzaga, 2020), hace mención a diferentes aspectos esenciales a considerar dentro de la educación, como primer punto es la evaluación formativa en la cual la herramienta permite monitorear el avance de los estudiantes en tiempo real, facilitando la retroalimentación inmediata y la posibilidad de ajustar las estrategias de enseñanza según las necesidades de los alumnos, la evaluación continua es esencial para nivelar áreas de mejora y fomentar un aprendizaje más significativo; como segundo aspecto se determina el desarrollo de competencias claves, en el cual Educaplay promueve el desarrollo de competencias, como por ejemplo el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad, al permitir la creación de actividades colaborativas, el docente anima la interacción entre los estudiantes, lo que favorece a un aprendizaje más integral y contextualizado y por último hace énfasis en la accesibilidad y usabilidad, al ser una herramienta accesible y fácil de usar, la transforma en una opción viable para docentes y estudiantes, no se requiere instalación de software, lo que permite su uso en diferentes dispositivos y plataformas; además, la posibilidad de crear actividades sin



costo adicional hace que sea una herramienta excelente para instituciones educativas con recursos limitados.

Educaplay se alinea con enfoques pedagógicos constructivistas, donde el aprendizaje es visto como un proceso activo y colaborativo; al utilizar herramientas interactivas, los estudiantes pueden construir su conocimiento a través de la exploración y la práctica, lo que resulta en un aprendizaje más significativo y duradero. Al presentarse como una herramienta educativa innovadora que no solo facilita la creación de contenido interactivo, sino que también transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno dinámico y participativo; su capacidad para aumentar la motivación, fomentar la interactividad y permitir una evaluación formativa efectiva la convierte en un recurso esencial en la educación contemporánea y también la implementación en el aula puede contribuir de manera significativa a mejorar la calidad educativa y a preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del aprendizaje del siglo XXI (Baque et al., 2023).

Para este trabajo se considera que la categoría herramienta de Educaplay tiene las siguientes dimensiones:

Funcionalidad de Educaplay

Educaplay es una plataforma digital que permite la creación de actividades interactivas como sopas de letras, crucigramas, test y juegos de asociación. Su funcionalidad radica en su capacidad de generar contenidos educativos dinámicos que facilitan el aprendizaje a través de la gamificación. Según Gómez y Ramírez (2021), "Educaplay favorece la motivación estudiantil al ofrecer una amplia variedad de actividades interactivas que fomentan el aprendizaje autónomo y colaborativo".

Impacto en el aprendizaje

El uso de Educaplay tiene un impacto positivo en el aprendizaje, ya que facilita la retención de información y mejora la participación de los estudiantes. De acuerdo con Torres et al. (2022), "las herramientas digitales como Educaplay permiten un aprendizaje significativo al integrar elementos visuales y lúdicos que refuerzan la comprensión de los contenidos".

Integración en la Práctica Docente

Educaplay se ha convertido en una herramienta clave en la práctica docente, ya que permite la personalización de contenidos y la evaluación formativa. Según Hernández y Castro (2020), "los



docentes pueden adaptar las actividades de Educaplay a las necesidades específicas de sus estudiantes, favoreciendo la inclusión y la diversidad en el aula".

Percepción de Usuarios (Docentes y Estudiantes)

Tanto docentes como estudiantes perciben Educaplay como una herramienta efectiva y atractiva para el aprendizaje. Un estudio realizado por Martínez y Suárez (2023) indica que "el 85% de los estudiantes consideran Educaplay una plataforma motivadora, mientras que el 78% de los docentes afirman que facilita la planificación de actividades interactivas".

Proceso de enseñanza-aprendizaje

El proceso de enseñanza aprendizaje se define como la interacción sistemática entre el docente y los estudiantes, donde se busca facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes. (Alfonso Sánchez, 2003) en su estudio, analiza el proceso de enseñanza-aprendizaje que debe considerarse un sistema vinculado a la actividad práctica del ser humano, que condiciona su capacidad para reconocer, comprender y transformar la realidad, también se relacionan elementos conceptuales fundamentales relacionados.

El propósito de la enseñanza, que es la transmisión de información y la formación de habilidades que permitan al individuo enfrentar nuevas situaciones con una actitud adaptativa, se enfatiza en que la enseñanza produce transformaciones sistemáticas en los estudiantes, promoviendo así un desarrollo progresivo y dinámico (Bernal et al., 2024).

El aprendizaje, que de acuerdo con la teoría de Piaget (1967), el pensamiento es la base en la que se asienta el aprendizaje, es decir la manera de manifestarse la inteligencia; es un proceso social, donde los individuos aprenden de otros y con otros, lo que refuerza la idea de que la educación es un hilo conductor del desarrollo humano.

Las concepciones neurofisiológicas que han evolucionado en los últimos años, sugiriendo que el comportamiento del cerebro está estrechamente ligado al estilo de aprendizaje de cada individuo. Entonces desde una visión integral del proceso enseñanza-aprendizaje, destaca su complejidad y la necesidad de considerar tanto los aspectos neurofisiológicos como las interacciones sociales en la educación, esta comprensión es fundamental para mejorar las prácticas educativas y fomentar un aprendizaje más significativo y efectivo (Gallego, 2017).



Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje es un enfoque pedagógico donde el docente transmite al estudiante conocimiento para que logren desarrollar habilidades de la misma manera enseña valores a los estudiantes a través de diferentes estrategias y herramientas educativas, en este contexto se involucra elementos fundamentales como son: el profesor, el estudiante, el contenido y variables ambientales.

El Profesor, es crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje; va más allá de la simple transmisión de conocimientos, actúa como facilitador y guía del aprendizaje. Las características y habilidades del profesor influyen directamente en la calidad del proceso educativo y que debe incluir funciones clave del docente como la planificación y organización, motivación, adaptabilidad y evaluación; estas funciones permitirán crear un entorno de aprendizaje que promueve la participación activa y el desarrollo de habilidades críticas (Osorio et al., 2021).

El estudiante es el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, su participación es esencial para el éxito del aprendizaje. Las características individuales de los estudiantes, como su motivación, habilidades previas, estilos de aprendizaje y contexto socioeconómico, influyen en su capacidad para aprender; dentro de los aspectos que se consideran se encuentran la motivación y actitud, la motivación intrínseca del estudiante es fundamental para un aprendizaje efectivo, mientras se encuentren motivados tienden a estar más comprometidos y a participar activamente en el proceso educativo; otro aspecto son los conocimientos y experiencias previas que son la base sobre la cual se construye un nuevo aprendizaje, reconocer y conectar estos conocimientos previos es esencial para facilitar el aprendizaje significativo y por último tenemos los estilos de aprendizaje, cada estudiante tiene un estilo de aprendizaje, algunos pueden aprender mejor a través de la visualización, mientras que otros pueden preferir el aprendizaje práctico y adaptar la enseñanza a estos estilos puede mejorar la efectividad del aprendizaje (Rivera & Gutiérrez, 2015).

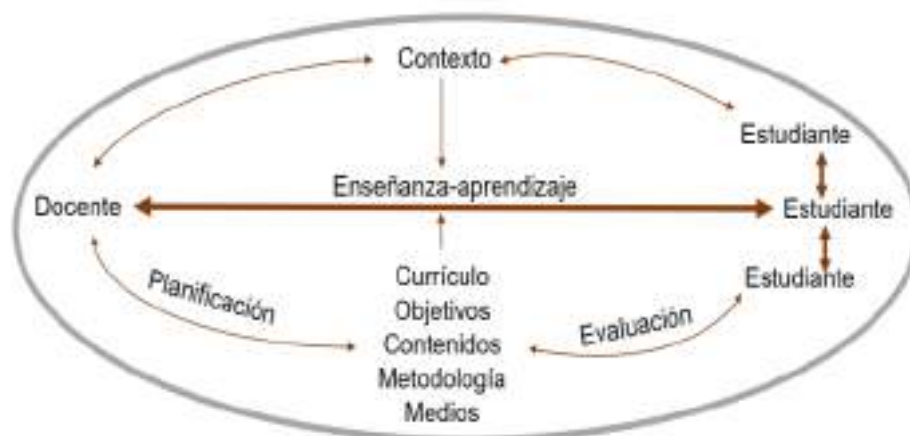
El contenido (currículo, objetivos, contenidos, metodología y medios) hace referencia a los conocimientos, habilidades y actitudes que se aprenden, es un elemento central del proceso de enseñanza-aprendizaje, y su importancia es crucial para el éxito educativo; el contenido debe ser significativo y relevante para los estudiantes, permitiendo que se conecten con su vida cotidiana

y sus intereses; también se encuentra la estructura y organización, la forma en que se presenta el contenido influye en la comprensión y retención del aprendizaje, es importante que el contenido esté estructurado de manera lógica y que se utilicen ejemplos y aplicaciones prácticas; y la evaluación del contenido, los docentes deben evaluar perennemente la efectividad del contenido y su adecuación a los objetivos de aprendizaje, haciendo ajustes según sea necesario (Salvador & Gallart, 1987).

Las variables ambientales, estas incluyen el contexto físico y social en el que se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, además pueden influir significativamente en la calidad del aprendizaje, dentro de los factores que se deben considerar tenemos; el ambiente físico, se dice que el aula debe ser un espacio seguro y cómodo que favorece la concentración y el aprendizaje, la disposición del aula, la iluminación y los recursos disponibles son aspectos que pueden afectar el proceso educativo; en este contexto también es importante la cultura escolar y el clima, debido a que influyen en la motivación y el comportamiento de los estudiantes, un ambiente escolar positivo fomenta la colaboración y el respeto entre estudiantes y docentes; y la integración de tecnologías educativas puede enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando nuevas oportunidades para la interacción y el acceso de la información (Osorio et al., 2021).

FIGURA 2

Relación de los elementos del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje



Nota: Elaborado por: Osorio, Vidanovic y Finol, 2021. Fuente: <file:///C:/Users/david/Downloads/117-Article%20Text-1346-1-10-20220508.pdf>



El proceso de enseñanza aprendizaje va a depender de la claridad con las que se establezcan los objetivos, así podemos crear un ambiente de aprendizaje colaborativo y participativo y es importante comprender cómo cada uno de sus elementos influyen en el aprendizaje, con el fin de mejorar las prácticas educativas y fomentar un aprendizaje significativo y efectivo.

Proceso de enseñanza-aprendizaje en Historia

El proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia enfrenta desafíos significativos en la actualidad, especialmente en relación con la motivación y el interés de los estudiantes. Según un estudio, es necesario mejorar la didáctica en la enseñanza de la historia y los métodos empleados en el aula, promoviendo la vinculación del contenido teórico con la praxis (González et al., 2020). Esta conexión práctica puede facilitar una comprensión más profunda y significativa de los eventos históricos.

Para abordar estos desafíos, se han propuesto diversas estrategias y procedimientos didácticos. Entre ellos se incluyen la organización de ficheros, la elaboración de esquemas, el estudio de temas a través de documentos y la preparación de exposiciones orales (Pérez & Martínez, 2021). Estas actividades buscan fomentar un aprendizaje activo y participativo, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades críticas y analíticas al interactuar directamente con fuentes históricas y construir su propio conocimiento.

Además, la conciencia histórica desempeña un papel fundamental en el proceso educativo, ya que orienta a los individuos en la sociedad y les proporciona herramientas para comprender su contexto actual a través del análisis del pasado (López, 2019). Fomentar esta conciencia implica no solo la transmisión de hechos históricos, sino también la promoción de una reflexión crítica sobre cómo estos eventos han moldeado la realidad presente, fortaleciendo así la identidad y el sentido de pertenencia de los estudiantes.

Estrategias y metodologías de Enseñanza

Las estrategias y metodologías de enseñanza son fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo cual se determinan cómo se presentan los contenidos y cómo los estudiantes interactúan con ellos, las estrategias se refiere a los métodos y técnicas que los docentes utilizan para facilitar el aprendizaje, seleccionados en función de los objetivos educativos, el contenido a



enseñar y las características del grupo de estudiantes, y también están las metodologías de enseñanza, que son enfoques más que guían la práctica educativa, esto incluye la planificación y organización del proceso educativo, así como la selección de estrategias específicas para lograr los objetivos de aprendizaje, las metodologías pueden ser tradicionales, como la enseñanza directa, o innovadoras, el aprendizaje basado en proyectos o la gamificación (Macías et al., 2022).

Los tipos de estrategias y metodologías que se abordan en esta investigación serán la gamificación, constructivismo y diseño universal de aprendizaje.

Por su parte la categoría Proceso de enseñanza-aprendizaje en Historia tiene sus dimensiones que son las que se muestran a continuación:

Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas son métodos y técnicas utilizadas por los docentes para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas estrategias buscan fomentar la participación de los estudiantes y mejorar la comprensión de los contenidos. Según Díaz y Hernández (2021), "las estrategias didácticas deben adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo el pensamiento crítico y la autonomía en el aprendizaje".

Comprensión y Retención de Contenidos

La comprensión y retención de contenidos depende de cómo se presentan los materiales y del nivel de interacción de los estudiantes con la información. Según Ausubel (2002), "el aprendizaje significativo ocurre cuando los nuevos conocimientos se relacionan con estructuras cognitivas previas, permitiendo una mayor retención y comprensión". El uso de herramientas digitales, como Educaplay, puede reforzar este proceso al proporcionar experiencias interactivas que facilitan la memorización.

Evaluación del Aprendizaje

La evaluación del aprendizaje es un proceso continuo que permite medir el nivel de adquisición de conocimientos y habilidades de los estudiantes. De acuerdo con Moreno y Torres (2020), "una evaluación efectiva debe ser formativa y sumativa, permitiendo la retroalimentación constante y la mejora del proceso de enseñanza". En este sentido, las herramientas digitales, como Educaplay, facilitan la autoevaluación y el seguimiento del progreso del estudiante.



Motivación e Interés del Estudiante

La motivación es un factor clave en el proceso de aprendizaje, ya que influye en la actitud y el compromiso del estudiante. Según Ryan y Deci (2000), "la motivación intrínseca se potencia cuando los estudiantes perciben autonomía, competencia y relación con su entorno educativo". Herramientas digitales como Educaplay contribuyen a aumentar el interés de los alumnos al ofrecer actividades lúdicas y personalizadas.

Crterios de posición que asume el investigador, donde se destacan reflexiones y análisis críticos sobre las concepciones y puntos de vista de diferentes autores

En base a lo expuesto durante la revisión bibliográfica se recalca la importancia de la incorporación de las herramientas digitales, en este caso Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de segundo de bachillerato de la asignatura de Historia, debido a que la incorporación de actividades interactivas en Educaplay permite que los estudiantes aumenten la motivación de participación en clase, el rendimiento académico, interacción en el aula, trabajo en equipo, etc.

También se reconoce que la falta de implementación de Educaplay en el entorno educativo puede estar influenciada por factores estructurales, como el acceso a la tecnología y la formación docente, misma que se alinea a la realidad de la institución en la cual se llevará a cabo la investigación. Este punto se alinea con autores que enfatizan la necesidad de estrategias de inclusión digital para optimizar el aprendizaje.

Finalmente, las herramientas tecnológicas, cuando se integran correctamente, pueden mejorar la enseñanza de Historia. Se contrastan perspectivas que defienden el aprendizaje activo con aquellas que enfatizan los métodos tradicionales, destacando la importancia de la innovación pedagógica. La incorporación de plataformas interactivas no solo enriquece el contenido, sino que también permite a los estudiantes desarrollar habilidades críticas y analíticas a través de la exploración de recursos dinámicos.



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

En esta sección se establecen los elementos metodológicos relacionados con el estudio. Razón por la cual en los siguientes títulos se presentan las categorías con sus respectivas definiciones e indicadores vinculados. Así también el enfoque de la investigación, su alcance, la declaración y el tipo de investigación, los métodos y propósitos, los instrumentos utilizados, la delimitación de la población y la muestra, la estrategia metodológica, la descripción de la metodología y finalmente la presentación de los resultados del estudio diagnóstico.

Además, la estrategia metodológica adoptada se sustenta en enfoques teóricos y prácticos que facilitan un análisis integral de la problemática abordada. Se ha considerado la aplicación de técnicas mixtas para complementar los datos cuantitativos con información cualitativa relevante, lo que permite una mejor comprensión del fenómeno estudiado. De esta manera, los resultados obtenidos no solo proporcionarán un diagnóstico detallado, sino que también fundamentarán la propuesta de intervención que se plantea en el proyecto.

Conceptualización y Operacionalización de las Categorías

La presente investigación aborda dos categorías principales que son: Aplicación de la Herramienta Educaplay, así como el Proceso de enseñanza-aprendizaje asignatura de Historia las mismas que se conceptualizan y operacionalizan de la siguiente manera.

TABLA 1

Operacionalización de categorías.

Categoría	Definición conceptual	Dimensión	Indicadores	Técnica e instrumentos
Herramienta Educaplay	Educaplay es una plataforma digital educativa desarrollada por ADR formación Soluciones eLearning en línea que, permite a los docentes y estudiantes crear y compartir actividades educativas interactivas y multimedia; diseñada para facilitar el aprendizaje de manera lúdica y atractiva (Lindao et al., 2023).	Funcionalidad de Educaplay	-Accesibilidad -Variedad de actividades interactivas -Facilidades de uso para docentes y estudiantes	Técnica: Encuesta Entrevista Instrumento: Cuestionario, Lista de preguntas abiertas



	Impacto en el Aprendizaje	-Mejora en la retención de conocimientos -Nivel de motivación y participación del estudiante - Desarrollo de habilidades cognitivas y resolución de problemas
	Integración en la Práctica Docente	-Uso en planificación de clases - Adaptación a diferentes niveles educativos y asignaturas - Evaluación del aprendizaje mediante la herramienta
	Percepción de Usuarios (Docentes y Estudiantes)	-Satisfacción con la plataforma -Dificultades percibidas en el uso -Preferencia frente a otras herramientas similares
Proceso de enseñanza-	El proceso de enseñanza aprendizaje se define como la interacción sistemática entre el docente y los estudiantes, donde se busca facilitar la adquisición de conocimientos,	Estrategias Didácticas -Uso de recursos digitales e interactivo



aprendizaje en Historia	habilidades y actitudes (Alfonso Sánchez, 2003)	-Incorporación de fuentes primarias y secundarias en la enseñanza	Técnica: Encuesta Entrevista
		-Relación con la realidad actual y contexto del estudiante	Instrumento: Cuestionario, Lista de preguntas abiertas
	Compresión y Retención de Contenidos	-Nivel de comprensión de los acontecimientos históricos	
		-Capacidad de establecer relaciones causa- efecto en la historia	
		-Habilidad para analizar y reflexionar sobre procesos históricos	
	Evaluación del Aprendizaje	-Uso de diferentes tipos de evaluación (formativa, sumativa, autoevaluación, coevaluación)	
		-Aplicación de instrumentos de evaluación adecuados (rúbricas, pruebas, debates, ensayos, etc.)	
		-Relación entre evaluación y mejora del aprendizaje	



Motivación e Interés del Estudiante

-Actitud hacia la asignatura de Historia

-Participación en actividades y debates históricos

-Uso de estrategias que fomentan el pensamiento crítico e interés en la materia

Nota: En la tabla 1 se muestra las categorías con sus respectivas dimensiones e indicadores.

Enfoque de la Investigación

Esta investigación tiene un enfoque mixto con la finalidad de comprender un fenómeno de manera completa, combina fortalezas de los métodos cualitativos y cuantitativos proporcionando una visión rica y completa del objeto de estudio (Narváez & Villegas, 2014). En esta investigación el instrumento cuantitativo, se utilizará para medir variables específicas, como el rendimiento académico y la satisfacción con el uso de la herramienta; esto permitirá obtener datos numéricos que reflejen el impacto de la herramienta Educaplay en la enseñanza de Historia.

En el método cualitativo se utilizará entrevistas semiestructuradas y grupos focales, para explorar en profundidad las percepciones y experiencias del docente y estudiantes respecto al uso de la herramienta. Esto proporcionará un contexto rico y detallado que los datos cuantitativos por sí solos no pueden ofrecer.

En este contexto la fase cuantitativa se llevará a cabo primero mediante una recolección de datos a través de encuestas dirigidas a estudiantes y el docente para evaluar la usabilidad de Educaplay, el impacto en el rendimiento académico y la satisfacción general con el proceso educativo; posteriormente en la fase cualitativa, se realizarán entrevistas y grupos focales con un subconjunto de participantes para profundizar en sus experiencias, percepciones y sugerencias sobre el uso de Educaplay en la enseñanza de Historia.

La estrategia metodológica se desarrollará iniciando desde la fundamentación teórica, y se ejecuta una revisión bibliográfica sobre el uso de la plataforma Educaplay en el proceso enseñanza-aprendizaje con el fin de realizar un análisis conceptual que sustenta el empleo de las



herramientas digitales en la educación. Luego se diagnostica el uso de dichos instrumentos mediante una caracterización del proceso en la asignatura de Historia en los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Santiago de Quito con el fin de identificar las necesidades y potencialidades en el uso de estas plataformas. Esto permite elaborar una estrategia didáctica que integra el uso de Educaplay en la enseñanza de la historia para su implementación posterior en planificación micro curricular o formativo.

Alcance de la investigación

La presente investigación se plantea con un alcance exploratorio, permitiendo examinar un tema poco estudiado desde un contexto local: el uso de la herramienta digital Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia. No solo se busca establecer las relaciones causales entre el uso de esta plataforma y los resultados obtenidos, sino también detallar los mecanismos, condiciones y factores contextuales que influyen en su efectividad. Además, se utilizará el alcance descriptivo, con la finalidad de describir y detallar cuidadosamente los comportamientos de las variables de interés. El objetivo de los estudios descriptivos se concentra en presentar las características de los fenómenos involucrados en determinados grupos humanos y también considera la posibilidad de generar nuevos conocimientos a partir de información estadística.

Así mismo, este estudio permitirá identificar patrones de uso de Educaplay en el aula, considerado cómo los estudiantes interactúan en la plataforma y como está influye en su motivación y rendimiento académico. Se busca analizar si esta implementación contribuye a la comprensión de los contenidos históricos y si fomenta un aprendizaje más dinámico e interactivo comparando con métodos tradicionales. Para ello, se extrae datos cualitativos y cuantitativos que permitan establecer un amplio panorama detallado sobre el impacto que pueda generar en la enseñanza de la Historia.

Este análisis proveerá información importante para futuras investigaciones sobre la integración de herramientas digitales en la educación, facilitando la toma de decisiones en instituciones educativas positiva con la finalidad de adoptar tecnologías innovadoras. Con ello, se espera adaptar al desarrollo de estrategias pedagógicas más efectivas y alineadas con las necesidades del aprendizaje en la era digital, fortaleciendo la implementación de Educaplay sea sostenible y adaptable a diferentes contextos educativos.



Declaración y justificación del tipo de investigación

La investigación se enmarca en un tipo de investigación bibliográfica, documental, aplicada, de campo y de corte transversal, estos tipos de investigación tienen como objetivo conocer todos los casos de sujetos en un momento de tiempo determinado, sin que interese cómo ni cuándo adquirieron el evento de interés ni por cuánto tiempo lo mantendrán (Manterola et al., 2023). Los mismos autores sostienen que estas investigaciones tienen como objetivos observar y describir las peculiaridades de una población.

La investigación es aplicada porque busca generar conocimientos que puedan ser utilizados para resolver un problema específico dentro del contexto educativo. En este caso, el estudio no solo se enfoca en describir el impacto de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia, sino que también tiene como objetivo diseñar y proponer estrategias concretas que optimicen su uso en el aula. Al centrarse en una necesidad real dentro de la Unidad Educativa Particular Santiago de Quito, la investigación aplicada permite traducir los hallazgos en prácticas que mejoren la enseñanza de Historia, fomenten la motivación de los estudiantes y fortalezcan su comprensión de los contenidos históricos. Además, al generar conocimientos directamente utilizables por docentes y autoridades educativas, este estudio contribuye a la innovación pedagógica ya la toma de decisiones basadas en evidencia para mejorar el aprendizaje en futuros períodos académicos (Manterola et al., 2023).

El estudio se clasifica de campo porque implica la recolección directa de datos en el entorno natural donde ocurre el fenómeno investigado, la Unidad Educativa Particular Santiago de Quito, en Shushufindi, durante el periodo junio 2024 – enero 2025. Este enfoque permite desarrollar estrategias prácticas que mejoren la eficacia del proceso enseñanza-aprendizaje, lo cual se alinea perfectamente con los objetivos de la presente investigación.

Desde una perspectiva metodológica, este enfoque no permite solo identificar el impacto de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de los estudiantes, sino también determinar qué factores influyen en su uso y apropiación dentro del aula. Y así lograr, proponer estrategias didácticas que maximicen su potencial y faciliten la adaptación de los docentes y estudiantes a las herramientas digitales en el proceso educativo.

La recolección de datos se obtendrá mediante encuestas y entrevistas dirigidas a la docente y



estudiantes, con la finalidad de obtener una visión completa de la experiencia de uso de la plataforma. Estos instrumentos ayudaran a la recolección de información tanto cuantitativa y cualitativa lo mismo que ayudará a comprender de mejor manera el impacto de Educaplay en la adquisición de conocimientos y habilidades.

Los resultados obtenidos servirán como base para futuras investigaciones relacionadas con el uso de tecnologías educativas en el aula, estableciendo un marco de referencia para su implementación en otros contextos similares. Con ello, se espera contribuir al desarrollo de estrategias innovadoras que optimicen los procesos de enseñanza y aprendizaje, promoviendo un uso más efectivo de las herramientas digitales en el ámbito educativo.

Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de la investigación

En el desarrollo de la investigación se emplearán tres tipos de métodos: teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos; cada uno de estos métodos tienen un propósito específico que contribuye al objetivo general del estudio.

Es así como los métodos teóricos tienen el propósito de establecer los fundamentos conceptuales que sustentan el uso de esta plataforma digital durante el proceso de aprendizaje, ya que, desde el modelo analítico – sintético se puede al examinar la información existente sobre la utilidad de la herramienta y condensar los principales aportes. A partir de un enfoque sistémico se facilita la comprensión de los conocimientos como un sistema integrado por varios instrumentos.

Por ende, se requiere de los métodos estadísticos con el propósito de analizar y procesar la información cuantitativa obtenida para evaluar la eficacia de la plataforma educaplay en el proceso de aprendizaje Historia. Dentro de estos métodos se utilizará la tabulación y representación gráfica para la organización y visualización de los datos obtenidos de las encuestas para su interpretación.

Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato enfrenta diversos retos, como la falta de motivación, la dificultad para relacionar hechos históricos y la limitación de tecnologías interactivas en el aula. En este contexto, la herramienta digital Educaplay surge como una alternativa innovadora para fortalecer la enseñanza de la Historia a través de actividades interactivas como crucigramas, sopas de letras, cuestionarios y



mapas conceptuales. Para evaluar su impacto en el aprendizaje, se requiere un análisis riguroso que combine enfoques metodológicos cuantitativos y cualitativos.

Desde una perspectiva de investigación cuantitativa, se busca medir el impacto de Educaplay en el rendimiento académico, la motivación y la retención de contenidos históricos. Para ello, se pueden aplicar pruebas estandarizadas de conocimientos antes y después de la implementación de la herramienta, así como encuestas de tipo escala Likert de Totalmente de acuerdo, totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, neutral, de acuerdo para evaluar la percepción de los estudiantes sobre su efectividad. Asimismo, el análisis estadístico que permite identificar mejoras en el aprendizaje a partir del uso de esta plataforma.

Por otro lado, la investigación cualitativa permite profundizar en la percepción de docentes y estudiantes sobre el uso de Educaplay en la enseñanza de Historia. A través de entrevistas semiestructuradas, observaciones en el aula y análisis de intervenciones en foros o debates, es posible comprender cómo esta herramienta influye en la participación estudiantil y el desarrollo del pensamiento crítico. Además, el estudio de casos permitirá identificar buenas prácticas en la integración de Educaplay dentro de la planificación docente y su relación con estrategias activas de aprendizaje.

La operacionalización de la variable Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia se estructura en cuatro dimensiones fundamentales. La primera es la estrategia didáctica, donde se analiza el uso de la herramienta en la planificación de clases y su capacidad para fomentar el aprendizaje interactivo. La segunda dimensión corresponde a la comprensión y retención de contenidos históricos, evaluando cómo Educaplay contribuye al desarrollo de la capacidad de análisis y asociación de hechos históricos. La tercera dimensión aborda la evaluación del aprendizaje, explorando cómo la plataforma facilita la aplicación de diversos instrumentos de medición, como cuestionarios y actividades de retroalimentación. Y la cuarta dimensión se centra en la motivación e interés de los estudiantes, considerando su actitud hacia la Historia antes y después del uso de Educaplay, así como su nivel de participación en actividades interactivas.



Delimitación de la población y muestra

Población

La población de la presente investigación está conformada por la Unidad Educativa Santiago de Quito, que cuenta con un total de 498 personas, misma que considera a estudiantes, docentes y autoridades, información tomada de la secretaría de la institución.

Muestra

La muestra de la investigación se basa en un muestreo no probabilístico intencional, el cual permite seleccionar una población específica en donde desarrollar la investigación y poder alcanzar los objetivos de manera eficiente y focalizada (Chacón et al., 2022). En el presente estudio, tiene una muestra de 27 estudiantes los mismos que son todos los estudiantes de la asignatura de Historia del Segundo de Bachillerato General Unificado, se justifica por razones de conveniencia y accesibilidad. Además, la elección se ve limitada por la falta de interés por parte de los representantes legales para involucrar a estudiantes de primero y tercero de Bachillerato, lo que dificulta su inclusión en la muestra. Finalmente, los recursos son limitados, porque son de autogestión y el tiempo para el desarrollo de la investigación es corto (junio 2024 – enero 2025).

Estrategia metodológica investigativa

En cuanto a la estrategia metodológica investigativa, se emplearán instrumentos derivados de la metodología seleccionada para recopilar información en cada dimensión. Desde el enfoque cuantitativo, se aplicarán encuestas estructuradas, pruebas de evaluación y análisis de estadísticas de uso de la plataforma. En el enfoque cualitativo, se llevarán a cabo entrevistas a docentes y estudiantes, observaciones en el aula y análisis de materiales didácticos generados a partir de Educaplay. La combinación de estos enfoques permitirá obtener una visión completa del impacto de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato, identificando tanto mejoras en el rendimiento académico como en la motivación y la participación estudiantil.

Este estudio busca no solo evaluar la efectividad de Educaplay como recurso didáctico, sino también generar aportes significativos para la innovación en la enseñanza de la Historia,



promoviendo estrategias metodológicas que fomenten el aprendizaje activo y el pensamiento crítico en los estudiantes.

Fundamentación teórica: Se ejecuta una revisión bibliográfica sobre la pedagogía constructivista y sobre el uso y factibilidad de la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia, y mediante este análisis de los fundamentos conceptuales se sustenta el uso de las herramientas digitales en la educación. Las actividades a desarrollarse en esta etapa son: revisión de la literatura existente sobre el uso de las herramientas digitales, específicamente de Educaplay en el ciclo de aprendizaje de historia; análisis de los fundamentos que sustentan el uso y empleo de esta plataforma en la educación desde el constructivismo y el conectivismo; estudio de las características, ventajas y desventajas al implementar estos avances en el aula; identificación de los elementos clave de estos procesos en la materia de Historia; y finalmente, conceptualización y operacionalización de las categorías de la investigación.

Además, se explorarán estudios previos que demuestren el impacto del uso de plataformas interactivas en el rendimiento académico y en la motivación estudiantil. Se examinarán experiencias exitosas en contextos similares para establecer las mejores prácticas en la integración de Educaplay en el aula. Esto consentirá instaurar una base teórica que ampare la propuesta metodológica y certificar que su aplicación sea notable y efectiva dentro del proceso educativo.

Por otro lado, se evaluará la adaptabilidad de Educaplay a diferentes estilos de aprendizaje de historia y su capacidad para fomentar un aprendizaje significativo en los estudiantes. Se estudiará cómo esta herramienta contribuye al desarrollo de habilidades críticas, como el pensamiento reflexivo y la autonomía en el aprendizaje, lo que permitirá establecer estrategias didácticas que potencien su uso dentro del currículo de Historia. Asimismo, se examinará su accesibilidad y facilidad de uso tanto para docentes como para estudiantes, con el fin de asegurar una implementación efectiva en el contexto educativo.

Diagnóstico inicial: En la fase diagnóstica se caracterizará el ciclo de enseñanza de la asignatura de Historia y así se identificarán las necesidades y potencialidades de estos instrumentos. En esta fase se desarrollan las siguientes actividades: aplicación de la encuesta a los estudiantes de segundo de bachillerato para recabar información sobre su participación y motivación en la



asignatura de Historia; realización de una entrevista a la docente de Historia, para obtener datos sobre las estrategias y recursos empleados; análisis de documentos curriculares y de planificación docente relacionados; y, finalmente, sistematización de

Se explorarán las percepciones y actitudes de los estudiantes respecto al uso de herramientas digitales en el aprendizaje de Historia, lo que consentirá establecer el nivel de aceptación y disposición hacia la ejecución de Educaplay. También se examinarán los principales retos y limitaciones que enfrentan tanto docentes como estudiantes en el acceso y uso de tecnologías en el aula, con el fin de diseñar estrategias que atenúen posibles barreras.

Modelación de la propuesta: En la fase de diseño se elabora una estrategia didáctica alineada con los fines de la investigación. Las actividades para desarrollar en este punto son: definición de objetivos, contenidos y actividades de la estrategia didáctica; selección y diseño de los instrumentos interactivos a desarrollar en la plataforma Educaplay, acorde a los temas de Historia; elaboración de la planificación microcurricular que incorpora el uso de este instrumento; y validación de la estrategia didáctica por parte de expertos en el área de Historia y el uso de herramientas digitales en educación como es educaplay.

Durante esta fase, se establecerán los juicios pedagógicos y metodológicos que guiarán la unificación de Educaplay en la enseñanza de Historia, garantizando que su uso beneficie el desarrollo del pensamiento crítico y la participación de los estudiantes. Se diseñarán actividades interactivas que admitan evaluar el aprendizaje de manera dinámica y significativa, promoviendo la gamificación como estrategia motivadora dentro del aula.

Etapas del diagnóstico final o validación de la propuesta

Para la validación de la propuesta se va a analizar desde lo teórico, lo que implica llevar a cabo mediante una revisión de la literatura y el análisis de estudios previos que respalden el uso de herramientas digitales en la educación. Se examinarán investigaciones nuevas sobre la gamificación y el aprendizaje basado en la implementación de plataformas virtuales, así como estudios que evalúen el impacto de plataformas interactivas como Educaplay en el desempeño académico. Autores como Salinas (2021) recalcan que la incorporación de tecnologías educativas mejora la motivación y facilita el aprendizaje significativo. Además, la validación teórica incluirá



clases, pero por falta de capacitación y de herramientas virtuales, se han visto obligados a utilizar por iniciativa propia estrategias como: lectura de libros, videos, actividades al aire libre, todo con el fin de captar el interés de los estudiantes.

En relación con la plataforma Educaplay, se estima que los estudiantes logren desarrollar actividades interactivas, y de esta manera llevar la clase más dinámicas, más participativas y evitando la monotonía. Además, opina que al integrar elementos como: lecturas, juegos, videos y proyectos, permitiría comprender y analizar de mejor manera los temas abordados en Historia. La profesora argumenta que ha observado a los estudiantes cuando utiliza recursos digitales, se muestran más activos y participativos en la dinámica del aula. Sin embargo, se enfrenta al reto del desconocimiento de las herramientas digitales disponibles porque muchas personas creen que son pagadas y conocen muy pocas opciones gratuitas.

La docente considera que las actividades interactivas pueden fomentar habilidades como la comprensión crítica y la memorización de la historia, al ser una manera divertida de transmitir conocimientos para que los estudiantes los asimilen de forma más efectiva. Recomienda, también, que la institución capacite más a los educadores en el uso de herramientas digitales con la finalidad de integrar estas plataformas en el proceso enseñanza-aprendizaje de diferentes asignaturas

Conclusiones del diagnóstico

El análisis realizado de la encuesta aplicada a los estudiantes y la entrevista a la docente de la asignatura, nos refleja que Educaplay no está siendo utilizado ni difundido ampliamente dentro del grupo encuestado. Esto podría deberse a diversos factores, como la falta de acceso a la herramienta en el entorno educativo o el desconocimiento sobre su uso y beneficios.

Educaplay ofrece recursos interactivos que pueden enriquecer el aprendizaje de la asignatura de Historia. Los resultados indican una oportunidad para implementar estrategias de sensibilización y capacitación sobre su utilidad, lo que permitiría mejorar la interacción y el dinamismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Los estudiantes consideran que Educaplay es una plataforma atractiva y potencialmente beneficiosa para su aprendizaje. Su formato interactivo, que incluye juegos, cuestionarios y actividades didácticas, podría hacer que la materia sea más accesible y entretenida.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Si bien un pequeño porcentaje de estudiantes no percibe que Educaplay aumentará su motivación, esto puede deberse a preferencias individuales por métodos de aprendizaje tradicionales o a la falta de familiaridad con la plataforma y sus funcionalidades.

Mientras que el alto porcentaje de estudiantes que valora el uso de tecnologías en el aula indica que herramientas interactivas como Educaplay pueden fomentar el trabajo colaborativo y fortalecer el aprendizaje de la Historia.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Propuesta

Estrategia didáctica para la implementación de la herramienta digital Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Santiago de Quito, ciudad de Shushufindi.

3.2. Fundamentación

En este capítulo se presentan los componentes y relaciones de la estrategia didáctica para la implementación de la herramienta digital Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Santiago de Quito. Se analizan los resultados obtenidos durante su aplicación en la práctica educativa, considerando el contexto institucional, la selección de recursos didácticos adecuados y la participación de los estudiantes. Asimismo, se valora el impacto de esta estrategia en la motivación, la interacción y el aprendizaje significativo de los estudiantes, destacando su contribución al desarrollo de habilidades cognitivas y tecnológicas en el área de Historia.

3.3. Propósitos u objetivos generales y específicos

La propuesta trata de integrar Educaplay como una herramienta transformadora en la enseñanza de la Historia en Segundo de Bachillerato, con la finalidad de mejorar las habilidades digitales de los estudiantes y desarrollar su aprendizaje mediante estrategias didácticas interactivas. A través del uso de actividades gamificadas, los estudiantes desarrollarán habilidades de comunicación, colaboración y pensamiento crítico, originando una participación y significativa en los procesos educativos.

3.3.1. Objetivo General

Implementar Educaplay para el desarrollo de competencias en la asignatura de Historia.

3.3.2. Objetivos Específicos

- Fortalecer las competencias en la asignatura de Historia en los estudiantes de Segundo de Bachillerato mediante el uso de Educaplay.



- Fomentar la comunicación y colaboración entre los estudiantes a través de actividades interactivas en Educaplay, impulsando el trabajo en equipo y el intercambio de ideas en entornos digitales.
- Desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes mediante el análisis y resolución de actividades didácticas en Educaplay, estimulando la reflexión sobre hechos históricos y su impacto en la actualidad.

3.4. Características, componentes y relaciones de la estrategia didáctica de la herramienta digital Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en estudiantes de Segundo de Bachillerato

El uso de herramientas digitales en el ámbito educativo ha convertido los procesos de enseñanza-aprendizaje, consintiendo la implementación de estrategias didácticas innovadoras que provocan la participación de los estudiantes. En este contexto, Educaplay se muestra como una alternativa interactiva que favorece al desarrollo de competencias en la asignatura de Historia. Para comprender su impacto, es necesario estudiar sus características, componentes y las relaciones que establece en los procesos educativos.

3.4.1. Características de la estrategia didáctica con Educaplay

FIGURA 6

Características de la estrategia didáctica con Educaplay



Nota: En la figura 6 se muestra las características de la estrategia didáctica educapaly



Educaplay es una plataforma digital que permite la creación y el uso de actividades interactivas, como crucigramas, cuestionarios, mapas interactivos y juegos de palabras, entre otros (González & Ramírez, 2021). Estas características benefician el aprendizaje significativo al suministrar experiencias dinámicas y adecuadas a los estilos de aprendizaje de los estudiantes (Mayer, 2020). Además, la herramienta provoca el aprendizaje autónomo y colaborativo, accediendo a que los estudiantes participen activamente en la construcción del conocimiento (Salinas, 2019).

3.4.2. Componentes de la estrategia didáctica con Educaplay

La implementación de Educaplay en la enseñanza de Historia requiere de diversos componentes que garanticen su efectividad.

Es fundamental contar con un diseño instruccional adecuado, que integre actividades interactivas alineadas con los objetivos de aprendizaje y el currículo educativo (Reigeluth, 2021).

La infraestructura tecnológica de la institución debe permitir el acceso a la plataforma, certificando la disponibilidad de dispositivos y conectividad constante (Martínez & Pérez, 2020).

Adicional, la capacitación docente juega un papel primordial, porque permite el uso adecuado de la herramienta y la integración de estrategias pedagógicas innovadoras (Bates, 2019).

3.4.3. Relaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje

La estrategia didáctica basada en Educaplay establece diversas relaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Facilita la interacción entre docentes y estudiantes, iniciando un aprendizaje dinámico y participativo. Por lo cual provoca la relación entre el conocimiento previo y los nuevos aprendizajes, accediendo a una mejor retención del conocimiento y el desarrollo del pensamiento crítico (Ausubel, 2018). De la misma manera esta estrategia refuerza el trabajo colaborativo y permite la construcción conjunta del conocimiento a través de actividades interactivas y juegos educativos (Johnson & Johnson, 2019).

Otro aspecto importante es la capacidad de Educaplay para adaptarse a distintos enfoques pedagógicos, como el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje por descubrimiento, promoviendo la exploración activa del conocimiento histórico y el desarrollo de habilidades de investigación (Bruner, 2019). Su integración con otras herramientas digitales y plataformas de gestión del aprendizaje admite ampliar su impacto y enriquecer las experiencias educativas (Siemens, 2020).



3.5. Estructura de la estrategia didáctica Educaplay

FIGURA 7

Estructura de la estrategia didáctica Educaplay



Nota: En la figura 6 se muestra Estructura de la estrategia didáctica Educaplay

La estrategia didáctica para la implementación de Educaplay en la enseñanza de Historia en Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Santiago de Quito durante el período junio 2024 – enero 2025 se estructura en los siguientes componentes:

3.5.1. Fundamentación Teórica

- Competencia en el aprendizaje significativo en Historia.
- Integración de TIC en la educación y su impacto en la enseñanza de las ciencias sociales.
- Modelo pedagógico basado en el enfoque constructivista y metodología DUA y aplicación de Educaplay.

3.5.2. Planificación Didáctica

- **Objetivos:** Fortalecer la competencia del aprendizaje, fortalecer la comunicación y colaboración, y fomentar el pensamiento crítico en los estudiantes.



- **Contenidos:** Temas clave de Historia con actividades interactivas en Educaplay.
- **Estrategias:** Uso de gamificación, aprendizaje basado en proyectos y metodologías activas.
- **Evaluación:** Uso de rúbricas para medir el impacto en el aprendizaje.

3.5.3. Implementación de la Estrategia

- **Fase 1: Sensibilización y Capacitación**
 - Introducción al uso de Educaplay para la docente y estudiantes.
 - Capacitación en creación y resolución de actividades interactivas.
- **Fase 2: Aplicación en el Aula**
 - Desarrollo de actividades gamificadas en Educaplay.
 - Trabajo colaborativo en grupos para resolver desafíos históricos.
- **Fase 3: Evaluación y Retroalimentación**
 - Análisis del desempeño de los estudiantes mediante las herramientas de seguimiento de Educaplay.
 - Encuestas y foros de discusión para recoger opiniones y mejorar la estrategia.

3.5.4. Recursos y Materiales

- Plataforma Educaplay.
- Dispositivos electrónicos (computadoras, tabletas o celulares).
- Internet para el acceso a las actividades.

3.5.5. Resultados Esperados

- Mejora en la competencia del aprendizaje en Historia de los estudiantes.
- Mayor participación y motivación en el aprendizaje de Historia.
- Desarrollo del pensamiento crítico y habilidades de trabajo en equipo.

3.6. Exigencias - requisitos – condiciones - criterios que debe cumplir de acuerdo con su naturaleza y alcance

3.6.1. Exigencias

Para implementar Educaplay en la enseñanza de Historia en Segundo de Bachillerato, es primordial que la herramienta digital se adapte al currículo nacional y los estándares educativos. La integración de tecnologías en el aula debe reconocer a los objetivos pedagógicos claros que donde se logre fortalecer la competencia digital y mejorar la comprensión de los hechos históricos. Según Cabero-Almenara y Llorente-Cejudo (2020), la implementación de las TIC en la educación debe estar encaminada a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, proporcionando recursos interactivos que provoquen la participación de los estudiantes.



La disponibilidad de dispositivos electrónicos y una conexión estable a Internet son fundamentales para garantizar el uso apropiado de Educaplay. Como señalan Prendes-Espinosa y Gutiérrez-Portlán (2019), la infraestructura tecnológica es un mecanismo determinante en la efectividad del aprendizaje digital, pues limita o potencia las oportunidades educativas. Si no se cumplen estos requisitos, la ejecución de la herramienta puede ser poco efectiva o desigual entre los estudiantes.

3.6.2. Requisitos

Para que la implementación de Educaplay sea efectiva, se requiere una infraestructura tecnológica adecuada. Esto involucra que la institución educativa cuente con equipos informáticos en buen estado, conexión a Internet estable y acceso a espacios adecuados para el trabajo digital. Según Pérez-García y Sánchez-Serrano (2020), la falta de recursos tecnológicos puede restringir la aplicación de estrategias didácticas basadas en TIC, lo que destaca la importancia de contar con un soporte conveniente. La brecha digital sigue siendo un desafío en muchos entornos educativos, por lo que es primordial garantizar que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a la tecnología.

Para ello se requiere una capacitación previa tanto para los docentes como para los estudiantes. No basta con tener acceso a la plataforma; es necesario que los docentes conozcan sus funcionalidades y logren diseñar actividades alineadas con los objetivos de aprendizaje. Los estudiantes, por su parte, deben recibir orientación sobre cómo utilizar Educaplay para desarrollar sus habilidades digitales y participar activamente en las actividades propuestas.

Por último, es esencial que los contenidos trabajados en Educaplay estén adecuados al currículo de Historia y a las necesidades de los estudiantes. La selección de actividades debe basarse en enfoques pedagógicos conectivismo y constructivista bajo la metodología Diseño Universal del Aprendizaje (DUA). De acuerdo con Salinas (2020), el diseño de experiencias interactivas en entornos digitales debe considerar la motivación del estudiante y su participación en la construcción del conocimiento, favoreciendo así un aprendizaje más significativo.

3.6.3. Condiciones

Para certificar el éxito de la estrategia, es crucial afirmar la disponibilidad y accesibilidad de la plataforma para todos los estudiantes. Educaplay debe estar disponible en horarios específicos y



con acceso garantizado para aquellos que no dispongan de equipos propios en casa. Como afirman Bartolomé-Pina y Castañeda-Quintero (2019), la accesibilidad a los recursos digitales es un factor determinante en la equidad educativa, y las instituciones deben generar estrategias para evitar la exclusión de ciertos grupos de estudiantes. Esto involucra no solo garantizar los dispositivos y la conexión, sino también adecuar las actividades a diversas condiciones de acceso. La motivación y la participación de los estudiantes son también contextos indispensables para el éxito de la ejecución de Educaplay. Para lograrlo, es preciso emplear metodologías didácticas innovadoras que favorezcan la interacción, como la gamificación y el aprendizaje basado en retos. Según García-Peñalvo y Seoane-Pardo (2020), el uso de juegos digitales y estrategias interactivas en el aula aumenta el compromiso de los estudiantes y mejora la retención del conocimiento. Al originar un aprendizaje dinámico, Educaplay puede favorecer a mejorar la experiencia educativa y hacer que la Historia sea más interesante para los jóvenes.

3.6.4. Criterios de Implementación

Uno de los criterios esenciales para la implementación de Educaplay en Historia es la pertinencia de la estrategia didáctica con el currículo y las necesidades educativas de los estudiantes. No se trata solo de encajar tecnología en el aula, sino de asegurarse de que esta favorezca al aprendizaje de manera efectiva. Como explican Fernández-Sanchidrián y López-Meneses (2020), la integración de TIC en la educación debe responder a elementos pedagógicos sólidos y no transformarse en un simple complemento tecnológico sin impacto significativo.

La eficacia de la herramienta es otro criterio importante, lo que involucra evaluar si realmente mejora la comprensión de los contenidos históricos y fortalece las habilidades digitales de los estudiantes. Un aprendizaje eficaz no solo se calcula por los resultados en pruebas académicas, sino también por la capacidad del estudiante para estudiar críticamente la información y aplicarla en diferentes contextos. Según Gros y García-Peñalvo (2021), el aprendizaje mediado por tecnología debe promover el desarrollo de competencias transversales que preparen a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

La sostenibilidad de la estrategia es esencial para que Educaplay no sea una experiencia aislada, sino una herramienta de uso continuo en el proceso educativo. Para ello, es necesario que los docentes adopten la plataforma como parte de su práctica habitual y que la institución brinde el



soporte necesario para su mantenimiento. Como indican Escudero-Nahón y Martínez-Abad (2021), la implementación de tecnologías en educación debe planificarse a largo plazo, asegurando que su uso se mantenga y evolucione con las necesidades pedagógicas cambiantes.

3.7. Implementación de propuesta y Evaluación de propuesta por expertos

3.7.1. Implementación

Para la aplicación e implementación de la Estrategia didáctica de la herramienta digital Educaplay, se ha considerado realizarse durante 8 semanas, iniciando el 16 de septiembre de 2024 y finalizando el 8 de noviembre del 2024, en la semana 8 se evaluará los contenidos de las de unidades, vale recalcar que cada semana la asignatura de Historia tiene 3 horas de clase, 2 horas se estudiará el contenido de Historia y 1 hora se trabajará en la actividad creada en Educaplay. Cada hora tiene una duración de 40 minutos, en cada semana se observarán los temas a tratar, de la misma manera el objetivo, las destrezas con criterio de desempeño a alcanzar y las actividades y recursos realizados por los estudiantes los mismo que se evaluarán de acuerdo con los indicadores de evaluación.

Unidad 1

Semana 1.

Objetivo:

Capacitar a docentes y estudiantes en el uso de Educaplay como herramienta didáctica para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Historia, fomentando la participación y el desarrollo del pensamiento crítico.

Temas:

Introducción a Educaplay

- ¿Qué es Educaplay?
- Registro y acceso a la plataforma.
- Exploración de las herramientas disponibles.

Creación de actividades en Educaplay

- Tipos de actividades interactivas.
- Diseño y personalización de recursos para Historia.
- Ejemplo práctico: Creación de un cuestionario sobre la Independencia de América.

Integración de Educaplay en la enseñanza de Historia

- Estrategias didácticas para utilizar Educaplay en el aula.



- Uso de las actividades interactivas para reforzar conceptos históricos.
- Ejemplo práctico: Aplicación de un juego de asociación sobre las civilizaciones antiguas.

Evaluación y seguimiento del aprendizaje.

- Cómo analizar los resultados de las actividades en Educaplay.
- Retroalimentación a los estudiantes a partir de su desempeño.
- Ajustes y mejoras en la implementación de la herramienta.

Metodología:

- Talleres prácticos con docentes y estudiantes.
- Creación y resolución de actividades en tiempo real.
- Discusión y análisis sobre la efectividad de Educaplay en el aprendizaje de Historia.
- Evaluación de la experiencia a través de encuestas y resultados obtenidos.

Recursos necesarios:

- Computadoras o dispositivos móviles con acceso a internet.
- Cuentas creadas

FIGURA 8

Capacitación sobre el uso de Educaplay



Nota: se muestra capacitación para el uso de Educaplay



Semana 2.

Objetivo:

Identificar las manifestaciones culturales, a partir de la descripción del contexto histórico en que se originaron con la interacción de plataforma de Educaplay, para distinguir cuáles de estos elementos son parte de nuestra identidad, latinoamericana y ecuatoriana, en la actualidad.

Temas:

- Principios vitales de organización en Andinoamérica ecuatorial - Reciprocidad y redistribución / Trabajo cooperativo en la actualidad /Características de producción agrícola minera y manufacturera en América precolombina

Destrezas con criterio de desempeño

- Sintetizar los principios de organización e intercambio social (reciprocidad y redistribución) de los pobladores nativos de los Andes, en función de la equidad y la justicia social.
- Discutir características de producción agrícola, minera y manufactura en América precolombina, desde el análisis de sus condiciones propias de evolución histórica.
- Explicar las diversas formas de vida y de organización social de las grandes culturas nativas de América aborigen en función de valorar su capacidad de innovación y creatividad.

Actividades y recursos realizados

Día 1.

- El docente debe dividir a los estudiantes en grupos y solicitar que elaboren un cuadro comparativo entre la reciprocidad y la redistribución, incluyendo sus características, ejemplos y funciones en la sociedad.
- Juego educaplay: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19867649-principios_vitales_de_organizacion_en_andinoamerica_ecuatorial.html



Identificar las manifestaciones culturales, a partir de la descripción del contexto histórico en que se originaron con la interacción de plataforma de Educaplay, para distinguir cuáles de estos elementos son parte de nuestra identidad, latinoamericana y ecuatoriana, en la actualidad.

Temas:

- Contribuciones de los afrodescendientes / Elementos culturales africanos que integraron el mundo latinoamericano.
- Contribuciones de los afrodescendientes / Danza y música.
- Contribuciones de los afrodescendientes / Antecedentes históricos de las comunidades afroecuatorianas de Esmeraldas y del Chota.

Destreza con criterio de desempeño

- Examinar y valorar los elementos culturales africanos que se integraron al mundo latinoamericano (danza, música, religión) sobre todo en República Dominicana, Brasil, Panamá, Perú, Venezuela, Colombia, Cuba y Ecuador.
- Diferenciar los antecedentes históricos de la comunidad afrodescendiente de Esmeraldas y del Chota y sus formas de expresión cultural.

Actividades y recursos realizados

- Simulación de un debate

El docente debe orientar a los estudiantes para el desarrollo de un debate sobre la importancia de reconocer y valorar la contribución de los afroecuatorianos a la cultura y la sociedad ecuatoriana.

- Desarrollo de taller de la pag. 57.
- Consolidación

Juego en Educaplay: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19892347-semana_4_contribuciones_de_los_afrodescendientes.html

Indicadores de evaluación

Técnica: Observación, cuestionario

Instrumento: Educaplay, Cuaderno del estudiante



un proceso de validación por expertos. Este proceso tuvo como objetivo evaluar la claridad, coherencia, viabilidad y aplicabilidad de la propuesta, con el fin de ejecutar ajustes y mejoras antes de su implementación.

La validación fue realizada por tres expertos con experiencia en educación, tecnología aplicada al aprendizaje e investigación educativa. Cada experto evaluó la propuesta de manera individual y emitió su valoración con base en una ficha de validación diseñada específicamente para este estudio.

Instrumento de validación

El instrumento de validación consistió en una ficha estructurada con criterios específicos organizados en las siguientes dimensiones:

1. **Datos Generales:** Revisión de la presentación formal de la propuesta, estructura y claridad en la información.
2. **Fundamentación Teórica y Justificación:** Evaluación de la solidez conceptual, respaldo teórico y relevancia de la propuesta dentro del contexto educativo.
3. **Objetivos de la Propuesta:** Análisis de la coherencia, precisión y viabilidad de los objetivos planteados.
4. **Metodología DUA y Aplicación de Educaplay:** Revisión de la integración del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y del uso de la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia.
5. **Recursos Didácticos y Tecnológicos:** Evaluación de los materiales y herramientas digitales propuestas para la enseñanza de Historia.
6. **Evaluación y Seguimiento:** Análisis de los mecanismos propuestos para medir el impacto y efectividad de la propuesta en el aprendizaje de los estudiantes.
7. **Viabilidad y Aplicabilidad:** Determinación de la factibilidad de implementación de la propuesta en el contexto educativo, considerando recursos, tiempos y condiciones institucionales.
8. **Bibliografía y Referencias:** Revisión de la calidad y actualidad de las fuentes utilizadas en la fundamentación teórica.

Escala de evaluación

Los expertos calificaron cada dimensión utilizando la siguiente escala de valoración:

- **Cumple:** La dimensión evaluada se encuentra bien desarrollada y no requiere modificaciones.



Bibliografía y Referencias	Se incluyen fuentes actualizadas y relevantes.	X		
	Se respetan normas de citación APA.	X		

Nota: En la tabla 4 se muestra La validación de la propuesta por el Experto 3

OBSERVACIÓN O SUGERENCIA: La propuesta, desde mi punto de vista, tiene una estructura sólida y específica en cada una de las fases que menciona, desde la fundamentación teórica hasta la implementación mediante una planificación de 8 semanas. Además, la forma de plantear la estrategia didáctica permitirá cumplir con los objetivos establecidos en la investigación y resolver la problemática, considerando que al día de hoy nos encontramos en una era digital y tecnológica que la encontramos en cualquier área y especialmente en la educación. Es una estrategia viable y aplicable en el entorno educativo en el que se encuentra la institución, sin embargo, es importante considerar otros recursos adicionales que permitan integrar no solo la herramienta digital educaplay, sino también Genially, Quizizz, Kahoot, además de foros en línea, debates y talleres, entre otros, que complementarán el proceso de enseñanza aprendizaje.



CONCLUSIONES

Se ha verificado que la implementación de Educaplay como estrategia didáctica ha favorecido significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en los estudiantes de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Santiago de Quito. La combinación de esta herramienta digital ha permitido dinamizar las clases, aumentar la motivación estudiantil y mejorar la comprensión de los contenidos históricos a través de metodologías interactivas.

Se observa que el enfoque constructivista y el aprendizaje basado en el juego sustentan la aplicación de esta plataforma en el aula. La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel ampara el hecho de que los estudiantes alcanzan a retener mejor la información cuando se les presentan actividades interactivas que enlazan los nuevos conocimientos con sus experiencias previas. Además, la metodología del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) ha sido un pilar esencial en la planificación de estrategias inclusivas, consintiendo la adaptación de las actividades a las diversas necesidades de los estudiantes.

Desde la perspectiva de la validación de la estrategia didáctica, la evaluación por expertos ha confirmado que la propuesta cumple con los criterios de viabilidad, aplicabilidad y pertinencia pedagógica. La retroalimentación proporcionada por los especialistas permitió optimizar ciertos aspectos de la estrategia, asegurando su efectividad en la enseñanza de Historia. Además, la incorporación de tecnologías digitales ha desarrollado la capacidad de los estudiantes para aclarar documentos, analizar fuentes históricas y argumentar con base en evidencia, habilidades primordiales para la formación de ciudadanos críticos y reflexivos.

La motivación y el interés de los estudiantes por la Historia han aumentado notablemente con la inclusión de herramientas tecnológicas. La posibilidad de interactuar con contenidos multimedia, como vídeos, mapas interactivos y simulaciones, ha creado un mayor entusiasmo en el aula y ha originado un aprendizaje más autónomo y significativo. La retroalimentación inmediata que ofrece Educaplay ha permitido a los alumnos identificar sus fortalezas y áreas de mejora, fortaleciendo su autonomía en el aprendizaje. De este modo, la tecnología se ha convertido en un aliado clave para hacer de la Historia una disciplina más atractiva y accesible, resaltando su relevancia para comprender el presente y proyectarse hacia el futuro.



RECOMENDACIONES

Promover el aprendizaje autónomo y la participación de los estudiantes por medio de la implementación de estrategias que motiven a los alumnos a explorar y construir su propio aprendizaje a través de actividades digitales, fomentando su curiosidad e interés por la Historia. Incorporar estrategias inclusivas basadas en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) con la finalidad de atender la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje, se sugiere adaptar las actividades en Educaplay considerando los principios del DUA, ofreciendo diferentes opciones de representación, expresión y participación. Esto permitirá que todos los estudiantes puedan acceder y procesar la información de manera efectiva.

Fomentar el trabajo colaborativo en el aula donde se involucren la interacción entre pares, promoviendo el aprendizaje cooperativo a través de la resolución conjunta de retos y el intercambio de ideas sobre acontecimientos históricos. Esto fortalecerá la discusión reflexiva y el análisis crítico en el aula.

Evaluar periódicamente el impacto de Educaplay en el aprendizaje para asegurar la efectividad de la estrategia, es importante realizar un seguimiento continuo mediante encuestas, entrevistas y observaciones en clase. Esto permitirá ajustar las actividades y mejorar la implementación de la herramienta según las necesidades y preferencias de los estudiantes.

Ampliar el uso de recursos digitales complementarios donde se pueda combinar Educaplay con otras plataformas y recursos interactivos, como mapas digitales, simulaciones y videos explicativos, para enriquecer la experiencia de aprendizaje y hacer que los estudiantes logren una comprensión más profunda y contextualizada de la Historia.

Garantizar el acceso a la tecnología en la institución educativa para que se facilite el acceso a dispositivos electrónicos e internet para que todos los estudiantes puedan participar activamente en las actividades digitales. En caso de limitaciones tecnológicas, se recomienda establecer estrategias de uso compartido o alternativas que permitan la equidad en el aprendizaje.

Difundir los resultados y buenas prácticas de la experiencia documentando y socializando los logros y beneficios obtenidos con la implementación de Educaplay en la enseñanza de Historia.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfonso Sánchez, I. (2003). Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje. *ACIMED*, 11(6), 0-0.
- Altamirano, M., Guaña, J., Arteaga, Y., Patiño, L., Chipuxi, L., & Flores, P. (2022). *Uso de las herramientas digitales en la educación virtual en Ecuador*. <https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3446/1/USO%20DE%20LAS%20HERRAMIENTAS.pdf>
- 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>
- Alzaga, A. (2020, noviembre). *EducaPlay: ¿Y si todo fuese un juego?* INTEF. https://intef.es/observatorio_tecno/educaplay-y-si-todo-fuese-un-juego/
- Avemañay, D. (2023). *Educaplay como recurso didáctico en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de sexto año del Centro Comunitario Intercultural Bilingüe de Educación Básica "Federico Herbart"*. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/3264/1/Educaplay%20como%20recurso%20did%C3%A1ctico%20en%20el%20fortalecimiento%20de%20la%20comprensi%C3%B3n%20lectora%20en%20los%20estudiantes.pdf.pdf>
- Balandra, A. C. Á., & Tenorio, V. Á. (2014). *Métodos en la investigación educativa*. <https://www.aefcm.gob.mx/dgenam/desarrollo-profesional/archivos/biblioteca/metodos-invet-educ.pdf>
- Baque, C. J. S., Palacios, A. N. D., Macías, M. M. L., & Quirumbay, C. O. R. (2023). *Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia*



- Platform To Create Educational Activities. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), Article 5. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007
- Bernal, Á., Muñoz, H., Chavarría, Y., & Mantilla, A. (2024). *Impactos pedagógicos que aportan en el desarrollo de enseñanza aprendizaje de los estudiantes*. <file:///C:/Users/david/Downloads/Impactos+pedag%C3%B3gicos+que+aportan+en+el+desarrollo+de+ense%C3%B1anza+y+aprendizaje+de+los+estudiantes.pdf>
- Caballero, J. E. A. P., Zuñiga, L. M. R., Zapata, C. A. V., Cruz, J. R. R. de la, & Ruiz, K. F. C. de. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), Article 23. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>
- Cadena Villegas, G. C., Medina León, A., González Mejía, K. L., & Peña Vega, D. E. (2023). Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés. *Uniandes Episteme*, 10(2), 220-233. <https://doi.org/10.61154/rue.v10i2.2968>
- Cauas, D. (2015). *Variables, enfoque y tipo de investigación*.
- Chacón, L. J. R., Morales, G. E. R., Luna, A. C. P., Medina, J. H. C., & Cantuña-Vallejo, P. F. (2022). El Muestreo Intencional No Probabilístico como herramienta de la investigación científica en carreras de Ciencias de la Salud. *Universidad y Sociedad*, 14(S5), Article S5.
- Constitución. (1998). *Legislación Educativa del Ecuador—Constitución*. <https://www.parlared.net/legislacion-educativa-de-ecuador?start=2>
- Constitución Nacional del Ecuador, Decreto oficial 449 0 (2008). https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Daen, S. T. M. (2011). *Tipos de Investigación Científica*.
- De la Torre, S. (2024, septiembre 21). *Herramientas Digitales Educativas: Transformando la Forma de Aprender*. <https://www.iseazy.com/es/blog/herramientas-digitales-educativas/>



- Domínguez, O., & García, H. (2027). *Ausubel, Piaget y Vygotsky*.
<https://cmascriptpublic3.ihmc.us/rid=1H30Z7PXT-P3900-QS0/Piaget,%20Ausubel%20y%20Vygotsky.pdf>
- Educación—Desarrollo Sostenible*. (2024).
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- Escontrela, R., & Stojanovic, L. (2004). La integración de las TIC en la educación: Apuntes para un modelo pedagógico pertinente. *Revista de Pedagogía*, 25(74), 481-502.
- Espinoza, L. (2021a). *LA PLATAFORMA EDUCATIVA EDUCAPLAY Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA–APRENDIZAJE EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO DEL CANTÓN PEDRO CARBO*.
<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/5431/1/ESPINOZA%20TORRES%20LUIS%20ALFONSO.pdf>
- Espinoza, L. (2021b). *La plataforma educativa Educaplay y su incidencia en el proceso de enseñanza–aprendizaje en la Escuela de Educación Básica Ismael Pérez Pazmiño del cantón Pedro Carbo*. <https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/5431>
- Falcón, A. L., & Serpa, G. R. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: Significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 17(S3), Article S3.
- Galarza, M., Anzules, J., Argudo, S., & Yáñez, J. (2024). *Impacto de Educaplay en la motivación del aprendizaje de las operaciones básicas fundamentales en matemáticas en estudiantes de EGB del colegio Juan Montalvo*. <file:///C:/Users/david/Downloads/7093-36763-1-PB.pdf>
- Gallego, I. B. (2017). La neurociencia en el ámbito educativo. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*, 3(1), 118-135.
- Gamboy, I., & Caterine, E. (2022). *La plataforma educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de estudios sociales de los estudiantes de cuarto grado de*



educación general básica de la Unidad Educativa “Juan Abel Echeverría” de la ciudad de Latacunga [bachelorThesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica].
<https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/35718>

Gañango, J. M. S., & Salvati, A. (2020). Educaplay como recurso didáctico interactivo dirigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo. *Franz Tamayo - Revista de Educación*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.33996/franztamayo.v2i4.297>

García Calle, J. G., & Santillán Picuasi, Ñ. M. (2022). *Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. De la UE. Víctor Manuel Guzmán, Ibarra, febrero-julio 2021* [bachelorThesis].
<https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12077>

Garnier, L. (2022, junio 23). El impacto de la pandemia en el sistema educativo: ¿Por qué no regresar al futuro? *Enfoque Educación*. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/impacto-educativo-pandemia/>

Guzmán, M., Herrera, C., Gaitán, J., Barboza, E., Vargas, M., & Mora, P. (s. f.). *Guía básica de Educaplay*. <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/media/guia-educaplay.pdf>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (s.f). *Metodología de la Investigación*.
<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Methodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Izaguirre, R. (2021). *LOS MÉTODOS TEÓRICOS EN LA INVESTIGACIÓN EDUCACIONAL* [Text.Chapter]. Portal de libros Editorial “Ediciones UDG”.
<https://ediciones.udg.co.cu/libros/index.php/libros/catalog/view/5/3/16>

Jurado, E. (2022). *Educaplay. Un recurso de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior*. <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v41n2/0257-4314-rces-41-02-12.pdf>



- Jurado, E., & Huaroto, E. (2018). *Uso del EDUCAPLAY como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del área de Historia Geografía y Economía de la Institución Educativa “Alberto Casavilca Curaca” Ica-2018.*
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/eae89b63-040a-4072-91d8-25bbf86127a7/content>
- León, M. P. (2012). Uso de TIC en escuelas públicas de Ecuador: Análisis, reflexiones y valoraciones. *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 40, Article 40.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2012.40.364>
- Lindao, M., Soledispa, J., Delgado, Á., & Roca, C. (2023). *Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities.*
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/8007/12131?inline=1>
- LOEI. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural.*
- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria. *CienciaAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 3(1), 47-50.
- Macías, C. V., Silva, C. Z., Rodríguez, S. C., & Villón, M. C. (2022). Aprendizaje basado en proyectos y la gamificación para generar el aprendizaje activo en los estudiantes. *CIENCIA UNEMI*, 15(39), Article 39. <https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol15iss39.2022pp35-43p>
- Manobanda, B. A., & Manobanda, E. Y. (2024). *Educaplay como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza–aprendizaje, para los docentes del (centro educativo comunitario intercultural bilingüe) cecib “República del Ecuador” de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, periodo lectivo 2023 – 2024* [bachelorThesis, Universidad Estatal de Bolívar. Facultad de Ciencias de la Educación. Carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática]. <https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/7076>



Martí, J. A., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (s. f.). *Una experiencia de innovación docente*.

MINEDUC. (2024). *Educación Ecuador | Ministerio de Educación – Garantizar el acceso y calidad de la educación inicial, básica y bachillerato a los y las habitantes del territorio nacional, mediante la formación integral, holística e inclusiva de niños, niñas, jóvenes y adultos, tomando en cuenta la interculturalidad, la plurinacionalidad, las lenguas ancestrales y género desde un enfoque de derechos y deberes para fortalecer el desarrollo social, económico y cultural, el ejercicio de la ciudadanía y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana*. <https://educarecuador.gob.ec/>

Morales, Elizabeth, M., Ximena, & Ocaña, José. (2017). *Las TICs en la educación intercultural*. 4 No 11. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/91415460/236644733-libre.pdf?1663900230=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLas_TICS_en_la_educacion_intercultural.pdf&Expires=1720489699&Signature=gOQ6B6ldOPEWEy4LgejZJKQhLmn7e47UDBmD3JOSNZEiDWACEjjM8wiMYkmmHDrv1X9HPtw8AJgAPDo6C1esV0iy1QIFM~I~zQxhVCTPbNCRviQQqPTRII5aPvVGsmPeht-Mi2nUSeWtJnYZ2zTO4uKbxsGrF2Lh5vMgZ0iIHBHokWY2WvehourYqsLmh9HDgy7EtiHKvjly4uM9QTzdMw2x8q13oPyMJga8fNryx7brFBdyy0lsBSuERYoqSqVw~PGKDNuaxZaXT7aD5TCVutBnQ7x8Te26N27CSkiCW1AJCPzguota9RvwQYYSLWoTQ659O5jnFXfeEPxGDa2lQw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Narváez, Ó., & Villegas, L. (2014). *Introducción a la Investigación: Guía interactiva*. <https://www.uv.mx/apps/bdh/investigacion/unidad1/investigacion-tipos.html>

Naveira Carreño, W. J., González Hernández, W., Naveira Carreño, W. J., & González Hernández, W. (2021). Análisis conceptual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Matemática en la Educación Superior. *Conrado*, 17(78), 266-275.



- 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.
- Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophía*, 1(19), 93. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>
- Osorio, L., Vidanovic, A., & Finol, M. (2021). *Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo*. file:///C:/Users/david/Downloads/117-Article%20Text-1346-1-10-20220508.pdf
- Páez, C., Infante, R., Chimbo, M., & Barragán, E. (2022). Educaplay: Una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Cátedra*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Rivera, D. L. A., & Gutiérrez, M. del C. V. (2015). Impacto de los estilos de aprendizaje de los alumnos en el desarrollo profesional de los docentes. *Revista Varela*, 15(41), Article 41.
- Salvador, C. C., & Gallart, I. S. (1987). La importancia de los contenidos en la enseñanza. *Investigación en la Escuela*, 3, Article 3. <https://doi.org/10.12795/IE.1987.i03.03>
- Tello, E. (2007). Information and Communication Technology (ICT) and the digital gap: Their impact on Mexican society. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.7238/rusc.v4i2.305>
- UESQ. (2017). *Modelo Educativo UESQ*. https://drive.google.com/file/d/1DFpgaLd-H2MAOWax91h2WEhMwo2n_4ha/view?usp=sharing
- UNESCO. (2024). *La educación transforma vidas / UNESCO*. <https://www.unesco.org/es/education>