



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

“EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA”

Autor/es:

Roldan Charcopa Alicia Esperanza
Chipugsi Rubio Javier Rolando

Tutor/a:

Mgtr. Lorena Boderó Arizaga

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mis padres, cuya sabiduría impregnada en mi mente y corazón, me sigue guiando desde el cielo, para que cada paso que dé, esté lleno de esfuerzo, sacrificio y mucha constancia; para ustedes y en memoria de ustedes la presente tesis.

A mi querida esposa, que con paciencia y sabiduría ha logrado cambios profundos en nuestras vidas y que incondicionalmente ha estado presente en todas las circunstancias en este afanoso camino. A mis dos hijos, que son mi motivación y mi inspiración diaria. Ustedes que son la razón que me impulsa para superarme día a día para alcanzar nuevas metas.

A mis queridos hermanos, que se convirtieron en padre y madre, que siempre me han apoyado en los momentos difíciles y cuya determinación y constancia me han permitido superar todas las adversidades presentadas al largo de nuestras vidas y han hecho de mi un buen ser humano.

Que esta tesis sea un tributo a cada uno de ustedes, quienes han iluminado mi camino con su amor, apoyo y comprensión. Mi más profundo agradecimiento por ser parte de este viaje y por ser mi mayor inspiración.

Con amor y gratitud infinitos.

Javier Rolando Chipugsi Rubio

Dedico esta tesis a mi Madre por su amor incondicional, sacrificio y apoyo que han sido mi mayor fortaleza en este camino. Gracias por tus palabras de aliento, por tus enseñanzas y por estar siempre a mi lado, en los momentos más difíciles y en los más felices, este logro es tan tuyo como mío; para ti, con todo mi amor y gratitud.

A mi esposo por su paciencia comprensión y apoyo constante sin ti este logro no hubiese sido posible. Tu comprensión y amor incondicional me han dado la fuerza para superar cada desafío.

A mis hijos porque Ustedes son mi mayor inspiración y motivo de esfuerzo. Cada paso en este camino lo he dado pensando en brindarles un futuro mejor y en ser un ejemplo de perseverancia y dedicación. Gracias por su amor, paciencia y comprensión durante este proceso esta tesis es para ustedes, con la esperanza de que siempre persigan sus sueños y nunca se rindan ante las adversidades.

Alicia Esperanza Roldan Charcopa





AGRADECIMIENTO

Completar esta tesis ha sido un verdadero desafío, lleno de gratas experiencias y motivadores aprendizajes y no lo hubiésemos logrado sin el apoyo y la ayuda de muchas personas a lo largo del camino.

Queremos expresar nuestro más profundo agradecimiento a los docentes por su orientación y valiosas sugerencias. Sus conocimientos y experiencias han sido esenciales para la realización de este trabajo; a mis compañeros de clase, por compartir sus conocimientos, lo que han contribuido en nuestra formación profesional.

Y como no extender nuestro más sincero agradecimiento a la UBE, Universidad Bolivariana Del Ecuador, por abrirnos las puertas para poder hacer realidad uno de nuestros más grandes anhelos; obtener un título de cuarto nivel, acorde a las exigencias de la sociedad del presente.

Gracias infinitas de todo corazón.

Javier Rolando Chipugsi Rubio y Alicia Esperanza Roldan Charcopa





RESUMEN

El presente trabajo de investigación se enfoca en la implementación de Educaplay como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura, en los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega. La importancia de este estudio radica en la creciente necesidad de integrar herramientas tecnológicas que dinamizan el proceso educativo, haciendo el aprendizaje más interactivo y atractivo para los estudiantes, lo que puede conducir a un mejor rendimiento académico. El objeto de estudio es la integración de Educaplay en el aula con el objetivo de analizar su importancia y efectividad como recurso pedagógico para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de Lengua y Literatura. El enfoque adoptado en esta investigación es cuantitativo, dado que se busca medir el impacto de Educaplay mediante la recolección y análisis de datos numéricos obtenidos a través de encuestas aplicadas a los estudiantes y docentes. En base a los hallazgos obtenidos, se plantea la propuesta denominada diseño e implementación de actividades interactivas en Educaplay para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura. Esta propuesta busca aprovechar las ventajas de la plataforma, como su capacidad para aumentar la motivación, el interés y la participación activa de los estudiantes, contribuyendo así a un aprendizaje más significativo y efectivo. Los resultados obtenidos mostraron una alta aceptación de la herramienta por parte de los estudiantes, quienes reportaron un aumento significativo en su motivación e interés por la materia, así como una mejora en la comprensión de los temas abordados y en sus calificaciones. En conclusión, la investigación comprobó que Educaplay es una herramienta efectiva para fomentar un aprendizaje más dinámico y participativo. Se recomienda la expansión del uso de esta plataforma a otras áreas curriculares para maximizar sus beneficios en el contexto educativo.

Descriptor: Educaplay, enseñanza, aprendizaje interactivo, Lengua y Literatura, rendimiento académico.





ABSTRACT

This research work focuses on the implementation of Educaplay as a technological tool in the teaching-learning process of the area of Language and Literature, in the fourth grade students of the Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega Educational Unit. The importance of this study lies in the growing need to integrate technological tools that energize the educational process, making learning more interactive and attractive for students, which can lead to better academic performance. The object of study is the integration of Educaplay in the classroom with the objective of analyzing its importance and effectiveness as a pedagogical resource to improve the teaching and learning of Language and Literature. The approach adopted in this research is quantitative, since it seeks to measure the impact of Educaplay through the collection and analysis of numerical data obtained through surveys applied to students and teachers. Based on the findings obtained, the proposal called design and implementation of interactive activities in Educaplay is proposed to strengthen the teaching-learning process in the subject of Language and Literature. This proposal seeks to take advantage of the advantages of the platform, such as its ability to increase the motivation, interest and active participation of students, thus contributing to more meaningful and effective learning. The results obtained showed a high acceptance of the tool by the students, who reported a significant increase in their motivation and interest in the subject, as well as an improvement in the understanding of the topics addressed and in their grades. In conclusion, the research proved that Educaplay is an effective tool to promote more dynamic and participatory learning. The expansion of the use of this platform to other curricular areas is recommended to maximize its benefits in the educational context.

Descriptors: Educaplay, teaching, interactive learning, Language and Literature, academic performance.





ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO.....	10
1.1 Antecedentes	10
1.2 Fundamentación Teórica o Bases Teóricas.....	12
1.2.1 Herramientas Tecnológicas	12
1.2.2 Educaplay	14
1.2.3 Actividades de Educaplay	18
1.2.4 Educaplay en el Aprendizaje de Lengua y Literatura	19
1.2.5 Proceso de Enseñanza Aprendizaje	19
1.2.6 Proceso de Enseñanza y Aprendizaje del Área de Lengua y Literatura	21
1.2.7 Fundamentos Teóricos del Aprendizaje en el Contexto Digital	22
1.2.8 Teorías del Aprendizaje y su Aplicación en Entornos Tecnológicos	23
1.2.9 Integración de la Tecnología en la Enseñanza de Lengua y Literatura	25
1.2.10 Metodologías y Estrategias Activas para la Enseñanza Aprendizaje de Lengua y Literatura en Entornos Virtuales	27
1.2.11 Rol del Docente y Estudiante en Entornos Digitales	28
1.2.12 Tecnología y Motivación de los Estudiantes	30
1.2.13 Bases Normativas y Legales	31
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	33
2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.....	33
2.2 Enfoque de la Investigación.....	35
2.3 Alcance de la Investigación.....	35
2.4 Declaración y Justificación del Tipo de Investigación	35
2.4.1 Investigación Bibliográfica-Documental	35
2.4.2 Experimental	36
2.4.3 De campo	36
2.5 Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación.....	36
2.5.1 Métodos Teóricos:.....	36





2.5.2 Métodos Matemáticos y Estadísticos:.....	36
2.6 Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada.....	37
2.7 Delimitación de la Población y la Muestra.....	37
2.8 Estrategia Metodológica Investigativa o Proceder Metodológico General.....	38
2.9 Descripción de las Etapas Seguidas en el Proceso Investigativo y su Propósito.....	38
2.9.1 Etapa del Estudio Teórico.....	38
2.9.2 Etapa del Diagnóstico Inicial.....	39
2.9.3 Etapa de Modelación de la Propuesta.....	39
2.9.4 Etapa del Diagnóstico Final o Validación de la Propuesta.....	40
2.10 Presentación de los Resultados del Estudio Diagnóstico.....	40
2.10.1 Resultados de las Encuestas Aplicadas a los Docentes:.....	40
2.10.2 Discusión.....	47
2.10.3 Resultados de las Encuestas Aplicadas a los Estudiantes.....	48
2.10.4 Discusión.....	53
2.11 Conclusiones del Diagnóstico.....	54
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	56
3.1 Modelación de la Propuesta, Destacando su Estructura y Originalidad.....	56
3.1.1 Propuesta.....	56
3.1.2 Presentación.....	56
3.1.3 Objetivos: General y Específicos.....	56
3.1.4 Fundamentación.....	57
3.1.5 Características (caracterización de la propuesta).....	58
3.1.6 Ideas Básicas.....	60
3.1.7 Estructura y Dinámica de sus Componentes.....	61
3.1.8 Exigencias, Requisitos, Condiciones que debe cumplir de Acuerdo a su Naturaleza y Alcance.....	62
3.1.9 Demostraciones, ejemplos.....	63
3.2 Formas de Aplicación, Implementación y Evaluación.....	67
3.2.1 Implementación.....	67
3.2.2 Evaluación.....	68





3.3 Recursos y Beneficiarios	73
3.4 Validación de la Propuesta	73
3.5 Descripción clara de cómo se Realizó el Proceso de Validación	74
3.6 Instrumentos para Validación según la Alternativa Seleccionada	74
3.6.1 Resultados de la encuesta de validación	74
3.6.2 Comparación de los Resultados de las dos Encuestas.	79
3.6.3 Resultados de la Guía de Validación de Expertos	80
3.6.4 Comprobación de la Hipótesis	81
CONCLUSIONES	82
RECOMENDACIONES	83
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	84
ANEXOS	90





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Principios del aprendizaje en entornos virtuales</i>	25
Figura 2. <i>Ventajas del uso de la tecnología</i>	26
Figura 3. <i>Competencia Digital Docente</i>	29
Figura 4. <i>Rol del estudiante en entornos digitales</i>	30
Figura 7. <i>Crucigrama de Sustantivos y adjetivos</i>	64
Figura 8. <i>Sopa de letras del género y número del sustantivo</i>	65
Figura 9. <i>Relacionar columnas, plurales del adjetivo</i>	66
Figura 10. <i>Test</i>	67





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ventajas y desventajas de Educaplay	16
Tabla 2. Teorías del Aprendizaje y su Aplicación en Entornos Tecnológicos	23
Tabla 3. Operacionalización Variable Independiente.....	33
Tabla 4. Operacionalización Variable Dependiente	34
Tabla 5. Planificación microcurricular con actividades de Educaplay	70
Tabla 6. Recursos Empleados en la Propuesta	73
Tabla 7. Resultados de la Guía de validación de expertos	80





ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. <i>Planificación de Lengua y Literatura</i>	40
Gráfico 2. <i>Métodos de enseñanza</i>	41
Gráfico 3. <i>Materiales y recursos</i>	41
Gráfico 4. <i>Recursos suficientes</i>	42
Gráfico 5. <i>Recursos adicionales</i>	43
Gráfico 6. <i>Métodos de evaluación</i>	43
Gráfico 7. <i>Resultados de evaluación</i>	44
Gráfico 8. <i>Retroalimentación</i>	45
Gráfico 9. <i>Tipo de retroalimentación</i>	45
Gráfico 10. <i>Gamificación</i>	46
Gráfico 11. <i>Uso de Educaplay</i>	46
Gráfico 12. <i>Clase de Lengua y Literatura</i>	48
Gráfico 13. <i>Qué le gusta más de las clases</i>	49
Gráfico 14. <i>Cambios en la clase de Lengua y Literatura</i>	49
Gráfico 15. <i>Uso de computadora, tablet o celular</i>	50
Gráfico 16. <i>Tareas virtuales</i>	51
Gráfico 17. <i>Uso de programas o aplicaciones</i>	51
Gráfico 18. <i>Aparatos electrónicos</i>	52
Gráfico 19. <i>Uso de Educaplay</i>	53
Gráfico 20. <i>Interés después de usar Educaplay</i>	74
Gráfico 21. <i>Educaplay facilita la comprensión de los temas</i>	75
Gráfico 22. <i>Clases más interactivas y dinámicas</i>	76
Gráfico 23. <i>Participación en clase con Educaplay</i>	76
Gráfico 24. <i>Mejora de habilidades en Lengua y Literatura con Educaplay</i>	77
Gráfico 25. <i>Uso de Educaplay para otras materias</i>	78
Gráfico 26. <i>¿Qué te ha gustado más de usar Educaplay?</i>	78





LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Instrumento para la recolección de datos. Cuestionario para estudiantes	90
Anexo 2. Instrumento para la recolección de datos. Cuestionario para docentes	95
Anexo 3. Evidencia fotográfica de la aplicación de la encuesta a los estudiantes	101
Anexo 4. Evidencia fotográfica de la aplicación de la encuesta a los docentes.....	102
Anexo 5. Cronograma de actividades del proyecto.....	103
Anexo 6. Autorización de Rectorado	104
Anexo 7. Capacitación a docentes sobre el uso de Educaplay	105
Anexo 8. Implementación de Educaplay con los estudiantes de Cuarto grado.....	106
Anexo 9. Encuesta de validación a estudiantes	108
Anexo 10. Guía de validación experto 1	110
Anexo 11. Guía de validación experto 2	112





INTRODUCCIÓN

En la actualidad la tecnología ha transformado muchos aspectos de nuestra vida, incluyendo la educación; de ahí que la aplicación de herramientas tecnológicas en este campo ha modificado los procesos de enseñanza-aprendizaje, impulsando métodos innovadores que satisfacen los requerimientos de los estudiantes modernos. Educaplay es una plataforma digital que permite la creación de actividades educativas interactivas que enriquecen el aprendizaje. Dentro del campo de la Lengua y Literatura, es crucial aplicar métodos que fomenten el interés por la lectura y la comprensión de textos. La incorporación de tecnologías como Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y personalizado para los alumnos de cuarto grado. Este estudio tiene como objetivo mejorar las prácticas docentes en Lengua y Literatura a través del uso de herramientas tecnológicas como Educaplay, buscando optimizar el aprendizaje y el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias en los estudiantes de cuarto grado.

La Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví- Simón Bolívar- Elvira Ortega”, al ser la más grande de la zona del centro del país, busca brindar una educación de calidad acorde a los cambios vertiginosos que se producen en la sociedad, es por ello que, con la presente investigación se pretende lograr avances significados en cuanto al enfoque tecnológico de la enseñanza aprendizaje especialmente en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes del cuarto grado.

Justificación.

El uso de la tecnología ha transformado la educación actual ofreciendo el acceso a un sinnúmero de recursos educativos innovadores, como videos, simulaciones interactivas, juegos educativos, etc. Estos facilitan el aprendizaje según el ritmo y estilo de cada estudiante, proporcionando una retroalimentación inmediata para mejorar el proceso educativo y permitiendo que el aprendizaje sea más interesante y participativo. Además, fomenta la colaboración y comunicación entre estudiantes y docentes mediante sus plataformas en línea, proporcionando un aprendizaje flexible y asequible en cualquier momento y lugar; promueven el desarrollo de habilidades tecnológicas y preparan a los estudiantes para enfrentar los desafíos de ésta; la sociedad digital.

Debido al rápido avance de la tecnología, su integración en la educación se ha vuelto cada vez





más relevante. Educaplay, al ser una herramienta diseñada para crear actividades educativas interactivas, ofrece un enfoque lúdico y participativo que podría tener un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Por ende, esta investigación busca analizar de manera detallada cómo esta herramienta tecnológica influye en el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias de los estudiantes de cuarto grado; así como también, pretende contribuir a la mejora de las prácticas pedagógicas al identificar posibles beneficios y desafíos asociados con la implementación de herramientas tecnológicas en el aula de Lengua y Literatura.

El conocimiento generado a través de este estudio puede ser valioso tanto para los educadores que buscan enriquecer sus métodos de enseñanza como para los responsables de la toma de decisiones en el ámbito educativo, ya que proporcionará información sobre cómo integrar de manera efectiva la tecnología en el plan de estudios.

La importancia de la utilización de la herramienta tecnológica Educaplay radica en el desarrollo e implementación de una variedad de actividades interactivas como crucigramas, mapas conceptuales, sopas de letras, juegos de asociación, entre otros; estas actividades promueven un aprendizaje activo, donde los estudiantes participan de manera más comprometida y se involucran en la construcción de su propio conocimiento, y contribuirá en la preparación de los estudiantes para los desafíos educativos e incluso profesionales que enfrentarán en el futuro. Este trabajo pretende aportar con suficientes conocimientos prácticos que beneficiarán directamente a educadores, estudiantes y a la comunidad educativa en general, así como también pretende lograr una optimización de contenidos y la adaptación del currículo para alinearse con las necesidades educativas de los estudiantes en esta era digital.

Planteamiento del Problema:

Nuestro interés por investigar sobre esta problemática surge debido a la poca importancia demostrada por parte de las autoridades y los docentes de los planteles educativos de educación básica, por implementar la tecnología desde las tempranas edades dentro de las actividades pedagógicas; y, debido a la carencia de ésta, se genera apatía y desmotivación por parte de los estudiantes frente a los procesos de aprendizaje. Para Zapata (2024), el proceso de enseñanza y aprendizaje, ha permanecido influenciado durante muchas décadas por enfoques tradicionales que basan sus procesos en la memorización, la mecánica y el uso limitado de materiales didácticos. Lamentablemente dentro del ámbito educativo, ciertas corrientes pedagógicas han basado sus





procesos en métodos tradicionales que destacan la repetición y retención de información, convirtiéndose en un enfoque mecánico para el aprendizaje. Estos paradigmas a menudo han limitado el uso de recursos didácticos más dinámicos y participativos.

Los estudios muestran que en nuestro país existe un gran interés por actualizar los métodos de enseñanza tradicionales, principalmente a través de la integración de enfoques educativos más activos, que estimulan la participación y el análisis crítico por parte de los estudiantes, lo que contrasta con los métodos convencionales basados en la memorización y la repetición. Este esfuerzo por modernizar la educación responde a las necesidades de esta era digital, que da prioridad a un aprendizaje más activo y colaborativo. Lamentablemente este paradigma enfrenta varios obstáculos debido a la persistencia de prácticas educativas tradicionales y a limitaciones en los recursos disponibles; sin embargo, a pesar de estos retos, las reformas educativas en Ecuador buscan mejorar el currículo, lo que podría llevar a una formación más completa y efectiva. La implementación de estas nuevas metodologías requiere no solo una revisión curricular, sino también de un plan de formación continua para los docentes y mejoras en la infraestructura educativa.

En los cuartos grados de la Unidad Educativa "Victoria Vásquez Cuví- Simón Bolívar- Elvira Ortega" de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, así como en la mayoría de las instituciones educativas a nivel nacional de todos los niveles, no se utilizan medios tecnológicos durante los procesos de enseñanza aprendizaje, aún se sigue utilizando los papelógrafos, pizarras, tiza líquida y en el mejor de los casos pictogramas; lo que genera muy poco interés por parte de los estudiantes de los grados mencionados durante las horas clase. Esto ocasiona varias dificultades en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de Lengua y Literatura en la mayoría de los niños del cuarto grado; factores como: la ausencia de innovación tecnológica por parte de los docentes, falta de motivación por parte de los alumnos debido a la carencia de actividades innovadoras por no incorporar las TIC durante las horas clase, la no disponibilidad del equipamiento tecnológico de la institución, son algunos de los factores que limita la aplicación de prácticas pedagógicas divertidas, motivadoras y enriquecedoras.

La integración de herramientas tecnológicas en el proceso educativo es un aspecto crucial en la educación contemporánea; y en particular, en el área de Lengua y Literatura, donde la adquisición de habilidades lingüísticas y literarias es fundamental. A pesar del rápido avance tecnológico,





existe una brecha evidente en la implementación de estas herramientas en el entorno educativo, especialmente en el nivel de educación básica. La falta de interés por parte de las autoridades educativas y los docentes en aprovechar las posibilidades que ofrece la tecnología desde las primeras etapas de la formación académica puede tener consecuencias significativas. Se observa una carencia en cuanto al enfoque lúdico y participativo en el proceso de enseñanza, originando desinterés y muy poca motivación en los estudiantes.

La falta de estudios minuciosos sobre la influencia de Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de cuarto grado resalta la necesidad de realizar esta investigación. La información generada no solo podría mejorar las prácticas pedagógicas, sino que también serán muy útiles para los responsables de la toma de decisiones en el ámbito educativo, contribuyendo a la adaptación curricular y a la preparación de los estudiantes para los desafíos educativos y profesionales en la era digital.

Problema:

¿De qué manera Educaplay como herramienta tecnológica influye en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes del cuarto grado en la unidad educativa Victoria Vásconez Cuvi-Simón Bolívar-Elvira Ortega?

Precisión del Tema:

El presente proyecto de investigación titulado “EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA”, se delimita de la siguiente manera:

Área: Educación y tecnología.

Línea de investigación: Contenidos digitales para el aprendizaje.

Unidad de observación: Estudiantes y Docentes de la unidad educativa Victoria Vásconez Cuvi-Simón Bolívar-Elvira Ortega

Campo de acción: Proceso de enseñanza aprendizaje en el cuarto grado.

Delimitación temporal: Período 2023-2024.

Este trabajo pretende determinar la influencia de la aplicación de Educaplay como herramienta tecnológica en el aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado en el área de Lengua y Literatura.





Objeto de la investigación:

Integración de Educaplay como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

Objetivo General:

Analizar la importancia de Educaplay como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega.

Preguntas científicas:

¿Qué teorías educativas y principios pedagógicos modernos respaldan la integración de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura?

¿Cuál es la influencia actual de las herramientas tecnológicas en el aprendizaje de los estudiantes, considerando las tendencias, desafíos y oportunidades presentes?

¿Qué tipo de actividades diseñadas en Educaplay pueden contribuir al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?

¿Cómo impacta el uso de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de cuarto grado, en términos de efectividad, motivación y mejora del rendimiento académico?

Hipótesis

La implementación de actividades interactivas a través de Educaplay incrementa el nivel de participación, motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Declaración de las variables o categorías de la investigación:

Variable Independiente:

Herramienta Tecnológica Educaplay: Esta sería la variable independiente, ya que se supone que la presencia o ausencia, así como el tipo de herramienta tecnológica utilizada puede modificar el grado de asimilación de los aprendizajes. Es la variable que se cree que tiene un efecto sobre otra.

Variable Dependiente:

Proceso de enseñanza Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura: En este caso, la variable dependiente sería el nivel de aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado en el área mencionada. Se espera que esta variable sea modificada por la introducción o el uso de la herramienta

tecnológica. En otras palabras, el aprendizaje de los estudiantes dependerá de cómo se utilice o implemente esta herramienta tecnológica.

Objetivos específicos de la investigación.

- Identificar las principales teorías educativas actuales y principios pedagógicos modernos que respaldan la integración de herramientas tecnológicas, en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura para estudiantes de cuarto grado.
- Realizar un diagnóstico actualizado de la influencia de las herramientas tecnológicas en el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado en el área de Lengua y Literatura, identificando las tendencias, desafíos y oportunidades presentes en la implementación de dichas herramientas en el contexto educativo actual.
- Diseñar actividades en Educaplay como herramienta tecnológica que contribuyan al fortalecimiento de la enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de cuarto grado.
- Validar el uso de Educaplay en el proceso de Enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes del cuarto grado.

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

Los métodos que utilizaremos para realizar nuestro trabajo investigativo son los siguientes:

Métodos teóricos:

Método inductivo. - El método inductivo es una aproximación de investigación que parte de la observación de casos particulares o fenómenos concretos para llegar a conclusiones generales o principios más amplios. Con este método recopilaremos datos específicos y buscaremos patrones, tendencias o regularidades en esos datos. A partir de estas observaciones, se generan teorías o principios que explican o describen el fenómeno estudiado.

Método deductivo. – Con este método formularemos una teoría inicial o hipótesis que luego se pone a prueba a través de la recopilación y análisis de datos específicos. Combina la capacidad de generar ideas teóricas con la rigurosidad de la verificación empírica, permitiendo que la investigación avance de manera sistemática y fundamentada.

Métodos empíricos:

Observación Directa. - Realizaremos observaciones directas en el entorno educativo donde utilizaremos las herramientas tecnológicas. Podremos registrar cómo interactúan los niños con las



tecnologías, cómo afecta su participación en clase y cualquier cambio en su comportamiento de aprendizaje.

Métodos matemáticos y estadísticos:

Estadística descriptiva. - La estadística descriptiva será una herramienta valiosa para analizar los datos en nuestra investigación sobre las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Población y muestra:

La población elegida para nuestra investigación la constituyen 175 estudiantes y 5 docentes pertenecientes a los cuartos grados de la Unidad Educativa "Victoria Vásquez Cuví- Simón Bolívar- Elvira Ortega"

La muestra en estudio corresponde a 38 estudiantes de cuarto grado paralelo "C" con más bajo rendimiento en el área de Lengua y Literatura, el tipo de muestreo es no probabilístico por que fue escogida a criterio de los investigadores de acuerdo al nivel de aprendizaje de los estudiantes y a la participación del profesorado. En cuanto a los docentes, se mantiene en los 5, para obtener criterios diversificados sobre la aplicación de la plataforma.

Tipo de Investigación:

Según el método. La investigación será de naturaleza cuantitativa, permitiendo una recolección de datos numéricos que faciliten el análisis estadístico y la interpretación objetiva de los resultados. Según Hernández, Fernández y Baptista (2018), el enfoque cuantitativo permite una comprensión clara y precisa de los fenómenos estudiados.

Según el lugar, se realizará una investigación de campo y bibliográfica

La investigación de campo en este tema brindará la oportunidad de obtener datos directos y contextuales sobre el uso de Educaplay en el aula, permitiendo una comprensión más profunda y auténtica de la dinámica de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de cuarto grado

Una investigación bibliográfica en este tema te proporcionará una base sólida, contextualizará tu estudio en el panorama existente y te ayudará a diseñar un marco teórico robusto para abordar el impacto de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de cuarto grado.





Principales aportes

El principal aporte que se destaca de esta investigación es la elaboración de un paquete de actividades en Educaplay con diferentes temas del área de Lengua y Literatura para los estudiantes del cuarto grado, lo que mejorará la motivación y participación estudiantil a través de actividades interactivas y lúdicas; fomentará de la participación activa mediante la interacción y participación dinámica de los estudiantes; facilitará el desarrollo de competencias digitales gracias al manejo de herramientas tecnológicas, así como también la actualización de las metodologías de enseñanza, ya que la implementación de Educaplay logrará mejorar e innovar las estrategias metodológicas de enseñanza utilizadas por los docentes.

La utilización de Educaplay también contribuirá al desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes, preparándolos para el futuro académico y profesional. La personalización del aprendizaje, la autonomía de los estudiantes, la estimulación de la creatividad y el pensamiento crítico, la mejora en la evaluación formativa y la integración de las TIC en el currículo son otros beneficios esperados de la investigación. En resumen, Educaplay se presenta como una herramienta valiosa para enriquecer el proceso educativo y preparar a los estudiantes para las exigencias del mundo digital actual.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

El presente trabajo de investigación es muy importante dentro del ámbito educativo, ya que el uso de herramientas tecnológicas puede potenciar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. En un mundo cada vez más digital, es esencial que los estudiantes adquieran competencias tecnológicas desde edades tempranas. Este estudio proporcionará información valiosa sobre cómo las herramientas tecnológicas pueden ser empleadas para desarrollar habilidades digitales, preparando a los estudiantes para futuros desafíos en el ámbito laboral y social. Por lo tanto, el presente trabajo no solo aborda las necesidades educativas actuales, sino que también contribuye al avance de la sociedad al promover la innovación, la equidad y el desarrollo de habilidades esenciales para el siglo XXI.

En cuanto a la novedad y actualidad científica, dada la acelerada evolución de la tecnología, la investigación aborda una cuestión altamente actual y relevante en la educación. La inclusión de herramientas tecnológicas en el aula es una tendencia en constante crecimiento, y comprender





cómo estas herramientas impactan en el proceso educativo es esencial para mantenerse al día con las demandas cambiantes de la sociedad y la tecnología.

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

La estructura del presente trabajo de investigación es la siguiente:

Introducción que inicia con la “Justificación”, incluye el planteamiento del problema que será objeto de estudio, se define además el tema de investigación, se realiza un análisis de la situación problemática, se justifica por qué es importante su desarrollo y se plantean los objetivos, métodos y las variables.

En el primer capítulo el “Marco Teórico”; abordamos los antecedentes en los cuales se mencionan los estudios relacionados a nuestro tema de investigación, aquí también se presenta el marco teórico, el cual recopila toda la información necesaria sobre las variables investigadas.

En el segundo capítulo, “Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico”, abordamos los elementos de carácter metodológico, la conceptualización de las variables y categorías, el enfoque, el alcance y la declaración del tipo de investigación, así como los métodos e instrumentos seleccionados y la presentación de los resultados del diagnóstico.

El tercer capítulo, denominado “Presentación y validación de la propuesta” aborda la modelación de la propuesta, destacando su estructura y originalidad, así como el análisis de resultados de la validación.

Luego vienen las conclusiones que integran los resultados más sobresalientes de la investigación y **las recomendaciones** que contienen sugerencias para otros temas de investigación en el futuro, para otros profesionales o para otros trabajos de investigación relacionados con la problemática objeto de investigación.

Finalmente, las referencias bibliográficas y los anexos respectivos de la investigación.

CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

De nuestro tema de estudio propuesto existen varias investigaciones que se refieren a trabajos similares y que nos han servido como base para la realización de nuestra investigación, así, por ejemplo:

Lagares y Martínez (2021) en su trabajo de investigación denominado: “La implementación de la Plataforma Educativa Educaplay para el Aprendizaje de la Lectura y Escritura, en los Niños del Grado 5° de la Institución Educativa Julio C. Miranda de San Antero – Córdoba”, se plantea como objetivo, desarrollar el aprendizaje de la lectura y escritura implementando la Plataforma Educativa Educaplay, para lo cual utilizó el método cualitativo, ya que es un proceso que busca la comprensión profunda de los fenómenos sociales dentro de su entorno natural. Su muestra lo conformaron un grupo de 10 estudiantes, del quinto grado de la Institución Educativa Julio C. Miranda, los cuales están en edades comprendidas entre los 9 y los 11 años. Se llegó a la conclusión de que, en todas las actividades diseñadas se generó un efecto positivo durante los procesos de enseñanza aprendizaje en lecto escritura, con un carácter transversal en la formación integral que conlleve hacia el éxito escolar de los participantes.

Morales (2021) en su trabajo investigativo: “La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos”, tiene como objetivo determinar la importancia de la utilización de Educaplay en los procesos educativos en el área de Lengua y Literatura. Para ello empleó una metodología con enfoque cuantitativo, de tipo exploratorio y se aplicó una encuesta y una prueba a 66 estudiantes de sexto grado. De acuerdo a los porcentajes obtenidos, concluyó que Educaplay aporta con múltiples beneficios como interacción, accesibilidad, motivación, y en sí, el mejoramiento del aprendizaje de las diferentes disciplinas; lo que permite que gran parte de sus estudiantes dominen los aprendizajes especialmente en el área de Lengua y Literatura.

Escobar (2021) en su trabajo investigativo titulado “Formación del profesorado para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura”, tiene como propósito establecer la importancia y necesidad de la formación de los docentes para dirigir el proceso de enseñanza - aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes. Indica que actualmente la instrucción académica de los



pedagogos tiene una visión general y que ni el tiempo, ni los recursos económicos ni los programas de formación, aseguran que la preparación recibida en Lengua y Literatura pueda aplicarse en el desenvolvimiento comunicacional. Aplicando una metodología cuantitativa, desarrolló una investigación descriptiva. Como instrumento utilizó un cuestionario validado por expertos y su confiabilidad por Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue de 0.882. Llegó a la conclusión de que los profesionales en la docencia necesitan desarrollar competencias específicas para el área de Lengua y Literatura y puedan tener así la capacidad de garantizar aprendizajes significativos en sus educandos.

Carrión (2021) en su trabajo de investigación se planteó como objetivo general fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje en el área de Lengua y Literatura mediante la aplicación del método del aula invertida en los educandos del 5to año de educación básica de la Escuela “Julio Jaramillo Lourido”. Para ello aplicó una metodología con un enfoque cuantitativo, la investigación fue descriptiva con un diseño cuasiexperimental. Su muestra lo conformaron 35 educandos del quinto año paralelo “A”. Obtuvo tres resultados: el primero que los educandos tienen un nivel medio en el desarrollo de conocimientos en el área de Lengua y Literatura, el segundo, que el método del aula invertida motivó a los educandos al momento de adquirir conocimientos al trabajar con recursos y estrategias nuevas; y, como tercer resultado, que después de la aplicación del método del aula invertida existió una mejora significativa en el desarrollo de conocimientos. Como conclusión se determinó que la metodología del aula invertida, si fortalece los procesos de aprendizaje motivando a los estudiantes al momento de aprender.

García & Santillán (2022) En su trabajo de investigación titulado: “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”; se plantean como objetivo, implementar una guía didáctica sobre el uso y aplicación de la plataforma Educaplay en sus procesos de aprendizaje en el área específica de Estudios Sociales, en la ciudad de Ibarra. El tipo de investigación que emplearon fue mixto; cuantitativamente se aplicaron siete encuestas a los docentes de EGB Elemental y Media; y de manera cualitativa se realizó una entrevista semi estructurada a siete estudiantes de cuarto grado. Como producto de la investigación se pudo evidenciar que los docentes desconocen el uso de Educaplay y los estudiantes manifiestan su deseo de aprender con esta plataforma. Educaplay, es una herramienta que permite al niño aprender jugando, por lo que, resolvieron elaborar una guía



didáctica sobre el uso y aplicación de Educaplay. Finalmente recomiendan a los docentes, aplicar esta plataforma para mejorar su metodología de enseñanza y por consiguiente el aprendizaje de sus educandos.

1.2 Fundamentación Teórica o Bases Teóricas

1.2.1 Herramientas Tecnológicas

La tecnología ha invadido prácticamente todas las actividades que el ser humano pueda imaginarse; en el tema de la educación, y específicamente en el área de Lengua y Literatura, que es uno de los campos fundamentales dentro de los procesos educativos; desempeñan un papel fundamental para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de la Lengua y la Literatura, ampliando el acceso a diferentes textos y recursos. En este marco teórico se abordarán diversos enfoques que permitan comprender las oportunidades y los beneficios que emergen al incorporar la tecnología en estos procesos.

Definición. Las herramientas tecnológicas son aplicaciones, dispositivos, software y recursos digitales utilizados para mejorar distintos procesos en diversos campos como la educación. En el escenario pedagógico actual, las herramientas tecnológicas se han convertido en recursos esenciales para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Este término abarca diversas aplicaciones, software y dispositivos diseñados para facilitar y mejorar las experiencias educativas. Johnson et al. (2020), indica que estas herramientas comprenden desde plataformas de aprendizaje en línea hasta aplicaciones móviles y software de realidad aumentada.

La integración de herramientas tecnológicas en la educación presenta una serie de potencialidades que merecen ser destacadas. En primer lugar, estas herramientas tienen el poder de personalizar el aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante (Hernández et al., 2021). Mediante la recolección y análisis de datos, las plataformas digitales tienen la capacidad de proporcionar contenido educativo específico e individualizado, así como recomendaciones personalizadas, promoviendo de esta manera un enfoque más centrado en el estudiante.

Las herramientas tecnológicas representan un nuevo sistema de comunicación que supera las barreras temporales y espaciales, permitiendo la búsqueda y transmisión de información de manera instantánea y con mayor calidad (Roncancio, 2019). Estas herramientas facilitan la creación y el intercambio de documentos en tiempo real, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo entre estudiantes y docentes.

Sin embargo, el uso excesivo de la tecnología en el aula puede generar dependencia y una disminución en las habilidades analíticas y de resolución de problemas (Martínez et al., 2022). Por lo tanto, es crucial que los educadores mantengan un equilibrio entre el uso de herramientas tecnológicas y las estrategias pedagógicas tradicionales para garantizar una experiencia educativa integral.

En conclusión, las herramientas tecnológicas ofrecen vastas oportunidades para transformar la educación, personalizando el aprendizaje, fomentando la colaboración y facilitando el acceso a numerosos recursos educativos. No obstante, su implementación efectiva debe considerar desafíos como la brecha digital y el riesgo de dependencia tecnológica. Al equilibrar la innovación tecnológica con prácticas pedagógicas establecidas, podemos maximizar el impacto positivo de las herramientas tecnológicas en la educación actual y futura.

Tipos de Herramientas Tecnológicas en el Contexto Actual. En esta era de la digitalización, el empleo de instrumentos tecnológicos se ha generalizado en los diferentes ámbitos de la humanidad, abarcando incluso el ámbito educativo de manera globalizada. A raíz del surgimiento de la crisis sanitaria mundial provocado por el COVID-19, la inclusión de herramientas tecnológicas en el proceso educativo ha alcanzado una gran relevancia, modificando significativamente los métodos de enseñanza y aprendizaje. (Ortega-Sanchez, 2021)

Existen varios tipos de herramientas tecnológicas, sin embargo, aquellas que permiten realizar un trabajo en equipo son las más importantes dentro del proceso educativo y estas son:

Herramientas de Comunicación. Facilitan la comunicación sincrónica y asincrónica de manera multidireccional (uno a uno, uno a un grupo, uno a muchos, grupo a grupo). Estas herramientas permiten el intercambio de información, diálogo, discusión, negociación y toma de acuerdos sobre temas o problemáticas.

Herramientas de Colaboración. Diseñadas para apoyar y facilitar el trabajo en equipo, estas herramientas inducen a los miembros a pensar, interactuar, reflexionar e interiorizar en el logro de objetivos, maximizando los resultados a través de la interacción, motivación y participación.

Herramientas de Construcción. Facilitan la construcción colectiva de conocimiento, integrando y produciendo las aportaciones del equipo. Estas herramientas reflejan el trabajo, avances, logros, fortalezas, debilidades y oportunidades de mejora en los productos finales. Son colaborativas y propicias para espacios de construcción y exhibición de productos colectivos. Se debe agregar que,

algunas herramientas pueden usarse tanto para colaborar como para construir al mismo tiempo. (Ruiz y otros, 2015)

También, son muy importantes las herramientas de evaluación, como cuestionarios en línea, (LMS) o sistemas de gestión del aprendizaje y plataformas de feedback automático, que permiten a los educadores evaluar el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación oportuna. Walss (2021) recomienda emplear tecnologías gratuitas o de bajo costo, para poder integrar a las plataformas digitales didácticas y adaptarlas a todos los niveles educativos.

En consecuencia, las herramientas tecnológicas en la educación comprenden una vasta gama de recursos que están transformando la forma en que se enseña y aprende. Desde herramientas de comunicación hasta herramientas de evaluación, estas herramientas ofrecen oportunidades extraordinarias para mejorar las prácticas educativas y preparar a los estudiantes para el mundo digitalizado y que cada vez está en constante evolución.

1.2.2 Educaplay

Definición. Torres et al. (2011), menciona que, en enero del 2010, la empresa ADR Formation, lanza www.educaplay.com, una web colaborativa que permitirá crear y compartir recursos en torno a las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC) para uso exclusivo y con fines no lucrativos. Para Pilco (2023), Educaplay es una plataforma educativa gratuita en línea que permite a los educadores crear y compartir actividades educativas interactivas, como crucigramas, sopas de letras, cuestionarios, mapas mentales, juegos de asociación, entre otros. Estas actividades están diseñadas para involucrar a los estudiantes de manera activa en su proceso de aprendizaje, fomentando la participación y la comprensión de los contenidos. (p. 18)

Educaplay es una plataforma innovadora que permite a los educadores crear y compartir una variedad de actividades interactivas, que van desde fáciles crucigramas hasta mapas mentales y juegos de asociación, que exploran conexiones complejas y desarrollan el pensamiento crítico. Esta herramienta permite a los educadores cultivar diversas habilidades y promover el aprendizaje autónomo, generando un entorno propicio para el crecimiento conjunto, tanto de los docentes como de los estudiantes.

Como menciona Morales (2021), la plataforma Educaplay se emplea con frecuencia como una herramienta educativa para fortalecer las habilidades de los estudiantes. Esto se debe a que, en la actualidad, los profesores están adoptando cada vez más las tecnologías de la información y

comunicación (TIC) en sus prácticas pedagógicas, con el propósito de transformar el modelo educativo tradicional hacia uno más innovador, dinámico y participativo.

Por otro lado, Oyola (2017) destaca que Educaplay es una herramienta educativa que despierta el interés en los contenidos, beneficiando tanto a estudiantes como a docentes al hacer los temas más atractivos. Según Chancúsig et al. (2017), los recursos didácticos como Educaplay motivan, mantienen la atención, facilitan la claridad y accesibilidad del material, promueven el diálogo y la interacción, y ayudan en la evaluación del aprendizaje, creando una experiencia educativa enriquecedora.

Asimismo, Educaplay es una herramienta universal y gratuita en la Web 2.0 que mejora las prácticas pedagógicas, fortalece la interacción de los estudiantes y crea ambientes colaborativos (Jiménez, 2021; Valverde, 2016). Según Rizzo (2019) y Morales (2021), contribuye al aprendizaje significativo mediante el juego, manteniendo la motivación y logrando excelentes resultados a través del aprendizaje lúdico y la gamificación en el aula.

En base a lo expuesto, se puede determinar que Educaplay emerge como una plataforma pionera que impulsa el aprendizaje lúdico y la participación activa del estudiante en su proceso educativo. Es un espacio en el cual los educadores pueden crear, investigar, buscar y compartir diferentes tipos de actividades para el desarrollo del aprendizaje de un área específica de enseñanza. Este recurso educativo tiene la capacidad de enriquecer el proceso formativo en Lengua y Literatura a través de sus actividades dinámicas que permiten mayor profundización, comprensión y consolidación de las competencias que se pretenden desarrollar.

Características de Educaplay. La característica más sobresaliente de Educaplay reside en su interfaz que es muy intuitiva y fácil de manejar; ésta permite a los usuarios generar múltiples actividades para luego compartirlas de manera sencilla. Por esta razón se ha generalizado en diversos ambientes educativos que van desde la educación netamente formal, hasta variadas actividades de la informalidad. Según Pilco (2023), “Educaplay es una herramienta versátil que puede ser utilizada en diferentes niveles educativos y materias. Permite a los profesores diversificar sus métodos de enseñanza y ofrecer experiencias de aprendizaje más interactivas y motivadoras para los estudiantes.” (pág. 18)

Según García y Santillán (2022), en Educaplay se encuentran diversas opciones para los usuarios, como un centro de asistencia, ajuste de idioma y beneficios premium. El apartado "Crea

actividades" permite generar recursos personalizados, mientras que "Juega y Aprende" ofrece actividades y juegos clasificados por áreas y niveles, fomentando la interacción y creando una comunidad de aprendizaje.

En otro aspecto, Educaplay se enfoca en la evaluación formativa para monitorear el avance cognitivo de los estudiantes, permitiendo identificar y retroalimentar áreas de dificultad de manera continua (Pérez y Sánchez 2020).

A nivel general, las principales características de Educaplay son:

- Es una herramienta profesional, sencilla y gratuita.
- Permite crear diferentes tipos de actividades sin necesidad de instalar ningún programa
- Al crear actividades se puede combinar texto, imágenes y sonido.
- Promueve una sana competitividad, aprendiendo mientras se juega.
- Registra las colecciones de ejercicios educativos y su vinculación a los distintos grupos para su desarrollo.
- Promueve la organización de actividades en las distintas asignaturas y grados de diferentes sistemas educativos para su fácil localización por otros profesores.
- Favorece la retroalimentación a través de la exportación de informes de resultados en hojas de cálculo. (Jiménez, 2021, p. 15)

Ventajas y Desventajas de la Utilización de Educaplay. Educaplay se integra en el ámbito pedagógico como una plataforma interactiva que permite a los docentes y estudiantes crear y compartir actividades educativas de forma dinámica. En el área de Lengua y Literatura, esta herramienta proporciona poderosos fundamentos para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. No obstante, y como cualquier recurso educativo, su aplicación y desarrollo presenta tanto ventajas como desventajas que deben ser analizadas cuidadosamente. A continuación, se enumeran los beneficios y limitaciones de utilizar Educaplay en el contexto educativo:

Tabla 1. *Ventajas y desventajas de Educaplay*

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none">• La plataforma es accesible desde cualquier navegador, como Chrome, Firefox o Explorer.	<ul style="list-style-type: none">• Requiere una conexión a Internet constante y estable, lo que puede ser una limitación en

- Para comenzar, solo es necesario visitar el sitio web y registrar una cuenta.
 - No se requiere la instalación de software, ya que todas las funciones operan en línea.
 - Permite la creación de tareas para todos los niveles educativos utilizando audios, imágenes y videos.
 - Facilita la implementación de la gamificación como estrategia de enseñanza.
 - Promueve el entusiasmo y desarrolla habilidades de manera positiva y entretenida.
 - Las actividades interactivas contribuyen a generar espacios de enseñanza más dinámicos.
 - Algunas actividades fortalecen las clases, evaluando y reforzando lo aprendido.
 - Permite la exportación de informes a una tabla de Excel.
 - Las actividades proporcionan retroalimentación instantánea.
 - Fomenta la evaluación continua para garantizar que el estudiante alcance un nivel específico de conocimientos y habilidades.
 - Aumenta la participación del estudiante en la creación de conocimientos.
 - Fomenta la participación activa tanto de estudiantes como de docentes
- áreas con acceso limitado a la red.
 - Algunos usuarios pueden encontrar la interfaz complicada de usar, especialmente aquellos que no están familiarizados con la tecnología.
 - La dependencia de la plataforma puede llevar a una falta de interacción cara a cara, que es crucial para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los estudiantes.
 - Algunas actividades requieren el empleo de altavoces y un micrófono.
 - Subir imágenes o audios puede resultar complicado si no están en el formato correcto.
 - Hay ciertas actividades que tienen restricciones en cuanto a su utilización.
 - Después de la descarga, no se puede editar los recursos.

Nota: Adaptado de Vélez, (2020) y Rosero, (2021)

1.2.3 Actividades de Educaplay

Para Jurado (2022), el uso de Educaplay mejora el aprendizaje al permitir la utilización simultánea de diversos elementos como imágenes, multimedia y textos, y demás recursos. Esto la convierte en una excelente herramienta para la educación, ya que promueve un ambiente motivador, propicia la participación y colaboración dinámica entre docentes y estudiantes, y utiliza una didáctica bien estructurada para el desarrollo de las actividades.

Para poder empezar a crear actividades en Educaplay sólo es necesario registrarse a través de una cuenta de Facebook, Google o Microsoft. En la elaboración de las actividades, el docente debe ser creativo al momento de utilizar los elementos multimedia como las imágenes, audios o textos, combinándose entre ellos para brindar recursos entretenidos y atractivos. La mayoría de las actividades proporcionan una retroalimentación inmediata, lo que permite a los estudiantes conocer su calificación y visualizar sus errores (García y Santillán 2022, p. 13).

Hasta el momento, Educaplay permite realizar dieciocho actividades interactivas, cada una diseñada para facilitar diferentes aspectos del aprendizaje. A continuación, se presenta una breve síntesis:

1. Adivinanza: Crear preguntas para que los estudiantes adivinen la respuesta.
2. Completar: Rellenar espacios en blanco en un texto con las palabras correctas.
3. Crucigrama: Resolver crucigramas con definiciones dadas.
4. Diálogo: Simular conversaciones para practicar la comunicación.
5. Dictado: Escuchar un audio y escribir lo que se escucha.
6. Encuesta: Crear encuestas para recopilar opiniones o datos.
7. Juego de Letras: Encontrar palabras dentro de una sopa de letras.
8. Mapa Interactivo: Ubicar elementos en un mapa interactivo.
9. Ordenar Letras: Reorganizar letras para formar palabras correctas.
10. Ordenar Palabras: Reorganizar palabras para formar frases correctas.
11. Presentación: Crear presentaciones interactivas con texto e imágenes.
12. Relación Relacionar términos de dos columnas.
13. Rellenar Huecos: Completar textos con palabras seleccionadas de un banco de palabras.
14. Ruleta de Palabras: Resolver una ruleta con letras para formar palabras.
15. Sopa de Letras: Encontrar palabras escondidas en una cuadrícula de letras.

16. Test: Crear tests con preguntas de opción múltiple.
17. Video quiz: Añadir preguntas a un vídeo que se responden mientras se visualiza.
18. Video Presentación: Crear presentaciones en video con preguntas interactivas.

Estas actividades, ofrecidas por Educaplay (s.f.), brindan una variedad de técnicas interactivos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes a través de la práctica y el juego.

1.2.4 Educaplay en el Aprendizaje de Lengua y Literatura

Educaplay ofrece oportunidades para que los estudiantes aprendan de manera divertida mediante juegos educativos. El rol del docente es crucial para despertar la imaginación e interés en los estudiantes, integrando contenidos específicos con recursos interactivos. Esto facilita el aprendizaje de las destrezas y fomenta una formación integral en los estudiantes. Utilizando herramientas de Educaplay, los docentes pueden diseñar actividades que combinan entretenimiento y educación, logrando un ambiente de aprendizaje más dinámico y efectivo (Morales, 2021). Este enfoque no solo mejora la retención de información, sino que también desarrolla habilidades críticas como la resolución de problemas, el pensamiento creativo y la colaboración en equipo. En suma, Educaplay transforma el proceso educativo, haciendo que el aprendizaje de Lengua y Literatura sea una experiencia más atractiva y eficaz para los estudiantes. En el área de Lengua y Literatura, varias actividades ofrecidas por Educaplay son de gran utilidad para mejorar las habilidades lingüísticas y literarias de los estudiantes. Actividades como **Crucigramas** y **Sopa de letras** ayudan a expandir el vocabulario y mejorar la ortografía. **Completar** y **Dictado** son esenciales para reforzar la comprensión lectora y la precisión en la escritura. Las actividades de **Ordenar palabras** y **Ordenar letras** contribuyen a la correcta formación de oraciones y al conocimiento de la estructura gramatical. **Adivinanzas** fomentan el pensamiento crítico y creativo, mientras que **Diálogo** permite practicar habilidades comunicativas y de lenguaje. **Relacionar** y **Relacionar columnas** son útiles para asociar términos literarios y sus definiciones, y **Presentación** facilita la organización y exposición de contenido literario de manera interactiva y visual. Estas herramientas combinadas ofrecen un enfoque integral para el aprendizaje de Lengua y Literatura, promoviendo tanto la comprensión como la producción textual.

1.2.5 Proceso de Enseñanza Aprendizaje

Para abordar este tema, es esencial definir las categorías de "enseñanza" y "aprendizaje". Tradicionalmente, la enseñanza se asocia con el docente que instruye y el aprendizaje con el



estudiante que adquiere conocimientos. No obstante, en la dinámica educativa actual, estos roles no son rígidos. El estudiante tiene un papel central, participando activamente en el proceso educativo.

Enseñanza. Bombini (2016) define la enseñanza como un conjunto de métodos, estrategias y actividades utilizadas para desarrollar destrezas, contenidos y habilidades en individuos o grupos. Este concepto de enseñanza se asocia inmediatamente con métodos y técnicas. Un método se entiende como un conjunto coordinado de momentos y técnicas que guían el aprendizaje del estudiante hacia objetivos específicos, mientras que una técnica se refiere a las formas de orientar dicho aprendizaje. Ambos, métodos y técnicas, son recursos esenciales para la enseñanza, desempeñando la función de optimizar la gestión del aprendizaje.

En consecuencia, la enseñanza se presenta como un proceso que va más allá de la simple transmisión de conocimientos. Es el pilar fundamental en la transformación social, en la calidad de vida y contribuye a la evolución de la conciencia humana. La enseñanza implica un conjunto de métodos, estrategias y actividades diseñadas para desarrollar competencias, destrezas, contenidos y habilidades en los estudiantes. Es fundamental utilizar métodos y técnicas coordinadas que dirijan eficazmente el aprendizaje hacia objetivos específicos, optimizando la gestión del proceso educativo. En conjunto, esto ofrece una visión completa de la enseñanza que combina la importancia del desarrollo humano y social con la necesidad de una planificación pedagógica cuidadosa y el uso de técnicas adecuadas para lograr un aprendizaje efectivo.

Aprendizaje. El aprendizaje es un proceso activo y participativo que facilita la adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas y valores. Este proceso no solo requiere un profundo entendimiento de sus características esenciales, sino también la aplicación de diversas estrategias y operaciones mentales, cognitivas y metacognitivas. Estas estrategias son fundamentales para la asimilación y posterior aplicación del conocimiento, permitiendo superar problemas o dificultades que puedan surgir. Todo esto se desarrolla en el contexto de una enseñanza que no solo instruye, sino que también educa y fomenta el desarrollo integral del individuo (Vásquez, 2010).

Según el constructivismo, el aprendizaje implica la activa construcción de ideas y conceptos, permitiendo a los estudiantes experimentar con nuevas herramientas para crear un conocimiento confiable (Sáez, 2018). Se enfatiza la comprensión profunda sobre la memorización, integrando continuamente nuevos conocimientos en la cognición de los alumnos.



Asimismo, Ausubel (1983) sostiene que el aprendizaje de un estudiante está influenciado por la estructura cognitiva que ya tiene y que se conecta con la nueva información. La "estructura cognitiva" se refiere al conjunto de conceptos e ideas que una persona posee en un área específica del conocimiento, así como la manera en que están organizados; esto quiere decir que la capacidad que tienen los seres humanos para aprender algo nuevo siempre va a depender de lo que ya sabemos y de cómo lo tenemos organizado en nuestra memoria.

Definición de Proceso Enseñanza y Aprendizaje. Abreu, Barrera, Breijo y Bonilla (2018) afirman que los procesos de enseñanza y aprendizaje se integran para formar una unidad destinada a contribuir a la formación integral de la personalidad del estudiante, facilitando la adquisición de conocimientos, habilidades, competencias, destrezas y valores. Conciben a este proceso como un sistema de comunicación intencional que utiliza estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje. Enfatizan que este proceso es comunicativo porque el docente organiza, presenta, socializa y proporciona contenidos científico-histórico-sociales a los estudiantes, quienes, además de construir su propio aprendizaje, interactúan con el docente, entre ellos, con sus familias y con la comunidad. Esta interacción incluye la aplicación, debate, verificación y contraste de los contenidos presentados.

Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) y las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el conocimiento) han transformado la educación, creando espacios innovadores para un aprendizaje significativo. García y Martínez (2020) destacan que la integración de las TIC facilita el acceso a recursos educativos variados, fomenta la colaboración entre estudiantes y permite la personalización del aprendizaje. Herramientas como Educaplay mejoran el proceso de enseñanza, adaptándose a las necesidades del siglo XXI.

Para concluir, los procesos de enseñanza y aprendizaje forman al estudiante de manera completa mediante la adquisición de conocimientos, habilidades, competencias, destrezas y valores. Profesor y estudiantes participan activamente en un proceso de comunicación intencional que involucra la estructuración, exposición y el compartir de conocimientos, así como la creación de un aprendizaje propio.

1.2.6 Proceso de Enseñanza y Aprendizaje del Área de Lengua y Literatura

El proceso de enseñanza y aprendizaje en el currículo se enfoca en las áreas de conocimiento, lo que permite un desarrollo integral y asegura que un tema puede abordarse desde diversas

perspectivas teóricas y prácticas. La visión interdisciplinaria refuerza este enfoque integral, destaca las conexiones entre las diferentes áreas de conocimiento y facilita una comprensión más global de los fenómenos estudiados (Ministerio de Educación, 2021).

La propuesta curricular de Lengua y Literatura se enfoca en habilidades comunicativas, siguiendo los documentos de Actualización y Fortalecimiento Curricular de 2010. No busca formar expertos lingüistas, sino personas competentes en el uso del lenguaje oral y escrito para la comunicación. En consecuencia, el área de Lengua y Literatura es esencialmente procedimental, promoviendo que los estudiantes practiquen habilidades lingüístico-comunicativas de manera ordenada para un uso eficiente del lenguaje. Las destrezas presentadas permiten que los estudiantes, con la guía del docente, exploren, usen, practiquen e interioricen varios procesos lingüísticos implicados en usos discursivos específicos, con el objetivo de convertirse en usuarios competentes de la cultura oral y escrita (Ministerio de Educación EGB Elemental 2016).

El currículo priorizado (2021) enfatiza competencias comunicacionales clave, incluyendo la comprensión y producción de textos en diversas situaciones, la habilidad para hablar con pertinencia y fluidez, y la importancia de la lectura para el desarrollo intelectual y humano. El objetivo es garantizar un uso efectivo del lenguaje y fomentar habilidades cognitivas superiores. Por lo tanto, la enseñanza y aprendizaje en Lengua y Literatura se centra en el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas a través de la práctica y exploración de procesos lingüísticos variados, fomentando la competencia en el uso del lenguaje oral y escrito para comunicarse de manera efectiva.

1.2.7 Fundamentos Teóricos del Aprendizaje en el Contexto Digital

En la actualidad, la sociedad está inmersa en numerosas transformaciones debido al rápido avance de la tecnología digital. Como resultado, en los últimos años, se han producido varios cambios impulsados por el uso de entornos virtuales de aprendizaje. La constante presencia de las TIC y las TAC han dado lugar a nuevas formas de aprender a través de métodos innovadores, diversos modos de enseñanza, la aplicación de estrategias más creativas, y la presentación de contenidos de manera novedosa. Todo esto ha ampliado los alcances de los procesos que facilitan un aprendizaje significativo (Guerra 2023).

Hoy en día, es necesario transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje hacia procesos de aprender a aprender, donde, a través del acompañamiento andragógico del docente, el estudiante

sea capaz de considerar sus conocimientos previos para generar aprendizajes significativos aplicables en su vida cotidiana y en sus contextos laborales.

Silva (2011), en su libro “Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)”, explica que un EVA es una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes de un proceso educativo, ya sea completamente a distancia, presencial o mixto. En un EVA se combinan herramientas para la comunicación sincrónica y asincrónica, la gestión de materiales de aprendizaje, la gestión de los participantes, y sistemas de seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes. Desde el punto de vista didáctico, estos entornos ofrecen soporte tecnológico a profesores y estudiantes para optimizar distintas fases del proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 63).

1.2.8 Teorías del Aprendizaje y su Aplicación en Entornos Tecnológicos

En la era digital, la educación ha experimentado una transformación significativa, impulsada por la integración de las tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Las teorías como: conductismo, cognitivismo, constructivismo y el conectivismo, han encontrado nuevas aplicaciones y enfoques dentro de estos entornos tecnológicos. Ahora veamos, según Saza, I. (2022) cómo cada una de estas teorías puede aplicarse en contextos educativos digitalizados:

Tabla 2. *Teorías del Aprendizaje y su Aplicación en Entornos Tecnológicos*

Teoría	Herramientas y recursos digitales
Conductismo Se centra en el aprendizaje observable y medible, promovido a través del refuerzo positivo y negativo. En entornos tecnológicos, esta teoría se aplica principalmente en plataformas de aprendizaje en línea que utilizan sistemas de recompensa y retroalimentación inmediata para motivar a los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none">• Gamificación. - Integración de elementos de juego, como puntos, insignias y tablas de clasificación, para fomentar la participación y el logro de objetivos específicos.• Evaluaciones automatizadas. - Uso de cuestionarios y exámenes en línea que proporcionan retroalimentación instantánea, permitiendo a los estudiantes corregir errores y mejorar su desempeño de manera continua.
Cognitivismo Se enfoca en los procesos mentales involucrados en el aprendizaje,	<ul style="list-style-type: none">• Mapas conceptuales y organizadores gráficos. - Herramientas digitales que ayudan a los estudiantes a visualizar y estructurar el

como la memoria, la percepción y la resolución de problemas. En entornos tecnológicos, esta teoría se implementa a través de herramientas y recursos que facilitan la organización y el procesamiento de la información.

Constructivismo

Postula que el aprendizaje es un proceso activo en el cual los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de experiencias previas. En entornos tecnológicos, esta teoría se manifiesta en prácticas que promueven la interacción y la colaboración entre los estudiantes

Conectivista

Propuesta por George Siemens y Stephen Downes, es una respuesta a los desafíos y oportunidades del aprendizaje en la era digital. Esta teoría destaca la importancia de las conexiones y redes en la adquisición y gestión del conocimiento, haciendo hincapié en cómo la tecnología ha transformado la manera en que aprendemos y accedemos a la información

conocimiento, facilitando la comprensión y la retención de información.

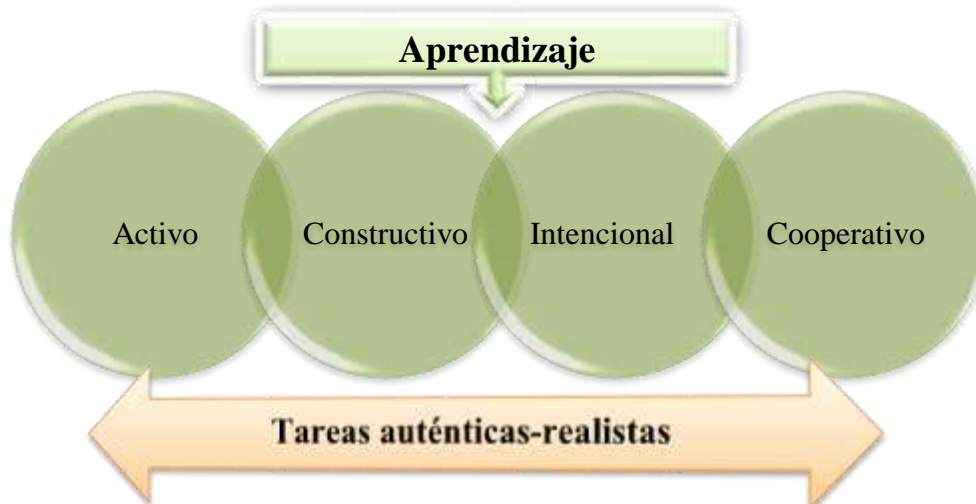
- Software de tutoría inteligente. - Programas que adaptan el contenido y las actividades según las necesidades y el progreso individual de cada estudiante, promoviendo una experiencia de aprendizaje personalizada.
- Entornos de aprendizaje colaborativo. - Plataformas como wikis, foros y redes sociales educativas que facilitan el intercambio de ideas, la co-creación de contenido y el aprendizaje entre pares.
- Simulaciones y entornos virtuales. - Herramientas que permiten a los estudiantes experimentar y explorar conceptos en un contexto seguro y controlado, aplicando sus conocimientos en situaciones prácticas.
- Redes Sociales y Comunidades Virtuales: Twitter, LinkedIn, y Facebook: Permiten a los estudiantes y profesionales conectarse, compartir conocimientos y colaborar en tiempo real.
- Entornos de Aprendizaje Personal (PLEs): Los estudiantes pueden utilizar blogs, wikis, y servicios de agregación de contenido para construir y gestionar sus propios entornos de aprendizaje.
- Aprendizaje Masivo en Línea (MOOCs): Coursera, edX y Udacity. Facilitan el acceso a contenido educativo de alta calidad, permitiendo a los estudiantes aprender de expertos en diversas disciplinas.

Nota: Adaptado de Ambientes virtuales y teorías de aprendizaje, de Saza, I. (2022).
<https://doi.org/10.26620/uniminuto/978-958-763-565-2.cap.2>

Por otro lado, Rojas, Y. L., González, A., Rodríguez, I. y Álvarez, S. (2021) han sugerido que un entorno de aprendizaje innovador con nuevas tecnologías debe basarse en algunos de los siguientes principios:

- El aprendizaje es activo: los estudiantes aprenden involucrándose en tareas que les requieren investigar, recopilar información, entre otras actividades.
- El aprendizaje es constructivo: los entornos de aprendizaje deben fomentar situaciones en las que los estudiantes necesiten reflexionar y pensar sobre lo que están aprendiendo.
- El aprendizaje es intencional: es fundamental que los estudiantes comprendan cuál es el objetivo de la actividad en cuestión.
- El aprendizaje es cooperativo.
- Las tareas de aprendizaje deben ser auténticas: los estudiantes deben entender que el "conocimiento escolar" tiene aplicaciones en la vida cotidiana. Un entorno de aprendizaje constructivista debe crear tareas realistas que se asemejen a las que los estudiantes enfrentarán en su vida diaria.

Figura 1. Principios del aprendizaje en entornos virtuales



Nota: Adaptado de El aprendizaje y las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones de Rojas, Y. L., González, A., Rodríguez, I. y Álvarez, S. (2021). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412021000300016&lng=e

1.2.9 Integración de la Tecnología en la Enseñanza de Lengua y Literatura

En el ámbito educativo, las tecnologías son fundamentales para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Su integración en las instituciones educativas ofrece una solución oportuna a diversas problemáticas sociales y educativas. Además, facilita que los estudiantes superen las limitaciones espaciales y temporales, permitiendo el intercambio de conocimientos a nivel global (Martínez Pedraza, Raxiel, y Rodríguez Prieto, Mileidy, 2020). La integración

tecnológica en la educación con plataformas interactivas, aplicaciones y recursos digitales ha transformado el aprendizaje. Ofrecen una experiencia personalizada y atractiva, fomentando la participación estudiantil, el pensamiento crítico y la creatividad.

Figura 2. *Ventajas del uso de la tecnología*



Nota: Tomado de Revolucionando la educación con la tecnología <https://images.app.goo.gl/Mv7CBst3t1cKezy17>

Considerando que, la educación de la Lengua y la Literatura es fundamental para la formación integral de los estudiantes ya que fomenta la comunicación, fortalece el análisis crítico, la creatividad y la comprensión del entorno (Paladines y Galeano, 2022), integrar herramientas digitales en la educación de esta área brinda nuevas oportunidades para enriquecer el aprendizaje, mejorar la comprensión de lectura, estimular la creatividad y fomentar la participación de los estudiantes (Aguza, 2020). Estas herramientas ofrecen estrategias que no solo modernizan la educación, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la llamada sociedad del conocimiento.

Según Cózar et al. (2015) y Klineberg (1978), citados por Martínez y Rodríguez (2020), las herramientas tecnológicas impactan emocionalmente a los estudiantes y promueven un aprendizaje participativo, colaborativo, inclusivo e interactivo. Estas tecnologías también fomentan un rol activo del estudiante en su desarrollo personal y en el conocimiento, alineándose con las demandas de la sociedad actual. A través de la representación artística con palabras, imágenes y sonidos, las tecnologías pueden influir en los estudiantes para evolucionar críticamente su conducta (Martínez y Rodríguez, 2020).

1.2.10 Metodologías y Estrategias Activas para la Enseñanza Aprendizaje de Lengua y Literatura en Entornos Virtuales

Como metodología se entiende al conjunto sistemático de técnicas y acciones coordinadas de manera lógica para guiar el aprendizaje de los estudiantes hacia la obtención de resultados educativos. Estas metodologías se centran más en las actividades realizadas por los estudiantes que en los contenidos que se enseñan; las metodologías activas aumentan el compromiso y la responsabilidad de los alumnos, fomentando su capacidad de trabajo autónomo y, a largo plazo, desarrollando competencias esenciales para su aprendizaje (Morales, Tacoaman, Lucero y Tobar, 2018). Entre las metodologías más importantes tenemos: el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el Aula Invertida (Flipped Classroom), y el Aprendizaje Cooperativo. Se presenta cada metodología de manera resumida:

El Aprendizaje Basado en Problemas. (ABP) es una metodología activa centrada en el estudiante que utiliza problemas reales para facilitar el aprendizaje. Características clave incluyen autodirección, autorreflexión, trabajo colaborativo y apoyo del docente, quien actúa como facilitador (Marra et al., 2014).

El Aula Invertida (Flipped Classroom). Desplaza la instrucción directa al hogar mediante videotutoriales, permitiendo que el tiempo de clase se enfoque en la práctica guiada por el docente. Esto promueve una mayor interacción y participación estudiantil (Bergmann y Sams, 2014; Tourón, 2013).

El Aprendizaje Cooperativo. Organiza a los estudiantes en pequeños grupos para optimizar el aprendizaje individual y colectivo. Entre sus características incluyen cooperación, interacción y respuesta a la diversidad, aplicándose en cualquier curso o asignatura (Johnson et al., 2014; Cordero y Luna, 2010, citado por Azorín, 2018).

Estrategias Activas. Para Cormillo Pilatásig (2023), la integración de la tecnología en el aula de Lengua y Literatura ha demostrado ser una herramienta poderosa para la motivación de los estudiantes ya que permite implementar estrategias activas, dinámicas y lúdicas. Las estrategias activas más utilizadas son:

- El uso de plataformas digitales de lectura, creación de blogs y wikis, juegos educativos y aplicaciones interactivas, proyectos multimedia, redes sociales y foros de discusión.

- Plataformas como Kindle y Google Books facilitan el acceso a textos y personalizan la experiencia de lectura.
- Blogs y wikis aumentan el interés y la participación de los estudiantes.
- Aplicaciones como Educaplay, Kahoot y Quizlet hacen el repaso de conceptos gramaticales más lúdico.
- Proyectos multimedia como vídeos en YouTube fortalecen la comprensión del material literario.
- Redes sociales y foros de discusión promueven el debate y la reflexión sobre los textos leídos.
- Actualizar las metodologías educativas con tecnología adapta el entorno a las preferencias de los estudiantes.

La tecnología en Lengua y Literatura activa el interés y la motivación de los estudiantes, mejorando la experiencia de aprendizaje.

1.2.11 Rol del Docente y Estudiante en Entornos Digitales

El Rol del Docente 2.0. La estructura del Marco Común de Competencia Digital Docente, según Viñals y Cuenca (2016), se basa en cinco dimensiones esenciales organizadas en tres niveles: básico, intermedio y avanzado. A continuación, se describen estas dimensiones fundamentales.

1. Información: Involucra la identificación, localización, recuperación, almacenamiento, organización y análisis de información digital, evaluando su propósito y relevancia.
2. Comunicación: Consiste en comunicarse en entornos digitales, compartir recursos, colaborar en línea, participar en comunidades y redes, y tener conciencia intercultural.
3. Creación de contenido: Incluye la creación y edición de textos, imágenes, videos, y contenidos multimedia, respetando los derechos de propiedad intelectual.
4. Seguridad: Comprende la protección personal, de datos e identidad digital, y el uso seguro de las tecnologías.
5. Resolución de problemas: Implica identificar necesidades digitales, elegir herramientas adecuadas, resolver problemas técnicos, y actualizar competencias.

El docente 2.0 debe ser un curador de contenido y organizador de inteligencia colectiva, asumiendo roles como proveedor de recursos, facilitador de aprendizaje, líder, entrenador de datos, catalizador

del cambio y aprendiz. Debe investigar constantemente, promover competencias, y facilitar la transición del trabajo individual al colaborativo mediante proyectos integrados, destacando su importancia en la educación digital (Jurado, 2022).

Figura 3. *Competencia Digital Docente*



- Usar creativamente la tecnología, y actualizar las propias competencias
- Analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia
- Curador de contenido (intermediario crítico del conocimiento)
- Comunicar en entornos digitales

Nota: Adaptado El rol del docente en la era digital de Viñals A., y Cuenca, J. (2016). *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2), 103-114. Universidad de Zaragoza. <https://www.redalyc.org/journal/274/27447325008/html/>

Rol del Estudiante en Entornos Digitales. En entornos de aprendizaje digitales, los estudiantes asumen un rol activo y autónomo en su proceso educativo. Puede gestionar su tiempo de manera efectiva, acceder a recursos en línea y participar en actividades interactivas. También, deben colaborar con sus compañeros a través de plataformas virtuales, desarrollar habilidades tecnológicas y aplicar el pensamiento crítico para resolver problemas. La autoevaluación y la búsqueda de retroalimentación son también esenciales para mejorar su desempeño y aprovechar al máximo las oportunidades que brindan estos entornos digitales (Rugeles, Mora y Metaute, 2016). En este contexto, el papel del estudiante, es esencialmente proactivo y colaborativo. Estos entornos ofrecen la flexibilidad y los recursos necesarios para personalizar el aprendizaje, lo que permite a los estudiantes adaptarse mejor a sus necesidades y estilos de aprendizaje. Al fomentar la autogestión, la responsabilidad y la interacción digital, se prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos académicos y profesionales en un mundo cada vez más digitalizado. De esta manera, el aprendizaje en entornos digitales enriquece el conocimiento académico y a la vez se desarrolla competencias esenciales para el futuro.

Por consiguiente, el estudiante en entornos virtuales se transforma en un agente activo de su propio aprendizaje. Los roles que asume, tales como autodisciplina, autoaprendizaje, análisis crítico,

reflexivo, y trabajo colaborativo, facilitan que su proceso educativo sea más humanizador. De este modo, el estudiante se convierte en un individuo que piensa, actúa, crea y construye conocimientos tanto personales como sociales.

Figura 4. Rol del estudiante en entornos digitales



Nota: Adaptado El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC. de Rugeles, A., Mora, B., y Metaute, P. (2015). *Revista Lasallista de Investigación*, 12(2), 132-138. Retrieved June 01, 2024, http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-44492015000200014&lng=en&tlng=es.

1.2.12 Tecnología y Motivación de los Estudiantes

Según Toro (2010), la motivación es una energía interna que impulsa y estimula a una persona a alcanzar un objetivo específico con resultados definidos. Esta fuerza intrínseca que activa el deseo de lograr una meta, que también sostiene el esfuerzo y la persistencia necesarios para superar obstáculos y mantener el compromiso a lo largo del tiempo. En este sentido, la motivación se convierte en un motor esencial que guía el comportamiento y la toma de decisiones, influyendo significativamente en el rendimiento y la satisfacción personal.

La motivación puede estar influenciada por factores internos como necesidades y valores, así como por factores externos como el reconocimiento y las recompensas. La interacción de estos elementos puede potenciar o disminuir la motivación de un individuo. Esta se divide en motivación intrínseca, motivada por el placer de aprender, y motivación extrínseca, impulsada por las ventajas externas como recompensas. (Conchillo, 2017).

Es importante comprender la motivación en la educación para crear estrategias efectivas que impulsen el aprendizaje y desarrollo personal de los estudiantes. Identificar y promover aspectos positivos en la motivación permite a los maestros involucrar a los alumnos en su educación, mejorando su rendimiento académico; en consecuencia, utilizar herramientas tecnológicas es la mejor opción.

Motivación con Educaplay. Jurado-Huaroto (2018) y Orrego-Aimacaña (2018) destacan que Educaplay aumenta la motivación de los estudiantes, mejorando su aprendizaje, fomentando la creatividad y facilitando la reflexión en el análisis de fenómenos físicos. Su uso permite la integración de imágenes, multimedia y textos, creando un ambiente dinámico entre docentes y estudiantes, lo que contribuye a un aprendizaje efectivo y bien organizado.

Mediante estrategias que incorporan actividades lúdicas a través de Educaplay, se despierta la motivación, se fomenta el desarrollo integral de las competencias básicas establecidas por el sistema educativo para el área de Lengua y Literatura, se facilita la interacción y cooperación entre los estudiantes. Esta herramienta digital promueve la participación activa de los alumnos durante las clases y en la realización de tareas (Gómez, 2023). Además, los estudiantes pueden diseñar juegos didácticos interactivos de manera gratuita, reutilizando o adaptando contenidos de diferentes áreas.

1.2.13 Bases Normativas y Legales

Marco Legislativo y Político para la Tecnología en la Educación.

La Constitución Política del Estado (2008) establece en el artículo 27 que la educación debe centrarse en el ser humano, garantizando su desarrollo integral y siendo participativa, obligatoria, intercultural, democrática, inclusiva y diversa, de calidad y calidez. También debe estimular el pensamiento crítico, el arte, la cultura física, la iniciativa y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. El artículo 347, numeral 8, indica que es responsabilidad del Estado incorporar tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y vincular la enseñanza con actividades productivas o sociales, asegurando el acceso universal a estas tecnologías para todas las personas.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2022) en el Art. 2.4. Principios de la gestión educativa, literal d. Interaprendizaje y multiaprendizaje: “Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio del arte, la cultura, el deporte, la sostenibilidad ambiental, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo”. De igual manera en el art. 7 Derechos. Las y los estudiantes, literal u. “Acceder y disponer de conectividad, tecnologías de la información, redes y medios digitales, alfabetización digital



capacitación en el uso de las plataformas digitales y uso de la comunicación en el proceso educativo.”

La Agenda Educativa Digital 2021-2025 propone desarrollar planes, políticas y programas educativos centrados en el Aprendizaje Digital, la Alfabetización Digital y la Ciudadanía Digital dentro del Sistema Nacional de Educación. Además de buscar la adquisición de competencias y habilidades tecnológicas, se orienta hacia la creación de una Ciudadanía Digital. Esto implica fomentar una cultura digital que permita el uso de herramientas de manera competente, incorporando un enfoque en los deberes y derechos.

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

2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.

Tabla 3. Operacionalización Variable Independiente

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumento y escala de evaluación
Educaplay como herramienta tecnológica	Es una herramienta de gamificación integral que facilita a docentes y estudiantes la creación y búsqueda de actividades educativas, la gestión de grupos y la exportación de recursos propios. Su uso es accesible en cualquier dispositivo, lo cual es particularmente útil en una era donde casi todos poseen un dispositivo móvil que permite el aprendizaje desde cualquier lugar (Jurado, E. 2022).	<p>Motivación y creatividad</p> <p>Autonomía en el Aprendizaje</p> <p>Contenido Educativo</p> <p>Diversidad de Actividades</p> <p>Uso de Conocimientos Adquiridos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se involucran activamente en las actividades y ejercicios interactivos de Educaplay • La capacidad de los estudiantes para utilizar su creatividad en la resolución de ejercicios y problemas presentados en Educaplay • Personaliza actividades según el nivel de conocimiento de cada estudiante. • Efectividad en proporcionar una educación inclusiva que se adapte a las necesidades individuales. • Pertinencia y actualidad del contenido educativo proporcionado a través de Educaplay. • Variedad y la profundidad del contenido educativo disponible en Educaplay, incluyendo diferentes temas y niveles de complejidad. • Cantidad y variedad de diferentes tipos de actividades educativas disponibles en Educaplay, como cuestionarios, mapas interactivos, juegos de memoria, etc. • Con qué frecuencia los diferentes tipos de actividades son utilizados por los estudiantes • Los estudiantes aplican los conocimientos y habilidades adquiridos a través de Educaplay en situaciones cotidianas 	Cuestionarios para docentes y estudiantes

- Percepción de los estudiantes sobre la relevancia y utilidad de los conocimientos adquiridos a través de Educaplay para la vida diaria

Tabla 4. *Operacionalización Variable Dependiente*

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumento y escala de evaluación
Proceso de Enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura	Es el conjunto de actividades, metodologías y estrategias utilizadas para facilitar la adquisición y el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias en los estudiantes. Este proceso abarca desde la instrucción formal en el aula hasta la interacción social y la práctica autónoma, y tiene como objetivo principal promover el dominio del idioma y la apreciación de la literatura (Villafuerte, A. (2022)	<p>Metodologías de Enseñanza</p> <p>Estrategias de Aprendizaje</p> <p>Evaluación del Aprendizaje</p> <p>Interacción y Retroalimentación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Las técnicas y enfoques pedagógicos utilizados para impartir conocimientos y habilidades en Lengua y Literatura • Enseñanza directa, aprendizaje basado en proyectos y uso de tecnologías educativas • Conjunto de métodos que los estudiantes emplean para aprender y retener la información relacionada con la Lengua y la Literatura. • Capacidad para utilizar herramientas digitales • Valoración del progreso y la comprensión de los aprendizajes del área de Lengua y Literatura. • Nivel de participación en clase, asistencia, y colaboración en actividades grupales. • Impacto percibido de la retroalimentación en el aprendizaje y desarrollo personal de los estudiantes. • Porcentaje de estudiantes que revisan y mejoran sus 	Cuestionarios para docentes y estudiantes

trabajos tras recibir retroalimentación.

Desarrollo de Competencias

- Capacidad para utilizar herramientas digitales en el aprendizaje
- Participación en actividades grupales y colaborativas facilitadas por la tecnología

Fuente: Elaborado por los autores

2.2 Enfoque de la Investigación

El enfoque de la investigación es cuantitativo, centrado en la recopilación y análisis de datos numéricos para medir variables específicas y establecer relaciones entre ellas, utilizando la medición numérica y el análisis estadístico. Se emplearon encuestas para recolectar información de los participantes y realizar análisis estadísticos que permitieran identificar patrones y tendencias en el uso de Educaplay como herramienta de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

2.3 Alcance de la Investigación

El alcance de esta investigación es descriptivo. La investigación descriptiva permite reunir información detallada y completa sobre un fenómeno específico (Martínez, C. 2018), en este caso, el uso de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura. Se buscará identificar cómo esta herramienta tecnológica influye en el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias de los estudiantes de cuarto grado, proporcionando una comprensión clara y precisa de su impacto y efectividad.

2.4 Declaración y Justificación del Tipo de Investigación

Esta investigación es de tipo bibliográfica, experimental y campo:

2.4.1 Investigación Bibliográfica-Documental

La investigación comenzó con la recolección de información, utilizando de manera efectiva libros, revistas y resultados de estudios previos realizados por diversos autores que abordan el tema, lo cual proporcionó una base teórica concreta para esta investigación (Hernández y Mendoza, 2018). Este enfoque se empleó para contextualizar el problema de estudio y estructurar el marco teórico.

2.4.2 Experimental

Con un sub-diseño pre-experimental, ya que se pretende evaluar el efecto de la implementación de actividades interactivas a través de la plataforma Educaplay en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, sin la necesidad de un grupo de control. Existe únicamente un nivel disponible: el grupo de experimentación, que es sometido a la intervención aplicada por el investigador. La variable independiente requiere ser evaluada con un instrumento en dos instancias: antes y después del estudio (Ramos, 2021)

2.4.3 De campo

Esta investigación se realizó directamente en el entorno donde ocurre el fenómeno, es decir, en las aulas de cuarto grado de la unidad educativa Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega. Esto permitió obtener datos reales y contextuales sobre el uso de Educaplay y su efectividad en el proceso educativo, como lo señala Arias (2012), “la investigación de campo implica la recolección de datos directamente del lugar donde ocurren los hechos, lo cual permite un mayor entendimiento del fenómeno estudiado” (p. 45).

2.5 Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación

2.5.1 Métodos Teóricos:

Método Inductivo. También llamado investigación exploratoria, ayuda a descubrir patrones y secuencias de eventos para crear modelos operativos (Thomas, 2021). Es esencial para estudiar el impacto de Educaplay en el aprendizaje de los estudiantes, analizando su uso en el aula y comprendiendo su efecto único en cada estudiante.

Método Deductivo. El estudio aplicó el método deductivo para evaluar el impacto de Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura en cuarto grado. Se recopilaron datos empíricos para validar o refutar ideas iniciales y proponer actividades de mejora Quesada et al. (2018). El objetivo fue analizar y mejorar el impacto de Educaplay en el aprendizaje de los estudiantes, utilizando el razonamiento deductivo para comprender su efecto en la educación.

2.5.2 Métodos Matemáticos y Estadísticos:

Estadística Descriptiva. La estadística descriptiva en el uso de Educaplay en la enseñanza permitió organizar y clasificar indicadores cuantitativos. Se utilizan tablas y gráficos para este propósito, facilitando la identificación de patrones y tendencias. La investigación exploró el impacto de Educaplay en el rendimiento y la participación de los estudiantes, con el objetivo de

evaluar su efectividad y proporcionar información detallada para decisiones educativas. Se busca medir la influencia de Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura, implementando su uso en el aula. La estadística descriptiva es una herramienta valiosa en este proceso de análisis de datos (Healey, 2011).

2.6 Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada.

La presente investigación cuantitativa utilizó encuestas, cuestionarios para recopilar datos directamente de docentes y estudiantes. El uso de encuestas facilitó la recolección de datos estructurados que se pueden cuantificar y analizar estadísticamente. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), el enfoque cuantitativo permite establecer relaciones entre variables y establecer generalizaciones. La utilización de encuestas garantizó la precisión de los datos y contribuyó al rigor y validez del estudio al proporcionar un marco claro para el análisis estadístico y la interpretación de los resultados.

Cuestionario

En este estudio, se empleó el cuestionario, el cual se describe como un documento que recolecta y organiza los indicadores de las variables relacionadas con el propósito de la investigación (López, 2020, p. 45). El cuestionario usado en el estudio incluyó preguntas cerradas para obtener información sobre las opiniones y vivencias de los profesores y estudiantes en relación al uso de herramientas tecnológicas, estrategias y recursos en la enseñanza de Lengua y Literatura (Ver anexo 1, 2, 3 y 4). Mediante estas preguntas, se intentó determinar el nivel de satisfacción de los estudiantes con las clases de Lengua y Literatura y la importancia de incorporar recursos tecnológicos como Educaplay en la educación.

2.7 Delimitación de la Población y la Muestra

Según Fuentes et al. (2020), la población en un estudio se refiere al conjunto de individuos que comparten características comunes relevantes para la investigación (p. 63). En este caso, la población de estudio es finita y conocida. La población elegida para nuestro estudio la constituyen 175 estudiantes y 5 docentes pertenecientes a los cuartos grados de la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví- Simón Bolívar- Elvira Ortega.

Salazar y Del Castillo (2018) y Ñaupas et al. (2018) coinciden en que la muestra es un grupo de elementos seleccionados de la población siguiendo un plan de acción previamente establecido, con el objetivo de obtener conclusiones aplicables a toda la población. El muestreo es la técnica

utilizada para seleccionar a los individuos que formarán parte de la muestra, permitiendo recopilar los datos necesarios para la investigación desde la unidad de estudio, que contiene la información relevante. La muestra de esta investigación fue no probabilística por conveniencia, lo que significa que se seleccionaron individuos que eran fácilmente accesibles y disponibles, además de presentar bajo rendimiento académico. Esta muestra estuvo compuesta por 38 estudiantes de cuarto grado, paralelo C, y 5 docentes de los cuartos grados a quienes se le aplicó el cuestionario.

2.8 Estrategia Metodológica Investigativa o Proceder Metodológico General

La presente investigación cuantitativa se enfocó en recopilar y analizar datos numéricos para medir variables y establecer relaciones, utilizando métodos estadísticos. Se utilizó un diseño descriptivo para conocer el uso de herramientas tecnológicas en el aula con una muestra de estudiantes y docentes. Se empleó un cuestionario con preguntas cerradas para recopilar información detallada sobre el uso de Educaplay. Los datos fueron recolectados durante horas de clase, garantizando la confidencialidad de las respuestas. Se propuso actividades en Educaplay para fortalecer la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura, con el objetivo de mejorar la participación y rendimiento académico de los estudiantes con tecnologías educativas innovadoras.

2.9 Descripción de las Etapas Seguidas en el Proceso Investigativo y su Propósito

2.9.1 Etapa del Estudio Teórico

La primera etapa del proceso investigativo tiene como objetivo proporcionar una base conceptual firme para la investigación. En esta etapa se realizaron las siguientes actividades:

- Revisión de Literatura. Se busca y analiza literatura relevante sobre el uso de herramientas tecnológicas en la educación, con un enfoque específico en Educaplay.
- Definición de Variables. Se identifican y definen las variables clave, como la frecuencia del uso de Educaplay y su impacto en el aprendizaje de Lengua y Literatura.
- Desarrollo del Marco Teórico. Se construye un marco teórico que fundamenta la investigación, basado en teorías y modelos educativos pertinentes.

De esta manera, se logró un marco conceptual claro y una comprensión profunda de los antecedentes y contextos del uso de tecnologías educativas, esencial para orientar la investigación y definir claramente las variables clave.

2.9.2 Etapa del Diagnóstico Inicial

Esta etapa tiene como propósito evaluar la situación actual del uso de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de cuarto grado. Dentro de las actividades que se realizaron tenemos:

- Diseño del Cuestionario. Elaboración de un cuestionario estructurado para recopilar datos sobre la percepción y uso de Educaplay por parte de los estudiantes y docentes.
- Selección de la Muestra. Determinación de una muestra representativa de estudiantes y docentes.
- Aplicación del Cuestionario. Administración del cuestionario a la muestra seleccionada en el entorno escolar (docentes y estudiantes).

Los autores Saunders, Lewis y Thornhill (2016), señalan la importancia del diseño y gestión de cuestionarios estructurados para recopilar datos cuantitativos precisos en estudios educativos. Esto permitió obtener información sobre el uso de Educaplay, identificando áreas de mejora y fortalezas en su uso.

2.9.3 Etapa de Modelación de la Propuesta

La intención de esta etapa fue desarrollar y estructurar una propuesta basada en los hallazgos del diagnóstico inicial, orientada a optimizar el uso de Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura. Se realizaron actividades como:

- Análisis de Datos. Evaluación y análisis de los datos obtenidos en el diagnóstico inicial para identificar patrones y tendencias.
- Desarrollo de la Propuesta. Creación de un modelo de implementación de Educaplay que incluya estrategias pedagógicas, recursos tecnológicos y metodologías de enseñanza.
- Validación Teórica. Revisión y ajuste del modelo propuesto basado en teorías educativas y mejores prácticas identificadas en la literatura.

Según Bryman (2016), validar teóricamente y revisar modelos basados en datos empíricos son pasos críticos para desarrollar propuestas efectivas en educación. Se elaboró una propuesta que consiste en diseñar actividades en Educaplay como herramienta tecnológica, con el objetivo de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura para estudiantes de cuarto grado.

2.9.4 Etapa del Diagnóstico Final o Validación de la Propuesta

En esta etapa se evaluó la efectividad de la propuesta implementada mediante un diagnóstico final, comparando los resultados con la línea base obtenida en el diagnóstico inicial. Para ello, se realizaron las siguientes actividades:

- Implementación de la Propuesta. Aplicación del modelo desarrollado
- Recolección de Datos. Administración de un segundo cuestionario similar a la inicial para medir los cambios y efectos de la implementación.
- Análisis Comparativo. Comparación de los datos del diagnóstico inicial y final para evaluar el impacto de la propuesta.

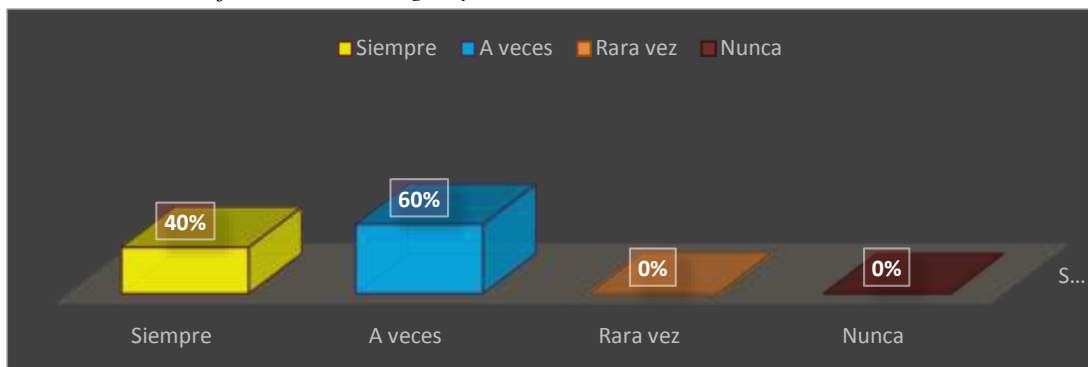
De esta etapa se obtuvieron datos cuantitativos que muestren la efectividad de la propuesta, la validación empírica del modelo de implementación de Educaplay y las conclusiones y recomendaciones basadas en la evidencia recogida durante la investigación. Estas etapas se cumplieron en base a un cronograma establecido (Ver anexo 5).

2.10 Presentación de los Resultados del Estudio Diagnóstico

2.10.1 Resultados de las Encuestas Aplicadas a los Docentes:

1. ¿Con qué frecuencia planifica sus clases de Lengua y Literatura?

Gráfico 1. Planificación de Lengua y Literatura

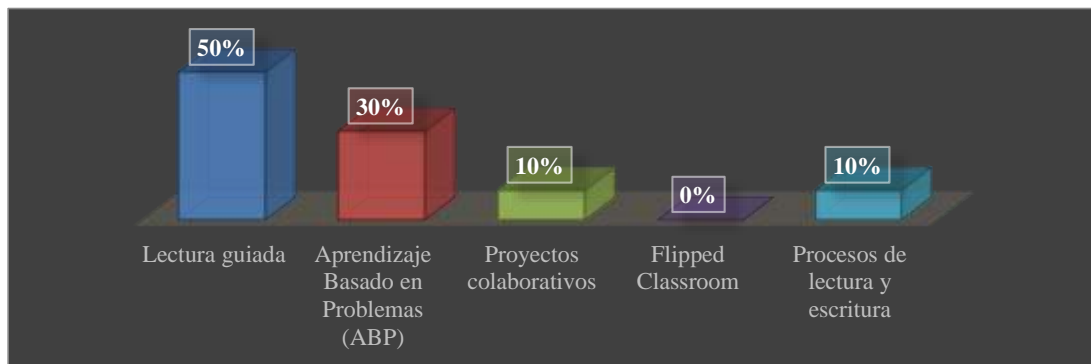


Análisis e interpretación

La mayoría de los docentes 60%, planifica sus clases de Lengua y Literatura a veces, lo que sugiere una falta de consistencia en la planificación. Un porcentaje considerable, el 40%, siempre planifica sus clases, es decir un grupo de docentes entiende la importancia de la preparación regular. Sin embargo, el hecho de que ningún docente planifique rara vez o nunca es positivo, ya que muestra que todos los docentes tienen al menos cierta frecuencia de planificación.

2. ¿Qué métodos de enseñanza utiliza en sus clases de Lengua y Literatura?

Gráfico 2. Métodos de enseñanza

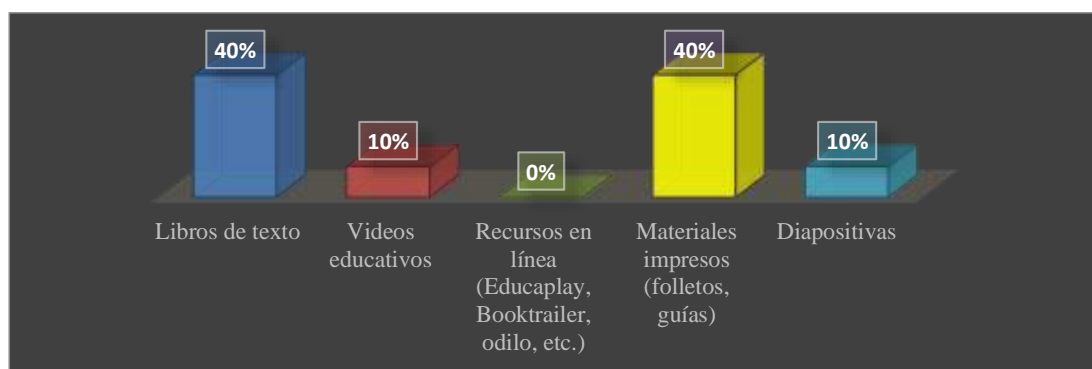


Análisis e interpretación

La lectura guiada es utilizada por todos los docentes encuestados, 50% del total de respuestas. El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es empleado por 3 docentes, representando el 30% de las respuestas. Los proyectos colaborativos son seleccionados por 1 docente 10%, al igual que los procesos de lectura y escritura. El método de Flipped Classroom no se utiliza en absoluto. La preferencia por la lectura guiada, el método más comúnmente utilizado, indica una inclinación hacia técnicas tradicionales y estructuradas en la enseñanza de Lengua y Literatura. La presencia del ABP sugiere que algunos docentes están adoptando enfoques más activos y centrados en el estudiante. Los proyectos colaborativos y los procesos de lectura y escritura tienen una menor presencia, mientras que la ausencia del Flipped Classroom podría reflejar una falta de formación o recursos necesarios para implementar esta metodología.

3. ¿Qué tipo de materiales y recursos utiliza en sus clases de Lengua y Literatura?

Gráfico 3. Materiales y recursos

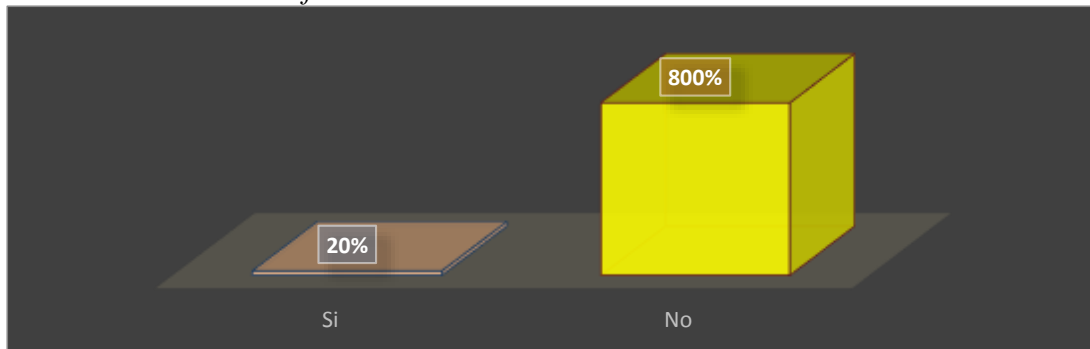


Análisis e interpretación

Los datos recopilados muestran que los materiales más utilizados en las clases de Lengua y Literatura son los libros de texto y los materiales impresos, ambos con un 40% de uso, reflejando una preferencia por métodos tradicionales. Los videos educativos y las diapositivas, cada uno con un 10%, son menos comunes, aunque presentes. Ningún docente utiliza recursos en línea como Educaplay, Booktrailer, u Odilo, lo cual sugiere una falta de familiaridad o acceso a estas herramientas digitales. Esta tendencia hacia lo tradicional indica una oportunidad para introducir el uso de recursos en línea, para enriquecer y modernizar el proceso de enseñanza aprendizaje.

4. ¿Considera que los recursos y materiales disponibles son suficientes para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Gráfico 4. Recursos suficientes

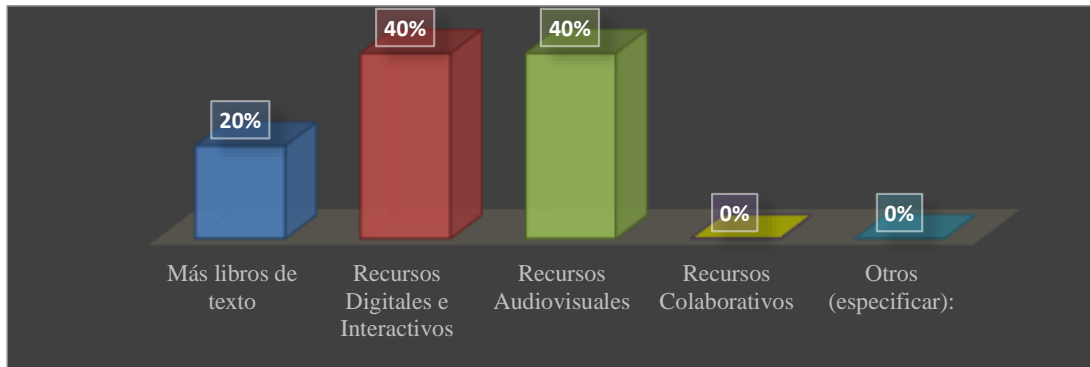


Análisis e interpretación

El 20% de los docentes considera que los recursos y materiales disponibles son suficientes para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En contraste, el 80% de los docentes opina que los recursos y materiales actuales no son suficientes para satisfacer las necesidades del proceso educativo. Esto sugiere una percepción general de insuficiencia en los recursos disponibles, lo que puede impactar negativamente en la calidad del aprendizaje y enseñanza en el área de Lengua y Literatura.

5. ¿Qué tipo de recursos adicionales cree que podrían mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura?

Gráfico 5. *Recursos adicionales*

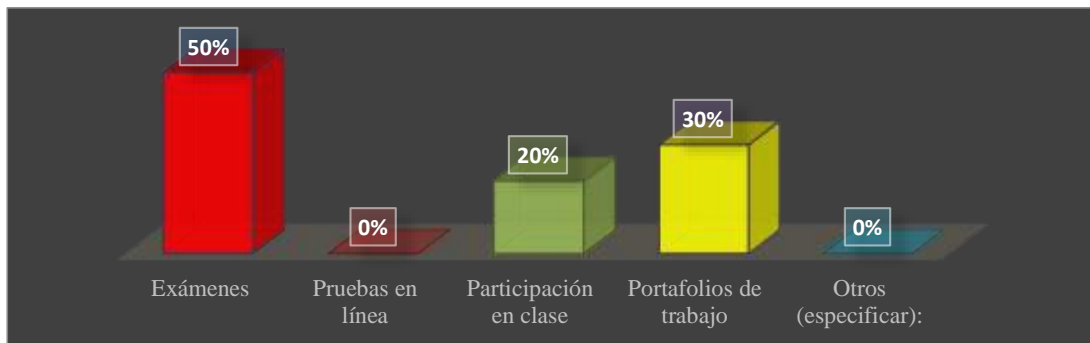


Análisis e interpretación

El 20% de los docentes sugirió la necesidad de más libros de texto. Un 40% de los docentes recomendó la integración de recursos digitales e interactivos, así como de recursos audiovisuales. No se sugirieron recursos colaborativos ni se especificaron otros tipos de recursos adicionales. Los resultados indican que los docentes consideran que los recursos digitales e interactivos, así como los recursos audiovisuales, son los más necesarios para mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura, con un 40% de preferencia cada uno. Los libros de texto, aunque todavía son valorados, son sugeridos solo por el 20% de los docentes. No se identificaron necesidades significativas para recursos colaborativos u otros tipos de recursos.

6. ¿Qué métodos utiliza para evaluar el aprendizaje de sus estudiantes en Lengua y Literatura?

Gráfico 6. *Métodos de evaluación*



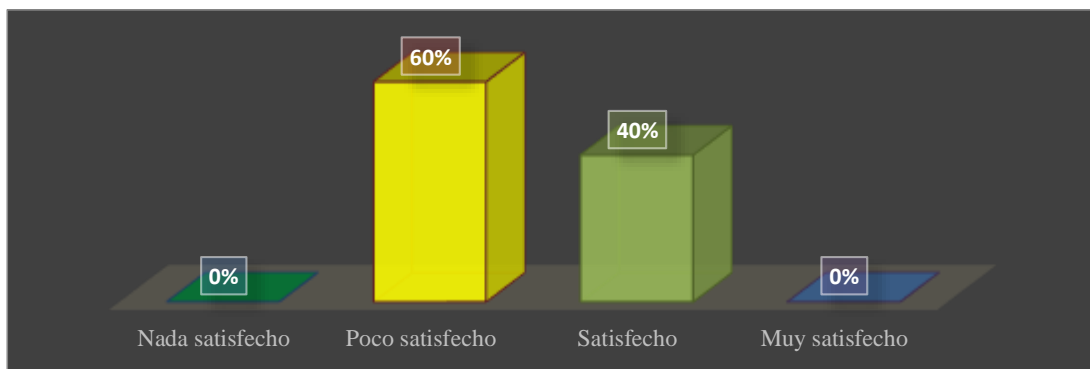
Análisis e Interpretación

El 50% de los docentes utiliza exámenes como método de evaluación. Ningún docente utiliza pruebas en línea. El 20% de los docentes evalúa a los estudiantes mediante su participación en

clase. El 30% de los docentes emplea portafolios de trabajo para la evaluación. No se indicaron otros métodos de evaluación. Los resultados indican que los exámenes tradicionales son el método de evaluación más utilizado, seguido por los portafolios de trabajo y la participación en clase. La ausencia de pruebas en línea sugiere una baja adopción de herramientas digitales para la evaluación. Esto puede reflejar limitaciones en el acceso a la tecnología y en la formación de los docentes en el uso de plataformas digitales.

7. ¿Cuán satisfecho está con los resultados de sus estudiantes en las evaluaciones de Lengua y Literatura?

Gráfico 7. Resultados de evaluación

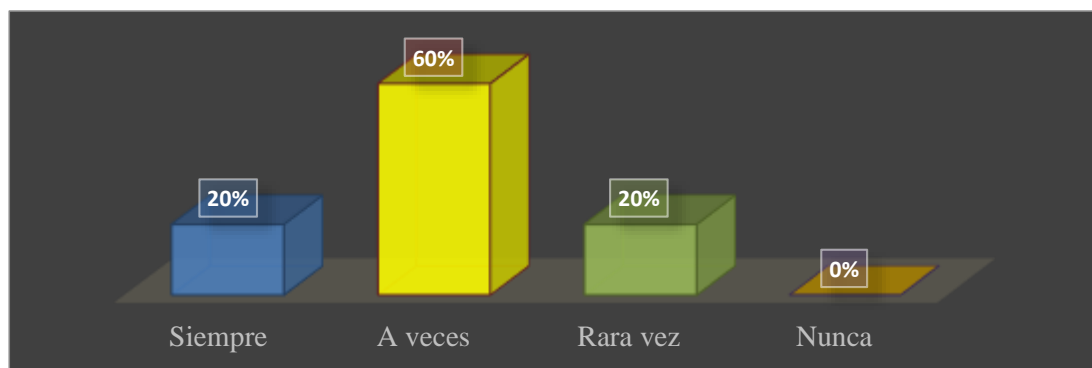


Análisis e Interpretación

Ningún docente se siente nada satisfecho con los resultados. El 60% de los docentes está poco satisfecho con los resultados de sus estudiantes. El 40% de los docentes se siente satisfecho con los resultados. Ningún docente se siente muy satisfecho con los resultados. La mayoría de los docentes el 60% se encuentra poco satisfecho con los resultados de los estudiantes en las evaluaciones de Lengua y Literatura. Este nivel de insatisfacción puede indicar posibles áreas de mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje o en los métodos de evaluación utilizados. El 40% que se siente satisfecho muestra que hay aspectos positivos, aunque no suficientes para alcanzar niveles de alta satisfacción.

8. ¿Con qué frecuencia proporciona retroalimentación a sus estudiantes sobre su desempeño en Lengua y Literatura?

Gráfico 8. Retroalimentación

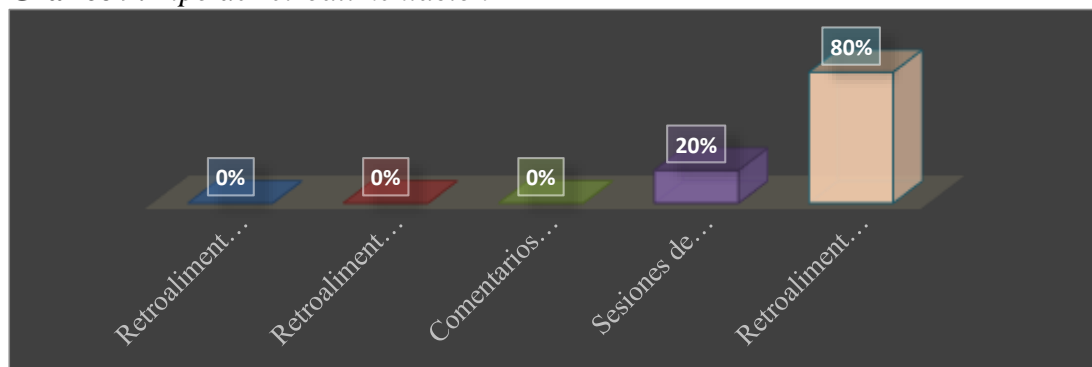


Análisis e interpretación

El 20% de los docentes proporciona retroalimentación constante a sus estudiantes sobre su desempeño en Lengua y Literatura. El 60% de los docentes ofrece retroalimentación de manera ocasional. El 20% de los docentes proporciona retroalimentación con poca frecuencia. Ningún docente indicó que nunca brinda retroalimentación a sus estudiantes. Estos resultados muestran que, aunque la mayoría de los docentes ofrece retroalimentación en algún grado, solo una minoría lo hace de manera consistente, lo que sugiere una oportunidad para mejorar la regularidad y calidad del feedback educativo.

9. ¿Qué tipo de retroalimentación considera más efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

Gráfico 9. Tipo de retroalimentación



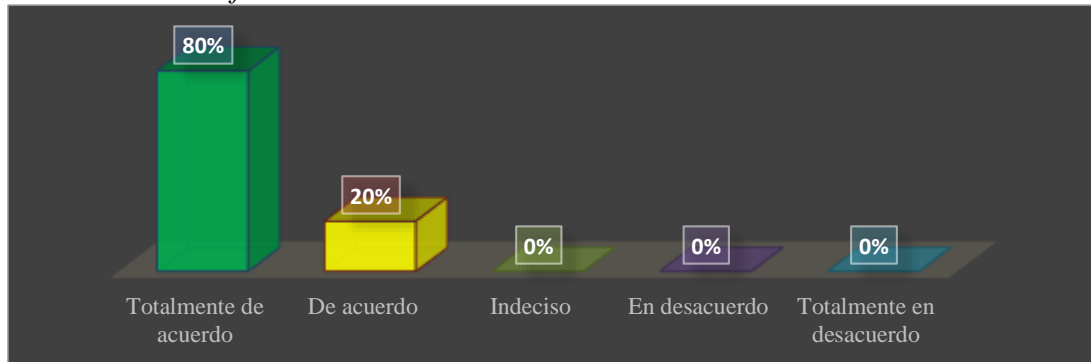
Análisis e interpretación

La pregunta sobre el tipo de retroalimentación que los docentes consideran más efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes muestra una clara preferencia por la retroalimentación grupal, con un 80% de los docentes eligiéndola. Solo un 20% de los docentes considera que las

sesiones de tutoría individual son más efectivas. No se registraron preferencias por la retroalimentación escrita, los comentarios verbales, la retroalimentación con herramientas digitales u otras formas de retroalimentación. Estos resultados indican que la mayoría de los docentes valora la interacción grupal como un medio eficaz para mejorar el aprendizaje en el aula.

10. ¿Considera importante el uso de la gamificación para la enseñanza de Lengua y Literatura?

Gráfico 10. Gamificación

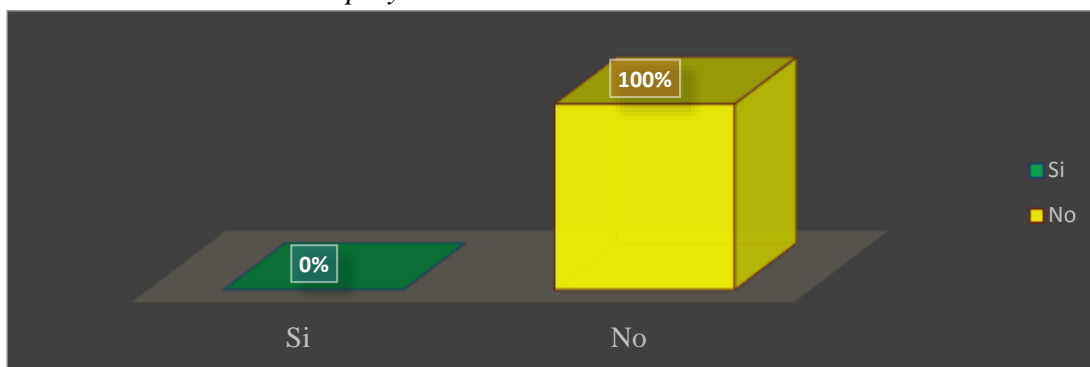


Análisis e interpretación

El 80% de los docentes considera totalmente importante el uso de la gamificación para la enseñanza de Lengua y Literatura. Además, el 20% de los docentes está de acuerdo con su importancia. Ninguno de los docentes se muestra indeciso, en desacuerdo o totalmente en desacuerdo respecto a la importancia de la gamificación en la enseñanza de esta materia. Estos resultados indican un alto nivel de aceptación y reconocimiento del valor de la gamificación entre los docentes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura.

11. ¿Ha utilizado la plataforma Educaplay en sus clases de Lengua y Literatura?

Gráfico 11. Uso de Educaplay



Análisis e interpretación

Los datos indican que ninguno de los docentes ha utilizado la plataforma Educaplay en sus clases de Lengua y Literatura, ya que el 100% de ellos respondió negativamente a esta pregunta. Este resultado destaca la falta de integración de herramientas tecnológicas específicas, como Educaplay, en el proceso de enseñanza de esta área. La ausencia de uso de esta plataforma podría deberse a diversos factores, como la falta de conocimiento sobre la herramienta, la falta de capacitación en su uso, o la falta de recursos tecnológicos adecuados en las aulas. Esto sugiere una oportunidad para introducir y promover el uso de Educaplay como un recurso educativo potencialmente valioso para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje en Lengua y Literatura.

12. Si la respuesta es SÍ, ¿qué actividades de Educaplay ha utilizado en sus clases de Lengua y Literatura?

Ningún docente ha utilizado Educaplay en clases de Lengua y Literatura, lo que destaca la completa falta de uso. La falta de respuestas afirmativas sugiere posibles causas: falta de conocimiento sobre la plataforma, falta de capacitación para integrarla efectivamente, falta de recursos tecnológicos en las aulas, resistencia al cambio de métodos de enseñanza tradicionales y políticas institucionales que no promueven su uso. Se destaca la oportunidad de sensibilizar a los docentes sobre los beneficios de Educaplay, recomendando explorar y adoptar esta herramienta para enriquecer la experiencia educativa en Lengua y Literatura.

2.10.2 Discusión

Los hallazgos sugieren que los docentes no están utilizando Educaplay en sus clases de Lengua y Literatura. Esto puede deberse a la falta de conocimiento sobre la plataforma, insuficiente capacitación, o la falta de recursos tecnológicos en las aulas. Estos factores subrayan la necesidad de implementar programas de formación y proporcionar los recursos necesarios para integrar eficazmente esta herramienta en la enseñanza.

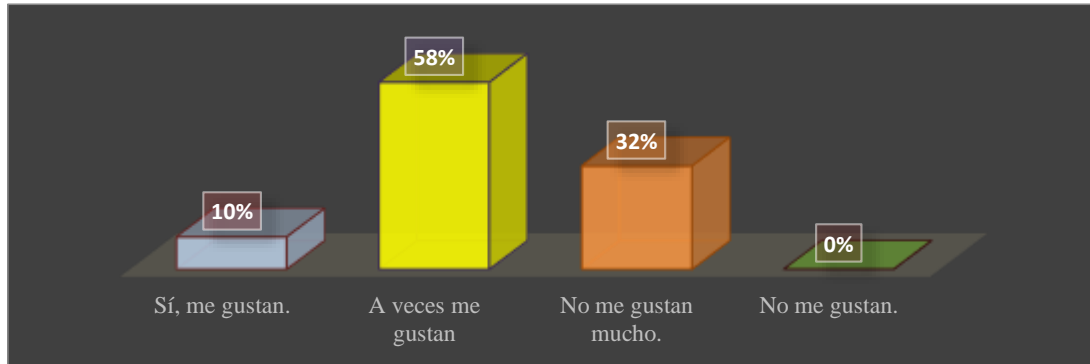
En comparación con estudios previos que han mostrado los beneficios de las herramientas tecnológicas en la educación (González y Pérez, 2017; López, 2019), nuestros resultados revelan una brecha significativa en la adopción de estas tecnologías. Mientras otros estudios destacan mejoras en el rendimiento académico y el compromiso estudiantil mediante el uso de plataformas digitales, nuestra investigación muestra una falta de implementación que impide aprovechar estos beneficios.

2.10.3 Resultados de las Encuestas Aplicadas a los Estudiantes

Seguidamente, se presentan y discuten los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto grado C de la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega.

1. ¿Te gustan las clases de Lengua y Literatura que imparte tu maestro/a?

Gráfico 12. Clase de Lengua y Literatura

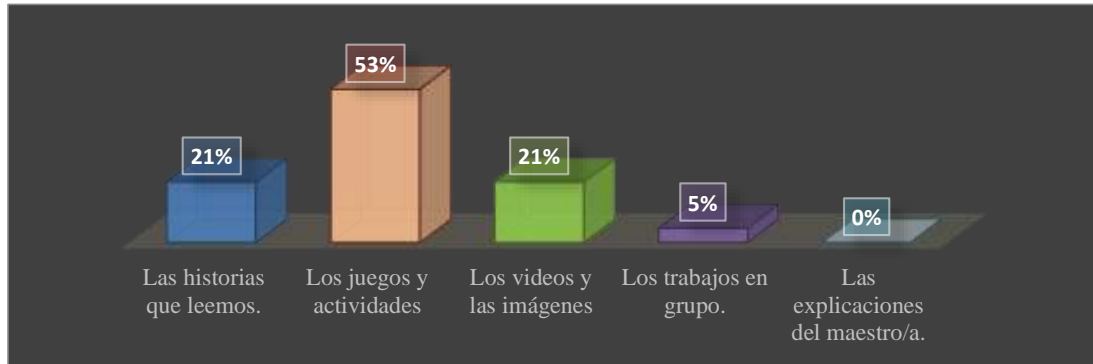


Análisis e interpretación.

Las respuestas sobre la preferencia de los estudiantes hacia las clases de Lengua y Literatura muestran que un 10% de los alumnos las disfruta plenamente, mientras que el 58% indica que les gustan solo a veces, sugiriendo una aceptación moderada con cierta variabilidad en la percepción. Un 32% de los estudiantes expresó que no les gustan mucho las clases, lo que revela un grado significativo de desinterés que debería ser abordado. Positivamente, ningún estudiante manifestó un rechazo total hacia las clases, lo que indica que, aunque haya áreas de mejora, no existe un rechazo absoluto. Estos resultados destacan la importancia de evaluar y ajustar las estrategias de enseñanza para aumentar el número de estudiantes que disfrutaran de las clases, centrándose en métodos que capten su interés y mejoren su experiencia educativa.

2. ¿Qué es lo que más te gusta de las clases de Lengua y Literatura? (Puedes elegir más de una opción)

Gráfico 13. *Qué le gusta más de las clases*

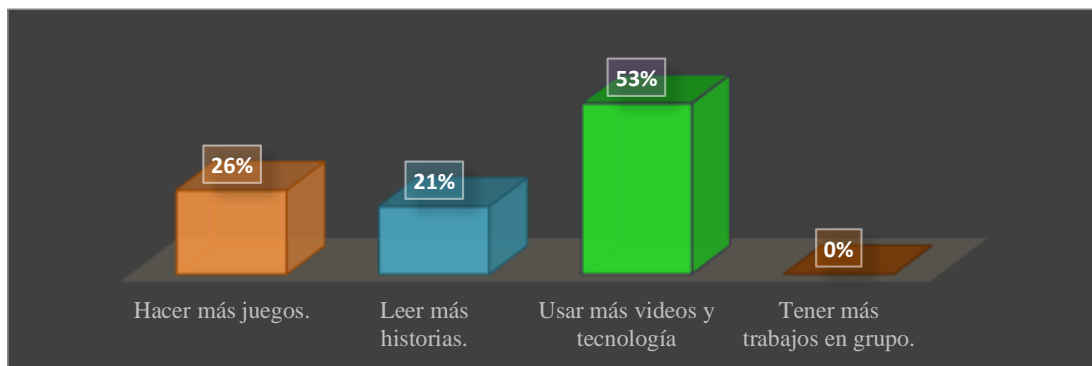


Análisis e interpretación.

La pregunta sobre qué aspectos de las clases de Lengua y Literatura les gustan más a los estudiantes reveló que la mayoría de ellos, un 53%, disfruta de los juegos y actividades. Este dato indica que los métodos interactivos y lúdicos son particularmente efectivos para captar el interés de los estudiantes y mantener su motivación. Un 21% de los estudiantes mencionó que les gustan tanto las historias que leen como los videos y las imágenes, indicando que el uso de material audiovisual y narrativo también es apreciado y puede ser una herramienta valiosa en la enseñanza. Solo un 5% de los estudiantes prefirió los trabajos en grupo, y ninguno mencionó las explicaciones del maestro/a cómo su parte favorita de la clase. Estos resultados subrayan la importancia de incorporar más actividades interactivas y visuales en el currículo para mejorar la experiencia educativa y el compromiso de los estudiantes.

3. ¿Qué cambiarías o mejorarías en las clases de Lengua y Literatura con tu maestro/a?

Gráfico 14. *Cambios en la clase de Lengua y Literatura*

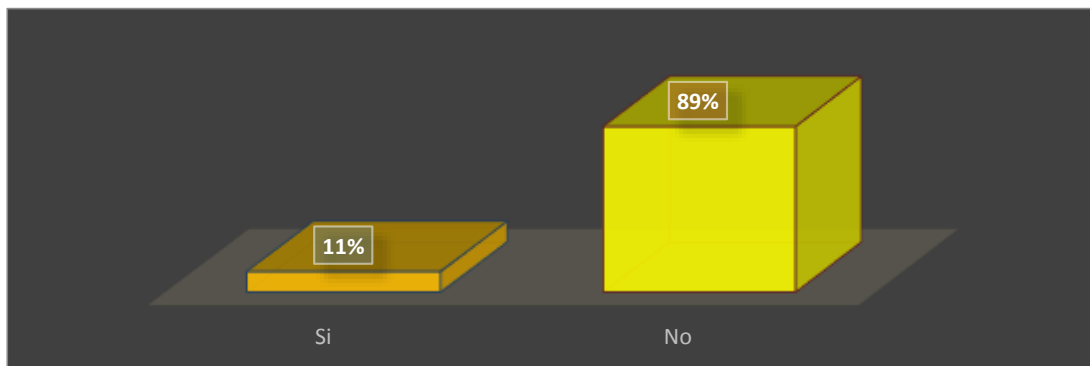


Análisis e interpretación.

Las respuestas a la pregunta sobre qué cambiarían o mejorarían los estudiantes en las clases de Lengua y Literatura revelan una clara preferencia por el uso de videos y tecnología, con un 53% de los alumnos sugiriendo esta mejora. Esto resalta la necesidad de integrar más recursos digitales en la enseñanza para aumentar el interés y la participación. Un 26% de los estudiantes desea incorporar más juegos en las clases, lo que subraya la importancia de la gamificación como una herramienta pedagógica efectiva. Un 21% de los alumnos opta por leer más historias, indicando un interés significativo en el componente literario del currículo. No hubo sugerencias para incrementar el trabajo en grupo ni indicaciones de que no cambiarían nada, lo que sugiere áreas específicas donde los estudiantes sienten que se pueden realizar mejoras significativas para enriquecer su experiencia de aprendizaje en Lengua y Literatura.

4. ¿Has utilizado alguna vez una computadora, tablet o celular para aprender Lengua y Literatura?

Gráfico 15. *Uso de computadora, tablet o celular*

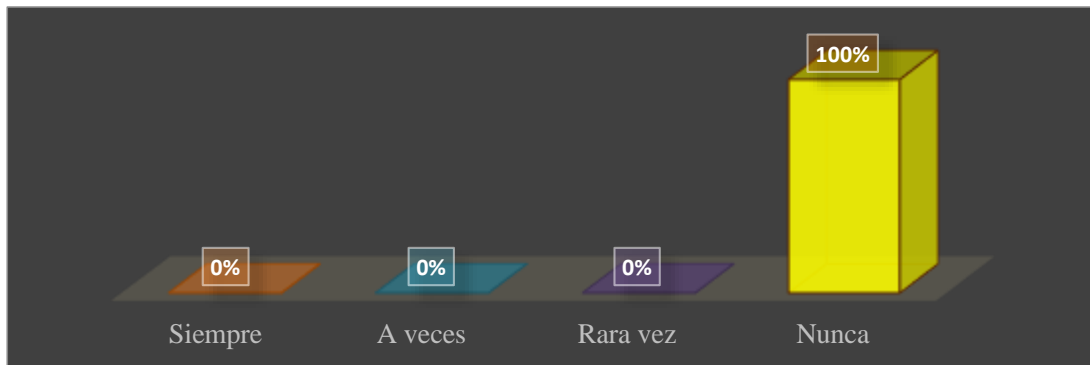


Análisis e interpretación

Los resultados muestran que un 89% de los estudiantes nunca ha utilizado una computadora, tablet o celular para aprender Lengua y Literatura, mientras que solo un 11% ha tenido esta experiencia. Este alto porcentaje de estudiantes que no utilizan dispositivos tecnológicos para el aprendizaje indica que es necesario integrar más herramientas digitales en el proceso educativo. La implementación de tecnología podría no solo modernizar las clases, sino también captar más la atención de los estudiantes y mejorar sus habilidades digitales. Además, esta carencia destaca la importancia de proporcionar acceso adecuado a dispositivos y formación tanto para docentes como para estudiantes en el uso de recursos tecnológicos educativos.

5. ¿El maestro/a envía tareas de Lengua y Literatura de manera virtual utilizando herramientas tecnológicas?

Gráfico 16. *Tareas virtuales*

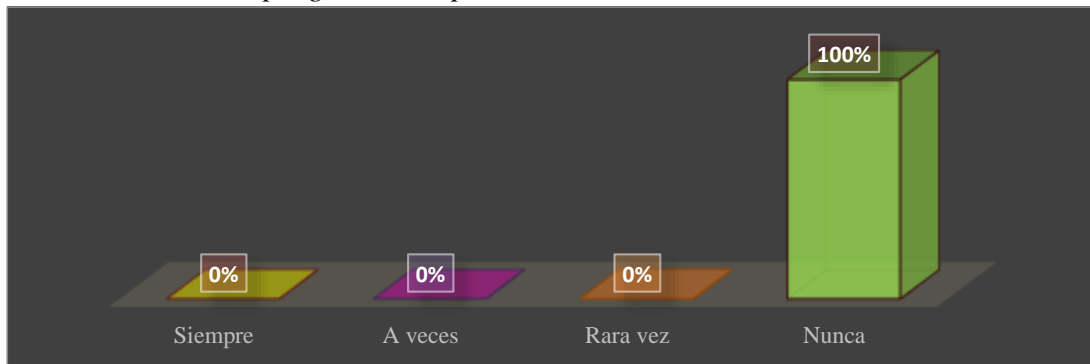


Análisis e interpretación.

La evaluación de los aprendizajes en Lengua y Literatura se realiza principalmente a través de exámenes escritos y el portafolio de trabajo, cada uno con un 40% de frecuencia. La participación en clase también es un método utilizado, representando el 20% de las evaluaciones. Sin embargo, no se emplean pruebas en la computadora, tablet o teléfono, lo cual indica una falta de integración de herramientas tecnológicas en el proceso evaluativo. Mientras los métodos tradicionales de evaluación sean dominantes, hay un potencial no aprovechado para utilizar tecnologías digitales que podrían diversificar y enriquecer las estrategias de evaluación.

6. ¿Tu maestro/a usa programas o aplicaciones en la computadora, tablet o teléfono para enseñarte Lengua y Literatura?

Gráfico 17. *Uso de programas o aplicaciones*

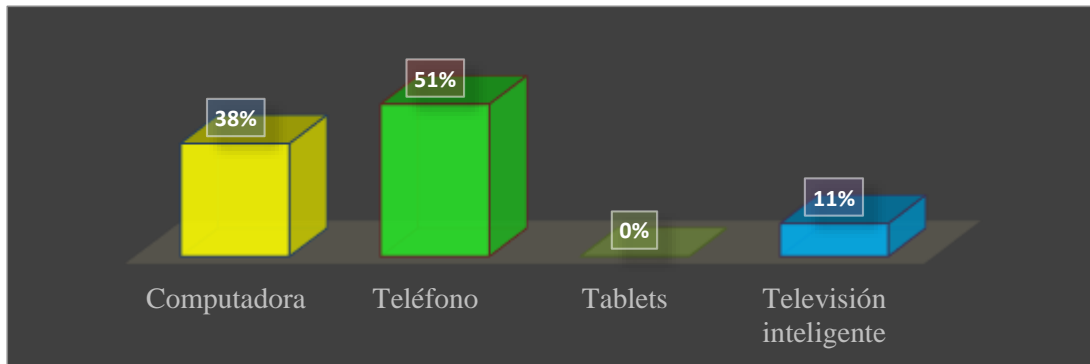


Análisis e interpretación

Los resultados indican que ninguno de los estudiantes ha experimentado el uso de programas o aplicaciones en la computadora, tablet o teléfono por parte de su maestro/a para la enseñanza de Lengua y Literatura. El 100% de los estudiantes señaló que su maestro/a nunca utiliza estas herramientas tecnológicas. Este hallazgo revela una falta de integración de tecnologías digitales en las clases de Lengua y Literatura, lo cual ratifica que los estudiantes no tienen la oportunidad de desarrollar aprendizaje interactivo y moderno que estas herramientas pueden ofrecer.

7. ¿Qué aparatos electrónicos tienes en casa para ver videos, imágenes, escuchar audios y hacer tareas? (como computadoras, tablets o teléfonos)

Gráfico 18. *Aparatos electrónicos*

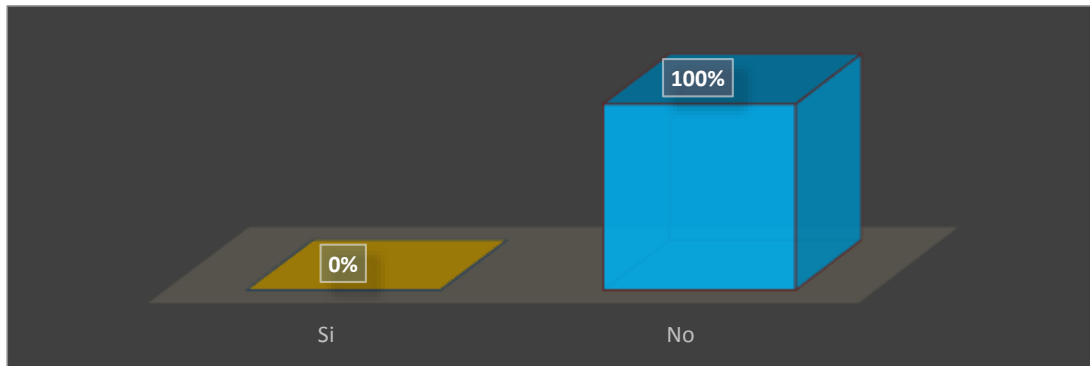


Análisis e interpretación

Los datos muestran que la mayoría de los estudiantes 51% tiene acceso a un teléfono en casa para ver videos, imágenes, escuchar audios y hacer tareas. Un 38% de los estudiantes dispone de una computadora, mientras que el 11% tiene acceso a una televisión inteligente. No se registró acceso a tablets entre los estudiantes y ninguno reportó no tener acceso a estos dispositivos electrónicos. Estos resultados indican que, aunque hay disponibilidad de ciertos dispositivos tecnológicos en los hogares, existe una oportunidad para mejorar el acceso a una mayor diversidad de herramientas tecnológicas que pueden enriquecer el proceso de aprendizaje.

8. ¿Has utilizado alguna vez la plataforma Educaplay en tus clases de Lengua y Literatura?

Gráfico 19. *Uso de Educaplay*



Análisis e interpretación

El análisis de esta pregunta muestra que ninguno de los estudiantes ha utilizado la plataforma Educaplay en sus clases de Lengua y Literatura. El 100% de los encuestados respondió "No" a esta pregunta. Esto indica que Educaplay no ha sido integrada en la enseñanza de esta materia en este grupo de estudiantes. Este hallazgo destaca una posible área de mejora, sugiriendo la necesidad de explorar y capacitar a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas como Educaplay para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

9. Si la respuesta es SÍ, ¿qué actividades de Educaplay te gustan más?

Dado que ningún estudiante ha utilizado la plataforma Educaplay en sus clases de Lengua y Literatura, no hay respuestas para la pregunta sobre las actividades de Educaplay que les gustan más. Esta falta de respuestas refuerza la conclusión de que Educaplay no ha sido implementada en el aula. Es de gran importancia considerar la introducción y el uso de esta plataforma para evaluar su impacto y efectividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Razón por la cual, este estudio propone la creación y entrega a los docentes de actividades de Educaplay ideales para el área de Lengua y Literatura.

2.10.4 Discusión

Los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega reflejan la importancia de integrar herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, como Educaplay. Según el estudio, ninguno de los estudiantes ha utilizado esta plataforma, lo que subraya la necesidad de entregar a los docentes un paquete de actividades de la herramienta Educaplay para

fomentar un aprendizaje más interactivo y dinámico. Méndez y Ruiz (2020) encontraron que el uso de plataformas digitales en el aula mejora significativamente la participación y el interés de los estudiantes en la materia. Del mismo modo, García et al. (2019) destacan que la integración de herramientas tecnológicas en la educación básica puede facilitar la comprensión de conceptos complejos a través de métodos visuales y actividades interactivas.

Además, es fundamental considerar las preferencias de los estudiantes al diseñar actividades educativas. La mayoría de los estudiantes encuestados expresó un interés particular en actividades que involucren juegos y el uso de tecnología. Este hallazgo es consistente con investigaciones previas que señalan la efectividad de la gamificación en la educación (López y Martínez, 2018). Incorporar más juegos y recursos audiovisuales en la planificación de Lengua y Literatura no solo podría mejorar la experiencia educativa, sino también contribuir a un aprendizaje más significativo y duradero.

2.11 Conclusiones del Diagnóstico

Las conclusiones del diagnóstico revelan que:

- La mayoría de los docentes de Lengua y Literatura sigue utilizando métodos tradicionales de enseñanza, lo que limita el desarrollo de habilidades tecnológicas y críticas en los estudiantes. Además, los recursos y materiales disponibles se consideran insuficientes, lo que afecta la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque la retroalimentación grupal se percibe como efectiva, se proporciona de manera ocasional, lo que sugiere la necesidad de implementar técnicas más variadas y el uso de herramientas digitales para una retroalimentación más personalizada.
- Se reconoce la importancia de la gamificación en la enseñanza, pero la falta de integración de herramientas específicas como Educaplay indica una brecha en la formación de los docentes en tecnologías educativas. Los estudiantes tienen poco contacto con tecnología en el aprendizaje, lo que resalta la necesidad de integrar más tecnologías en el currículo para reflejar las demandas actuales.
- Los resultados del diagnóstico sugieren que implementar un paquete de actividades de Educaplay podría mejorar significativamente el aprendizaje de Lengua y Literatura. Tanto docentes como estudiantes reconocen la importancia de incorporar herramientas tecnológicas en el proceso educativo, lo que indica que esta propuesta podría enriquecer el



ambiente de aprendizaje, aumentar el interés y la motivación de los estudiantes, y abordar las limitaciones actuales en la enseñanza de esta área.

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Modelación de la Propuesta, Destacando su Estructura y Originalidad

3.1.1 Propuesta

Diseño e implementación de actividades interactivas en Educaplay para fortalecer la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura

3.1.2 Presentación

La presente propuesta de investigación tiene como propósito diseñar y desarrollar actividades interactivas utilizando la plataforma Educaplay, con el fin de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura para estudiantes de cuarto grado. Educaplay, reconocida por su capacidad para crear recursos educativos digitales de manera sencilla y atractiva, permitirá a los docentes integrar tecnologías innovadoras en sus prácticas pedagógicas, promoviendo así un aprendizaje más dinámico y participativo. A través de actividades como crucigramas, juegos de memoria, cuestionarios interactivos, entre otros, se busca captar el interés de los estudiantes y facilitar la comprensión de contenidos literarios y lingüísticos de una manera lúdica y significativa.

Se espera que la implementación de Educaplay no solo enriquezca el contenido curricular de Lengua y Literatura, sino que también mejore la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Asimismo, esta propuesta busca proporcionar a los docentes actividades innovadoras que faciliten la planificación y ejecución de sus clases, contribuyendo así a la mejora continua de la calidad educativa. En definitiva, la integración de tecnologías como Educaplay puede ser un factor decisivo en la modernización y efectividad del sistema educativo.

3.1.3 Objetivos: General y Específicos

3.1.3.1 Objetivo General

Diseñar actividades interactivas en la plataforma Educaplay para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Victoria Vásconez Cuvi-Simón Bolívar-Elvira Ortega

3.1.3.2 Objetivos Específicos

- Desarrollar y adaptar actividades interactivas en Educaplay que se ajusten a los contenidos curriculares y objetivos pedagógicos del área de Lengua y Literatura, asegurando que sean atractivas y accesibles para los estudiantes de cuarto grado.
- Promover la utilización de la plataforma educativa Educaplay, como recurso didáctico para incrementar la motivación, participación y rendimiento académico.
- Implementar y evaluar las actividades diseñadas en Educaplay para conocer su impacto en la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes.

3.1.4 Fundamentación

Fundamentación Teórica. La fundamentación teórica de esta propuesta se centra en la integración de tecnologías interactivas en el aula para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Educaplay es una plataforma digital que permite la creación de actividades interactivas y juegos educativos que pueden ser utilizados como herramientas pedagógicas en diversas áreas del conocimiento. La plataforma incluye videos tutoriales que explican cómo utilizar cada tipo de actividad que se quiera desarrollar, proporcionando una descripción breve de cada una, así como la determinación de tiempos, puntajes, nivel educativo al que está dirigida, y el área de estudio, entre otros aspectos. Entre las actividades disponibles en Educaplay se encuentran Froggy Jumps, mosaico, sopa de letras, video quiz, presentaciones, relacionar palabras, ordenar palabras, crucigrama, ruleta de palabras, test, relacionar columnas, completar, adivinanza, mapa interactivo, presentaciones, dictado y diálogo (Páez, Infante, Chimbo, y Barragán 2022).

Según autores como Salinas (2017), la utilización de tecnologías interactivas fomenta un aprendizaje más dinámico y participativo, permitiendo a los estudiantes interactuar de manera más efectiva con los contenidos. Además, el aprendizaje interactivo facilita la retención de información y mejora la comprensión de conceptos complejos. Vygotsky (1978) enfatiza la importancia del aprendizaje social y colaborativo, y plataformas como Educaplay permiten implementar actividades que promuevan esta interacción entre pares, facilitando la construcción conjunta del conocimiento. También, la teoría del constructivismo de Piaget (1972) apoya el uso de herramientas que permitan a los estudiantes explorar, experimentar y construir su propio conocimiento a través de actividades prácticas y significativas.



Fundamentación Pedagógica. Desde una perspectiva pedagógica, la propuesta se basa en el enfoque constructivista del aprendizaje, donde el estudiante es el centro del proceso educativo. La plataforma Educaplay facilita la creación de actividades que promueven un aprendizaje activo y participativo, permitiendo a los estudiantes ser protagonistas de su propio aprendizaje. Según Ausubel (1963), el aprendizaje significativo ocurre cuando los nuevos conocimientos se relacionan con los conocimientos previos, y las actividades interactivas en Educaplay están diseñadas para conectar con lo que los estudiantes ya saben y expandir su comprensión de manera efectiva.

Además, el uso de tecnologías educativas permite diversificar las metodologías de enseñanza, adaptándose a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes. Gardner (1983) sostiene que los estudiantes poseen múltiples inteligencias, y las actividades interactivas pueden ser diseñadas para abordar estas diversas formas de aprender, ya sea a través de juegos, quizzes, mapas conceptuales, entre otros.

Fundamentación Legal. La fundamentación legal de esta propuesta se apoya en diversas normativas y leyes que promueven el uso de tecnologías en la educación. En el contexto ecuatoriano, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2022) establece la necesidad de incorporar recursos tecnológicos en el proceso educativo para mejorar la calidad de la educación. Asimismo, el Plan Nacional de Desarrollo Educativo promueve la integración de herramientas digitales como parte de las estrategias para modernizar y hacer más eficiente el sistema educativo. Además, la Constitución de la República del Ecuador (2008) garantiza el derecho a una educación de calidad, y la incorporación de plataformas tecnológicas como Educaplay contribuye a este objetivo, permitiendo que los estudiantes accedan a recursos educativos innovadores y de alta calidad. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) también ha destacado la importancia de las TIC en la educación, subrayando que estas herramientas pueden ayudar a reducir la brecha digital y proporcionar oportunidades equitativas de aprendizaje para todos los estudiantes.

3.1.5 Características (caracterización de la propuesta)

Esta propuesta se distingue por varias características que aseguran su efectividad y relevancia en el contexto educativo actual:

Interactividad y Dinamismo. Las actividades diseñadas en Educaplay son interactivas y dinámicas, lo que facilita un aprendizaje más atractivo y motivador para los estudiantes. La



inclusión de juegos educativos y ejercicios interactivos permite una participación activa de los alumnos en su proceso de aprendizaje (Enríquez, 2019).

Variedad de Recursos Educativos. La plataforma Educaplay ofrece una amplia gama de recursos educativos que se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades educativas. Esto fomenta el interés y asegura que los estudiantes puedan abordar los contenidos de Lengua y Literatura desde múltiples perspectivas (Valverde, 2016).

Accesibilidad y Usabilidad. Las actividades propuestas son accesibles en línea, permitiendo a los estudiantes acceder a ellas desde cualquier lugar y en cualquier momento. Además, la plataforma Educaplay es fácil de usar, tanto para los docentes como para los estudiantes, lo que minimiza las barreras tecnológicas.

Evaluación Continua. Las actividades de Educaplay son adecuadas, ideales y prácticas para evaluar los aprendizajes, debido a la facilidad que ofrece para crear contenidos adaptados a las características de los estudiantes. La propuesta incluye herramientas para la evaluación continua del aprendizaje, permitiendo a los docentes monitorizar el progreso de los estudiantes de manera constante. Esto facilita la identificación de áreas de mejora y la implementación de estrategias de refuerzo de manera oportuna (Espinoza, 2021).

Personalización del Aprendizaje. Las actividades pueden ser personalizadas según las necesidades y niveles de los estudiantes, permitiendo adaptar los contenidos y retos a las capacidades individuales de cada alumno. Esto fomenta un aprendizaje inclusivo y equitativo.

Enfoque en el Desarrollo de Competencias del Siglo XXI. La propuesta no solo se centra en la adquisición de conocimientos de Lengua y Literatura, sino que también promueve el desarrollo de competencias esenciales del siglo XXI, como la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y las habilidades digitales (Voogt y Roblin, 2012).

Integración con el Currículo Nacional. Las actividades diseñadas están alineadas con el currículo nacional de educación de cuarto grado, asegurando que los objetivos de aprendizaje y los contenidos tratados sean pertinentes y coherentes con los estándares educativos establecidos.

Formación y Apoyo Docente. La implementación de esta propuesta incluye la capacitación de los docentes en el uso de Educaplay y en la integración de actividades interactivas en su práctica pedagógica. Esto garantiza que los maestros estén preparados para maximizar el potencial de la plataforma en beneficio de sus estudiantes.

Estas características reflejan una propuesta que busca mejorar significativamente la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en cuarto grado, utilizando las ventajas de la tecnología educativa para crear un entorno de aprendizaje más efectivo, motivador e inclusivo.

3.1.6 Ideas Básicas

Las ideas fundamentales de esta propuesta se basan en las directrices establecidas por Vuorikari, Kluzer y Punie (2022) en el Marco de Competencia Digital para Ciudadanos (DigComp). La creación de recursos digitales accesibles es una prioridad esencial en la actualidad, a continuación, se presentan las siguientes ideas básicas:

1. **Innovación Educativa:** Utilización de la plataforma Educaplay para introducir métodos de enseñanza más dinámicos y atractivos, adaptados a las necesidades actuales de los estudiantes.
2. **Interactividad:** Creación de actividades interactivas que promuevan la participación activa de los estudiantes y su involucramiento en el proceso de aprendizaje.
3. **Personalización del Aprendizaje:** Diseño de actividades que se adapten a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, permitiendo un aprendizaje más personalizado.
4. **Motivación Estudiantil:** Implementación de juegos y dinámicas que aumenten la motivación y el interés de los estudiantes por la Lengua y Literatura.
5. **Evaluación Continua:** Uso de herramientas de Educaplay para realizar evaluaciones continuas y formativas, facilitando el seguimiento del progreso académico de los estudiantes.
6. **Mejora del Rendimiento Académico:** Enfoque en el incremento del rendimiento académico de los estudiantes mediante actividades diseñadas para mejorar la comprensión y retención de conocimientos.
7. **Desarrollo de Habilidades:** Promoción del desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias a través de ejercicios interactivos y atractivos.
8. **Capacitación Docente:** En el uso de Educaplay, asegurando que puedan crear y utilizar actividades interactivas de manera efectiva.

3.1.7 Estructura y Dinámica de sus Componentes

I. Presentación.

Esta sección contiene una descripción detallada del contexto, el problema identificado y la necesidad de implementar actividades interactivas para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Se encuentra al inicio de este capítulo).

II. Objetivos: General y Específicos

En esta primera parte, se presentan de manera clara el objetivo general y los objetivos específicos, los cuales son fundamentales para asegurar el éxito de la propuesta.

III. Conceptualización

- **Características.** Educaplay es una plataforma online que permite la creación de actividades interactivas de manera sencilla y accesible. No requiere conocimientos avanzados de programación y ofrece múltiples formatos de actividades que benefician tanto a alumnos como a profesores.
- **Registro en la plataforma.** Para utilizar los recursos ya creados en Educaplay, no es necesario registrarse. Sin embargo, para crear y gestionar nuestros propios recursos educativos, es imprescindible registrarse e iniciar sesión en la plataforma. Los materiales creados se pueden compartir fácilmente a través de enlaces, facilitando su uso en el aula.

IV. Diseño de Actividades

- **Selección de Contenidos.** Los contenidos seleccionados abarcarán temas esenciales de Lengua y Literatura, como sustantivos, adjetivos, género y número del sustantivo, el plural de los adjetivos terminados en z, la descripción, lectura comprensiva, entre otros.
- **Tipos de Actividades.** Las actividades diseñadas en Educaplay incluirán sopas de letras, crucigramas, test, juegos de asociación, entre otros. Cada actividad será descrita en términos de su formato, objetivos específicos y cómo se relaciona con los contenidos seleccionados.
- **Implementación de las Actividades.** Las actividades se integrarán en la planificación microcurricular. Durante las clases, los estudiantes utilizarán Educaplay para participar en actividades interactivas, evaluaciones formativas y juegos educativos. Se realizará un monitoreo continuo y se proporcionará apoyo a los docentes para asegurar una implementación efectiva.

V. Evaluación

La evaluación de las actividades se llevará a cabo mediante la observación y el análisis de los resultados obtenidos en las actividades interactivas. Esto permitirá medir la efectividad de las actividades y realizar ajustes necesarios para optimizar el aprendizaje.

VI. Conclusiones

- El uso de Educaplay ha demostrado ser beneficioso al promover un aprendizaje más dinámico y participativo.
- Se propondrán mejoras como la inclusión de más tipos de actividades y la capacitación continua de los docentes para maximizar el potencial de la plataforma.

3.1.8 Exigencias, Requisitos, Condiciones que debe cumplir de Acuerdo a su Naturaleza y Alcance

Para garantizar el éxito del proyecto es necesario cumplir con una serie de exigencias, requisitos y condiciones que se detallan a continuación:

➤ Exigencias

Capacitación Docente. Los docentes deben recibir una capacitación adecuada en el uso de la plataforma Educaplay y en la integración de actividades interactivas en su metodología de enseñanza. Esta capacitación asegurará que puedan utilizar de manera efectiva las herramientas disponibles para crear y aplicar actividades interactivas en el aula.

Acceso a la Tecnología. Es imprescindible que tanto docentes como estudiantes tengan acceso a dispositivos tecnológicos (computadoras, tabletas, smartphones) y a una conexión a internet. Esto es fundamental para la creación, implementación y uso de las actividades interactivas en Educaplay.

➤ Requisitos

Registro en Educaplay. Los docentes deben registrarse en la plataforma Educaplay para crear y gestionar sus actividades interactivas. Este registro es esencial para acceder a todas las funcionalidades de la plataforma y para poder almacenar y compartir las actividades creadas.

Adaptación Curricular. Las actividades diseñadas en Educaplay deben estar alineadas con el currículo de Lengua y Literatura y con los objetivos de aprendizaje para que se integren de manera coherente en la planificación microcurricular.

Monitoreo y Evaluación. Se deben establecer mecanismos de monitoreo y evaluación continua para medir la efectividad de las actividades interactivas y hacer ajustes según sea necesario. Además, permite identificar áreas de mejora y asegurar que las actividades interactivas estén logrando los resultados esperados en términos de aprendizaje y participación de los estudiantes.

➤ **Condiciones**

Infraestructura Tecnológica. La institución debe contar con una infraestructura tecnológica adecuada, incluyendo laboratorios de computación, acceso a internet en las aulas y soporte técnico para asegurar que las actividades interactivas se puedan llevar a cabo sin inconvenientes.

Apoyo Institucional. Se requiere el apoyo de la administración para garantizar que se dispongan de los recursos necesarios y que los docentes tengan el tiempo y el respaldo para integrar las actividades interactivas en sus clases.

Compromiso de los Actores Involucrados. El compromiso y la participación activa de todos los actores son esenciales para el éxito del proyecto y para asegurar una implementación efectiva y sostenible.

3.1.9 Demostraciones, ejemplos

Actividades de Educaplay. Para Jurado (2022), El uso de Educaplay mejora el aprendizaje al permitir la utilización simultánea de diversos elementos como imágenes, multimedia, textos, y demás recursos. Esto la convierte en una excelente herramienta para la educación, ya que promueve un ambiente motivador, propicia la participación, la colaboración dinámica entre docentes y estudiantes ya que utiliza una didáctica bien estructurada para el desarrollo de las actividades.

a) **Crucigrama.** Según Apaza (2021) el crucigrama, que proviene del latín *crux* o cruz y el griego *gramma* que significa escritura, es un juego intelectual presentado en cuadrículas en forma horizontal y vertical con las indicaciones para completar los espacios de manera virtual o en papel, de tal modo que los vocablos se cruzan compartiendo los fonemas. Esta actividad fomenta el pensamiento crítico, mejora el vocabulario y la comprensión de conceptos, puesto que los estudiantes deben deducir la respuesta según las pistas entregadas.

Figura 5. *Crucigrama de Sustantivos y adjetivos*



Nota: Disponible en: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19795866-crucigrama_de_sustantivos_y_adjetivos.html

Objetivo: Identificar y clasificar sustantivos y adjetivos mediante una actividad interactiva

Ejecución:

Inicio: Se presentará la clase teórica sobre sustantivos y adjetivos.

Desarrollo: Los estudiantes trabajarán en el crucigrama en Educaplay durante la clase, de manera individual o en parejas.

Cierre: Se revisarán las respuestas en grupo, discutiendo las palabras encontradas y su clasificación como sustantivos o adjetivos.

Evaluación: Se utilizarán los resultados del crucigrama para evaluar la comprensión inicial de los estudiantes. Se registrarán las respuestas correctas e incorrectas para identificar áreas que necesiten refuerzo.

b) Sopa de letras. Esta actividad facilita el aprendizaje del vocabulario, mejora la concentración y refuerza el estudio de conceptos relevantes. La sopa de letras es un pasatiempo inventado por Pedro Ocón de Oro que consiste en una cuadrícula u otra forma geométrica rellena con diferentes letras y sin sentido aparente. El juego consiste en descubrir un número determinado de palabras enlazando estas letras de forma horizontal, vertical o diagonal y en cualquier sentido. Son válidas las palabras tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha, y tanto de arriba a abajo, como de abajo a arriba. (Betrán , 2013, p 27)

Figura 6. *Sopa de letras del género y número del sustantivo*



Nota: Disponible en: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19796549-busqueda_de_palabras_sustantivos_en_egb.html

Objetivo: Reconocer el género y número del sustantivo utilizando una sopa de letras como herramienta de aprendizaje interactivo

Ejecución:

Inicio: Introducción teórica sobre género y número de los sustantivos.

Desarrollo: Los estudiantes completarán la sopa de letras en Educaplay, buscando sustantivos en sus diferentes formas de género y número.

Cierre: Se discutirán las palabras encontradas, destacando los cambios de género y número.

Evaluación: Los resultados de la sopa de letras se utilizarán para evaluar la capacidad de los estudiantes para identificar y clasificar sustantivos por género y número. Se realizarán correcciones y se proporcionará retroalimentación individual, en caso de ser necesario

c) **Relacionar Columnas.** “Para relacionar columnas, se crean parejas de elementos, seleccionando un elemento de cada columna, estas pueden ser texto, audio o imágenes”. (Araujo y Marques, 2018 citado por García y Ñusta , 2022, p.32). En esta actividad los estudiantes deben relacionar conceptos para conectar los elementos ubicados en dos columnas; estos pueden ser: preguntas y respuestas, causa y efectos, etc. Este tipo de actividades desarrollan un pensamiento crítico al analizar las relaciones entre conceptos, lo que incrementa la capacidad intelectual del estudiante.

Figura 7. Relacionar columnas, plurales del adjetivo



Nota: Disponible en: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19798052-juego_de_plurales_de_adjetivos.html

Objetivo: Practicar la formación de plurales de adjetivos terminados en “z”

Ejecución:

Inicio: Explicación teórica sobre las reglas para formar el plural de adjetivos.

Desarrollo: Los estudiantes trabajarán en la actividad de relacionar columnas en Educaplay, emparejando adjetivos en singular con sus formas plurales.

Cierre: Se revisarán las correspondencias correctas e incorrectas, explicando los errores y aclarando las dudas.

Evaluación: Los resultados de la actividad se utilizarán para evaluar la comprensión de los estudiantes sobre las reglas de pluralización de adjetivos. Se proporcionará retroalimentación y se planificarán actividades de refuerzo si es necesario.

d) Test. El test es una herramienta que permite realizar una evaluación interactiva en línea, mediante esta actividad no solo se evalúa los conocimientos, sino que también podemos reforzar los aprendizajes y medir nuestro sistema de enseñanza. Es la actividad que posee un cuestionario de preguntas con opciones múltiples o respuestas escritas cortas o largas. Se presenta de forma secuencial y aleatoria, permitiendo retroceder a una pregunta anterior para realizar correcciones si fuese el caso necesario para alcanzar el mayor puntaje y en el que el estudiante puede asociar conocimientos adquiridos. (Espinoza, 2021, p. 21)

Figura 8. Test



Nota: Disponible en: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19805518-juego_de_preguntas_mi_hermanito.html

Objetivo: Evaluar la comprensión lectora y el conocimiento de adjetivos y sustantivos

Ejecución:

Inicio: Lectura en voz alta de "Mi Hermanito" y discusión sobre el contenido.

Desarrollo: Los estudiantes completarán el test de elección múltiple en Educaplay, respondiendo preguntas sobre la lectura.

Cierre: Se discutirán las respuestas correctas e incorrectas en grupo, aclarando dudas y profundizando en el contenido de la lectura.

Evaluación: Los resultados del test se utilizarán para evaluar la comprensión lectora de los estudiantes. Se analizarán las respuestas para identificar áreas de mejora y se planificarán actividades de apoyo si es necesario.

3.2 Formas de Aplicación, Implementación y Evaluación

Para la implementación de la propuesta se solicitó a la máxima autoridad de la institución la autorización respectiva para el uso del centro de cómputo de la institución (Ver Anexo 6). Las actividades de Educaplay se aplicaron después de las clases teóricas y se integraron en la planificación curricular, tanto para la construcción como para la evaluación del conocimiento. Se

3.2.1 Implementación

Capacitación a Docentes

Duración: 2 semanas

Actividades:

- Talleres Iniciales para capacitar a los docentes en el uso básico de Educaplay, incluyendo la creación de cuentas, navegación por la plataforma y uso de las funciones básicas (Ver anexo 7).
- Formación Avanzada sobre la creación de actividades interactivas y la integración de Educaplay en la planificación.

Recursos:

- Laboratorio de computación
- Materiales de Apoyo: Proveer del tutorial en video y guías paso a paso para facilitar el aprendizaje continuo.

Implementación en el Aula**Duración:** 2 meses**Actividades:**

- Integración de las actividades de Educaplay en la planificación microcurricular
- Utilización de Educaplay durante las clases para realizar actividades interactivas, evaluaciones formativas y juegos educativos (Ver anexo 8).
- Monitoreo y Apoyo. Supervisar el uso de Educaplay en el aula y proporcionar apoyo continuo a los docentes.

Recursos:

- Laboratorio de computación

Estrategias de Implementación

1. Selección de las actividades de Educaplay que estén acorde con los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes
2. Preparación de los estudiantes para utilizar Educaplay explicando las instrucciones y los objetivos de las actividades
3. Implementación en el salón de clase en el laboratorio de computación
4. Monitoreo y evaluación de la participación de los estudiantes

3.2.2 Evaluación

Se utilizarán las actividades de Educaplay para realizar evaluaciones formativas continuas. La revisión de los resultados de las actividades interactivas permitirá conocer la efectividad e identificar áreas que necesiten refuerzo.



Al final de cada unidad temática, se realizará una evaluación sumativa utilizando las actividades de Educaplay. Los resultados se analizarán para medir el logro de los objetivos de aprendizaje. Se proporcionará retroalimentación a los estudiantes, destacando sus logros y áreas de mejora. A continuación, se presenta un extracto de la planificación que incluye las actividades de Educaplay a desarrollar:



Tabla 5. Planificación microcurricular con actividades de Educaplay



UNIDAD EDUCATIVA “VICTORIA VÁSCONEZ CUVI-SIMÓN BOLÍVAR-ELVIRA ORTEGA”					
		Latacunga-Ecuador distritolatacunga05h00093r@gmail.com 2023-2024			
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
DATOS INFORMATIVOS:					
Docente:		Subnivel:	EGB ELEMENTAL	Área:	LENGUA Y LITERATURA
Unidad didáctica:	Aprendo y me divierto	Trimestre:	TERCERO	Fecha/inicio:	
Grado/Curso:	CUARTO	Paralelo:	C	Fecha /fin:	
APRENDIZAJE DISCIPLINAR					
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:					
O.LL.2.4. Comunicar oralmente sus ideas de forma efectiva mediante el uso de las estructuras básicas de la lengua oral y vocabulario pertinente a la situación comunicativa.					
O.LL.2.5. Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.					
O.LL.2.10. Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura					
O.LL.3.8. Escribir relatos y textos expositivos, descriptivos e instructivos, adecuados a una situación comunicativa determinada para aprender, comunicarse y desarrollar el pensamiento.					
O.LL.3.9. Utilizar los recursos de las TIC como medios de comunicación, aprendizaje y desarrollo del pensamiento.					
PLANIFICACIÓN					
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE		ACTIVIDADES EVALUATIVAS	



<p>Escribir sustantivos y adjetivos calificativos y posesivos, en situaciones comunicativas que lo requieran. Ref. LL.2.4.4.</p>	<p>Escribe diferentes tipos de sustantivos y adjetivos calificativos y posesivos en las situaciones comunicativas que lo requieran. Ref. I.LL.2.9.3.</p>	<p>Tema: Sustantivos y adjetivos Subtemas: Sustantivos propios y comunes Género y Número del sustantivo Plural de los adjetivos terminados en z ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activar los conocimientos previos • Responder interrogantes de los temas a tratar: ¿Qué sabe?; ¿Qué desea saber? Y ¿Qué va a aprender? <p>CONSTRUCCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar de equipos de trabajo para consultar lo que son los sustantivos, género y número. Los adjetivos, plural de los adjetivos terminados en z • Extraer las ideas principales • Observar videos en los siguientes Links: Sustantivos y adjetivos: https://www.youtube.com/watch?v=xQWjJTTBkvU Sustantivos propios y comunes: https://www.youtube.com/watch?v=g6Vzr0d7i84 Género y Número del sustantivo https://www.youtube.com/watch?v=yMBNQ1yrNgg Plural de los adjetivos terminados en z https://www.youtube.com/watch?v=_6HBodTZ2r8 • Elaborar un esquema gráfico con las ideas más importantes y exponer a la clase • Jugar a la caja de palabras mágicas y al Tutifrutti solo de sustantivos • Desarrollar la actividad de Froggy Jumps en Educaplay: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19515024-los_sustantivos.html 	<p>Técnica: Prueba Instrumento: Cuestionario</p> <p>Actividades en clase</p> <p>Completar hojas de trabajo</p> <p>Actividades en Educaplay:</p> <p>Resolver la sopa de letras en: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19796549-busqueda_de_palabras_sustantivos_en_egb.html</p> <p>Relacionar columnas de plurales del adjetivo en: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19798052-juego_de_plurales_de_adjtivos.html</p>
--	--	---	--





		<p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Resolver el crucigrama de los sustantivos y adjetivos en Educaplay: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19795866-crucigrama_de_sustantivos_y_adjetivos.html 	
<p>LL.2.3.1. Construir los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, antecedente consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto ejemplo.</p> <p>LL.2.3.2. Comprender los contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto</p>	<p>Construye los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza-diferencia, objeto-atributo, antecedente-consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo. Ref. I.LL.2.5.1. </p> <p>I.LL.2.5.2. Comprende los contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto, y amplía la comprensión de un texto mediante la identificación de los significados de las palabras, utilizando estrategias de derivación (familia de palabras), sinonimia-antonimia, contextualización, prefijos y sufijos y etimología. (I.2., I.4.) </p>	<p>Tema: Mi hermanito de “Soledad Mena”</p> <p>PRELECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Expresar por qué y para qué voy a leer Responder preguntas: ¿Qué es una descripción? ¿En qué textos se encuentran descripciones de personas? <p>LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Leer en silencio pronunciado correctamente las palabras Realizar una segunda lectura y subrayar las palabras que no conoce el significado Buscar el significado de las palabras nuevas en el diccionario Leer en voz alta con fluidez y respetando los signos de puntuación <p>POSLECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconstruir el texto de manera oral en base a preguntas Completar un esquema con las características físicas de Joselito Dramatizar la lectura 	<p>Técnica: Prueba</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Responder el Test (juego de preguntas) en:</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19805518-juego_de_preguntas_mi_hermanito.html</p>



3.3 Recursos y Beneficiarios

Tabla 6. *Recursos Empleados en la Propuesta*

Recursos			
Tecnológicos	Humanos	Materiales	Financieros
<ul style="list-style-type: none"> • Computadoras, tablets o teléfonos para que los estudiantes y docentes accedan a Educaplay • Conexión a Internet necesaria para el acceso y uso de la plataforma • Software de Navegación actualizados 	<ul style="list-style-type: none"> • Personal Administrativo para el apoyo logístico y la gestión de la plataforma tecnológica. • Docentes • Niños/as 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales Educativos como libros de texto, guías de estudio, y otros recursos pedagógicos que complementen las actividades en Educaplay • Papelería y Suministros para la planificación y registro de las actividades y resultados de las evaluaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presupuesto para las fotocopias de encuestas y planificación

Beneficiarios

- Estudiantes de Cuarto Grado. Serán los principales beneficiarios al mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura.
- Docentes. Recibirán formación en nuevas herramientas tecnológicas, mejorando sus competencias y métodos de enseñanza.
- Institución Educativa. Mejorará la calidad educativa ofrecida en su misión y visión.

3.4 Validación de la Propuesta

La validación de la propuesta de implementación de Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura en los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuvil-Simón Bolívar-Elvira Ortega se realizó mediante un proceso debidamente estructurado. El objetivo principal fue evaluar la efectividad de Educaplay en mejorar el interés, motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes.

3.5 Descripción clara de cómo se Realizó el Proceso de Validación

Para asegurar una evaluación precisa y objetiva de la propuesta educativa, se siguió un proceso de validación que incluyó las siguientes etapas:

1. Diseño de la segunda encuesta con preguntas específicas para medir el impacto de Educaplay en términos de interés, motivación, participación y rendimiento académico (Ver anexo 7).
2. Aplicación de la encuesta. Fue aplicada al mismo grupo de estudiantes que participaron en la primera fase del estudio, permitiendo así una comparación directa de los resultados mediante google forms.
3. Recopilación y análisis de datos. Los datos recolectados fueron analizados estadísticamente para identificar cambios significativos en los aspectos evaluados.
4. Interpretación de resultados. Se interpretaron los resultados en el contexto de la implementación de Educaplay, comparando los datos antes y después de su uso.
5. Informe de resultados. Se elaboró un informe detallado que incluye gráficos y análisis de los hallazgos obtenidos.
6. Validación se expertos. Se elaboró y aplicó una guía de validación a dos expertos.

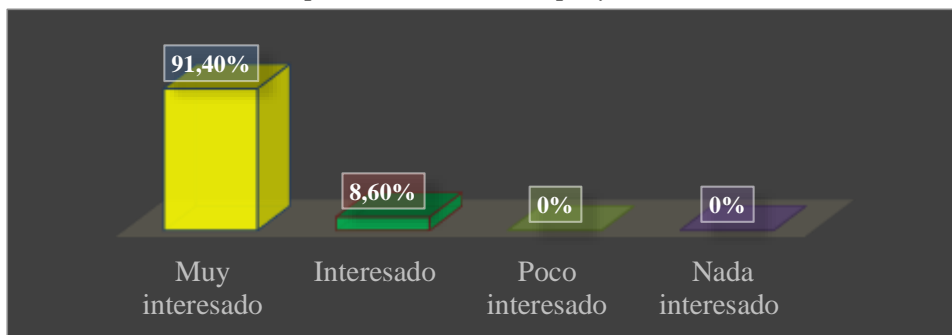
3.6 Instrumentos para Validación según la Alternativa Seleccionada

Los instrumentos para la validación de la propuesta son el cuestionario de la encuesta que se aplicó a estudiantes para medir su satisfacción y percepción sobre la efectividad de las actividades de Educaplay y la guía de validación que se aplicó a dos expertos

3.6.1 Resultados de la encuesta de validación

1. ¿Cómo calificarías tu nivel de interés en las clases de Lengua y Literatura después de usar Educaplay?

Gráfico 20. Interés después de usar Educaplay

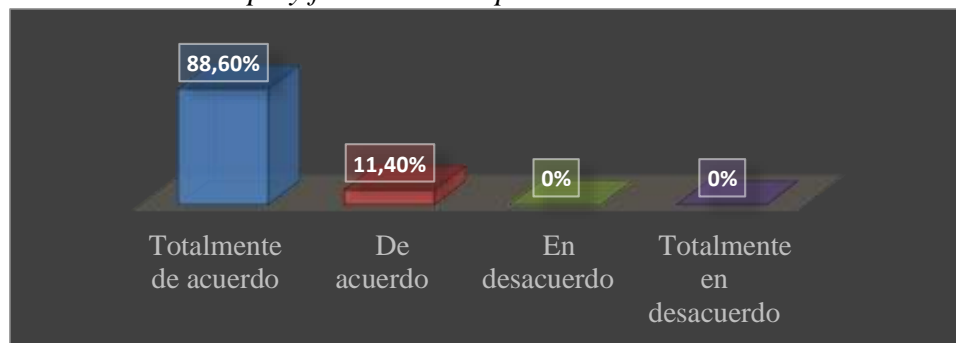


Análisis e interpretación

Los resultados muestran una tendencia positiva en cuanto al nivel de interés de los estudiantes en las clases de Lengua y Literatura después de implementar Educaplay como herramienta didáctica. Del total de 35 encuestados, 32 estudiantes, que equivale al 91,4%, indicaron que se sienten muy interesados en las clases, mientras 3 estudiantes que representan al 8,6% manifestaron estar interesados. No hubo respuestas indicando un bajo interés. Poco interesado y Nada interesado recibieron 0 respuestas. Este alto nivel de interés es un indicativo de que la incorporación de recursos tecnológicos interactivos, como Educaplay, es una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La implementación de Educaplay podría, por lo tanto, considerarse una práctica recomendada para fomentar el interés y la participación activa de los estudiantes en la enseñanza de Lengua y Literatura.

2. ¿Consideras que Educaplay ha facilitado tu comprensión de los temas de Lengua y Literatura?

Gráfico 21. *Educaplay facilita la comprensión de los temas*

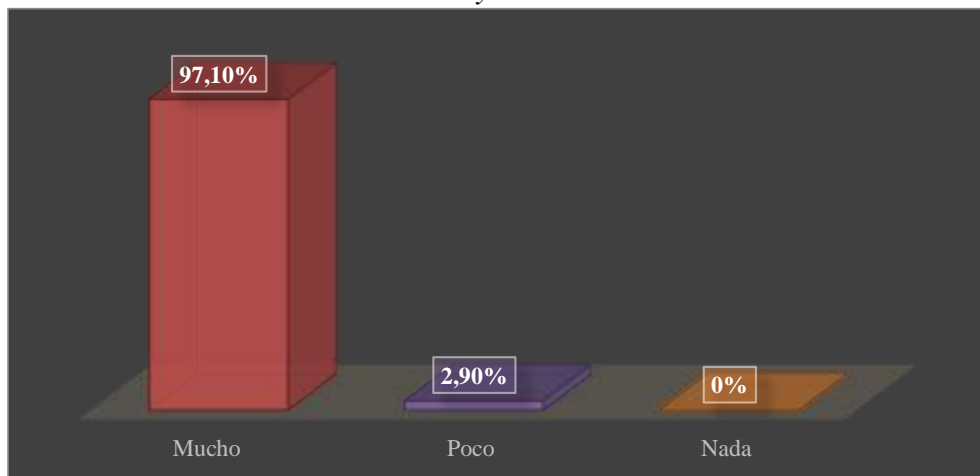


Análisis e interpretación

De los encuestados, 31 estudiantes, representando el 88,6%, están totalmente de acuerdo en que Educaplay ha facilitado su comprensión de los temas. Otros 4 estudiantes, que constituyen el 11,4%, están de acuerdo con esta afirmación. Es notable que no hubo respuestas en las categorías de en desacuerdo o totalmente en desacuerdo. Estos resultados recalcan el potencial de las herramientas interactivas como Educaplay para facilitar el aprendizaje de manera significativa. Al ayudar a los estudiantes a comprender mejor los temas, pueden llevar a mejores resultados académicos a largo plazo. Por lo tanto, la integración de Educaplay podría considerarse una estrategia pedagógica eficaz en la enseñanza de Lengua y Literatura.

3. ¿En qué medida sientes que Educaplay ha hecho las clases más interactivas y dinámicas?

Gráfico 22. *Clases más interactivas y dinámicas*

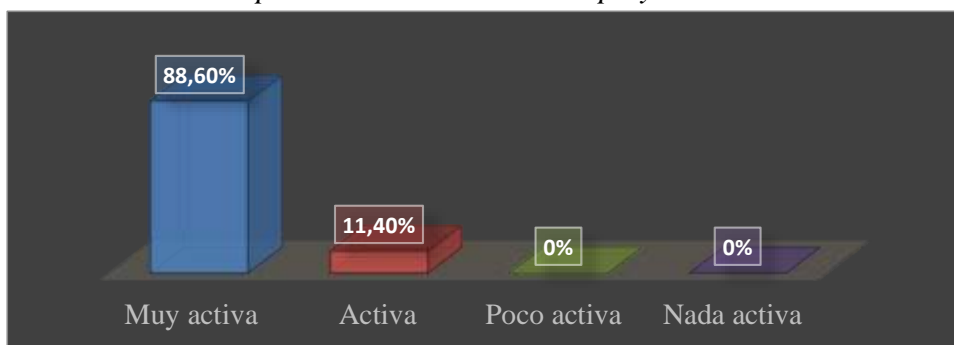


Análisis e interpretación

De los 35 encuestados, 34 estudiantes, que representan el 97,1%, sienten que Educaplay ha hecho las clases mucho más interactivas y dinámicas. Solo un estudiante con un 2,9% considera que Educaplay ha incrementado poco la interactividad y dinamismo en las clases, mientras que ninguno de los encuestados cree que la herramienta no ha tenido ningún efecto en este aspecto. Este alto porcentaje de aceptación indica que Educaplay ha cumplido con éxito su objetivo de transformar las clases de Lengua y Literatura en experiencias más activas y participativas. La interacción y dinamismo en el aula son elementos clave para mantener el interés y la motivación de los estudiantes, así como para fomentar un aprendizaje más efectivo.

4. ¿Cómo describirías tu participación en clase después de la incorporación de Educaplay?

Gráfico 23. *Participación en clase con Educaplay*

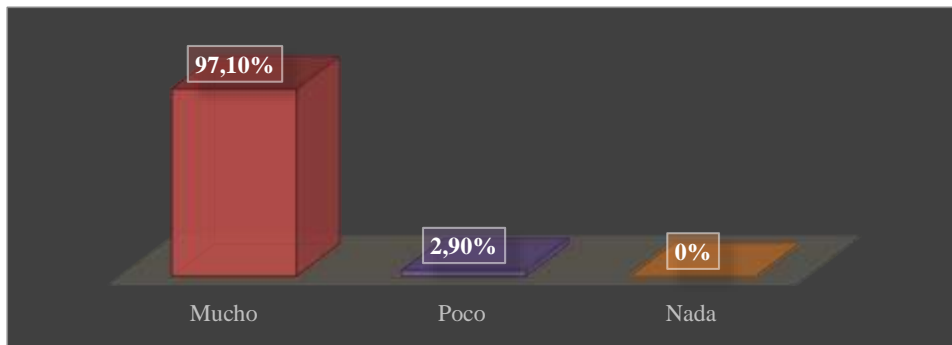


Análisis e interpretación

De los 35 estudiantes encuestados, el 88,6% de los estudiantes describen su participación en clase como muy activa tras la incorporación de Educaplay, mientras que el 11,4% la considera activa. No se obtienen estudiantes que la califiquen como poco activa o nada activa. Estos resultados indican que Educaplay ha permitido que la participación estudiantil sea activa, aumentando el nivel de interacción y compromiso en las clases. Lo que significa que esta herramienta digital ha contribuido a crear un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo.

5. ¿Crees que tus habilidades en Lengua y Literatura han mejorado con el uso de Educaplay?

Gráfico 24. Mejora de habilidades en Lengua y Literatura con Educaplay

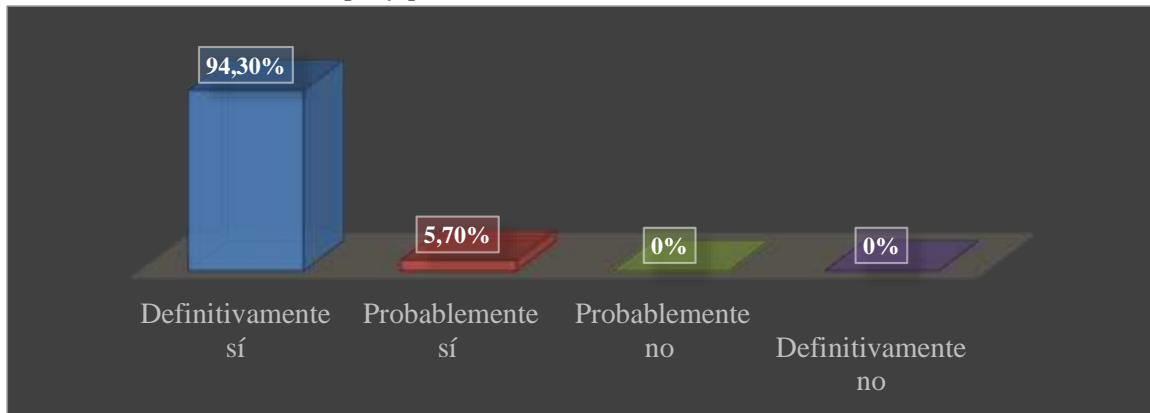


Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta indican que Educaplay ha tenido un impacto muy positivo en el desarrollo de las habilidades en Lengua y Literatura de los estudiantes. El 97,1% de los encuestados manifestó que sus habilidades han mejorado significativamente con el uso de esta herramienta, mientras que solo un 2,9% considera que la mejora ha sido mínima, y ninguno indicó que no hubo mejora. Estos datos indican que la implementación de Educaplay ha sido altamente efectiva, ya que la gran mayoría de los estudiantes percibe una mejora clara en sus competencias lingüísticas, lo que reafirma la utilidad de la plataforma en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

6. ¿Recomendarías el uso de Educaplay para otras materias además de Lengua y Literatura?

Gráfico 25. *Uso de Educaplay para otras materias*

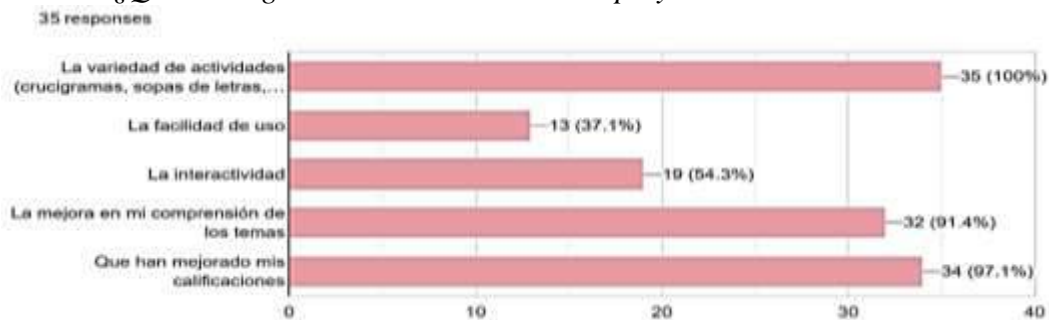


Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta reflejan un alto nivel de satisfacción con el uso de Educaplay, ya que el 94,3% de los estudiantes encuestados recomendaría definitivamente su aplicación en otras materias además de Lengua y Literatura. Un 5,7% indicó que probablemente también lo recomendaría, mientras que ningún estudiante manifestó una postura negativa al respecto. Esto evidencia que la plataforma no solo es eficaz para mejorar el aprendizaje en Lengua y Literatura, sino que también tiene el potencial de ser útil en otras áreas académicas, mostrando su versatilidad y eficacia en el entorno educativo.

7. ¿Qué te ha gustado más de usar Educaplay? (Seleccione todas las que apliquen)

Gráfico 26. *¿Qué te ha gustado más de usar Educaplay?*



Análisis e interpretación

Los resultados indican que la totalidad de los estudiantes, 100% valoró la variedad de actividades ofrecidas, como crucigramas y sopas de letras, lo que destaca la importancia de la diversidad en

las herramientas educativas. Además, un 97.1% mencionó que sus calificaciones han mejorado, mientras que un 91.4% señaló una mejora en su comprensión de los temas, lo que indica un impacto positivo en el rendimiento académico. La interactividad es otro aspecto destacado, con un 54.3% de los estudiantes apreciando este elemento, aunque solo un 37.1% valoró la facilidad de uso, lo que podría indicar áreas de mejora en la interfaz o accesibilidad de la plataforma. En términos generales, Educaplay ha sido bien recibido por los estudiantes, con un énfasis particular en la variedad de actividades y la mejora en el aprendizaje y rendimiento académico.

3.6.2 Comparación de los Resultados de las dos Encuestas.

La implementación de Educaplay en las clases de Lengua y Literatura ha demostrado que incrementa la motivación de los estudiantes. Esto se evidencia en el aumento del interés, donde el porcentaje de estudiantes muy interesados pasó de un 10% en la primera encuesta a un 91.4% en la segunda.

Educaplay ha promovido una mayor participación en clase, con un 88.6% de los estudiantes describiendo su participación como muy activa después de la implementación de la herramienta, en contraste con los niveles de participación más bajos observados antes de su uso.

La integración de actividades interactivas a través de Educaplay ha generado un mayor interés en los temas de Lengua y Literatura. Este cambio se refleja en el hecho de que el 97.1% de los estudiantes percibió una mejora en sus calificaciones y un 91.4% experimentó una mejor comprensión de los temas, comparado con el interés moderado y a veces limitado registrado en la primera encuesta.

La comparación entre la primera y segunda encuesta muestra una fuerte influencia de Educaplay en la motivación, participación, interés y rendimiento académico de los estudiantes. Mientras que la primera encuesta revelaba un escenario de interés moderado y baja motivación, la segunda encuesta refleja una mejora sustancial en todos los aspectos evaluados, lo que confirma la efectividad de las herramientas interactivas en el contexto educativo.

Validación por Medio de Encuestas a Estudiantes.

Los resultados de la encuesta validan la propuesta educativa, demostrando que Educaplay ha tenido un efecto positivo en la motivación, interés, y participación de los estudiantes en las clases de Lengua y Literatura. Asimismo, los estudiantes percibieron una mejora notable en la

comprensión de los temas y en sus habilidades académicas, lo que sugiere que Educaplay es una herramienta efectiva para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.6.3 Resultados de la Guía de Validación de Expertos

La propuesta fue evaluada por dos expertos en el campo educativo. Los resultados y el análisis se describen a continuación:

La escala utilizada es: 5 = Excelente; 4= Muy Buena; 3 = Buena; 2 = Mejorable y 1 = Deficiente

Expertos Participantes:

Experto 1: Lourdes Rocío Yásig Ayala (Ver anexo 10)

Experto 2: Iván Lisintuña Baño (Ver anexo 11)

Tabla 7. Resultados de la Guía de validación de expertos

Indicadores	Experto 1	Experto 2
Claridad y Precisión de los Objetivos: Los objetivos están claramente definidos y son alcanzables	5	5
Coherencia de la Propuesta: La propuesta es lógica y coherente con las necesidades identificadas	5	5
Originalidad e Innovación: La propuesta introduce elementos innovadores o mejoras significativas	5	5
Viabilidad de la Implementación: La propuesta es factible en términos de recursos y tiempo disponibles	5	5
Adecuación a la Realidad Institucional: La propuesta responde adecuadamente a las características y necesidades de la institución	5	5
Impacto Potencial en la Mejora del Desempeño: La propuesta tiene un impacto positivo previsto en el desempeño de los docentes y estudiantes	5	5
Sostenibilidad a Largo Plazo: La propuesta puede mantenerse y evolucionar con el tiempo sin requerir recursos adicionales excesivos	5	5

Nota: Datos tomados de la Guía de Validación aplicada a expertos

3.6.3.1 Análisis de la validación de expertos.

Los resultados obtenidos muestran que ambos expertos valoraron la propuesta de manera excelente en todos los indicadores evaluados. Coinciden en que los objetivos de la propuesta están claramente definidos y son alcanzables, lo que garantiza que la propuesta está alineada con las metas de la investigación. Se destaca su carácter lógico y coherente con las necesidades identificadas en el contexto educativo, lo cual refuerza su relevancia y aplicabilidad. Los expertos, consideran que es innovadora, aportando elementos nuevos que mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, es factible de implementar con los recursos y el tiempo disponibles, lo que asegura su aplicabilidad práctica.

La propuesta responde a las características y necesidades específicas de la Unidad Educativa Victoria Vásconez Cuvi-Simón Bolívar-Elvira Ortega, lo que garantiza su pertinencia y efectividad en ese contexto. Al mismo tiempo, puede mantenerse y evolucionar con el tiempo.

La propuesta ha sido validada con éxito por los expertos participantes, quienes la consideran clara, coherente, innovadora, viable, adecuada al contexto institucional, con un impacto positivo previsto y sostenible a largo plazo. Estos resultados respaldan la implementación de la propuesta en la institución educativa, con altas expectativas de éxito en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.6.4 Comprobación de la Hipótesis

La hipótesis se comprobó exitosamente. Los datos recogidos en las encuestas muestran un claro incremento en los niveles de participación, motivación y rendimiento académico de los estudiantes tras la implementación de Educaplay en las clases de Lengua y Literatura. Los estudiantes no solo se sienten más comprometidos y activos en el aula, sino que también reconocen una mejora en sus habilidades en Lengua y Literatura. Por lo tanto, se puede concluir que la hipótesis que propone que Educaplay incrementa la participación, motivación y rendimiento académico ha sido validada por los resultados obtenidos.

CONCLUSIONES

- La implementación de la plataforma Educaplay ha mejorado notablemente el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Los estudiantes han mostrado un mayor nivel de participación e interés en las actividades interactivas, lo que ha contribuido a un aprendizaje más significativo y duradero.
- La utilización de actividades basadas en juegos y recursos audiovisuales ha incrementado la motivación de los estudiantes, lo que ha llevado a una mayor interacción durante las clases. Esto ha permitido a los docentes observar un ambiente de aprendizaje más colaborativo y participativo. Este enfoque lúdico y tecnológico ha captado la atención de los alumnos, facilitando la comprensión de los contenidos y mejorando su rendimiento académico.
- A pesar de los beneficios observados, se identificó una brecha en la formación de los docentes en el uso de herramientas tecnológicas como Educaplay. Para maximizar el potencial de esta plataforma, es fundamental que los docentes reciban capacitación continua que les permita integrar de manera efectiva estas tecnologías en sus prácticas pedagógicas.
- Los recursos tecnológicos en la institución educativa son limitados, lo que ha dificultado la implementación plena de Educaplay. Para asegurar el éxito de la propuesta, es esencial mejorar la infraestructura tecnológica y garantizar el acceso adecuado a dispositivos y conectividad tanto para docentes como para estudiantes.
- A pesar de los beneficios observados, se identificó una brecha en la formación de los docentes en el uso de herramientas tecnológicas como Educaplay. Para maximizar el potencial de esta plataforma, es fundamental que los docentes reciban capacitación continua que les permita integrar de manera efectiva estas tecnologías en sus prácticas pedagógicas.
- Los resultados obtenidos están en línea con estudios previos que sugieren que las tecnologías interactivas pueden fomentar un aprendizaje más activo y comprometido. Esto refuerza la idea de que la integración de herramientas como Educaplay puede transformar positivamente la experiencia educativa, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

- Integrar herramientas tecnológicas en el proceso educativo de manera progresiva y planificada. Esto permitirá una adaptación gradual tanto por parte de los estudiantes como de los docentes, asegurando una transición fluida hacia metodologías de enseñanza más innovadoras.
- Establecer mecanismos de evaluación constante del impacto de Educaplay en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Estos datos permitirán realizar ajustes necesarios y mejorar continuamente la implementación de la plataforma.
- Fomentar una cultura de uso responsable y efectivo de las tecnologías entre los estudiantes es crucial. Actividades que integren Educaplay deben ser complementadas con orientación sobre cómo aprovechar al máximo estas herramientas para su aprendizaje personal y académico.
- Continuar investigando sobre nuevas herramientas tecnológicas que puedan ser integradas en el proceso educativo. La innovación constante es clave para mantener la relevancia y efectividad de las estrategias pedagógicas en un mundo en constante cambio
- Establecer programas de formación continua para los docentes, centrados en el uso de herramientas tecnológicas como Educaplay. Esto permitirá a los educadores desarrollar competencias necesarias para integrar efectivamente las TIC en sus clases, mejorando así la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Extender el uso de Educaplay y otras herramientas tecnológicas a diferentes áreas del currículo. Esto podría potenciar el aprendizaje en asignaturas que también se beneficiarían de un enfoque interactivo y gamificado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu Alvarado, Y., Barrera Jiménez, A. D., Breijo Worosz, T., y Bonilla Vichot, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *MENDIVE*, 16 (4), 610-623. ISSN 1815-7696. Recuperado de <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1462>
- Abreu, Y.; Barrera, A.; Breijo, T. y Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive* 16 (4) 610 – 623. En: <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v16n4/1815-7696-men-16-04-610.pdf>. Fecha de consulta: 29 de mayo de 2024.
- Adoumieh, N. (2021). La didáctica de la lengua mediada por las TIC Storyjumper como propuesta innovadora en la creación de cuentos. *Revista Perspectivas*, 6 (1), 101–113. <https://doi.org/10.22463/25909215.2928>
- Aguza, L. M. A. (2020). Hacia una didáctica de la lengua y la literatura comunicativa. Opción: *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (92), 628-650
- Anaya A, Anaya C. (2010) ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Tecnología, Ciencia, Educación*; 25(1): 5-14
- Aparicio, L. (2018). Lengua y Literatura. Obtenido de <https://www.pedagogica.edu.sv/carreras/facultad-de-educacion/licenciaturas/lenguaje-y-literatura>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. Caracas: Editorial Episteme
- Arias, J., Villacís, A. y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Rev Alerg Méx*, 63 (2), 201-206. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>
- Arias, J. (2020). *Métodos de investigación online*. Arias González, José Luis. <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2237>
- Apaza, r. (2021). *Aplicación de crucigramas RAC como estrategia didáctica para el desarrollo de capacidades en la comprensión de conocimientos de sistemas y aparatos del cuerpo humano en el área de ciencia y tecnología en los estudiantes del segundo año de educación secund*. Repositorio Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, tesis de Maestría,

- Lima. Obtenido de <https://repositorio.unjbg.edu.pe/server/api/core/bitstreams/bfa3d28b-6871-4e79-bf84-983e5f8cefacc/content>
- Ausbel , D. (1983). *Toerías del Aprendizaje Significativo*. Obtenido de Fascículos del CEIF: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativolibre.pdf?1424109393=&response-contentdisposition=inline%3B+filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZJE_SIGNIFICATIVO_TEOR.pdf&Expires=1716517632&Signature=UfG75goQ7k6onNt2JP-hyD6yzR7FB-ZCHwI6
- Benítez, B. (2023). El Constructivismo. *UAEH*, 2. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/10453/9998>
- Camino , M. (2016). Actividades interactivas con Educaplay. . *Educ@ con TIC*, 26. Obtenido de <http://www.educacontic.es/blog/actividades-interactivas-con-educaplay>
- Carrión, & Carrión , N. (2021). *Aula Invertida para fortalecer proceso enseñanza-aprendizaje en el área Lengua y Literatura, Unidad Educativa Julio Jaramillo Laurido, 2021 [Titulo de Postgrado. Universidad César Vallejo. Lima_Perú]*. Repositorio Institucional, Lima. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67305>
- Enríquez, M. (2019). Guía metodológica para el uso de la plataforma Educaplay, en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de ciencias naturales [Tesis de posgrado, Universidad Tecnológica Israel]. <https://bit.ly/3zDISGb>
- Espinoza, L. (2021). La plataforma educativa Educaplay y su incidencia en el proceso de enseñanza–aprendizaje en la Escuela de Educación Básica Ismael Pérez Pazmiño del cantón Pedro Carbo [Tesis de Maestría, Universidad Estatal de Milagro]. <https://bit.ly/3GsD2uZ>
- Gamboa, G. G., del Carmen Carrillo Reyes, D., Díaz Contreras, S., de Jesús Javier Baeza, T., & Obeso Canales, J. J. (2019). Logros obtenidos en la educación en el nivel universidad con el uso de plataforma educativa Google Classroom e implementación de las TIC’s. Congreso Internacional de Investigación *Academia Journals*, 11(5), 377-379.
- García , J., & Santillán , Ñ. (2022). “*Educaplay Para El Aprendizaje De Estudios Sociales En Los Estudiantes De Cuarto Grado De Egb. De La Ue Victor Manuel Guazmán, Ibarra, Febrero -Julio, 2021 [Investigación de Pregrado, Universidad Técnica del Norte, Ibarra]*.”



- Repositorio Digital UTN. Obtenido de Repositorio Digital:
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12077>
- García, M. (2015). LA EDUCACIÓN ACTUAL: RETOS PARA EL PROFESORADO. *Docente e Investigadora. UGR*, 1199. doi:moz-extension://7f644859-7097-4026-96c0-f9ffb014e833/enhanced-reader.html?openApp&pdf=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F6203016.pdf
- Garrido-Astray, M., Gómez, G., Márquez, G., Poggio-Lagares, L., y Gómez-Garrido, S. (2019). The impact of digital resources in the learning and the development of the competence Analysis and Synthesis. *Educación Médica*, 74-78. doi:
<https://doi.org/10.1016/j.edumed.2018.02.011>
- Jaramillo, S. (2021). Aplicación de estrategias de aprendizaje autónomo para el desarrollo de capacidades en probabilidades para la toma de decisiones en estudiantes de administración. Tesis de Maestría. Universidad San Martín de Porres, Instituto para la Calidad de la Educación, Lima. Obtenido de
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7327/jaramil%20lo_vss.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, pp 26. Obtenido de
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000200012&script=sci_arttext
- Jurado, E, y 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*. Tesis para optar el título de segunda especialidad, Universidad Huancavelica; <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2092>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural, L. (2011). Registro Oficial Suplemento 417 de 28 de julio de 2022. <https://newsite.cite.com.ec/ley-organica-reformatoria-a-la-ley-organica-de-educacion-intercultural/>
- Lagares, O., & Martínez, M. (2021). *La implementación de la Plataforma Educativa Educaplay para el Aprendizaje de la Lectura y Escritura, en los Niños del Grado 5º de la Institución Educativa Julio C. Miranda de San Antero – Córdoba*[Tesis de Maestría. Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://hdl.handle.net/11227/14540>

- Méndez, R., y Ruiz, S. (2020). Impacto de las plataformas digitales en el rendimiento académico de los estudiantes de primaria. *Educación y Tecnología*, 35 (3), 117-135.
<https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/3391/4368>
- Morales, J. (2021). *La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos [Trabajo de Titulación de Pregrado, Universidad Técnica Obtenido de*
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33799>
- Morales, J. (2021). *La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio de la Universidad. Obtenido de*
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33799>
- Orrego-Riofrío, M; Aimacaña-Pinduisaca, C. (2018). *Herramienta multimedia EDUCAPLAY como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje de química y física general*. Polo del Conocimiento, Disponible en: <http://dx.doi.org/10.23857/pc.v3i10.729>.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020). *Educación y TIC: La nueva alianza para el desarrollo*. <https://www.unesco.org/es/digital-education>
- Ortega-Sanchez, M. (2021). Uso de Herramientas Tecnológicas en Tiempos de COVID-19. *Tecnología educativa Docentes 2.0*, 31-39.
- Páez, C., Infante, R., Chimbo, M., y Barragán, E. (2022). Educaplay: a gamification tool for academic performance in virtual education during the pandemic covid-19. *Revista Cátedra*, 5(1), 32-47. Obtenido de <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/3391/4368>
- Pérez-Vertel, R. M., García-Chontal, J. A., & Murillo-Faustino, A. M. (2023). *Mediación tecnológica y fortalecimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje en la educación básica*. Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología, Panamá, Panamá, Panamá, Panamá. Obtenido de <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/oai>
- Pilco, J. (2023). *Educaplay como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las operaciones básicas en el área de Matemática en estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular "Matilde Álvarez"; año Lectivo 2023-2024*. Repositorio de la Universidad Central del Ecuador. Obtenido de

<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e37bf2de-3340-459c-b47c-874bf16092cf/content>

- Ramos, M. (2021). Editorial: Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica*, 10 (1), 1-7. <https://doi.org/10.33210/ca.v10i1.356>
- Rojas, Y. L., González, A., Rodríguez-Amaya, I. y Álvarez, S. (2021, septiembre). El aprendizaje y las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. *Educación Médica Superior*, 35(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412021000300016&lng=es
- Roncancio, C. (2019). *EVALUACIÓN DE LOS EVEA ADAPTANDO Y APLICANDO EL SISTEMA LORI [Tesis de doctorado, Universitat de les Illes Balears]*. Repositorio de la Universidad. Obtenido de <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf>
- Ruiz, E., Martínez, N., & Galindo, R. (2015). *El aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales*. Cened AC. Obtenido de <file:///C:/Users/JAVIER/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeColaborativoEnAmbientesVirtuales-652184.pdf>
- Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación (SENESCYT). (2022). *Plan Nacional de Desarrollo Educativo*. <https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/2022/03/Plan-Estrate%CC%81gico-Institucional-2021-2025-Senescyt.pdf>
- Valverde, A., (2016). *El software educativo Educaplay como recurso didáctico para optimizar el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era del cantón Ambato [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]*. <https://bit.ly/3zEQOHc>
- Voogt, J., y Roblin, N. P. (2012). A comparative analysis of international frameworks for 21st century competences: Implications for national curriculum policies. *Journal of Curriculum Studies*, 44(3), 299–321. <https://doi.org/10.1080/00220272.2012.668938>
- Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes, EUR 31006 ES, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978-92-76-48883-5, doi:10.2760/490274, JRC128415.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.



Wals, M. (2021). Diez herramientas digitales para facilitar. *Tecnología, Ciencia y educación*, 127.

Obtenido de <file:///C:/Users/JAVIER/Downloads/Dialnet-DiezHerramientasDigitalesParaFacilitarLaEvaluacion-7758800.pdf>

Zapata , W. (2024). Optimizando el Proceso Enseñanza - Aprendizaje a Traves de la Integración

de Metodologías activas. *Ciencia Latina*, 8(1), 11070.
doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10417



ANEXOS

Anexo 1. Instrumento para la recolección de datos. Cuestionario para estudiantes



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO C DE LA UNIDAD EDUCATIVA VICTORIA VÁSQUEZ CUVI-SIMÓN BOLÍVAR-ELVIRA ORTEGA

TEMA: “EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA”

Estimados estudiantes este cuestionario busca obtener información valiosa sobre el uso de herramientas virtuales como Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura, lo que ayudará a mejorar las estrategias de enseñanza y el rendimiento académico de los estudiantes.

Datos Generales:

Nombre (opcional): _____

Edad: _____

Grado: _____

Indicaciones:

- Por favor, responda cada pregunta con sinceridad y precisión
- Lea detenidamente y marque la respuesta que considere pertinente
- Sus respuestas serán utilizadas únicamente con fines de investigación y se mantendrán en estricta confidencialidad.

1. ¿Le gustan las clases de Lengua y Literatura que imparte su maestro/a?

Sí, me gustan.

A veces me gustan





No me gustan mucho.

No me gustan.

2. ¿Qué es lo que más le gusta de las clases de Lengua y Literatura? (Puedes elegir más de una opción)

Las historias que leemos.

Los juegos y actividades.

Los videos y las imágenes.

Los trabajos en grupo.

Las explicaciones del maestro/a.

Otros (especifique): _____

3. ¿Cómo te sientes en las clases de Lengua y Literatura con tu maestro/a?

Muy contento/a.

Contento/a.

Regular.

Triste.

Muy triste.

4. ¿Qué cambiarías o mejorarías en las clases de Lengua y Literatura con tu maestro/a?

Hacer más juegos.

Leer más historias.

Usar más videos y tecnología



Tener más trabajos en grupo.

Nada, me gusta todo.

Otra cosa:

5. ¿Usted ha utilizado alguna vez una computadora, tablet o celular para aprender Lengua y Literatura?

Si

No

6. ¿El maestro/a envía tareas de Lengua y Literatura de manera virtual utilizando herramientas tecnológicas?

Siempre

A veces

Rara vez

Nunca

7. ¿Cómo evalúa los aprendizajes su maestro/a en Lengua y Literatura? (Seleccione todas las que apliquen)

Exámenes escritos

Pruebas en la computadora, tablet o teléfono

La participación en clase

El portafolio de trabajo

Otros (especificar): _____

8. ¿Tu maestro/a usa programas o aplicaciones en la computadora, tablet o teléfono para enseñarte Lengua y Literatura?

Siempre

A veces

Rara vez

Nunca

9. ¿Qué aparatos electrónicos tienes en casa para ver videos, imágenes, escuchar audios y hacer tareas? (como computadoras, tablets o teléfonos)

Computadora

Teléfono

Tablets

Televisión inteligente

Ninguno de estos

10. ¿Ha utilizado alguna vez la plataforma Educaplay en sus clases de Lengua y Literatura?

Si

No

11. Si la respuesta es SÍ, ¿qué actividades de Educaplay le gustan más?

Crucigramas

Sopas de Letras



Juegos de Relacionar

Completar Textos

Videos Educativos

Gracias por su colaboración.





Anexo 2. *Instrumento para la recolección de datos. Cuestionario para docentes*



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

ENCUESTA A DOCENTES DE CUARTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA
VICTORIA VÁSCONEZ CUVI-SIMÓN BOLÍVAR-ELVIRA ORTEGA

TEMA: “EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA”

El objetivo de esta encuesta es evaluar las percepciones, prácticas y experiencias de los docentes de cuarto grado en relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Se busca identificar las estrategias pedagógicas utilizadas, los recursos implementados y el impacto de estas prácticas en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes.

Instrucciones: Por favor, responda cada pregunta con la mayor sinceridad y precisión posible marcando con una X. Sus respuestas serán utilizadas únicamente con fines de investigación y se mantendrán en estricta confidencialidad.

Datos Generales:

Nombre (opcional): _____

Años de experiencia docente:

- 1-5 años
- 6-10 años
- 11-15 años
- Más de 15 años





Grado: _____

Número de estudiantes: _____

Nivel de formación académica más alto:

Nivel Técnico o Tecnológico

Tercer nivel

Cuarto nivel

Doctorado (PhD)

Otros (especificar): _____

Planificación y Metodología

1. ¿Con qué frecuencia planifica sus clases de Lengua y Literatura?

Siempre

A veces

Rara vez

Nunca

2. ¿Qué métodos de enseñanza utiliza en sus clases de Lengua y Literatura? (Seleccione todas las que aplique)

Lectura guiada

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)



Proyectos colaborativos

Flipped Classroom

Otros (especificar): _____

Uso de Materiales y Recursos

3. ¿Qué tipo de materiales y recursos utiliza en sus clases de Lengua y Literatura? (Seleccione todas las que apliquen)

Libros de texto

Videos educativos

Recursos en línea (Educaplay, Booktrailer, odilo, etc.)

Materiales impresos (folletos, guías)

Otros (especificar): _____

4. ¿Considera que los recursos y materiales disponibles son suficientes para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Si

No

5. ¿Qué tipo de recursos adicionales cree que podrían mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura?

Más libros de texto



Recursos Digitales e Interactivos

Recursos Audiovisuales

Recursos Colaborativos

Otros (especificar): _____

Evaluación del Aprendizaje

6. ¿Qué métodos utiliza para evaluar el aprendizaje de sus estudiantes en Lengua y Literatura?
(Seleccione todas las que apliquen)

Exámenes

Pruebas en línea

Participación en clase

Portafolios de trabajo

Otros (especificar): _____

7. ¿Cuán satisfecho está con los resultados de sus estudiantes en las evaluaciones de Lengua y Literatura?

Nada satisfecho

Poco satisfecho

Satisfecho

Muy satisfecho

Interacción y Retroalimentación



8. ¿Con qué frecuencia proporciona retroalimentación a sus estudiantes sobre su desempeño en Lengua y Literatura?

Siempre

A veces

Rara vez

Nunca

9. ¿Qué tipo de retroalimentación considera más efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

Retroalimentación escrita

Comentarios verbales

Sesiones de tutoría individual

Retroalimentación grupal

Retroalimentación con herramientas digitales

Otros (especificar): _____

Uso de la tecnología

10. ¿Considera importante el uso de la gamificación para la enseñanza de Lengua y Literatura?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo



Indeciso

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

11. ¿Ha utilizado la plataforma Educaplay en sus clases de Lengua y Literatura?

Si

No

12. Si la respuesta es SÍ, ¿qué actividades de Educaplay ha utilizado en sus clases de Lengua y Literatura?

Crucigramas

Mapas Conceptuales

Sopas de Letras

Videos Educativos

Juegos de Relacionar

Juegos de Ahorcado

Completar Textos

Puzzles Literarios

Quizzes Interactivos

Dictados Interactivos

Otros (especificar): _____

Gracias por su colaboración.

Anexo 5. Cronograma de actividades del proyecto

Tiempo Actividades	Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Ajuste de la propuesta según la revisión	■	■																										
Elaboración y presentación de la introducción			■	■																								
Desarrollo de Marco Teórico					■	■	■	■																				
Revisión y ajuste de los instrumentos de la encuesta									■																			
Recolección de la información									■	■	■																	
Procesamiento de datos													■	■														
Análisis de los resultados															■													
Elaboración de la propuesta															■	■												
Implementación de la propuesta																	■	■	■	■	■	■	■	■				
Recolección de datos final																									■			
Análisis comparativo																									■			
Redacción y presentación del Informe final																					■	■	■	■	■	■	■	■