

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
ISRAEL ESCUELA DE POSGRADOS



**Universidad
Israel**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC
(Aprobado por: RPC-SO-40-No.524-2015-CES)

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título:
“GUÍA METODOLÓGICA PARA EL USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY, EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES”.
Autor:
Marco Danilo Enríquez Prado.
Tutora:
MSc. Lourdes Calderón.

Quito-Ecuador

2019

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Marco Danilo Enríquez Prado, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre **“GUÍA METODOLÓGICA PARA EL USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY, EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES”**, como requisito para optar al grado de Magister en Educación con mención en Gestión de Aprendizaje mediado por TIC y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Israel, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios del RDI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Israel no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Israel, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 28 días del mes de agosto del 2019, firmo conforme:

Autor: Marco Danilo Enríquez Prado

Firma: 

Número de Cédula: 171341295-3

Dirección: Pichincha, Quito.

Correo Electrónico: enri1sk@hotmail.com

Teléfono: 0999939257

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo, a mis padres que han sido una bendición y una fuente de inspiración con su ejemplo, a mi querida esposa e hijas que son mi compañía y mi alegría en el día a día y por último a mis hermanas que me ayudan constantemente a mejorar en todo aspecto de la vida.

AGRADECIMIENTO

A Dios porque en él descansa el amor y la esperanza que todos necesitamos, para creer y hacer realidad nuestros sueños. A mis amados padres porque son la fuente de inspiración que me ha llevado a la superación.

A mis queridos maestros que, con su conocimiento fomentan el desarrollo y me han inspirado a crecer profesionalmente y dejan en nuestros corazones una luz de esperanza de días mejores.

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, por medio de la plataforma Educaplay enfocado a los docentes de Educación Básica Superior de la Institución Educativa Fiscal Andrés F. Córdova en el año 2019; con la finalidad de comprobar que el empleo de métodos tradicionales dificultan y no son adecuados en esta era, ya que son métodos caducos, que hacen que no avance el proceso de enseñanza aprendizaje. Para fundamentar teóricamente el estudio se consultó bibliografía relevante sobre la tecnología y sus ventajas para el escenario educativo, así como postulados sobre el desempeño académico y su realidad nacional, internacional y local. Desde el enfoque cualitativo y el tipo de investigación empírica-bibliográfica, donde se aplicó una entrevista semi-estructurada a los docentes del área de Ciencias Naturales, para conocer si empleaban herramientas tecnológicas como parte de su quehacer diario; se recopiló los datos informativos, y se llega a la conclusión que es nula la aplicación de herramientas tecnológicas, en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tanto se recomienda a los docentes, aplicar la Guía Metodológica de la plataforma Educaplay elaborada para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje; la cual tiene el propósito de alcanzar los niveles de conocimientos altos, de los objetivos curriculares, desarrollar destrezas, habilidades que un estudiante del siglo XXI necesita en la actualidad a partir de actividades lúdicas que existen en la plataforma que los docentes pueden crear, u ocupar las que ya están diseñadas en Educaplay.

PALABRAS CLAVES: Educaplay, guía metodológica, constructivismo

ABSTRAC

This study has to objective improve the teaching-learning process, through the Educaplay platform focused on teachers of Higher Basic Education of the Andrés F. Córdova Fiscal Educational Institution in 2019; with the purpose in order to verify that the use of traditional methods would make it difficult and not adequate in this era, since they are outdated methods, which do not advance the teaching-learning process. To theoretically base the study, relevant literature on technology and its advantages for the educational setting were consulted, as well as postulates on academic performance and its national, international and local reality. From the qualitative approach and the type of empirical-bibliographic research, where a semi-structured interview was applied to teachers in the Natural Sciences area, to know if they used technological tools as part of their daily work; informative data was collected, and it is concluded that the application of technological tools is void, in the teaching-learning process. Therefore teachers are recommended to apply the Methodological Guide of the Educaplay platform developed to improve the teaching-learning process; which has the purpose of reaching high levels of knowledge, curricular objectives, developing skills, skills that a student of the 21st century currently needs from recreational activities that exist on the platform that teachers can create, or occupy those that are already designed in Educaplay.

KEY WORDS: Educaplay, methodological guide, constructivism.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN	II
DEDICATORIA	III
RESUMEN.....	IV
ABSTRAC	V
ÍNDICE DE CONTENIDOS	VI
ÍNDICE DE TABLAS.....	VII
ÍNDICE DE FIGURAS	¡Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 OBJETO DE ESTUDIO:	2
1.2 OBJETIVO GENERAL:	2
1.3 PREGUNTAS CIENTÍFICAS:	2
1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	3
1.5 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:	3
CAPÍTULO I.....	6
MARCO TEÓRICO	6
1.1 CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
CAPÍTULO II	17
DISEÑO METODOLÓGICO	17
2.1 ENFOQUE METODOLÓGICO	17
2.2 MÉTODO EMPÍRICO-ANALÍTICO	17
2.3 BIBLIOGRÁFICO	18
2.4 POBLACIÓN, CRITERIO MUESTRAL Y MUESTRA:	19
2.5 TÉCNICA:	20
2.6 ENTREVISTA	22
CAPÍTULO III.....	28
PROPUESTA	28
3.1. INTRODUCCIÓN	28
3.2 FUNDAMENTACIÓN:	32
3.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	35
3.4. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	36

CONCLUSIONES.....	118
RECOMENDACIONES.....	119
BIBLIOGRAFÍA.....	120
ANEXOS.....	1

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudio.....	19
Tabla 2 Resultados de las entrevistas a los docentes de la Institución Educativa Andrés F. Córdova	23
Tabla 3 de Comparación de las diferentes herramientas.....	29
Tabla 4 Ventajas y desventajas de la plataforma	41
Tabla 5 Valoración de la propuesta	116

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Plan de Clase.....	20
Figura 2 Crea una cuenta gratuita.....	43
Figura 3 Registro por medio de Facebook, google, Windows Live o correo electrónico	44
Figura 4 Registro por correo electrónico	45
Figura 5 Validación de mail	45
Figura 6 Verificación de correo electrónico	46
Figura 7 Verificación de la cuenta.....	46
Figura 8 Inicio de sesión	47
Figura 9 Finalizar registro	47
Figura 10 Actividades	48
Figura 11 Crear actividad	49
Figura 12 Crear relacionar.....	50
Figura 13 Clasifica la actividad.....	51
Figura 14 Configurar relacionar los elementos.....	51
Figura 15 Actividad relacionar.....	52
Figura 16 Datos generales relacionar	52
Figura 17 Actividad de relacionar	53
Figura 18 Actividad de relacionar	53
Figura 19 Actividad de relacionar	54
Figura 20 Actividad de relacionar	54
Figura 21 Actividad de relacionar	55
Figura 22 Actividad de relacionar	55
Figura 23 Actividad de relacionar	56
Figura 24 Actividad de relacionar	56
Figura 25 Actividad de relacionar	57
Figura 26 Sopa de letras	57

Figura 27 Sopa de letras	58
Figura 28 Sopa de letras	59
Figura 29 Sopa de letras	59
Figura 30 Sopa de letras	60
Figura 31 Sopa de letras	60
Figura 32 Sopa de letras	61
Figura 33 Sopa de letras	61
Figura 34 Sopa de letras	62
Figura 35 Sopa de letras	62
Figura 36 Sopa de letras	63
Figura 37 Sopa de letras	63
Figura 38 Sopa de letras	64
Figura 39 Sopa de letras	64
Figura 40 Sopa de letras	65
Figura 41 Sopa de letras	65
Figura 42 Sopa de letras	66
Figura 43 Sopa de letras	66
Figura 44 Sopa de letras	67
Figura 45 Sopa de letras	67
Figura 46 Sopa de letras	68
Figura 47 Sopa de letras	68
Figura 48 Sopa de letras	69
Figura 49 Actividad de completar	69
Figura 50 Actividad de completar	70
Figura 51 Actividad de completar	71
Figura 52 Actividad de completar	71
Figura 53 Actividad de completar	72
Figura 54 Actividad de completar	72
Figura 55 Actividad de completar	73
Figura 56 Actividad de completar	73
Figura 57 Actividad de completar	74
Figura 58 Actividad de completar	74
Figura 59 Actividad de completar	75
Figura 60 Actividad de completar	75
Figura 61 Actividad de ordenar letras	76
Figura 62 Actividad de ordenar letras	76
Figura 63 Actividad de ordenar letras	77
Figura 64 Actividad de ordenar letras	77
Figura 65 Actividad de ordenar letras	78
Figura 66 Actividad de ordenar letras	78
Figura 67 Actividad de ordenar letras	79
Figura 68 Actividad de ordenar letras	79
Figura 69 Actividad de ordenar letras	80
Figura 70 Actividad de ordenar letras	80

Figura 71 Actividad de ordenar letras	81
Figura 72 Actividad de ordenar letras	81
Figura 73 Actividad de ordenar letras	82
Figura 74 Actividad de ordenar letras	82
Figura 75 Ordenar palabras	83
Figura 76 Ordenar palabras	84
Figura 77 Ordenar palabras	84
Figura 78 Ordenar palabras	85
Figura 79 Ordenar palabras	85
Figura 80 Ordenar palabras	86
Figura 81 Ordenar palabras	86
Figura 82 Ordenar palabras	87
Figura 83 Ordenar palabras	87
Figura 84 Ordenar palabras	88
Figura 85 Ordenar palabras	88
Figura 86 Crucigrama	89
Figura 87 Crucigrama	90
Figura 88 Crucigrama	91
Figura 89 Crucigrama	91
Figura 90 Crucigrama	92
Figura 91 Crucigrama	92
Figura 92 Crucigrama	93
Figura 93 Crucigrama	93
Figura 94 Crucigrama	94
Figura 95 Crucigrama	94
Figura 96 Crucigrama	95
Figura 97 Crucigrama	95
Figura 98 Dictado.....	96
Figura 99 Dictado.....	97
Figura 100 Dictado.....	97
Figura 101 Dictado.....	98
Figura 102 Dictado.....	98
Figura 103 Dictado.....	99
Figura 104 Dictado.....	99
Figura 105 Dictado.....	100
Figura 106 Dictado.....	100
Figura 107 Dictado.....	101
Figura 108 Dictado.....	101
Figura 109 Dictado.....	102
Figura 110 Actividad test	102
Figura 111 Actividad test	103
Figura 112 Actividad test	104
Figura 113 Actividad test	104
Figura 114 Actividad test	105

Figura 115 Actividad test	105
Figura 116 Actividad test	106
Figura 117 Actividad test	106
Figura 118 Actividad test	106
Figura 119 Actividad test	107
Figura 120 Actividad test	107
Figura 121 Actividad test	108
Figura 122 Actividad test	108
Figura 123 Actividad test	109
Figura 124 Actividad test	109
Figura 125 Realizar columnas	110
Figura 126 Realizar columnas	110
Figura 127 Realizar columnas	111
Figura 128 Realizar columnas	111
Figura 129 Realizar columnas	112
Figura 130 Realizar columnas	112
Figura 131 Realizar columnas	113
Figura 132 Realizar columnas	113
Figura 133 Realizar columnas	114
Figura 134 Realizar columnas	114
Figura 135 Realizar columnas	115
Figura 136 Datos de Valoración.....	117

ÍNDICE DE ANEXOS

- Anexo 1 Modelo de entrevista dirigido a los docentes de la institución Educativa Fiscal Andrés F. Córdova.
- Anexo 2 Guía para la valoración de la propuesta
- Anexo 3 Tabla de Conocimiento sobre el tema
- Anexo 4 Rúbrica de autovaloración.
- Anexo 5 Cálculo de competencia.

INTRODUCCIÓN

En el sector sur del distrito Metropolitano de Quito, parroquia la Magdalena barrio Santa Anita, se encuentra la institución Educativa Fiscal Andrés F. Córdova, calle Bruis Lexo Oex S12-27 y el Canelo, la institución lleva 35 años al servicio de la comunidad educativa, fue fundada mediante Acuerdo Ministerial 8950 el 9 de diciembre de 1983, por el entonces Ministro de Educación Dr. Ernesto Albán, fue creado como Colegio Nacional Técnico, su nombre es en homenaje a un gran hombre, quien fue Presidente Encargado del Ecuador. Su especialidad en el bachillerato es Contabilidad y; en el Nivel Superior, Tecnología en Contabilidad de Costos y Tributación; empezó en la Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha, con primer curso en una aula prestada, luego en 1985 pasa al centro cultural Santa Anita con primero, segundo y tercer curso siendo en ese año nombrado rectora la Dra. Martha de Tafúr G., ella empieza a realizar las gestiones para la construcción de aulas más funcionales, se completa el Colegio, dándose la primera promoción en el año 1989 formando bachilleres técnicos en contabilidad, y en la sección nocturna bachilleres en la especialidad de biología y química, así es como inició la institución, hoy en día cuenta con las especialidad técnica en Contabilidad y el BGU Bachillerato General Unificado.

En la institución se trabaja en todas las áreas de forma tradicional y conductista ya que en la institución se evidencia que en la mayoría de áreas del conocimiento no se utiliza herramientas tecnológicas, porque se cuenta con pocos aparatos tecnológicos como: infocus, dvds, televisores e internet para toda la institución; por lo que prácticamente se trabaja de forma tradicional, con pizarras, carteles, papelotes, libros del Ministerio de Educación, láminas etc.

De manera específica en el área de Ciencias Naturales, se evidencia que no se ha modificado la metodología de enseñanza, debido a que en las clases de observación o visitas áulicas, que se realizan año a año en la institución que he formado parte como jefe de área, se utiliza marcadores para realizar la explicación en la pizarra; además de libros, láminas, y los estudiantes participan hacen preguntas, el docente responde pero no se utilizan herramientas tecnológicas.

El desarrollo de las clases tradicionales en las que el docente realiza una clase conductista, el estudiante solo escucha y hace lo que le dice el docente, es decir se da el conductismo en el cual hay un estímulo-respuesta (Parkin; 1999).

Otro aspecto relevante es el bajo rendimiento de los estudiantes, debido a que se evidenció en el año lectivo 2018-2019, en el curso 10mo paralelo D en el cual fui tutor, pasaron el año 3 estudiantes sin quedarse a supletorio, en un curso de 35 estudiantes 16 se quedaron a supletorio, y 2 pasaron directamente al remedial, lo que comprueba que el 51,43% de los estudiantes no fueron promovidos; los motivos que causaron no ser promovidos son: el desinterés de los estudiantes al no tener clases atractivas, la poca motivación por aprender por medio de las clases tradicionales, la influencia de otras actividades en las que desperdician el tiempo como redes sociales, programas de televisión, jugando en línea y el poco control y desinterés por parte de los padres de familia que se evidencia cuando los estudiantes bajan su rendimiento; por tal motivo se plantea la pregunta; ¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Ciencias Naturales a través de una plataforma educativa?

1.1 OBJETO DE ESTUDIO:

El proceso de enseñanza aprendizaje, del área Ciencias Naturales en Básica Superior en la Institución Educativa Fiscal Andrés F. Córdova.

1.2 OBJETIVO GENERAL:

Implementar la plataforma Educaplay, para que los docentes mejoren el proceso enseñanza aprendizaje en estudiantes de básica superior en el área de Ciencias Naturales, de la Institución Educativa Fiscal Andrés F. Córdova.

1.3 PREGUNTAS CIENTÍFICAS:

¿Qué fundamentos teóricos para el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Naturales existen actualmente?

¿Utilizan los docentes herramientas educativas interactivas como la plataforma Educaplay u otras que ayuden al proceso de enseñanza aprendizaje en el área Ciencias Naturales en la Institución Educativa Fiscal Andrés F. Córdova?

¿Qué es una guía metodológica y cómo ayuda a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en la educación Básica Superior?

¿Cómo comprobar que la guía metodológica para docentes es funcional?

1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Contextualizar los fundamentos teóricos, para la enseñanza de Ciencias Naturales aplicando TIC, mediante la investigación de literatura de diferentes autores, para la mejora del proceso enseñanza aprendizaje.
- Realizar las entrevistas a los docentes de la institución, sobre cómo realizan sus clases y si utilizan herramientas tecnológicas en área Ciencias Naturales en Básica Superior.
- Diseñar una guía metodológica para docentes con la utilización de la plataforma Educaplay, en el área de Ciencias Naturales en básica superior.
- Validar por profesionales la guía metodológica para docentes en la utilización de la plataforma Educaplay.

1.5 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

En la Institución Educativa Andrés F. Córdova se evidencia a través de observación de campo, por medio de las visitas áulicas, se evidencian clases tradicionales, conductistas, lo que provoca un retraso en la institución, ya que se sigue impartiendo conocimientos por métodos tradicionales que no pasan de ser solo información, debido a que no se crea un verdadero conocimiento significativo para los estudiantes, porque no se desarrolla las habilidades y competencias que deben poseer los estudiantes del siglo XXI.

Según Figueroa (2017) el término habilidades del siglo XXI, “se refiere a los conocimientos, habilidades, hábitos, actitudes y emociones que le permiten a los estudiantes ser exitosos en el colegio, universidad y en la vida”; porque se vive en una era en la que la información se maneja a través de un clic y se obtiene en segundos.

El proceso de clase en las distintas áreas del conocimiento en las que se utiliza herramientas tecnológicas son casi nulas y no se apegan a la realidad del mundo en el que manejar un programa es necesario y se debe incluir de manera inmediata la utilización de herramientas tecnológicas que ayuden a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje desde la planificación que se debería incluir en el ERCA; Experimentación, Reflexión, Consolidación y Aplicación.

No se utilizan herramientas tecnológicas, simples como el, Word, Power Point, Excel, YouTube, u otras como son las redes sociales; WhatsApp, Facebook, juegos interactivos educativos, simuladores, plataformas educativas; que dan un giro total al proceso de enseñanza aprendizaje, porque mejora y se hace más atractivo, dinámico y significativo para el estudiante; además se puede potenciar sus destrezas y competencias para un aprendizaje integral en el cual se desarrolle también el trabajo colaborativo, la criticidad y lleve a un desempeño académico más alto en los estudiantes; pero para esto se debe capacitar y actualizar a los docentes; de tal formar que se rompa primero el temor de los docentes a la tecnología, ya que muchos somos migrantes tecnológicos, y se deben adaptar y evolucionar hacia esta nueva era y desde ese punto utilizar las herramientas tecnológicas apropiadas para impartir clases; por lo que nos lleva a la creación de la guía metodológica para docentes en la utilización de una plataforma amigable, interactiva y que se aprende jugando como la es Educaplay.

Los docentes desarrollan destrezas en los estudiantes porque mejora el proceso de enseñanza aprendizaje, y los estudiantes comprenderán los temas de mejor manera jugando e interactuando en la plataforma, desarrollaran las destrezas imprescindibles, llevaran sus conocimientos sólidos, se interesarán más por la asignatura, y por lo tanto llegaran al siguiente año con conocimientos que le servirán para afrontar sus retos el próximo periodo escolar.

Los casos de éxito que son explicados en el primer capítulo de la investigación las cifras de aprendizaje fueron altas, ya que se aplica la tecnología, y por ende la plataforma Educaplay, en la que se fomenta el enseñar por medio de juegos interactivos, los cuales pueden ser utilizados de una manera sincrónica y asincrónicamente en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Este proyecto tiene tres capítulos que se estructuran así:

El Capítulo I MARCO TEÓRICO se expone definiciones como educación, educación general básica, educación mediada por tics y pedagogía; además, a partir de la presentación de datos sobre el contexto de la investigación, antecedentes investigativos, fundamentación teórica que sustentan el estudio, así como las fundamentaciones: epistemológica, psicológica, sociológica, pedagógica, técnica y legal.

El Capítulo II presenta el DISEÑO METODOLÓGICO se integra por; el enfoque, el tipo de investigación, la población y muestra, los métodos y técnicas de recopilación de información, así como el análisis e interpretación de datos, las conclusiones y las recomendaciones.

En el Capítulo III se presenta la propuesta con el nombre de “**Diseñar una guía metodológica para docentes, en la utilización de la plataforma Educaplay, en el área de Ciencias Naturales**”, elaborada para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje; la cual tiene el propósito de alcanzar los niveles de conocimientos altos, de los objetivos curriculares, desarrollar destrezas, habilidades que un estudiante del siglo XXI necesita actualmente a partir de actividades lúdicas. Por último, se presentan cuestiones formales del estudio como: referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN.

1.1.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

El mundo de la información y tecnología avanza a pasos agigantados, la realidad de la educación en el mundo es que ya no es necesario capacitarse, seguir un curso, aprender ciencia y tecnología solo en las aulas, sino que se puede visualizar por medio de videos como YouTube, MOOCS, educación a distancia, semipresencial, cursos en línea que cada vez son más populares, en universidades de todo el mundo; que incluso certifican los cursos, entregan diplomas de aprobación, ofertan maestrías y hasta doctorados en línea o semipresenciales; por tal motivo esto en América Latina se lo replica, y en el Ecuador no es la excepción, la globalización ha hecho que las universidades del mundo trabajen por medio de plataformas y ofrezcan estas herramientas y que son de un gran interés y atractivas para los estudiantes del siglo XXI.

En el Ecuador también se utilizan plataformas, y se han desarrollado varias herramientas que aportan a la educación virtual, las cuales hoy en día las herramientas son de interoperabilidad entre los sistemas informáticos.

En la Institución Educativa Fiscal Andrés F. Córdova, se trabaja de manera tradicional lo que se ha evidenciado en las clases demostrativas dadas año a año por los docentes de la institución; a continuación citamos tres casos de éxito en los que se ha evidenciado que el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la plataforma Educaplay mejora el mismo.

Enseñanza aprendizaje en Ciencias Naturales por ser una de las Ciencias responsables de comprobación por medio de la experimentación de los procesos, fenómenos de la naturaleza hace que la plataforma Educaplay sea una herramienta adecuada que mejore la comprensión de las Ciencias Naturales, para generar miles de posibilidades por medio de juegos y actividades que el docente puede crear para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Entre los estudios existentes hay tres investigaciones que se mantienen relación con el tema propuesto. A continuación se presentan resúmenes de estos ordenados por tema de importancia en base a la cercanía con el tópico. En primera instancia se tomó como ejemplo

el trabajo de investigación “El software educativo Educaplay como un 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” de la autora Aracelly Valverde realizado en el 2016, en su trabajo de investigación concluye que:

“Se determinó la influencia del 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” (Valverde, 2016, p. 85).

“Se comprobó que el Software Educaplay es una herramienta óptima de aprendizaje para los niños del segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era.” (Valverde, 2016, p. 85).

“El software educativo Educaplay como recurso didáctico SI optimiza 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”. (Valverde, 2016, p. 84)

“Se determinó la influencia de Educaplay en 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, porque permite aprender de manera autónoma y logra desarrollar habilidades cognitivas en los niños para mejorar el proceso de enseñanza como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje”. (Valverde, 2016, p. 85)

En las recomendaciones del tema de investigación Valverde (2016, p. 86) menciona que “es recomendable proponer una alternativa de solución al problema encontrado elaborando una Guía Metodológica sobre el uso y manejo del Software Educativo Educaplay en los Procesos de Aprendizaje”

Este trabajo comprueba que la influencia de la plataforma Educaplay mejora notablemente el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de las actividades que se pueden realizar en la misma y en sus recomendaciones la autora propone realizar una Guía metodológica sobre el uso y manejo del Software Educativo Educaplay en los Procesos de Aprendizaje.

Por otro lado la segunda investigación se denomina “Desarrollo de actividades educativas basadas en Educaplay para la asignatura de matemáticas en educación general

básica” de los autores Felix Antonio Galarza Barba y Jenny del Rocío Oviedo Romero quienes concluyen que:

Según Oviedo & Galarza, (2015, p. 61). “Los docentes necesitan ser capacitados en Educaplay para mejorar el rendimiento en clases de los educandos”

“Educaplay es una plataforma fácil de usar no requiere mucho tiempo para aprender, gracias a que el mismo Educaplay genera videos tutorial de cómo realizar cada tipo de actividad, es solo de planificar correctamente la actividad” (Oviedo & Galarza, 2015, p. 61).

Otra herramienta de apoyo que tiene Educaplay, es que ha generado una serie de videos tutoriales en cada una de las actividades que llevan a una mejor estructuración de las mismas lo que si debemos hacer es controlar nuestro tiempo en clase para poder aplicar la actividad.

“Los docentes deben planificar correctamente las clases empleando cualquier tipo de actividad dada por Educaplay, de esta manera ayuda al estudiante para que su rendimiento académico mejore”. (Oviedo & Galarza, 2015, p. 61).

Por lo tanto los autores concuerdan con la autora anteriormente investigada en que se debe capacitar a los docentes para poder manejar los recursos, herramientas y actividades de la plataforma Educaplay, además mencionan que la plataforma es amigable de fácil uso e incluso que hay videos tutoriales para crear cada una de las actividades que se puede realizar en la misma, por lo que se aprueba la factibilidad del proyecto de titulación.

Finalmente se considera el trabajo de investigación sobre el “Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E”. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; en Lima, 2015; por la autora Jannet Oyola Garcia concluye que:

“Se concluye que, el uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015” (Oyola, 2015, p. 116).

En las recomendaciones Oyola (2015, p. 118) menciona que: “los directivos y los docentes de las instituciones educativas públicas y privadas deben preocuparse en implementar e impulsar programas que propicien el buen uso de la tecnología para

contrarrestar y/o mejorar el bajo nivel de logro que alcanzan los estudiantes al egresar de las escuelas”.

“Es necesario familiarizarse, conocer y compartir como las plataformas educativas, pueden ayudar al desarrollo de las capacidades en los estudiantes, en las demás áreas curriculares” (Oyola, 2015, p. 118).

En las recomendaciones la autora hace referencia a que los directivos y docentes debemos capacitarnos constantemente, ya que en esta era es primordial por lo que nuevamente se afirma la factibilidad del trabajo de titulación con estos casos de éxito que representan que la plataforma Educaplay es una herramienta que sirve para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

1.1.2 EDUCACIÓN BASICA SUPERIOR:

Para empezar el análisis se parte de la definición de educación establecido por Henz (1968:14) en el que expone que la educación es el “conjunto de acciones y de las influencias ejercidas voluntariamente por un ser humano sobre otro”; que en primera instancia es referido por un adulto hacia un joven con el objetivo de fomentar el crecimiento individual que a largo plazo puede enriquecer y guiar su vida de manera que favorezca a la persona y a la sociedad (Acosta, 2004, p. 14).

En la actualidad se ha ampliado la definición de educación y en concordancia con Henz para Valenzuela (2010, p 3-4) es el conjunto de “conocimientos, valores, costumbres, comportamientos, actitudes y formas de actuar que el ser humano debe adquirir y emplear a lo largo de toda su vida. Por lo que en el Ecuador en la Constitución de la República del Ecuador (2008, p. 16) reconoce la educación como un derecho de todas las personas que debe ser garantizado por el estado, y en particular ser el principal proveedor, además es considerado como un sector prioritario para el enfoque de políticas públicas y la intervención del Estado, con una perspectiva de igualdad e inclusión social.

De manera específica la educación formal radica en la presentación de hechos o realidades de manera en la que el profesor/a influya en un estudiante con la intención de mejorar y conservar su conocimiento; de tal manera tradicional, en el que el profesor ha tenido un papel de emisor y el alumno de receptor. Sin embargo, no se debe olvidar que la educación es

cambiante y continua, porque el tiempo así lo dispone; por lo que el ser humano se debe encontrar en constante aprendizaje de todo tipo, y no solamente académico (León, 2010, p. 4).

En medio de este contexto en el Ecuador la educación se encuentra comprendida por 10 años que son obligatorios con el objetivo de profundizar su conocimiento, mejorar sus capacidades y perfeccionar sus competencias obtenidas a lo largo de la vida; por lo cual el Ministerio de Educación (2006) expuso que la Educación General Básica abarque desde primer hasta décimo grado, mediante los cuales los estudiantes consiguen capacidades y responsabilidades; a partir de tres valores primordiales que constituyen el perfil del bachiller ecuatoriano: la justicia, la innovación y la solidaridad.

Según el Ministerio de Educación (2006) el nivel de Educación General Básica (EGB) se divide en cuatro subniveles:

1. Preparatoria: corresponde a 1.º grado de EGB.
2. Básica Elemental, que corresponde a 2.º, 3.º y 4.º grados de EGB.
3. Básica Media, que corresponde a 5.º, 6.º y 7.º grados de EGB.
4. Básica Superior, que corresponde a 8.º, 9.º y 10.º grados de EGB.

Además, en el currículo nacional de Educación General Básica que se encuentran organizadas por áreas de conocimiento, los estudiantes desarrollan aprendizajes en las siguientes áreas como Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua Extranjera, Educación Física y Educación Cultural y Artística (Ministerio de Educación, 2006).

1.1.3 PEDAGOGÍA

Según Romero (2009, p. 2) la pedagogía es tomada como el conjunto de saberes que son aplicables para la educación de modo social y particularmente humano. Por lo tanto, es considerado de carácter psicosocial debido a que estudia al humano mediante la educación, además puede retroalimentar otras disciplinas.

Por otro lado, la pedagogía es el conjunto conocimientos que deben ser transmitidos a los estudiantes de diferentes formas según el grado de complejidad dichos conocimientos; la pedagogía es el arte de enseñar, porque cada uno de los estudiantes perciben de distinta forma la información y el conocimiento llega de distinta intensidad a sus sentidos y a su

cerebro, por tal motivo la pedagogía se nutre de otras disciplinas, al ver una actividad lúdica todos los sentidos se activan por medio de las actividades a resolver que se les plantea a los estudiantes.

“La actividad cognoscitiva se manifiesta en la interacción dialéctica sujeto-objeto, cuyo resultado se expresa en determinado conocimiento de la realidad apprehendida a dicho proceso” Alicio, (2015 Citado en Valverde, 2016, p. 33).

Los conocimientos se dan por la interacción social, el aprendizaje se lo adquiere también, por medio de objetos en este caso el software de la plataforma Educaplay, el cual va a encaminar al docente a realizar actividades formativas para el estudiante.

1.1.3.1 PEDAGOGÍA EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES

El área de Ciencias Naturales se caracteriza por ser una disciplina sujeta a comprobación y todo empieza por medio de la observación de fenómenos naturales que luego se pueden comprobar por medio de experimentación. Ha cerca de esto Pozo (1996 Citado en Daboin 2008, p. 4) señala que la idea básica del enfoque constructivista es de aprender y enseñar sin que esto se haga tedioso, por la repetición y acumulación de conocimientos.

El objetivo de las ciencias naturales es aprender en base a lo tangible por medio de la observación y la experimentación, esto justamente es lo que ofrece Educaplay, por medio de sus actividades grupos de chat, que posee la comunidad. Furman, (2009) comenta “imaginamos a la ciencia como una moneda de dos caras inseparables, una de ellas es la cara de la ciencia como producto (lo que sabemos, esos hechos e ideas que suelen llenar los pizarrones y los libros de texto), pero la otra, y la habitualmente más ausente en las aulas y más cercana al corazón del espíritu científico, es la de la ciencia como proceso, como una manera muy particular, apasionante y poderosa de acercarse al conocimiento; ese ‘cómo sabemos lo que sabemos’. A ese enfoque se lo ha llamado ‘enseñanza por indagación’ y viene cobrando mucha fuerza en las últimas décadas en todo el mundo” (p. 2).

La indagación o investigación en los cuales recae en el constructivismo, el momento en que el docente, genera en el estudiante las ganas de aprender por sí solo, como hace eso

dejándole con la duda en la cual ellos tengan o necesiten respuestas a las interrogantes que el docente plantee.

Desde el punto de vista de Rastellino (2005), afirmó “La ciencia en la escuela no debe enseñarse solamente a través de la teoría sino también mediante la realización de experimentos que motiven la formulación de preguntas basadas en un razonamiento científico, entre otras características. Se trata de generar una constante interacción entre realidad-conocimiento, entre práctica y teoría como formas de integración de ambos” (p. 34)

La ciencia es comprobable, es decir que mediante la realización de experimentos preparados por los docentes; los estudiantes forman su propio conocimiento llegando al constructivismo, lo cual para el estudiante lo motiva a seguir experimentando.

Otro proyecto de educación en ciencias que Furman (2009), comenta lleva adelante es “Expedición Ciencia (www.expedicionciencia.org.ar), una Asociación Civil que brinda capacitación a científicos y educadores, con los que se viene organizando, desde 2002, campamentos científicos para estudiantes secundarios” (p. 3)

El acercamiento con la naturaleza, es otra forma de experimentación pero vivencial, en la cual los docentes y estudiantes, se acercan para formar relaciones entre ellos y la naturaleza que los circunda, y pienso que es la mejor manera de aprender ciencias naturales.

Por ultimo (Furmán, 2009) ‘hacer ciencia’ en el aula, investigando fenómenos, pensando maneras válidas de responder preguntas, proponiendo explicaciones alternativas ante los resultados, debatiendo entre pares. Lo cual personalmente la ciencia en el aula es la experimentación por medio de prácticas de laboratorio, en las cuales los estudiantes palpan la teoría impartida.

1.1.4 EDUCACIÓN BÁSICA MEDIADA POR LAS TIC

1.1.4.1 DEFINICIÓN DE TIC:

"Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un

lugar a otro. Abarcan un abanico de soluciones muy amplio. Incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes" (Universidad de Antioquia, 2015)

La información viaja hoy en día en segundos, prácticamente en la red, por medio de las TIC se ha solucionado muchos problemas de comunicación, dando soluciones inmediatas en todos los campos y en la educación no es la excepción, ha logrado que el conocimiento llegue a todas las partes del mundo por medio de un solo clic.

Se denominan Tecnologías de la Información y la Comunicación, según Rosario (2005, Citado en De Aparicio, 2009, p. 12) al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Ellas incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual.

Menciona que las tecnologías de la educación y comunicación dan solución al proceso de comunicación, ya que tiene la capacidad de presentar la información de diferentes maneras, imágenes, sonidos, símbolos, los cuales transmiten un pensamiento o una idea, lo que lleva a un nuevo nivel de comunicación.

En todas las instancias no solo de la educación se necesita las TIC, la necesidad de mejora en la educación básica ha hecho que los niños y jóvenes aprendan jugando, es una nueva forma en la que los estudiantes aprendan y se mejore el proceso de enseñanza aprendizaje, la utilización de las herramientas tecnológicas y lúdicas, para lo cual en la web se han colgado un sin fin de herramientas, las cuales hacen más fácil absorber el conocimientos, por medio de juegos, actividades, simuladores, canciones, videos, que están disponibles para los docentes, muchas de estas herramientas son gratuitas y libres.

Las TICs brindan herramientas que favorecen a las escuelas que no cuentan con una biblioteca ni con material didáctico. Estas tecnologías permiten entrar a un mundo nuevo lleno de información de fácil acceso para los docentes y alumnos. De igual manera, facilitan el ambiente de aprendizaje, que se adaptan a nuevas estrategias que permiten el desarrollo cognitivo creativo y divertido en las áreas tradicionales del currículo (Gómez y Macedo, s.a).

1.1.5 EDUCAPLAY

Educaplay es un portal de la red, que permite crear actividades simples y evaluaciones online y posee un plus mediante el cual se pueden incluir a otras herramientas en línea por medio de HTML y que puedan ser exportadas sin la necesidad de conectarse a Internet, porque se podrá acceder directamente a través de un sistema que permita usar paquetes SCORM Villegas (2011 Citado en Valverde, 2016, p. 40).

La creación de las actividades hace que sea en verdad una herramienta útil, para todos los docentes y estudiantes que se beneficiaran de juegos o actividades, no solo en la misma plataforma Educaplay, sino también adicionar a otras CMS y MLS por medio del código embeb o la url, ya que es una plataforma de interoperabilidad.

El Objetivo de Educaplay es que conozcan los estudiantes como funciona y poder manejar y utilizar esta herramienta tecnológica que está en boga y que es indispensable y de buen uso en la enseñanza y por lo tanto se lo puede encontrar en el portal del Internet, permitiendo generar simples actividades y evaluaciones on-line empleando Infopedagogía para mejorar el rendimiento académico Villegas (2011 Citado en Valverde, 2016, p. 42).

Una vez que se lleguen a familiarizar los docentes para crear las actividades, ellos mismo ayudaran a la comprensión que necesitan los estudiantes, para desarrollar su propio conocimiento por medio del juego.

1.1.6 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS RELEVANTES

Sincrónica: es la comunicación que se tiene en tiempo real, por medio de varias herramientas, como son las plataformas educativas, grupos sociales, video llamadas, videoconferencias, audio conferencias.

Asincrónica: es la comunicación que se da en diferentes tiempos, el mensaje se envía por el emisor, el receptor puede ver ese mensaje ese momento, o después de minutos, horas, días; por medio de correos electrónicos, foros, chats, grupos de noticias, entornos de trabajo colaborativo.

Educaplay:

Educaplay es una plataforma muy interesante ya que nos permite crear actividades educativas multimedia con un resultado atractivo para los

estudiantes. Los docentes podemos crear mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos dictados, sopa de letras, tests y mucho más. Además nos permite agregar las actividades en nuestros blogs o páginas web, una buena alternativa para que los estudiantes aprendan jugando (Fuentes 2015, Citado en Valverde, 2016, p. 39).

Constructivismo: paradigma explicativo de los procesos de aprendizaje que ocurren mediante los conocimientos ya adquiridos.

Guía metodológica: documento técnico que describe el conjunto de normas a seguir en los trabajos relacionados con los sistemas de información.

Destrezas: habilidades, artes.

Estrategias metodológicas: hacen referencia a la forma de enseñanza, al cómo se enseña, a los caminos que sigue el maestro o la maestra para conseguir que los alumnos y las alumnas aprendan, a las vías que orientan la enseñanza para el logro de los objetivos de enseñanza planeados (Riquelme, 2018).

Aparato tecnológico: dispositivo hecho técnicamente, para realizar una función específica y facilitarnos la vida.

Herramientas tecnológicas: son los softwares, aplicaciones, que nos permiten acceder a la información de manera rápida y cubrir una necesidad del usuario.

Actividades: acciones o conjunto de estas que se realizan para cumplir determinados objetivos.

Aprendizaje: adquisición de conocimientos por medio del estudio, la resolución de problemas o la experiencia.

Capacidad: es la destreza, la habilidad y la idoneidad que permite a una persona completar con éxito una tarea.

Computadora: aparato electrónico que a través de softwares garantiza el almacenamiento y el procesamiento de datos.

Comprensión: acción de comprender. Facultad de comprender alguna cosa.

Contexto: conjunto de circunstancias que se relacionan con un fenómeno o que sitúan a ese hecho.

Tecnologías: conjunto de teorías y técnicas que permiten el aprovechamiento del conocimiento científico.

Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC): recursos, herramientas y programas que se emplean para procesar, administrar y compartir la información a través de múltiples soportes tecnológicos.

LMS (Learning Management System): significa Sistema de Gestión de Aprendizaje, compatible con SCORM. (LMS, 2019)

SCORM significa en español, (**Modelo de Referencia para Objetos de Contenido**): permite empaquetar tu contenido y compartirlo con otros sistemas. (LMS, 2019)

Plug-in: Se trata de un concepto de la lengua inglesa que puede entenderse como “inserción” y que se emplea en el campo de la informática. Un plug-in es aquella aplicación que, en un programa informático, añade una funcionalidad adicional o una nueva característica al software. En nuestro idioma, por lo tanto, puede nombrarse al plug-in como un complemento. (Pérez & Merino, 2013).

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

2.1 ENFOQUE METODOLÓGICO

La presente investigación se encuentra dentro del campo educativo, se quiere mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje realizando una guía metodológica para los docentes de la plataforma Educaplay, por lo que para su desarrollo se enmarca en un enfoque cualitativo, por medio de la experiencia de cada uno de los docentes, con sus vivencias personales en el ámbito académico.

Se interpretara este problema, para obtener los datos necesarios, dar respuesta al problema planteado, responder las preguntas científicas, los objetivos, y llegar a la propuesta necesaria, bien definida, fundamentada e innovadora, implementarla para llegar a la consecución de la investigación; por lo que Hernández (2014:16) menciona que “proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias única”.

En el enfoque cualitativo se realizó las siguientes actividades:

- Observación de campo mediante las visitas áulicas a los docentes del área de ciencias naturales.
- Entrevista semiestructurada cada uno de los docentes del área.
- Recolección de datos.
- Análisis de la información.
- Interpretación de la información.
- Selección de la plataforma para la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2 MÉTODO EMPÍRICO-ANALÍTICO

El método empírico es un modelo de investigación científica, que se basa en la experimentación y la lógica empírica, que junto a la observación de fenómenos y su análisis estadístico, es el más usado en el campo de las ciencias sociales y en las ciencias naturales (Villaverde, 2016).

El término *empírico* deriva del griego antiguo (Aristóteles utilizaba la reflexión analítica y el método empírico como métodos para construir el conocimiento de experiencias), *ἐμπειρία*, que a su vez deriva de *ἐν* (en) y *πείρα* (prueba): en pruebas, es decir, llevando a cabo el experimento (Villaverde, 2016). Por lo tanto los datos empíricos son sacados de las pruebas acertadas y los errores, es decir, de experiencia.

Su aporte al proceso de investigación es resultado fundamentalmente de la experiencia. Estos métodos posibilitan revelar las relaciones esenciales y las características fundamentales del objeto de estudio, accesibles a la detección senso perceptual, a través de procedimientos prácticos con el objeto y diversos medios de estudio. Su utilidad destaca en la entrada en campos inexplorados o en aquellos en los que destaca el estudio descriptivo (Villaverde, 2016).

Se menciona que el desarrollo en la experimentación y experiencia de fenómenos sociales, la experiencia docente y experimentación de otros casos de éxito, en la educación estamos viviendo un fenómeno social, como son las TIC en todos los componentes de la sociedad, y la influencia de las nuevas tecnologías ha hecho, que la educación evolucione hacia ese campo, el desarrollo de plataformas interactivas de manera sincrónica y asincrónica, es el nuevo paso para una educación de la nueva era.

2.3 BIBLIOGRÁFICO

El método bibliográfico en el cual se basa la investigación expresa que.

Es la base de la ciencia, la adquisición u obtención del conocimiento, organización y ampliación del mismo, así como su transmisión, requiere de normas especiales, de una metodología que precise y eduque el pensamiento y la expresión, que estimule y fortalezcan sus debilidades. Así pues, el método es un proceso lógico, surgiendo del razonamiento y la inducción (Navarro, 1982, p. 33).

La recopilación de información, por medio de blogs, repositorios de universidades, tesis de grado, artículos de revistas, documentos de sitios web, nutre y abaliza la investigación propuesta para dar solución al problema planteado y llegar a la consecución de los objetivos del plan de titulación.

2.4 POBLACIÓN, CRITERIO MUESTRAL Y MUESTRA:

En esta investigación tenemos una población de 4 docentes que se encuentran en la sección vespertina, de la Institución Educativa Fiscal Andrés F. Córdova de la ciudad de Quito, con una muestra de 3 docentes que conforman el área de Ciencias naturales por lo que la muestra va a ser el 75% de la población en la investigación.

2.4.1 POBLACIÓN:

Es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros" (López, 2004, Citado en Pineda, 1994 p. 23).

Tabla 1 Población de estudio

Ítem	Estrato	Población
1	Directivo	1
2	Docentes	2
	Total	3

Fuente: Datos de la Institución Educativa Fiscal "Andrés F. Córdova"

Elaborado por: Marco Enríquez Prado.

2.4.2 MUESTRA:

Es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. Hay procedimientos para obtener la cantidad de los componentes de la muestra como fórmulas, lógica y otros que se verá más adelante. La muestra es una parte representativa de la población (López, 2004, Citado en Pineda, 1994, p. 23).

La muestra en esta investigación son los 3 docentes que conforman el área de Ciencias Naturales de la institución educativa Fiscal Andrés F. Córdova, en la sección vespertina, a los que se les realizó una entrevista semiestructurada la cual arrojó los resultados.

2.4.3 MUESTREO:

Es el método utilizado para seleccionar a los componentes de la muestra del total de la población. "Consiste en un conjunto de reglas, procedimientos y criterios mediante los cuales se selecciona un conjunto de elementos de una población que representan lo que sucede en toda esa población" (López, 2004, Citado en Mata et al, 1997, p. 19).


2.5 TÉCNICA:

2.5.1 OBSERVACIÓN DE CAMPO

2.5.1.1 VISITAS ÁULICAS:

Se pudo corroborar por medio de la observación, que las clases dadas por los compañeros docentes son tradicionales-conductistas, se utiliza el ERCA como metodología para llevar la clase, que es la experiencia, reflexión, consolidación y aplicación. La visita áulica fue el jueves 2 de Mayo del presente a la cuarta hora que empieza de 15h30 a 16h10 la Licencia Hilda Salvador. En el cual presenta el plan de clase.

Figura 1 Plan de Clase

		INSTITUCIÓN EDUCATIVA FISCAL ANDRÉS F. CÓRDOVA				AÑO LECTIVO: 2018-2019	
PLAN DE CLASE							
1. DATOS INFORMATIVOS							
DOCENTE:		ÁREA/ASIGNATURA:	CIENCIAS NATURALES	SUBNIVEL	SUPERIOR	GRADO/CURSO:	DÉCIMO
Nº DE LA UNIDAD	1	TÍTULO DE LA UNIDAD	LA CLASIFICACIÓN DE LOS SERES VIVOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		O.CN.4.1. Describir los tipos y características de las células, el ciclo celular, los mecanismos de reproducción celular y la constitución de los tejidos, que permiten comprender la compleja estructura y los niveles de organización de la materia viva. O.CN.4.10. Utilizar el método científico para el desarrollo de habilidades de Investigación científica, que promuevan pensamiento crítico, reflexivo y creativo, enfocado a la resolución de problemas.	
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS				INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN			
UNIDAD 1 TEMA 2 10MOCN.4.1.7. Analizar los niveles de organización y diversidad de los seres vivos y clasificarlos en grupos taxonómicos, de acuerdo con las características observadas a simple vista y las invisibles para el ojo humano.				I.CN.4.1.1. Analiza el nivel de complejidad de la materia viva y los organismos, en función de sus propiedades y niveles de organización. (J.3.) Explica a partir de la indagación y exploración el nivel de complejidad de los seres vivos a partir del Analizar de sus propiedades, niveles de organización, diversidad y la clasificación de grupos taxonómicos dados.			

EJES TRANSVERSALES		PERÍODOS	SEMANA DE INICIO
Cultura del Buen Vivir La coherencia Este valor hace referencia a la conducta adecuada que debes tener en todos tus actos. El mayor ejemplo de coherencia está en la consistencia entre los pensamientos y las acciones.			
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN/TÉCNICA/INSTRUMENTO
Experiencia	Texto del estudiante.		Técnica: Prueba

<ul style="list-style-type: none"> • Activar de conocimientos previos a través de preguntas ¿Crees que es importante tener en cuenta la taxonomía popular para la clasificación científica o biológica de los seres vivos? ¿Por qué? <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar de gráficos, de videos, mapas y fotografías sobre la clasificación taxonómica. • Investigar los componentes de los sistemas de clasificación taxonómica. <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir la clasificación taxonómica. • Analizar la clasificación basada en dominios y reinos. <p>Aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asociar Realiza resúmenes por medio de organizadores asociando conocimientos anteriores y actuales. • Comparar entre clasificación de dominios y reinos. 	Láminas. Carteles. Folletos. Vídeos. Guía del docente. Laboratorio.	<ul style="list-style-type: none"> • Describe clasificación taxonómica. • Reconoce los componentes de los sistemas de clasificación taxonómica. • Analiza los componentes de los sistemas de clasificación taxonómica. • Reconoce la clasificación taxonómica. • <u>Define</u> la clasificación basada en dominios y reinos. 	Instrumento Cuestionario
---	--	---	------------------------------------

3. ADAPTACIONES CURRICULARES	
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN A SER APLICADA
<ul style="list-style-type: none"> • Dislexia: Incapacidad parcial o total para el aprendizaje de la lectura y escritura • Digrafía: Perturbación en la realización correcta de formas, tamaños, direcciones y presiones en la escritura • Disortografía: Incapacidad de estructurar gramaticalmente el lenguaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Programa de apoyo psicopedagógico o funciones básicas • Ejercicios previos a los aprendizajes académicos. • Psicomotricidad • Estimulación cognitiva, afectiva • Programa de Integración sensorial • Apoyo Psicopedagógico • Funciones Básicas • Ejercicios previos a los aprendizajes académicos • Adaptación a la metodología • Evaluación diferenciada con menor grado de dificultad a las destrezas con criterio de desempeño.

Fuente: Institución Educativa Fiscal “Andrés F. Córdova”

Elaborado por: Marco Enríquez Prado.

Se realizó durante la clase, lo planificado realizando a los estudiantes preguntas, las cuales ellos iban contestando de acuerdo al tema que fue la Taxonomía, es decir estímulo-respuesta netamente conductista. No se utilizó aparatos, ni herramientas tecnológicas, se dictó definiciones, se utilizó la pizarra para la explicación y por último se les pidió a los estudiantes que realicen un organizador gráfico que junto al docente lo iban construyendo.

2.6 ENTREVISTA

2.6.1 LA ENTREVISTA:

Es la técnica con la cual el investigador pretende obtener información de una forma oral y personalizada. La información versará en torno a acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de la persona tales como creencias, actitudes, opiniones o valores en relación con la situación que se está estudiando. (Hernández et al; 2006, p. 6). Se va a utilizar la entrevista para poder tener la información en la cual previamente se tenga las preguntas semiestructuradas para los docentes y con esta herramienta comprobar si utilizan las herramientas en su quehacer diario.

2.6.2 ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA:

- El investigador previamente lleva a cabo un trabajo de planificación de la misma elaborando un guion que determine aquella información temática que quiere obtener (Hernández et al; 2006, p. 6).

- Existe una acotación en la información y el entrevistado debe remitirse a ella. Ahora bien las preguntas que se realizan son abiertas. Se permite al entrevistado la realización de matices en sus respuestas que doten a las mismas de un valor añadido en torno a la información que den (Hernández et al; 2006, p. 8).

- Durante el transcurso de la misma se relacionarán temas y se irá construyendo un conocimiento generalista y comprensivo de la realidad del entrevistado (Hernández et al; 2006, p. 8).

- El investigador debe mantener un alto grado de atención en las respuestas del entrevistado para poder interrelacionar los temas y establecer dichas conexiones. En caso contrario se perderían los matices que aporta este tipo de entrevista y frenar los avances de la investigación (Hernández et al; 2006, p. 9).

En la investigación se realiza una entrevista semiestructurada con la finalidad de encaminar a la solución y consecución del objetivo de investigación, recopilar información, generalizar y establecer conexiones e interrelacionarla para luego analizar aspectos relevantes en la investigación notar cualidades similares y llegar a sacar conclusiones después de un análisis.

En nuestro caso se aplicó a los docentes de la Institución Educativa Fiscal Andrés F. Córdova una entrevista semiestructurada que arrojó los siguientes resultados:

Las preguntas semiestructuradas, se detallan a continuación, estas se realizan a partir de su práctica docente, experiencia y vivencias personales dentro del aula:

Pregunta uno:

¿Cuántos años de experiencia tiene en la docencia?

Pregunta dos:

¿Qué estrategias didácticas aplica en su práctica docente?

Pregunta tres:

¿Qué estrategias lúdicas aplica en su práctica docente?

Pregunta cuatro:

¿Qué estrategias tradicionales aplica en su práctica docente?

Pregunta cinco:

¿Qué herramientas tecnológicas aplica en su práctica docente?

Validado por la MSc. Lourdes Calderón.

Para esto se realizó una tabla con la que se va a trabajar con los datos recolectados, para ver sus similitudes, generalizarlas y sacar conclusiones y recomendaciones.

Tabla 2 Resultados de las entrevistas a los docentes de la Institución Educativa Andrés F. Córdova

Preguntas	Docente uno	Docente dos	Docente tres
¿Cuántos años de experiencia tiene en la docencia?	34 años de docencia	23 años de docencia	6 años de docencia
¿Qué estrategias didácticas aplica en su práctica docente?	En las planificaciones se utiliza el ERCA Experiencia,	Velar por los intereses de los estudiantes, la	El ERCA Experiencia, Reflexión,

	Reflexión, Conceptualización Aplicación.	estrategia más importante y significativa que es el ERCA que se basa en un ciclo de aprendizaje que llega al punto final que es la aplicación en donde los estudiantes ponen sus conocimientos en práctica y ojalá les sirva de apoyo en su vida diaria.	Conceptualización Aplicación.
¿Qué estrategias lúdicas aplica en su práctica docente?	Varias de acuerdo al tema, porque los estudiantes aprenden jugando, pero no dio una específica.	Que es basada en los juegos, aplicando valores, competencias entre los chicos, quien sabe sabe, y otros juegos que son importantes para los estudiantes y que le ponen bastante interés.	Se hacen motivaciones mediante gráficos, mediante juegos, que el estudiante pueda aprender de mejor manera, también se hacen evaluaciones a manera de juego. Para que ellos entiendan y aprendan sobre el tema que se está dando en clase.

<p>¿Qué estrategias tradicionales aplica en su práctica docente?</p>	<p>Por la carencia de muchas necesidades se refiere a aparatos tecnológicos. Pizarra, carteles, o material que los jóvenes traen para las exposiciones.</p>	<p>La pizarra como siempre el material más importante en la institución, marcadores, papelotes, y otras herramientas que suelen traer los estudiantes.</p>	<p>El pizarrón, los cuestionarios, antiguamente los trabajos que se les mandaba en casa, pero ahora ya no se puede por lo que se trabaja en el aula.</p>
<p>¿Qué herramientas tecnológicas aplica en su práctica docente?</p>	<p>Muy pocas, por la carencia de espacio físico, computadoras, infocus, la institución es un poco grande y muy poco se utiliza.</p>	<p>Siempre las he utilizado así sea con pocos minutos e incluso se me han quemado, ya que no tiene buena energía la institución, haciéndoles ver videos, pasando la tabla periódica</p>	<p>Las herramientas tecnológicas sería un laboratorio, cuando vamos ha hacer experimentos, entonces se utiliza el aula, los instrumentos que se necesitan para un laboratorio, en caso de que no haya laboratorio, a los estudiantes se les manda a ver muestras y con eso, se les explica la clase.</p>

Fuente: Institución Educativa Fiscal “Andrés F. Córdova”

Elaborado por: Marco Enríquez Prado.

2.6.3 ANÁLISIS

Se realiza una generalización de cada una de las preguntas formuladas en la entrevista, a los docentes del área de Ciencias Naturales de la sección vespertina, que se llevó a cabo en la Institución Educativa Fiscal Andrés F. Córdova, resaltando lo más relevante.

En la primera pregunta: ¿Qué estrategias didácticas aplica en su práctica docente?; las tres entrevistadas coincidieron en la experiencia, reflexión, conceptualización, aplicación, (ERCA) en este proceso se puede planificar las actividades de Educaplay.

Segunda pregunta: ¿Qué estrategias lúdicas aplica en su práctica docente?, todas las docentes coinciden en que el juego es la mejor estrategia, para que los estudiantes comprendan los temas de Ciencias Naturales, por lo que las actividades de Educaplay fomentan el juego, en cada una de las actividades que pueden hacer parte del proceso enseñanza aprendizaje

Tercera pregunta: ¿Qué estrategias tradicionales aplica en su práctica docente?, coincidieron los maestros en que la pizarra es un elemento esencial para el desarrollo de la clase, entre otros que mencionaron son los marcadores, papelotes, cuestionarios; se menciona que se trabaja en el aula, ya que no se envía en mayor parte deberes a la casa.

Cuarta pregunta: ¿Qué herramientas tecnológicas aplica en su práctica docente?, prácticamente no se aplican herramientas tecnológicas e incluso los docentes, no conocen la diferencia entre aparato tecnológico y herramienta tecnológica; la institución carece de computadoras, infocus, e internet que pueda dar abasto a todas los estudiantes, partiendo del desconocimiento docente, la guía metodológica será un instrumento funcional que ayudará a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.6.4 CONCLUSIONES

Según las entrevistas que se realizaron a las docentes del área de Ciencias Naturales podemos concluir, la necesidad que tiene la institución, de avanzar a un nuevo sistema de enseñanza, ya que netamente la educación se la está realizando de manera tradicional evidenciando esto en las entrevista realizada a los docentes, también se observó que las tres compañeras del área de Ciencias Naturales no conocían la diferencia entre aparato tecnológico y herramienta tecnológica, en su totalidad los docentes carecen de

conocimientos sobre TIC, la propuesta que es la realización de una guía metodológica de la plataforma Educaplay, ayudará a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje ya que esta herramienta se fomenta el constructivismo para los docentes y los estudiantes por medio de las actividades propuestas por el docente, como pueden ser adivinanzas, crucigramas, dictado, completar, ordenar letras, ordenar palabras, test, entre otras.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

“Diseñar una guía metodológica para docentes, para la utilización de la plataforma Educaplay, en el área de Ciencias Naturales, y mejorar el proceso enseñanza aprendizaje”

3.1. INTRODUCCIÓN

La propuesta de esta investigación se basa en la plataforma Educaplay, la cual se utilizará para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, potenciando las habilidades, destrezas, y mejor comprensión sobre los temas del área de Ciencias Naturales, en la institución Educativa Fiscal Andrés F. Córdova, calle Bruis Lexo Oex S12-27 y el Canelo, parroquia la Magdalena barrio Santa Anita, cantón Quito de la provincia de Pichincha – Ecuador.

La investigación que fue aplicada por medio de la entrevista, se hizo a los compañeros docentes del área de Ciencias Naturales, arrojó que uno de los inconvenientes más relevantes, es el nulo conocimiento de los docentes, entre herramienta tecnológica, y aparato tecnológico, que es un hardware y un software, por tal motivo es que la utilización de la tecnología en las aulas es casi nula.

Partiendo desde este punto, es de vital importancia la inclusión primero de aparatos tecnológicos como parte de la clase, segundo la aplicación de herramientas tecnológicas desde la planificación hasta la evaluación, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Ciencias Naturales, ya que las TIC permiten que las clases obtengan un valor agregado y la funcionalidad necesaria para que dentro del aula sean una herramienta atractiva, dinámica creativa, de fortalecimiento y motivadora para el proceso de enseñanza aprendizaje, y desarrolle habilidades y destrezas en los estudiantes de básica superior.

Educaplay es una herramienta amigable, está en español, inglés o francés, es fácil de utilizar, se la puede utilizar conectado a la red, o sin conexión, tiene la facilidad que puede integrar a otras herramientas en línea, como son por ejemplo la plataforma Moodle, Chamilo, entre otras, esta herramienta fue creada para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje,

posee actividades que pueden ser creadas por el docente de acuerdo al tema, la capacidad de sus estudiantes o nivel o año que cursen sus estudiantes, nombrando algunas ventajas relevantes, a continuación se realiza una tabla comparativa, en la cual podemos observar que Educaplay es la herramienta con más facilidades, de uso, más ventajas que las otras herramientas, además de ser una herramienta colaborativa, en la que otros usuarios pueden utilizar tu actividad para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 3 de Comparación de las diferentes herramientas

	<u>EDUCAPLAY</u>	<u>HOT POTATOES</u>	<u>JCLIC</u>	<u>KID PEDIA</u>
<u>DESCRIPCIÓN</u>	Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia. Los recursos generados con Educaplay pueden integrarse con LMS (Plataforma de Learning) pudiendo registrarse los resultados de las actividades y las evaluaciones además no requiere ningún software, solo necesitas un navegador y el plugin de flash. Educaplay es una plataforma para la creación de Actividades Educativas Multimedia. Te permite crear tus propias actividades educativas con un resultado atractivo y profesional.	Es un programa de autor que posibilita el desarrollo de actividades formativas de autoevaluación centradas en un test. Con el uso del programa el docente dispone de una herramienta con la que poder trasladar su experiencia didáctica al Internet de forma fácil y gratuita, en este caso su aplicación se enfocará en el ámbito de las Ciencias Sociales. Estos ejercicios se pueden publicar en un servidor Web y difundir a través de Internet, y ofrecen la gran ventaja de ser soportados por todos los navegadores modernos.	Es una herramienta de autor que permite al profesorado crear con facilidad recursos educativos digitales. JCLIC está formado por un conjunto de aplicaciones informativas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas.	Es un sitio web cuyas páginas pueden ser utilizadas por múltiples voluntarios a través del navegados web, son juegos educativos para pequeños a partir de 10 meses de edad según los propios desarrolladores, que tiene como meta ayudar a aprender a los niños de una manera divertida y en tres idiomas a elegir: español, inglés y francés.
<u>VENTAJAS</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Es una plataforma intuitiva y fácil de usar. - Es gratis y no necesita software de instalación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Es una herramienta que se puede ver de una manera muy fácil, pues una vez instalado no es 	<ul style="list-style-type: none"> - Son accesibles desde cualquier lugar, tanto del dentro como fuera. Por lo tanto se pueden continuar o 	<ul style="list-style-type: none"> - Totalmente interactivo. - Es tan fácil que un niño de 10 meses lo puede utilizar.

	<ul style="list-style-type: none"> - Permite la descarga de los recursos. - Genera recursos de manera inmediata. - Los recursos están disponibles para el público en general. - Los recursos generados se pueden imprimir y reproducir en cualquier navegador o de manera local desde diferentes medios de almacenamiento. - Podemos bajar a un servidor las actividades. No necesitamos bajar ninguna aplicación adicional. Los estudiantes aprenden jugando. Es una plataforma colaborativa. Las actividades generadas se pueden imprimir y reproducirse en cualquier navegador. -Se pueden bajar las actividades a los diferentes medios de almacenamiento. -Las actividades poseen tiempo y puntuación. 	<p>necesario conectarse a Internet para ingresar a su contenido.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Permite realizar una gran gama de ejercicios. - Las herramientas que se emplean son para todo tipo de evaluaciones. 	<p>realizar refuerzos en casa o servir para aquellos niños que por cualquier razón no están escolarizados de una forma ordinaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es un gran banco de recursos de desarrollo de actividades interactivas. - Al estar desarrollado mediante JAVA y trabajar con aplicaciones en línea, las actividades del Jelic podrán realizarse con independencia del sistema operativo del ordenador. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se lo puede utilizar en el celular, gracias a la tecnología.
--	--	---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> -Requiere un navegador y un plugin de flash. -Se puede insertar imágenes, archivos de audio y video. -Se pueden embeber en páginas CMS como webs o blocs. 			
<u>DESVENTAJAS</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Una vez descargado no se pueden modificar los recursos. - No permite la puntuación en las plataformas LMS. - Algunas actividades son limitadas en su uso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se necesita tener acceso a internet para evaluar a los alumnos. - Si el alumno no aprendió correctamente a usar el software correctamente tendrá problemas para elaborar sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tras una larga exposición ante actividades con el mismo formato puede producir una mecanización de la tarea con la consiguiente desmotivación, dejando de ser un agente motivador. - Se necesitará conocimientos básicos de informática debido a que pueden surgir dificultades en su utilización. - El mayor inconveniente que encontramos en esta herramienta es que al elegir la respuesta entre varias opciones corremos el riesgo de que el alumno no realice los procedimientos necesarios para el cálculo de los ejercicios propuestos y elija la respuesta al azar. 	<ul style="list-style-type: none"> - No puede decidir quién realice mejor la tarea. - Cualquiera puede editar el contenido. - La violación de derechos del autor es otra desventaja que incluso puede generar problemas legales.

Fuente: Institución Educativa Fiscal “Andrés F. Córdova”

Elaborado por: Marco Enríquez Prado.

Dentro de la estructura de la propuesta se podrá visualizar algunas temáticas como:

3.2 FUNDAMENTACIÓN:

La siguiente propuesta de investigación se lleva a cabo en base del análisis bibliográfico, científico, analizando y basándose en fundamentos filosóficos, pedagógicos, legales, y tecnológicos, los cuales conforman la validez de la propuesta, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, que se requiere, llevar a otro nivel a docentes y alumnos, para que el proceso tenga los resultados óptimos para los estudiantes, y los docentes puedan mejorar su clase, llevando de una clase tradicional a una clase en donde el estudiante aprenda jugando, construyendo su propio conocimiento por medio del desarrollo de las actividades que brinda la plataforma Educaplay.

3.2.1 FILOSÓFICA

Es el pensamiento basado en el conocimiento, literalmente es amor a la sabiduría, el acto de pensar, discernir, dar solución a un problema, el pensamiento humano y parte de la filosofía es la ciencia y la tecnología que nos lleva a dar soluciones, prácticas, que nos conlleven a un conocimiento significativo, haciendo comprendo aprendo, y basados La Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI-en su artículo 2 literal h, en sus principios generales reza:

Ínter aprendizaje y multiaprendizaje: Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo (Presidencia de la República del Ecuador, 2011, p. 9).

El desarrollo de un estudiante con instrumentos tecnológicos que le enseñen a pensar, razonar, resolver, reflexionar, discernir, criticar, investigar, fomentar habilidades y destrezas que le ayuden a su crecimiento integral.

3.2.2 PEDAGÓGICO

Ciencia perteneciente a las Ciencias Sociales y Humanas que se encarga del estudio de la educación, la educación como fenómeno social y cultural; orienta a la educación con ciertos principios, métodos, técnicas, teorías; los cuales en el presente proyecto, se basa en la teoría constructivista, desarrollada por los tres principales filósofos que fueron Vygotsky, Piaget y Ausubel.

Los pedagogos Vigotsky, Piaget y Ausubel, son los mejores exponentes del constructivismo, que hoy en día se utiliza y se puede seguir realizando por medio de la tecnología, por medio de las herramientas tecnológicas, por lo que las actividades de Educaplay fomentan esto para los estudiantes del siglo XXI, y realizando la guía metodológica para docentes, nos ayudará a mejorar el proceso de construcción del conocimiento, por cada uno de los estudiantes por separado y también en grupo, se fortalecerá su asimilación de los temas y cada vez que realicen una actividad ellos tendrán un conocimiento significativo y llegaran a su zona de desarrollo próximo (ZDP) con ayuda del docente y de sus compañeros, explicado en cada uno de los aportes de los pedagogos citados.

3.2.3 LEGAL

La fundamentación legal, reza en cada una de las leyes que se encuentran en la constitución, leyes, acuerdos, reglamentos que estén en vigencia en el Ecuador.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI-en su artículo 2 literal b, h, q y u en sus principios generales establece:

b. Educación para el cambio.- La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales (Presidencia de la República del Ecuador, 2011, p. 8)

h. Ínter aprendizaje y multiaprendizaje.- Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo (Presidencia de la República del Ecuador, 2011, p. 9).

q. Motivación.- Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación (Presidencia de la República del Ecuador, 2011, p. 9).

u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos.- Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica (Presidencia de la República del Ecuador, 2011, p. 10).

En el literal b se hace referencia a la propuesta cuando dice: constituye un instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida; la tecnología ha transformado todos los campos de la sociedad, y por medio de ella va desarrollando a nuestro país, el incluir a la tecnología y a las herramientas tecnológicas en el sistema educativo y a la vida de nuestros estudiantes estamos contribuyendo con el desarrollo de esa persona y por ende con el desarrollo de la sociedad.

En el literal h se hace referencia a la propuesta ya que la potencia la capacidades humanas por medio de la tecnología, desarrollaran habilidades y destrezas que se encuentran en el currículum 2016 del Ministerio de Educación, que un estudiante del siglo XXI necesita como son la capacidad de analizar, describir, explicar, indagar, formular, identificar, analizar, inferir, experimentar, elaborar, innovar, pensar críticamente, colaborar, resolver problemas, creatividad y pensamiento lógico.

En el literal q se hace referencia a la propuesta a la motivación; puesto a que es una herramienta que va a motivar a los estudiantes por medio del juego y la interacción por medio de las actividades que va a ir realizando y descubriendo mientras aprende.

En literal q se hace referencia a la propuesta a la investigación, el momento que ellos exploran e interactúan con la plataforma construyen y desarrollan su creatividad formando conocimientos significativos, que llevarán al desarrollo personal.

3.2.4 TECNOLÓGICO

El desarrollo de la tecnología en todos los campos de la sociedad a formado una revolución tecnológica, dentro de este contexto se encuentra la educación, como pilar fundamental para seguir creciendo como sociedad, las TIC tecnologías de la información y la comunicación, aplicados a la educación es así que, en el artículo 347 de la Constitución de la República, será responsabilidad del Estado, literal 8: “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Constitución de la República del Ecuador, 2008, p. 157).

3.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La presente investigación se fundamenta en el constructivismo por lo que para su sustento teórico, según Vigotsky (1931) enfatiza que la influencia de los contextos sociales y culturales en la apropiación del conocimiento y pone gran énfasis en el rol activo del maestro mientras que las actividades mentales de los estudiantes se desarrollan “naturalmente”, a través de varias rutas de descubrimientos: la construcción de conocimientos significados, los instrumentos para el desarrollo cognitivo y la zona de desarrollo próximo (ZDP).

Según el autor Bolaños et al (2011) su concepto básico es el de la ZDP, según la cual cada estudiante es capaz de aprender una serie de aspectos que tienen que ver con su nivel de desarrollo, pero existen otros fuera de su alcance que pueden ser asimilados con ayuda de un adulto o de iguales más aventajados. En este tramo entre lo que el estudiante puede aprender por si solos y lo que puede aprender con ayuda de otros, es lo que se denomina ZDP (Bolaños et al; 2011).

Vigotsky en 1931 hizo referencia a la zona de desarrollo próximo ZDP y esto a través de varias rutas de descubrimiento, como realizar las actividades en la plataforma Educaplay, allí ellos podrán construir su propio conocimiento y será un conocimiento significativo hasta

llegar al siguiente nivel ZDP, ya que la herramienta fomenta su desarrollo cognitivo, lógico, intuitivo, creativo (Bolaños et al; 2011).

Según Piaget (1969) si el desarrollo intelectual es un proceso de cambios de estructuras desde las más simples a las más complejas, las estructuras de conocimiento son construcciones que se van modificando mediante los procesos de asimilación y acomodación de esquemas (Bolaños et al; 2011); los nuevos esquemas que podrán ser planificados en la plataforma por medio de las actividades como son: completar, crucigramas, diálogos, ordenar letras, ordenar palabras, relacionar, sopa de letras, entre otras actividades en las cuales asimilara y legara a la construcción de su propio conocimiento.

El principal aporte de la teoría de Ausubel en 1983 define al constructivismo como un modelo de enseñanza por exposición, para promover al aprendizaje significativo en lugar del aprendizaje de memoria (Bolaños et al; 2011).

De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del estudiante, cuando este relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente obtenidos (Bolaños et al; 2011); una vez que la persona realiza sus actividades programadas en clase o en su casa puede llegar a conectar sus aprendizajes los anteriores con los nuevos y hacer un aprendizaje significativo.

Los pedagogos Vigotsky, Piaget y Ausubel, son los mejores exponentes del constructivismo, que hoy en día se utiliza y se puede manejar por medio de herramientas tecnológicas: por lo que las actividades de Educaplay fomentan la utilización del constructivismo para los estudiantes del siglo XXI, y la guía metodológica para docentes, ayudará a mejorar el proceso de construcción del conocimiento, por cada uno de los estudiantes por separado y también en grupo; se fortalecerá su asimilación de los temas y cada vez que realicen una actividad tendrán un conocimiento significativo y llegaran a su zona de desarrollo próximo (ZDP) con ayuda del docente y de sus compañeros.

3.4. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

3.4.1. ANTECEDENTES

La propuesta se da en el instante que debemos aprovechar la tecnología, para mejorar nuestras clases tradicionales, no es posible que viviendo en el siglo XXI, y teniendo

estudiantes que viven y respiran tecnología, no la apliquemos en la educación, el juego hace que se despierte el interés en los estudiantes, los motive a aprender por si solos y no de manera obligada, despierte su creatividad, desarrolle el interés por la ciencia.

3.4.2 JUSTIFICACIÓN:

Este proyecto se justifica, ya que propone un sistema didáctico de actividades lúdicas fáciles de usar tanto para el docente que crea, y ocupa actividades que han hecho otros docentes, como para el estudiante que es el directo usuario y responsable de su propio conocimiento, para realizar lo antes dicho se elabora una guía completa de utilización del software, en las cuales incluye como registrarse, y como realizar las 16 actividades de Educaplay.

3.4.3 OBJETIVOS:

3.4.3.1 OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA

Realizar una guía metodológica útil y de fácil comprensión para el uso de la plataforma Educaplay para docentes del área de Ciencias Naturales de Básica Superior de la Institución Educativa Fiscal Andrés F. Córdova.

3.4.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Recopilar información sobre la plataforma Educaplay.
- Realizar la guía metodológica para docentes de la plataforma Educaplay.

3.4.3.3. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

La propuesta es factible, puesto que se tiene el apoyo de las autoridades de la institución, de los compañeros docentes del área de Ciencias naturales sección vespertina y de los recursos necesarios para su aplicación, al ser una herramienta libre no necesita de instalación de un programa en la computadora y es compatible con otras herramientas como otras herramientas como son Moodle, Blackboard, Canvas o cualquier otro LMS (Learning Management System) significa Sistema de Gestión de Aprendizaje, compatible con SCORM. Que significa en español Modelo de Referencia para Objetos de Contenido

Compatible Aplicación SCORM te permite empaquetar tu contenido y compartirlo con otros sistemas.

3.4.3.4 VENTAJAS

- Tiene un software libre.
- Es una plataforma amigable, intuitiva, e fácil uso
- Interacción con otros usuarios de forma sincrónica y asincrónica
- Podemos bajar a un servidor las actividades
- Se puede utilizar actividades creadas por otros usuarios.
- No necesitamos bajar ninguna aplicación adicional.
- Está totalmente en español.
- Podemos crear nuestras propias actividades.
- Los estudiantes aprenden jugando.
- Es una plataforma colaborativa.
- Los recursos creados son compatibles con plataformas LMS
- Se pueden embeber en páginas CMS como webs o blocs.
- Las actividades generadas se pueden imprimir y reproducirse en cualquier navegador.
- Se pueden bajar las actividades a los diferentes medios de almacenamiento.
- Las actividades poseen tiempo y puntuación.
- Requiere un navegador y un plugin de flash.
- Se puede insertar imágenes, archivos de audio y video.
- Las actividades se las puede realizar para todos los niveles de educación desde pre-básica, básica, básica superior, bachillerato hasta el nivel superior que son universidades.

3.4.3.5 DESVENTAJAS

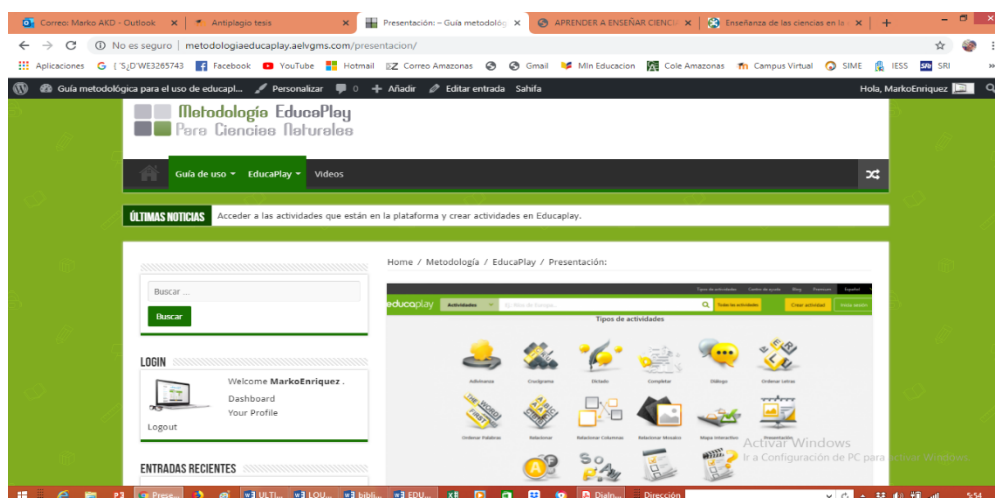
- Una vez descargado no se pueden modificar las actividades de Educaplay.
- No permite la puntuación en las plataformas LMS.
- Algunas actividades son limitadas en su uso.

- En las actividades bajadas, por medios de almacenamiento no hay el tiempo ni la puntuación.
- Para las actividades de dictado es necesario tener micrófonos y parlante.
- Como es un programa estándar, al usar un error de teclado, le baja puntos en el resultado final.
- Una vez descargado no se pueden modificar la actividad.

Después de haber realizado la investigación pertinente para la utilización de la plataforma Educaplay para la mejora del proceso enseñanza aprendizaje, la propuesta se compone de dos partes básicas que son: **cómo registrarme en la plataforma Educaplay**, y una vez registrado, necesito conocer **cómo puedo acceder a las actividades** que están en la plataforma para utilizarlas, y **cómo crear las actividades** que tenemos en la plataforma Educaplay cuenta con dieciséis tipos de actividades interactivas: Adivinanza, Crucigrama, Dictado, Completar, Diálogo, Ordenar letras, Ordenar palabras, Relacionar, Relacionar Columnas, Relacionar Mosaicos, Mapa interactivo, Presentación, Ruleta de palabras, Sopa de letras, Test, Video Quiz.

Las actividades se pueden elaborar con enunciados de texto, imagen y audio, lo cual de un abanico interesante de posibilidades para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Ciencias Naturales.

A continuación se presenta la página web de la propuesta desarrollada por el autor de la investigación.



Fuente: <http://metodologiaeducaplay.aelvgms.com/presentacion/>

Elaborado por: Marco Enríquez Prado.

PORTADA: Se presenta la pantalla inicial al ingresar la dirección electrónica de la guía metodológica de la plataforma EducaPlay, <http://metodologiaeducaplay.aelvgms.com/>

3.4.4. COMPONENTES

3.3.4.1 GUÍA DE USO

3.3.4.1.1 PRESENTACIÓN

La presente guía metodológica establece las orientaciones generales encaminadas a fortalecer el proceso *enseñanza aprendizaje*, es una pauta para el docente en la aplicación de las **TIC**, explica paso a paso las actividades que puede elaborar el docente en la plataforma **EducaPlay** acorde a su necesidad y realidad de la «*era digital*».

Es una aproximación a la comprensión de las actividades educativas gratuitas, comprende desde cómo acceder la plataforma, registrarse y desarrollar las *actividades educativas multimedia* disponibles en la misma; esta guía nos da a conocer el funcionamiento, características y propiedades de la plataforma para hacer de esta herramienta online una práctica diaria en el proceso educativo, mediado por las TIC.

3.3.4.1.2 INTRODUCCIÓN

La guía metodológica es una página web en WordPress que encamina al docente a utilizar la plataforma Educaplay, explicando las características, ventajas, desventajas y la creación paso a paso de actividades que ayuden a la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que las TIC fomentan el desarrollo de destrezas y habilidades en el docente y por ende en el estudiante, formando estudiantes con habilidades del siglo XXI. El docente puede utilizar las actividades ya hechas por otros docentes de la comunidad o las que el docente vaya creando de acuerdo a su necesidad pedagógica.

3.3.4.1.3 PROPIEDADES

La guía metodológica está en la página web de WordPress; contiene **tres menús:**

1. Primer menú es la Guía de uso: En el cual contiene **tres submenús** que son: presentación, introducción y propiedades.

1.1 Presentación: Se da a conocer el objetivo de la guía metodológica.

1.2 Introducción: Para qué está hecha la guía metodológica.

1.3 Propiedades: Se detalla cómo se usa la guía metodológica.

2. El segundo menú es Educaplay: en el contiene **tres submenús** que son: característica, registro y actividades.

2.1 Características: Se resumen las características multimedia que posee la plataforma Educaplay.

2.2 Registro: Se detalla paso a paso cómo registrarse en Educaplay.

2.3 Actividades: Se detalla paso a paso como realizar las actividades en las que se despliegan: relacionar, sopa de letras, adivinanza, completar, ordenar palabras, crucigrama, relacionar columna, dictado, ordenar letras y test; que son actividades aplicables al proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales.

3. El tercer menú es Multimedia: Existen videos de apoyo; son instructivos para el uso de la plataforma Educaplay.

Tabla 4 Ventajas y desventajas de la plataforma

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> • Tiene un software libre. • Es una plataforma amigable, intuitiva, e fácil uso • Interacción con otros usuarios de forma sincrónica y asincrónica • Podemos bajar a un servidor las actividades • Se puede utilizar actividades creadas por otros usuarios. • No necesitamos bajar ninguna aplicación adicional. • Está totalmente en español. • Podemos crear nuestras propias actividades. • Los estudiantes aprenden jugando. • Es una plataforma colaborativa. • Los recursos creados son compatibles con plataformas LMS 	<ul style="list-style-type: none"> • Una vez descargado no se pueden modificar las actividades de Educaplay. • No permite la puntuación en las plataformas LMS. • Algunas actividades son limitadas en su uso. • En las actividades bajadas, por medios de almacenamiento no hay el tiempo ni la puntuación. • Para las actividades de dictado es necesario tener micrófonos y parlante. • Como es un programa estándar, al usar un error de teclado, le baja puntos en el resultado final. • Una vez descargado no se pueden modificar la actividad.

<ul style="list-style-type: none"> • Se pueden embeber en páginas webs o blocs. • Las actividades generadas se pueden imprimir y reproducirse en cualquier navegador. • Se pueden bajar las actividades a los diferentes medios de almacenamiento. • Las actividades poseen tiempo y puntuación. • Requiere un navegador y un plugin de flash. • Se puede insertar imágenes, archivos de audio y video. • Las actividades se las puede realizar para todos los niveles de educación desde pre-básica, básica, básica superior, bachillerato hasta el nivel superior que son universidades. 	
---	--

Fuente: Institución Educativa Fiscal “Andrés F. Córdova”

Elaborado por: Marco Enríquez Prado.

3.3.4.1.4 EDUCAPLAY

3.3.4.1.4.1 CARACTERÍSTICAS:

Es una plataforma de fácil acceso amigable, intuitiva, posee videos tutoriales los cuales ayudan a el uso y creación de actividades, cada actividad se obtiene un código embeb, y un enlace que es la url que nos lleva a la página de Educaplay donde está la actividad, esto permite incrustarse en blogs o páginas web, se puede integrar a (CMS) Sistemas de gestión de contenidos como páginas, blogs como Word Press Joomla, Drupal,

Blogger y (LMS) Sistema de gestión de aprendizaje cualquier LMS compatible con SCORM, como: Moodle, Litmos, Chamilo, Saba, eLis, Blackboard y Google Classroom.

3.3.4.1.4.2 REGISTRO

Paso a paso como puede registrarse en la plataforma Educaplay.

3.3.4.1.4.3 ACTIVIDADES

Se despliegan todas las actividades que están hechas en la plataforma Educaplay.

3.3.4.1.4.4 MULTIMEDIA:

Material de apoyo que ayuda a comprender mejor el funcionamiento de la plataforma Educaplay.

3.3.5. CÓMO ACCEDER Y REGISTRARSE EN LA PLATAFORMA EDUCAPLAY.

Para acceder a la plataforma Educaplay puedes escribir los siguientes link:
<https://es.educaplay.com>

Para registrarse se debe hacer clic en:

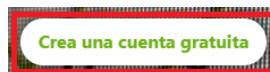


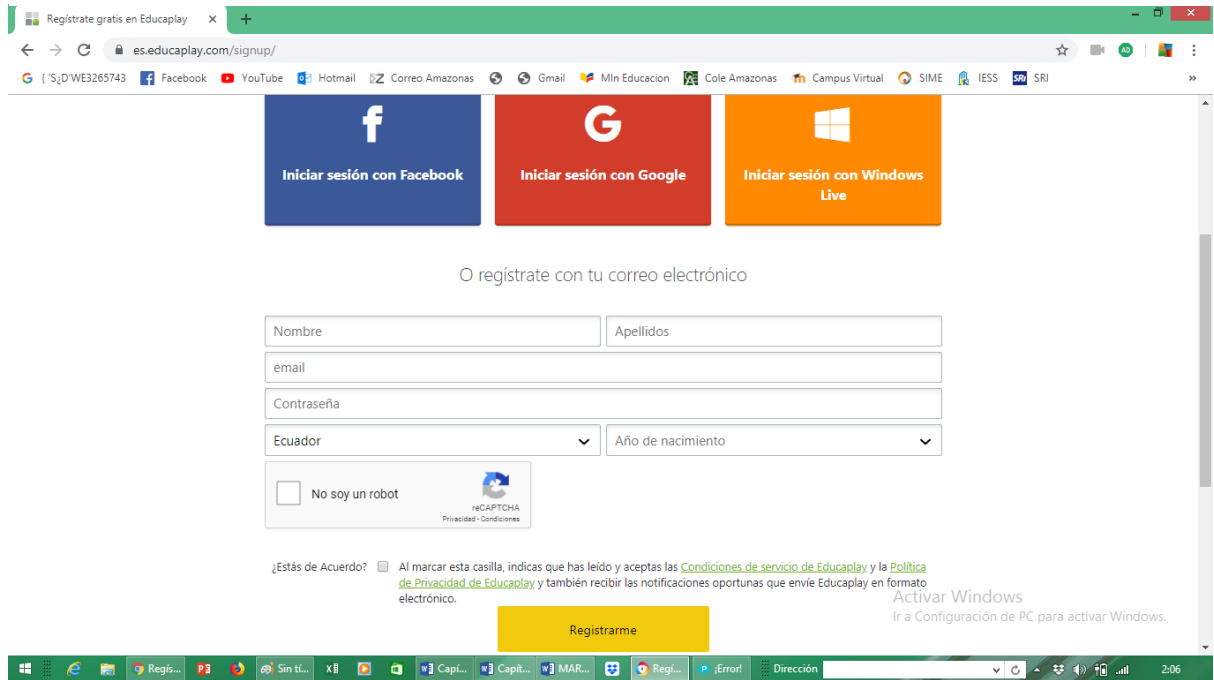
Figura 2 Crea una cuenta gratuita



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Luego aparece la siguiente pantalla; en donde se tiene que llenar el formulario si se quiere registrar con el mail se debe escribir todos los datos o se puede escoger iniciar con Facebook,

Figura 3 Registro por medio de Facebook, google, Windows Live o correo electrónico

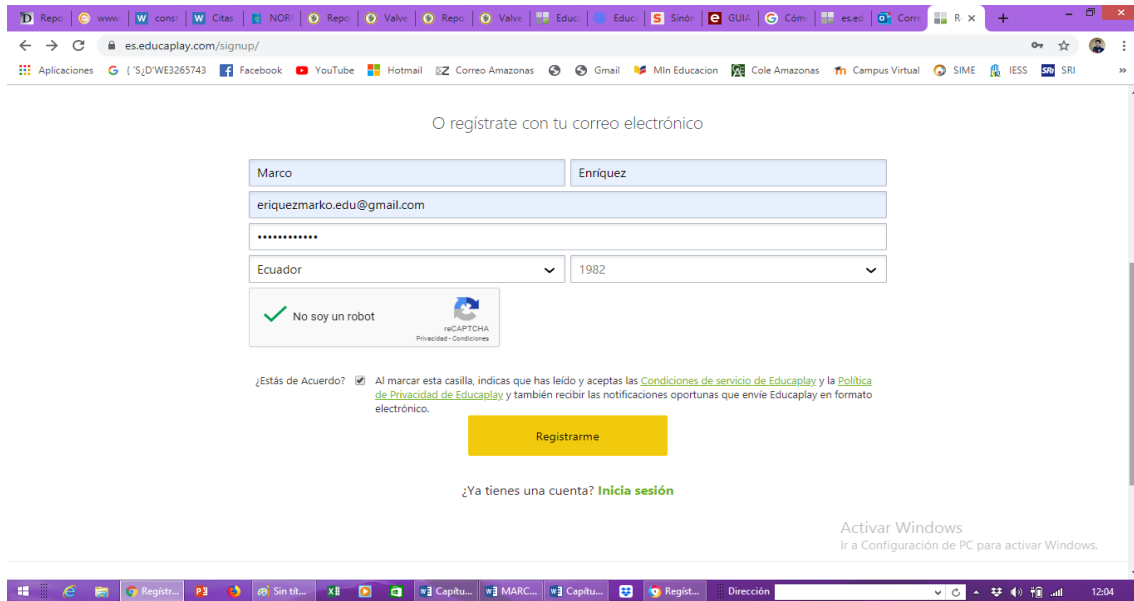


Google, Windows Live o con tu correo electrónico.

Fuente: <https://www.educaplay.com/signup/>
Elaborado por: Marco Enríquez P.

En este caso el registro fue con el correo electrónico.

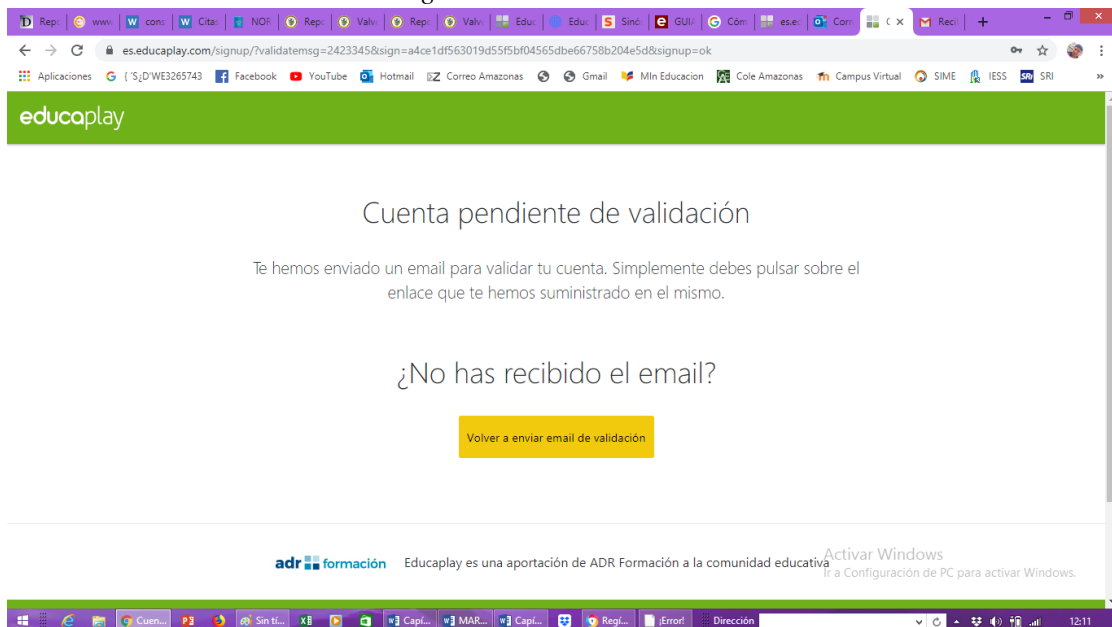
Figura 4 Registro por correo electrónico



Fuente: <https://www.educaplay.com/signup/>
Elaborado por: Marco Enríquez P.

Después saldrá la siguiente información; cuenta pendiente de validación, para lo hay que validar la información abriendo el mail, si no recibe el mail con la validación se debe hacer clic en **Volver a enviar validación**

Figura 5 Validación de mail

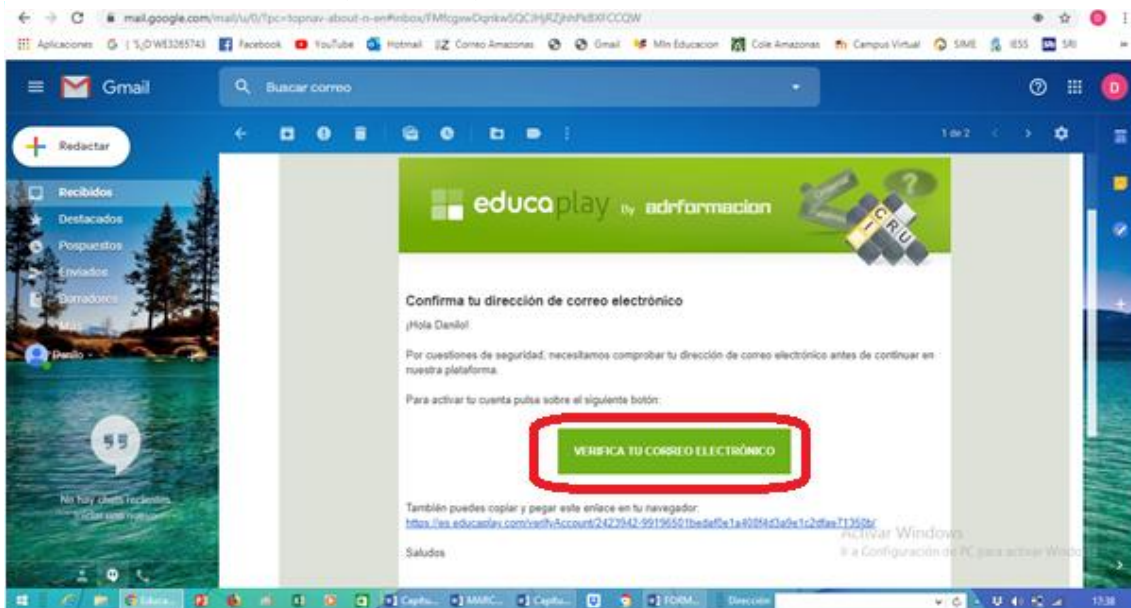


Fuente: <https://www.educaplay.com/signup/?validatemsg=2435921&sign=097d661783d553df22f6692943c5efe5b7c4c418&signup=ok>
Elaborado por: Marco Enríquez P.

VERIFICA TU CORREO ELECTRÓNICO

En el correo electrónico aparecerá el mensaje de

Figura 6 Verificación de correo electrónico



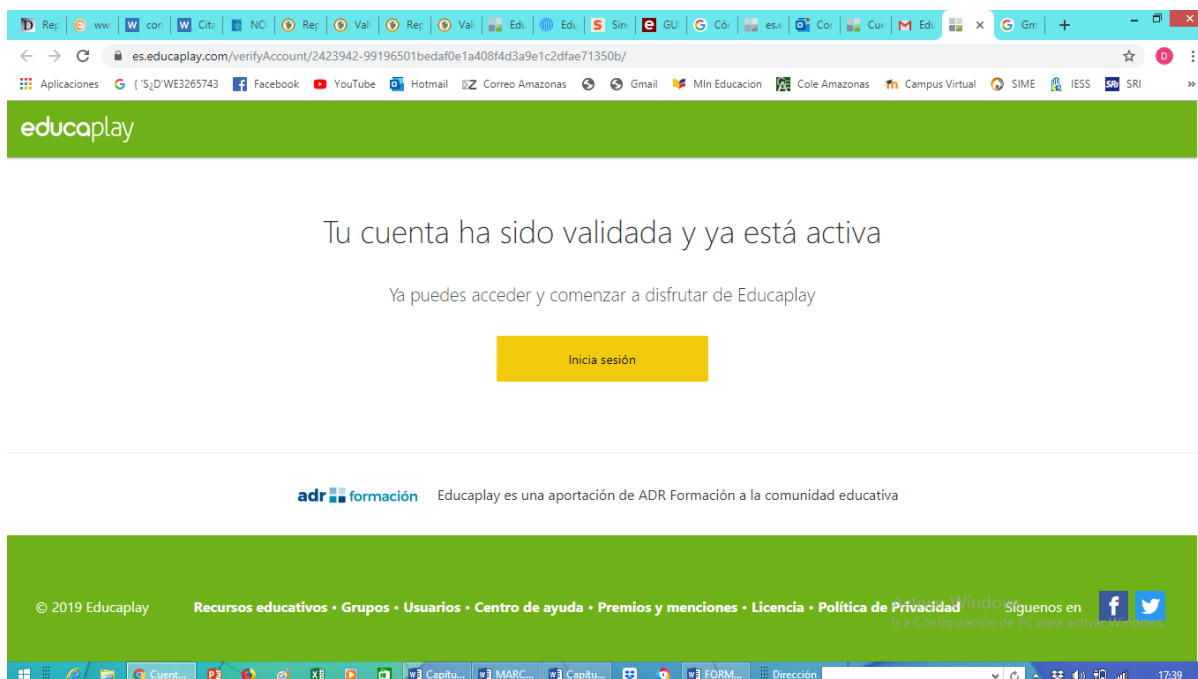
Fuente: <https://www.educaplay.com/signup/?validatemsg=2435921&sign=097d661783d553df22f6692943c5efe5b7c4c418&signup=ok>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Y a continuación aparece: Tu cuenta ha sido validada y ya está activa, ya puedes acceder y comenzar a disfrutar de Educaplay; clic en

Inicia sesión

Figura 7 Verificación de la cuenta



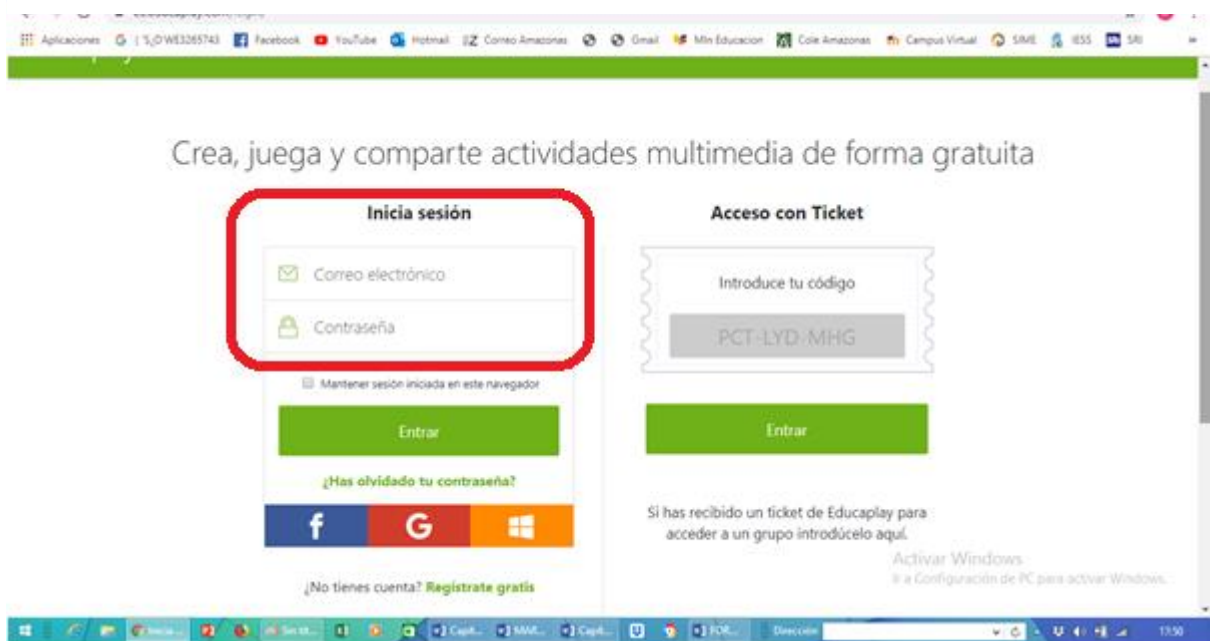
Fuente: <https://www.educaplay.com/verifyAccount/?validatemsg=2435921&sign=097d661783d553df22f6692943c5efe5b7c4c418&signup=ok>

Elaborado por: Marco Enríquez P

En esta sección se deberá escribir los datos con los que te registraste y dar clic en

Inicia sesión

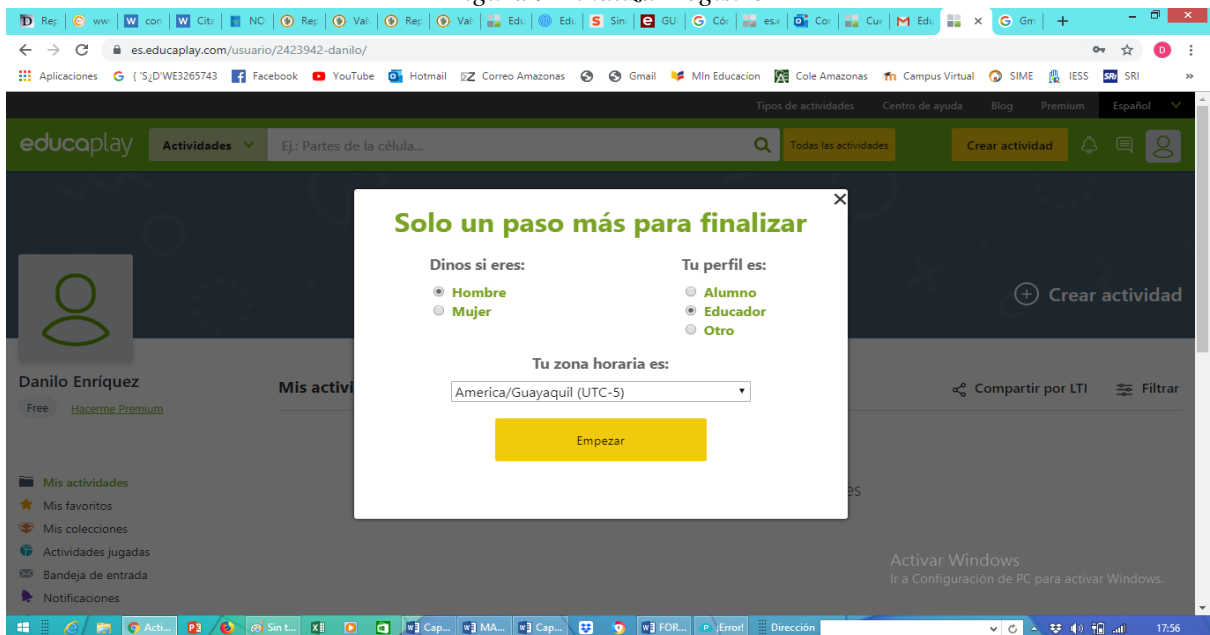
Figura 8 Inicio de sesión



Fuente: <https://www.educaplay.com/login/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Antes de empezar a usar la plataforma aparecerá la ventana en la cual se debe indicar y señalar si eres: hombre o mujer y si tu perfil es de: Alumno/Educador/Otro y la zona horaria de tu país y finalmente se termina el registro.

Figura 9 Finalizar registro

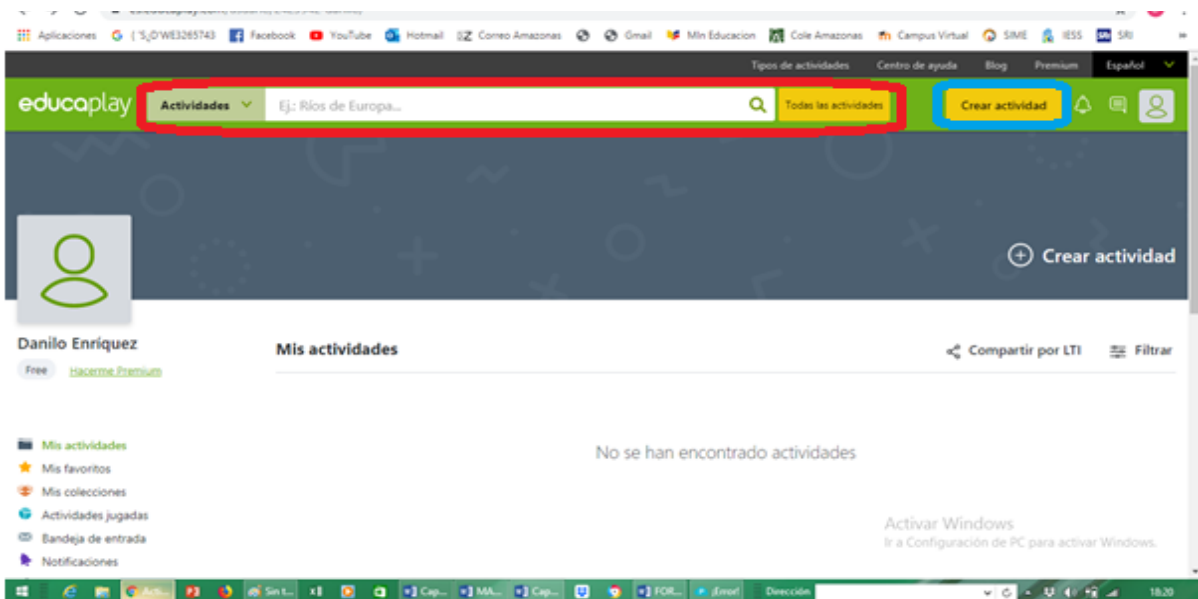


Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

3.3.6. Acceder a las actividades que están en la plataforma y crear actividades en Educaplay.

- En la parte superior aparecerá **Actividades** que es un buscador de actividades que están realizadas por otros docentes de la comunidad Educaplay, de acuerdo a las necesidades de cada docente.
- En el botón de **Crear actividad** se crean actividades de acuerdo a los intereses, de los docentes

Figura 10 Actividades

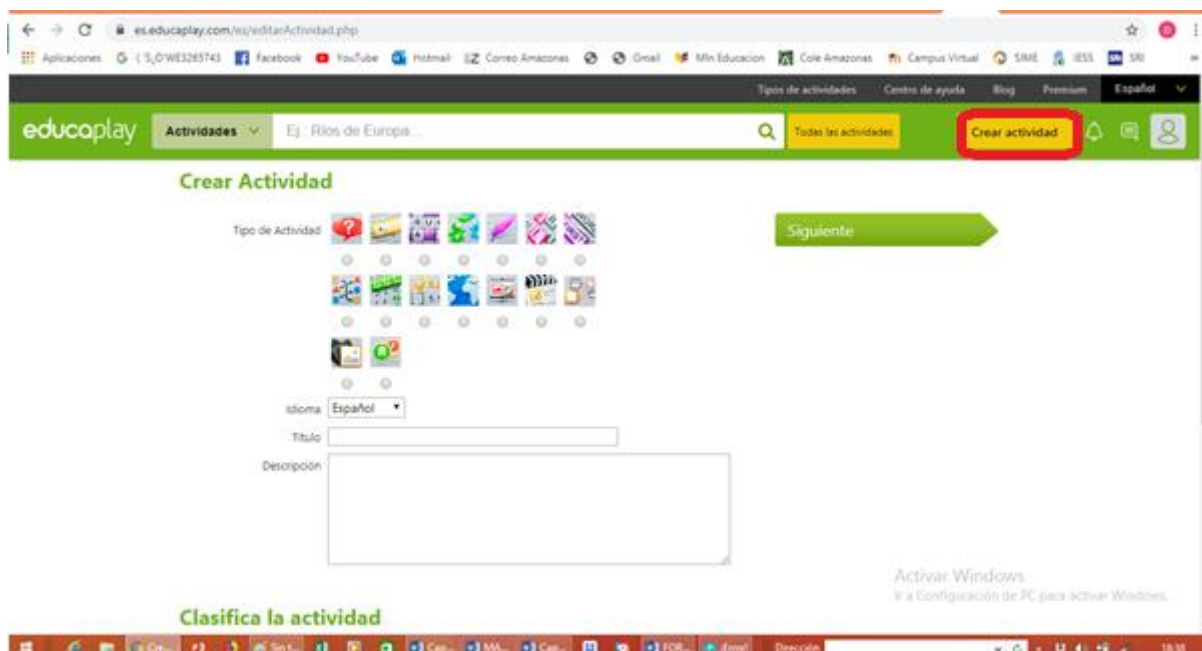


Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Cuando se hace clic en **Crear actividad.**

Figura 11 Crear actividad



Fuente: <https://www.educaplay.com/en/editarActividad.php>

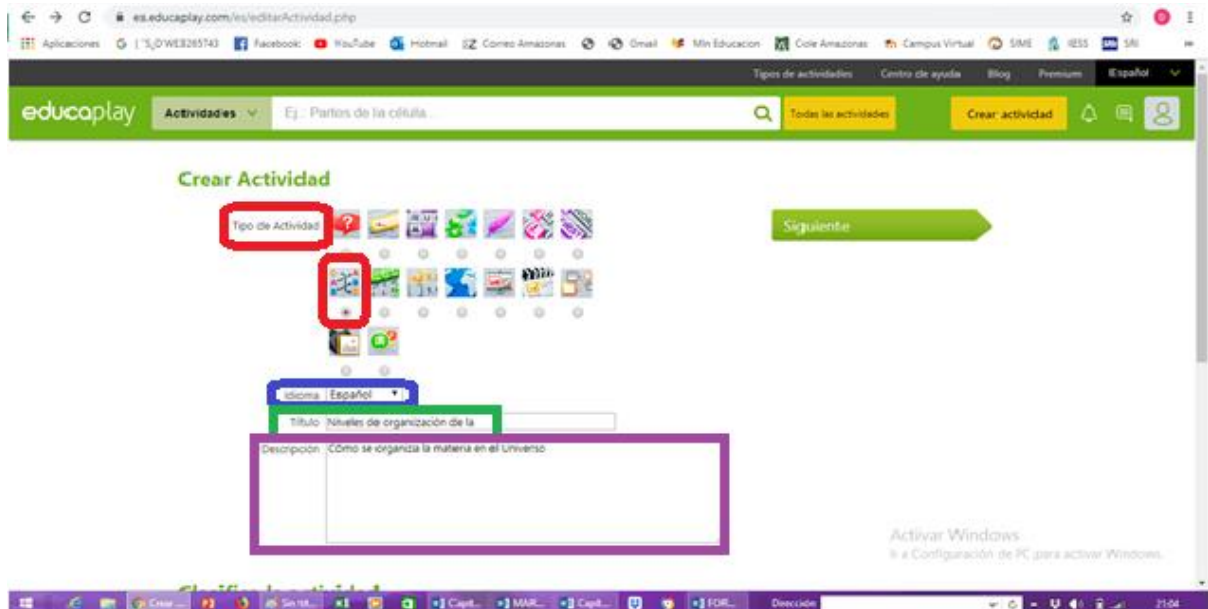
Elaborado por: Marco Enríquez P

Se deberá escoger:

- **Tipo de actividad** Relacionar
- **Idioma** Español
- **Título** Niveles de organización de la materia

- **Descripción** Cómo se organiza la materia en el Universo, relacionar el concepto con su definición.

Figura 12 Crear relacionar



Fuente: <https://www.educaplay.com/en/editarActividad.php>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Clasifica la actividad:


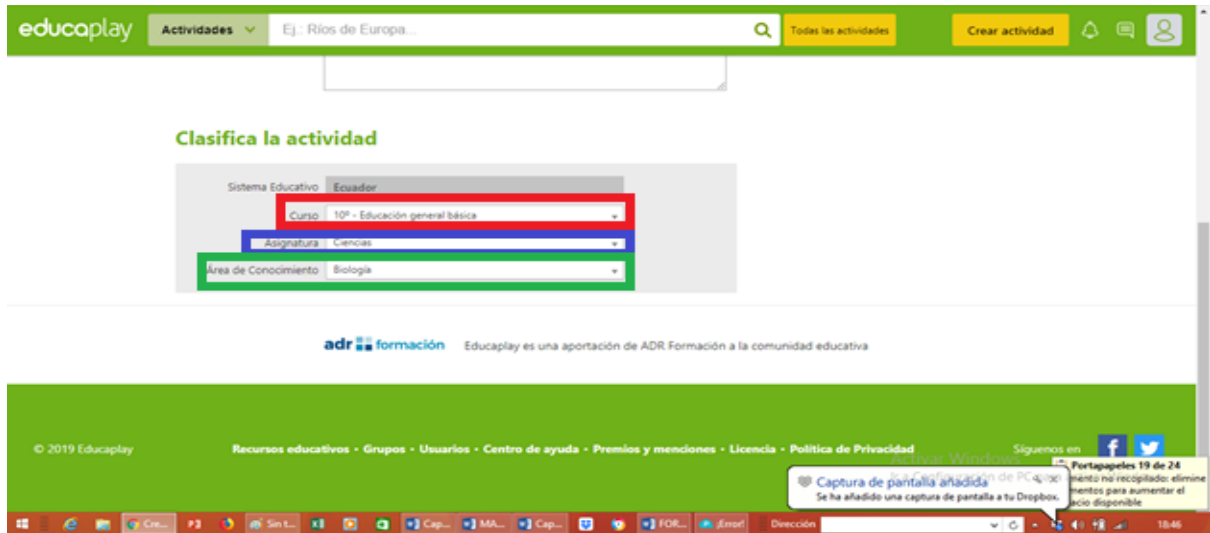
- Sistema educativo: está predeterminado Ecuador
 - Curso: se despliega los niveles de Educación: 10mo de Educación general Básica
 - Asignatura: se despliega varias asignaturas: Ciencias
 - Área: Se despliega dos predeterminadas: Biología
- Luego el clic en siguiente: 

Figura 13 Clasifica la actividad



Fuente: <https://www.educaplay.com/en/editarActividad.php>

Elaborado por: Marco Enríquez P

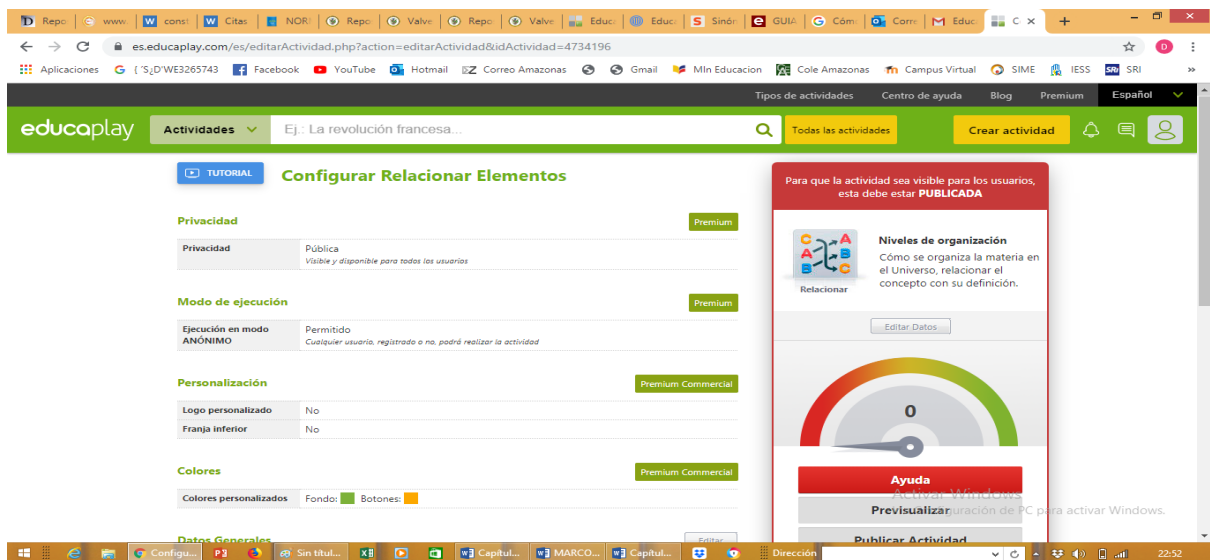
Para poder realizar eficientemente la actividad es necesario dar clic en:



Se despliega la configuración de la actividad que en este caso es:

Configurar Relacionar Elementos

Figura 14 Configurar relacionar los elementos



Fuente: <https://www.educaplay.com/en/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=4749292#>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Como es una cuenta free, es decir gratuita: No se puede configurar la **privacidad, modo de ejecución que son para cuentas premium**; ni tampoco se puede configurar: personalización y colores, ya que son para cuentas premium comerciales.

Figura 15 Actividad relacionar

Privacidad	Pública <i>Visible y disponible para todos los usuarios</i>	Premium
Modo de ejecución	Ejecución en modo ANÓNIMO: Permitido <i>Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad</i>	Premium
Personalización	Logo personalizado: No Franja inferior: No	Premium Commercial
Colores	Colores personalizados: Fondo: Botones: 	Premium Commercial

Fuente:

<https://www.educaplay.com/en/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=4749292#>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Bajamos el cursor hasta: **Datos Generales** hacer clic en Editar

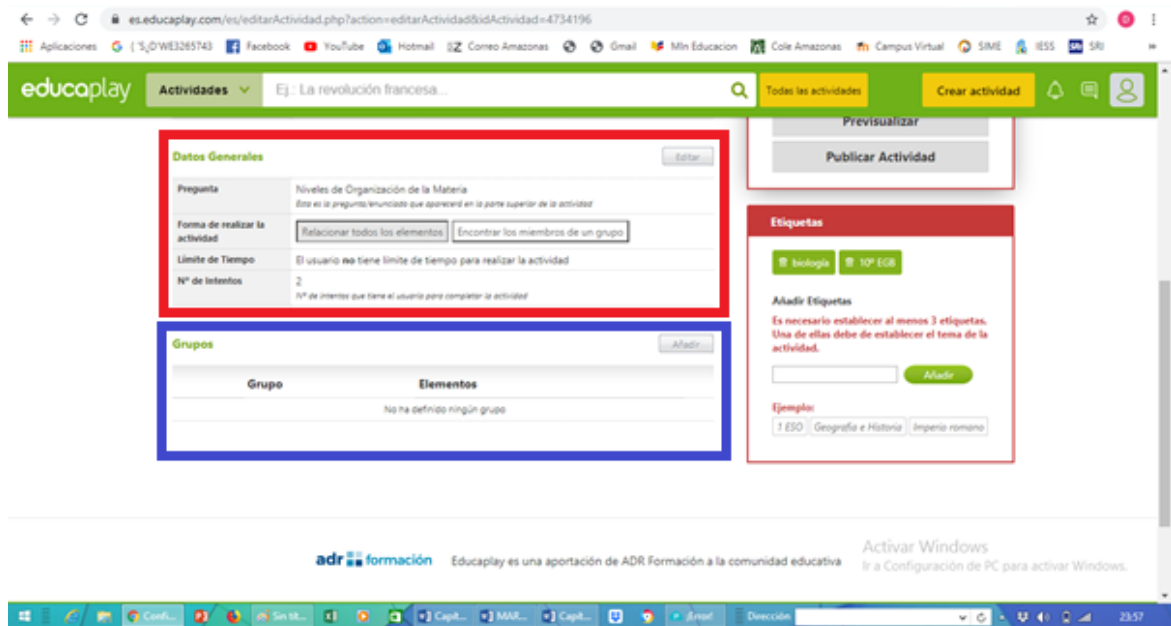
Figura 16 Datos generales relacionar

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Se despliega una ventana: **Editar Datos Generales**

Figura 17 Actividad de relacionar



Fuente:

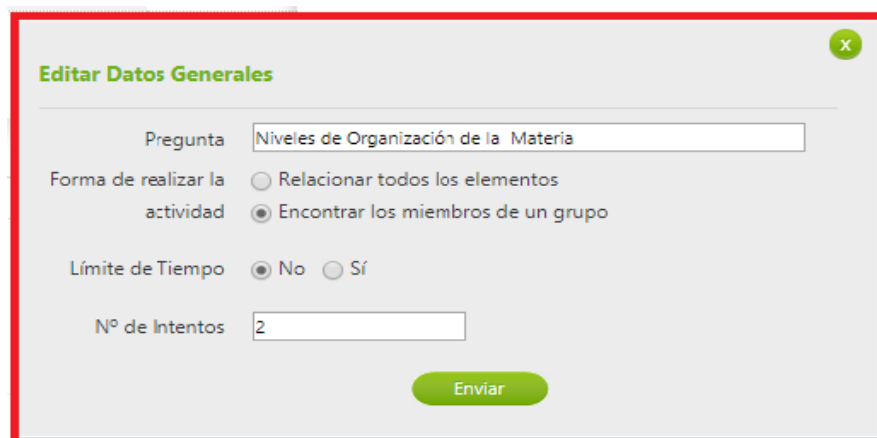
<https://www.educaplay.com/en/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=4749292#>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Según lo que se quiera realizar, se escogen las opciones como en el ejemplo: y luego clic en:



Figura 18 Actividad de relacionar



Fuente:

<https://www.educaplay.com/en/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=4749292#>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Luego: **Grupos** clic en

Figura 19 Actividad de relacionar

Grupo	Elementos
No ha definido ningún grupo	

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Añadir grupo: se llena la información:

- Nombre del grupo.

Elementos del Grupo: Se llena según lo que se quiera realizar y luego se hace clic en:

Figura 20 Actividad de relacionar

Añadir Grupo

Indique un nombre/texto que describa al grupo. Es una forma de identificar la agrupación de los elementos que hay que relacionar. Por ejemplo frutas, animales. También puede indicar un nombre genérico, por ejemplo: Grupo 1, Grupo 2...

Nombre del Grupo
Opcional

Elementos del Grupo

Puede indicar ahora uno o varios elementos del grupo. Podrá añadir y eliminarlos más tarde.

- 1.-
- 2.-
- 3.-
- 4.-
- 5.-
- 6.-

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Nuevamente se regresa a: **Grupos** clic

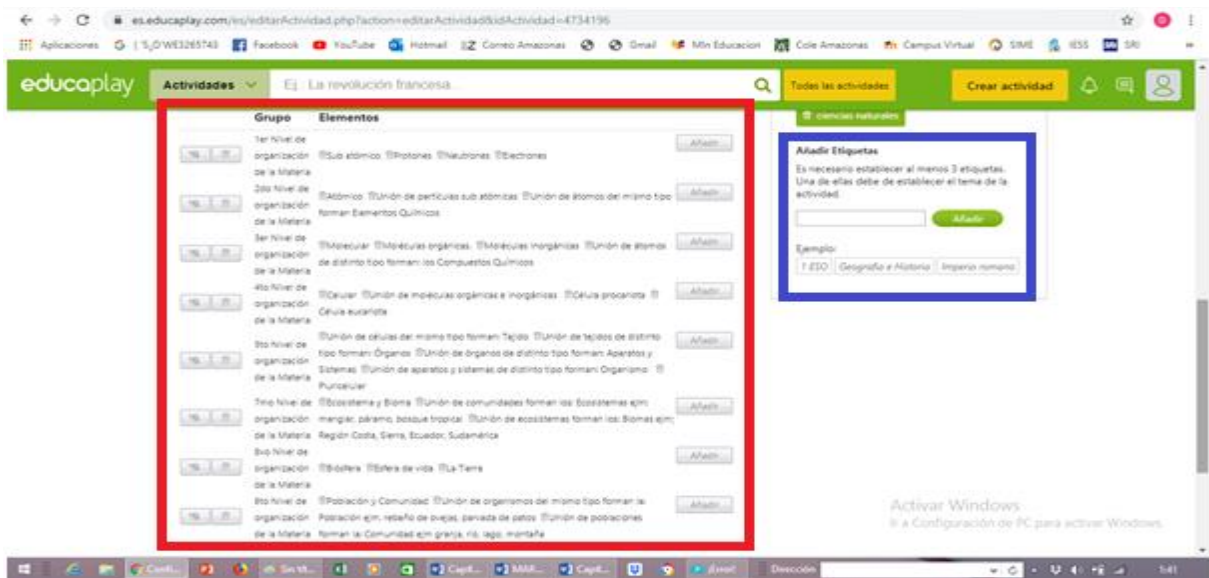
Añadir

Hasta completar todos los grupos que se debe realizar para completar la Actividad Relacionar.

Una vez acabado los grupos

Se añaden las etiquetas para que la actividad sea fácil de encontrar por otros usuarios o los estudiantes

Figura 21 Actividad de relacionar



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Antes de publicar hacemos clic en **Ayuda** para mejorar su actividad, aparecerá un cuadro con claves para mejorar tu Relacionar.

Figura 22 Actividad de relacionar

Claves para mejorar tu Relacionar

- Etiquetas:** Es necesario establecer un mínimo de 3 (si hay establecido un sistema educativo, éste ya incorpora 2, que corresponden al curso y la materia). **Lo más importante será indicar el TEMA sobre el que trata la actividad** (Ej: 'El Imperio Romano', 'Teorema de Pitágoras', etc...)
- Grupos y elementos:** Es necesario establecer al menos dos grupos con más de un elemento cada uno
- Nº de Intentos:** Nuestra recomendación está entre 1 y 3. Utiliza 1 sólo intento si lo que quieres es evaluar conocimientos
- Límite de tiempo:** Si estableces límite de tiempo deberás calcular al menos 3 segundos para cada elemento
- Nº de Elementos total:** Es necesario establecer al menos 4 elementos. La cantidad ideal de elementos esta entre 16 y 24, y nuestra recomendación es 8 como mínimo y 24 como máximo
- Nº de Elementos por grupo:** Es recomendable que ningún grupo tenga menos de 2 elementos
- Nº Grupos:** Es recomendable que los grupos se aproximen lo máximo a ser parejas

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P



Otra opción es  para observar cómo está la actividad antes de publicar.

Figura 23 Actividad de relacionar



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Se hace clic en  para que se pueda ser usada por ti y los demás usuarios de la comunidad y estudiantes.

La siguiente imagen, te indica la calidad de la actividad si llega al 100% es óptima la actividad, en este caso tenemos un 87% cumple con todos los parámetros para que sea publicada y sea usada por todos los miembros de la comunidad.

Figura 24 Actividad de relacionar



Fuente:
<https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Es necesario agregar al menos **3 etiquetas** para que la actividad sea de fácil búsqueda para los demás docentes y estudiantes de la plataforma cuando ya sea publicada.

Figura 25 Actividad de relacionar



Fuente:

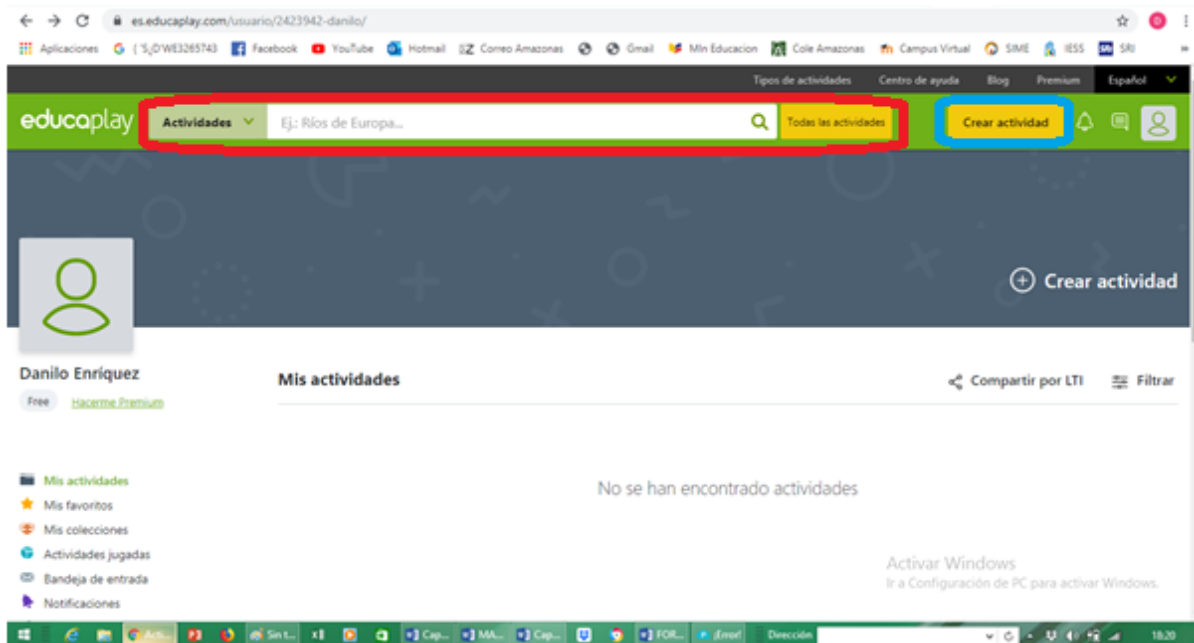
<https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Sopa de letras: Para realizar esta actividad damos clic en

Crear actividad

Figura 26 Sopa de letras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

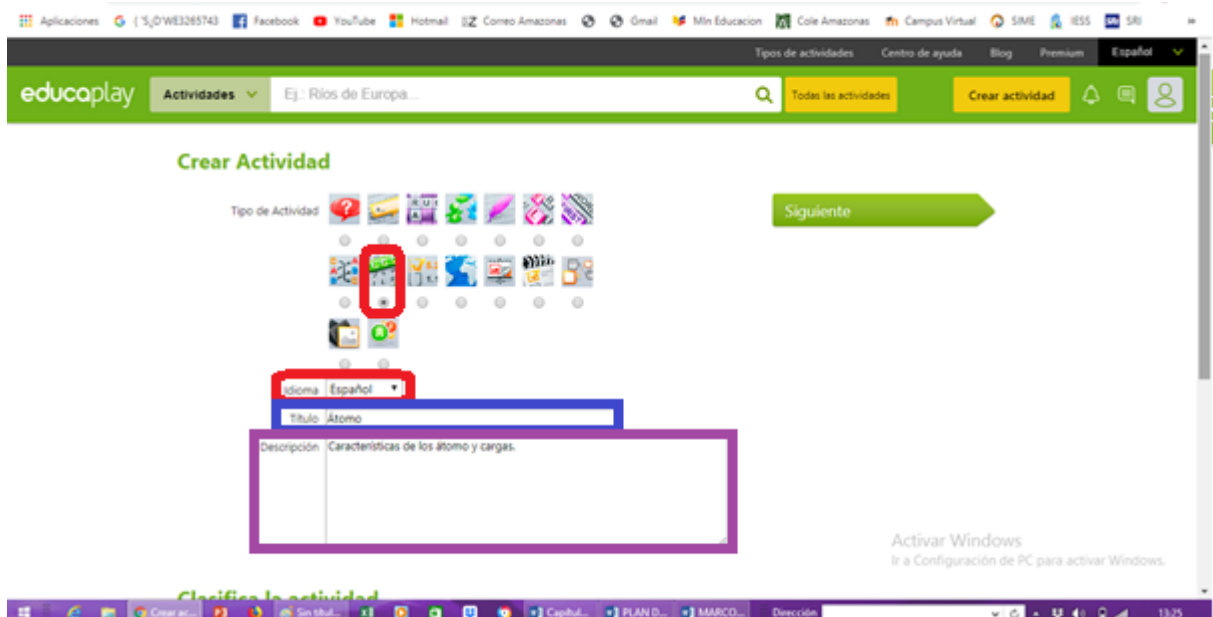
Elaborado por: Marco Enríquez P

Escojo sopa de letras:

Escoger:

- **Tipo de actividad** Sopa de letras
- **Idioma** Español
- **Título** Átomos
- **Descripción** Características de los átomos y cargas.

Figura 27 Sopa de letras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

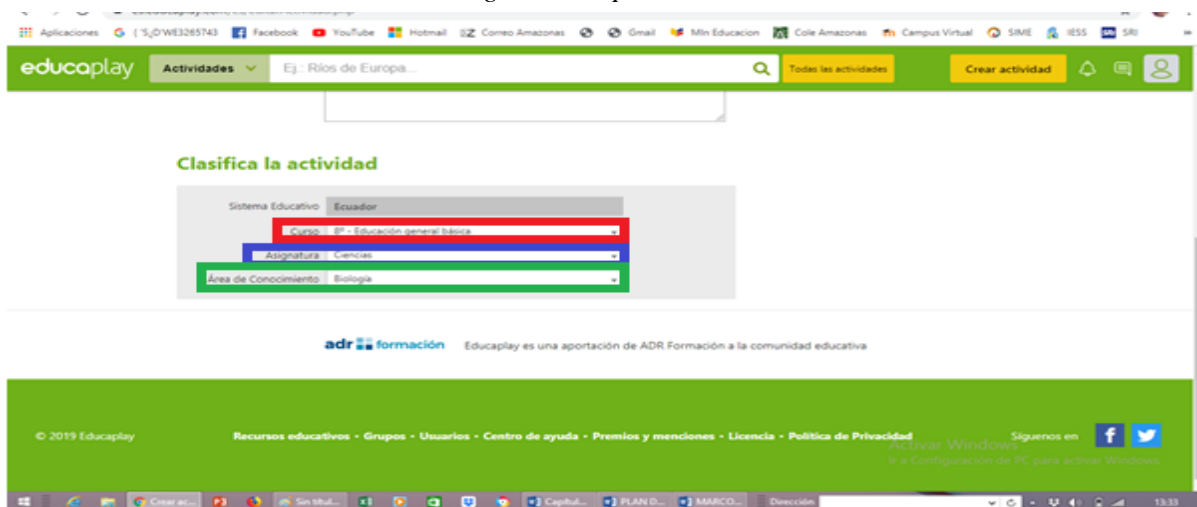
Clasifica la actividad:

- Sistema educativo: Está predeterminado Ecuador
- Curso: Se despliega los niveles de Educación: 8vo de Educación general Básica
- Asignatura: Se despliega varias asignaturas: Ciencias
- Área: Se despliega dos predeterminadas: Biología

Luego el clic en siguiente:



Figura 28 Sopa de letras



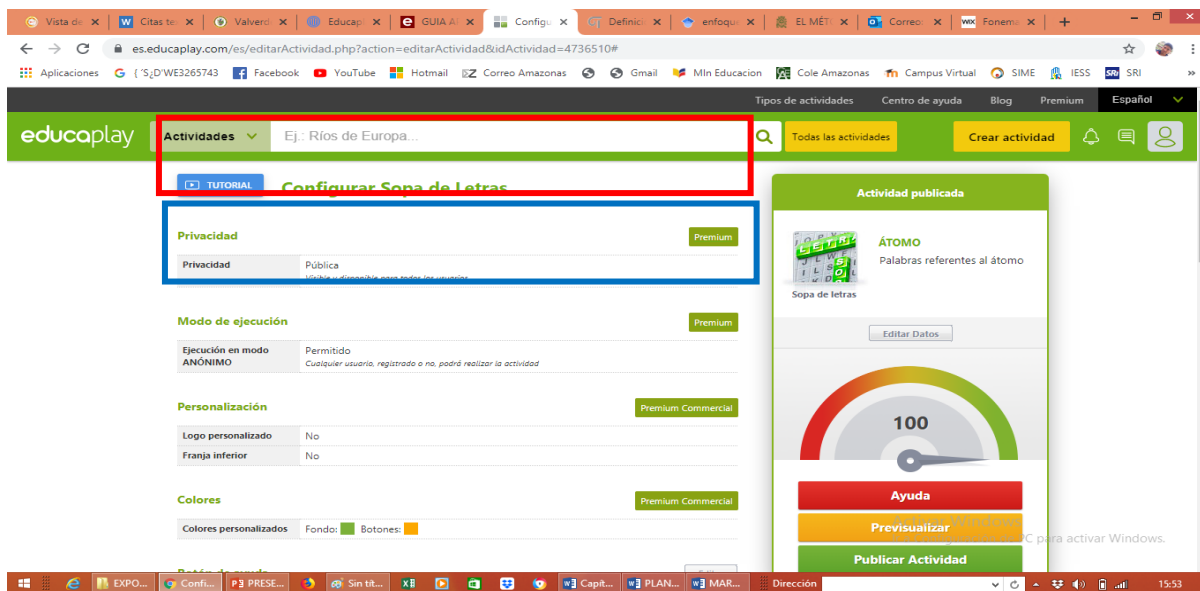
Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Para poder realizar eficientemente la actividad es necesario dar clic en:



Se despliega la configuración de la actividad que en este caso es: **Configurar Sopa de Letras**

Figura 29 Sopa de letras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Como es una cuenta free, es decir gratuita: No se puede configurar la **privacidad, modo de ejecución que son para cuentas premium**; ni tampoco se puede configurar: personalización y colores, ya que son para cuentas premium comerciales.

Figura 30 Sopa de letras

Privacidad Premium

Privacidad Pública
Visible y disponible para todos los usuarios

Modo de ejecución Premium

Ejecución en modo ANÓNIMO Permitido
Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad

Personalización Premium Commercial

Logo personalizado No

Franja inferior No

Colores Premium Commercial

Colores personalizados Fondo: Botones:

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Bajamos el cursor hasta: **Datos Generales** hacer clic en

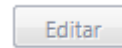


Figura 31 Sopa de letras

es.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=4736510

Actividades Ej.: Ríos de Europa...

Datos Generales Editar

Pistas No mostrar pistas Mostrar Asteriscos Mostrar Palabras

Direcciones en las que poner las palabras

↖	↑	↗
←	□	→
↙	↓	↘

Limite de Tiempo El usuario dispone de 360 segundos para realizar la actividad

Palabras Añadir

Palabras incluidas	
SUBATOMICAS	PARTICULAS
ELECTRON	POSITIVA
NEGATIVA	NEUTRON
PROTON	CARGAS
NEUTRA	

Añadir Etiquetas
Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Una de ellas debe de establecer el tema de la actividad.

Ejemplo: 1 ESO Geografía e Historia Imperio romano

Sopa Generada

R	B	T	D	O	O	A	X	G	E	A	Z	S	D	C	
F	M	T	K	N	E	G	A	T	I	V	A	D	O	D	
F	T	P	Y	P	C	V	E	Q	S	E	H	X	K	E	
V	C	S	U	Q	N	M	N	Q	A	T	J	U	D	G	I
Y	S	W	A	F	I	O	J	L	X	D	O	K	J		
K	A	A	S	C	R	J	K	T	U	N	Y	G	A	L	
H	B	O	G	T	I	A	K	N	C	P	A	K	O		

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Se despliega una ventana: **Editar Datos Generales**

Según lo que se quiera realizar, se escogen las opciones como en el ejemplo: y luego clic en:

Enviar

Figura 32 Sopa de letras

Editar Datos Generales

Pistas No mostrar pistas Mostrar Asteriscos Mostrar Palabras

Direcciones en las que poner las palabras

Límite de Tiempo No Sí

Tiempo en Segundos

Enviar

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Más abajo en la misma pantalla **Palabras** click en **Añadir**

Se ingresan las palabras que se necesite, como en el ejemplo: y luego click en:

Enviar

Figura 33 Sopa de letras

Añadir Palabra/s

Palabra

Palabra

Palabra

Palabra

Palabra

Enviar

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Antes de publicar se debe hacer clic en **Ayuda** para mejorar su actividad, sale un cuadro con observaciones de lo que se debe mejorar.

Otra opción es **Previsualizar** para observar cómo está la actividad antes de publicarla.

Figura 34 Sopa de letras



Fuente:

<https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Por último se hace clic en **Publicar Actividad** para que se pueda usar por ti y los demás usuarios de la comunidad.

La siguiente imagen, te indica la calidad de la actividad si llega al 100% es óptima la actividad, en este caso tenemos un 100% cumple con todos los parámetros para que sea publicada y sea usada por todos los miembros de la comunidad.

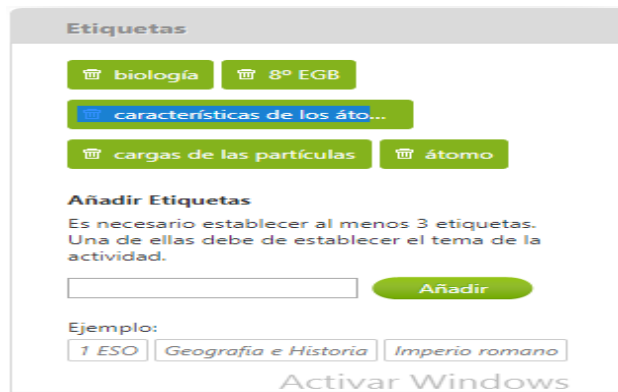
Figura 35 Sopa de letras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

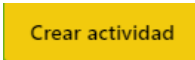
Es necesario para mejorar la actividad agregar al menos **3 etiquetas** para que la actividad sea de fácil búsqueda para los demás docentes y estudiantes de la plataforma cuando ya sea publicada.

Figura 36 Sopa de letras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
 Elaborado por: Marco Enríquez P

Adivinanza: Para realizar esta actividad damos clic en:



Escoger:

- **Tipo de actividad** Adivinanza
- **Idioma** Español
- **Título** Hongos
- **Descripción** Características de los hongos.

Figura 37 Sopa de letras



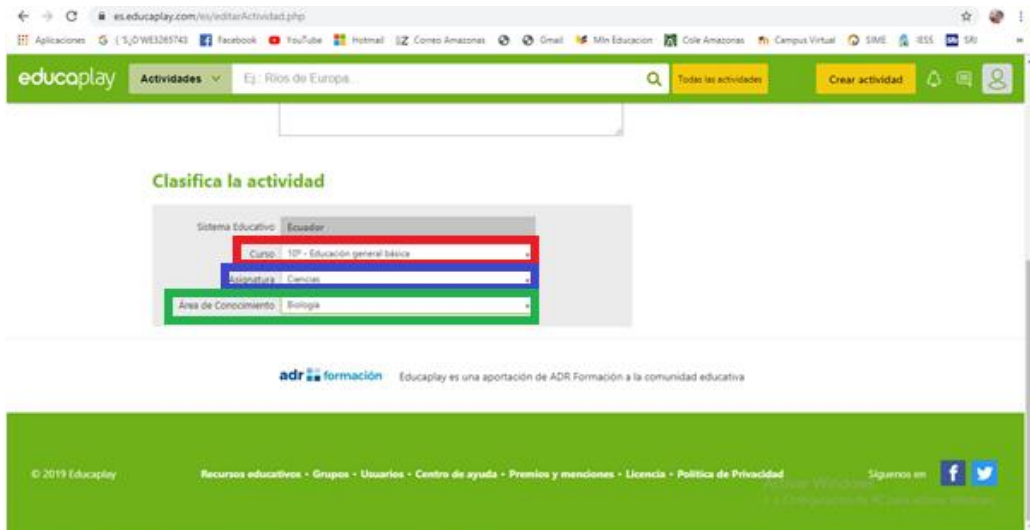
Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
 Elaborado por: Marco Enríquez P

Clasifica la actividad:

- Sistema educativo: Está predeterminado Ecuador
 - Curso: Se despliega los niveles de Educación: 10mo de Educación general Básica
 - Asignatura: Se despliega varias asignaturas: Ciencias
 - Área: Se despliega dos predeterminadas: Biología
- Luego el clic en siguiente:

Siguiente

Figura 38 Sopa de letras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

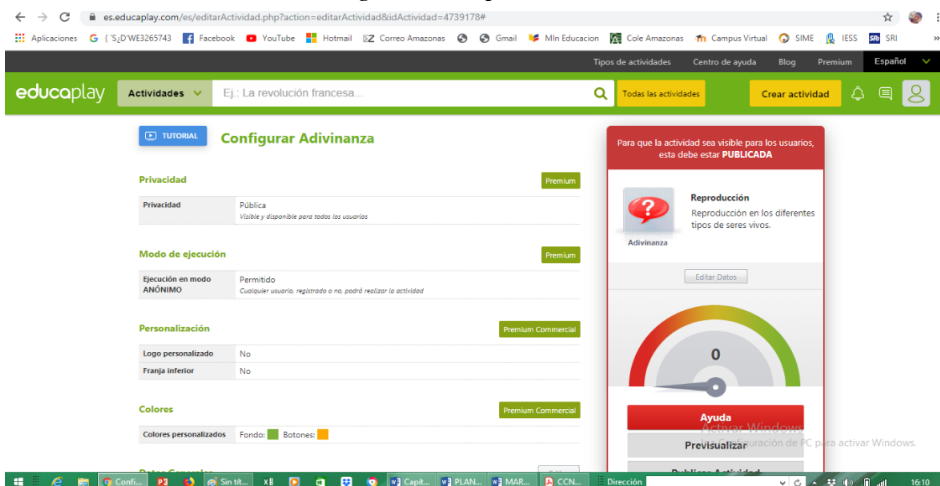
Para poder realizar eficientemente la actividad es necesario dar clic en:



Se despliega configuración de la actividad que en este caso es:

Configurar Adivinanza

Figura 39 Sopa de letras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Como es una cuenta free, es decir gratuita: No se puede configurar la **privacidad, modo de ejecución que son para cuentas premium**; ni tampoco se puede configurar: personalización y colores, ya que son para cuentas premium comerciales.

Figura 40 Sopa de letras

Privacidad		Premium
Privacidad	Pública <small>Visible y disponible para todos los usuarios</small>	

Modo de ejecución		Premium
Ejecución en modo ANÓNIMO	Permitido <small>Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad</small>	

Personalización		Premium Commercial
Logo personalizado	No	
Franja inferior	No	

Colores		Premium Commercial
Colores personalizados	Fondo: Botones: 	

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Se baja el cursor hasta **Datos Generales** clic en:

Editar

Figura 41 Sopa de letras

Actividades Ej: La revolución francesa...

Todos las actividades **Crear actividad**

Datos Generales Editar

Nº de Intentos: 2
Nº de intentos que tiene el usuario para completar la actividad

Límite de Tiempo: El usuario no tiene límite de tiempo para realizar la actividad
Nº de intentos que tiene el usuario para completar la actividad

Sensible a Mayúsculas: No

Sensible a Acentos: No

Resposta/s de la actividad Añadir respuesta/s

Resposta: No se han establecido respuestas para la actividad

Pistas Añadir Pista

Pista: No se han establecido pistas para la actividad

Audio

Imagen de la Adivinanza Añadir

Mostrar Imagen: No

Publicar Actividad

Etiquetas: biología 10º EGB

Añadir Etiquetas: Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Una de ellas debe de establecer el tema de la actividad.

Ejemplo: 7 ESO Geografía e Historia Imperio romano

Activar Windows
Ir a Configuración de PC para activar Windows.

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez

Se despliega una ventana: **Editar Datos Generales**

Según lo que se quiera realizar, se escogen las opciones como en el ejemplo: y luego clic en:



Figura 42 Sopa de letras

Editar Datos Generales

Nº de Intentos

Límite de Tiempo No Sí

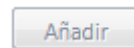
Sensible a: Mayúsculas Acentos

Enviar

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Más abajo en la misma pantalla **Respuesta/s de la actividad** clic en



Se ingresan la respuestas o las respuestas que se necesite, como en el ejemplo: y luego clic

en:



Figura 43 Sopa de letras

Añadir respuesta/s

Respuesta

Respuesta

Respuesta

Respuesta

Respuesta

Enviar

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Más abajo en la misma pantalla **Pistas** clic en



Se ingresan las pistas que se crea conveniente, como en el ejemplo: y luego clic en:

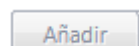
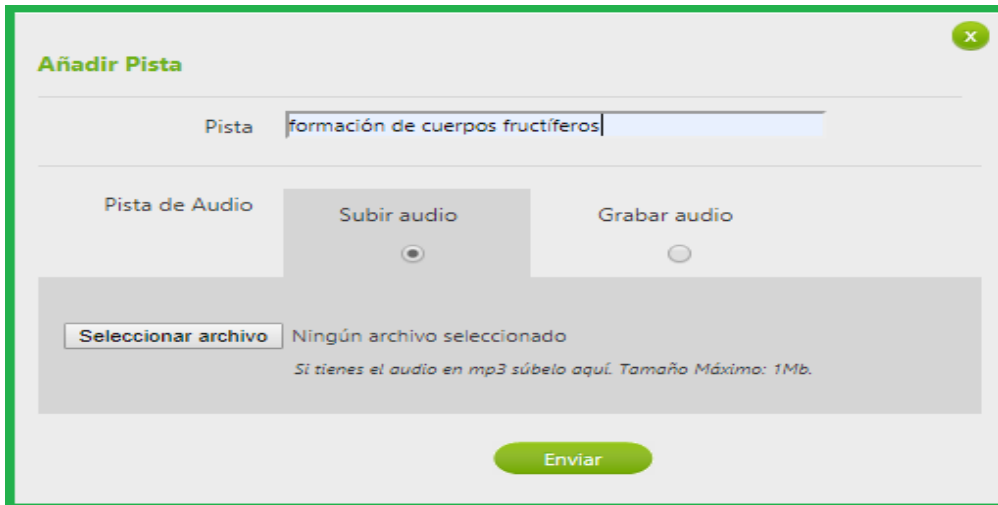


Figura 44 Sopa de letras

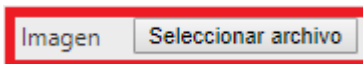


Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

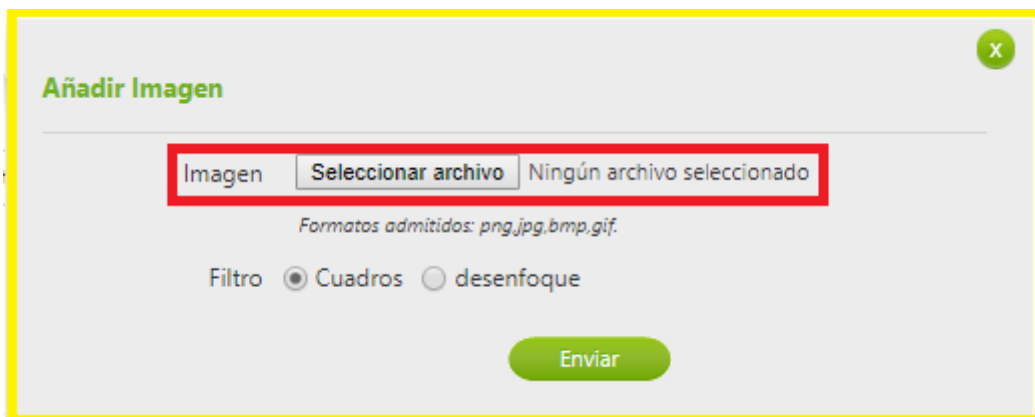
Más abajo en la misma pantalla **Imagen de la Adivinanza** clic en

Se tienes que seleccionar una imagen grabada en tu computadora y subir en:



Se sube la imagen, como en el ejemplo: y luego clic en:

Figura 45 Sopa de letras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Antes de publicar hacemos clic en para mejorar su actividad, sale un cuadro con observaciones de lo que se debe mejorar en tu Sopa de letras.

Otra opción es **Previsualizar** para observar cómo está la actividad antes de publicarla.

Figura 46 Sopa de letras



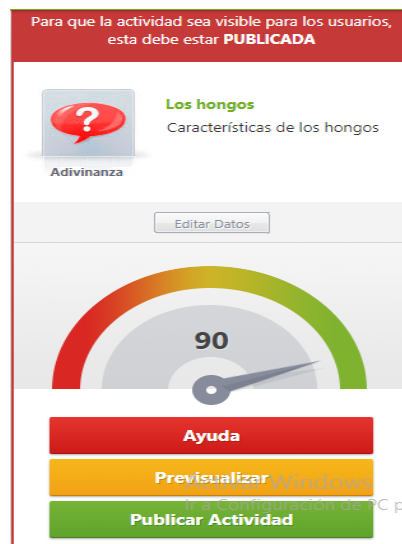
Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Por último se hace clic en **Publicar Actividad** para que se pueda usar por ti y los demás usuarios de la comunidad.

La siguiente imagen, indica la calidad de la actividad si llega al 100% es óptima la actividad, en este caso tenemos un 90% cumple con la mayoría de los parámetros para que sea publicada y sea usada por todos los miembros de la comunidad.

Figura 47 Sopa de letras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Es necesario para mejorar la actividad agregar al menos **3 etiquetas** para que la actividad sea de fácil búsqueda para los demás docentes y estudiantes de la plataforma cuando ya sea publicada.

Figura 48 Sopa de letras

Etiquetas

biología 10º EGB hongos

caraterísticas de los hong...

Añadir Etiquetas

Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Una de ellas debe de establecer el tema de la actividad.

Añadir

Ejemplo:

1 ESO Geografía e Historia Imperio romano

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Completar: Para realizar esta actividad damos clic en:

Crear actividad

Figura 49 Actividad de completar

es.educaplay.com/usuario/2423942-danilo/

edicaplay Actividades Ej.: Ríos de Europa...

Danilo Enríquez

Free [Hacerme Premium](#)

Mis actividades Compartir por LTI Filtrar

Publicadas

Adivinanza **Los hongos** ★★★★★ Características de los hongos... Editar Opciones

Sopa de letras **ÁTOMO** ★★★★★ Palabras referentes al átomo... Editar Opciones

Relacionar **Niveles de organización** ★★★★★ Cómo se organiza la materia en el Universo, relacionar las características de los 8 niveles de organización de la Materia. Editar Opciones

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

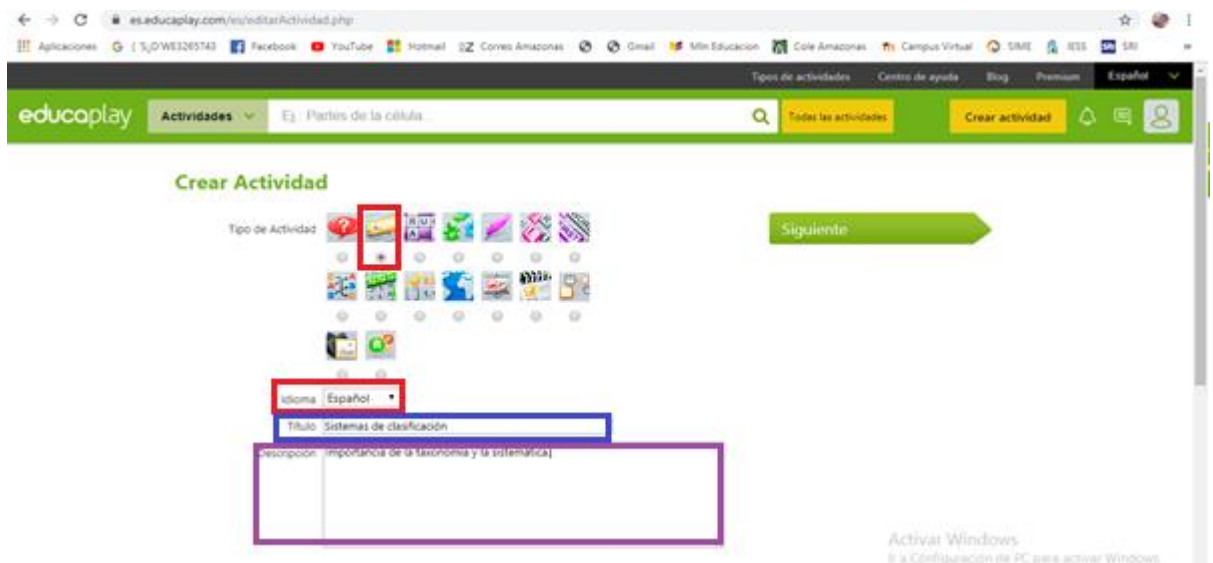
Elaborado por: Marco Enríquez P

Completar:

Escoger:

- **Tipo de actividad** Completar
- **Idioma** Español
- **Título** Sistemas de clasificación.
- **Descripción** Importancia de la taxonomía y la sistemática.

Figura 50 Actividad de completar



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Clasifica la actividad:


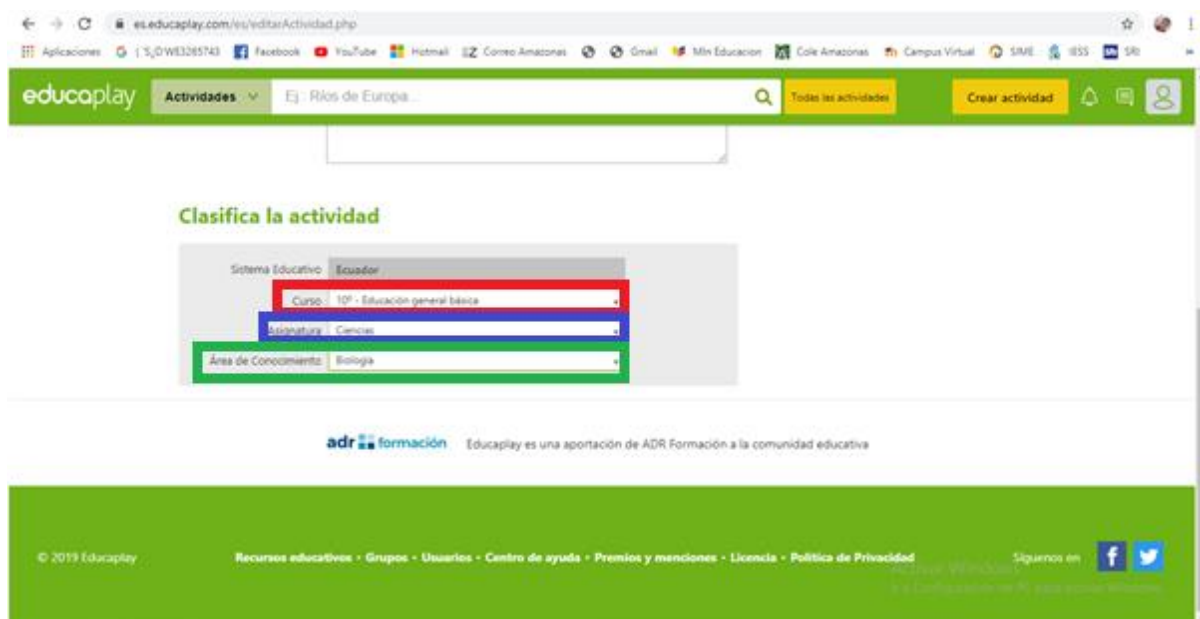
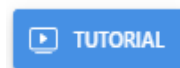
- Sistema educativo: Está predeterminado Ecuador
 - Curso: Se despliega los niveles de Educación: 10mo de Educación general Básica
 - Asignatura: Se despliega varias asignaturas: Ciencias
 - Área: Se despliega dos predeterminadas: Biología
- Luego el clic en siguiente: 

Figura 51 Actividad de completar



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

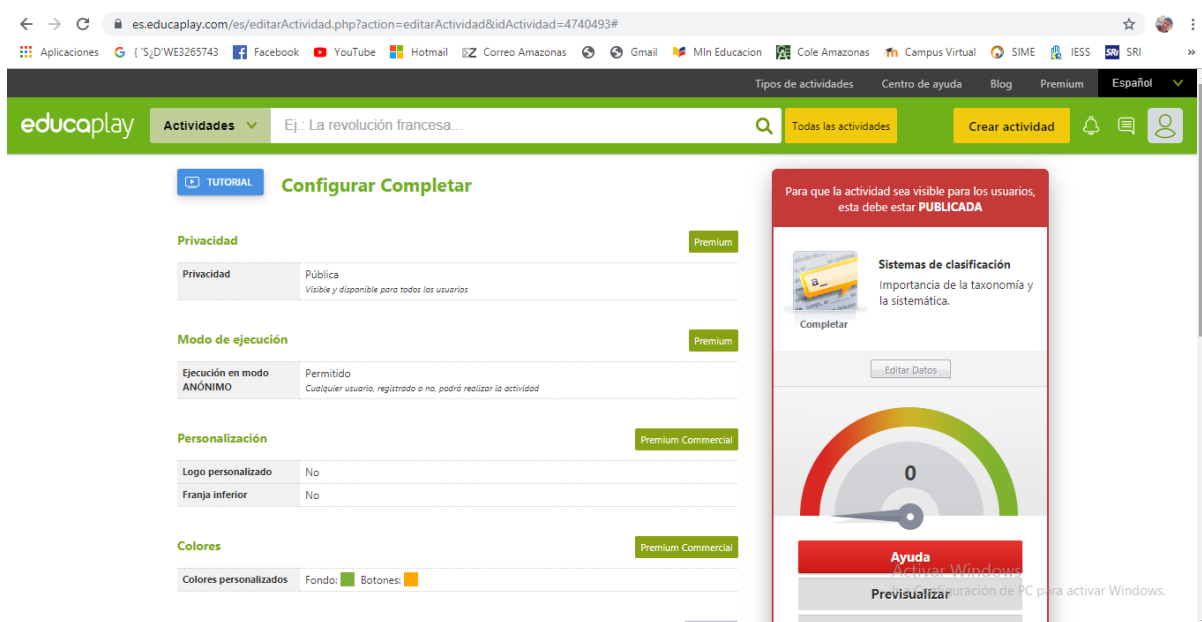
Para poder realizar eficientemente la actividad es necesario dar clic en:



Se despliega la configuración de la actividad que en este caso es:

Configurar Completar

Figura 52 Actividad de completar



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Como es una cuenta free, es decir gratuita: No se puede configurar la **privacidad, modo de ejecución que son para cuentas premium**; ni tampoco se puede configurar: personalización y colores, ya que son para cuentas premium comerciales.

Figura 53 Actividad de completar

Privacidad		Premium
Privacidad	Pública <i>Visible y disponible para todos los usuarios</i>	
Modo de ejecución		Premium
Ejecución en modo ANÓNIMO	Permitido <i>Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad</i>	
Personalización		Premium Comercial
Logo personalizado	No	
Franja inferior	No	
Colores		Premium Comercial
Colores personalizados	Fondo: Botones: 	

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
 Elaborado por: Marco Enríquez P

Se baja hasta **Datos Generales** clic en Editar

Figura 54 Actividad de completar

The screenshot shows the configuration interface for a 'completar' activity. The 'Datos Generales' section is highlighted in red, containing fields for 'Pregunta', 'Nº de Intentos', 'Límite de Tiempo', and 'Forma de Completar'. Below it, the 'Texto a Completar' section is highlighted in blue, featuring a large text input area. To the right, there is a 'Publicar Actividad' button and an 'Etiquetas' section with a search bar and a list of tags like 'biología' and '1º ESO'. The page footer includes 'adr formación' and 'Educaplay es una aportación de ADR Formación a la comunidad educativa'.

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
 Elaborado por: Marco Enríquez P

Se despliega una ventana: **Editar Datos Generales**

Según lo que se quiera realizar, se escogen las opciones como en el ejemplo: y luego click en:



Figura 55 Actividad de completar

Editar Datos Generales

Pregunta

Nº de Intentos

Límite de Tiempo No Sí

Tiempo en Segundos

Forma de Completar Escribir Clickar

Enviar

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Más abajo en la misma pantalla se ingresa el texto las palabras que se necesite, como en el ejemplo: **Texto a Completar** y luego clic en: **Editar**

Selecciona las palabras a ocultar y luego se hace clic en:



Figura 56 Actividad de completar

Texto a Completar con las Palabras ocultas Editar

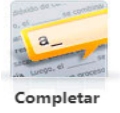
Ordenar la inmensa variedad de seres vivos existentes y encontrar las posibles explicaciones de su ***** y ***** ha sido un reto para los naturalistas de todas las épocas. La ciencia que estudia el ***** , las ***** y la ***** evolutiva de los seres vivos se conoce con el nombre de ***** , Mediante ella, los científicos han podido establecer el origen y la evolución de algunas ***** y grupos ***** con el apoyo de otra disciplina, la ***** , que es el campo de la ciencia que se ocupa de ***** y ***** la ***** de seres vivos que existe en la ***** .

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Antes de publicar hacemos clic en  para mejorar su actividad, sale un cuadro con claves para mejorar tu Completar.

Figura 57 Actividad de completar



Claves para mejorar tu Completar

- Etiquetas:**
Es necesario establecer un mínimo de 3 (si hay establecido un sistema educativo, éste ya incorpora 2, que corresponden al curso y la materia). **Lo más importante será indicar el TEMA sobre el que trata la actividad (Ej: 'El Imperio Romano', 'Teorema de Pitágoras', etc...)**
- Nº de huecos:**
Es necesario establecer al menos un hueco. **La cantidad ideal de huecos esta entre 10 y 20, y nuestra recomendación es 4 como mínimo y 30 como máximo**
- Texto a completar:**
El texto debe de estar definido y es recomendable que no sobrepase las 250 palabras
- Nº de Intentos:**
Nuestra recomendación está entre 1 y 3. Utiliza 1 sólo intento si lo que quieres es evaluar conocimientos
- Límite de tiempo:**
Si estableces límite de tiempo deberás calcular al menos 15 segundos para cada hueco

* Las actividades que no superen los 25 puntos de calidad no podrán publicarse, ya que consideramos que carecen de valor educativo alguno.

Activ.
Ir a Cot

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P



Otra opción es  para observar cómo está la actividad antes de publicarla.

Figura 58 Actividad de completar

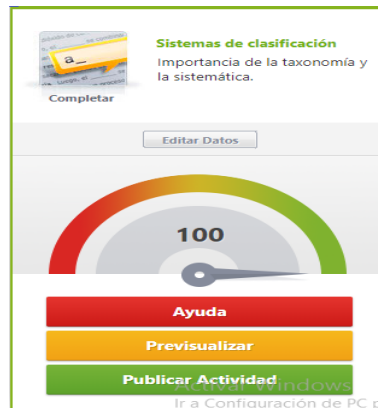


Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Por último se hace clic en  para que se pueda usar por ti y los demás usuarios de la comunidad.

La siguiente imagen, te indica la calidad de la actividad si llega al 100% es óptima la actividad, en este caso tenemos un 100% cumple con todos los parámetros para que sea publicada y sea usada por todos los miembros de la comunidad.

Figura 59 Actividad de completar

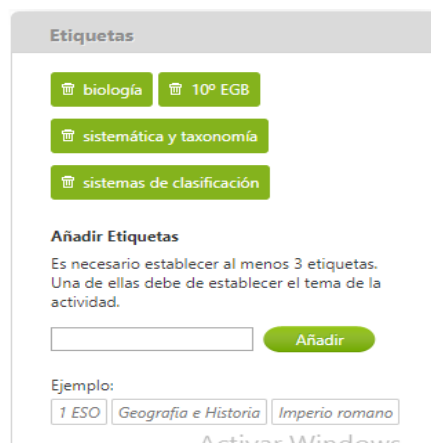


Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Es necesario agregar al menos **3 etiquetas** para que la actividad sea de fácil búsqueda para los demás docentes y estudiantes de la plataforma cuando ya sea publicada.

Figura 60 Actividad de completar



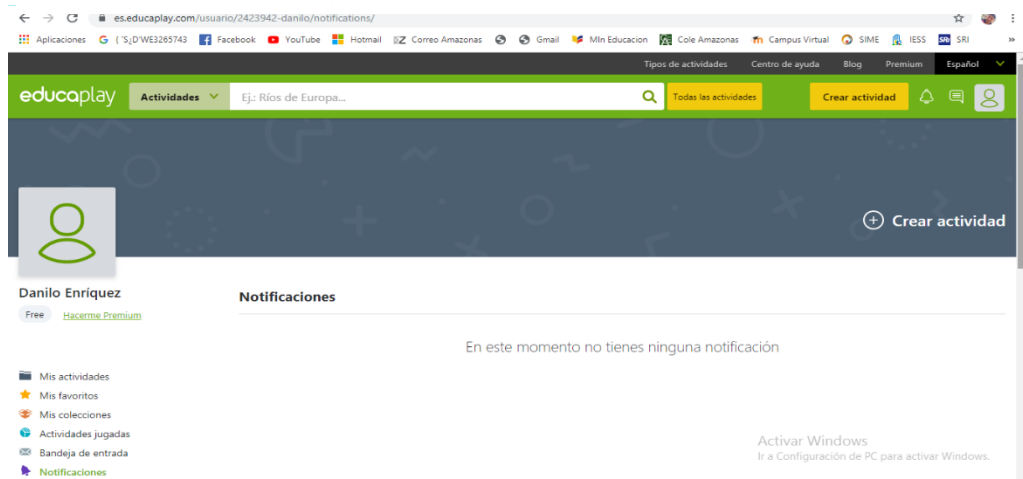
Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez

Sopa de letras: Para realizar esta actividad damos clic en:

[Crear actividad](#)

Figura 61 Actividad de ordenar letras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

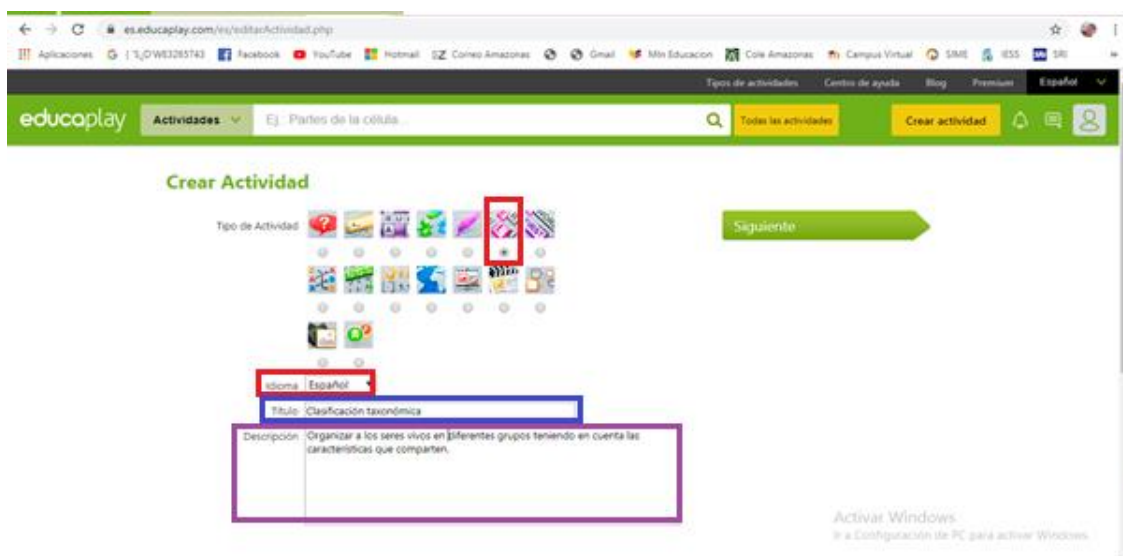
Elaborado por: Marco Enríquez P

Ordenar letras:

Escoger:

- **Tipo de actividad** Ordenar letras
- **Idioma** Español
- **Título** Clasificación taxonómica
- **Descripción** Organizar a los seres vivos en diferentes grupos teniendo en cuenta las características que comparten.

Figura 62 Actividad de ordenar letras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Clasifica la actividad:

- Sistema educativo: Está predeterminado Ecuador
 - Curso: Se despliega los niveles de Educación:
 - Asignatura: Se despliega varias asignaturas:
 - Área: Se despliega dos predeterminadas:
- Luego el clic en siguiente:

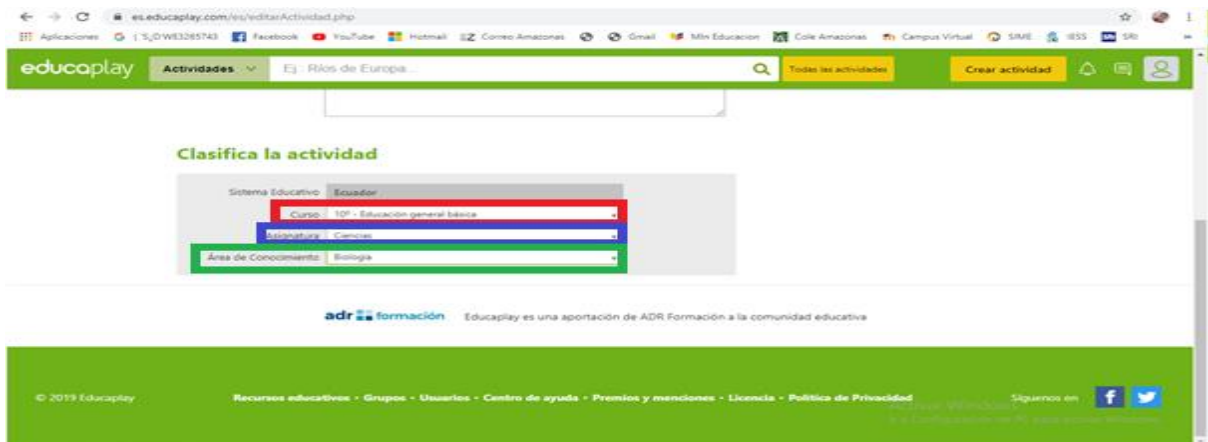
10mo de Educación general Básica

Ciencias

Biología



Figura 63 Actividad de ordenar letras



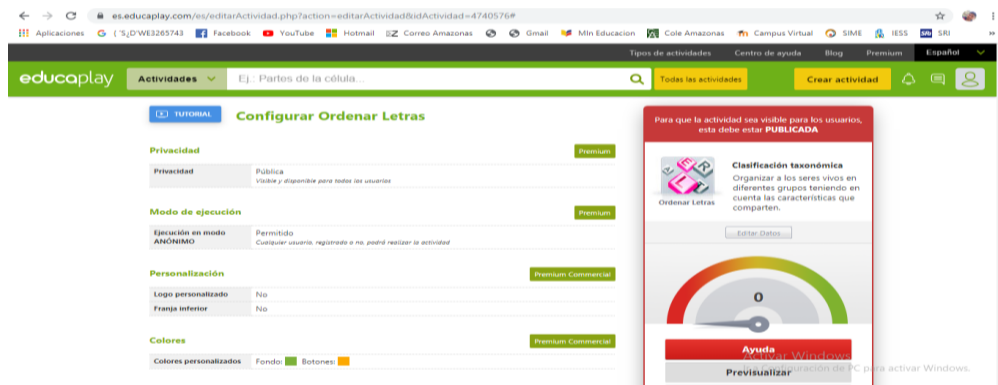
Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Para poder realizar eficientemente la actividad es necesario dar clic en:



Se despliega la configuración de la actividad que en este caso es **Configurar Ordenar Letras**

Figura 64 Actividad de ordenar letras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Como es una cuenta free, es decir gratuita: No se puede configurar la **privacidad, modo de ejecución que son para cuentas premium**; ni tampoco se puede configurar: personalización y colores, ya que son para cuentas premium comerciales.

Figura 65 Actividad de ordenar letras

Privacidad		Premium
Privacidad	Pública <small>Visible y disponible para todos los usuarios</small>	
Modo de ejecución		Premium
Ejecución en modo ANÓNIMO	Permitido <small>Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad</small>	
Personalización		Premium Commercial
Logo personalizado	No	
Franja inferior	No	
Colores		Premium Commercial
Colores personalizados	Fondo: Botones: 	

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Se baja hasta **Datos Generales** clic en Editar

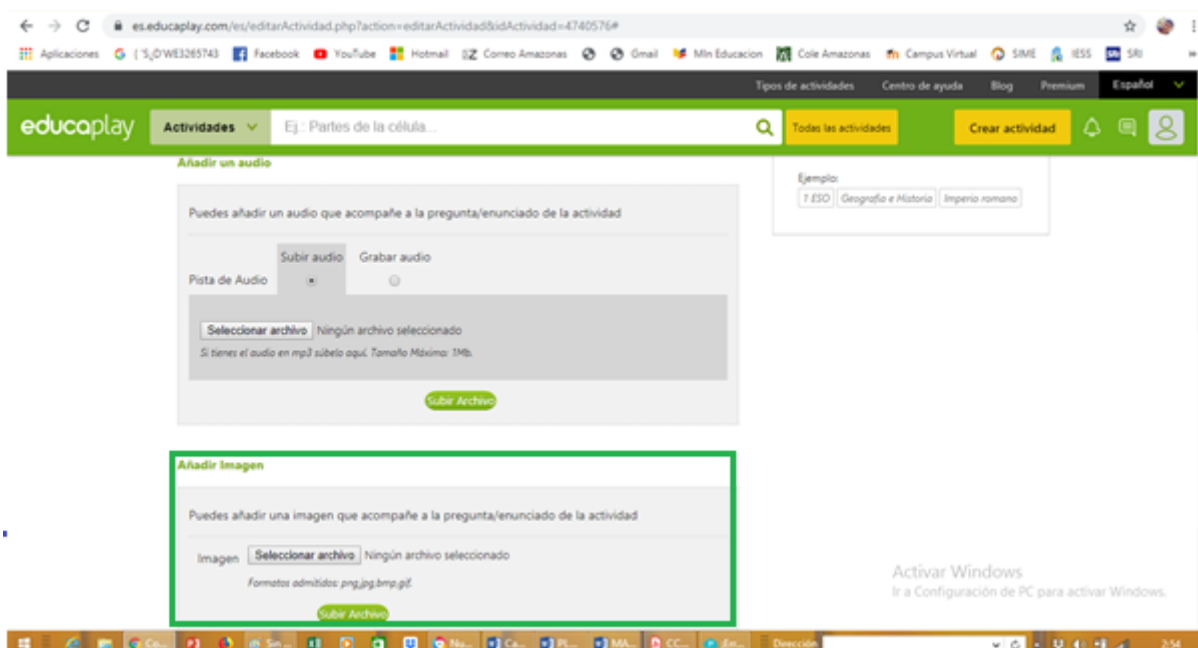
Se despliega una ventana: Editar Datos Generales

Figura 66 Actividad de ordenar letras

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Figura 67 Actividad de ordenar letras

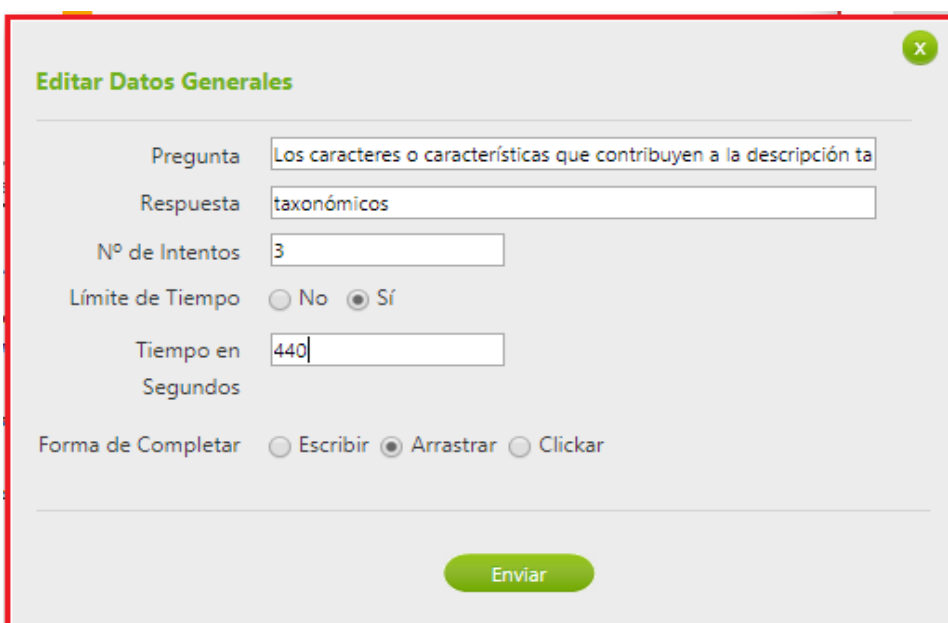


Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Según lo que se quiera realizar, se escogen las opciones como en el ejemplo: y luego clic en:



Figura 68 Actividad de ordenar letras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Más abajo en la misma pantalla **Añadir un audio** clic en: 


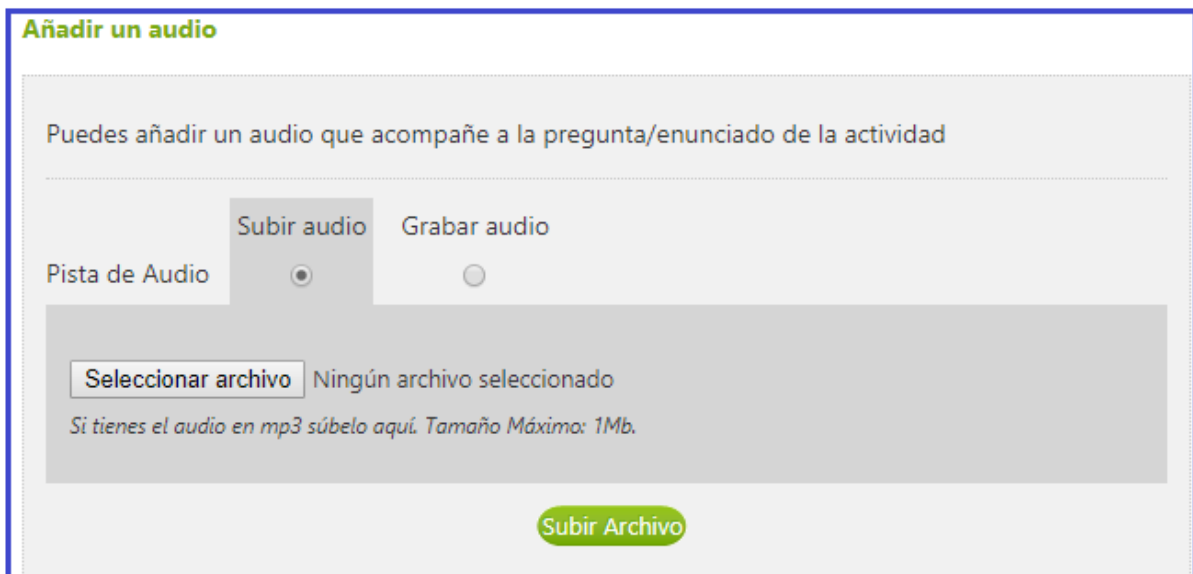
Seleccionar archivo, como en el ejemplo: y luego clic en: 

Figura 69 Actividad de ordenar letras



Añadir un audio

Puedes añadir un audio que acompañe a la pregunta/enunciado de la actividad

Pista de Audio Subir audio Grabar audio

Ningún archivo seleccionado

Si tienes el audio en mp3 súbelo aquí. Tamaño Máximo: 1Mb.

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Más abajo en la misma pantalla **Añadir Imagen** clic en: 


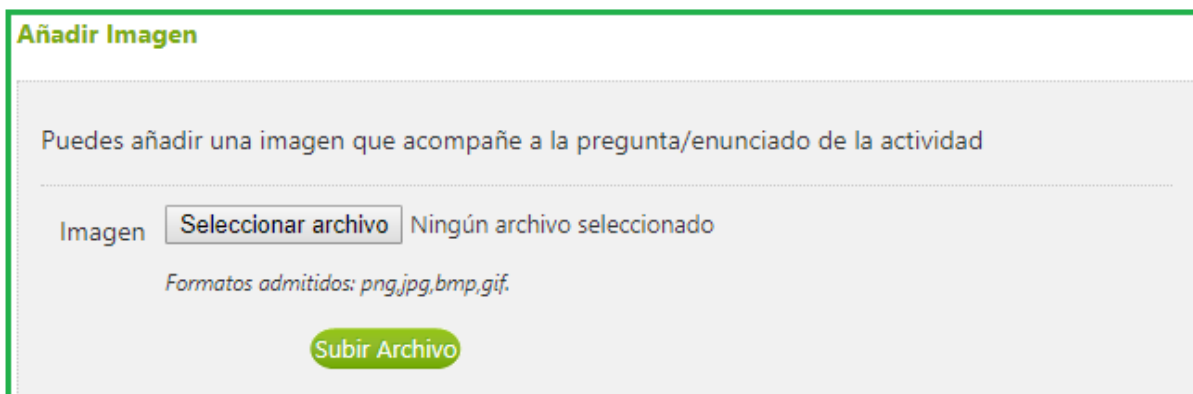
Seleccionar archivo, como en el ejemplo: y luego clic en: **Añadir Imagen** 

Figura 70 Actividad de ordenar letras



Añadir Imagen

Puedes añadir una imagen que acompañe a la pregunta/enunciado de la actividad


Imagen Ningún archivo seleccionado

Formatos admitidos: png,jpg,bmp,gif.

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Antes de publicar hacemos clic en **Ayuda** para mejorar su actividad, sale un cuadro con claves para mejorar tu Ordenar Letras.

Figura 71 Actividad de ordenar letras



Ordenar Letras

Claves para mejorar tu Ordenar Letras

- Etiquetas:**
Es necesario establecer un mínimo de 3 (si hay establecido un sistema educativo, éste ya incorpora 2, que corresponden al curso y la materia). **Lo más importante será indicar el TEMA sobre el que trata la actividad** (Ej: 'El Imperio Romano', 'Teorema de Pitágoras', etc...)
- Pregunta y respuesta:**
Es necesario establecer tanto la pregunta como la respuesta
- Nº de Intentos:**
Nuestra recomendación está entre 1 y 3. Utiliza 1 sólo intento si lo que quieres es evaluar conocimientos
- Límite de tiempo:**
Si estableces límite de tiempo deberás calcular al menos 3 segundos para cada letra
- Nº de Letras:**
La cantidad ideal de letras esta entre 7 y 11, y nuestra recomendación es 5 como mínimo y 13 como máximo
- Imagen:**
Establecer una imagen aumenta la calidad de la actividad
- Audio:**
Establecer un audio aumenta la calidad de la actividad

Activa

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Otra opción es **Previsualizar** para observar cómo está la actividad antes de publicarla.

Figura 72 Actividad de ordenar letras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Por último se hace clic en **Publicar Actividad** para que se pueda usar por ti y los demás usuarios de la comunidad y estudiantes.

La siguiente imagen, te indica la calidad de la actividad si llega al 100% es óptima la actividad, en este caso tenemos un 90% cumple con todos los parámetros para que sea publicada y sea usada por todos los miembros de la comunidad.

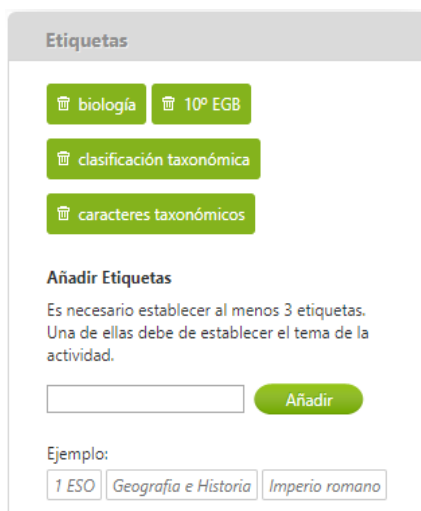
Figura 73 Actividad de ordenar letras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Es necesario agregar al menos **3 etiquetas** para que la actividad sea de fácil búsqueda para los demás docentes y estudiantes de la plataforma cuando ya sea publicada.

Figura 74 Actividad de ordenar letras

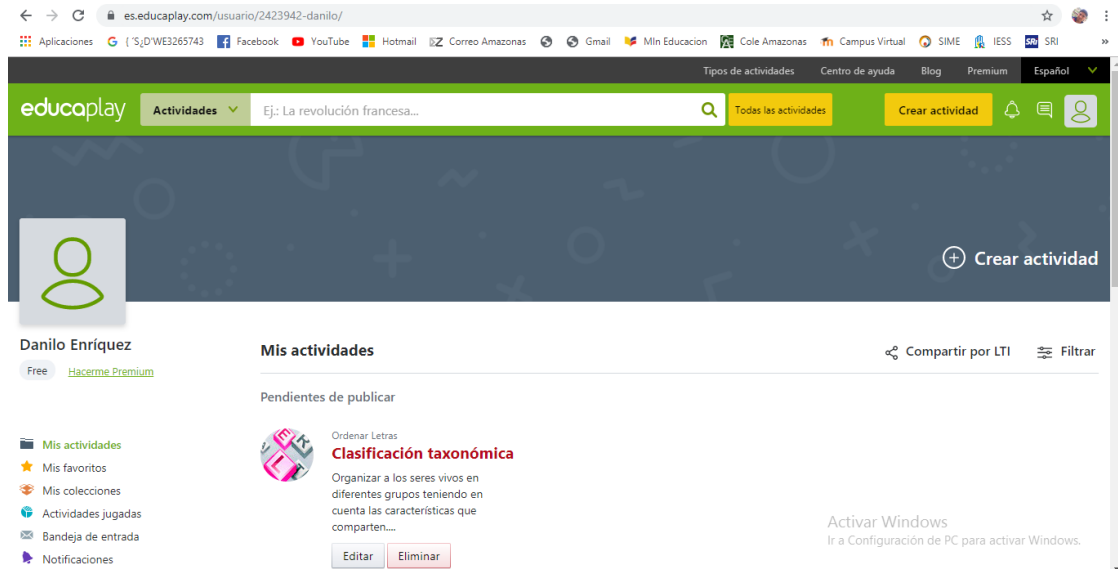


Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Ordene: Para realizar esta actividad damos clic en:

Crear actividad

Figura 75 Ordenar palabras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Ordenar palabras:

Escoger:

- **Tipo de actividad** Ordenar palabras
- **Idioma** Español
- **Título** Caracteres taxonómicos
- **Descripción** En la actualidad se tienen en cuenta los caracteres morfológicos, fisiológicos, citológicos y moleculares para clasificar a los seres vivos.

Figura 76 Ordenar palabras

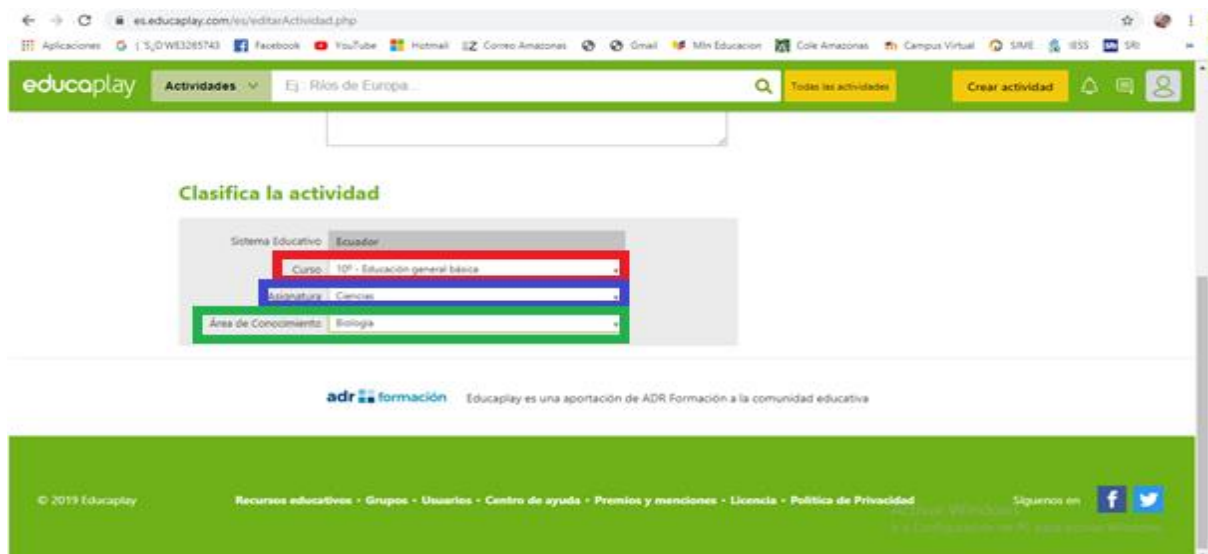


Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
 Elaborado por: Marco Enríquez

Clasifica la actividad:

- Sistema educativo: Está predeterminado Ecuador
- Curso: Se despliega los niveles de Educación: 10mo de Educación general Básica
- Asignatura: Se despliega varias asignaturas: Ciencias
- Área: Se despliega dos predeterminadas: Biología
- Luego el clic en siguiente: Siguiente

Figura 77 Ordenar palabras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
 Elaborado por: Marco Enríquez P

Para poder realizar eficientemente la actividad es necesario dar clic en:



Se despliega la configuración de la actividad que en este caso es:

Configurar Ordenar Palabras

Figura 78 Ordenar palabras

Configurar Ordenar Palabras

Privacidad Premium

Privacidad Pública
Visible y disponible para todos los usuarios

Modo de ejecución Premium

Ejecución en modo ANÓNIMO Permitido
Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad

Personalización Premium Commercial

Logo personalizado No

Franja inferior No

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Como es una cuenta free, es decir gratuita: No se puede configurar la **privacidad, modo de ejecución que son para cuentas premium**; ni tampoco se puede configurar: personalización y colores, ya que son para cuentas premium comerciales.

Figura 79 Ordenar palabras

Privacidad Premium

Privacidad Pública
Visible y disponible para todos los usuarios

Modo de ejecución Premium

Ejecución en modo ANÓNIMO Permitido
Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad

Personalización Premium Commercial

Logo personalizado No

Franja inferior No

Colores Premium Commercial

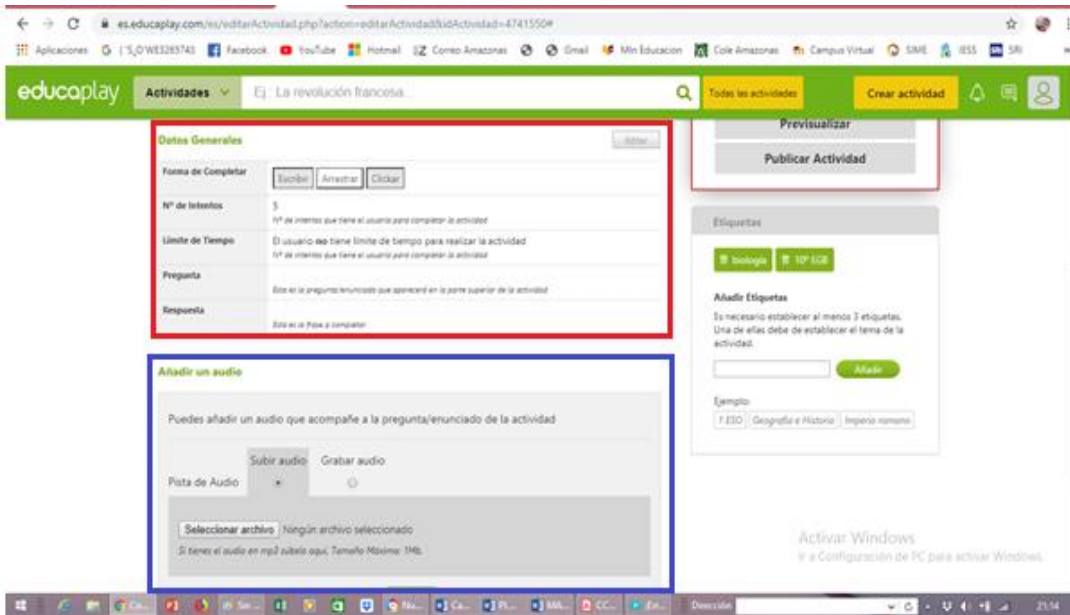
Colores personalizados Fondo: ■ Botones: ■

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Se baja hasta **Datos Generales** clic en: 

Figura 80 Ordenar palabras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

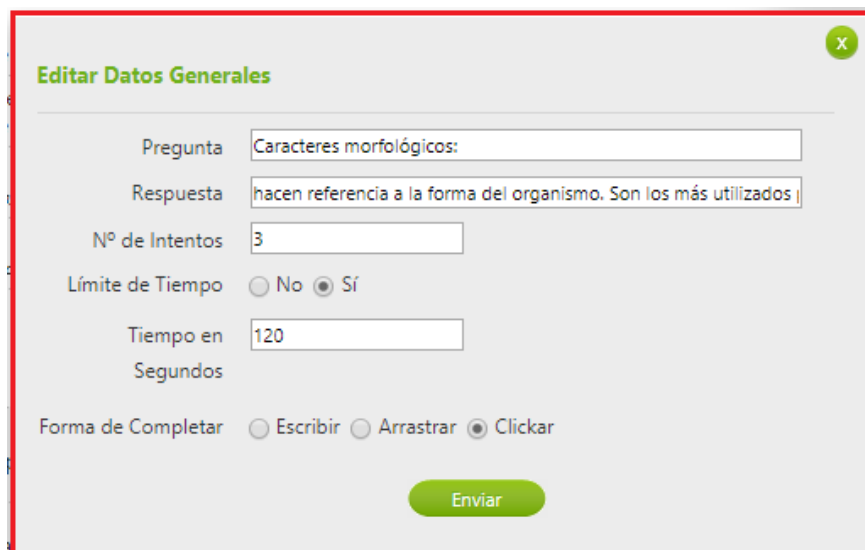
Elaborado por: Marco Enríquez P

Se despliega una ventana: **Editar Datos Generales**

Según lo que se quiera realizar, se escogen las opciones como en el ejemplo: y luego clic en:



Figura 81 Ordenar palabras



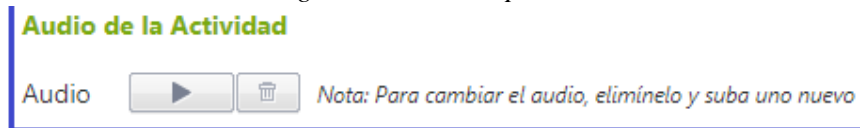
Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Más abajo en la misma pantalla **Añadir un audio** clic en **Editar Datos Generales**

Se selecciona el archivo o se graba un audio, y luego clic en: **Subir Archivo**

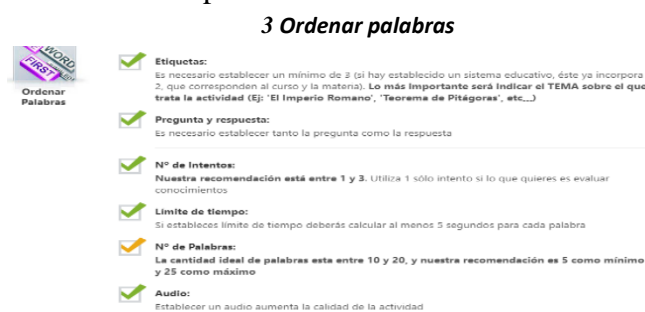
Figura 82 Ordenar palabras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Antes de publicar hacemos clic en **Ayuda** para mejorar su actividad, sale un cuadro con claves para mejorar tu Ordenar palabras.



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Otra opción es **Previsualizar** para observar cómo está la actividad antes de publicarla.

Figura 83 Ordenar palabras



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Por último se hace clic en **Publicar Actividad** para que se pueda usar por ti y los demás usuarios de la comunidad y estudiantes.

La siguiente imagen, te indica la calidad de la actividad si llega al 100% es óptima la actividad, en este caso tenemos un 94% cumple con la mayoría de los parámetros para que sea publicada y sea usada por todos los miembros de la comunidad.

Figura 84 Ordenar palabras

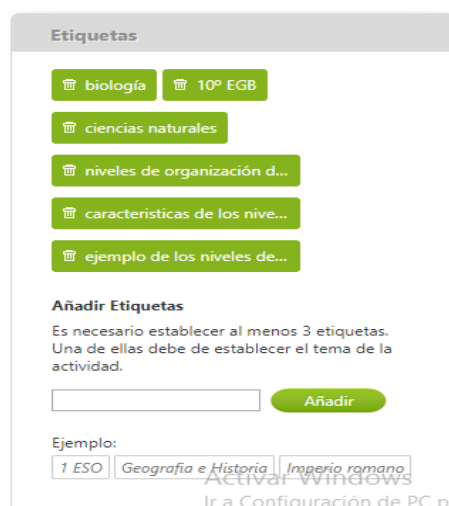


Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Es necesario agregar al menos **3 etiquetas** para que la actividad sea de fácil búsqueda para los demás docentes y estudiantes de la plataforma cuando ya sea publicada.

Figura 85 Ordenar palabras



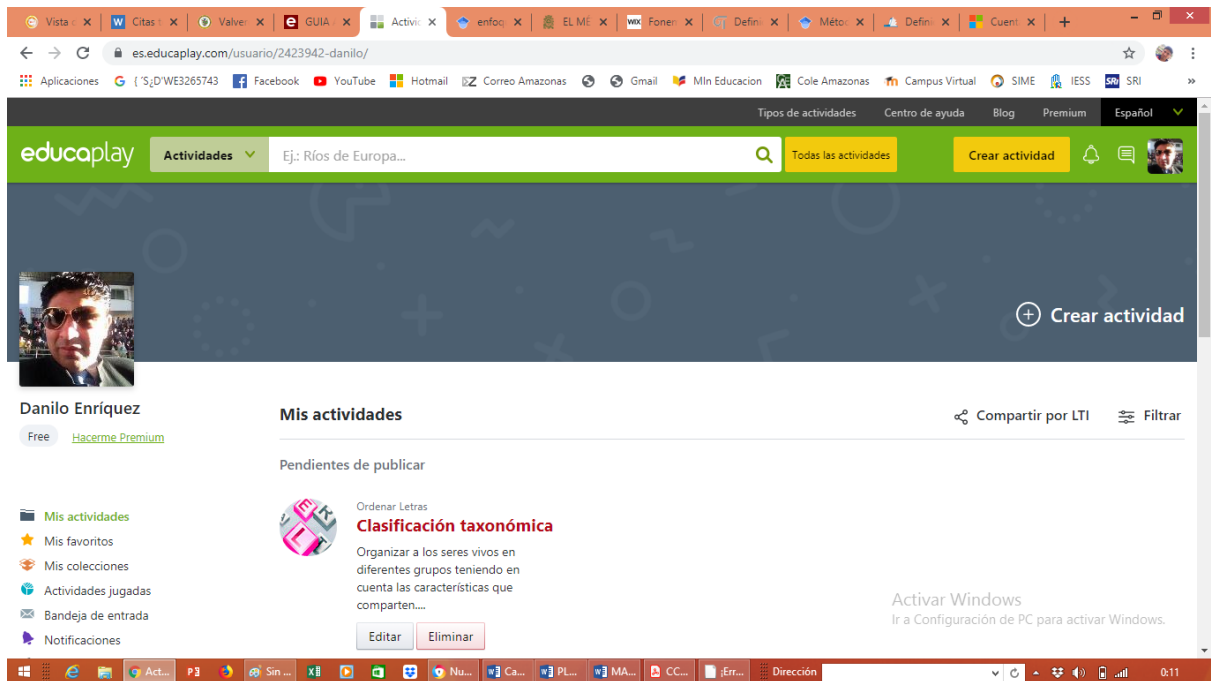
Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Crucigrama: Para realizar esta actividad damos clic en



Figura 86 Crucigrama



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

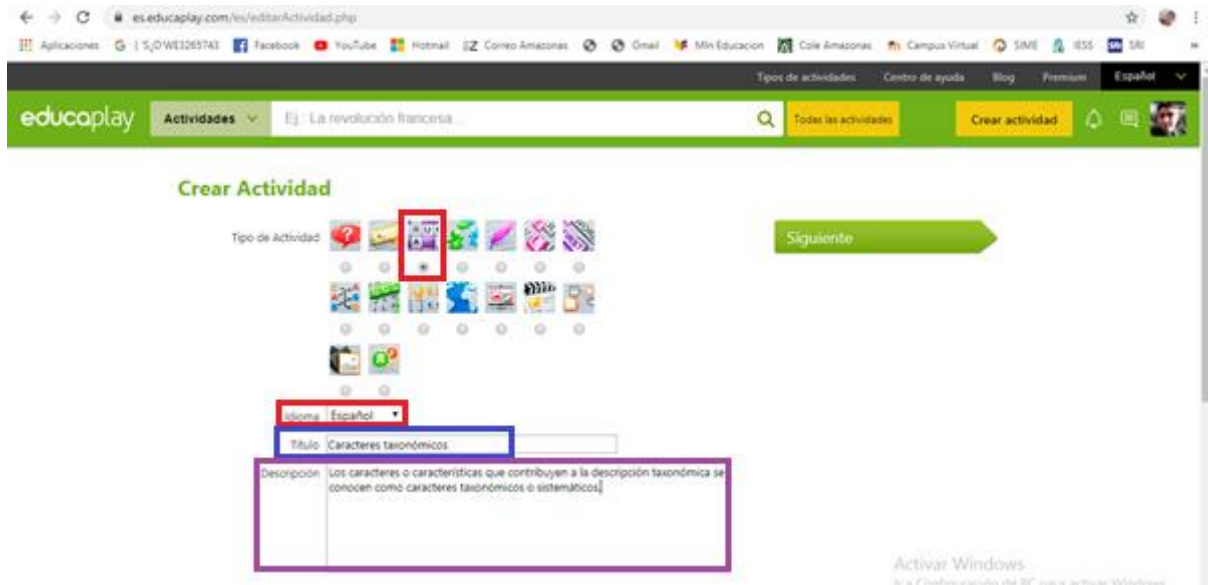
Elaborado por: Marco Enríquez P

Crucigrama:

Escoger:

- **Tipo de actividad** Crucigrama
- **Idioma** Español
- **Título** Caracteres taxonómicos
- **Descripción** En la actualidad se tienen en cuenta los caracteres morfológicos, fisiológicos, citológicos y moleculares para clasificar a los seres vivos.

Figura 87 Crucigrama



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Clasifica la actividad:

- Sistema educativo: Está predeterminado Ecuador
- Curso: Se despliega los niveles de Educación:
- Asignatura: Se despliega varias asignaturas:
- Área: Se despliega dos predeterminadas:
- Luego el clic en siguiente:

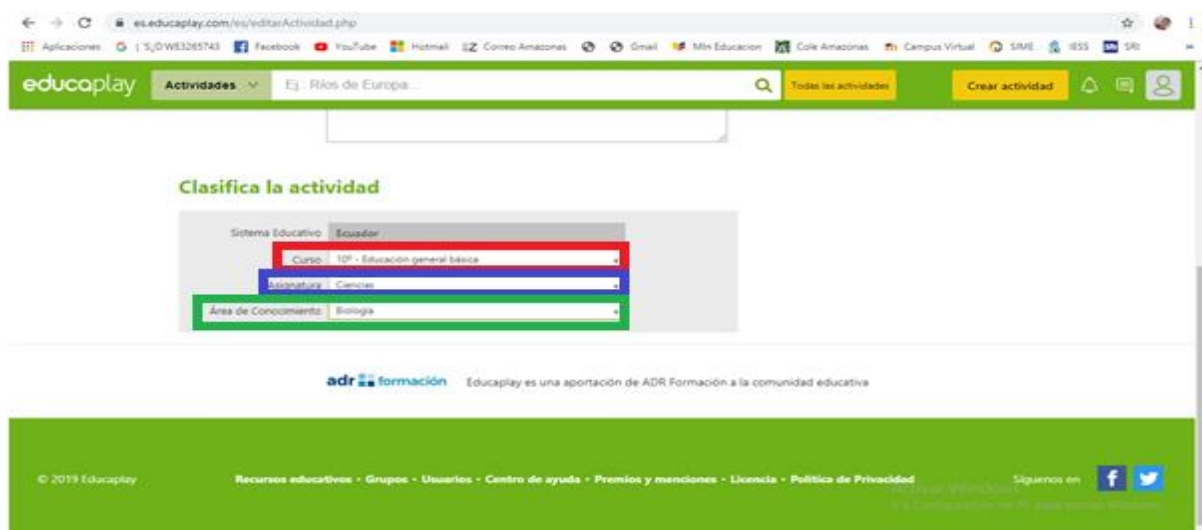
10mo de Educación general Básica

Ciencias

Biología

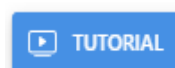
Siguiente

Figura 88 Crucigrama



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Para poder realizar eficientemente la actividad es necesario dar clic en:



Se despliega la configuración de la actividad que en este caso es: **Configurar Crucigrama**

Figura 89 Crucigrama

Privacidad		Premium
Privacidad	Pública <small>Visible y disponible para todos los usuarios</small>	

Modo de ejecución		Premium
Ejecución en modo ANÓNIMO	Permitido <small>Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad</small>	

Personalización		Premium Commercial
Logo personalizado	No	
Franja inferior	No	

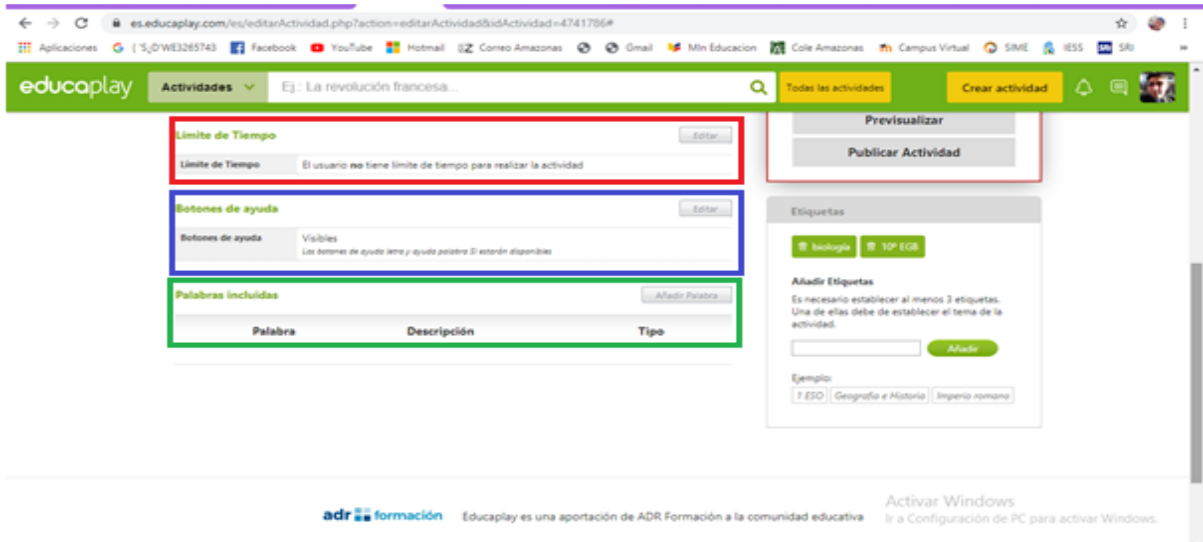
Colores		Premium Commercial
Colores personalizados	Fondo: Botones: 	

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Como es una cuenta free, es decir gratuita: No se puede configurar la **privacidad, modo de ejecución que son para cuentas premium**; ni tampoco se puede configurar: personalización y colores, ya que son para cuentas premium comerciales.

Se despliega una ventana: **Límite de Tiempo**

Figura 90 Crucigrama



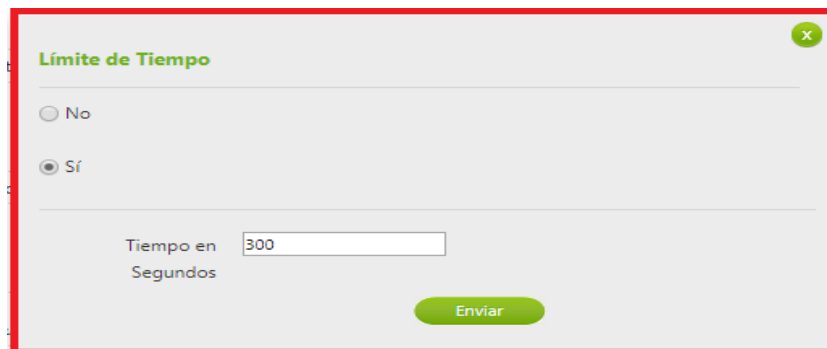
Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Según lo que se quiera realizar, se escogen las opciones como en el ejemplo: y luego clic en:

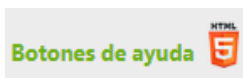


Figura 91 Crucigrama



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

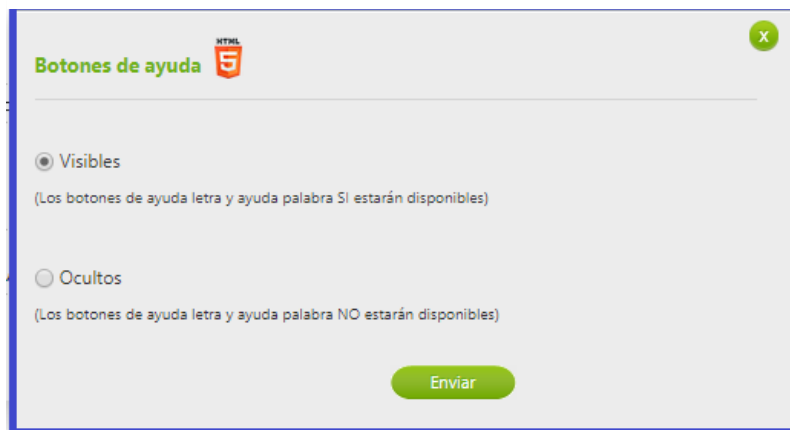
Elaborado por: Marco Enríquez P



Botones de ayuda se configuran visibles u ocultos, clic en:



Figura 92 Crucigrama



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P


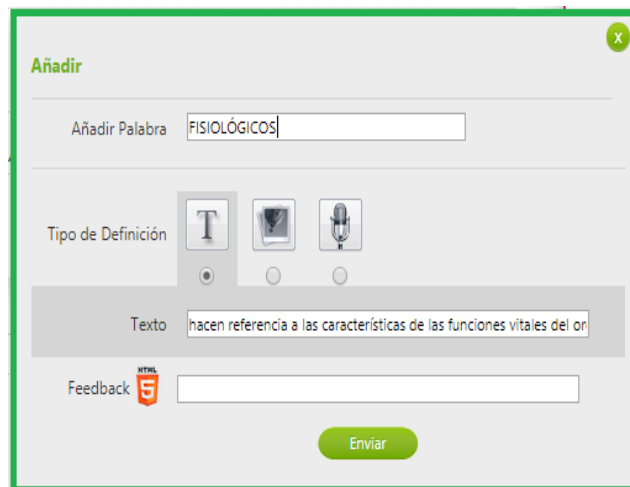
Añadir palabra, se añade las palabras que se necesiten y la definición, como en el ejemplo, y luego clic en: 

Figura 93 Crucigrama



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Antes de publicar hacemos clic en  para mejorar su actividad, sale un cuadro con claves para mejorar tu Crucigrama.

Figura 94 Crucigrama



Crucigrama

- Etiquetas:**
Es necesario establecer un mínimo de 3 (si hay establecido un sistema educativo, éste ya incorpora 2, que corresponden al curso y la materia). **Lo más importante será indicar el TEMA sobre el que trata la actividad** (Ej: 'El Imperio Romano', 'Teorema de Pitágoras', etc...)
- Nº de Palabras:**
Es necesario establecer al menos una palabra. **La cantidad ideal de palabras esta entre 8 y 16, y nuestra recomendación es 6 como mínimo y 20 como máximo**
- Crucigrama generado:**
El Crucigrama debe de estar generado correctamente
- Límite de tiempo:**
Si estableces límite de tiempo deberás calcular al menos 15 segundos para cada palabra
- Elementos multimedia:**
Es recomendable que las definiciones de las palabras se establezcan mediante elementos multimedia de audio o imagen
- Feedback:**
Incluir feedback en las palabras aumenta la calidad de la actividad

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Otra opción es

Previsualizar

para observar cómo está la actividad antes de

publicarla.

Figura 95 Crucigrama



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Por último se hace clic en

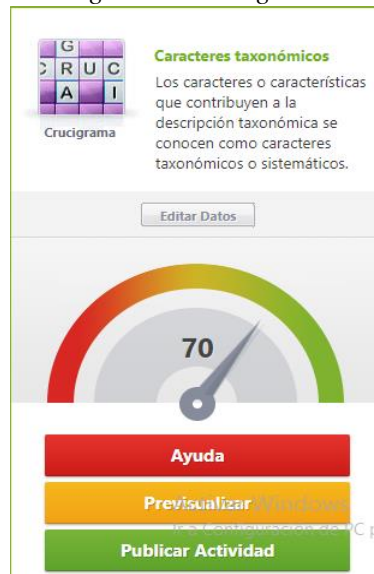
Publicar Actividad

para que se pueda usar por ti

y los demás usuarios de la comunidad y estudiantes.

La siguiente imagen, te indica la calidad de la actividad si llega al 100% es óptima la actividad, en este caso tenemos un 70% cumple la mayoría de los parámetros para que sea publicada y sea usada por todos los miembros de la comunidad.

Figura 96 Crucigrama



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Es necesario agregar al menos **3 etiquetas** para que la actividad sea de fácil búsqueda para los demás docentes y estudiantes de la plataforma cuando ya sea publicada.

Figura 97 Crucigrama



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

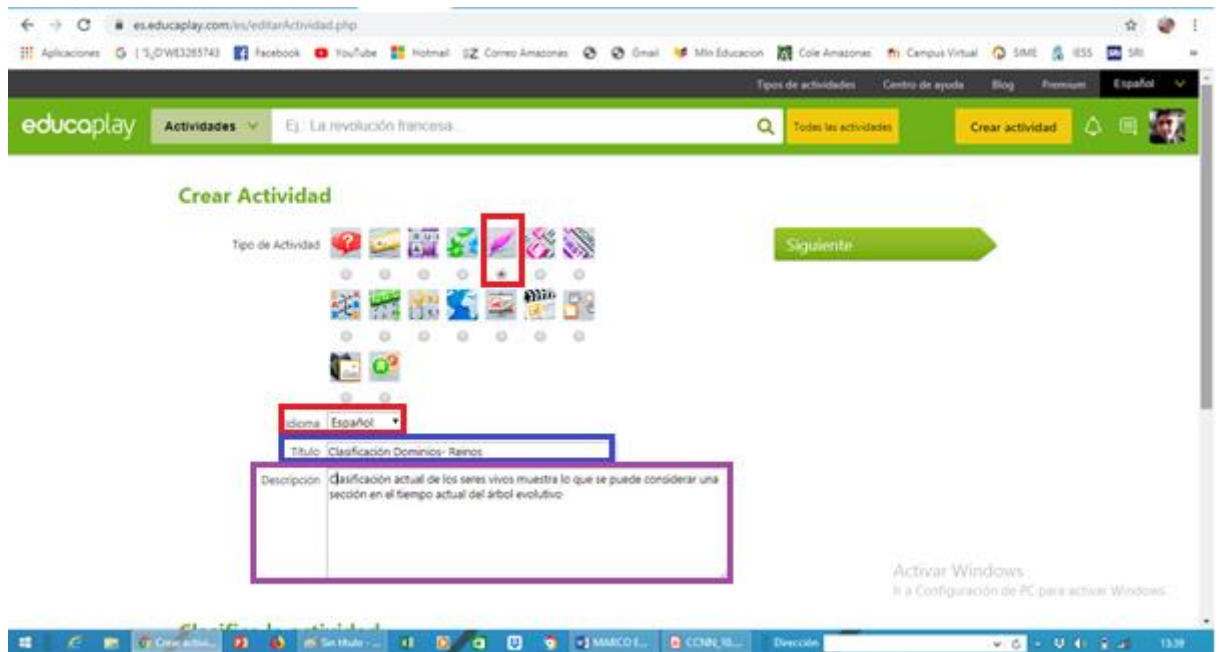
Dictado:

Escoger:

- **Tipo de actividad** Dictado
- **Idioma** Español
- **Título** Clasificación Dominios- Reinos.

- **Descripción** Clasificación actual de los seres vivos muestra lo que se puede considerar una sección en el tiempo actual del árbol evolutivo.

Figura 98 Dictado



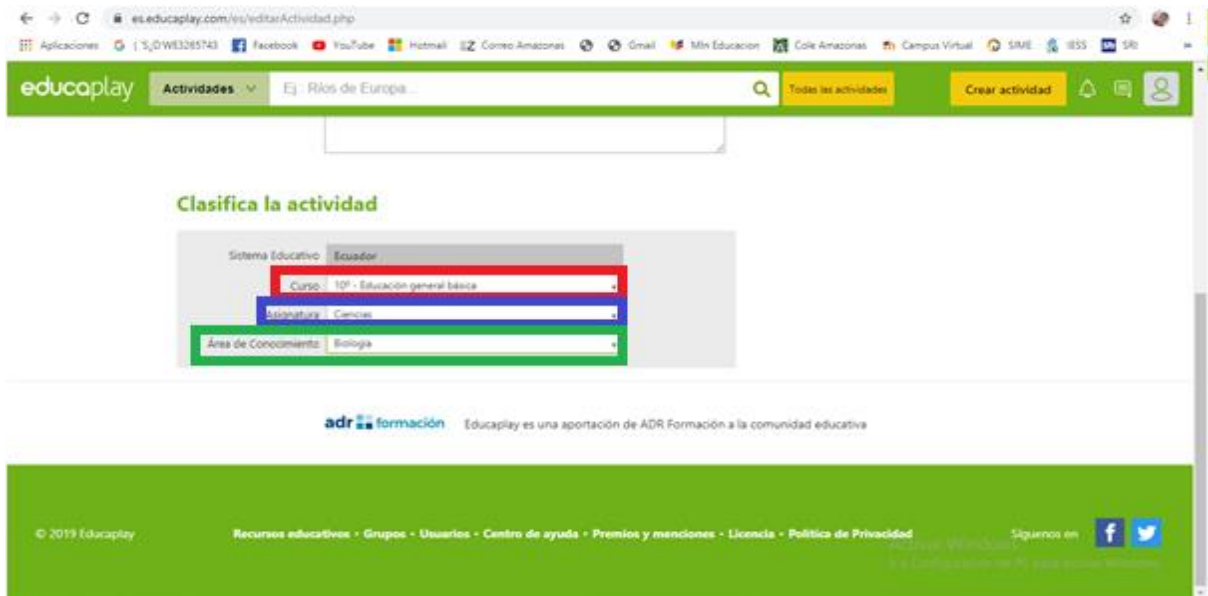
- Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Clasifica la actividad:

- Sistema educativo: Está predeterminado Ecuador
- Curso: Se despliega los niveles de Educación: 10mo de Educación general Básica
- Asignatura: Se despliega varias asignaturas: Ciencias
- Área: Se despliega dos predeterminadas: Biología

Luego el clic en siguiente:

Figura 99 Dictado



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

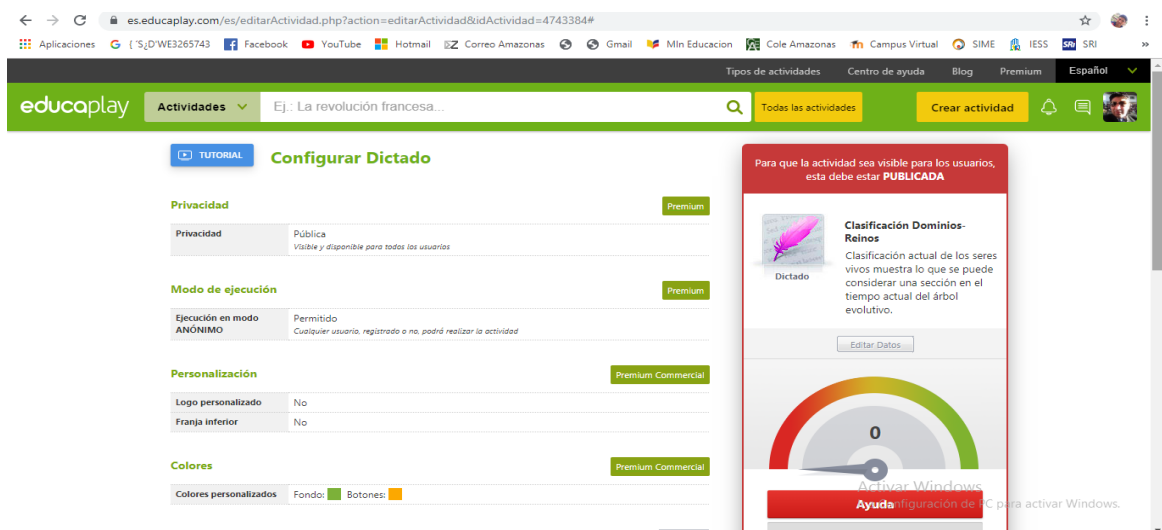
Para poder realizar eficientemente la actividad es necesario dar clic en:



Se despliega la configuración de la actividad que en este caso es:

Configurar Dictado

Figura 100 Dictado



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Figura 101 Dictado

Configurar Dictado	
Privacidad Premium	
Privacidad	Pública <i>Visible y disponible para todos los usuarios</i>
Modo de ejecución Premium	
Ejecución en modo ANÓNIMO	Permitido <i>Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad</i>
Personalización Premium Commercial	
Logo personalizado	No
Franja inferior	No
Colores Premium Commercial	
Colores personalizados	Fondo: ■ Botones: ■

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
 Elaborado por: Marco Enríquez P

Como es una cuenta free, es decir gratuita: No se puede configurar la **privacidad, modo de ejecución que son para cuentas premium**; ni tampoco se puede configurar: personalización y colores, ya que son para cuentas premium comerciales.

Se despliega una ventana:

Editar Datos Generales

Figura 102 Dictado

Pregunta	Dictado <i>Esta es la pregunta/enunciado que aparecerá en la parte superior de la actividad</i>
Sensible a Mayúsculas	No
Sensible a Acentos	No
Sensible a saltos de línea	No
Límite de Tiempo	El usuario no tiene límite de tiempo para realizar la actividad
Forma corrección	<input type="button" value="Proporcional"/> <input type="button" value="Renalizar"/>
Tiempo entre audios	0 <i>Tiempo en segundos, que se dejará entre una secuencia y la siguiente.</i>
Texto del Dictado Editar	
Este es el texto que se utilizará para corregir el dictado	
No ha introducido el texto del dictado	
Secuencias del Dictado Añadir	
Orden	Audio
No se han establecido secuencias para este Dictado	

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
 Elaborado por: Marco Enríquez P

Según lo que se quiera realizar, se escogen las opciones como en el ejemplo: y luego clic en:

Enviar

Figura 103 Dictado

The screenshot shows a form titled "Editar Datos Generales" with a close button (X) in the top right corner. The form contains the following fields and options:

- Pregunta:** A text input field containing the word "Dictado".
- Sensible a:** Three checkboxes: "Mayúsculas" (checked), "Acentos" (unchecked), and "Saltos de Línea" (unchecked).
- Límite de Tiempo:** Two radio buttons: "No" (selected) and "Sí" (unselected).
- Forma corrección:** Two radio buttons: "Proporcional" (selected) and "Penalizar" (unselected).
- Tiempo entre audios:** A numeric input field with the value "5".

At the bottom center of the form is a green "Enviar" button.

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Figura 104 Dictado

The screenshot shows a section titled "Texto del Dictado" with an "Editar" button in the top right corner. The text area contains the following content:

Este es el texto que se utilizará para corregir el dictado

Proporciona información sobre los grupos de seres vivos que existen hoy en día y permite inferir las relaciones entre los taxones actuales y los extintos. La taxonomía y la sistemática están en continuo cambio; los métodos moleculares son cada vez más precisos y dan cuenta de las relaciones de parentesco entre las especies. Por esta razón, no es extraño que puedan darse cambios en la ubicación taxonómica de especies, e incluso de categorías más grandes como familias y géneros.

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Más abajo en la misma pantalla clic **Secuencias del Dictado** en

Añadir

Se selecciona el archivo o se graba un audio, y luego clic en:

Guardar

Figura 105 Dictado

	Orden	Audio
	0	
	1	
	2	
	3	

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Antes de publicar hacemos clic en  para mejorar su actividad, sale un cuadro con claves para mejorar tu Dictado.

Figura 106 Dictado



Claves para mejorar tu Dictado

- Etiquetas:**
Es necesario establecer un mínimo de 3 (si hay establecido un sistema educativo, éste ya incorpora 2, que corresponden al curso y la materia). **Lo más importante será indicar el TEMA sobre el que trata la actividad** (Ej: 'El Imperio Romano', 'Teorema de Pitágoras', etc...)
- Longitud:**
Consideramos que la longitud adecuada para un dictado esta entre 70 y 150 palabras
- Nº de audios:**
Es necesario establecer al menos un audio. **La cantidad ideal de audios esta entre 6 y 10, y nuestra recomendación es 2 como mínimo y 14 como máximo**
- Límite de tiempo:**
Si estableces límite de tiempo deberás calcular al menos 4 segundos para cada palabra

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P


Otra opción es  para observar cómo está la actividad antes de publicarla.

Figura 107 Dictado



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Por último se hace clic en **Publicar Actividad** para que se pueda usar por ti y los demás usuarios de la comunidad y estudiantes.

La siguiente imagen, te indica la calidad de la actividad si llega al 100% es óptima la actividad, en este caso tenemos un 80% cumple con la mayoría de parámetros para que sea publicada y sea usada por todos los miembros de la comunidad.

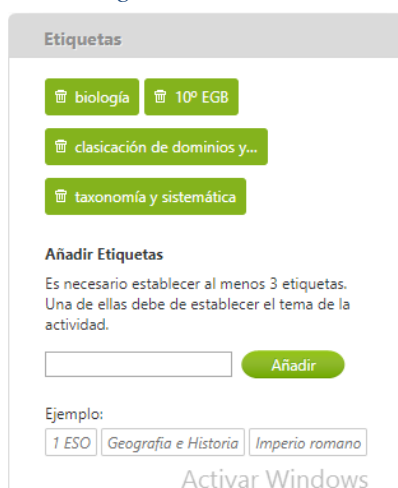
Figura 108 Dictado



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Es necesario agregar al menos **3 etiquetas** para que la actividad sea de fácil búsqueda para los demás docentes y estudiantes de la plataforma cuando ya sea publicada.

Figura 109 Dictado

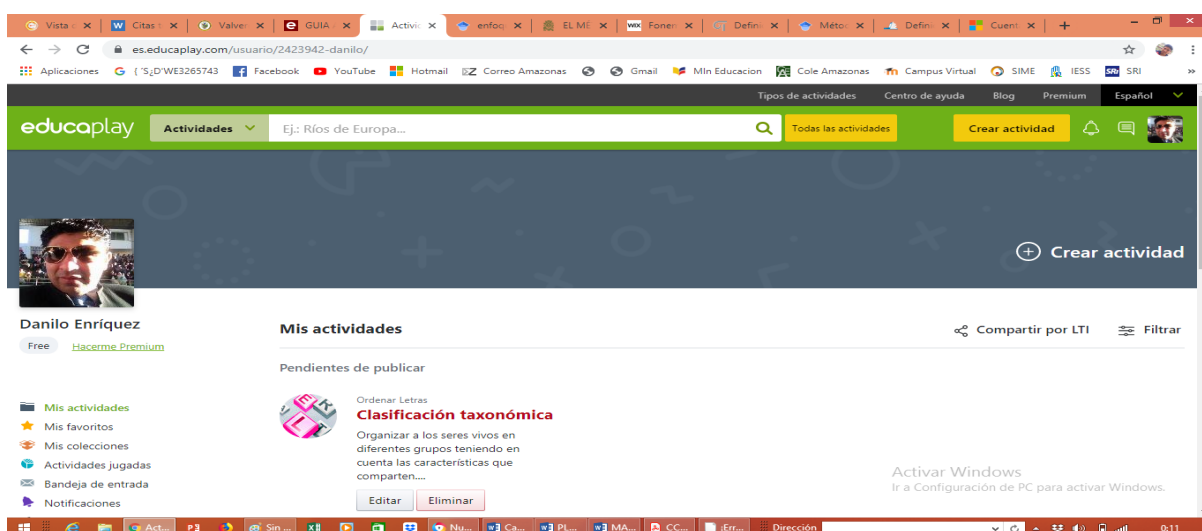


Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Ordene: Para realizar esta actividad damos clic en:

Crear actividad

Figura 110 Actividad test



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P.

Test:

Escoger:

- **Tipo de actividad** Test
- **Idioma** Español
- **Título** Sistemas de Clasificación.

- **Descripción** El número de seres vivos que habita la Tierra es tan grande que siempre ha existido la necesidad de clasificarlos.

Figura 111 Actividad test



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
 Elaborado por: Marco Enríquez P

Clasifica la actividad:

- Sistema educativo: Está predeterminado Ecuador
 - Curso: Se despliega los niveles de Educación:
 - Asignatura: Se despliega varias asignaturas:
 - Área: Se despliega dos predeterminadas:
- Luego el clic en siguiente:

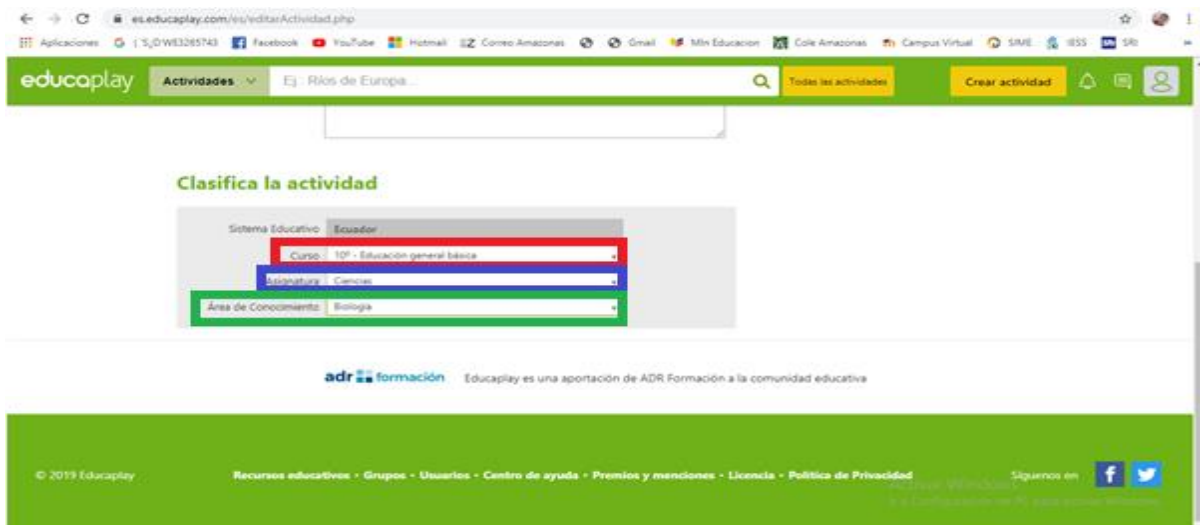
10mo de Educación general Básica

Ciencias

Biología

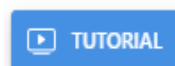
Siguiente

Figura 112 Actividad test



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Para poder realizar eficientemente la actividad es necesario dar clic en:



Se despliega la configuración de la actividad que en este caso es: **Configurar Test**

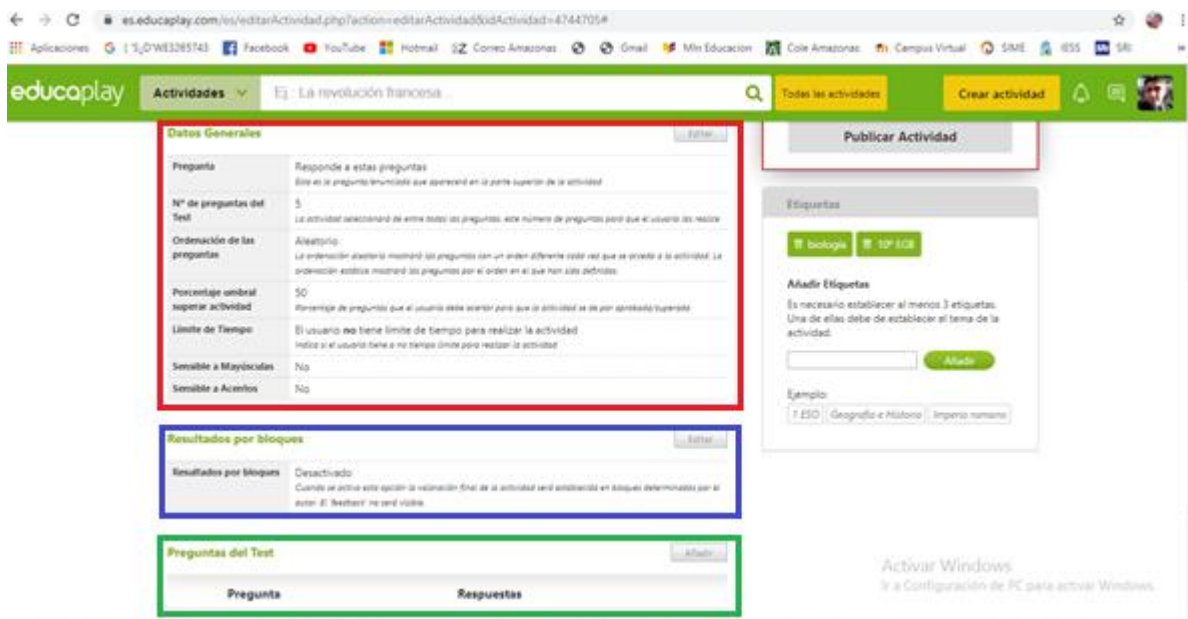
Figura 113 Actividad test

Privacidad		Premium
Privacidad	Pública <small>Visible y disponible para todos los usuarios</small>	
Modo de ejecución		Premium
Ejecución en modo ANÓNIMO	Permitido <small>Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad</small>	
Personalización		Premium Commercial
Logo personalizado	No	
Franja inferior	No	
Colores		Premium Commercial
Colores personalizados	Fondo: ■ Botones: ■	

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Como es una cuenta free, es decir gratuita: No se puede configurar la **privacidad, modo de ejecución que son para cuentas premium**; ni tampoco se puede configurar: personalización y colores, ya que son para cuentas premium comerciales.

Figura 114 Actividad test



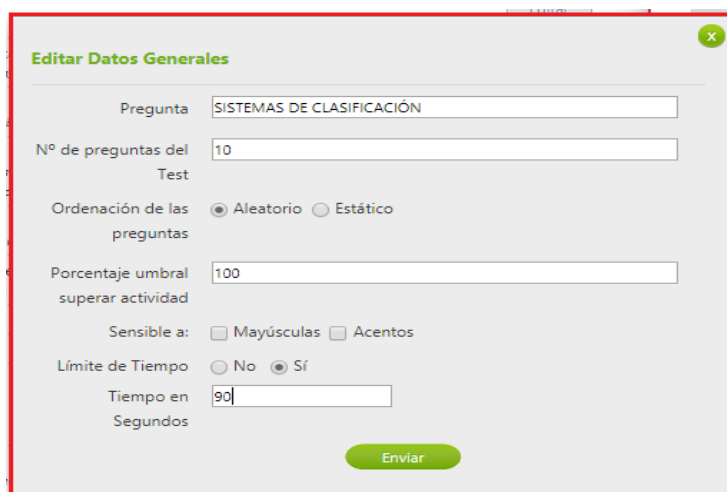
Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Se despliega una ventana: **Editar Datos Generales**

Según lo que se quiera realizar, se escogen las opciones como en el ejemplo: y luego clic en:



Figura 115 Actividad test



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Más abajo en la misma pantalla **Resultados por bloques** Desactivado-
Activado clic en **Enviar**

Figura 116 Actividad test

Resultados por bloques

Desactivado
 Activado

Enviar

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Figura 117 Actividad test

Editar Pregunta

Pregunta: El primero en clasificar a los seres vivos fue el filósofo

Imagen: Seleccionar archivo. Ningún archivo seleccionado.
Formatos admitidos: png, jpg, bmp, gif.
Si no adjunta una imagen, ésta no será modificada.

Elementos Multimedia del enunciado:
 Ninguno
 Con vídeo
 Con audio

Respuesta obligatoria: No Sí
Si marca Sí, el alumno no podrá pasar a la siguiente pregunta, ni finalizar el test sin contestar esta pregunta.

Forma de contestar:
 El alumno tendrá que elegir una entre varias opciones
 El alumno tendrá que elegir una/varias entre varias opciones
 El alumno tendrá que escribir la respuesta en una línea
 El alumno tendrá que escribir la respuesta en una/varias líneas

Feedback: Aristóteles

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Seleccionar **Preguntas del Test** luego elige: y **Editar Pregunta** clic en: **Enviar**

Figura 118 Actividad test

Pregunta	Respuestas
El primero en clasificar a los seres vivos fue el filósofo Respuesta obligatoria: Sí Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones	Aristóteles Darwin Linneo

Añadir

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Figura 119 Actividad test

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
 Elaborado por: Marco Enríquez P

En la parte izquierda está respuesta

Se añade las preguntas y respuestas, que se necesita en el test como en el ejemplo.

Preguntas del Test, por lo menos tienen que ser 10.


Figura 120 Actividad test

Preguntas del Test		Añadir	
Pregunta	Respuestas		
<p>El primero en clasificar a los seres vivos fue el filósofo</p> <p>Respuesta obligatoria: Sí</p> <p>Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones</p>	<p>Aristóteles</p> <p>Darwin</p> <p>Linneo</p>	<input type="button" value="Añadir"/>	
<p>Se vio la necesidad de crear categorías jerárquicas partiendo de lo general a lo particular</p> <p>Respuesta obligatoria: Sí</p> <p>Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones</p>	<p>Taxonomía</p> <p>Sistemática</p> <p>Darwin</p> <p>Clasificación</p>	<input type="button" value="Añadir"/>	
<p>La ciencia que estudia el parentesco, las relaciones y la historia evolutiva de los seres vivos se conoce con el nombre de</p> <p>Respuesta obligatoria: Sí</p> <p>Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones</p>	<p>Taxonomía</p> <p>Sistemática</p> <p>Linneo</p> <p>Clasificación</p>	<input type="button" value="Añadir"/>	

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
 Elaborado por: Marco Enríquez P

Antes de publicar se hace clic en  para mejorar su actividad, sale un cuadro con claves para mejorar tu test.

Figura 121 Actividad test



Claves para mejorar tu Test

- Etiquetas:**
Es necesario establecer un mínimo de 3 (si hay establecido un sistema educativo, éste ya incorpora 2, que corresponden al curso y la materia). **Lo más importante será indicar el TEMA sobre el que trata la actividad** (Ej: 'El Imperio Romano', 'Teorema de Pitágoras', etc...)
- Nº de Preguntas válidas:**
Es necesario definir al menos tantas preguntas válidas como preguntas visibles se hayan definido
- Límite de tiempo:**
Si estableces límite de tiempo deberás calcular al menos 20 segundos para cada pregunta
- Nº de Preguntas:**
La cantidad ideal de preguntas esta entre 10 y 20, y nuestra recomendación es 4 como mínimo y 26 como máximo
- Multimedia en enunciado:**
Establecer contenido multimedia de imagen, audio o vídeo en los enunciados de las preguntas, aumenta la calidad de la actividad
- Feedback:**
Establecer feedback en las preguntas aumenta la calidad de la actividad

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P


Otra opción es  para observar cómo está la actividad antes de publicarla.

Figura 122 Actividad test



Sistemas de clasificación

El número de seres vivos que habita la Tierra es tan grande que siempre ha existido la necesidad de clasificarlos.

04:10
TIEMPO MÁXIMO

Sensible: Mayúsculas/Minúsculas
 Acentos

Comenzar

Autor: Danilo Enríquez

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Por último se hace clic en  para que se pueda usar por ti y los demás usuarios de la comunidad.

La siguiente imagen, te indica la calidad de la actividad si llega al 100% es óptima la actividad, en este caso tenemos un 82% cumple con la mayoría de parámetros para que sea publicada y sea usada por todos los miembros de la comunidad.

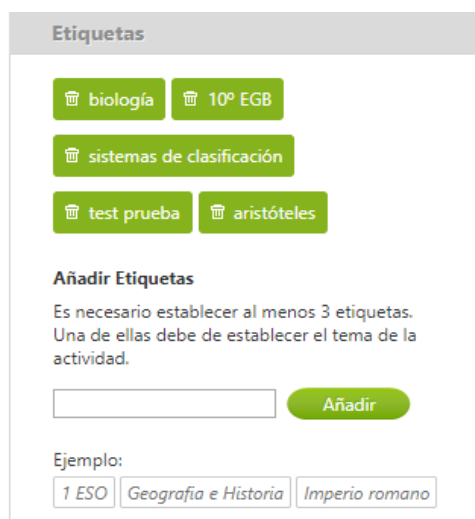
Figura 123 Actividad test



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Es necesario agregar al menos **3 etiquetas** para que la actividad sea de fácil búsqueda para los demás docentes y estudiantes de la plataforma cuando ya sea publicada.

Figura 124 Actividad test



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Relacionar Columnas: Para realizar esta actividad se da clic en:

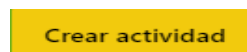
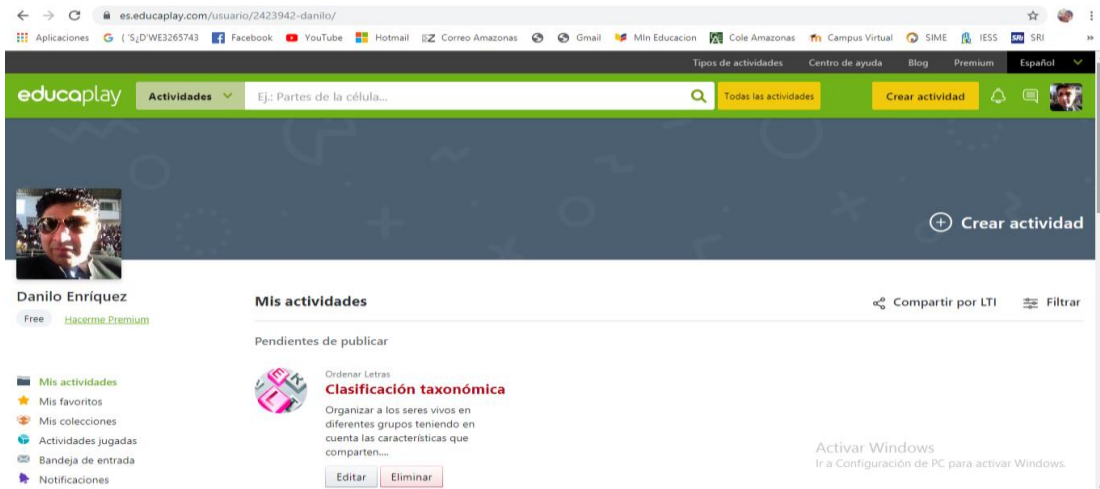


Figura 125 Realizar columnas



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

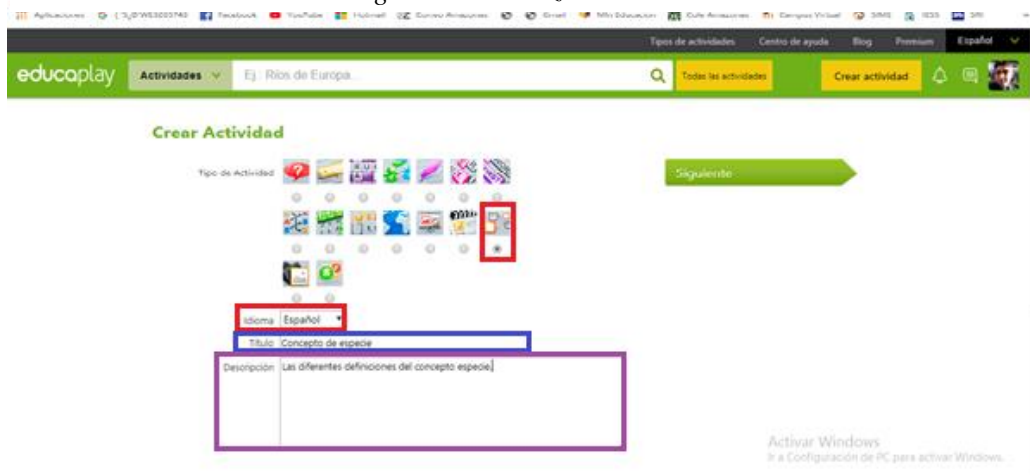
Elaborado por: Marco Enríquez P

Relacionar Columnas:

Escoger:

- **Tipo de actividad** Relacionar Columnas
- **Idioma** Español
- **Título** Concepto de especie
- **Descripción** Las diferentes definiciones del concepto especie.

Figura 126 Realizar columnas



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

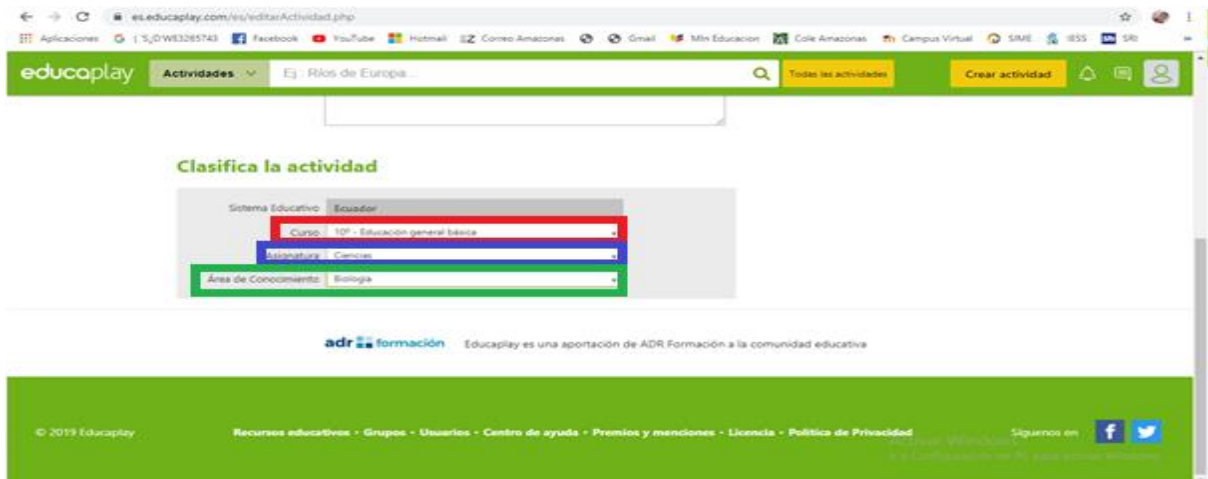
Elaborado por: Marco Enríquez P

Clasifica la actividad:

- Sistema educativo: Está predeterminado Ecuador
 - Curso: Se despliega los niveles de Educación: 10mo de Educación general Básica
 - Asignatura: Se despliega varias asignaturas: Ciencias
 - Área: Se despliega dos predeterminadas: Biología
- Luego el clic en siguiente:



Figura 127 Realizar columnas



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
 Elaborado por: Marco Enríquez P.

Para poder realizar eficientemente la actividad es necesario dar clic en:



Se despliega la configuración de la actividad que en este caso es: **Configurar Relacionar Columnas**

Figura 128 Realizar columnas



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

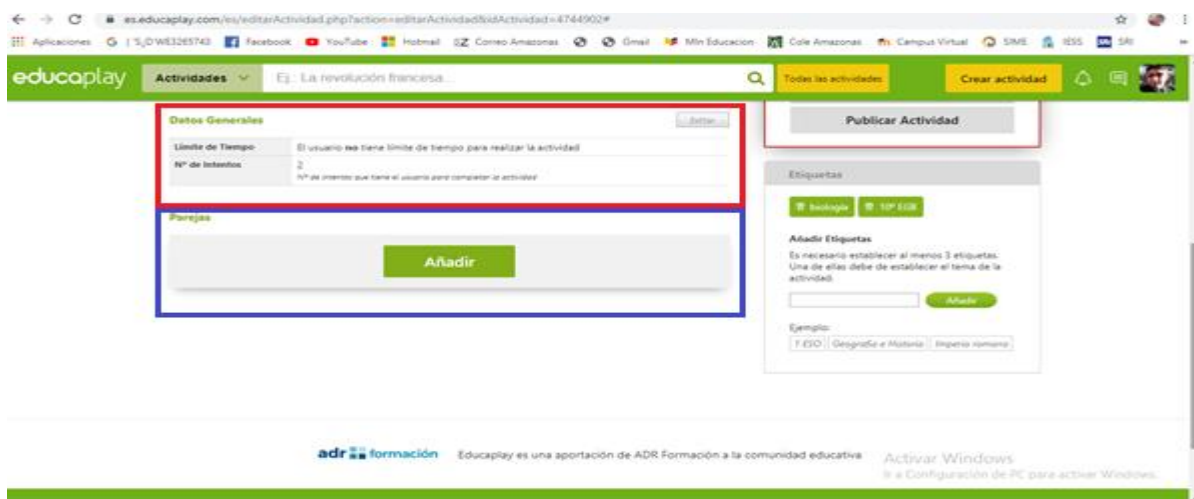
Elaborado por: Marco Enríquez P

Como es una cuenta free, es decir gratuita: No se puede configurar la **privacidad, modo de ejecución que son para cuentas premium**; ni tampoco se puede configurar: personalización y colores, ya que son para cuentas premium comerciales.

Se despliega una ventana:

Editar Datos Generales

Figura 129 Realizar columnas



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Se despliega una ventana:

Editar Datos Generales

Según lo que se quiera realizar, se escogen las opciones como en el ejemplo: y luego clic en:

Enviar

Figura 130 Realizar columnas

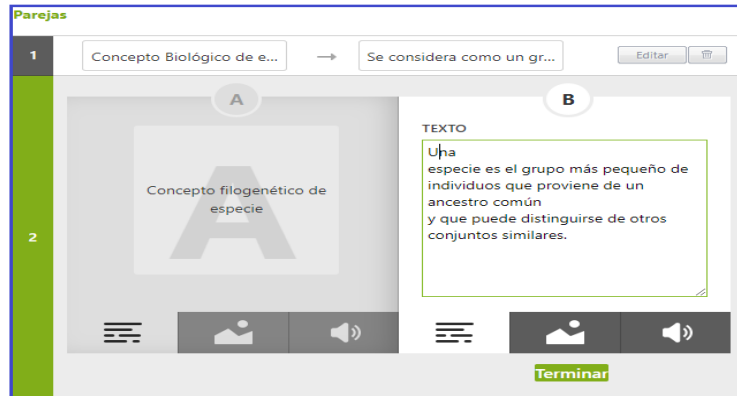
A close-up screenshot of the 'Editar Datos Generales' form. The form has a title bar with 'Editar Datos Generales' and a close button (X). The first section is 'Límite de Tiempo', which has two radio buttons: 'No' and 'Sí'. The 'Sí' radio button is selected. Below this is a text input field for 'Tiempo en Segundos' with the value '100'. The second section is 'Nº de Intentos', which has a text input field with the value '2'. At the bottom of the form is a green 'Enviar' button.

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

En la pantalla **Parejas** escogemos texto, imagen o audio según lo que quiera ingresar; y clic en: **Siguiente**

Ingresamos texto, imagen o audio y luego clic en **Terminar**; realizamos las parejas que necesitemos.

Figura 131 Realizar columnas



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Antes de publicar hacemos clic en **Ayuda** para mejorar su actividad, sale un cuadro con claves para mejorar tu Realizar Columnas.

Figura 132 Realizar columnas



Claves para mejorar tu Relacionar Columnas

- Etiquetas:**
Es necesario establecer un mínimo de 3 (si hay establecido un sistema educativo, éste ya incorpora 2, que corresponden al curso y la materia). **Lo más importante será indicar el TEMA sobre el que trata la actividad** (Ej: 'El Imperio Romano', 'Teorema de Pitágoras', etc...)
- Parejas:**
Es necesario definir al menos 2 parejas. **La cantidad ideal de parejas esta entre 6 y 10, y nuestra recomendación es 4 como mínimo y 12 como máximo**
- Parejas completas:**
Es necesario que todas las parejas contengan los elementos A y B
- Nº de Intentos:**
Nuestra recomendación está entre 1 y 3. Utiliza 1 sólo intento si lo que quieres es evaluar conocimientos
- Límite de tiempo:**
Si estableces límite de tiempo deberás calcular al menos 5 segundos para cada pareja
- Contenido multimedia:**
Incluir contenido multimedia de imagen o audio aumenta la calidad de la actividad

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>
Elaborado por: Marco Enríquez P

Otra opción es **Previsualizar** para observar cómo está la actividad antes de publicarla.

Figura 133 Realizar columnas



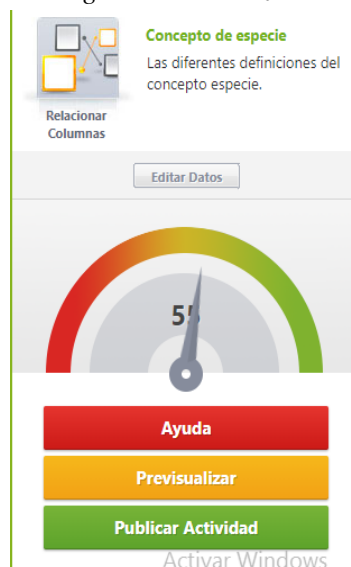
Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Por último se hace clic en **Publicar Actividad** para que se pueda usar por ti y los demás usuarios de la comunidad y estudiantes.

La siguiente imagen, te indica la calidad de la actividad si llega al 100% es óptima la actividad, en este caso tenemos un 55% la mayoría de parámetros para que sea publicada y sea usada por todos los miembros de la comunidad.

Figura 134 Realizar columnas



Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

Es necesario agregar al menos **3 etiquetas** para que la actividad sea de fácil búsqueda para los demás docentes y estudiantes de la plataforma cuando ya sea publicada.

Figura 135 Realizar columnas

Etiquetas

biología 10º EGB

concepto de especie

Añadir Etiquetas

Es necesario establecer al menos 3 etiquetas.
Una de ellas debe de establecer el tema de la actividad.

Añadir

Ejemplo:

1 ESO Geografía e Historia Imperio romano

Fuente: <https://www.educaplay.com/user/2423942-danilo/>

Elaborado por: Marco Enríquez P

3.3.6 VALORACIÓN DE LA PROPUESTA

La valoración de la propuesta se realizó bajo el criterio de diez expertos, los cuales cumplen con título de cuarto nivel y los siguientes requisitos:

- Experiencia en el campo docente (mínimo cinco años)
- Experiencia en el manejo de herramientas informáticas (nivel medio-alto)
- Experiencia en coordinación de proyectos.
- En la actualidad ejercen la docencia en instituciones educativas de nivel elemental, medio y superior.

Dichos especialistas además se sometieron a una autovaloración de los niveles de información y argumentación que poseen sobre el tema, para lo cual se les pidió primero que marquen con una cruz, en una escala creciente de 1 a 10, el valor que se corresponde con el grado de conocimiento o información que tienen sobre el tema de estudio. (Ver anexo 3)

En un segundo momento se realizó una autovaloración de sus niveles de argumentación o fundamentación sobre el tema de estudio, grado de influencia de cada una de las fuentes en sus caracteres de acuerdo a la siguiente tabla. (Ver anexo 4).

Finalmente se elaboró el cálculo del Coeficiente de competencia de cada uno de los expertos. (Ver anexo 5).

En conclusión, el experto N° 1, 2,5,6,7,8 y 9 tienen una competencia media, el N° 3, 4 y 10 tienen una competencia alta, se puede interpretar fácilmente que los expertos son personas probas en la materia y podrán realizar un análisis de la propuesta veras y confiable.

A continuación, se detallará el análisis y los resultados de los expertos realizado a través de la Guía para la valoración de la propuesta.

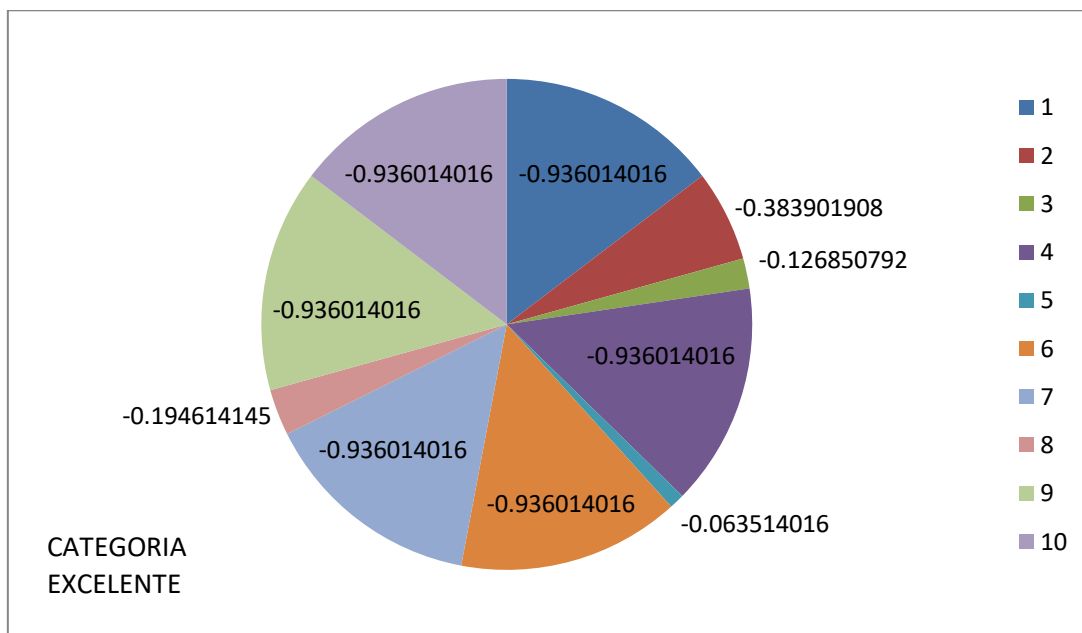
Tabla 5 Valoración de la propuesta

Indicadores	N-P	CATEGORÍA
P-1	-0.93601402	Excelente
P-2	-0.38390191	Excelente
P-3	-0.12685079	Excelente
P-4	-0.93601402	Excelente
P-5	-0.06351402	Excelente
P-6	-0.93601402	Excelente
P-7	-0.93601402	Excelente
P-8	-0.19461414	Excelente
P-9	-0.93601402	Excelente
P-10	-0.93601402	Excelente

Fuente: Guía de valoración.

Elaborado por: Marco Enríquez P.

Figura 136 Datos de Valoración



Fuente: Guía de valoración.
 Elaborado por: Marco Enríquez P.

Después de toda la investigación realizada y el análisis de la propuesta para el diseño de una guía metodológica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Ciencias Naturales, se concluye que es una herramienta que va a fortalecer los conocimientos que impartan los docentes; por lo que califica a la propuesta como excelente, en aplicabilidad se la califica como excelente, como material de apoyo muy buena, desarrollo de los contenidos excelente, en disponibilidad de los recursos en la página web muy buena, la metodología se califica como excelente y como novedad como es excelente.

CONCLUSIONES

La plataforma Educaplay, es una herramienta lúdica, que por todas las ventajas antes mencionadas, colabora para que el proceso de enseñanza aprendizaje mejore significativamente.

- A partir de la literatura investigada por los casos de éxito la plataforma ayuda a que los estudiantes relacionen conceptos, estructuren información y desarrollen habilidades y destrezas. Además, organicen y agrupen información relevante, para un aprendizaje significativo. La plataforma Educaplay, es una herramienta libre de fácil uso, intuitiva que los docentes y estudiantes podrán manejar fácilmente.
- De acuerdo con las entrevistas realizadas a las docentes del área de Ciencias Naturales se pudo conocer que existe la necesidad de la institución educativa en avanzar hacia un nuevo sistema de enseñanza, ya que la educación actual se la imparte de manera tradicional, por lo que la propuesta de realización de una guía metodológica para los docentes de la plataforma Educaplay mejorará todos los procesos de enseñanza aprendizaje.
- Refuerza los conocimientos por medio del reconocimiento de conceptos, realizando las actividades como son: la sopa de letras, crucigrama, ordenar letras y palabras.
- Ayuda a relacionar e interpretar conceptos y definiciones, así mismo agrupa y organiza ideas, a través de actividades como las de relacionar, relacionar columnas, adivinanza, ruleta de palabras; las cuales fortalece el pensamiento creativo del estudiante.
- Integra nuevos conocimientos por medio de las actividades que son el test, mapas, video quiz, para que desarrollen nuevos conocimientos, nueva información, que permite que propicien y construyan su propio conocimiento.
- Realiza un aprendizaje crítico, porque interiorizan el conocimiento y sacan sus propias conclusiones por medio de las actividades como son presentaciones, diálogo,
- Eleva el nivel de su memoria en el cual la ejercita por medio de las actividades como son dictado, completar, relacionar mosaico, ayuda al trabajo de la memoria por medio de la observación, sonidos y colores.

RECOMENDACIONES

Después de toda la investigación realizada bibliográficamente y por medio de la entrevista a los docentes, se realiza las siguientes recomendaciones para optimizar la plataforma Educaplay:

- Las actividades deben planificarse con anticipación para cada uno de los temas de ciencias naturales.
- Se debe tener un plug-in de Flash para poder operar la plataforma.
- Cuando se trabaja la actividad sin internet recuerde que no hay el puntaje, para que previamente ya tenga una valoración de la actividad.
- Cuando una actividad no se pueda publicar porque no pasa el 50% de parámetros establecidos por Educaplay haga clic en Ayuda para poder mejorar los parámetros que falten en esa actividad.
- Utilizar la guía metodológica y los videos tutoriales de Educaplay para que mejore su comprensión de cómo realizar cada una las actividades.
- Probar las actividades en el botón previsualizar, antes de publicar la actividad para que vea el producto y si hay que añadir algo más en la misma.
- Duplicar el tiempo en la actividad del que le lleva a usted como docente resolver la actividad, si le lleva 60 segundos a los estudiantes se les pondrá 120 segundos para que puedan resolver.
- Hacer una retroalimentación de cada actividad para que los estudiantes comprendan de mejor manera la herramienta y las actividades propuestas.

BIBLIOGRAFÍA

- Actualidad en Psicología (2017). *Zona de Desarrollo Próximo*. Recuperado de:
<https://www.actualidadenpsicologia.com/que-es/zona-desarrollo-proximo/>
[Consulta: 18/08/2019]
- Alicio, Alexey (2015). *La responsabilidad y la sexualidad: dinámicas en los estudiantes actuales*. Recuperado de: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2011c/1015/indice.htm> [Consulta: 18/08/2019]
- Acosta, Rafael (2004). La promoción y desarrollo de los valores sociales, objetivo prioritario de la formación social: un enfoque interdisciplinario. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es> > descarga > artículo [Consulta: 18/08/2019]
- Asamblea Nacional del Ecuador (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi.
- Bolaños, Silvana, Delgado, Alba, Chamorro, Mileth, Guerrero, Melisa & Quilindo Jenny (2011). *Constructivismo Social*. Recuperado de:
<https://constructivismo.webnode.es/autores-importantes/lev-vigotsky/> [Consulta: 18/08/2019]
- Correa, Leticia (2013). *Plataforma EducaPlay, como herramienta para la creación de actividades educativas para el refuerzo académico*. Recuperado de:
<http://www.virtualepn.edu.ec/evento2013/Presentaciones/LeticiaCorreaEducaplay.pdf> [Consulta: 18/08/2019]
- Daboin, Zoraida (2008). *Práctica pedagógica en la construcción del conocimiento de las ciencias naturales*. Recuperado de
<https://www.scribd.com/document/103990519/6-Zoradia-Daboin-Practica-Pedagogica> [Consulta: 18/08/2019]
- Enríquez, Marco (2019). *Metodología Educaplay para Ciencias Naturales*. Recuperado de <http://metodologiaeducaplay.aelvgms.com/> [Consulta: 18/08/2019]
- Figuroa, María (2017). *Habilidades del siglo 21 para todos*. Recuperado de:
<https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/columnas/habilidades-del-siglo-21-para-todos> [Consulta: 18/08/2019]

- Furman, Melina (2009). *Enseñanza de las ciencias en la escuela: algunas claves para generar cambios. Recuperado de* <https://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?Ensenanza-de-las-ciencias-en-la> [Consulta: 18/08/2019]
- Gómez, Luz & Macedo, Julio (s. a). *Importancia de las TIC en la educación básica regular. Recuperado de* <https://educrea.cl/importancia-de-las-tic-en-la-educacion-basica-regular/> [Consulta: 18/08/2019]
- Hernández, María, Martínez, Cynthia, Martín, Naiara & Sánchez, Lorena (2006). *La Entrevista. Recuperado de:* http://www.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf [Consulta: 18/08/2019]
- León, Aníbal (2007). *¿Qué es la educación? Recuperado de* <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf> [Consulta: 18/08/2019]
- LMS (2019). *¿Qué es SCORM? Recuperado de:* <https://www.easy-lms.com/es/centro-de-conocimiento/centro-de-conocimiento-lms/que-es-scorm/item10195> [Consulta: 18/08/2019]
- López, Luis (2004). *Población, muestra y muestreo. Recuperado de* http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012 [Consulta: 18/08/2019]
- Ministerio de Educación (2006). Educación Básica General. Recuperado de https://educacion.gob.ec/educacion_general_basica/ [Consulta: 18/08/2019]
- Oviedo, Jenny & Galarza, Félix (2015). *Desarrollo de actividades educativas basadas en educaplay para la asignatura de matemáticas en educación básica general. El Oro. Recuperado de:* <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/4257/1/CD00600-2015-TRABAJO%20COMPLETO.pdf> [Consulta: 18/08/2019]
- Oyola, Jannet (2015). *Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. "San Antonio de Jicamarca". Vitarte, Lima. Recuperado de*

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/8420/Oyola_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y [Consulta: 18/08/2019]

Palomino, Valcarcel (1996). *Teoría del aprendizaje significado de David Ausubel*.

Recuperado de

<http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/Teor%C3%ADa%20del%20aprendizaje%20significativo%20de%20David%20Ausubel.pdf> [Consulta: 18/08/2019]

Pérez & Merino (2013). *Definición de Plugin*. Recuperado de: <https://definicion.de/plugin/> [Consulta: 18/08/2019]

Presidencia de la república del Ecuador (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.

Montecristi.

Recuperado

de:

https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011_leyeducacionintercultural_ecu.pdf

[Consulta: 18/08/2019]

Quenta, Úrsula (2017). *Teoría constructivista de Jean Piaget*. Recuperado de:

<https://sites.google.com/site/teoriaconstructivista123/proceso/actividad-3>

[Consulta: 18/08/2019]

Riquelme, Mathias. (2018). *Estrategias metodológicas*. Recuperado de:

<https://www.webyempresas.com/estrategias-metodologicas/> [Consulta: 18/08/2019]

Rodríguez, Luz (2004). *La teoría del aprendizaje significativo*. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es › descarga › articulo> [Consulta: 18/08/2019]

Romero (2009). *“La pedagogía en la educación”* Recuperado de

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/GUSTAVO%20ADOLFO_ROMERO_2.pdf [Consulta: 18/08/2019]

Universidad Colombia (2015). *¿Qué es el aprendizaje significativo?* Recuperado de:

<https://noticias.universia.net.co/cultura/noticia/2015/09/01/1130648/aprendizaje-significativo.html> [Consulta: 18/08/2019]

Universidad de Antioquia (2015). *Definición del concepto de TIC*. Recuperado de

<http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/investigacion/mod/page/view.php?id=3118>

[Consulta: 18/08/2019]

- Valenzuela, Mónica (2010). Guía de las bases metodológicas e innovadoras para una mejora de la educación. Recuperado de <http://www.eduinnova.es/monografias2010/sep2010/educacion.pdf> [Consulta: 18/08/2019]
- Valverde, Aracelly (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*” Recuperado de: <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23170/1/Valverde%20Villac%20Aracelly%20de%20los%20C3%81ngeles.pdf> [Consulta: 18/08/2019]
- Villaverde, José (2016). *Método empírico-analítico. Diccionario Raisonne Des Sciences*. Recuperado de <http://www.elenciclopedista.com.ar/metodo-empirico-analitico/> [Consulta: 18/08/2019]
- Villegas, Adrián (2011). *Herramienta online para actividad y evaluación*. México D.F, México. Recuperado de <http://www.e-historia.cl/e-historia/educaplay-herramienta-on-line-para-actividad-y-evaluacion/> [Consulta: 18/08/2019]

ANEXOS

*Anexo 1 Modelo de entrevista dirigido a los docentes de la institución Educativa Fiscal
Andrés F. Córdova.*

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

ENTREVISTA PARA DOCENTES

DATOS INFORMATIVOS:

Nivel de Instrucción: _____

El presente instrumento tiene como finalidad recabar datos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en la Institución Educativa Fiscal Andrés F. Córdova año 2019.

OBJETIVO:

Conocer desde la experiencia y vivencia de cada docente que estrategias didácticas, lúdicas, tradicionales y tecnológicas aplican en su práctica docente.

Pregunta uno:

¿Cuántos años de experiencia tiene en la docencia?

Pregunta dos:

¿Qué estrategias didácticas aplica en su práctica docente?

Pregunta tres:

¿Qué estrategias lúdicas aplica en su práctica docente?

Pregunta cuatro:

¿Qué estrategias tradicionales aplica en su práctica docente?

Pregunta cinco:

¿Qué herramientas tecnológicas aplica en su práctica docente?

Anexo 2 Guía para la valoración de la propuesta

GUÍA PARA LA VALORACIÓN DE LA PROPUESTA

“Diseñar una guía metodológica para docentes, para la utilización de la plataforma Educaplay, en el área de Ciencias Naturales, y mejorar el proceso enseñanza aprendizaje”

I. Valore la propuesta atendiendo a los siguientes indicadores, coloque una X en el casillero correspondiente según su criterio.

ESCALA DE VALORACIÓN CRITERIOS A EVALUAR SOBRE LA PROPUESTA	<i>Excelente</i>	<i>Muy buena</i>	<i>Buena</i>	<i>Regular</i>	<i>Mala</i>	OBSERVACIONES
	5	4	3	2	1	
La propuesta permite el logro del objetivo general.						
Contiene actividades contribuirán al desarrollo profesional de los docentes.						
Los contenidos de la guía metodológica tienen relación con la temática establecida.						
Muestra ejemplos prácticos y claros que promuevan la aplicación en el área de Ciencias Naturales.						
Contiene actividades que se adaptan con la realidad de la propuesta.						
Contiene actividades que promuevan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.						
Integra elementos de la web que coincidan con el tema tratado.						
La propuesta planteada se fundamenta en la teoría constructivista.						
Desarrolla en el docente las capacidades necesarias para su aplicación.						
Constituye una herramienta tecnológica de fácil aplicación para el docente.						
TOTAL						

VALIDACIÓN			
Aplicable		No Aplicable	Aplicable atendiendo a las observaciones
Validado por: (Nombres y Apellidos)			
Cédula de Ciudadanía:			
Título que posee:			
Años de experiencia laboral:			
Fecha de validación:			
Teléfono:			
Email:			
Firma:			

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:

Anexo 3 Tabla de Conocimiento sobre el tema

Nº	EXPERTOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	MSc. Teresita Prado					x					
2	MSc. María del Pozo						x				
3	MSc. Marco Enríquez						x				
4	MSc. José Zapata					x					
5	MSc. Sara Jeréz					x					
6	MSc. Cristian Herrera					x					
7	MSc. Eliana Enríquez								x		
8	MSc. Estuardo Tapia									x	
9	MSc. Rosario Tinizaray							x			
10	MSc. Oswaldo Moposita								x		

Anexo 4 Rúbrica de autovaloración.

Experto N °			
Fuentes de Argumentación	Alto	Medio	Bajo
Análisis teóricos por Ud. Realizados	0,3	0,2	0,1
Su experiencia obtenida	0,5	0,4	0,2
Trabajos de autores nacionales	0,05	0,05	0,05
Trabajo de autores extranjeros	0,05	0,05	0,05
Su propio conocimiento del estado del problema en el extranjero	0,05	0,05	0,05
Su intuición	0,05	0,05	0,05

Anexo 5 Cálculo de competencia.

Nº Experto	Conocimiento	Kc (conocimiento)	Fundamentación					Ka	K	Coefficiente de competencia	
1	6	0.6	0.2	0.4	0.05	0.05	0.05	0.05	0.80	0.70	MEDIA
2	5	0.5	0.2	0.4	0.05	0.05	0.05	0.05	0.80	0.65	MEDIA

3	9	0.9	0.2	0.4	0.05	0.05	0.05	0.05	0.80	0.85	ALTO
4	8	0.8	0.2	0.4	0.05	0.05	0.05	0.05	0.80	0.80	ALTO
5	5	0.5	0.2	0.4	0.05	0.05	0.05	0.05	0.80	0.65	MEDIA
6	5	0.5	0.2	0.4	0.05	0.05	0.05	0.05	0.80	0.65	MEDIA
7	5	0.5	0.2	0.4	0.05	0.05	0.05	0.05	0.80	0.65	MEDIA
8	6	0.6	0.2	0.4	0.05	0.05	0.05	0.05	0.80	0.70	MEDIA
9	6	0.6	0.2	0.4	0.05	0.05	0.05	0.05	0.80	0.70	MEDIA
10	8	0.8	0.2	0.4	0.05	0.05	0.05	0.05	0.80	0.80	ALTO

 Ministerio de Educación	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FISCAL "ANDRÉS F. CÓRDOVA" Dirección: Oe5x S12-27 y el Canelo Teléfono: 2667849 2647311 2647312 email: 17h00559@gmail.com	
---	---	---

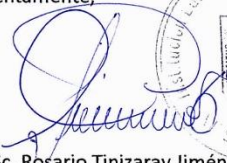

D.M.Q. 2 de septiembre de 2019.

CERTIFICADO

Certifico, que el señor Lic. **Marco Danilo Enríquez Prado** con C.I. **171341295-3**; realizó en la Institución Educativa Fiscal Andrés F. Córdoba la investigación de su trabajo de titulación, previo a la obtención del Título de Magister; con el TEMA: **"GUÍA METODOLÓGICA PARA EL USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY, EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES"**, en la misma que presté la colaboración, dando todas las facilidades necesarias para que el trabajo investigativo concluya con éxito. Los docentes del Área de Ciencias Naturales participaron en la mencionada investigación, con la visión de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y aplicar esta metodología TIC., que de seguro tendrá éxito en nuestra institución.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente documento como estime conveniente.

Atentamente,

MSc. Rosario Tinizaray Jiménez.

Vicerrectora (e).

C.I. 1101680831

Teléfono: 0990884405- 2667-849

CERTIFICADODE RESPONSABILIDAD



Yo, MSc. Lourdes Calderón, portador de la CI 17124559922

En mi calidad de Tutor del trabajo de investigación titulado:

“GUÍA METODOLÓGICA PARA EL USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY, EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES” elaborado por Lic. Marco Danilo Enríquez Prado, estudiante de la Maestría en **GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC** de la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL), para obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado la tesis de titulación de grado, la apruebo en todas sus partes.

Quito, 31 de Agosto de 2019.



Firma