



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE COMPUTACION**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**  
**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**  
**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN: COMPUTACIÓN**

**TEMA:**

PLATAFORMA EDUCAPLAY Y SU APORTE EN EL REFUERZO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSÉ MARIA ESTRADA COELLO”, DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

**AUTOR:**

KLEBER BAYRON RIZZO MONTIEL

**TUTOR:**

LCDO. ALBERTO MANUEL SEGOBIA OCAÑA, MSC.

**BABAHOYO - JUNIO**

**2019**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE COMPUTACION**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**DEDICATORIA**

Quiero dedicar este logro tan relevante en mi vida a las personas que considero las más importantes, a Dios por permitirme existir en este mundo maravilloso, a mi madre que me dio la vida y me ha cuidado en los momentos que los he necesitado, inculcándome los mejores valores para sobresalir en la vida, a mi padre que me ha enseñado el verdadero valor del trabajo ya que de esa manera me he formado como una persona humilde y respetuosa, a mi docentes de la Universidad Técnica de Babahoyo que me han ayudado en mi vida de estudiante, y de una manera muy especial a mi tutor Msc. Alberto Segobia Ocaña, por darme su apoyo y poder lograr el desarrollo de mi proyecto de investigación, el cual es muy importante porque con el puedo realizarme como profesional, para todos ustedes con mucho cariño.

Rizzo Montiel Kleber Bayron.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE COMPUTACION**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**AGRADECIMIENTO**

A Dios por guiarme en este trayecto para alcanzar la meta de ser un profesional, a mi madre, padre, por apoyarme para cumplir con esta meta académica. A la Universidad Técnica de Babahoyo, por haberme dado los conocimientos base para el desarrollo de mi vida profesional en un marco de disciplina, amistad y responsabilidad.

Y también de una manera muy especial a las autoridades de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”; en la cual realice mi trabajo de investigación y me dieron toda la información necesaria para su realización.

Rizzo Montiel Kleber Bayron.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE COMPUTACION**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

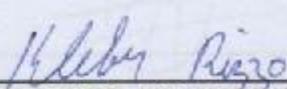


**CERTIFICADO DE AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.**

Yo **RIZZO MONTIEL KLEBER BAYRON** portador de la cédula de ciudadanía **1205731480**, en calidad de autor del proyecto de investigación, previo a la obtención del Título de **Licenciado en Ciencia de la Educación** mención **Computación**, declaro que soy el autor del presente trabajo de investigación el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

**“PLATAFORMA EDUCAPLAY Y SU APORTE EN EL REFUERZO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSÉ MARIA ESTRADA COELLO”, DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.”**

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo hacer uso de todos los contenidos que me pertenece

  
**RIZZO MONTIEL KLEBER BAYRON RAMOS**  
**C.I.- 1205731480**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE COMPUTACION**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.**

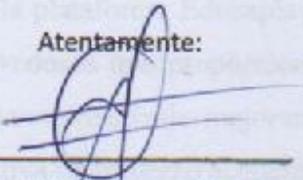
**Babahoyo 11, febrero del 2019**

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo directivo con Oficio. Oficio. No.- 100-C-ECCM, con fecha de oficio 11 de julio 2018, mediante resolución N° CD-FAC.C.J.S.E-SO-009-RES-004-2018; certifico que el Sr. **RIZZO MONTIEL KLEBER BAYRON** ha desarrollado el informe final del proyecto titulado.

**“PLATAFORMA EDUCAPLAY Y SU APORTE EN EL REFUERZO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSÉ MARIA ESTRADA COELLO”, DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.”**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar la comisión de especialistas de sustentación designado para la defensa del mismo.

Atentamente:

  
Lcdo. Manuel Alberto Segobia Ocaña, Msc  
**DOCENTE DE LA FCJSE.**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE COMPUTACION**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**RESUMEN**

El presente trabajo de investigación surgió como necesidad para implementar herramientas tecnológicas, didácticas, interactivas que ayude a obtener y compartir una gran cantidad de información además de aprender de forma interactiva por medio de actividades que ofrece la plataforma Educaplay, la cual si es utilizada con la guía pedagógica de los docentes aportará al refuerzo académico de los estudiantes tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, logrando despertar el interés del estudiantado por las nuevas tecnologías de información y comunicación que les permitirá estar actualizados con estos novedosos recursos tecnológicos e integrarse a la actual sociedad de la información.

En el ámbito educativo el uso de las TIC no se debe limitar a transmitir sólo conocimientos, aunque estos sean necesarios; además, debe procurar capacitar en determinadas destrezas la necesidad de formar en una actitud sanamente crítica ante las TIC. Con esto, queremos decir saber distinguir en qué nos ayudan y en qué nos limitan, para poder actuar en consecuencia. Este proceso debe estar presente y darse de manera integrada en la familia, en la escuela y en la sociedad

Por los resultados obtenidos por la encuesta realizada a estudiantes y docentes se concluyó que con la ayuda de una guía didáctica sobre las tecnologías de información y comunicación especialmente sobre la plataforma Educaplay, los docentes va a capacitarse sobre los recursos tecnológicos novedosos que proporciona la web, que permite generar nuevas metodologías para la enseñan-aprendizaje mejorando su rendimiento académico, además de que es una forma interactiva de refuerzo académico por las diversas actividades que ofrece para aprender de una forma autónoma es decir obtiene aprendizaje por medio de experiencias generadas por la plataforma.

Palabras claves: plataforma Educaplay, uso de las TIC, recursos tecnológicos



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE COMPUTACION**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**ABSTRACT**

The present research work arose as a need to implement technological, didactic, interactive tools that help to obtain and share a large amount of information as well as learn interactively through activities offered by the Educaplay platform, which if used with the pedagogical guide of the teachers will contribute to the academic reinforcement of the third year students of the baccalaureate of the Educational Unit "José María Estrada Coello", managing to awaken the interest of the student by the new information and communication technologies that will allow them to be updated with these new resources technologies and integrate the current information society.

In the educational field, the use of ICT should not be limited to transmitting only knowledge, even if it is necessary; In addition, it should seek to train in certain skills the need to train in a healthy critical attitude towards ICT. With this, we mean to know how to distinguish what help us and what limit us, to be able to act accordingly. This process must be present and given in an integrated manner in the family, at school and in society

The results obtained by the survey of students and teachers concluded that with the help of a didactic guide on information and communication technologies, especially on the Educaplay platform, teachers will be trained on the innovative technological resources provided by the web, which allows generating new methodologies for teaching-learning by improving their academic performance, as well as being an interactive form of academic reinforcement for the various activities it offers to learn in an autonomous way that is to say it obtains learning through experiences generated by the platform.

Keywords: Educaplay platform, use of ICT, technological resources



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE COMPUTACIÓN**  
**MODALIDAD: PRESENCIAL**

**RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: "PLATAFORMA EDUCAPLAY Y SU APORTE EN EL REFUERZO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JOSÉ MARIA ESTRADA COELLO", DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS."

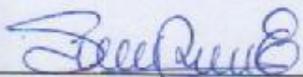
PRESENTADO POR EL SEÑOR: **RIZZO MONTIEL KLEBER BAYRON**

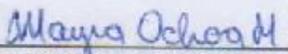
**OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:**

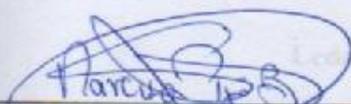
8,07 (OCHO COMA CERO SIETE)

**EQUIVALENTE A:**

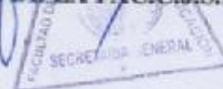
**TRIBUNAL:**

  
MSC. CARRERA ERAZO SANDRA CECIBEL  
DELEGADO DEL DECANO

  
MSC. OCHOA MENDIETA MAIRA AMARILIS  
PROFESOR ESPECIALIZADO

  
MSC. PIZA BURGOS NARCISA DOLORES  
DELEGADO II. CONSEJO IRECTIVO

  
ABG. ISELA BERRIZ MOSQUERA  
SECRETARIA DE LA FAC.C.I.S.E





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE COMPUTACION  
MODALIDAD PRESENCIAL**



**INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND**

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación del Sr. RIZZO MONTIEL KLEBER BAYRON, cuyo tema es : “PLATAFORMA EDUCAPLAY Y SU APORTE EN EL REFUERZO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSÉ MARIA ESTRADA COELLO”, DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.”, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de [9%], resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

URKUND		Lista de fuentes	Blques	PRCSM LA NUEVA BETA DE URKUND	Manuel Segobia (msegobia@uta.edu.ec)
Documento	URKUND 0120 01 de urkund.com 001207726				
Presentado	2024-04-20 11:44:45:00				
Presentado por	kantarica@gmail.com				
Recibido	msegobia.uta@unajoyla.com				
	9% de estos 34 párrafos, se computan de todo presente en 10 fuentes				
		<a href="http://www.gob.ec/mec/areas/educacion/2011/01/11/educacion-primaria">http://www.gob.ec/mec/areas/educacion/2011/01/11/educacion-primaria</a>			
		<a href="http://pedagogia2014.blogspot.com/2014/06/eficacia-de-educacion.html">http://pedagogia2014.blogspot.com/2014/06/eficacia-de-educacion.html</a>			
		<a href="http://laeducacion.com.ec/educacion-primaria">http://laeducacion.com.ec/educacion-primaria</a>			
		<a href="http://www.uta.edu.ec/comunicacion/2016/11/funcion-creadora-educacion.html">http://www.uta.edu.ec/comunicacion/2016/11/funcion-creadora-educacion.html</a>			
		<a href="http://www.familia.com.ec/educacion/2012/02/01/">http://www.familia.com.ec/educacion/2012/02/01/</a>			
		<a href="http://www.infocine.com.ec/educacion/2016/04/01/educacion-primaria">http://www.infocine.com.ec/educacion/2016/04/01/educacion-primaria</a>			

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

**Lcdo. ALBERTO SEGOBIA OCAÑA, Msc  
DOCENTE DE LA FCJSE**

# ÍNDICE GENERAL

Carátula.....	
Dedicatoria.....	i
Agradecimiento.....	ii
Autorización de la autoría intelectual.....	iii
Certificado final de aprobación del tutor.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
Certificado del tribunal examinador.....	vii
Informe final del sistema de urkund.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA.....	3
1.1 IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.2 MARCO CONTEXTUAL.....	3
1.2.1 Contexto Internacional.....	3
1.2.2 Contexto Nacional.....	4
1.2.3 Contexto local.....	6
1.2.4 Contexto Institucional.....	7
1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	8
1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	9
1.4.1 Problema general.....	9
1.4.2 Subproblemas derivados.....	9
1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
1.6 JUSTIFICACIÓN.....	10
1.7 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	11
1.7.1 Objetivo general.....	11
1.7.2 Objetivos Específicos.....	11
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL.....	12
2.1 MARCO TEÓRICO.....	12
2.1.1. Marco Conceptual.....	12
2.1.2. MARCO REFERENCIAL.....	26
2.1.2.1. Antecedentes investigativos.....	26
2.1.2.2. Categoría de análisis.....	33
2.1.3. Postura teórica.....	34
2.2 HIPÓTESIS.....	35

1.2.1. Hipótesis General .....	35
1.2.2. Sub-hipótesis o Derivadas .....	36
1.2.3. Variables.....	36
Variable Independiente.....	36
Variable Dependiente .....	36
CAPÍTULO III.- RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
3.1. RESULTADOS OBTENIDO DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas .....	37
3.1.2. Análisis e interpretación de datos.....	38
3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	44
3.2.1. Específicas.....	44
3.2.2. Generales .....	45
3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	46
3.3.1. Específicas.....	46
3.3.2. Generales .....	47
CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN.....	49
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.....	49
4.1.1. Alternativa Obtenida.....	49
4.1.2. Alcance de la Alternativa.....	50
4.1.3. Aspectos básicos de la Alternativa.....	51
4.1.3.1. Antecedentes.....	51
4.1.3.2. Justificación.....	53
4.2. OBJETIVOS.....	54
4.2.1. Objetivo General.....	54
4.2.2. Específicos.....	54
4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.....	55
4.3.1. Título .....	55
4.3.2. Componentes .....	55
4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA .....	86
BIBLIOGRAFÍA .....	88
ANEXOS.....	91

# ÍNDICE DE GRÁFICOS

## ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

Gráfico N°1: Plataforma Educaplay.....	38
Gráfico N°2: Con Educaplay se asimila mejor la información.....	39
Gráfico N°3: Educaplay mejorar el refuerzo académico.....	40

## ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

Gráfico N°4: Conoce la plataforma Educaplay.....	41
Gráfico N°5: Educaplay mejora el refuerzo académico.....	42
Gráfico N°6: Trabajar con Educaplay.....	43

# ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1: Población de investigación .....	37
---	----

## ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

Tabla N°2: Plataforma Educaplay.....	38
--------------------------------------	----

Tabla N°3: Con Educaplay se asimila mejor la información.....	39
---	----

Tabla N°4: Educaplay mejorar el refuerzo académico.....	40
---	----

## ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

Tabla N°5: Conoce la plataforma Educaplay.....	41
--	----

Tabla N°6: Educaplay mejora el refuerzo académico.....	42
--	----

Tabla N°7: Trabajar con Educaplay.....	43
--	----

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N°1: Plataforma Educaplay.....	34
Figura N°2: Refuerzo académico.....	34
Figura N°3: Componentes iniciales de Guía Didáctica.....	56
Figura N°4: Capítulos de la guía didáctica.....	57

# INTRODUCCIÓN

Educaplay es una herramienta muy práctica para realizar actividades didácticas complementarias de aprendizaje con los estudiantes que ayudan a reforzar sus conocimientos escolares de forma divertida, se pueden usar mapas, herramientas como test, adivinanzas, aplicaciones de dictados, crucigramas son componentes que pueden ser personalizados para adecuarse a nuestras necesidades.

Una de las ventajas principales de la web 2.0 es que permite a los docentes crear “actividades educativas multimedia”, mediante determinados lugares o paginas además en la mayoría de los casos no se necesario descargar ningún programa, permitiendo crear y editar el material de forma muy sencilla, estos sitios también tienen la opción de compartir con el resto de usuarios las actividades creadas permitiéndoles disponer de un abanico muy amplio de recursos y aprender unos con otros que pueden ser alumnos y docentes.

La investigación está enfocada a los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello” del Cantón Babahoyo Provincia Los Ríos, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje que se da actualmente en la institución educativa aplicando la plataforma Educaplay como un nuevo recurso didáctico e interactivo que puede ser utilizado dentro y fuera del aula de clases utilizando las nuevas tecnologías de información y comunicación.

**Primer capítulo:** En este capítulo se da a conocer el tema de investigación, seguido por los Contextos Internacional, Nacional, Local, Institucional, además de la situación problemática que presenta la institución al no implementar las Tics, Planteamiento del Problema, General y Derivados, Delimitación de la Investigación, Justificación de la importancia de aplicar la Plataforma Educaplay y los Objetivos Generales y Específicos.

**Segundo capítulo:** Se refiere al Marco teoría o Conceptual que se trata de investigaciones sobre el tema de investigación es decir de la plataforma Educaplay y su aporte en el refuerzo académico, Antecedentes Investigativos son trabajos de tesis realizadas por diferentes personas que hablan sobre la importancia de la plataforma Educaplay, Categorías de Análisis, Postura Teórica, Hipótesis Generales y Derivadas, Variables que en este caso sería la plataforma Educaplay y el refuerzo académico.

**Tercer capítulo:** En él se encuentra los resultados que proporciona la encuesta aplicada a los docentes y estudiantes de la unidad educativa, también se presenta las conclusiones generales, específicas y sus respectivas recomendaciones también generales y específicas.

**Cuarto capítulo:** Se expone la propuesta de investigación, su alcance, los antecedentes que se refiere a tesis o trabajos investigativos ya realizados sobre el tema de investigación, su respectiva justificación es decir la importancia del trabajo de investigación, objetivos generales y específicos, la estructura general de la propuesta, el título y sus componentes, donde se espera los resultados positivos de la propuesta planteada, luego se expondrán los anexos del trabajo realizado.

# **CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA**

## **1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN**

Plataforma Educaplay y su aporte en el refuerzo académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

## **1.2 MARCO CONCEPTUAL**

### **1.2.1 Contexto Internacional**

La principal función de las plataformas educativas es facilitar la creación de entornos virtuales para poder impartir todo tipo de informaciones a través de internet sin la necesidad de ser un experto en programación, estos entornos virtuales engloban diferentes tipos de herramientas destinadas a la enseñanza y aprendizaje, el uso de plataformas educativas está revolucionando la forma en que aprendemos con nuevos e interesantes espacios virtuales.

En la Institución Educativa Colegio Mixto Fray Peña del País de Colombia utilizan la plataforma educaplay porque permite la creación de actividades interactivas, allí se elaboran materiales de forma online y quedan en la plataforma para que puedan ser compartidas por medio de enlaces. Esta es una herramienta Web 2.0 que ha tomado mucha fuerza en la creación de materiales educativos y esto se debe a la facilidad de uso y, sobre todo, a la disponibilidad del material creado el cual automáticamente queda en la red, para ser compartido con enlaces en Páginas, Blogs o Plataformas Educativas. (Monserrate, 2016, pág. 5)

En los últimos años se ha incorporado un nuevo concepto para definir nuestros modelos de sociedad, dejando de lado la educación tradicional y adaptándonos a una alfabetización digital en la que se precisa de habilidades tecnológicas y formaciones para ser

autosuficientes necesitamos navegar por diversas fuentes de información y saber discernirlas.

Las plataformas educativas o también conocidas como entornos virtuales de enseñanzas y aprendizajes constituyen actualmente una realidad tecnológica creada por el internet que da soporte a nuevos modelos de enseñanzas y aprendizajes transformando la enseñanza tradicional en espacios virtuales de enseñanzas, es importante conocer las herramientas y comprender su correcto manejo.

En la Institución Educativa María De Los Ángeles del País de Perú, la plataforma Educaplay es de carácter participativo, y todos los usuarios se benefician de la labor que ponen en común en la plataforma, ya que las actividades se comparten no solamente para que otros usuarios las jueguen, sino que esos otros usuarios pueden mostrarlas, a su vez, dentro de colecciones temáticas, está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo on line, donde llevar a otro nivel de participación en las clases. (Villalva, 2016, pág. 4)

En los actuales momentos en gran parte de Instituciones Educativas en todo el mundo utilizan herramientas tecnológicas que ayuden a mejorar el aprendizaje y las enseñanzas de los estudiantes y permitan a los estudiantes estar activos en su educación; por lo que se mencionó en los párrafos anteriores se puede afirmar que utilizando la herramienta Educaplay va a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes a través de la creación de actividades educativas de refuerzos.

### **1.2.2 Contexto Nacional**

En este contexto se refiere a las Instituciones educativas que existen en nuestro País Ecuador, y como es el manejo de la tecnología en beneficio de la enseñanza y aprendizaje

de los estudiantes, el Ministerio de Educación establece la utilización de las tecnologías de información y comunicación para dejar prácticas tradicionales en el aula de clases.

La herramienta da la posibilidad al docente de adaptar sus ejercicios del aula a actividades como: mapas interactivos, adivinanzas, ejercicios de completar diálogos, crucigramas, dictados, sopas de letras, ejercicios relación, videoquiz y test entre otros, mediante el uso de esta plataforma los docentes tienen la posibilidad de vincular las tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) como aliadas en el proceso de enseñanza permitiendo que sus estudiantes ejecuten actividades creadas por el maestro o bien pueden crear sus propios productos aplicando lo aprendido, es esta, sin duda alguna una excelente herramienta para hacer del aprendizaje algo más divertido y dinámico. (Herrera, 2015, pág. 5)

Las plataformas educativas tienen normalmente una estructura modular que hace posible su adaptación a la realidad de los diversos centros educativos, por esta razón las plataformas educativas ofrecen a sus usuarios espacios de trabajos compartidos destinados al intercambio de contenidos, estas herramientas deben incorporar chats, correos, foros de debates, actividades interactivas, blog etc.

Para mejorar la educación se requiere que los docentes recurran a diversas actividades ejercicios donde los estudiantes tengan el reto de pensar, analizar y ejecutar todo lo aprendido con el objetivo de dar una buena solución a un caso presentado, esto ayuda a mejorar el aprendizaje y dejar métodos memoristas y permite entender lo que se enseña en el aula de clase.

Educaplay es un proyecto desarrollado por "adrformación" para la creación de actividades interactivas que, poco a poco, se ha convertido en un sitio de referencia tanto para crear como para buscar actividades de cualquier materia útiles para nuestras clases. En Educaplay se elaboran materiales de forma online y quedan en la plataforma para compartirlos con el resto del profesorado. En algunos post publicados en Educa con TIC ya se ha hecho referencia a esta

herramienta, sin embargo, esta vez el objetivo es profundizar en ella y mostrar la cantidad de posibilidades que nos ofrece para nuestro trabajo diario en el aula. (Jesús, 2016, pág. 12)

La educación es importante para tener un buen conocimiento, al incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el entorno educativo, se motiva al aprendizaje, porque los estudiantes encuentran algo novedoso para aprender de forma interactiva, logrando enriquecer su aprendizaje significativo mejorando la calidad educativa de las instituciones de nuestro País.

### **1.2.3 Contexto Local**

En la Provincia Los Ríos existen diversas instituciones educativas, que mediante análisis previo observe que no se emplea en gran parte de las instituciones los recursos tecnológicos en el aula de clases, para que los estudiantes estén acorde a las tecnologías actuales es decir un 70% no se emplea las tecnologías y un 30% si las emplean, por lo cual se debe estar capacitándose tanto docentes como estudiantes en temas tecnológicos de la actualidad.

El uso de las plataformas educativas es muy importante porque ayuda en el proceso de aprendizaje individual y significativo de los estudiantes, las tecnologías de información y comunicación ofrecen la posibilidad de interacción entre docentes y estudiantes, promoviendo una actitud activa, que ofrecen herramientas y conocimientos necesarios las TIC's en una práctica pedagógica cotidiana es capaz de desarrollar competencias básicas y tecnológicas.

Al implementar la plataforma educativa Educaplay se deja de lado prácticas tradicionales y hacemos que las clases sea más participativa, atractivas y dinámicas que despierte el interés de los estudiantes y enseñándoles nuevos métodos de aprendizaje que se deben implementar en las instituciones educativas actuales para mejorar el rendimiento académico de toda la comunidad educativa.

En particular centramos nuestra investigación en la plataforma Educaplay, la cual proporciona diferentes actividades multimedia para que el docente prepare sus clases con el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). Toda actividad en la cual se pone en práctica lo aprendido teóricamente permite apropiarse de la información de un modo más efectivo, ya que solamente a través de la interacción con los elementos es que logramos comprender a profundidad todo aquello que hemos leído y escuchado, es allí cuando los conceptos realmente toman sentido, ya que es el momento en el que se aplican y ponen en ejecución. (Martí, 2015, pág. 8)

Implementado la aplicación se quiere lograr que las instituciones educativas se adapten a las tecnologías, en el caso de los docentes las tecnologías ponen a disposición diversos recursos digitales que pueden implementar para dar sus clases, actualmente las Tics pueden reportar para los alumnos, docentes y la comunidad educativa en general, en nuestro tiempo se requiere de una educación activa de diálogo, crítica y la búsqueda permanente de creación de una conciencia sobre la realidad, los entornos virtuales ofrecen varias oportunidades de aprendizaje que favorecen el desarrollo de habilidades y destrezas de las personas que utilizan la plataforma mejorando el transcurso de su vida como estudiante.

#### **1.2.4 Contexto Institucional**

En la Institución Educativa “José María Estrada Coello” del Cantón Babahoyo Provincia Los Ríos, existe una problemática basada en el ámbito de las tecnologías, lo cual tengo conocimiento por una investigación previa al trabajo investigativo, en la que me puede percatar que no existen muchos recursos tecnológicos para la cantidad de estudiantes que existen en la institución.

En los actuales momentos existen grandes cambios en el sistema educativo, donde existen mayores herramientas para impartir sus clases con la finalidad de mejorar la educación y la calidad educativa es decir el proceso de enseñanza-aprendizaje; pero por el poco conocimiento de los docentes sobre los beneficios de las plataformas educativas que nos

proporcionan las Tics, los estudiantes no se interesan las clases porque son rutinarias y poco atractiva desmotivándolos a escuchar las clases.

Al implementar la plataforma educativa Educaplay en la institución educativa como un nuevo recursos tecnológico, para aplicarlo de forma pedagógica en el aula permitirá mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual es de gran utilidad para el docente el cual promueve un buen aprendizaje en sus estudiantes, presentando nuevas formas de aprendizaje en el aula estimulando la forma de adquirir conocimiento significativos logrando una satisfacción de las necesidades y objetivos que plantea la institución mediante una ética profesional.

### **1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

El presente trabajo de investigación será realizado en el entorno de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos, en el que se tomará en cuenta a docentes y estudiantes de tercer año de bachillerato, las plataformas educativas son esenciales para mejorar su rendimiento académico, con estos nuevos medios tecnológicos.

Con investigaciones previas realizadas a la unidad educativa se llegó a la conclusión que no cuenta con muchos recursos tecnológicos, y los docentes poco conocen de herramientas tecnológicas como son las plataformas educativas que pueden ser utilizadas para impartir clases, además de poder trabajar de forma online compartiendo recursos entre docentes y estudiantes.

Las tecnologías se utilizan en pro del aprendizaje porque son un conjunto de técnicas, desarrolladas y dispositivos avanzados derivados de las nuevas herramientas (software y hardware); por lo cual la educación actual ha cambiado notablemente por la facilidad de compartir información que permite adquirir nuevos conocimientos, en la unidad educativa por el poco conocimiento de plataformas educativas no están actualizados sobre los beneficios que se pueden obtener en la enseñanza-aprendizaje, como puede ser con la

utilización de la plataforma Educaplay que ayuda en el refuerzo académico de diversas asignaturas.

## **1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.4.1 Problema General**

¿De qué manera aporta la Plataforma Educaplay en el refuerzo académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos?

### **1.4.2 Sub Problema o Derivado**

- ¿Importancia de los recursos tecnológicos en la creación de actividades interactivas de los estudiantes?
- ¿Cómo contribuyen las plataformas educativas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?
- ¿Qué estrategias de aprendizaje aplicaríamos para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?

## **1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

- **Línea de la investigación de la U.T.B**  
Educación y desarrollo social.
- **Línea de investigación de la F.C.J.S.E**  
Talento humano educación y docencia.
- **Línea de investigación de la Carrera**  
Tecnología educativa.

- **Sublínea de Investigación**

Transferencia de conocimiento científico y tecnológico a la comunidad.

- **Delimitación Espacial**

El presente trabajo investigativo se realizará en la Unidad Educativa “José María Estrada Coello” del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

- **Delimitación Temporal**

La investigación tendrá lugar en el periodo lectivo 2018-2019.

- **Limite Demográfico**

Este trabajo investigativo se desarrollará con los docentes y estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello” del Cantón Babahoyo.

## **1.6 JUSTIFICACIÓN**

La investigación tiene como propósito capacitar en la utilización de la plataforma Educaplay, como herramienta de aprendizaje en la creación actividades educativas para mejorar el refuerzo académico, que tendrá lugar en la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, con los estudiantes de tercer año de bachillerato permitiendo la utilización de métodos novedosos e interactivos que ayuden a despertar el interés de los estudiantes por aprender.

El proyecto de investigación es viable porque cuenta con el respaldo a la Universidad Técnica de Babahoyo, la unidad educativa en la cual se va a realizar la investigación; La línea de investigación de la UTB es Educación y Desarrollo Social y las sub líneas de investigación es Transferencias de conocimientos científicos y tecnológicos a la comunidad, uno de los mayores beneficios que se desea lograr con los resultados de la investigación es ayudar al docente en su tarea de promotor del aprendizaje con el uso pedagógico de los recursos tecnológicos que se encuentran en la actualidad.

## **1.7 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN**

### **1.7.1 Objetivo General**

Determinar de qué manera aporta la Plataforma Educaplay en el refuerzo académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

### **1.7.2 Objetivos Específicos**

- Analizar la importancia de los recursos tecnológicos y su aporte en la creación de actividades interactivas de los estudiantes.
- Identificar la contribución de las plataformas educativas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- Elaborar las estrategias de aprendizaje adecuadas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

## **CAPÍTULO II.- MARCO TÉORICO O REFERENCIAL**

## **2.1 MARCO TÉORICO**

### **2.1.1 Marco Conceptual**

#### **¿Qué es la plataforma educaplay?**

Educaplay es una plataforma para el diseño de actividades interactivas multimedia que pueden integrarse en plataformas de e-learning y que permite el registro de los resultados de las actividades y evaluaciones realizadas por los estudiantes. Se pueden diseñar diferentes propuestas de actividades como ordenar letras, ordenar palabras, dictados, actividades de completar, de relacionar, crucigramas, sopas de letras y test entre otras.

#### **Ventajas**

- Es una plataforma intuitiva y fácil de usar.
- Es gratis y no necesita software de instalación.
- Los recursos creados son compatibles con plataformas LMS y se pueden embeber en páginas webs o blogs.
- Permite crear colecciones para empaquetar actividades y facilitar el uso de las mismas. (Navarro, 2014, pág. 1)

#### **¿Para qué Sirve?**

Educaplay sirve para crear actividades dinámicas para ser usadas para desarrollar un tema o para evaluarlo. Además activa la imaginación y de acuerdo a los contenidos que desee trabajar con los estudiantes pueda crear múltiples actividades que les permita a los niños y jóvenes aprender de forma divertida.

#### **Requerimientos mínimos de software**

Los Requerimientos mínimos de software o equipos para su implementación son:

- Tener instalado el plug-in de Flash Player 8 o superior en tu navegador.
- Acceso a Internet
- Navegador
- Registrarse en la plataforma ubicada en: <http://www.educaplay.com/es/index.php>
- Es gratuita y está en fase beta. (Aemala, 2015, pág. 4)

### **Educaplay para la creación de actividades educativas multimedia**

Educaplay es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia. Ha sido desarrollada por adrformacion.com como una aportación para la comunidad educativa y actualmente está en fase beta pero ofrece múltiples posibilidades. Permite crear de forma muy sencilla las actividades con un resultado atractivo y profesional. Educaplay no requiere ningún software instalado en el equipo, tan solo un navegador y el plugin de flash.

Todos los recursos generados con Educaplay pueden integrarse con LMS a plataformas de e-learning tipo Moodle o Chamilo, permitiendo registrarse los resultados en las actividades y las evaluaciones. Además nos permite embeber las actividades en nuestros blogs o páginas web. (Monzón, 2016, pág. 18)

### **Herramienta On-Line Para Actividad y Evaluación**

**Adivinanza:** Las adivinanzas son actividades en las que debes averiguar una palabra a partir de una serie de pistas que se van facilitando. Cada vez que pides una pista la puntuación que obtendrás disminuye, por lo que debes intentar adivinar la palabra con el mínimo número de pistas. Pero cuidado, porque cada adivinanza tiene un número máximo de intentos que no debes superar.

**Completar:** La actividad de completar consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase, que previamente habremos eliminado. Existen 2 métodos de completar los huecos: el primero pulsando sobre las palabras que se muestran en la parte inferior de forma

ordenada. Si te equivocas debes pulsar sobre la palabra incorrecta en la frase, y el segundo, escribiendo en cada hueco la palabra mediante el teclado.

**Crucigramas:** Los crucigramas de educaplay son autodefinidos multimedia que debes completar haciendo corresponder una letra en cada casilla. Para completar una palabra debes pulsar con el ratón sobre cualquiera de las casillas de dicha palabra, y entonces se muestra la definición de esa palabra.

**Diálogos:** Esta actividad consiste en escuchar y leer un diálogo entre dos o más personajes. También permiten anular el audio de uno o varios personajes para que el usuario pueda asumir el rol de dicho personaje.

**Dictado:** Esta actividad es un dictado, y por tanto consiste en escribir exactamente el texto que nos redactan. Es importante detallar a la hora de dictar los signos de puntuación tales como comas, puntos, signos de interrogación para que la corrección sea exacta y no haya problemas.

**Ordenar Letras:** Esta actividad consiste en ordenar las letras que se nos presentan desordenadas, para formar una palabra o frase. Existen varias formas de ordenar las letras: Escribiendo con el teclado la palabra completa. Pulsando sobre las letras en el orden correcto.

**Relacionar Conceptos:** Esta actividad consiste en organizar una serie de palabras para clasificarlas correctamente. Un ejemplo típico de aplicación consiste en encontrar parejas de palabras, como contrarios, sinónimos etc... Para clasificar las palabras se debe pulsar de manera consecutiva sobre los términos relacionados.

**Sopa de Letras:** Esta actividad es una sopa de letras en la que pulsando y arrastrando debes encontrar las palabras buscadas. Cuando definimos una sopa de letras introducimos el

título y las palabras a buscar, así como las direcciones en las que pueden colocarse las palabras.

**Test:** Esta actividad consiste en contestar una serie de preguntas encadenadas secuencialmente. El número de preguntas de cada test lo elige el usuario que crea el test. Es posible definir un test con un número mayor de preguntas del que se presentan al usuario, de manera que estas preguntas sean elegidas aleatoriamente del total.

**Mapa:** Esta actividad consiste en definir sobre una imagen que subimos (fotografía, mapa, esquema etc...) una serie de puntos que tendremos que identificar con su nombre. Así por ejemplo podemos identificar los nombres de los ríos sobre un mapa, o los huesos del cuerpo humano sobre un esqueleto etc. (Dianta, 2015, pág. 8)

### **Licencia gratuita**

Todas las actividades generadas por Educaplay están sujetas al siguiente acuerdo de licencia para el uso de la plataforma web [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com) así como cualquiera de las actividades desarrolladas con Educaplay.

Al registrarse en educaplay se aceptan las normas siguientes:

I.- El licenciante ha desarrollado EDUCAPLAY para la creación y el uso de actividades multimedia.

II.- Al menos una copia de cada actividad generada por los usuarios será visible de manera gratuita desde la web [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com)

III.- El licenciataro, creador de la actividad podrá descargar en formato Flash scorm (según características de las actividades) los archivos de las actividades desarrolladas por el mismo, para usarlas desde un dispositivo local -CD, DVD, memoria USB o similar-, y es libre para distribuirlos y usarlos tal cual han sido descargados pero no es libre para manipularlos.

IV.- Las actividades creadas bajo esta licencia NO COMERCIAL no podrán ser objeto de explotación comercial (utilización de las mismas para obtener un beneficio económico). Todas las actividades llevarán la marca educaplay.

V.- El licenciante se reserva el derecho a eliminar de la plataforma aquellas actividades que considere fraudulentas o que atenten contra el marco legal vigente en el Reino de España así como aquellas que utilicen un lenguaje inapropiado o imágenes de carácter violento, sexual etc.

VI.- El licenciante propone educaplay como una plataforma de presentación de actividades con fines preferentemente educativos y por tanto dirigidas a públicos de todas las edades así como a todas aquellas personas pertenecientes al sector educativo.

VII.- El licenciataro se compromete expresamente a respetar la legislación vigente en España en materia de propiedad intelectual y por tanto, al uso de cualquier componente componente -texto, imágenes, fonogramas...- sobre los cuales sea su autor o, al menos, se disponga del consentimiento del autor respecto del uso de los citados componentes.

VIII.- El licenciante autoriza el uso de las actividades generadas con educaplay, tanto desde la propia plataforma educaplay como desde otros medios con carácter local o a través de Internet, con la única condición de que no sean manipuladas y se respeten las referencias de marca de origen de dichas actividades.

IX.- Cualquier actividad generada a través de educaplay de forma pública, podrá ser visualizada desde la plataforma educaplay, por todas las personas que accedan a la misma, con independencia de que éstos sean usuarios registrados o no.

X.- Queda prohibida la manipulación u ocultación de la marca, por cualquier medio, sobre las actividades generadas a través de educaplay.

XI.- Limitación de responsabilidad: El Licenciante renuncia a cualquier responsabilidad por la información proporcionada desde esta web o de las actividades generadas con ella.

Estas actividades estarían dentro unas unidades básicas de contenidos que se podrían desarrollar con una herramienta adecuada como eXe Learning y agruparse para formar una Secuencia Digital de Aprendizaje (agrupado por materias como álgebra, geometría, análisis y funciones, estadística y probabilidad. (Barriuso, 2015, pág. 10)

### **Refuerzo académico**

Es el conjunto de actividades y estrategias didácticas, debidamente planificadas, para fortalecer el conocimiento y el desarrollo de destrezas y competencias necesarias para superar una lección, unidad, bloque o año de educación. Los refuerzos también son las medidas educativas, individuales y colectivas, diseñadas por el profesorado, dirigidas a ayudar al alumnado en sus dificultades escolares ordinarias. Se pueden diferenciar dos tipos de medidas:

- **Refuerzo educativo grupal**, de carácter preventivo en aquellas áreas en las que el grupo encuentra o pueda encontrar mayores dificultades.

- **Refuerzo educativo individualizado**, para quienes hayan promocionado con alguna área con calificación negativa o, en una sesión de evaluación durante el curso, haya tenido evaluación negativa en un área determinada. (Pérez, 2015, pág. 4)

### **¿Quiénes deben aplicar las medidas de refuerzo académico?**

Los centros públicos contarán para el refuerzo académico con las horas lectivas del docente que sobren, una vez cubiertos todos los horarios ordinarios de los grupos y descontados los créditos horarios para tareas de dirección y coordinación. Estas horas, dentro de cada ciclo se podrán utilizar en cualquiera de los cursos del mismo, según el plan que cada centro establezca.

### **¿Cómo se articulan los refuerzos académicos?**

Cada institución debe establecer un Plan de Refuerzo Educativo, en el que se fijaran las medidas organizativas. En ese plan se elaboran los siguientes apartados.

#### **✓ Refuerzo educativo grupal**

- Delimitación de grupos y áreas en las que se precisan el refuerzo educativo.
- Situaciones de mayor necesidad que se desean atender.
- Estrategias a utilizar y metodologías que se deben proponer en cada una de ellas.
- Distribución del profesorado y las horas según las estrategias.

#### **✓ Refuerzo educativo individualizado**

- Modos, momentos y lugares en el que se realizarán las acciones de los refuerzos.
- Sistema de tutorización de las actividades de refuerzo.

## **Para el refuerzo educativo grupal**

◆ Reducción de profesores y profesoras que imparten enseñanzas en un grupo (aceptación voluntaria del profesorado de impartir el área de su especialidad y otra afín).

◆ Presencia de dos profesores con el grupo, para la atención personalizada de trabajo grupal o individual en determinadas áreas.

◆ Desdoble del grupo, que se puede realizar de diferentes formas:

– División de un grupo numeroso en dos grupos heterogéneos estables

– Reordenación de los grupos en determinadas áreas en grupos homogéneos por su capacidad (no es necesario desdoblar cada grupo, también pueden formarse, por ejemplo, tres grupos a partir de dos grupos ordinarios): los alumnos cambian de grupo según tengan mejor o peor rendimiento en cada área

– Atención a unos pocos alumnos con mayor retraso escolar fuera del grupo ordinario.

◆ Trabajo de contenidos de algunas áreas troncales mediante talleres: hay propuestas interesantes de este tipo en los materiales curriculares para las materias del espacio de opcionalidad editados por el Departamento de Educación. Seguimiento por parte del equipo docente de la marcha del grupo, de forma periódica y sistemática.

## **Para el refuerzo educativo individualizado.**

◆ Actividades de trabajo personal, tutorizadas:

– En grupos fuera del horario lectivo ordinario: cada día de la semana está un/a profesor/a de distinta área para atender las dudas y orientar el trabajo personal de los alumnos y alumnas.

– En la biblioteca del centro, fuera del horario lectivo, bajo la atención de un/a profesor/a que atiende las consultas.

– De forma individualizada: cada profesor/a realiza el seguimiento del trabajo de sus alumnos/as en tiempos establecidos, fuera del tiempo lectivo ordinario. Sería conveniente pensar en realizar esta tutorización, aprovechando los recursos informáticos del centro o los personales del alumnado, que facilitan la comunicación sin requerir siempre la acción presencial.

♦ Plan de trabajo individual / contrato personal del alumno o alumna con su tutor/ o alguno de sus profesores/as, con reuniones periódicas para revisar su validez y cumplimiento. Se pueden incluir como medidas de refuerzo cualquiera de las propuestas que se han indicado para la mejora de la atención a la diversidad en el aula ordinaria, siempre que se consideren útiles y no se hayan podido utilizar en el aula ordinaria.

### **Ventajas de los refuerzos académicos**

Que las clases de refuerzo se utilicen como un remedio para mejorar el aprendizaje a posteriori, no quiere decir que esta sea la única forma de aprovechar las ventajas de las clases de refuerzo escolar. Pues sí, ventajas tienen muchas y, además, algunas son de lo más interesantes no solo para los alumnos que llevan con dificultad el curso escolar, sino para todos los estudiantes que quieren mejorar sus notas y su futuro académico.

- Hacer los deberes más rápido

- Reforzar los contenidos aprendidos en clase
- Una forma de aprender personalizada
- Aprender a organizar el tiempo de estudio
- Preparar los exámenes con tiempo
- Descubrir técnicas de estudio y de memorización. (Mendoza, 2016, pág. 8)

## **Recursos tecnológicos**

Un recurso tecnológico es un medio que se vale la tecnología para cumplir con un propósito, los recursos tecnológicos pueden ser tangibles o intangibles es decir que se puede o no se pueden tocar, en la actualidad los recursos tecnológicos son una parte muy importante en el mundo, con un rol muy importante en la educación actual de las instituciones educativas.

Muchas son las ventajas que esos recursos tecnológicos ofrecen dentro del ámbito docente. No obstante, entre todas ellas se destacaría el hecho de que otorgan dinamismo a la hora de impartir las distintas materias y también que facilitan enormemente el aprendizaje de los alumnos. Y es que los estudiantes tienen a su disposición una amplia variedad de textos, vídeos y archivos audiovisuales que les ayudan a comprender y asimilar las distintas asignaturas. De la misma manera, consiguen aprender de una manera mucho más atractiva, divertida y práctica. Lo que se traduce, por tanto, en una mejora incuestionable de sus resultados académicos. (Porto, 2015, pág. 2)

La práctica docente a través del internet como un nuevo recurso para la enseñanza, que les permite promover y facilitar la actitud participativa y creadora de los alumnos, la enseñanza individualizada del aprendizaje interactivo, la formación a distancia y de las nuevas tecnologías como la enseñanza apoyada por computadora, lo que ocasiona una verdadera transformación de enseñanza-aprendizaje al ceder el papel protagónico al alumno.

## **Ventajas**

- **Colaboración**

Anima a los estudiantes a expresarse y relacionarse con otros compañeros ya sea de cursos presenciales o virtuales, lo que permite aprender de forma interactiva y sin depender de encontrarse en un lugar determinado.

- **Optimización del tiempo**

Tanto los docentes como los estudiantes pueden reducir el tiempo en que realizan sus actividades, ya que pueden ser más eficientes.

- **Flexibilidad y capacidad de adaptación en el aprendizaje**

Los estudiantes más aventajados pueden tener a su disposición contenidos adicionales y aquellos que necesitan un refuerzo pueden recurrir a material de apoyo.

- **Mayor Comunicación con los alumnos**

Las tecnologías han fomentado la comunicación entre los docentes y estudiantes mediante entornos virtuales los cuales son muy atractivos y despiertan el interés por aprender más mejorando la relación de estudiantes y docentes aumentando su confianza.

- **Reducción de costo**

El uso de las nuevas tecnologías permite la reducción de costo. No es necesario material gráfico y todo puede ser realizado a través de un programa.

- **Datos enriquecidos**

Se puede entregar una formulación de mejor calidad a los estudiantes, ya que se pueden más elementos es decir recursos y mostrara otras miradas a determinadas materias.

- **Exploración**

Las nuevas tecnologías permiten que los estudiantes satisfagan su interés de conocimientos por áreas desconocidas para ellos, auto proporcionándose nuevos conocimientos.

## **Plataformas Educativas**

Una plataforma educativa virtual es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes. Su primordial función es facilitar la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet sin necesidad de tener conocimiento de programación, son programas que permiten la organización de contenidos y actividades dentro de un curso online.

La finalidad de una plataforma educativa dependerá de las necesidades que tengan los usuarios, previamente señaladas por la institución que la requiere. Si bien es cierto, el objetivo universal del e-learning es facilitar procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, hay casos en los que se restringe su utilidad al hecho de sólo facilitar contenidos y materiales de aprendizaje , en este caso se les identifica como gestores o plataformas para difundir recursos de aprendizaje (CMS),En otros casos están las denominadas aulas virtuales, cuyo eje es la comunicación y brindar las facilidades para el desarrollo del trabajo colaborativo entre los estudiantes. (Charcas, 2014, pág. 12)

Las tecnologías de la información y comunicación han evolucionada espectacularmente en los últimos años, debido a sus capacidad de interconexión a través de

la red, esta nueva fase de desarrollo ha tenido gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje, la acomodación del entorno educativo a este nuevo potencial y la adecuada utilización didáctica del mismo.

## **Recursos**

Dentro de las plataformas educativas el participante dispone de una serie de recursos que eventualmente son los siguientes:

- Guía didáctica o temática: describe los objetivos didácticos y contenidos de cada módulo.
- Propuesta de calendario: temporizar las diferentes actividades.
- Descargas: posibilita las descargas de software indispensable para acceder a los contenidos.
- Permite la consulta de dudas relacionada con el funcionamiento de la plataforma educativa.
- Juegos: Facilita el repaso o terminología del curso.

## **Ventajas**

- Permite ahorra tiempo
- Ahorra dinero
- Logra mayor participación de los alumnos
- Optimiza la tarea del profesor a través de las plataformas educativas.
- Aumenta la interacción de los estudiantes
- Proporciona oportunidades
- Trabajos en grupos
- Aumenta la eficiencia de la comunicación entre docentes y estudiantes.
- Construye una comunidad educativa
- Disposición de información.

## **Estrategias de aprendizaje**

Las estrategias de aprendizaje son las encargadas de guiar, de ayudar, de establecer el modo de aprender y las técnicas de estudios son las encargadas de realizar estas estrategias mediante procedimientos concretos para cada uno. Estas deben de completarse de forma lo más individual posible, para ajustarnos a cada caso de cada estudiante que se encuentre en la institución.

Las estrategias de aprendizaje son el modo en que enseñamos a nuestros alumnos, su esencia, la forma de aprovechar al máximo sus posibilidades de una manera constructiva y eficiente. Como profesores nos interesa conseguir de nuestros alumnos lo máximo de ellos, sin embargo, existen muchas diferencias de calidad y cantidad de estrategias de aprendizaje para los alumnos. Influyendo, no solo las capacidades de cada alumno, sino también el entorno familiar, situación actual, todos deseamos que estas técnicas de aprendizaje surjan efectos en todos por igual, pero sabemos que eso es imposible, depende de muchas cosas, desde la motivación del estudiante, inteligencia, conocimientos previos etc., es por ello que necesitamos reforzar la idea de que estos métodos son tan esenciales como el propio aprendizaje en sí. (Mora, 2015, pág. 15)

Las estrategias de aprendizaje son el conjunto de actividades, procedimiento, técnicas y recursos que se emplean de acuerdo con las necesidades de las personas a la cual se va a dirigir, los objetivos que buscan y la naturaleza de lo que se quiere aprender, todo esto con el único fin de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje, la estrategia de aprendizaje nos sirve como una guía, como ayuda para establecer el mejor método en que se va a aprender.

### **Características de los procedimientos de las estrategias de aprendizaje**

Cuando realizamos el proceso de aprendizaje es esencial ver cada progreso del alumno, en dicho progreso debemos ver no solo los resultados sino como los están consiguiendo, o sea el “Durante”. Cuando un alumno emplea una estrategia es cuando es capaz de ajustar su comportamiento a una actividad. Entonces para que una actividad de un alumno sea considerada como estrategia se debe cumplir lo siguiente:

- Que el alumno realice una reflexión sobre la tarea.
- Que el alumno planifique y sepa lo que va hacer
- Sea capaz de realizarlo por si solo
- Sepa evaluar su actuación
- Tenga mayor conocimiento una vez realizada su tarea.

## **2.1.2 MARCO REFERENCIAL**

### **2.1.2.1 Antecedentes Investigativos**

#### **Plataforma Educaplay**

En los últimos años se ha incorporado un nuevo concepto para definir nuestro modelo social y es nuevo nombre es sociedad del conocimiento es un nuevo tipo de alfabetización tecnológica con un alto consumo de información y decir la obtención de nuevos concepto desarrollando habilidades como la lectoescritura, que es la base de la enseñanza escolar.

Las nuevas propuestas pedagógicas y académicas llevan a que se comiencen a utilizar herramientas de apoyo y acompañamiento educativo, que permiten con el uso de las nuevas tecnologías, avanzar en el estilo de enseñanza aprendizaje convencional. Cada vez son más las instituciones y los docentes que se animan a explorar y utilizar variados recursos tecnológicos para acompañar el proceso de enseñanza y aprendizaje como la plataforma Educaplay, E-learning: es la formación totalmente a distancia, entendida como “el uso de tecnologías basadas en Internet para proporcionar un amplio abanico de soluciones que aúnan adquisición de conocimiento y habilidades o capacidades”. (Viñas, 2015, pág. 10)

Actualmente hemos paso de usar de una fuente de información a un recurso indispensable en el aula de clases, porque proporciona nuevas formas de enseñar y aprender de maneras novedosas que ayudan a captar mejor la atención de los estudiantes, permitiendo adquirir una mayor cantidad de conocimiento mejorando su rendimiento académico.

Las plataformas virtuales como Educaplay son fuente de aprendizaje a distancia en diferentes lugares como las instituciones educativas, también se los conoce como sistemas para la gestión del aprendizaje, en las cuales se permite la interacción docente y estudiante, en la cuales se pueden intercambiar información y realizar un chat entre otros beneficios que ofrecen las herramientas de forma adicional.

Con el uso de las aulas virtuales o plataformas educativas buscamos que Internet nos sirva también como una vía de intercomunicación con otros miembros de la comunidad escolar, como un banco de recursos específicos de un área o asignatura, como una lugar común donde trabajar colaborativamente o desde el que plantear actividades de enseñanza y aprendizaje variadas que extiendan el aula más allá de su dimensión física. La evolución de las plataformas educativas se muestra muy ligada al desarrollo de la sociedad de la información y del conocimiento, y, más en concreto, al de los sistemas educativos, que tienden, progresivamente, a adaptarse a las necesidades reales del mundo laboral. (Becerro., 2014, pág. 25)

Los entornos virtuales de aprendizaje reducen el modelo de enseñanza/aprendizaje que tiene el docente, integrándose a las tecnologías actuales que están cada vez más presente en la sociedad, la retroalimentación constante permite mejorar el sistema educativo, motivando su participación potenciando el interés del alumno por cada asignatura que se de en la institución.

La integración de las plataformas educativas en la enseñanza presencial supone un enriquecimiento para la misma, porque los estudiantes pueden acceder a la web para ampliar sus conocimientos, para publicar creaciones o para comunicarse docente con estudiantes que permite hacer el proceso de aprendizaje más dinámico con nuevas formas de comunican dentro y fuera del aula de clases.

Es importante destacar que hay numerosas plataformas virtuales, las cuales tiene la característica de ser un software diseñado para ayudar , a los padres, a los alumnos y educadores, permitiéndole a estos últimos crear, diseñar y evaluar

cursos en línea de alta calidad y entornos de aprendizaje virtuales, algunas de estas plataformas son Software Libres; sin embargo, de forma general en toda plataforma educativa virtual vamos a encontrar un entorno informático con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. (Fernández, 2015, pág. 6)

Las plataformas educativas tienen una estructura modular que normalmente hace posible la adaptación a la realidad de diferentes centros educativos, que permite la gestión de la comunicación y gestión del proceso de enseñanza aprendizaje donde docentes y estudiantes pueden interactuar durante su proceso de formación individual y colaborativa.

Las TIC's ofrecen una variedad de herramientas y plataformas por las cuales fluyen una gran cantidad de información, muchas de las cuales son creadas para promover los aprendizajes de los diferentes niveles educativos, como la herramienta Educaplay que es una estrategia para tener una aprendizaje significativo, contribuyendo en potenciar el desarrollo de cualidades humanas.

La utilización de Educaplay en el proceso educativo, abre nuevas y novedosas perspectivas a la hora de elegir los recursos metodológicos, mismos que estén acordes a las demandas de la era del digital y puedan emplearse en el aula y fuera de ella, encaminados a alcanzar escalas cualitativas y cuantitativas satisfactorias, Educaplay contribuye a mejorar los aprendizajes, trabajos realizados en diferentes asignaturas y destinadas a distintas edades de los educandos. (Collaguazo, 2016, pág. 40)

Los grandes beneficios de Educaplay como recurso informático ofrece, es crear actividades educativas multimedia con un resultado atractivo y profesional, con la utilización de videos, imagen, textos los mismos que según su finalidad pueden convertirse en mapas interactivos, sopa de letras, videoquiz, entre otros, aprendiendo de forma interactiva.

Educaplay ofrece la oportunidad de que los niños y jóvenes aprenden de forma divertida, es decir un aprendizaje mediante el juego, solo hace falta que los docentes despierte su imaginación y los asocien a los contenidos que desean trabajar creando recursos interactivos para el logro de los objetivos encaminados a proporcionar una formación integral en los estudiantes.

Educaplay, es una herramienta sencilla, profesional y gratuita creada por “Adrformacion”, como aportación tecnológica propia a la comunidad educativa, ofrece un sinnúmero de ejercicios adaptados a cualquier dispositivo, sin tener que instalar ningún programa en su equipo combinando ejercicios dotados de texto, imágenes y sonido podrás estimular a los alumnos desde una nueva perspectiva creando entornos grupales participativos y promoviendo una sana competitividad para mejorar del mejor modo posible, aprendiendo mientras se juega. (Solano, 2015, pág. 8)

Esta herramienta es de gran utilidad y de un fácil uso, proporciona métodos novedosos que sin son utilizados de forma pedagógica, es decir integrándolos a la actualidad tecnología que cada día evoluciona más rápido, y proporciona nuevas plataformas educativa que le ayuden a mejorar su rendimiento escolar, ayudando a comprender de manera más efectiva diversidad de información.

Educaplay es un proyecto desarrollado por Adrformacion, para la creación de actividades interactivas que se ha convertido en un sitio referencial, tanto para crear como para buscar actividades útiles, se pueden elaborar materiales online y queda en la plataforma para compartirlos con el resto de los docentes, aportando mejores resultados en el proceso del aprendizaje.

Educaplay trata de facilitar a los profesores la elaboración de actividades de aprendizaje efectivas para su aplicación a las clases. Los usuarios pueden adaptar el tipo de actividad a las necesidad de aprendizaje de los alumnos incluyendo un elemento de valor importante el "propio entretenimiento" para reforzar los contenidos aprendidos en clase. Sólo hay que registrarse y empezar a crear tu propia actividad. También hay un banco de recursos de acceso público

que se puede participar desde el espacio web de Educaplay, a través de un link o incluso compartir a través del código html. (Morante, 2014, pág. 13)

Es necesario capacitar a los docentes del Ecuador sobre el uso de las tecnologías de información y comunicación, para modernizar las metodologías y formas de enseñanza en la educación tradicional, mejorando la calidad de la educación utilizando las TIC's en el aula por parte del docente, fomentando la creación de una cultura informática en los sectores educativos.

### **Refuerzo Académico**

El refuerzo académico es una práctica paralela y constante asociada a los procesos de enseñanza-aprendizaje de los seres humanos, el refuerzo educativo presentan un hecho complementario y sustancial de las practicas pedagógicas, estos refuerzos ayudan a los estudiantes a entender algo que se le dificulta mediante los refuerzo es pretender mejorar su entendimiento.

“La finalidad central de unificar posturas entre las actividades de refuerzo educativo a n de obtener eficacia en el rendimiento académico del estudiante, es precisamente hacer que el refuerzo educativo, busque de manera fácil la adquisición de hábitos de organización y constancia en el estudio”. Se puede señalar que la correcta acción de refuerzo educativo en el estudiantado facilita y mejora su integración social en el centro educativo, así como el mejoramiento sustancial del centro y disminución de distracción escolar en los momentos de clase. (Zambrano, 2015, pág. 12)

El refuerzo educativo encaminado a la eficiencia del rendimiento académico, dependerá en gran medida de la acción pedagógica que brinde el educador responsable de dicho refuerzo, procurando que sea un complemento de apoyo en el aprendizaje de los contenidos básicos y proporcionar el desarrollo de actitudes y hábitos de organización del tiempo.

Toda acción conducida pedagógicamente hacia la implementación de un apoyo académico en aquellos estudiantes que debido a las diversas capacidades de aprendizaje, demanda un conocimiento extra escolar más elaborado a fin de elevar su rendimiento escolar, debe de existir disciplina y constancia por parte del docente para que se dé un buen refuerzo en la comunidad escolar.

“El refuerzo educativo solamente se vuelve necesario cuando ante la ausencia de aprendizajes vitales o aprendizajes significativos, no se logra generar en el estudiante la vivencia de una experiencia agradable en el aprendizaje, por lo cual el docente no logró desarrollar durante su práctica pedagógica, emerger un conocimiento sólido, que permite a su vez construir nuevos referentes teóricos en los estudiantes que están bajo su tutela formativa”. (Pérez J. , 2016, pág. 5)

Este refuerzo es una medida que se lleva a cabo en favor de las necesidades o dificultades que presentan unos alumnos, y que se realiza de manera ordinaria, básicamente con la misma lo que se persigue es mejorar sus conocimientos y habilidades como una asignatura concreta, por eso es necesario que los centros educativos tengan planes de refuerzo académico.

Para tener un mejor refuerzo académico se debe presentar temas en los cuales el estudiante presente debilidades, siempre partiendo de los esquemas previos del estudiante, las tareas de apoyo tienen que ser atractivas para el estudiante por la búsqueda del conocimiento nuevo, procurara que la estructura metodológica de las clases de refuerzo educativo sea de fácil comprensión.

“El reforzar académicamente a los estudiantes que tienen bajos resultados académicos durante sus procesos de evaluación, es generar un consolidado de acciones educativas que apoyan el proceso de enseñanza a fin de que el docente tenga mayores facilidades para ejecutar sus actividades educativas y los estudiantes puedan aprender en mejor forma, todos los conocimientos que no canalizaron en el momento de la clase regular”. (García, 2015, pág. 2)

El refuerzo académico supone una medida ordinaria, es decir que pueden adoptar de manera habitual con un alumno o un grupo de ellos, al ser ordinario no requiere ni un informe específico, ni tampoco que los niños y niñas presenten necesidades especiales, representar algún contenido o aprendizaje del curso en el que el alumno o grupo presenta dificultad.

El refuerzo educativo es una retroalimentación académica que tiene que ver con la percepción del error y la memoria, estos factores luego intervendrán en la modificación del aprendizaje, lo cual significa que un excelente aprendizaje no es instantáneo, pero será el docente quien cambien esa conducta durante cualquier reto académico que se de en la institución.

“La consolidación de una mejora en los sistemas de enseñanza en aquellas escuelas en donde sus estudiantes obtengan malas calificaciones, parte por la inmediata ejecución de medidas de atención educativa centradas en el apoyo, acompañamiento y refuerzo de los cursos en los que no se estandarice un aprendizaje promedio”. (Manuel, 2015, pág. 12)

El reforzamiento escolar es un plan que realizado un poyo educativo con materiales, salas de tareas y asistencia pedagógica a los estudiantes, en el refuerzo académico logre profundos conocimientos donde el docente promueva una acción constante y permanente en una acción de mejorar el rendimiento escolar, en donde el docente formara parte del razonamiento positivo.

El refuerzo educativo es vinculado es relacionado con la eficacia del rendimiento académico cuando se genera aprendizaje significativos enmarcado en el progreso que el estudiante adquiere en su rendimiento académico, por eso el aporte eficaz del refuerzo académico debe pasar con la ejecución de un plan de trabajo estructurado, en el cual se plantee el análisis de las necesidades.

“Todo desarrollo de una lección, pasa por una lógica de introducción, explicación y asimilación del conocimiento, en donde se debe garantizar un buen aprendizaje; si el aprendizaje no es asimilado por el estudiante, deberán

emprenderse acciones de refuerzo educativo en donde se focalice en las áreas académicas de mayor debilidad. Con ello surge una ecuación pedagógica que entre mayor sea el refuerzo educativo, mejores serán los niveles de adecuación receptiva del aprendizaje”. (Ramos, 2016, pág. 14)

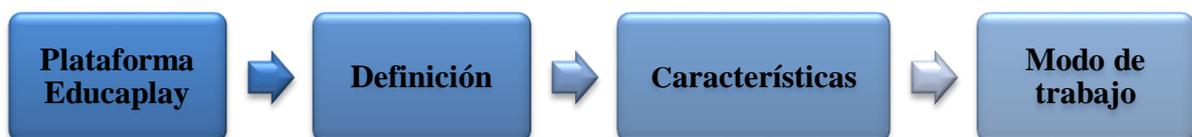
El refuerzo académico siempre ha parecido funcionar en aquellas circunstancias en donde el estudiante se ve desfavorecido por el modo en que aprende, por tanto que el hecho reforzador, ofrece pruebas concretas acerca del impacto positivo que genera en la mejora de los resultados en los alumnos, la importancia del refuerzo educativo estará muy estrechamente vinculada al equilibrio entre el tamaño del grupo de clases y de la calidad del aprendizaje individual.

### **2.1.2.2 Categoría de Análisis**

#### **Categoría 1: Plataforma Educaplay**

Es una plataforma para el diseño de actividades interactivas multimedia que pueden integrarse en plataformas de e-learning y que permite el registro de los resultados de las actividades y evaluaciones de los estudiantes realizadas. Se pueden realizar diferentes actividades como ordenar letras, ordenar palabras, dictados, actividades de completar, de relacionar, crucigramas, sopa de letras, test entre otras.

**Figura N° 1 Plataforma Educaplay**



#### **Categoría 2: Refuerzo Académico**

En el ambiente escolar significa para que un estudiante mejore su rendimiento o recupere una asignatura suspendida, realizar una actividad de refuerzo escolar. Los sistemas educativos tienen una estructura compleja y suelen incluir planes de refuerzo, que son las estrategias relacionadas con el aprendizaje para completar alguna carencia a la hora de asimilar sus conocimientos.

**Figura N° 2 Refuerzo Académico**



### **2.1.3 Postura Teórica**

Educaplay ofrece la oportunidad de que los niños y jóvenes aprenden de forma divertida, es decir un aprendizaje mediante el juego, solo hace falta que los docentes despierte su imaginación y los asocien a los contenidos que desean trabajar creando recursos interactivos para el logro de los objetivos encaminados a proporcionar una formación integral en los estudiantes.

Educaplay, es una herramienta sencilla, profesional y gratuita creada por “Adrformacion”, como aportación tecnológica propia a la comunidad educativa, ofrece un sinnúmero de ejercicios adaptados a cualquier dispositivo, sin tener que instalar ningún programa en su equipo combinando ejercicios dotados de texto, imágenes y sonido podrás estimular a los alumnos desde una nueva perspectiva creando entornos grupales participativos y promoviendo una sana competitividad para mejorar del mejor modo posible, aprendiendo mientras se juega. (Solano, 2015, pág. 8)

Esta herramienta es de gran utilidad y de un fácil uso, proporciona métodos novedosos que sin son utilizados de forma pedagógica, es decir integrándolos a la actualidad tecnológica que cada día evoluciona más rápido, y proporciona nuevas plataformas educativa que le ayuden a mejorar su rendimiento escolar, ayudando a comprender de manera más efectiva diversidad de información.

Aplicando las tecnologías de información y comunicación de forma apropiada se pueden obtener muchos beneficios, porque estas tecnologías proporcionan tanto para el docente como al estudiantes herramientas interactivas, novedosas y gratuitas para la adquisición de conocimientos, lo que permite mejorar la calidad educativa en la institución, al desarrollar nuevas habilidades y destrezas con la utilización de las Tics.

El tema que se está investigando es de gran importancia, porque se quiere saber el impacto que tendrá la plataforma Educaplay en los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque esta plataforma es un nuevo recurso informático que permite fortalecer la creatividad de la autoeducación, las tecnologías no son un sustituto de la labor docente más bien es un recurso de ayuda para generar nuevas estrategias de aprendizaje que se pueden dar dentro o fuera del aula de clases proporcionando un aprendizaje permanente.

## **2.2 HIPÓTESIS**

### **2.2.1 Hipótesis General**

La Plataforma Educaplay aportará en el refuerzo académico en los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

### **2.2.2 Subhipótesis o derivadas**

- Si se analiza la importancia de los recursos tecnológicos aportará en la creación de actividades interactivas de los estudiantes.
- Demostrando la contribución de las plataformas educativas mejorará el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- Si se determinan las estrategias de aprendizaje adecuadas se fortalecerá el rendimiento académico de los estudiantes.

### **2.2.3 Variables**

**Variable Independiente:**

Plataforma Educaplay

**Variable Dependiente:**

Refuerzo Académico

## **CAPÍTULO III.-RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1. Resultados obtenidos de la investigación**

#### **3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas**

La población que se consideró para el trabajo de investigación son cuatro docentes y 105 estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “José María Estrada

Coello”, de la que se sacó una muestra por la cantidad de estudiantes obteniendo como resultado el encaso conocimientos sobre las tecnologías de información, especialmente sobre plataformas educativas, además de un resultado poco favorable por que docentes y estudiantes desconocen los beneficios de la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza- aprendizaje así como su aporte en el refuerzo académico, haciendo que el aprendizaje sea más interactivo por las diversas actividades que presenta la plataforma.

**Tabla1: Población de Investigación**

<b>Estudiantes</b>	<b>Población</b>	<b>Porcentaje</b>
1ero. Bachillerato Técnico	<b>35</b>	<b>32,3</b>
2do. Bachillerato Técnico	<b>35</b>	<b>32,3</b>
3ero. Bachillerato Técnico	<b>35</b>	<b>32,3</b>
Docentes	<b>4</b>	<b>3,1</b>
<b>Total</b>	<b>109</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes y estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### 3.1.2. Análisis e interpretación de datos

#### ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

#### 7.- ¿CONOCE USTED LA PLATAFORMA EDUCAPLAY?

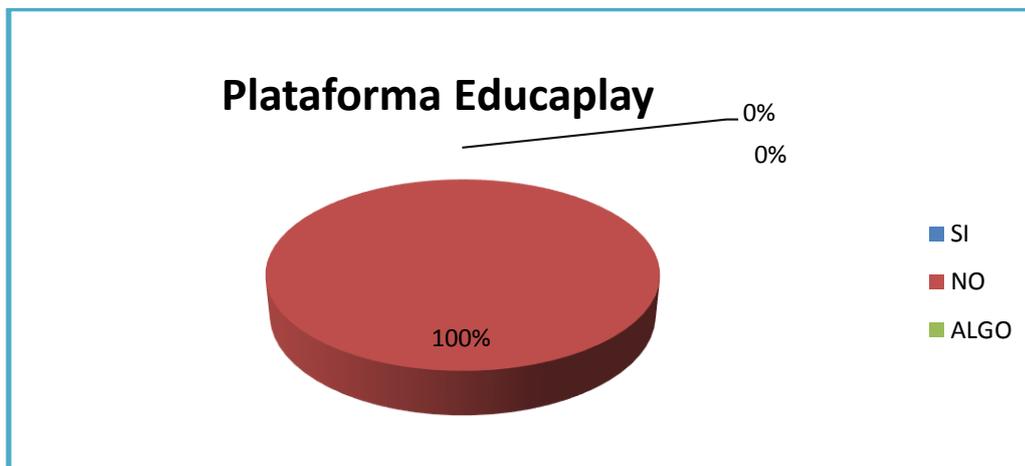
**Tabla N°2: Plataforma Educaplay**

<b>N°</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
<b>1</b>	SI	0	0%
<b>2</b>	NO	4	100%
<b>3</b>	ALGO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Gráfico N°1: Plataforma Educaplay**



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Análisis:**

Se puede visualizar en el gráfico 7 correspondiente a la pregunta 7, El 100% que se refiere a los cuatro docentes encuestados nos comunicaron que no conocen la plataforma Educaplay.

**Interpretación:**

Como se visualiza en el gráfico se obtuvo una respuesta desfavorable, porque los docentes no conocen esta plataforma novedosa como es Educaplay, por ello mediante la guía didáctica y una pequeña explicación sobre los benéficos de la plataforma podrán utilizarla.

**8.- SI LA RESPUESTA ES SÍ ¿CONSIDERA QUE UTILIZANDO LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN LAS CLASES LOS ESTUDIANTES ASIMILARÁN MEJOR LA INFORMACIÓN?**

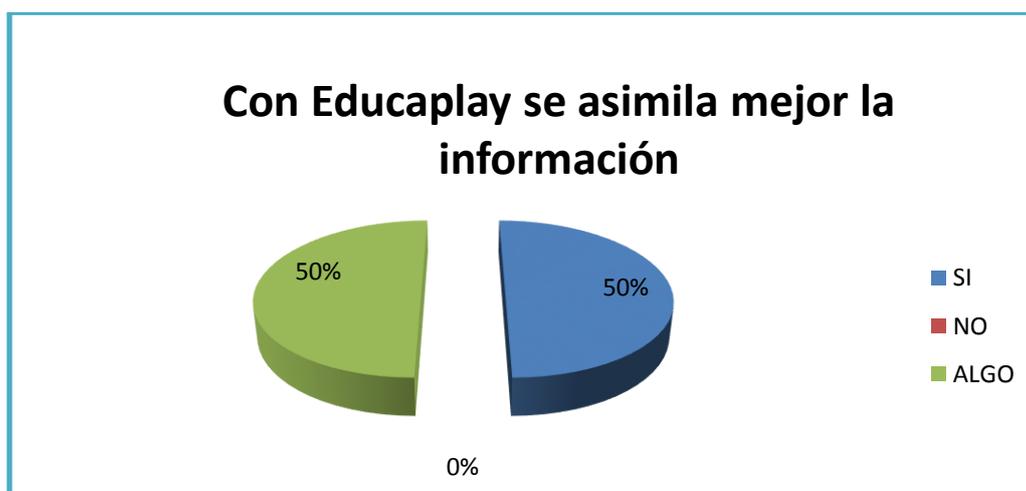
**Tabla N°3: Con Educaplay se asimila mejor la información**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	2	50%
2	NO	0	0%
3	ALGO	2	50%
<b>TOTAL</b>		<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Gráfico N°2: Con Educaplay se asimila mejor la información**



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Análisis:**

Se puede visualizar en el gráfico 8 correspondiente a la pregunta 8, en esta pregunta los docentes están divididos, porque el 50% que son dos docentes consideran que utilizando la plataforma Educaplay si se asimila mejor la información y el resto el otro 50% docentes dicen que puede mejorar en algo.

**Interpretación:**

Como interpretación se puede decir que mediante la explicación de la plataforma Educaplay y sus beneficios algunos docentes consideran importante el uso de la plataforma se debe estudiar más las ventajas de la plataforma para que puedan utilizarla en clases.

**9.- ¿CREE USTED QUE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY PERMITE MEJORAR EL REFUERZO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES?**

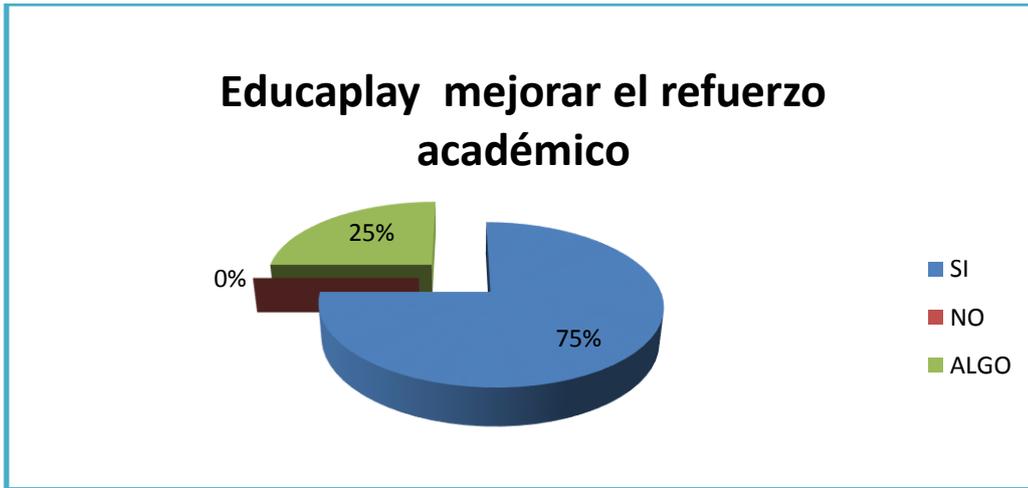
**Tabla N°4: Educaplay mejorar el refuerzo académico**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	3	75%
2	NO	0	0%
3	ALGO	1	25%
<b>TOTAL</b>		<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Gráfico N° 3: Educaplay mejorar el refuerzo académico**



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

#### **Análisis:**

Se puede visualizar en el gráfico 9 correspondiente a la pregunta 9, en el cual el 75% que se refiere a tres docentes nos comunica que al utilizar la plataforma Educaplay se mejora el refuerzo académico, el 25% que es un docente nos dice que ayuda en algo al refuerzo académico.

#### **Interpretación:**

Como interpretación podemos decir que gran parte de los docentes mediante explicaciones previas de la plataforma nos expresan que la plataforma ayuda al refuerzo académico, por ello se recomienda investigar más sobre ella.

### **ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES**

#### **7.- ¿CONOCE USTED LA PLATAFORMA EDUCATIVA EDUCAPLAY?**

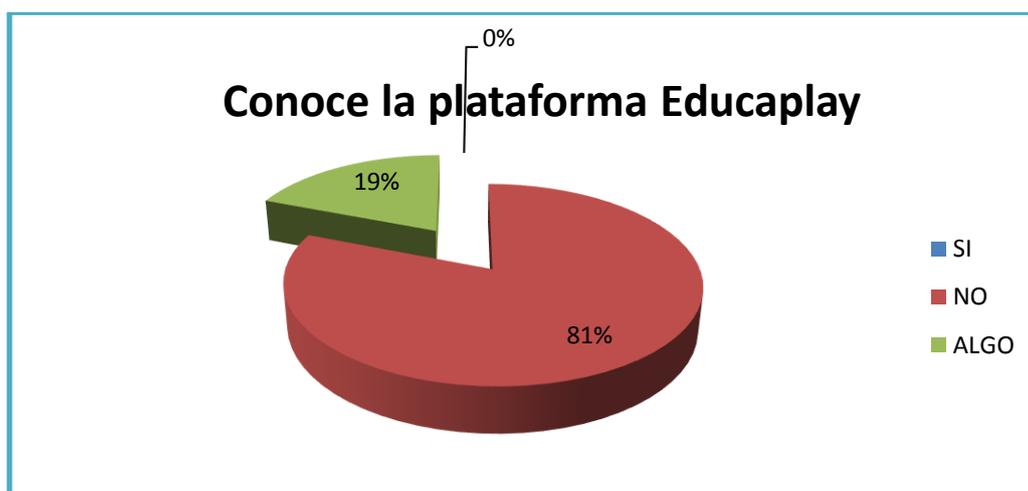
**Tabla N°5: Conoce la plataforma Educaplay**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	0	0%
2	NO	85	81%
3	ALGO	20	19%
<b>TOTAL</b>		<b>105</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

#### Gráfico N° 4: Conoce la plataforma Educaplay



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

#### Análisis:

Se puede visualizar en el gráfico 17 correspondiente a la pregunta 7, que el 81% porcentaje correspondiente a ochenta y cinco estudiantes nos comunican que no conoce la plataforma Educaplay, el 19% que son 20 estudiantes dice tener algo de conocimiento.

#### Interpretación:

Mediante el análisis podemos observar que gran parte de los estudiantes no tiene conocimiento sobre la plataforma Educaplay, por lo cual se recomienda a los estudiantes averiguar y practicar el manejo de esta novedosa plataforma.

#### 8.- SI LA RESPUESTA ES SÍ ¿CREE USTED QUE AL UTILIZARLA LE PERMITE TENER UN MEJOR REFUERZO ACADÉMICO?

**Tabla N°6: Educaplay mejora el refuerzo académico**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	0	0%
2	NO	85	81%
3	ALGO	20	19%
<b>TOTAL</b>		<b>105</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

#### Gráfico N° 5: Educaplay mejora el refuerzo académico



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### Análisis:

Se puede visualizar en el gráfico 18 correspondiente a la pregunta 8, en donde el 81% son ochenta y cinco estudiantes que no consideran a la plataforma Educaplay como promotora de un mejor refuerzo académico, el 19% son veinte estudiantes expresando en algo puede ayudar.

### Interpretación:

Como interpretación en esta pregunta se observa que en su mayoría respondieron de forma negativa, pero esto se da por no conocer la plataforma educaplay por eso mediante una guía didáctica es recomendable que se informen sobre la plataforma.

## 10.- ¿ACEPTARÍA TRABAJAR CON LA PLATAFORMA EDUCAPLAY?

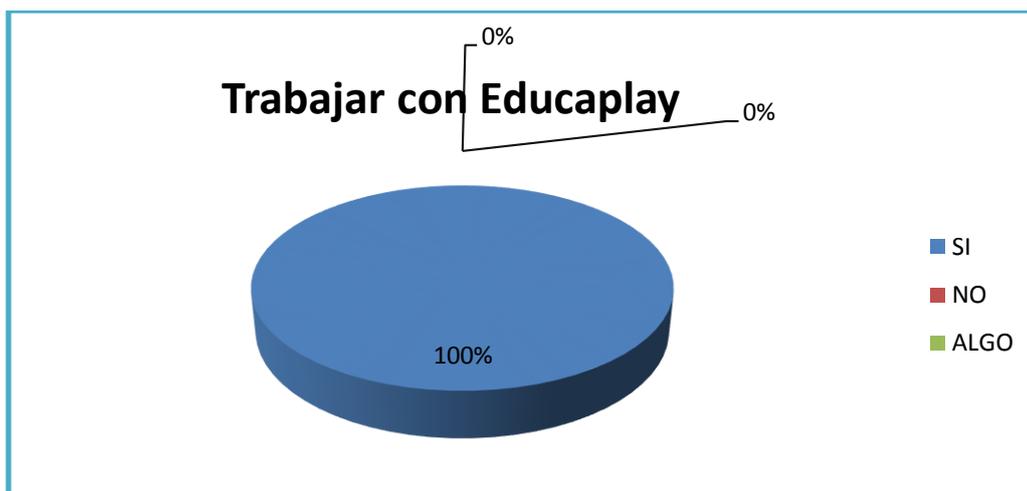
**Tabla N°7: Trabajar con Educaplay**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	105	100%
2	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>105</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### Gráfico N° 6: Trabajar con Educaplay



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa "José María Estrada Coello"

### **Análisis:**

Se puede visualizar en el gráfico 20 correspondiente a la pregunta 10, en donde el 100% correspondiente a los ciento cinco estudiantes encuestados respondieron que si les gustaría trabajar con la plataforma Educativa Educaplay.

### **Interpretación:**

Mediante el análisis se determina que en su mayoría los estudiantes están de acuerdo en trabajar con la plataforma Educaplay, por explicaciones previas sobre ella y gracias a la guía didáctica explicada.

## **3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES**

### **3.2.1. Específicas**

- Con las preguntas realizadas a docentes y estudiantes, se observó que en su gran mayoría tienen desconocimientos sobre plataformas educativas, didácticas e interactivas.

- En la institución educativa mediante observaciones previas se concluye la falta de recursos tecnológicos en los laboratorios y aulas de clases volviendo de una forma tradicional la enseñanza.
  
- Los docentes respondieron que es importante estar en constante capacitación sobre las nuevas tecnologías de información y comunicación, porque estas no son utilizadas de forma correcta; garantizando un mejor aprendizaje cognitivo en los estudiantes.
  
- Además ellos deben conocer los beneficios que representan utilizar plataformas educativas dentro y fuera del aula de clases, porque estas plataformas permiten la interacción entre estudiantes y docentes y en las encuestas la mayoría de los encuestados más de un 95% tienen desconocimiento sobre este tema.
  
- Los estudiantes que fueron encuestados consideran importante que sus educadores estén investigando sobre nuevas herramientas didácticas, creativas e innovadoras para que les enseñen como estas les ayudan a manejar la información de una forma eficaz, para mejorar su autoaprendizaje.
  
- Con respecto a la plataforma Educaplay docentes y estudiantes no tienen conocimiento sobre ella, pero mediante explicaciones y con la ayuda de una guía didáctica contestaron que les gustaría trabajar con esta novedosa plataforma.

- Docentes y estudiantes de la institución educativa expresaron que permite un gran aporte el uso adecuado de la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza – aprendizaje, porque ayuda a mejorar el refuerzo académico.

### **3.2.2. Generales**

Con las encuestas que se realizaron a docentes y a estudiantes de la Unidad Educativa “Jose Maria Estrada Coello”, se concluye que falta implementar recursos tecnológicos en la institución y mejorar los que ya se encuentran en el plantel, además tanto docentes como estudiantes deben auto educarse sobre las nuevas tecnologías de información y comunicación que se presentan de forma más constante en el mundo actual, por esta razón es importante la investigación sobre las tics.

Al referirse a la plataforma educativa Educaplay docentes y estudiantes respondieron no conocerla y esto se debe al desconocimiento de herramientas didácticas y tecnológicas que pueden utilizar dentro y fuera de la institución educativa, pero en las encuestas se obtuvo resultados favorables porque comunicaron que les gustaría aprender sobre plataformas educativas y de forma específica sobre la plataforma Educaplay porque consideran que al utilizarla se va a mejorar su aprendizaje mediante las actividades que propone la plataforma para aportar en el refuerzo académico beneficiando a toda la institución educativa.

## **3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES**

### **3.3.1. Específicas**

- La recomendación a los docentes de la institución educativa surge por el desconocimiento de plataformas educativas, por esta razón lo más factible sería que estén investigando sobre las tecnologías actuales.

- Por lo observado en la institución se recomienda implementar en las aulas de clases más recursos didácticos, tecnológicos que ayuden a mejorar en aprendizaje de los estudiantes.
  
- Gran parte de los docentes no utilizan de forma adecuada las tics, por esta razón lo más importante es la auto educación y la motivación a la investigación que deben estar presente en cada docente, para poder enseñarles a sus estudiantes el correcto uso de recursos que proporciona la web.
  
- En las encuesta tanto docente como estudiantes desconocen plataformas educativas, por lo cual se recomienda realizar talleres de capacitaciones sobre plataformas educativa especialmente sobre los aporte de la plataforma Educaplay.
  
- En cuanto a los estudiantes encuestados más del 85%, respondieron que es de gran importancia que sus docentes estén en constante capacitación por ello se considera vital que los docentes de la institución reciban cursos actualizados sobre los medios tecnológicos y como aplicarlos en el aula de clases para mejorar el proceso de enseñan-aprendizaje que se la en la institución educativa.
  
- Por el desconocimiento que se expresó en las encuestadas realizadas a los educadores y estudiantes sobre la plataforma educativa Educaplay, se obtuvo una respuesta no favorable porque más del 95% no tienen conocimiento de ella; por esta razón se recomienda la aplicación de talleres y una guía didáctica para que conozcan como esta plataforma aporta en su educación.

- Otra recomendación para conocer más la plataforma educativa Educaplay, sería pasar la guía didáctica a un CD, para que esta información sobre la plataforma también se pueda obtener en forma digital además de la física que representa la guía didáctica.

### **3.3.2. Generales**

Por los resultados obtenidos por medio de la encuesta se puede decir que falta capacitación por parte de los docentes y estudiantes sobre las tecnologías de información y comunicación que cada día se presentan más en el diario vivir y en las instituciones educativas, por ello se recomienda investigar, enterases de las nuevas novedades que se encuentran en la web que pueden aportar en el ámbito educativo mejorando la enseñanza-aprendizaje, para que este sea más interactivo y ayude a una fácil comprensión de información educativa que comparte el docente.

Sobre la plataforma Educaplay en las encuesta la mayoría desconocía de ella por esta razón la recomendación sería averiguar sobre la plataforma, así como sus beneficios y aporten en el ámbito educativo para mejorar el refuerzo académico con sus diversidad de actividades que posee la aplicación, desarrollando habilidades y destrezas tanto en docentes como estudiantes, además que es una forma novedosa de compartir información, por este motivo se recomienda también realizar talleres de capacitación con la ayuda didáctica de una guía, para comprender todas las bondades que esta plataforma educativa ofrece y como respaldo la información también se considera tener la información por medio de un CD interactivo.

## **CAPÍTULO IV.-PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN**

### **4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1.1. Alternativa Obtenida**

Con el análisis de los resultados que se obtuvieron mediante las encuestas empleado a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello” del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos, en donde se concluye que desconoce las tecnologías de información y comunicación así como el manejo de plataformas educativas, por esta razón

se considera la aplicación de una guía didáctica, para que los docentes y estudiantes estén actualizados sobre temas tecnológicos y su beneficios en la educación.

Con el análisis de la guía didáctica y su correcta aplicación se pretende mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, con el correcto uso de la plataforma Educaplay que permite desarrollar habilidades y destrezas si es utilizada de forma constante además de compartir recursos y actividades interactivas por medio de la web que permite un mejor recursos académico con su diversas herramientas, con la aplicación también se puede trabajar de manera individual y grupal, que permite la adaptación de la institución a los cambios que se presenta en la sociedad con respecto a la integran de las tecnologías en instituciones educativas.

Al utilizar las tecnologías se aumenta la motivación de los estudiantes porque es una forma novedosa de enseñar –aprender de una manera sencilla, atractiva y divertida, ayuda a el trabajo cooperativo no solo entre estudiantes sino también con el docente para compartir experiencias, conocimientos y cooperar entre ellos, al utilizar las Tic existe una mayor autónoma en los estudiantes debido a la amplia cantidad de información esto significa una mayor capacidad de decisión y la potenciación de la autonomía del alumno.

El docente al analizar la guía didáctica tiene un nuevo recursos con el uso y la aplicación de la plataforma Educaplay en el aula de clases desarrollando la creatividad de sus estudiantes y la toma de la iniciativas porque el alumno desarrolla nuevas habilidades que le permiten aprender por sí mismo, otro benéfico es la actividad intelectual este proceso es mejor con el uso de las tic y la plataforma Educaplay, porque potencia el desarrollo continuo y consistente así como el desarrollo cognitivo.

La estrategia de la guía didáctica se desarrolla por la necesidad que presenta la institución educativa, y para que sus integrante se adapte a las nuevas tecnologías de la información y comunicación, porque analizando las encuestas no están bien capacitados sobre el uso de los recursos didácticos y tecnológicos que aporta en su aprendizaje, por esta razón la educación se torna tradicional, al utilizar la guía y aplicar se va a mejorar la calidad educativa que presenta la institución.

#### **4.1.2. Alcance de la alternativa**

Con el análisis de datos y el desarrollo del trabajo investigativos podemos declarar que al implementar una guía didáctica en las institución educativa se va a mejorar el conocimiento de los estudiantes y docentes sobre temas tecnológicos, y permitirá que entienda los beneficios de utilizar plataformas educativas como los la plataforma Educaplay que ofrece realizar actividades interactivas con sus múltiples herramientas que permiten mejorar y desarrollar habilidades, destrezas además de ser un recursos esencial para mejorar el refuerzo académico de los estudiantes.

Al utilizar la guías los estudiantes puede educarse a su propio ritmo, porque pueden revisar los temas cuantas veces crean necesarios para una correcta comprensión de las herramientas que ofrece la plataforma educaplay, porque una guía didáctica constituye un instrumento fundamental para la organización del trabajo, una gua es el material educativo que deja de ser auxiliar para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno, a través de diversos recursos didácticos como explicaciones, comentarios, esquemas y otras acciones similares a las que realiza el docente en clases.

La guía didáctica cumple diversas funciones que van desde sugerencias para abordar el texto básico, hasta acompañar al alumno a distancia los ámbitos que ayudan una guía didáctica es la función motivadora, función facilitadora de la comprensión activadora del aprendizaje, función de orientación y dialogo además de su función evaluadora; las guías didácticas son tan dinámicas como es requerida para cumplir un fin, por estas razones es importante utilizar las guías didácticas porque es una buena forma de comprender un tema en espacios.

#### **4.1.3. ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA**

#### 4.1.3.1. Antecedentes

La guía didáctica o guía de actividades es un documento creado por el tutor del curso, este tiene por objetivo orientar al estudiante en una tarea a desarrollar dentro del proceso de aprendizaje, la guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir que, como, cuando y con la ayuda de que estudiar los contenidos de un curso a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible.

Las Guías Didácticas son: de Apoyo al profesor y al estudiante para lograr un aprendizaje de manera constructivista. Pueden abarcar grandes temas o unidades y se pueden aplicar en varias sesiones. Mantienen un orden lógico con contenido, actividades y evaluaciones determinadas por el docente de manera previa. Deben ser activas y no permanecer mucho tiempo en un mismo subtema alternando contenidos y actividades. Las actividades deben ser variadas al igual que el diseño de los contenidos. Debe tener actividades de evaluación o autoevaluación. (Zavilla, 2015, pág. 18)

La guía didáctica es un instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño de este dentro de las actividades académicas de aprendizaje independiente, la propuesta metodológica que ayuda al alumno a estudiar el material, incluye el plantiamiento de los objetivos específicos o particulares así como el desarrollo de todo los componentes de aprendizaje incorporados por tema, apartado, capítulo o unidad.

La guía es una propuesta para organizar y orientar el aprendizaje procesual, es una alternativa didáctica que fundamenta el potencial humano como otra de las acciones pedagógicas distinta a la reducción simple de una tradicional instrucción académica, se intenta crear una dinámica en la que se pone en juego la interacción de lo que el estudiante ya sabe, el ambiente sociocultural de la escuela, su entorno propio y el texto de la guía.

Las guías son los instrumentos (pre-textos) mediante los cuales se trabajan tanto los ejes como las ideas vitales de manera integral y sinérgica, seleccionando el

contenido clave y significativo. Los docentes pueden complementar y hacer los ajustes que consideren convenientes de acuerdo con el proceso concreto, las condiciones del contexto y el tiempo disponible pero conservando la unidad temática, procesual y metodológica. Con el uso de esta herramienta, se procura generar ambientes favorables que promuevan los procesos de formación, para lo cual es importante adelantar el trabajo pedagógico atendiendo a situaciones significativas que se integren en lo posible con los proyectos de vida personales y colectivos. (Romero, 2016, pág. 12)

Los aprendizajes son asimilado y construidos por los sujetos, en condiciones de motivación autogenerada del material impreso es decir real o virtual y la dinámica que el profesor y la institución educativa puedan darle, los estudiantes van desarrollando estructuras cognitivas a lo largo del proceso de aprendizaje, pedagógicamente se traduce en un diseño curricular por competencias y desempeño en la que los estudiantes se constituyen en un interlocutor válido con el cual se puede y se debe interactuar para acompañarlo en su proceso de formación.

Con los resultado que se obtuvo por medio de las encuestas realizadas a estudiantes y docentes de la Unidad Educativas “José María Estrada Coello”, ubicada en la Ciudad de Babahoyo, Provincia Los Ríos y mediante el método de la observación en la institución se concluye en existen una buena cantidad de estudiantes y docentes, pero que tiene desconocimientos sobre las tecnologías de información y comunicación Tic, además no utilizas muchos recursos tecnológicos al momento de dar sus clases las hacen de forma tradicional, por esta razón con la investigación y la propuesta de una guía virtual se quiere despertar el interés tanto de docentes y estudiantes en el ámbito tecnológico.

En los laboratorios existen equipos tecnológicos que pueden ser utilizados como recursos para explicar la guía didácticas de forma virtual, además de tenerla impresa ayudándolos a desarrollar habilidades y destrezas permite que el aprendizaje de la guía sobre la plataforma Educaplay sea más interactivo, que despierte el interés de los estudiantes sobre la aplicación de la plataforma, en la institución no se implementa recursos tecnológicos - didácticos, por esta razón se recomienda investigar sobre la plataforma que ayuda a mejorar el refuerzo académico de una forma novedosa.

#### **4.1.3.2. Justificación**

Las innovaciones tecnológicas son cada vez más usadas especialmente y como mayor importancia deberían estar en las instituciones educativas, porque es de esas instituciones donde se van a formar los profesionales del futuro y ellos es decir los estudiantes deben estar muy capacitados sobre las tecnologías de información y comunicación; pero por los resultados que se analizaron mediante la encuesta nos damos cuenta que en la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, no utilizan los docentes para impartir sus clases con recursos tecnológicos y tanto docentes como estudiantes desconocen de los beneficios de las tecnologías.

Por esta razón se determinó que mediante el uso de una guía didáctica los docentes y estudiantes estarán más capacitados sobre las tecnologías y como están pueden ayudar a su enseñanza-aprendizaje de una manera diferente ,participativa en la cual el estudiante tenga un autoaprendizaje y deje de ser solo un receptor de información, para pasar hacer el promotor de su aprendizaje descubriendo nuevos conocimientos a través del intercambio de información entre docentes y estudiantes o por medio de experiencias, actividades o metodologías diferentes que pueden ser utilizadas con las tecnologías.

La guía didáctica es sobre la plataforma Educaplay que es el tema de investigación, esta plataforma permite la creación y el uso de actividades educativas multimedias, con un poco de ingenio se podrá realizar crucigramas, adivinanzas, diálogos, sopa de letras y muchas otras actividades al respecto de todo tipo de tema para que los estudiantes aprendan de una manera novedosa e interactiva, es un refuerzo académico que son un conjunto de estrategias didácticas debidamente planificadas, para fortalecer el conocimiento y el desarrollo de destrezas y competencias necesarias para superar una lección, unidad o bloque o año de educación todo estos lo podemos realizar con la aplicación de la plataforma Educaplay.

Estas nueva modalidades educativas deben ser utilizadas en la institución educativa donde se realizó la investigación, para que de esta manera se familiaricen con las

tecnologías, puedan capacitarse y poder enseñarles a sus estudiantes las ventajas de utilizar las tic en la educación, porque estas permiten enseñar-aprender de una formas más atractiva que despierta la curiosidad por aprender más mejorando su rendimiento académico y en general beneficiar a la comunidad educativas.

## **4.2. OBJETIVOS**

### **4.2.1. Objetivo General**

Elaborar una guía didáctica sobre el uso de la plataforma Educaplay y su aporte en el refuerzo académico para docentes y estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

### **4.2.2. Específicos**

- Promover la capacitación de docentes y estudiante a través de la elaboración de la guía didáctica.
- Generar dinámicas de reflexión y cambio en la unidad educativa.
- Desarrollar estrategias de aprendizaje relacionadas con las tecnologías.
- Motivar a docentes y estudiantes a utilizar plataformas educativas dentro y fuera del aula de clases.
- Determinar las unidades o elementos esenciales que requiera la guía para su correcta comprensión.

## **4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA**

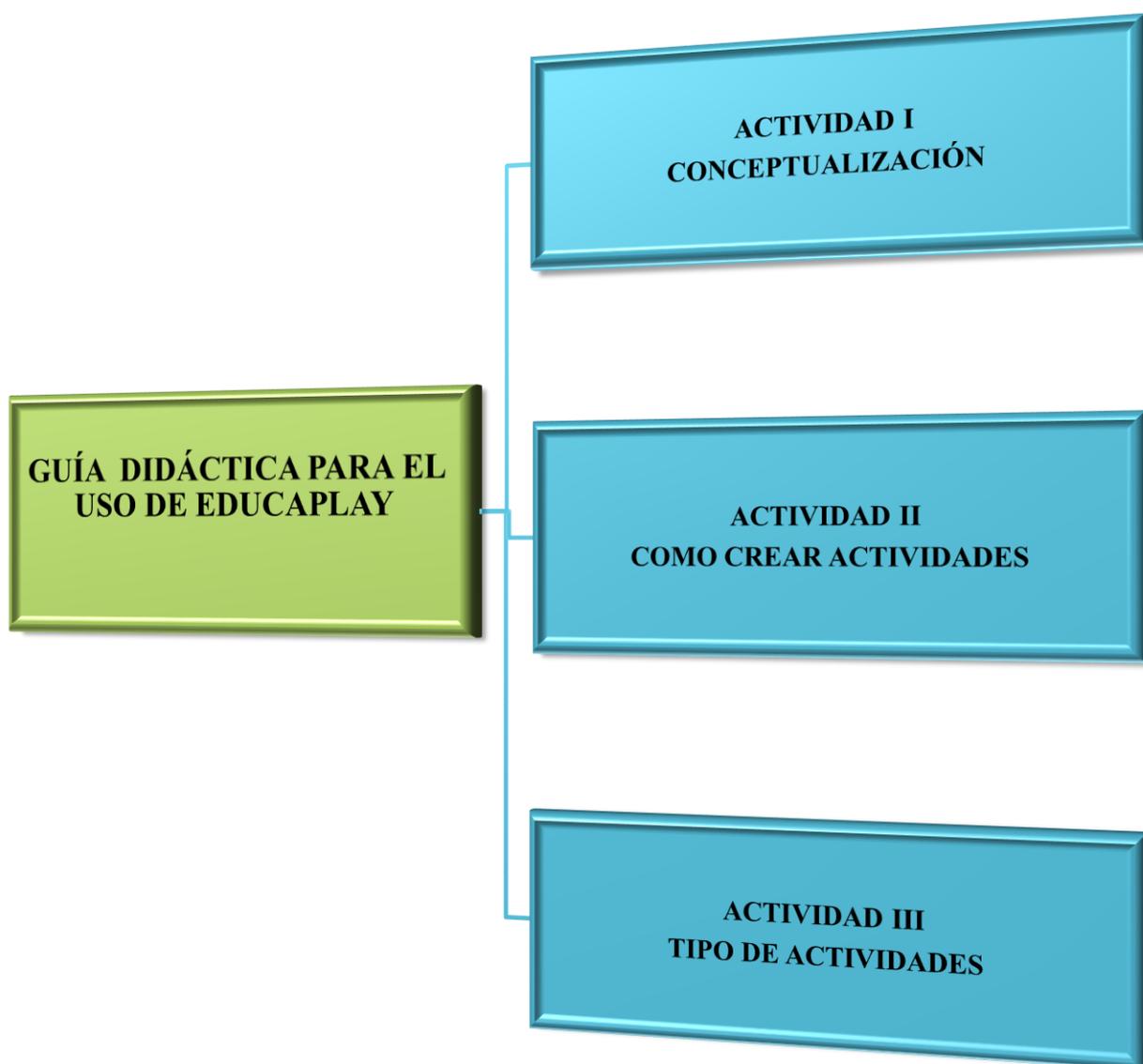
### **4.3.1. Título**

Guía didáctica sobre el uso de la plataforma Educaplay y su aporte en el refuerzo académico para docentes y estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

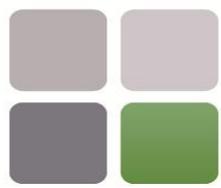
#### **4.3.2. Componentes**

- ACTIVIDAD I – Introducción A Educaplay
- ACTIVIDAD II – Paso Para Crear Actividades Dentro De Educaplay
- ACTIVIDAD III – Tipología De Las Actividades

**Figura N° 4 Guía Didáctica**



# GUÍA DIDÁCTICA DE:



# educa play



**ELABORADO POR:**

**KLEBER RIZZO MONTIEL**

**2018**

## ACTIVIDAD I: CONCEPTUALIZACIÓN

### ¿Qué Educaplay?

Educaplay es una plataforma educativa para la creación de varios tipos de actividades interactivas, en formato flash, que se integran fácilmente en blog y webs.

#### Tipos de Actividades educativas



### ¿Para qué se ha propuesto el grupo de trabajo?

El grupo de trabajo se ha concebido para la familiarización del profesor con educaplay y el desarrollo de actividades multimedia que permitan dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, suministrando al alumno una herramienta actual para la asimilación de los contenidos.

### ¿Qué objetivos pretende?

Se pretende fundamentalmente los siguientes objetivos:

- Manejar educaplay conociendo sus múltiples actividades
- Desarrollar distintas propuestas de actividades para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Aplicar actividades creadas.
- Dinamización de las actividades rutinarias
- Impacto conseguido con las actividades elaboradas con educaplay en el rendimiento del alumno.
- Participación del alumno en sus respectivos procesos de enseñanza-aprendizaje.

### **¿Qué competencia va a adquirir como docente?**

- Desarrollar actividades multimedia a través de educaplay.
- Dinamización efectiva del trabajo cotidiano en el aula con la propuesta de actividades motivadoras.

### **¿Qué repercusión va a tener la utilización de educaplay en el aula y en la institución educativa?**

Se centra en la dinamización de la rutina del trabajo a partir de la creación de propuestas sugerentes y motivadoras que despierte el interés del alumno.

Con los respecto a la institución educativa es el aumento cualitativo de la formación del profesorado y su adecuación a las tendencias actuales relativas al incremento del nivel de participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, contribuirá sin duda a la mejora de la practica educativa.

## **¿Qué recursos necesitas para participar en el grupo?**

Empeño para trabajar, un ordenador y conexión a internet.

## **Historia de creación de Educaplay**

Educaplay es un proyecto desarrollado por “**adrformacion**”, para la creación de actividades interactivas que poco a poco se ha convertido en un sitio de referencia tanto para la creación, como para buscar actividades de cualquier materia para las clases.

En educaplay se elaboran materiales de forma online y quedan en la plataforma para compartirlos con el resto del profesorado. Para poder realizar actividades en educaplay solo es necesario registrarse, luego accedemos a nuestro perfil con los datos del usuario y contraseña y ya podemos comenzar a crear nuestras propias actividades, una de las ventajas de educaplay es la posibilidad de exportar actividades para integrarlas en plataformas o aulas virtuales y poder hacer un seguimiento de ellas.

## **Educaplay cuenta con diez tipos de actividades interactivas.**

Mapas, adivinanzas, completar, crucigramas, dialogo, dictado, ordenar letras, ordenar palabras, relacionar, test y colección.

Las actividades se pueden elaborar con enunciado de texto, imágenes, y audio lo que hace interesante las actividades.

## **Origen de educaplay**

- ✓ necesidades de utilizar actividades multimedia
- ✓ Diseñamos actividades para integrar fácilmente en un curso
- ✓ Diseñamos de una plataforma web para crear estas actividades

## Ventajas de Educaplay

- ✓ Permitir la descarga de los recursos
- ✓ Generar recurso 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

## Características de Educaplay



- Plataforma web en 3 idiomas.
- Permite ver y utilizar las actividades creadas por otros usuarios.
- Si nos registramos podemos crear actividades multimedia.
- Es gratis.
- Actividades en 10 idiomas.
- sencilla integración en blogs.

- Las actividades propias pueden ser descargadas o integradas en plataformas como Moodle por ser compatible con scrom.

### **Tipos de actividades**

- Adivinanzas
- Crucigramas
- Sopa de letras
- Completar
- Diálogo
- Dictados
- Ordenar frases
- Ordenar palabras
- Relacionar elementos
- Cuestionario tipo test y preguntas
- Mapa
- Colección

## **ACTIVIDAD II: COMO CREAR ACTIVIDADES**

### **¿Cómo crear actividades en educaplay?**

Nos dirigimos a la dirección web: <http://www.educaplay.com/> ahí encontraremos el botón registrarse, completamos los datos y nos enviaran al correo un mail para verificar la cuenta.



### **Datos a completar:**

- Nombres
- Apellidos

- Email
- Contraseña
- Repetir contraseña
- Vivo en
- Año de nacimiento
- Idioma de contacto
- Perfil del usuario
- Sexo
- Introducir el código
- Aceptar las condiciones

Registro de Usuarios

Nombre

Apellidos

Email

Contraseña

Repetir Contraseña

Vivo en

Año de nacimiento

Idioma de contacto

Perfil de usuario  \* Información utilizada únicamente con fines estadísticos.

Sexo

Introduce el código aquí  [Intenta con otro código](#)

¿Estás de Acuerdo? Al marcar esta casilla, indicas que has leído y aceptas las [Condiciones de servicio de educaplay](#) y la [Política de Privacidad de educaplay](#) y también con recibir las notificaciones oportunas que envíe

## ¿Cómo movernos por Educaplay?

Una vez confirmada nuestra solicitud en educaplay es muy fácil moverse por ella. En la barra superior verde veremos que:

- Podemos ver la descripción de los distintos tipos de **actividades**.
- Que podemos buscar en recursos ya creados y organizados, en **recursos educativos**.
- Que podemos hacer **grupos**.



- Podemos crear actividades en **CREAR ACTIVIDAD**

### Crear Actividad

Tipo de Actividad 

Idioma Español

Título

Descripción

Next 

- Y ver nuestras actividades en **MI EDUCAPLAY**

-  Mis actividades
-  Mis favoritos
-  Mis colecciones
-  Mis grupos
-  Estadísticas
-  Bandeja de entrada
-  Configuración de cuenta

### Actividades con educaplay

[Portada](#)
[Actividades](#)
[Recursos educativos](#)
[Grupos](#)
[Rankings](#)
[Contacto](#)
[Blog](#)
[Crear actividad](#)
[Mi educaplay](#)

### Crear Actividad

Tipo de Actividad 

Idioma Español

Título

Descripción

Next 

Cuando diseñamos cualquiera de las actividades, la aplicación nos indicara que está incompleta. Nos ponen una serie de botones, dependiendo del tipo de actividad, que nos guía en la realización de la actividad.

En este caso, deben **AÑADIR PALABRAS** al crucigrama y dar **GENERAR OTRO**. Si existe alguna duda abajo a la derecha existe un video tutorial.

Se debe asignar por lo menos una etiqueta al crucigrama para que sea clasificado.

The screenshot shows the Educaplay interface. At the top, there is a navigation bar with links: Portada, Actividades, Recursos educativos, Grupos, Rankings, Contacto, Blog, Crear actividad, and Mi educaplay. A yellow warning box on the left states: 'Actividad no completa. La actividad no será visible hasta que contenga al menos una palabra, y el crucigrama haya sido generado correctamente. También será obligatorio asignar al menos una etiqueta a la actividad.' Below this, the 'Paso 1: Añadir Palabras' section is active, showing a table with columns 'Palabra', 'Descripción', and 'Tipo'. A 'Añadir Palabra' button is visible. The 'Paso 2: Generar Crucigrama' section has a 'Generar Otro' button. On the right, the 'Datos Generales' section includes an 'Editar Datos' button and a warning: 'Actividad no completa. La actividad no será visible hasta que contenga al menos una palabra, y el crucigrama haya sido generado correctamente. También será obligatorio asignar al menos una etiqueta a la actividad.' Below this is the 'Etiquetas' section with a warning: 'No ha asignado etiquetas. Asigne al menos una etiqueta a la actividad.' and an 'Añadir Etiquetas' section with a text input field and an 'Añadir' button. At the bottom left, there is a 'Manuales Doc.' link. At the bottom right, there is an 'Ayuda' section with links to video tutorials for 'crear crucigramas'.

En este caso se tendrá que añadir palabras al crucigrama con texto, imagen o audio.

The screenshot shows the 'Editar Palabra' dialog box. At the top, there is a text input field containing 'LOMBRIZ'. Below this, there is a 'Tipo de Definición' section with three icons: a text icon (selected), an image icon, and an audio icon. Below the icons, there is a text input field containing 'Anélido terrestre que ayuda a la fertilización de la tierra.' At the bottom, there is a green 'Enviar' button.

Estos pasos debemos realizarlos con todas las actividades, aunque en cada actividad las instrucciones sean específicas del tipo de actividad.

La herramienta es tan intuitiva y clara, que no tendremos problemas para la creación de actividades.

### ¿Cómo insertar una actividad de educaplay en un blog o web?

Una vez terminada la actividad podemos ir a **VER ACTIVIDAD**, donde se nos cargara la actividad y nos aparecerá la URL y el código para insertar en el blog.



Animales invertebrados [Editar](#)

Crucigrama | 1 Vezes realizada | 0 Me gusta recibidos | Eres el autor

[Compartir](#) [Tweet](#) [+1](#)

#### Instrucciones

"Intenta resolver el crucigrama. Para ello pulsa sobre cada uno de los cuadros numerados para ver o escuchar la definición y a continuación escribir la respuesta. Pulsa sobre "Pista Palabra" si quieres saber la respuesta a una definición que no sabes. Diles entre "Derecha" y "Izquierda".

Puntos **100**

Tiempo **00:00**

Desarrollado por **adrformacion.com**

#### Animales invertebrados

	5						
			2			4	
3							
1							

[Comprobar](#)

#### Definición

[Pista Palabra](#)

[Pista Letra](#)

#### Autor

**Clase Raúl**  
20 de abril de 2011

Crucigrama de animales invertebrados.

Url  
<http://www.educaplay.com/es/recursos/>

Insertar  
<object id="objSwift" name="objSwift" ol>

#### Recursos del autor

#### Recursos relacionados

- Animales vertebrados
- animales invertebrados
- Los animales invertebrados
- ANIMALES INVERTEBRADOS
- INVERTEBRADOS
- Moluscos

Etiquetas: [animales invertebrados](#)

Estos pasos también podemos desde el botón **MI EDUCAPLAY**, donde veremos todas las actividades que hemos creado y ahí podremos: ver, editarla, eliminarla o descargarla.



### ACTIVIDAD III: TIPO DE ACTIVIDADES

**¿Qué tipo de actividades puedes crear con educaplay?**

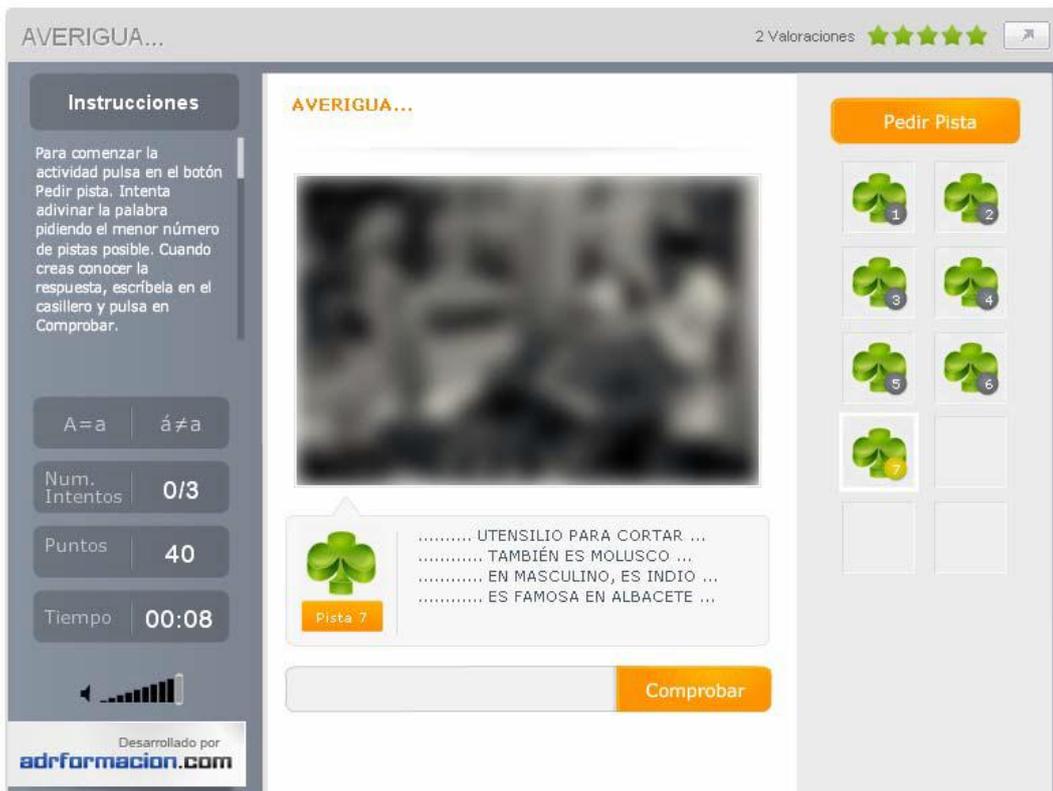
#### ADIVINANZAS



Las adivinanzas son actividades en las que debes averiguar una palabra a partir de una serie de pistas que se van facilitando.

Cada vez que pides una pista la puntuación que obtendrás se va disminuyendo, por lo que debes intentar adivinar la palabra con el mínimo número de pistas. Pero cuidado porque cada adivinanza tiene un número máximo de intentos que no debes superar.

Las pistas que se observan pueden ser de texto o de audio y pueden ir acompañadas de una imagen incompleta que según vamos pidiendo pista va completándose y mostrándose con más claridad.



## CRUCIGRAMAS



Los crucigramas de educaplay son autodefinidos que debes completar haciendo corresponder una letra en cada casilla.

para completar una palabra debes pulsar con el mouse sobre cualquiera de las casillas de dicha palabra, y entonces se muestra la definición de esa palabra.

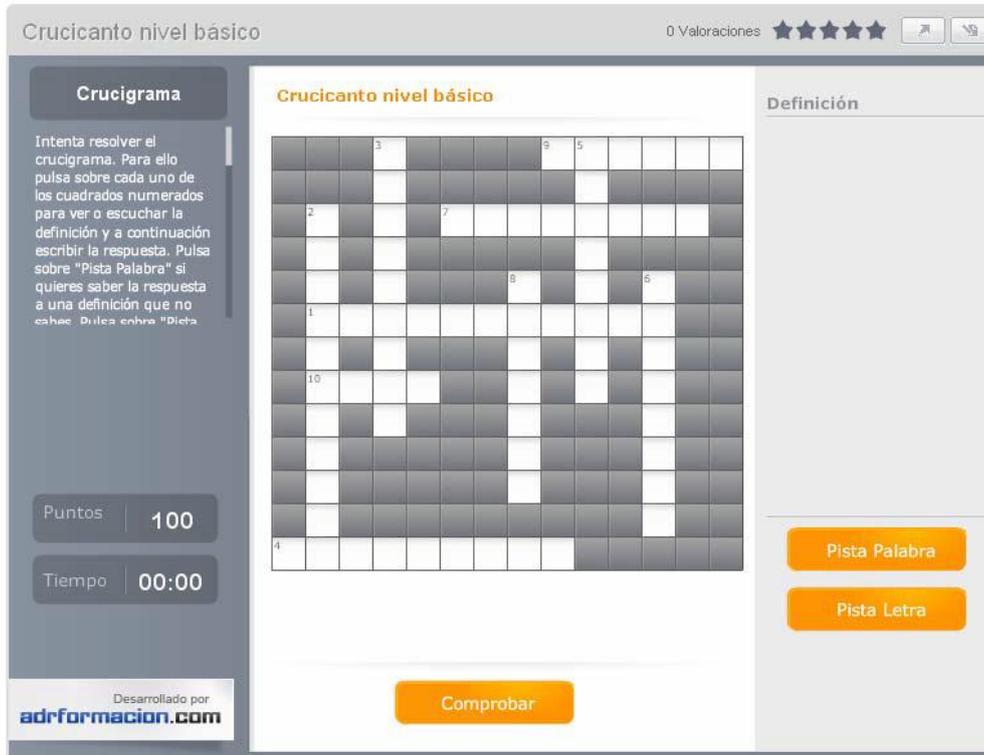
La definición de cada palabra puede venir dada por una de estas tres formas:

- Mediante una definición escrita, como es habitual.
- Mediante un sonido.
- Mediante una imagen.

Existen palabras en horizontal y en vertical, que deben escribirse de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Si te atascas puedes pedir ayuda mediante una pista de palabra, pero cada vez que solicites ayuda se te restara puntuación del resultado de manera proporcional.

Cuando hayan completado el crucigrama pulsa en **CORREGIR** y comprobaras tu puntuación o tus fallos en caso de tenerlos.



## SOPA DE LETRAS



Esta actividad es una sopa de letras en la que pulsando y arrastrando debes encontrar las palabras buscadas.

Cuando definimos una sopa de letras introducimos el título y las palabras a buscar, así como las direcciones en las que pueden colocarse las palabras.

Esto es muy interesante para poder ajustarse a la dificultad de la actividad al público al que nos dirigimos.

También es posible configurara otros parámetros como el tiempo máximo el tipo de pista que tendremos para resolver la actividad.

Es posible configurar las pistas de tres formas.

- Sin pistas sobre las palabras a buscar.
- Solamente se muestra el número de caracteres de cada palabra que buscamos.
- Se muestra a la derecha las palabras que tenemos que encontrar en la sopa de letras.

The screenshot shows a word search game interface. On the left, there are instructions and a score of 17. The main area is a 15x15 grid of letters. Some letters are highlighted in yellow, green, and red. On the right, there is a list of furniture items: WARDROBE, ARMCHAIR, CUPBOARD, FRIDGE, TOILET, SHOWER, TABLE, CHAIR, OVEN, SOFA, LAMP, and BED. A 'Show word' button is at the bottom.

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

## COMPLETAR



Las actividades de completar consisten en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase, que previamente aremos eliminado.

Existen dos métodos de completar los huecos:

- pulsando sobre la palabra que se encuentra en la parte inferior de forma ordenada. Si te equivocas debes pulsar sobre la palabra incorrecta en la frase.
- Escribiendo en cada hueco mediante el teclado.

Las actividades de completar en ocasiones serán muy sencillas ya que solamente debemos completar algún hueco, en otras ocasiones puede resultar mucho más compleja y entretenida al tener que ordenar completamente una frase en las que nos dan las palabras sueltas debiendo formarlas de manera completa.

esta actividad es muy utilizada para cursos de idiomas, también es interesante para afianzar ideas y definiciones en contextos más serios, donde debemos formar en completamente la frase.

Aparato respiratorio 0 Valoraciones ★★★★★

### Instrucciones

Intenta completar el texto con las palabras que faltan.

Para ello, pulsa sobre las palabras de la parte inferior en el orden correcto para completar todos los huecos.

A = a   á = a

Num. Intentos   0/2

Puntos   100

Tiempo   00:13

Desarrollado por  
**adrformacion.com**

### Complete este texto

El aparato **respiratorio** del hombre es el encargado de ingresar el **aire** al cuerpo y sacar el dióxido de carbono mediante dos movimientos: la inspiración y la \_\_\_\_\_. Luego, el \_\_\_\_\_ se combinará con los \_\_\_\_\_ para transformarse en \_\_\_\_\_ mediante un proceso llamado \_\_\_\_\_.

Comprobar

#### Palabras para completar los espacios

nutrientes	oxidación	aire
energía	oxígeno	expiración
respiratorio		

## DIÁLOGO



Esta actividad consisten en escuchar y leer un dialogo entre dos o más personajes.

También permite anular el audio de uno o varios personajes para que el usuario pueda asumir el rol de dicho personaje.

Disponen de dos modo de reproducción: reproducción continua y reproducción frase a frase donde el usuario dosifica la reproducción del dialogo y las pausas entre frases.

Al crear un dialogo podrás configurar tanto los personajes, como el dialogo entre estos, así como grabar el audio correspondiente a cada parte del dialogo.

Aprender inglés 4 Valoraciones ★★★★★

**Instrucciones**

Pulsa "Comenzar Frase a frase" para ir escuchando una a una cada una de las locuciones. Pulsa "Comenzar Reproducir todo" para escuchar el diálogo completo. Para escuchar una locución en concreto, pulsa sobre ella. Si aparece un micrófono sobre la foto de uno de los

**Jobs and Nationalities**



Peter



Elizabeth

**Comenzar**  **Comenzar**  
Frase a Frase Reproducir todo

Tiempo 00:00 

Desarrollado por **adrformacion.com**

Peter: What's her name?  
Elizabeth: Mary Roland,  
Peter: Where's she from?  
Elizabeth: England,  
Peter: What's her address?  
Elizabeth: 36, Park Avenue.  
Peter: What's her phone number?

## DICTADOS



Esta actividad es un dictado, y por tanto consisten en escribir exactamente el texto que nos Dictan, es importante detallar a la hora de dictar los signos de puntuación tales como coma, puntos, signos de interrogación, etc. Para que la corrección sea exacta y no haya problemas.

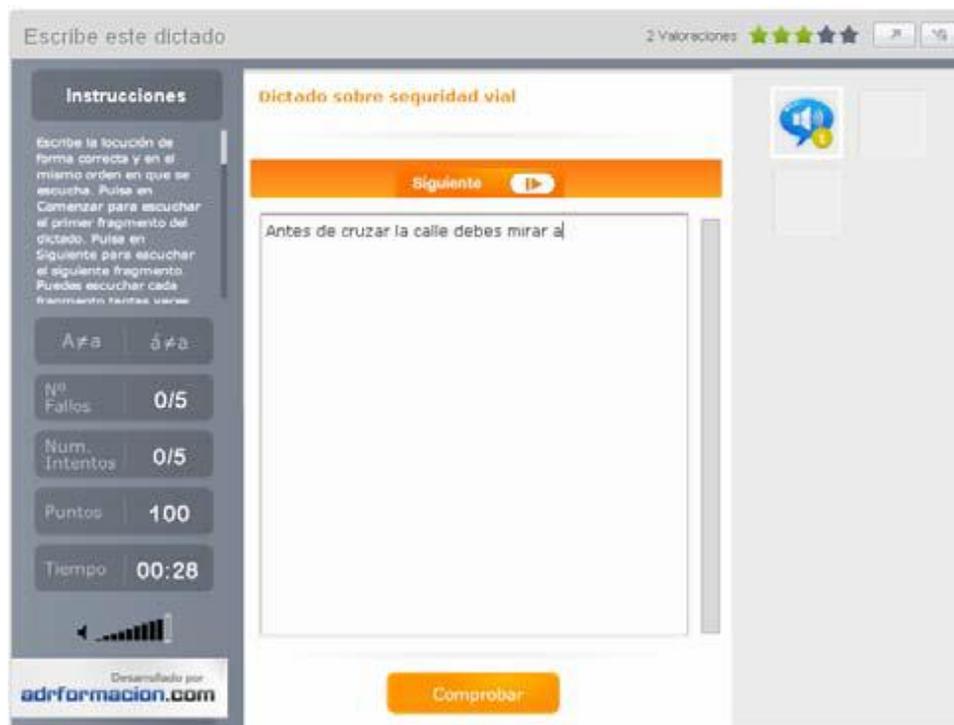
Cuando definimos el dictado introducimos el título y los parámetros que configuran la corrección:

- Sensible a mayúscula
- Sensible a acentos
- Sensible a salto de líneas
- Números de intentos. Este es el número de veces que podemos pedir la corrección del dictado, si superamos este limite la actividad se bloquea, y se considera no superada
- Números de fallos permitidos. Este es el número máximo de faltas que se permiten en el dictado, por encima de este valor debemos revisar el texto y pulsar de nuevo en corregir
- Tiempo entre audios. Este es el tiempo en segundos de pausa entre una frase y la siguiente

- Límite de tiempo. Como en cualquier otra actividad podemos establecer un tiempo máximo, para la realización de esta actividad, sino se establece esta propiedad se considera que no hay límite de tiempo

Una vez considerados estos aspectos se redacta correctamente la frase de nuestro dictado.

Finalmente se graba la redacción de las frases, frase a frase para poder repetir si se desea una de ella.



## ORDENAR FRASES



Esta actividad consiste en ordenar las letras que se nos presentan desordenadas, para formar una palabra o frase. Existen varias formas de ordenar las letras:

- Escribir con el teclado la palabra completa.

- Pulsando sobre las letras en el orden correcto .Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad
- Pulsando y arrastrando cada letra a su lugar de destino. Es un método visual pero más lento que el anterior.

El enunciado de la pregunta y la pista para llegar al resultado se muestra en la parte superior. También se puede facilitar una pista mediante sonido.

The screenshot shows a web application interface for a word puzzle. The title is "Aparato digestivo, helicobacter". On the left sidebar, there is an "Instrucciones" button and a progress indicator showing "Num. Intentos: 0/3", "Puntos: 100", and "Tiempo: 00:28". The main content area displays the title and a definition: "Es el proceso. Mediante el cual los alimentos y las bebidas se descomponen en sus partes más pequeñas". Below this, it says "Forma la palabra con estas letras" and shows a set of letter buttons: i, n, t, e, s, ó. A word construction area shows the letters "D i g" followed by empty boxes. A "Comprobar" button is at the bottom. The footer indicates it was developed by "adrformacion.com".

## ORDENAR PALABRAS



Esta actividad consiste en ordenar palabras que se nos presentan desordenadas, para formar una frase o párrafo. Existen varias formas de ordenar las palabras:

- Escribiendo con el teclado la frase completa. Aunque resulta más incómodo es interesante cuando se trata de practicar con la ortografía de las palabras , sobre todo en el aprendizaje de idiomas
- Pulsando sobre la palabra en el orden correcto. Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad
- Pulsando y arrastrando cada palabra a su lugar de destino

## RELACIONAR ELEMENTOS



Esta actividad consiste en organizar una serie de palabras para clasificarla correctamente.

Un ejemplo típico de aplicación consiste en encontrar parejas de palabras, como sinónimos y antónimos etc.

Para clasificar las palabras se debe pulsar de manera consecutiva sobre los términos relacionados.

Existen variaciones de esta actividad en la que debemos encontrar todo los términos de un grupo como por ejemplo todos los animales que son mamíferos, todo los que son aves etc.

También se puede configurar el número máximo de intentos para superar cada actividad.

Otra variante de esta actividad consiste en que solo tenemos que encontrar una única familia de términos en lugar de todos ellos.

The screenshot shows a web-based educational interface for a matching game. The title is 'Inventos e inventores' and it has a rating of '3 Valoraciones' with five stars. The main instruction is 'Relaciona estos elementos' (Relate these elements). A progress indicator shows '1/2' items. The game board consists of a grid of buttons with the following text:

Alexander Bell	El termómetro de mercurio	El teléfono
La dinamita	Alfredo Nöbel	Daniel Fahrenheit
Tomás Edison	El submarino	Isaac Peral
Auguste y Louis Lumière	El Cinematógrafo	El autogiro
La bombilla incandescente	Juan de la Cierva	

On the left side, there is an 'Instrucciones' (Instructions) panel with the following text: 'Forma los grupos de palabras correctamente. Para ello pulsa sobre uno de los elementos y a continuación completa su grupo según el criterio que te indique el ejercicio, así hasta completar todos los grupos. Una vez elegido un elemento podrás...'. Below the instructions, there are three status boxes: 'Num. Intentos 0/4', 'Puntos 100', and 'Tiempo 00:23'. At the bottom left, it says 'Desarrollado por adrformacion.com'.

## CUESTIONARIO TIPO TEST Y PREGUNTAS



Esta actividad consiste en completar una serie de preguntas encadenadas secuencialmente, el número de preguntas de cada test lo elige el usuario que crea el test.

Es posible definir un test con un número mayor de preguntas del que se presenta al usuario, de manera que estas preguntas sean elegidas aleatoriamente del total, esta característica permite hacer test de forma que el usuario tenga la percepción de estar realizando actividades diferentes.

Cada pregunta puede ser definida para que la respuesta sea dada de cualquiera de estas fórmulas:

- De forma escrita
- Seleccionando una respuesta de entre varias opciones
- Seleccionando varias respuestas de entre varias opciones

También es posible indicar en cada pregunta si ha de tener una respuesta de forma obligatoria, o 'por el contrario si es posible dejarla en blanco.

Otra característica interesante de los test es que podemos establecer el porcentaje de los aciertos mínimo para que el test se considere superado.

El enunciado de la pregunta y la pista para llegar al resultado se muestra en la parte superior, pudiendo añadir un sonido para completar el enunciado.

## MAPA



Esta actividad consisten en definir sobre una imagen que subimos (fotografías, mapas, esquemas), una serie de puntos que tendremos que identificar su nombre.

Así, por ejemplo podemos identificar los nombres de los ríos sobre un mapa, los huesos del cuerpo humano sobre un esqueleto, etc.

Podemos configurar la actividad para que puedan ser resulta de forma diferentes:

- La opción más sencilla es mediante clickar. En este modo debemos pulsar con el mouse sobre las áreas que nos indica en la parte superior.
- La otra posibilidad es escribir. Debemos pulsar sobre cada punto y a continuación escribir el nombre de la zona sobre la que hemos pulsado.



## COLECCIÓN



Una colección es un conjunto de actividades relacionadas por una misma temática u objeto.

Dependiendo del tipo de colección podrás realizar cada una de las actividades en el orden que quieras o más vienen el orden estricto establecido por la colección, cada vez que complete una actividad se habilitara un botón en la parte superior derecha de la actividad desde la que podrás saltar a la siguiente actividad, para conocer en detalle el funcionamiento

de cada una de las actividades te aconsejamos visualizar artículos de ayuda del resto de las actividades.

Tenemos que ir a **CREAR ACTIVIDAD**, seleccionamos tipo de actividad, idioma, poner un título y una descripción y dar a **NEXT**, para seguir los pasos y configurara la actividad.

### **Conclusiones:**

El uso correcto del internet nos abre puertas al mundo de las tics en la labor docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde los cambios tecnológicos se dan a diario y se debe estar a la vanguardia de las actualizaciones permitiendo que los procesos sean más factibles y entendibles.

Educaplay convierte lo difícil en entretenido con muchas de sus actividades, porque estos nuevos recursos se pueden utilizar para evaluar los contenidos académicos o algún tema en específico. Es por esta razón que los docentes y estudiantes deben utilizar la plataforma para realizar clases interactivas, la web nos ofrece una gran cantidad de herramientas como es la plataforma educaplay que harán las clases algo novedosas y atractivas para los estudiantes.

#### **4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA**

La incorporación de las tics en la sociedad y especialmente en la educación ha creído de forma sorprendente tanto que en el aula de clases la utilización de las tecnologías de la información y comunicación pasara de ser una posibilidad a ser una necesidad y como una herramienta de trabajo para el docente y estudiantes, esto fomenta una actitud activa en el alumno dejando el carácter pasivo a un lado lo que hace posible una mayor implicación del estudiantes en el proceso de su formación.

Al ejecutar la propuesta es decir la aplicación de una guía didáctica, que se obtuvo a través de las encuestas realizadas a docentes y estudiantes, se quiere lograr que los docentes y estudiantes de la institución educativa tengan un buen conocimiento de las tecnologías de información y comunicación también de los recursos didáctico-tecnológicos que se pueden utilizar para aprender-enseñar de una forma novedosa e interactiva, que permita el aprendizaje por medio de experiencias individuales o en un equipo de trabajo.

Guía de Educaplay pretende dar a conocer su significado de forma clara y sencilla, además de cómo manejar las diversas actividades que se pueden realizar en ella, porque Educaplay es una plataforma para la creación de actividades interactivas, educativas multimedia que nos permite crear aplicaciones de diversos tipos. Como mapas, herramientas para hacer test, adivinanzas, aplicaciones de dictado, crucigramas entre otros que pueden ser personalizados para adecuarse a diversas necesidades.

La guía didáctica es un instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje por medio del cual se centra la acción del docente, brinda información técnica al estudiante y tiene como punto principal la educación como conducción en el proceso activo, este recurso de aprendizaje se corresponde con los objetivos, los métodos y el nivel de comprensión de los educandos y están vinculados con lo que se espera que el estudiante aprenda.

Con la guía se quiere lograr por parte de los docentes y estudiantes la correcta comprensión sobre la plataforma Educaplay, para que su educación sea más dinámica e interactiva logrando que los estudiantes se interesen en las nuevas tecnologías y los recursos que nos proporciona la web para la enseñan-aprendizaje es decir permitir su integración a la actual sociedad de la información, desarrollando estrategias efectivas y nuevas metodologías en el sector educativo.

Utilizando la guía didáctica se despierta el interés sobre la plataforma Educaplay es decir mantener la atención de los estudiantes durante el proceso de estudio, además proporciona metas claras que orienta al estudio de los alumnos con el material seleccionado, con la utilización de este nuevo recursos didáctico –pedagógico y su correcta utilización los estudiantes va a mejorar su rendimiento académico, porque contiene actividades que pueden ser utilizadas como ayuda para su refuerzo académico.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Aemala, A. (2015). Ecuador: Función y Características de la Plataforma Educaplay Recuperado de : [comhttp://alexandra-ayala.blogspot.com/2015/11/funcion-y-caracteristicas-de-la.html](http://alexandra-ayala.blogspot.com/2015/11/funcion-y-caracteristicas-de-la.html)
- Barriuso, A. (2015). España: Plataforma educativa EDUCAPLAY Recuperado de <https://procomun.educalab.es/es/articulos/plataforma-educativa-educaplay>
- Becerro, D. (2014) Introducción a las plataformas virtuales Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4920.pdf>
- Charcas, G. (2014) Plataformas educativas, Recuperado de <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/667/426>
- Collaguazo, E. (2016). Chicago: Aplicación de la técnica informática educaplay, Recuperado de:<http://oaji.net/articles/2017/5533-1509980211.pdf>
- Dianta, V. (2015). Herramienta On-Line Para Actividad y Evaluación. Recuperado de <http://www.e-historia.cl/e-historia/educaplay-herramienta-on-line-para-actividad-y-evaluacion/>
- Fernández, A. (2015). México: Las plataformas e-learning para la enseñanza Recuperado de : [https://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE\\_learning.pdf](https://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf)
- García, J. (2015). Ecuador: Refuerzo educativo y apoyo especializado. Recuperado de <https://www.mundoprimeria.com/pedagogia-primaria/refuerzo-educativo-y-apoyo-especializado.html>

- Herrera, C. (2015). Colombia: Cree actividades educativa multimedia con Educaplay. Recuperado de : <https://compartirpalabramaestra.org/recursos/herramientas-tic/creer-actividades-educativa-multimedia-con-educaplay>
- Jesús, M. (2016). Ecuador: Actividades interactivas con Educaplay. Recuperado de : <http://www.educacontic.es/blog/actividades-interactivas-con-educaplay>
- Manuel, S. (2015). Estrategias del Refuerzo Academico Recuperado de : <https://es.scribd.com/doc/49315622/Estrategias-de-Refuerzo-Educativo>
- Martí, J. (2015). Ecuador: Educaplay, plataforma para la creación de actividades educativas multimedia. Recuperado de : <http://www.xarxatic.com/educaplay-plataforma-para-la-creacion-de-actividades-educativas-multimedia/>
- Mendoza, J. (2016). Colombia:Ventajas de las clases de refuerzo escolar Recuperado de: <https://www.infoclas.es/blog/ventajas-de-las-clases-de-refuerzo-escolar/>
- Monserrate, C. (2016).Ecuador: Manejo de la plataforma educaplay. obtenido de manejo de la plataforma educaplay: <https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/1301188/manejoplataformaeducaplay.htm>
- Monzón, A. (2016). Venezuela: Educaplay para la creación de actividades educativas multimedia, Recuperado de: <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/ate/2011/05/23/educaplay-para-la-creacion-de-actividades-educativas-multimedia/>
- Mora, F. (2015). Ecuador: Estrategias de aprendizaje.: Recuperado de: <https://www.estrategiasdeaprendizaje.com/>
- Morante, C. (2014).Perú: Herramientas 2.0 y 3.0 aplicadas al aula. Recuperado de: <http://cajadeticseducativas.weebly.com/educaplay.html>
- Navarro, k. n. (2014).Ecuador: Definición de educaplay. <http://gestionadm2014.blogspot.com/2014/08/definicion-de-educaplay.html>
- Pérez, C. (2015). Chicago: Refuerzo educativo Recuperado de: [https://www.educar.ec/servicios/refuerzo\\_educativo\\_c.pdf](https://www.educar.ec/servicios/refuerzo_educativo_c.pdf)
- Pérez, J. (2016).Ecuador: Definición de Refuerzo. Obtenido de Definición de Refuerzo: Recuperado de: <https://definicion.de/refuerzo/>

- Porto, P. (2015). Colombia: Recursos Tecnologicos Recuperado de:  
<https://definicion.de/recursos-tecnologicos/>
- Ramos, G. (2016). México: El refuerzo academico, factor clave en el aprendizaje eficaz, Recuperado de:  
[https://issuu.com/bibliotecapedagogica/docs/el\\_refuerzo\\_academico\\_\\_factor\\_clave](https://issuu.com/bibliotecapedagogica/docs/el_refuerzo_academico__factor_clave)
- Romero. (2016). Venezuela: Guia de aprendizaje. Obtenido de Guia de aprendizaje, Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/20266848/Las-guias-de-aprendizaje>
- Solano, L. (2015).Ecuador: Mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje, Recuperado de:  
<http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5303/1/proyecto%20de%20tesis%202.pdf>
- Villalva, F. (2016).Perú: Plataformas educativas. Recuperado de: <https://es.educaplay.com/>
- Viñas, M. (2015).Colombia: Importancia de las plataformas virtuales. Recuperado de:  
[http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/61390/Documento\\_completo\\_\\_pdf-PDFA.pdf?sequence=1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/61390/Documento_completo__pdf-PDFA.pdf?sequence=1)
- Zambrano, P. (2015).Ecuador: El refuerzo educativo. Recuperado de:  
<http://icti.ufg.edu.sv/doc/el.refuerzo.educativo.pdf>
- Zavilla. (2015).Perú: Guias didacticas. Obtenido de Guias didacticas: Recuperado de:  
<https://es.slideshare.net/nitzazarzavilla/guias-didacticas>

# ANEXOS



Babahoyo 19/07/2018 Revisión de la Rectora de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello” sobre el tema de investigación.



Babahoyo 19/07/2018 oficio de las actividades a realizar en el proyecto de investigación



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**COMPUTACIÓN**



**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL TUTOR**

**Babahoyo 05, de septiembre del 2018**

Sr. Licenciado.

Msc. Alex Toapanta S.

**COORDINADOR DE LAS CARRERAS DE COMPUTACION, COMERCIO Y ADMINISTRACION, SISTEMA MULTIMEDIA**

Presente.-

De mis consideraciones:

En mi calidad de Tutor del proyecto de investigación, designado por el consejo directivo del Sr. **Rizzo Montiel Kleber Bayron**, cuyo título es:

**“Plataforma Educaplay y su aporte en el refuerzo académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.”.**

Hago llegar a usted el cronograma de actividades tutoriales cumplidas con el estudiante una vez concluido el trabajo de grado.

<b>DATOS DEL ESTUDIANTE</b>	
<b>Nombre</b>	Rizzo Montiel Kleber Bayron
<b>Número de Cédula</b>	1205731480
<b>Teléfono</b>	0985254408
<b>Correo Electrónico</b>	Kastanunca@gmail.com
<b>Dirección domiciliaria</b>	Vía chilintomo mata de cacao (km 10)
<b>DATOS ACADÉMICOS</b>	
<b>Carrera estudiante</b>	Computación
<b>Fecha de Ingreso</b>	2 de Mayo del 2011
<b>Fecha de culminación</b>	26 de Febrero del 2016
<b>Título del Trabajo</b>	“Plataforma Educaplay y su aporte en el refuerzo académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.”.
<b>Título a obtener</b>	Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Computación
<b>Líneas de Investigación</b>	Tecnología educativa
<b>Apellido y Nombre tutor</b>	Lcdo. Manuel Alberto Segobia, Msc
<b>Relación de dependencia del docente con la UTB</b>	Docente de las Carreras de Computación, Comercio y Administración, Sistema Multimedia
<b>Perfil Profesional del Docente</b>	Licenciado en Computación

Atentamente:

\_\_\_\_\_  
Lcdo. Manuel Alberto Segobia, Msc  
**TUTOR**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**COMPUTACIÓN**



**ENCUESTA VÁLIDA PARA EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: COMPUTACIÓN**

**OBJETIVO:** Conocer el dominio de los docentes sobre las tecnologías y establecer la importancia de utilizar la plataforma Educaplay en el refuerzo académico de los estudiantes.

**Estimado Docente:**

Por favor conteste de forma clara las siguientes preguntas que serán de gran ayuda para la investigación que se realizará en la Institución Educativa.

**Instrucciones:**

Lea cada una de las preguntas establecidas y marque con una X en el paréntesis que usted crea conveniente.

**DATOS INFORMATIVOS:**

**UNIDAD EDUCATIVA:** .....

**FECHA:** .....

**DOCENTE EN:** .....

**1.- ¿CONOCE USTED LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC)?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**2.- ¿USTED CONSIDERA QUE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN SON USADAS DE FORMA CORRECTA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**3.- ¿CREE USTED IMPORTANTE UTILIZAR LAS TIC PARA IMPARTIR SUS CLASES?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**4.- ¿DESDE SU EXPERIENCIA, CONSIDERA QUE IMPLEMENTANDO LAS TIC AYUDA A LOS ESTUDIANTES A UN MEJOR RENDIMIENTO ACADÉMICO?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**5.- ¿TIENE USTED CONOCIMIENTOS SOBRE PLATAFORMAS EDUCATIVAS?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**6.-SI SU RESPUESTA ES SÍ ¿CREE USTED QUE LAS CLASES SON MÁS PARTICIPATIVAS AL UTILIZAR PLATAFORMAS EDUCATIVAS?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**7.- ¿CONOCE USTED LA PLATAFORMA EDUCAPLAY?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**8.- SI LA RESPUESTA ES SÍ ¿CONSIDERA QUE UTILIZANDO LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN LAS CLASES LOS ESTUDIANTES ASIMILARÁN MEJOR LA INFORMACIÓN?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**9.- ¿CREE USTED QUE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY PERMITE MEJORAR EL REFUERZO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**10.- ¿CONSIDERA QUE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY TENDRÁ ACEPTACIÓN?**

SI ( )

NO ( )

**!!! GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!!!**

.....

**FIRMA**



Babahoyo 18/02/2019 Lcda. De la Unidad Educativa “Jose María Estrada Coello”, realizando la encuesta.



Babahoyo 18/02/2019 Lcda. Contestando las preguntas sobre la plataforma Educaplay

## ENCUESTA A LOS DOCENTES

### 1.- ¿CONOCE USTED LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC)?

**Tabla N° 1: Tecnologías de Información y Comunicación**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	2	50%
2	NO	2	50%
3	ALGO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Gráfico N° 1: Tecnologías de Información y Comunicación**



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

#### **Análisis:**

Se puede visualizar en el gráfico 1 correspondiente a la pregunta 1, que el 50% de los docentes que son dos nos manifiestan que si conocen las tecnologías de información y comunicación, el otro 50% que también son dos nos expresan que no las conocen.

#### **Interpretación:**

De acuerdo a los datos obtenidos se muestra que no todo los docentes de la unidad educativa conocen las Tic, por lo que considero importante que los docentes actualicen sus conocimientos para poder implementar las Tic en el aula de clases.

## 2.- ¿USTED CONSIDERA QUE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN SON USADAS DE FORMA CORRECTA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA?

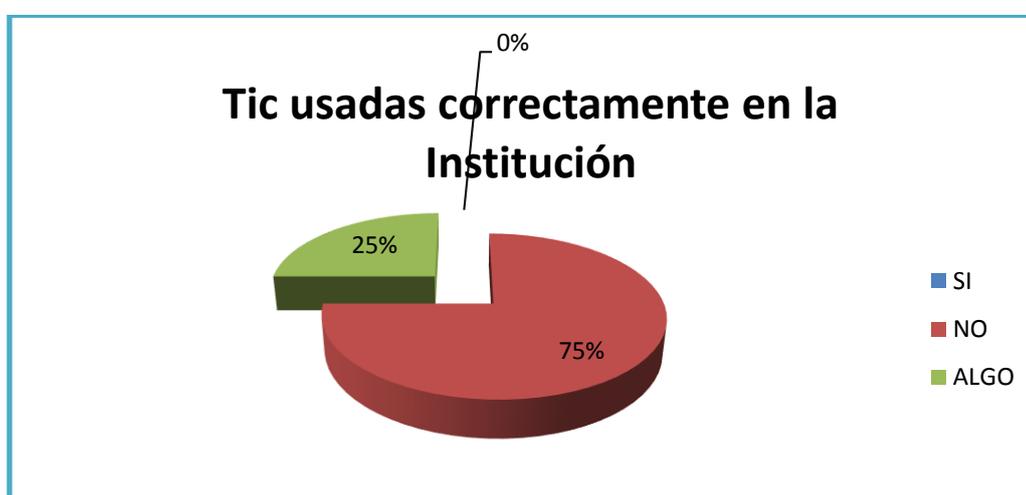
**Tabla N°2: Tic usadas correctamente en la Institución**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	0	0%
2	NO	2	75%
3	ALGO	1	25%
<b>TOTAL</b>		<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Gráfico N° 2: Tic usadas correctamente en la Institución**



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### **Análisis:**

Se puede visualizar en el gráfico 2 correspondiente a la pregunta 2, que el 75% de los docentes que realizaron la encuesta que son tres, nos dice que en la institución no se usa de forma correcta las Tic, el otro 25% , que es un docente nos dice que algo se utiliza.

### **Interpretación:**

Se determina por la respuesta de los docentes que en la institución le falta más conocimiento sobre los beneficios y las ventajas de utilizar las tecnologías de información y comunicación dentro y fuera del aula de clases, para compartir información y experiencias de aprendizajes.

### 3.- ¿CREE USTED IMPORTANTE UTILIZAR LAS TIC PARA IMPARTIR SUS CLASES?

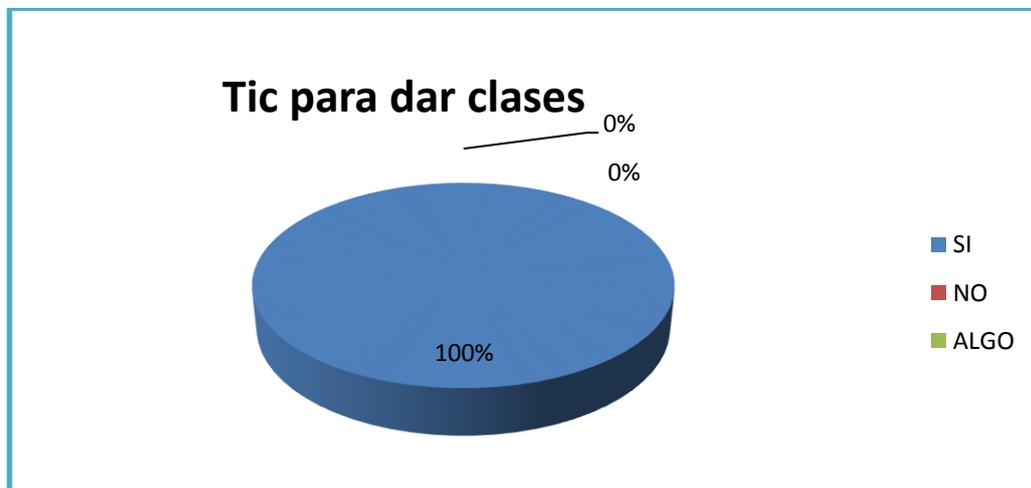
Tabla N°3: Tic para dar clases

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	4	100%
2	NO	0	0%
3	ALGO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>4</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Rizzo Montiel Kleber Bayron

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

Gráfico N° 3: Tic para dar clases



Elaborado por: Rizzo Montiel Kleber Bayron

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

#### Análisis:

Se puede visualizar en el gráfico 3 correspondiente a la pregunta 3, en el cual los cuatro docentes encuestados nos expresaron que consideran de gran importancia la utilización de las tecnologías de información y comunicación para dar clases.

#### Interpretación:

Con esta pregunta se obtuvo un resultado favorable, porque los docentes saben de la importancia y las habilidades y destrezas que se puede desarrollar en los estudiantes si se utilizan las Tic en la educación.

### 4.- ¿DESDE SU EXPERIENCIA, CONSIDERA QUE IMPLEMENTANDO LAS TIC AYUDA A LOS ESTUDIANTES A UN MEJOR RENDIMIENTO ACADÉMICO?

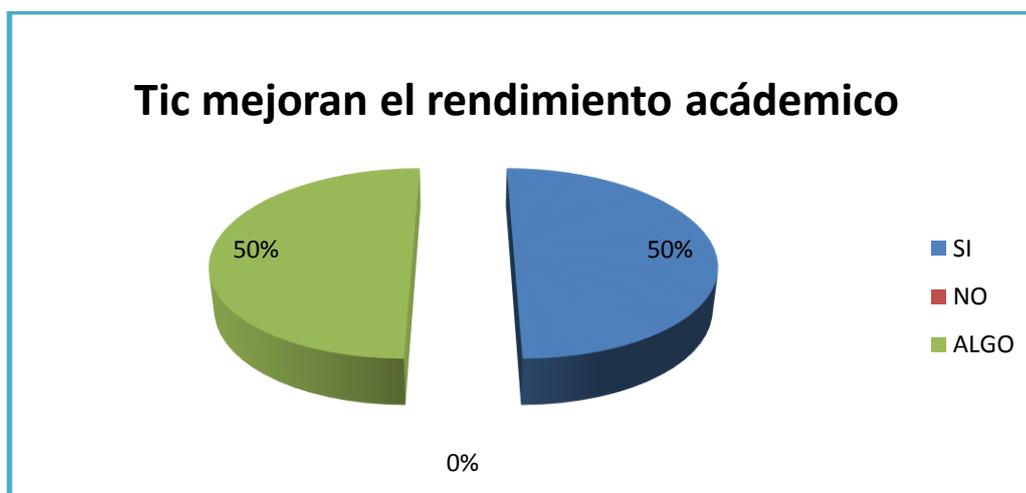
**Tabla N°4: Tic mejoran el rendimiento académico**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	2	50%
2	NO	0	0%
3	ALGO	2	50%
<b>TOTAL</b>		<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Gráfico N° 4: Tic mejoran el rendimiento académico**



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Análisis:**

Se puede visualizar en el gráfico 4 correspondiente a la pregunta 4, el 50% de los docentes que realizaron la encuesta nos dice que utilizando las Tic los estudiantes si mejoran su rendimiento académico y el otro 50%, que se refiere a los dos docentes restantes nos comunican que va a mejorar algo.

**Interpretación:**

Como interpretación de esta pregunta podemos decir que falta concientizar más a los docentes sobre las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

**5.- ¿TIENE USTED CONOCIMIENTOS SOBRE PLATAFORMAS EDUCATIVAS?**

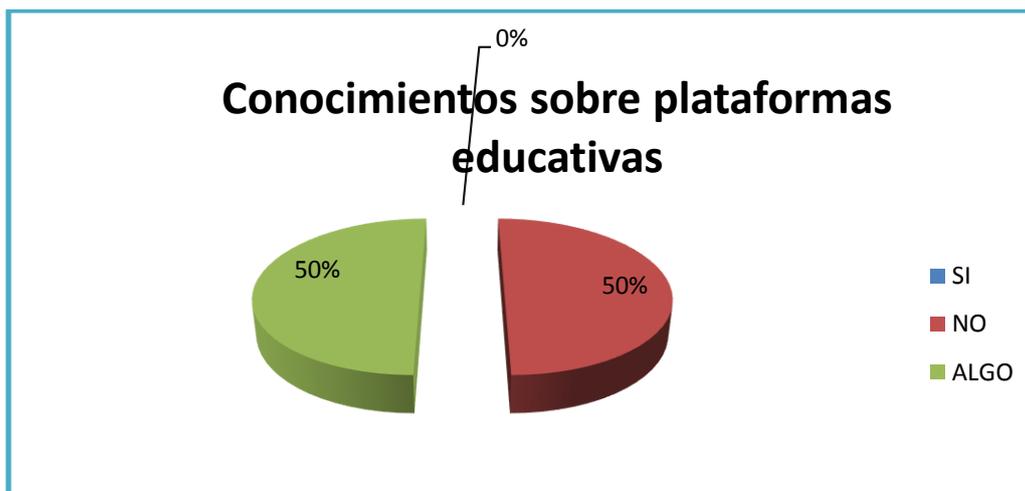
**Tabla N°5: Conocimiento sobre plataformas educativas**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	0	0%
2	NO	2	50%
3	ALGO	2	50%
<b>TOTAL</b>		<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### Gráfico N° 5: Conocimiento sobre plataformas educativas



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### Análisis:

Se puede visualizar en el gráfico 5 correspondiente a la pregunta 5, como se observa el 50% que se refiere a dos docentes encuestados expresan que tienen algo de conocimiento y el otro 50% de ellos que se refieren a dos docentes nos comunican que no tienen conocimiento sobre plataformas educativas.

### Interpretación:

Como interpretación podemos observar que no todo los docentes encuestados conocen plataformas educativas, por ello es importante que se amplíen sus conocimientos investigando en el internet sobre ellas.

### 6.-SI SU RESPUESTA ES SÍ ¿CREE USTED QUE LAS CLASES SON MÁS PARTICIPATIVAS AL UTILIZAR PLATAFORMAS EDUCATIVAS?

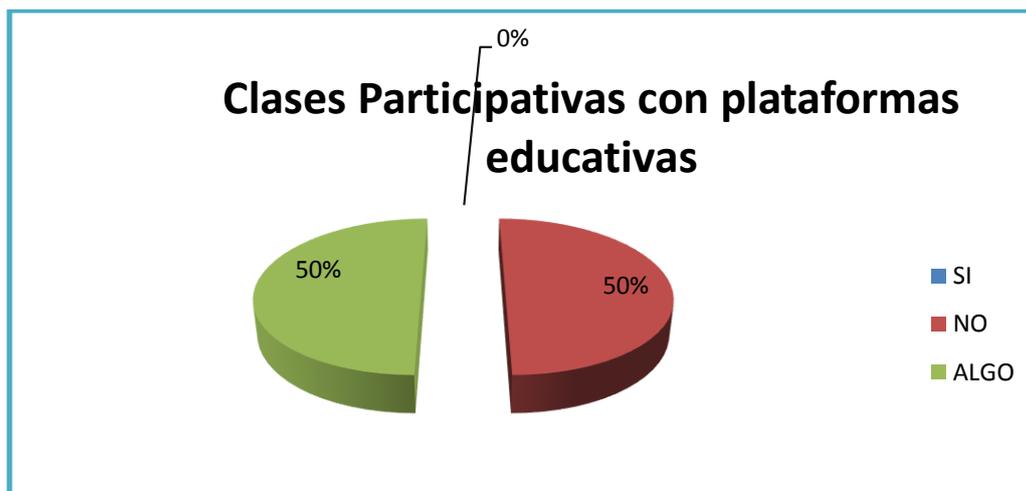
#### Tabla N°6: Clases Participativas con plataformas educativas

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	0	0%
2	NO	2	50%
3	ALGO	2	50%
<b>TOTAL</b>		<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### Gráfico N° 6: Clases Participativas con plataformas educativas



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### Análisis:

Se puede visualizar en el gráfico 6 correspondiente a la pregunta 6, el 50% que se refiere a dos docentes no expresan que no consideran que las clases sean más participativas con la utilización de plataformas educativas, y el otro 50% nos dicen que están un poco de acuerdo.

### Interpretación:

Al interpretar esta pregunta observamos que esta respuesta se da porque no utilizan los docentes en su totalidad plataformas educativas, por ello no puede saber si al utilizar dichas plataformas va a mejorar la participación de los estudiantes.

### 7.- ¿CONOCE USTED LA PLATAFORMA EDUCAPLAY?

**Tabla N°7: Plataforma Educaplay**

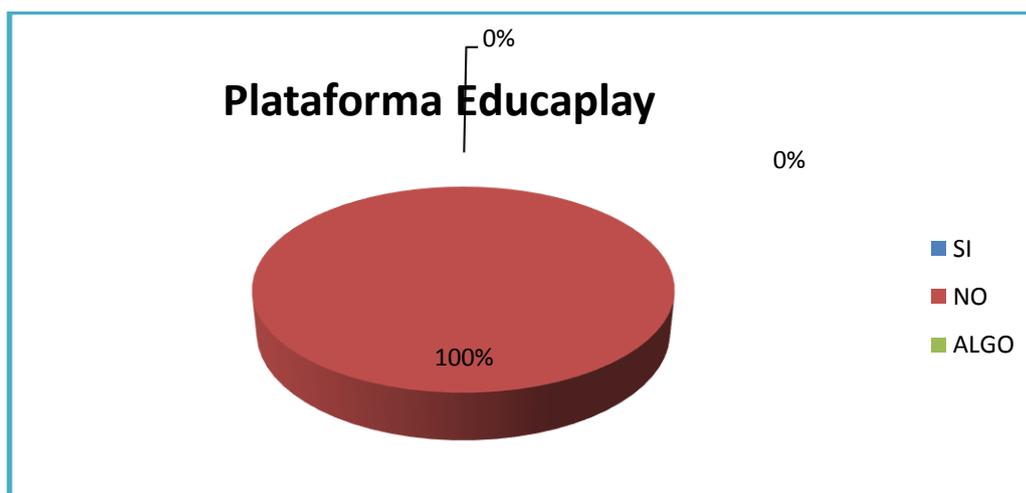
N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
----	--------------	------------	---

1	SI	0	0%
2	NO	4	100%
3	ALGO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### Gráfico N°7: Plataforma Educaplay



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### Análisis:

Se puede visualizar en el gráfico 7 correspondiente a la pregunta 7, El 100% que se refiere a los cuatro docentes encuestados nos comunicaron que no conocen la plataforma Educaplay.

### Interpretación:

Como se visualiza en el gráfico se obtuvo una respuesta desfavorable, porque los docentes no conocen esta plataforma novedosa como es Educaplay, por ello mediante la guía didáctica y una pequeña explicación sobre los beneficios de la plataforma podrán utilizarla.

### 8.- SI LA RESPUESTA ES SÍ ¿CONSIDERA QUE UTILIZANDO LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN LAS CLASES LOS ESTUDIANTES ASIMILARÁN MEJOR LA INFORMACIÓN?

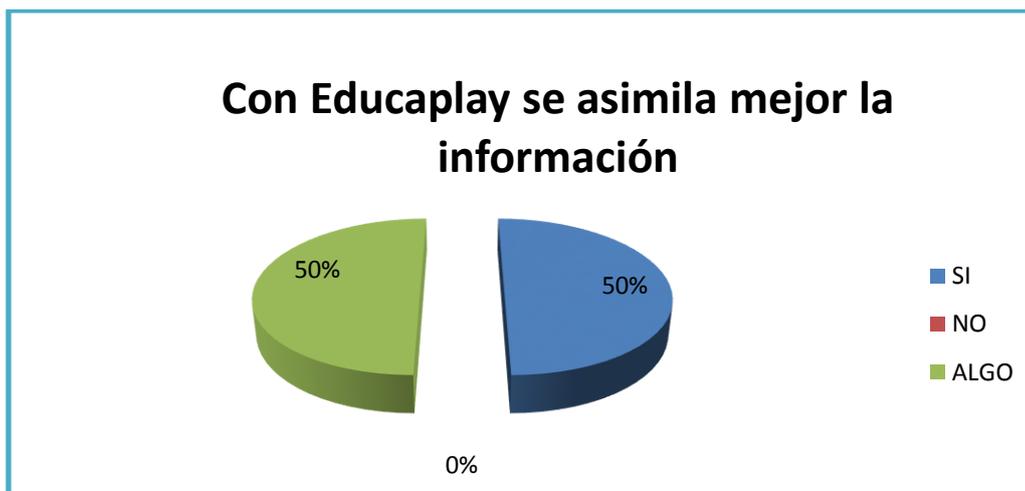
#### Tabla N°8: Con Educaplay se asimila mejor la información

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	2	50%
2	NO	0	0%
3	ALGO	2	50%
<b>TOTAL</b>		<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### Gráfico N°8: Con Educaplay se asimila mejor la información



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### Análisis:

Se puede visualizar en el gráfico 8 correspondiente a la pregunta 8, en esta pregunta los docentes están divididos, porque el 50% que son dos docentes consideran que utilizando la plataforma Educaplay si se asimila mejor la información y el resto el otro 50% docentes dicen que puede mejorar en algo.

### Interpretación:

Como interpretación se puede decir que mediante la explicación de la plataforma Educaplay y sus beneficios algunos docentes consideran importante el uso de la plataforma se debe estudiar más las ventajas de la plataforma para que puedan utilizarla en clases.

### 9.- ¿CREE USTED QUE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY PERMITE MEJORAR EL REFUERZO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES?

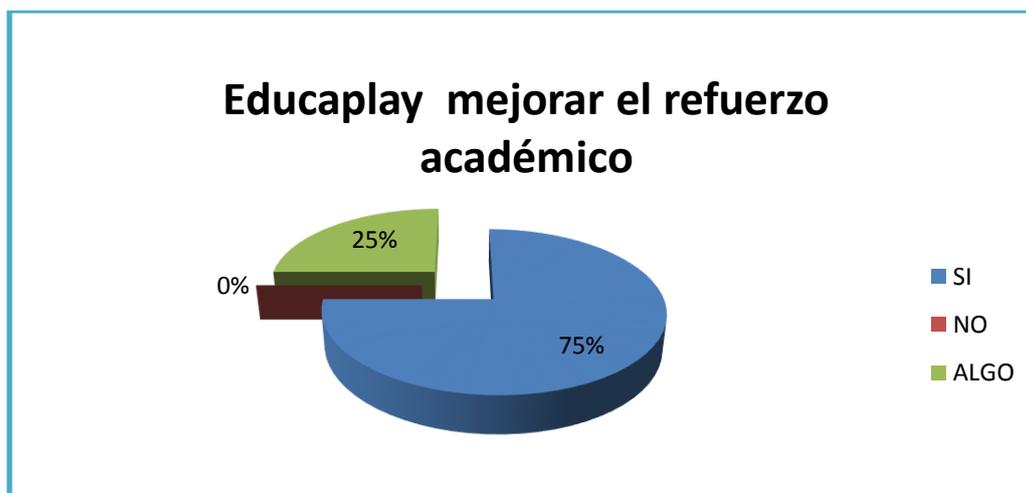
#### Tabla N°9: Educaplay mejorar el refuerzo académico

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	3	75%
2	NO	0	0%
3	ALGO	1	25%
<b>TOTAL</b>		<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### Gráfico N° 9: Educaplay mejorar el refuerzo académico



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### Análisis:

Se puede visualizar en el gráfico 9 correspondiente a la pregunta 9, en el cual el 75% que se refiere a tres docentes nos comunica que al utilizar la plataforma Educaplay se mejora el refuerzo académico, el 25% que es un docente nos dice que ayuda en algo al refuerzo académico.

### Interpretación:

Como interpretación podemos decir que gran parte de los docentes mediante explicaciones previas de la plataforma nos expresan que la plataforma ayuda al refuerzo académico, por ello se recomienda investigar más sobre ella.

### 10.- ¿CONSIDERA QUE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY TENDRÁ ACEPTACIÓN?

#### Tabla N°10: Educaplay tendrá aceptación

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
----	--------------	------------	---

1	SI	4	100%
2	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### Gráfico N° 10: Educaplay tendrá aceptación



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### Análisis:

Se puede visualizar en el gráfico 10 correspondiente a la pregunta 10, en donde el 100% que se refiere a todos los docentes encuestados respondieron que la Plataforma Educaplay si tendrá aceptación.

### Interpretación:

Mediante el análisis se determina que los docentes previa explicación y con la ayuda de una guía didáctica conocieron las ventajas de utilizar la plataforma Educaplay y su ayuda en el refuerzo académico de los estudiantes.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**COMPUTACIÓN**



**ENCUESTA VÁLIDA PARA EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: COMPUTACIÓN**

**OBJETIVO:** Identificar el conocimiento de los estudiantes sobre las Tics y el uso de la plataforma Educaplay que ayuda a mejorar el refuerzo académico.

**Estimado Estudiante:**

Por favor conteste de forma clara las siguientes preguntas que serán de gran ayuda para la investigación que se realizará en la Institución Educativa.

**Instrucciones:**

Lea cada una de las preguntas establecidas y marque con una X en el paréntesis que usted crea conveniente.

**DATOS INFORMATIVOS:**

**UNIDAD EDUCATIVA:** .....

**FECHA:** .....

**CURSO:** .....

**1.- ¿USTED TIENE CONOCIMIENTO SOBRE LAS TIC?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**2.- ¿CREE USTED IMPORTANTE QUE EL DOCENTE UTILICE LAS TIC PARA DAR SUS CLASES?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**3.- ¿CONSIDERA QUE UTILIZANDO LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN SE MEJORA EL DESEMPEÑO DEL DOCENTE?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**4.- ¿CONOCE USTED PLATAFORMAS EDUCATIVAS?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**5.- SI SU RESPUESTA ES SÍ ¿CONSIDERA USTED QUE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS AYUDAN A QUE LAS CLASES EN EL AULA SEAN MÁS INTERACTIVAS Y MOTIVADORAS?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**6.- ¿CONSIDERA USTED IMPORTANTE IMPLEMENTAR PLATAFORMAS EDUCATIVAS EN EL AULA?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**7.- ¿CONOCE USTED LA PLATAFORMA EDUCATIVA EDUCAPLAY?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**8.- SI LA RESPUESTA ES SÍ ¿CREE USTED QUE AL UTILIZARLA LE PERMITE TENER UN MEJOR REFUERZO ACADÉMICO?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**9.- ¿CREE USTED QUE UTILIZANDO LA PLATAFORMA EDUCAPLAY ESTÁ ACOPLÁNDOSE A LA TECNOLOGÍA DE MUNDO ACTUAL?**

SI ( )

NO ( )

ALGO ( )

**10.- ¿ACEPTARÍA TRABAJAR CON LA PLATAFORMA EDUCAPLAY?**

SI ( )

NO ( )

**!!! GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!!!**

.....

**FIRMA**



Babahoyo 18/02/2019 Entrega de las encuestas a los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.



Babahoyo 18/02/2019 Estudiantes contestando la encuesta sobre la plataforma Educaplay

## ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

### 1.- ¿USTED TIENE CONOCIMIENTO SOBRE LAS TIC?

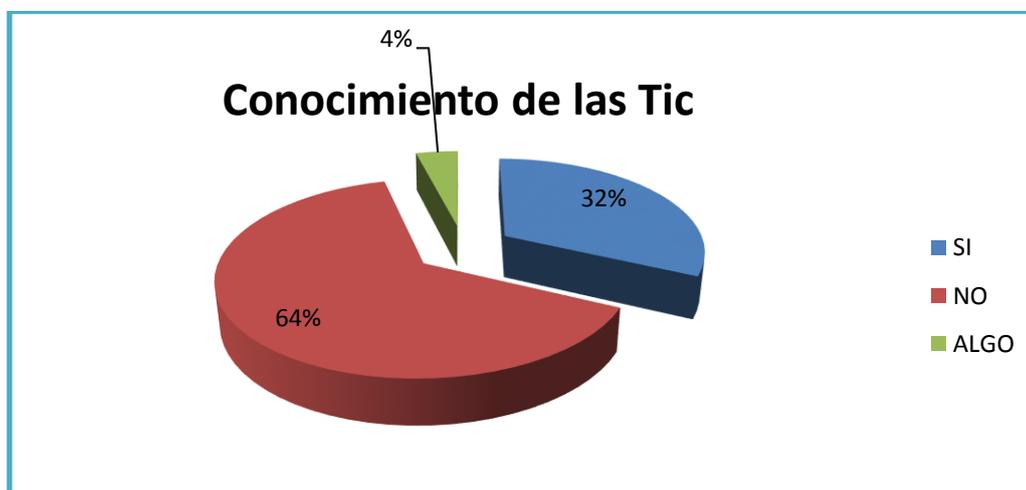
Tabla N°11: Conocimiento de las Tic

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	40	32%
2	NO	80	64%
3	ALGO	5	4%
TOTAL		105	100%

Elaborado por: Rizzo Montiel Kleber Bayron

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

Gráfico N° 11: Conocimiento de las Tic



Elaborado por: Rizzo Montiel Kleber Bayron

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

#### Análisis:

Se puede visualizar en el gráfico 11 correspondiente a la pregunta 1, en el cual se el 64% que se refiere a ochenta estudiantes encuestados nos comunican que no tienen conocimientos sobre las Tic, el 32% expresan que si las conocen y el 4% nos dicen que tienen algo de conocimiento.

#### Interpretación:

Como interpretación de la pregunta podemos observar que la mayoría de los estudiantes no tiene conocimiento sobre las Tic, por ello es importante una capacitación de temas tecnológicos en la institución.

## 2.- ¿CREE USTED IMPORTANTE QUE EL DOCENTE UTILICE LAS TIC PARA DAR SUS CLASES?

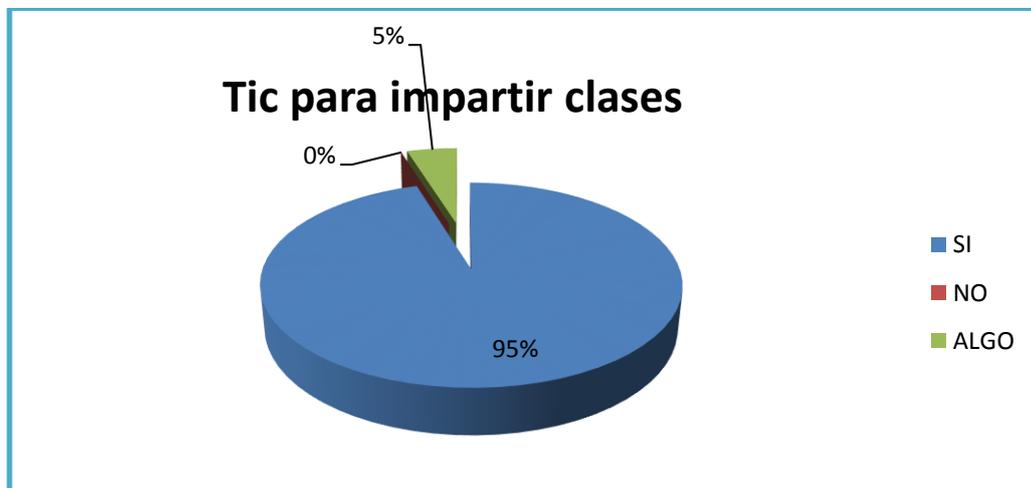
**Tabla N°12: Tic para impartir clases**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	100	95%
2	NO	0	0%
3	ALGO	5	5%
<b>TOTAL</b>		<b>105</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Gráfico N° 12: Tic para impartir clases**



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### **Análisis:**

Se puede visualizar en el gráfico 12 correspondiente a la pregunta 2, el 95% son cien estudiantes encuestados que respondieron que es importante utilizar las tics para que el docente de sus clases, el 5% que son cinco estudiantes nos expresaron que es algo importante.

### **Interpretación:**

Mediante el análisis se determina que los estudiantes en su mayoría consideran importante que el docente utilice las Tic para dar clases fuera y dentro de la institución educativa.

### 3.- ¿CONSIDERA QUE UTILIZANDO LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN SE MEJORA EL DESEMPEÑO DEL DOCENTE?

**Tabla N°13: Las Tic mejora el desempeño docente**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	90	86%
2	NO	0	0%
3	ALGO	15	14%
<b>TOTAL</b>		<b>105</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Gráfico N° 13: Las Tic mejora el desempeño docente**



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

#### **Análisis:**

Se puede visualizar en el gráfico 13 correspondiente a la pregunta 3, el 86% que se refiere a noventa estudiantes expresan que al utilizar las tic se va a mejorar el desempeño del docente, el 14% que se refiere a quince estudiantes nos comunica que algo puede mejorar.

#### **Interpretación:**

Como interpretación podemos decir que en su mayoría los estudiantes están de acuerdo con el aporte de las tic para mejorar el desempeño de los docentes de la institución educativa.

#### 4.- ¿CONOCE USTED PLATAFORMAS EDUCATIVAS?

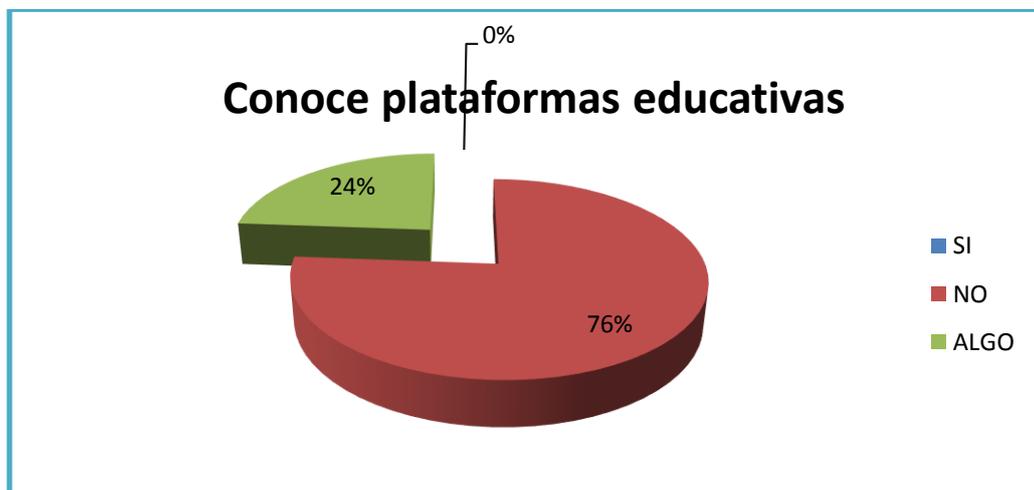
**Tabla N°14: Conoce plataformas educativas**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	0	0%
2	NO	80	76%
3	ALGO	25	24%
<b>TOTAL</b>		<b>105</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Gráfico N° 14: Conoce plataformas educativas**



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

#### **Análisis:**

Se puede visualizar en el gráfico 14 correspondiente a la pregunta 4, el 76% de los estudiantes encuestados que se refiere a ochenta de ellos nos expresan que no conocen plataformas educativas, el 24% que son 25 estudiantes comunican que conocen algo de plataformas educativas.

#### **Interpretación:**

Mediante el análisis se determina que en su mayoría los estudiantes no conocen las plataformas educativas, por ello se recomienda que investiguen sobre las ventajas de las tecnologías de información y comunicación.

**5.- SI SU RESPUESTA ES SÍ ¿CONSIDERA USTED QUE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS AYUDAN A QUE LAS CLASES EN EL AULA SEAN MÁS INTERACTIVAS Y MOTIVADORAS?**

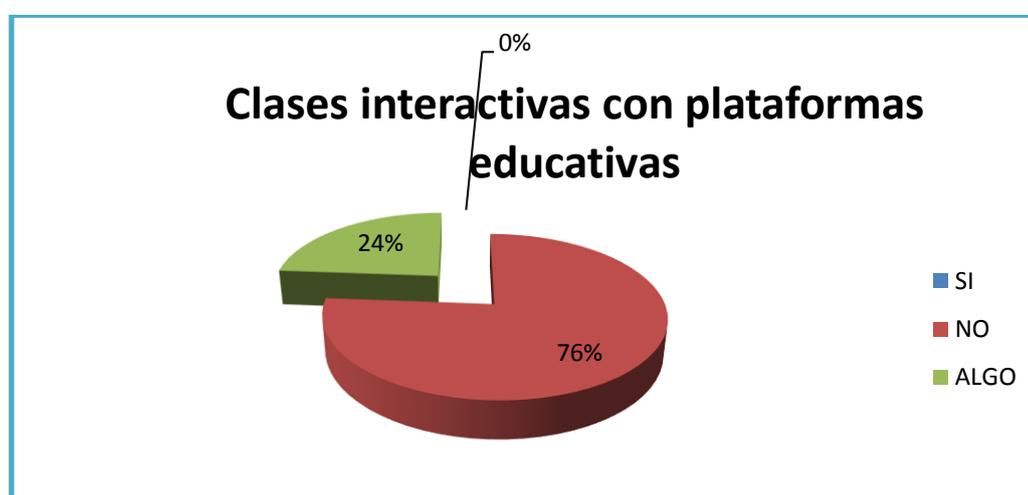
**Tabla N°15: Clases interactivas con plataformas educativas**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	0	0%
2	NO	80	76%
3	ALGO	25	24%
<b>TOTAL</b>		<b>105</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Gráfico N° 15: Clases interactivas con plataformas educativas**



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Análisis:**

Se puede visualizar en el gráfico 15 correspondiente a la pregunta 5, que expresa un 76% el cual se refiere a ochenta estudiantes encuestados que comunicaron por medio de las encuestas que mediante plataformas educativas las clases no serán más interactivas, el 24% que son veinticinco estudiantes con dicen que pueden ayudar en algo.

**Interpretación:**

Al desconocer los beneficios de las plataformas educativas en esta pregunta no se obtuvo una respuesta favorable, por eso es recomendable estar en una educación constante sobre los nuevos recursos tecnológicos.

**6.- ¿CONSIDERA USTED IMPORTANTE IMPLEMENTAR PLATAFORMAS EDUCATIVAS EN EL AULA?**

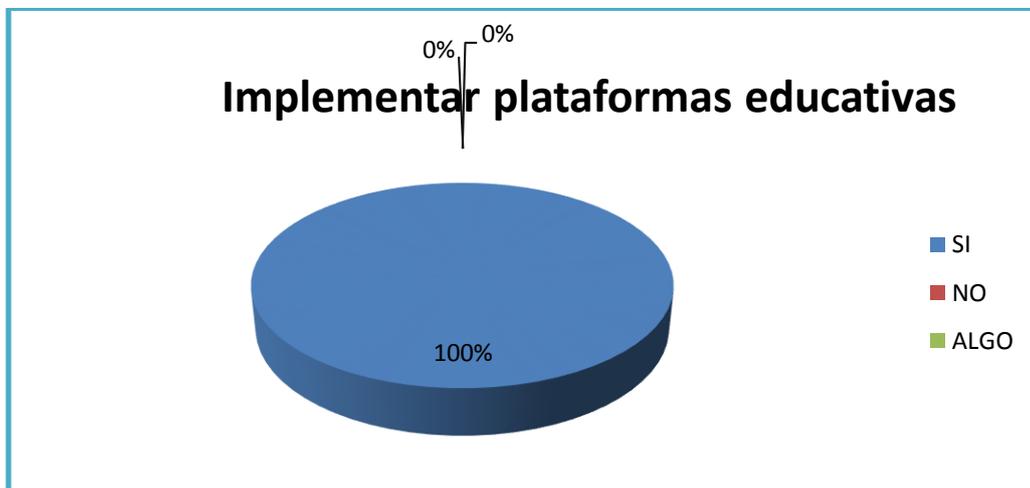
**Tabla N°16: Implementar plataformas educativas**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	105	100%
2	NO	0	0%
3	ALGO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>105</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Gráfico N° 16: Implementar plataformas educativas**



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Análisis:**

Se puede visualizar en el gráfico 16 correspondiente a la pregunta 6, en el cual se obtuvo el 100% que se refiere a todos los estudiantes encuestados; ellos expresaron estar en totalmente de acuerdo en la implementación de plataformas educativas.

**Interpretación:**

Se determina que los estudiantes de forma mayoritaria expresaron que es importante implementar plataformas educativas para trabajar dentro y fuera del aula de clases, ellos opinaron de esta forma por medio de explicaciones previas sobre los beneficios de las plataformas.

## 7.- ¿CONOCE USTED LA PLATAFORMA EDUCATIVA EDUCAPLAY?

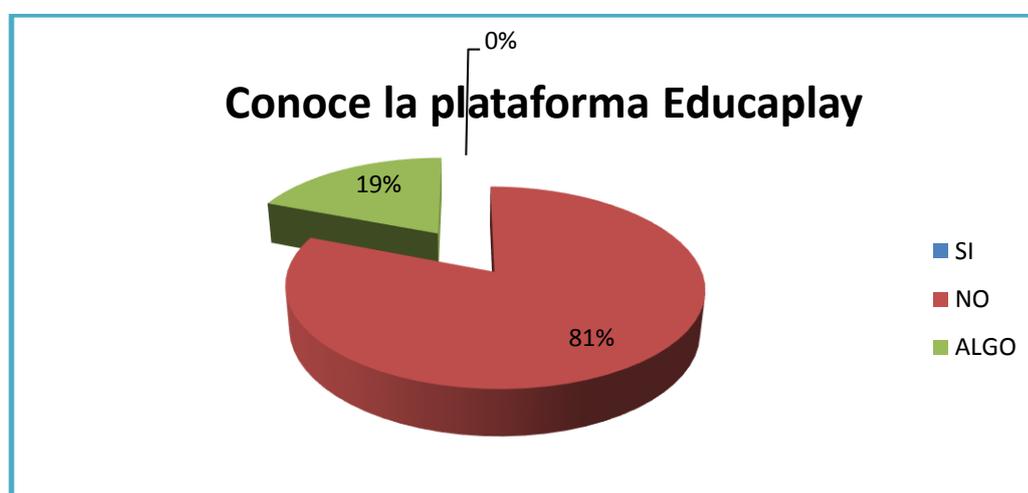
**Tabla N°17: Conoce la plataforma Educaplay**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	0	0%
2	NO	85	81%
3	ALGO	20	19%
<b>TOTAL</b>		<b>105</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Gráfico N° 17: Conoce la plataforma Educaplay**



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### **Análisis:**

Se puede visualizar en el gráfico 17 correspondiente a la pregunta 7, que el 81% porcentaje correspondiente a ochenta y cinco estudiantes nos comunican que no conoce la plataforma Educaplay, el 19% que son 20 estudiantes dice tener algo de conocimiento.

### **Interpretación:**

Mediante el análisis podemos observar que gran parte de los estudiantes no tiene conocimiento sobre la plataforma Educaplay, por lo cual se recomienda a los estudiantes averiguar y practicar el manejo de esta novedosa plataforma.

## 8.- SI LA RESPUESTA ES SÍ ¿CREE USTED QUE AL UTILIZARLA LE PERMITE TENER UN MEJOR REFUERZO ACADÉMICO?

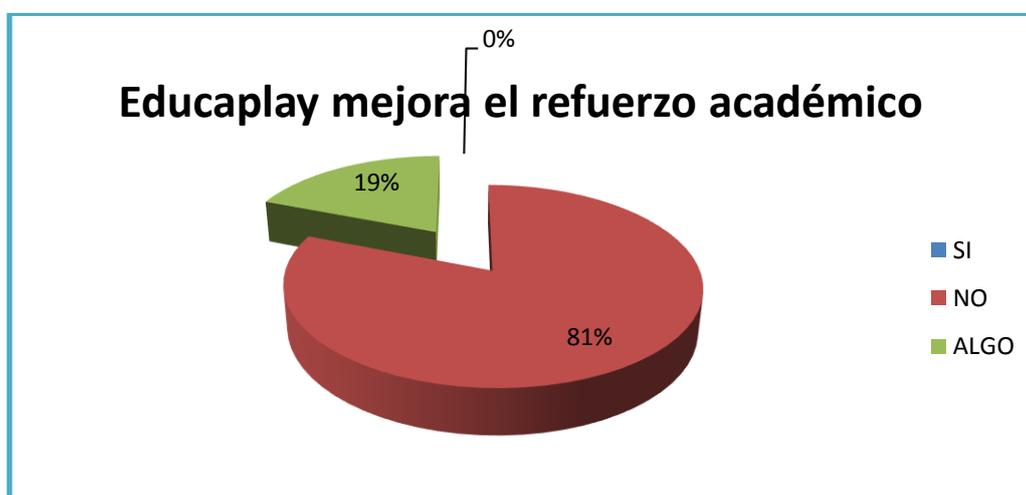
**Tabla N°18: Educaplay mejora el refuerzo académico**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	0	0%
2	NO	85	81%
3	ALGO	20	19%
<b>TOTAL</b>		<b>105</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Gráfico N° 18: Educaplay mejora el refuerzo académico**



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### **Análisis:**

Se puede visualizar en el gráfico 18 correspondiente a la pregunta 8, en donde el 81% son ochenta y cinco estudiantes que no consideran a la plataforma Educaplay como promotora de un mejor refuerzo académico, el 19% son veinte estudiantes expresando en algo puede ayudar.

### **Interpretación:**

Como interpretación en esta pregunta se observa que en su mayoría respondieron de forma negativa, pero esto se da por no conocer la plataforma Educaplay por eso mediante una guía didáctica es recomendable que se informen sobre la plataforma.

## 9.- ¿CREE USTED QUE UTILIZANDO LA PLATAFORMA EDUCAPLAY ESTÁ ACOPLÁNDOSE A LA TECNOLOGÍA DEL MUNDO ACTUAL?

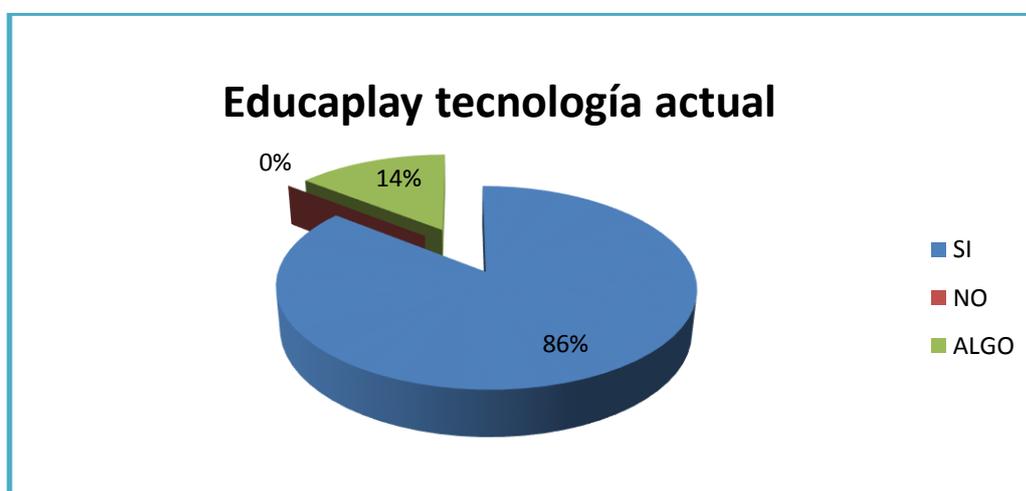
**Tabla N°19: Educaplay tecnología actual**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	90	86%
2	NO	0	0%
3	ALGO	15	14%
<b>TOTAL</b>		<b>105</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Gráfico N° 19: Educaplay tecnología actual**



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### **Análisis:**

Se puede visualizar en el gráfico 19 correspondiente a la pregunta 9, se analiza el 86% equivalente a noventa estudiantes expresaron estar de acuerdo que utilizando la plataforma educativa Educaplay se acoplan a la tecnología actual, el 14% son quince estudiante que nos dice si puede ayudar en algo.

### **Interpretación:**

Se determina que gran la mayoría de los estudiantes considera que, utilizando la plataforma Educaplay se acoplan a la demanda tecnológica actual que debe estar existente en la institución educativa.

## 10.- ¿ACEPTARÍA TRABAJAR CON LA PLATAFORMA EDUCAPLAY?

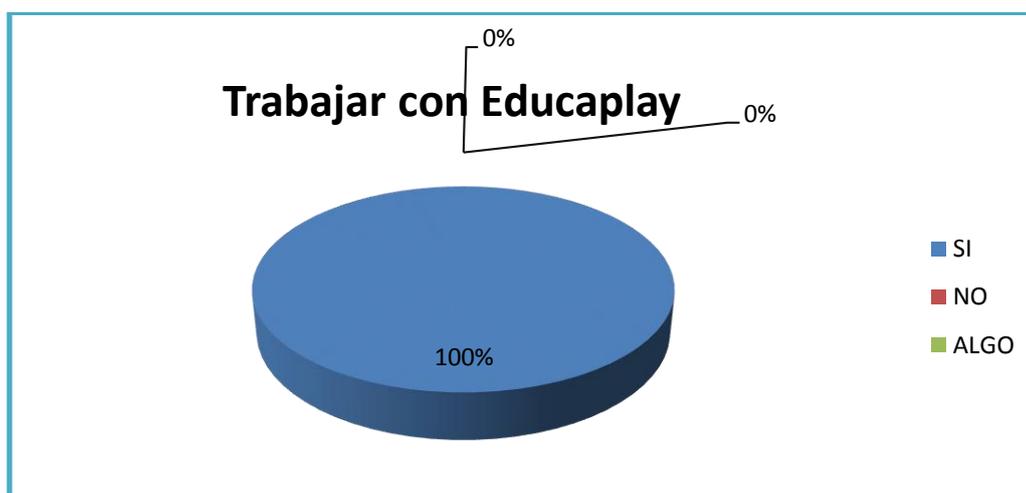
**Tabla N°20: Trabajar con Educaplay**

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	105	100%
2	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>105</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

**Gráfico N° 20: Trabajar con Educaplay**



**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

### **Análisis:**

Se puede visualizar en el gráfico 20 correspondiente a la pregunta 10, en donde el 100% correspondiente a los ciento cinco estudiantes encuestados respondieron que si les gustaría trabajar con la plataforma Educativa Educaplay.

### **Interpretación:**

Mediante el análisis se determina que en su mayoría los estudiantes están de acuerdo en trabajar con la plataforma Educaplay, por explicaciones previas sobre ella y gracias a la guía didáctica explicada.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN COMPUTACIÓN**  
**MATRIZ HABILITANTE PARA LA SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**



TEMA	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES INDEPENDIENTE	VARIABLES DEPENDIENTES
Plataforma Educaplay y su aporte en el refuerzo académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.	¿De qué manera aporta la Plataforma Educaplay en el refuerzo académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos?	Determinar de qué manera aporta la Plataforma Educaplay en el refuerzo académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.	La Plataforma Educaplay aportará en el refuerzo académico en los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.	Plataforma Educaplay	Refuerzo académico
	<b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>SUBHIPÓTESIS</b>		
	¿Importancia de los recursos tecnológicos en la creación de actividades interactivas de los estudiantes?	Analizar la importancia de los recursos tecnológicos y su aporte en la creación de actividades interactivas de los estudiantes.	Si se analiza la importancia de los recursos tecnológicos aportará en la creación de actividades interactivas de los estudiantes.	Recursos tecnológicos	Actividades interactivas
	¿Cómo contribuyen las plataformas educativas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?	Identificar la contribución de las plataformas educativas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.	Demostrando la contribución de las plataformas educativas mejorará el proceso de aprendizaje de los estudiantes.	Plataformas educativas	Proceso de aprendizaje
	¿Qué estrategias de aprendizaje aplicaríamos para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?	Elaborar las estrategias de aprendizaje adecuadas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.	Si se determinan las estrategias de aprendizaje adecuadas se fortalecerá el rendimiento académico de los estudiantes.	Estrategias de aprendizaje	Rendimiento académico
<b>Método</b>  Inductivo Deductivo	<b>Técnica</b>  Observación directa Encuesta	<b>Estudiante:</b> Rizzo Montiel Kleber Bayron <b>Carrera:</b> Computación <b>Celular:</b> 0985254408 <b>Email:</b> Kastanunca@gmail.com			

**Elaborado por:** Rizzo Montiel Kleber Bayron

**Anexo:** Matriz habilitante para la sustentación del proyecto de investigación