



Propuesta de capacitación basada en la plataforma de educaplay para mejorar el proceso de enseñanza en los docentes

Training proposal based on the educaplay platform to improve the teaching process in teachers

Proposta de formação baseada na plataforma educaplay para melhorar o processo de ensino dos professores

Karen Jaqueline Véliz Bravo ^I

kveliz5956@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0006-4061-2855>

Yita Maribel Briones Palacios ^{II}

yita.briones@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-4153-0043>

Correspondencia: kveliz5956@utm.edu.ec

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 26 de julio de 2024 * **Aceptado:** 24 de agosto de 2024 * **Publicado:** 02 de septiembre de 2024

I. Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.

II. Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.

Resumen

El uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC en el ámbito educativo se aplica cada día con mayor frecuencia, por eso los docentes deben capacitarse constantemente sobre las nuevas plataformas educativas para alcanzar una clase más interactiva y didáctica. El presente artículo tuvo como objetivo: diseñar una propuesta de capacitación basada en la plataforma de Educaplay para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje de los docentes del subnivel de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Rodolfo Chávez Rendón” de la parroquia Crucita del cantón Portoviejo. Para ello, se utilizó un estudio descriptivo no experimental con un enfoque de carácter cuantitativo. Se recolectaron datos mediante la aplicación de encuesta a nueve docentes y 121 estudiantes del Subnivel Media Básica, mediante el empleo de un cuestionario de 7 preguntas, donde se pudo constatar que los docentes y estudiantes consideran beneficioso el uso de las TIC dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, la mayor parte de los docentes desconocen el uso de la plataforma Educaplay. Para disminuir en parte este problema, se diseñó una propuesta de capacitación con el cual se fortalecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de esta plataforma.

Palabras Clave: Educaplay; enseñanza multimedia; capacitación docente; didáctica.

Abstract

The use of Information and Communication Technologies (ICT) in the educational field is applied more and more frequently every day, so teachers must be constantly trained on new educational platforms to achieve a more interactive and didactic class. The objective of this article was to design a training proposal based on the Educaplay platform to improve the teaching-learning process of teachers in the General Basic Secondary Education sublevel, of the “Rodolfo Chávez Rendón” Educational Unit of the Crucita parish of the Portoviejo canton. To do so, a non-experimental descriptive study with a quantitative approach was used. Data was collected by applying a survey to nine teachers and 121 students of the Secondary Basic Education sublevel, using a 7-question questionnaire, where it was found that teachers and students consider the use of ICT beneficial within the teaching-learning process. However, most teachers are unaware of the use of the Educaplay platform. To partially reduce this problem, a training proposal was designed to strengthen the teaching-learning process through the use of this platform.

Keywords: Educaplay; multimedia teaching; teacher training; didactics.

Resumo

A utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na área educativa é cada vez mais aplicada, pelo que os professores devem formar-se constantemente em novas plataformas educativas para conseguirem uma aula mais interativa e didática. O objetivo deste artigo foi: desenhar uma proposta de formação baseada na plataforma Educaplay para melhorar o processo de ensino-aprendizagem dos professores do subnível Ensino Secundário Geral, da Unidade Educativa “Rodolfo Chávez Rendón” da freguesia de Crucita do Portoviejo. Para tal, recorreu-se a um estudo descritivo não experimental com uma abordagem quantitativa. Os dados foram recolhidos através da aplicação de um inquérito a nove professores e 121 alunos do Subnível Secundário Básico, através da utilização de um questionário de 7 questões, onde foi possível verificar que professores e alunos consideram benéfica a utilização das TIC no âmbito do ensino. processo. -aprendizagem. No entanto, a maioria dos professores desconhece a utilização da plataforma Educaplay. Para reduzir parcialmente este problema, foi desenhada uma proposta de formação com a qual o processo de ensino-aprendizagem será fortalecido através da utilização desta plataforma.

Palavras-chave: Educaplay; ensino multimédia; formação de professores; didática.

Introducción

En estos últimos años, la educación ha pasado por diversas transformaciones, donde el docente ha tenido que buscar metodologías de enseñanza aprendizaje para lograr que los estudiantes aprendan de manera significativa, lo que incluye la incorporación de herramientas tecnológicas que incentive a los estudiantes a fortalecer sus conocimientos.

Las tecnologías poco a poco han llegado a ser indispensables en la vida diaria, especialmente entre los jóvenes y adolescentes, en algunos países se han incorporado estas tecnologías como herramientas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dando buenos resultados, ejemplos como China, Canadá y Finlandia que son considerados los mejores a nivel mundial en el ámbito educativo, según las publicaciones de la OCDE (2023), lo cual demuestra que las TIC son parte esencial en esta era. Los docentes tienen que prepararse y aprovechar estas herramientas para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en sus estudiantes.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2008), afirma que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ayudan a los estudiantes a adquirir las habilidades necesarias para vivir en esta era digital tales como:

Competentes para utilizar tecnologías de la información.

Buscadores, analizadores y evaluadores de información.

Solucionadores de problemas y tomadores de decisiones.

Usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad.

Comunicadores, colaboradores, publicadores y productores.

Ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.

Por tanto, el docente debe desarrollar habilidades en el uso de las TIC para poder enseñar de manera eficaz y adecuada según las competencias educativas actuales. Las TIC han tenido un gran impacto en la educación, una señal es lo que está sucediendo en América Latina, en este ámbito es la creación de la Red Latinoamericana de Portales de Educativo (RELPE) como lo indica Sunkel (2006).

Carneiro et al. (2009) describe a RELPE como un acuerdo de cooperación regional en materia de política de procesamiento de datos educativos establecido en 2004 y refleja el compromiso de instituciones educativas de 17 países de la región con el uso de las TIC en la educación.

Unos de los desafíos que se ha desarrollado en la Red Latinoamericana de Portales de Educativo (RELPE), se relaciona con la capacitación docente, no se trata sólo de instalar tecnología en las escuelas y esperar "mágicamente" que funcione. Por el contrario, el tema principal para que los programas de informatización escolar tengan éxito y mejoren la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje en la formación docente es el uso de la tecnología para que puedan integrarla al proceso de enseñanza y aprendizaje. (Carneiro et al., 2009).

El MIVEDUC (2021), currículo nacional se les ha dado importancia a las competencias digitales con el fin que los estudiantes puedan desarrollar habilidades tecnológicas y "abandonen rol pasivo como consumidores de tecnología para convertirse en analistas creadores". Lo cual al docente nos deja con la obligación de cumplir con los estándares establecidos del currículo, y, además, buscar estrategia para mejorar los procesos de enseñanzas aprendizajes incorporando las TIC para preparar jóvenes listos para esta nueva era digital.

Para Davini (2008) la enseñanza es una práctica social e interpersonal que antecede históricamente a la existencia misma de escuelas, tal como hoy las conocemos, y aún hoy se desarrolla más allá de sus límites. Por otra parte, Alfonso (2003), sostiene que el propósito esencial de la enseñanza es la transmisión de información mediante la comunicación directa o soportada en medios auxiliares, que presentan un mayor o menor grado de complejidad y costo. Como resultado de su acción, debe quedar una huella en el individuo, un reflejo de la realidad objetiva, del mundo circundante que, en forma de conocimiento, habilidades y capacidades, le permitan enfrentarse a situaciones nuevas con una actitud creadora, adaptativa y de apropiación.

Mosquera (2012), indica que el aprendizaje, como acto eminentemente humano, engloba una serie de procesos que han sido ampliamente estudiados desde diferentes perspectivas a través de la historia, con la finalidad de investigar en que consiste, cómo ocurre, qué factores intervienen en el, y cómo potenciarlo, entre otros temas de interés.

El aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad. Kaplún (1995).

Por otro lado, Gómez y Geremich (2022) afirman que la enseñanza y el aprendizaje son factores interdependientes; por consiguiente, los elementos que les constituyen tienen una relación y un funcionamiento dinámico, los cuales se manifiestan dentro y fuera del aula de clases, facilitan la enseñanza del profesor y el aprendizaje de los estudiantes, garantizan la gestión de cualquier centro educativo y permiten supervisar la ejecución adecuada del que hacer pedagógico.

Según Cazau (2004), el término ‘estilo de aprendizaje’ se refiere al hecho de que cada persona utiliza su propio método o estrategias a la hora de aprender. Las estrategias varían según lo que se quiera aprender, cada uno tiende a desarrollar ciertas preferencias o tendencias globales, tendencias que definen un estilo de aprendizaje. Se habla de una tendencia general, puesto que, por ejemplo, alguien que casi siempre es auditivo puede en ciertos casos utilizar estrategias visuales.

- Kolb (1976), define los diferentes estilos de aprendizajes: Divergente (concreto y reflexivo), Similador (abstracto y reflexivo), Convergente (abstracto y activo), Acomodador (concreto y activo).

Con la llegada de internet el mundo se fue digitalizando, porque la educación ha sido uno de los ámbitos que más cambios ha tenido, esto gracias al hecho de que el conocimiento ya no se encuentra restringido en las cuatro paredes de un recinto educativo, sino que está al alcance de todos, Fernández, et al. (2018).

Según cifras del INEC (2023), solo el 12.4 millones de personas utilizan el internet, de los cuales solo el 7.7% lo emplea en el ámbito educativo, lo cual demuestra que, en el Ecuador, aunque tenga un currículo priorizado en las competencias digitales existen brechas digitales, que impiden que se apliquen correctamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, una de ellas tiene que ver con la falta de habilidades del docente en el ámbito tecnológicos.

Meza y Cantarell (2002) enfatiza que los educadores han encontrado un mundo de oportunidades para el desarrollo de la práctica docente, utilizando las nuevas tecnologías como un recurso más en el proceso de aprendizaje, que permite fomentar y promover la participación y actitudes creativas de los estudiantes, el aprendizaje interactivo, la enseñanza personalizada.

Hurtado, et al. (2015) en su investigación alientan a las instituciones educativas a que pierdan el miedo a incorporar herramientas tecnológicas dentro de sus instituciones, ya que innumerables estudios confirman que la tecnología utilizada en el modo correcto siempre tiene buenos resultados. Zavala, et al. (2016), manifiestan que, para lograr este uso correcto y efectivo de las TIC, hay que centrarse en el desarrollo de las competencias digitales en los docentes, que enmarcadas en el ámbito educativo generen una relación adecuada del uso de TIC, junto con el desarrollo de competencias didácticas y metodológicas que integren su uso en la educación y la tecnología.

Rizzo Montiel (2019) expresa que actualmente muchas instituciones educativas en todo el mundo, se utiliza herramientas tecnológicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y la enseñanza permitiendo que los estudiantes estén activos en su propia educación. Unas de las herramientas tecnológicas más utilizadas en la actualidad son las plataformas educativas que permiten la creación de entornos virtuales para poder enseñar todo tipo de contenido.

Entre ellas está la plataforma Educaplay, que permite a los maestros crear varios tipos de actividades educativas multimedia, a través de varios escenarios o actividades como crucigramas, dictados, rompecabezas y otros juegos, que capten el interés del estudiante por aprender. Jurado (2022), indica que la plataforma ofrece un recurso educativo amigable, atractivo, dinámico y con

un valor de uso para todos los usuarios, posee actividades que pueden ser creadas por el docente de acuerdo al tema, la capacidad de sus estudiantes, el nivel y año que cursen; es posible trabajarlo en diversos idiomas, puede estar conectado a la red, o sin conexión, tiene la facilidad de integrar otras herramientas en línea, de manera que su empleo es mucho más sencillo y estable.

La plataforma Educaplay es una puerta para la impartición de clases virtuales, también hay que tener en cuenta diferentes aspectos negativos o desventajas de la plataforma. Al ser virtual, necesita una conexión infalible y el internet o dispositivos que permitan una comunicación correcta, los altavoces, auriculares y/o micrófonos en muchas ocasiones afectan el aprendizaje de los estudiantes y más aún a los docentes, pues estos son los pilares fundamentales para que este tipo de clases no presenciales se lleven a cabo de una manera correcta y sobre todo fluida. Rosero (2021).

La aplicación de la plataforma Educaplay ha tenido buenos resultados en países como Perú y Colombia, como lo indica Mosquera Mosquera. (2020); Quimbayo Gómez (2017); Pérez Salazar (2014) en sus estudios concluyeron que empleando la plataforma los estudiantes mejoraron su nivel de asimilación de conocimientos mostrando avances significativos. En Ecuador, los pocos docentes que incorporaron la plataforma Educaplay han obtenido efectos favorables en el refuerzo académico de los estudiantes mejorando su aprendizaje, como lo demuestran los estudios realizados por Chicaiza Pinduisaca (2018); Rizzo Montiel. (2019); Ilaquize Gamboy, (2022); Torres Cueva (2022).

MIDEDUC (2021), sostiene que actualmente en el Ecuador, los estándares educativos están enfocados en el desarrollo de las competencias comunicacionales, matemáticas, socioemocionales y digitales que abarcan el pensamiento computacional y la ciudadanía digital. Sin embargo, en la Unidad Educativa “Rodolfo Chávez Rendón”, ubicado en la parroquia Crucita del cantón de Portoviejo, Manabí Ecuador, los docentes presentan escasez de habilidades en el manejo de herramientas digitales, falta de preparación en metodologías didácticas en el uso de las TIC, desconocimientos de las herramientas digitales como plataformas educativas, además la falta de recursos tecnológicos que presenta la institución, esto hace que dificulte el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por tanto, el presente estudio tiene como objetivo: Diseñar una propuesta de capacitación basada en la plataforma de educaplay para mejorar el proceso de enseñanza en los docentes del Subnivel

de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Rodolfo Chávez rendón” de la parroquia Crucita del cantón Portoviejo.

PROCESO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.

En la presente investigación se utilizó el **enfoque cuantitativo**, tomando como referencia los criterios de Hernández (2018) quien plantea que el objetivo es generalizar los datos de una muestra a una población (de un grupo pequeño a uno mayor). (datos numéricos). El investigador no involucra sus creencias ni tendencias en el análisis.

Es de **corte descriptiva**, su objetivo principal es describir las características, propiedades y comportamientos de un fenómeno, situación, grupo o individuo en particular, sin buscar establecer relaciones causales. Según Guevara et al. (2020), la investigación descriptiva recopila, registra, organiza y analiza información con el propósito de presentar una imagen precisa y detallada de las características, propiedades o condiciones presentes en un fenómeno o grupo específico.

La **Población** está conformada por 9 docentes y 179 estudiantes del subnivel de Educación General Básica Media. Sin embargo, la muestra fue seleccionada intencionalmente y se contó con la misma cantidad de docente que se verificó para la población, en lo que corresponde a los estudiantes se seleccionó 121 quedando un total de 130 encuestados. En el caso de los docentes, se asumen aquellos que hayan tenido experiencia en el grado seleccionado.

La técnica utilizada fue la encuesta, que se aplicó a docentes y estudiantes, la cual permitió verificar el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante el uso de la plataforma Educaplay, para posteriormente con base a los resultados, diseñar una propuesta de solución a la problemática encontrada, la misma que está direccionada para los docentes del Subnivel de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Rodolfo Chávez rendón” de la parroquia Crucita del cantón Portoviejo.

RESULTADOS Y ANÁLISIS

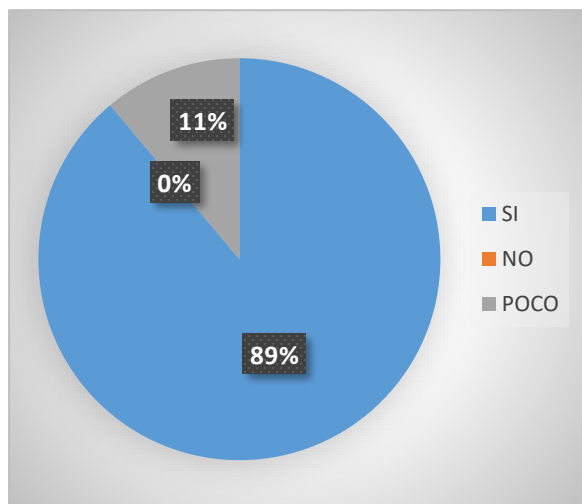
Resultados que se obtuvieron a través de la aplicación de encuestas a docentes

Pregunta 1:¿Usted como docentes conoce las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)?

Tabla 1.

| Opciones | Frecuencias | Respuesta |
|----------|-------------|-----------|
| SI | 8 | 89% |
| NO | 0 | 0% |
| POCO | 1 | 11% |

Figura: 1- Conocimientos de las TIC.



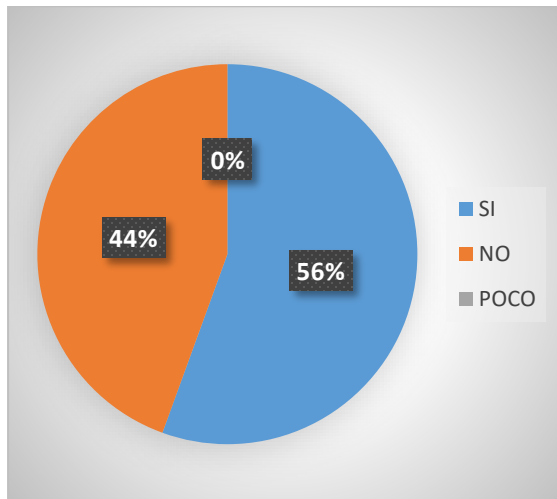
El 89% de los docentes que fueron encuestados indicaron que conoce las Tecnologías De Información Y Comunicación (Tic) y el 11% señalaron que las conoce muy pocos.

Pregunta 2: ¿Considera que las tecnologías de información y comunicación (TIC) son utilizadas de forma correcta en la Institución Educativa?

Tabla 2.

| Opciones | Frecuencias | Respuesta |
|--------------|-------------|-----------|
| SI | 5 | 56% |
| NO | 4 | 44% |
| POCO | 0 | 0% |
| Total | 9 | 100% |

Figura 2: Utilización de las TIC de forma adecuada en la Institución Educativa



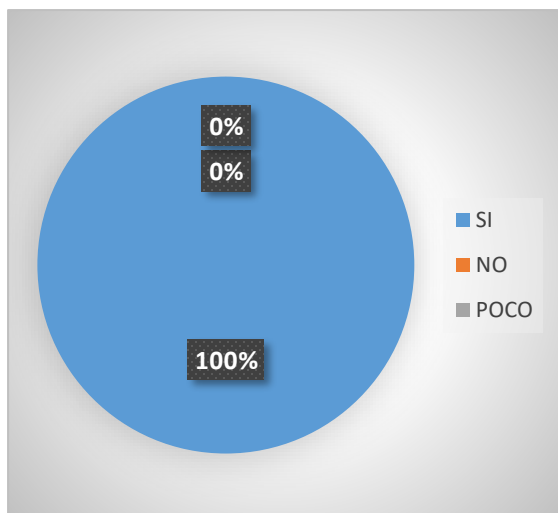
El 56% de los encuestados señalaron que las tecnologías de información y comunicación (TIC) son utilizadas de forma correcta en la institución educativa y el otro 44% considerado que no son utilizadas correctamente.

Pregunta 3: ¿Cree usted importante utilizar las TIC para impartir sus clases de manera interactiva?

Tabla 3.

| Opciones | Frecuencias | Respuesta |
|--------------|-------------|-----------|
| SI | 9 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| POCO | 0 | 0% |
| Total | 9 | 100% |

Figura 3. Importancia de las TIC para realizar una clase interactiva



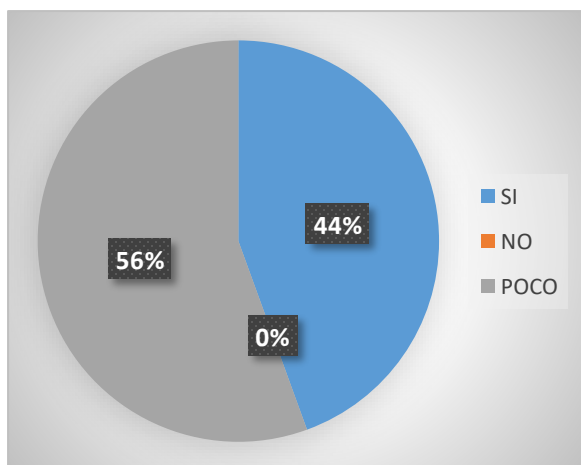
El 100% de los docentes creen que es importante utilizar las TIC para impartir sus clases.

Pregunta 4: ¿Desde su experiencia como docentes, considera que si se implementan las TIC, estas ayudarán en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

Tabla 4.

| Opciones | Frecuencias | Respuesta |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 9 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| POCO | 0 | 0% |
| Total | 9 | 100% |

Figura 4. Experiencia de aplicar las TIC en el el proceso de enseñanza – aprendizaje.



Todos los docentes consideran que si se implementan las TIC ayudarán en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

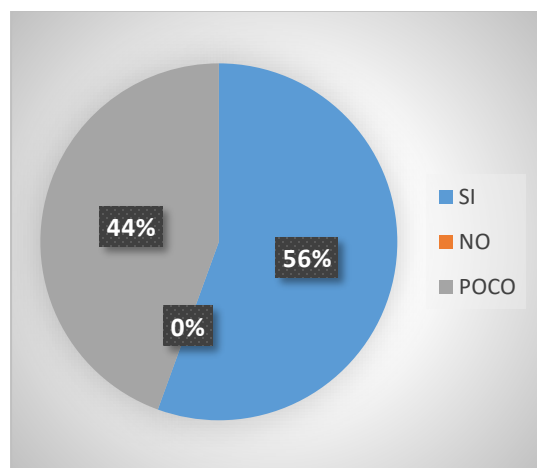
Pregunta 5: ¿Conoce usted la plataforma Educaplay?

Tabla 5.

| Opciones | Frecuencias | Respuesta |
|----------|-------------|-----------|
| SI | 4 | 44% |
| NO | 0 | 0% |
| POCO | 5 | 56% |
| Total | 9 | 100% |

Figura 5.

Conocimiento de la plataforma Educaplay



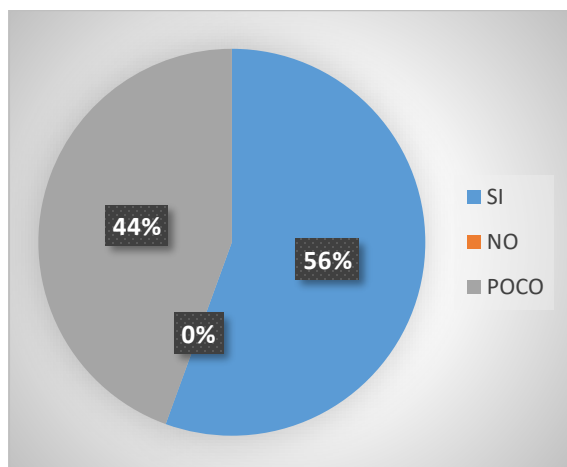
El 56% de los docentes sí conoce la plataforma Educaplay y el 44% de los docentes conocen poco esta plataforma.

Pregunta 6: Si su respuesta es sí, en relación con la pregunta 5 ¿cree usted que las clases son más interactivas al utilizarla?

Tabla 6.

| Opciones | Frecuencias | Respuesta |
|----------|-------------|-----------|
| SI | 5 | 56% |
| NO | 0 | 0% |
| POCO | 4 | 44% |
| Total | 9 | 100% |

Figura 6. Clases interactivas con la plataforma Educaplay.



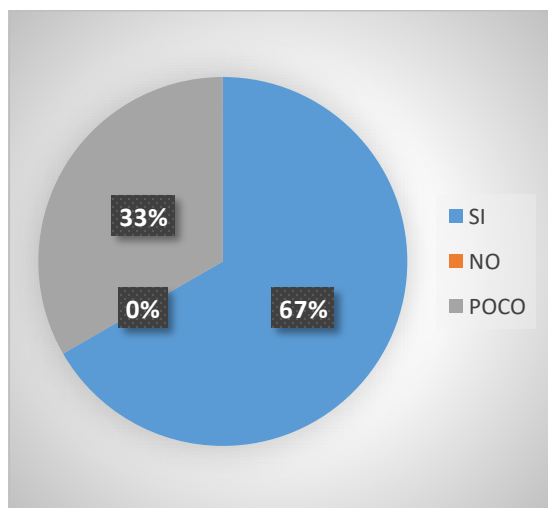
El 56% de los encuestados señalaron que las clases son más interactivas plataforma Educaplay y el 44 % considera que son un poco interactivas.

Pregunta 7: ¿Considera que utilizando la plataforma Educaplay mejorará el proceso de enseñanza - aprendizaje?

Tabla 7.

| Opciones | Frecuencias | Respuesta |
|--------------|-------------|-------------|
| SI | 6 | 67% |
| NO | 0 | 0% |
| POCO | 3 | 33% |
| Total | 9 | 100% |

Figura 7: Plataforma Educaplay mejora el proceso de enseñanza – aprendizaje.



El 67% de los docentes considera que utilizando la plataforma Educaplay mejorará el proceso de enseñanza - aprendizaje y el otro 33 % considera que este mejorará poco.

ENCUESTAS APLICADA A ESTUDIANTES

Resultados que se obtuvieron a través de la aplicación de encuestas a estudiantes

Tabla 8..

| PREGUNTA | SI | NO | TOTAL |
|---|------|------|-------|
| 1.- ¿Usted como estudiantes conoce las tecnologías de información y comunicación (TIC)? | 93% | 7% | 100% |
| 2.- ¿Usted considera que las TIC son utilizado de forma correcta en la institución educativa? | 52% | 48 % | 100% |
| 3.- ¿Cree usted importante la utilización de las TIC por parte de los docentes para impartir las clases? | 85 % | 15% | 100% |
| 4.- ¿Considera usted que si se hace usos de las TIC por parte de los docentes ayudará en el proceso de enseñanza - aprendizaje? | 85 % | 15% | 100% |
| 5.- ¿Usted como estudiantes conoce la plataforma Educaplay? | 39% | 61 % | 100% |
| 6.- Si su respuesta es sí, en relación con la pregunta 5 ¿cree usted que las clases serán más interactivas? | 87% | 13% | 48% |
| 7.- ¿Considera que utilizando la plataforma Educaplay mejorará el proceso de enseñanza - aprendizaje?, | 94 % | 6% | 100% |
| 8. - ¿Los docentes hacen interactivas las clases utilizando herramientas tecnológicas? | 10% | 90% | 100% |

| | | | |
|--|----|------|------|
| 9. – ¿Los docentes diseñan las clases creando actividades multimedia como: crucigrama, sopa de letras? | 0% | 100% | 100% |
|--|----|------|------|

Al realizar la encuesta a los estudiantes referente a la pregunta #1 ¿Usted como estudiantes conoce Las Tecnologías De Información Y Comunicación (TIC)?, se pudo constatar que el 93% de los estudiantes conoce qué son las TIC, mientras que un 7% desconoce qué son las TIC.

En la pregunta #2 ¿Usted considera que las TIC son utilizadas de forma correcta en la institución educativa?, el 52% de los estudiantes respondió que las TIC se las utiliza de una manera correcta en la institución y el 48% indicó que no.

Con respecto a la pregunta #3 ¿Cree usted importante la utilización de las TIC por parte de los docentes para impartir las clases?, los estudiantes respondieron el 85% que sí y el 15% contestó que no.

Sobre la pregunta #4 ¿Considera usted que si se hace uso de las TIC por parte de los docentes ayudará en el proceso de enseñanza – aprendizaje?, el 85% de los estudiantes afirma que el uso de las TIC ayudará en el proceso de enseñanza – aprendizaje y el 15% restante piensa que no.

A cerca de la pregunta #5 ¿Usted como estudiante conoce la plataforma Educaplay?, el 39% de los estudiantes respondió que conoce la plataforma Educaplay, mientras que el 69% no conoce.

Referente a la pregunta # 6 Si su respuesta es sí, en relación con la pregunta 5 ¿cree usted que las clases serán más interactivas? El 87 % de los estudiantes que conoce la plataforma indica que las clases serán más interactivas y el otro 13% señala que no.

En la pregunta #7 ¿Considera que utilizando la plataforma Educaplay mejorará el proceso de enseñanza - aprendizaje?, el 97 % de los estudiantes piensa que si se utilizara la plataforma Educaplay se mejorará el proceso de enseñanza - aprendizaje y el 6 % indica que no.

Con respecto a la pregunta #8. ¿Los docentes hacen interactivas las clases utilizando herramientas tecnológicas?, el 10% de los estudiantes respondió que los docentes hacen interactivas las clases utilizando herramientas tecnológicas y el 90% indicó que no.

Con respecto a la pregunta #9 ¿Los docentes diseñan las clases creando actividades multimedia como: crucigrama, sopa de letras?, los estudiantes respondieron que el 100% de los docentes no diseñan actividades multimedia para las clases.

PROPUESTA DE CAPACITACIÓN BASADA EN LA PLATAFORMA DE EDUCAPLAY PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE DOCENTES.

Objetivo: Capacitar a través de la herramienta tecnológica educativa Educaplay para mejorar el proceso de enseñanza en los docentes del subnivel de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Rodolfo Chávez Rendón”

Fases de la propuesta: La propuesta consta de tres fases fundamentales que son: planificación, ejecución y evaluación. Cada una plantean sus propias acciones con el fin de alcanzar el objetivo propuesto. En las siguientes tablas se representa su estructura:

Fase 1: Planificación de la propuesta.

En esta fase se plantean los pasos a seguir para llegar a cumplir con el objetivo de la propuesta. Para la selección de los contenidos de los talleres se trabajó con base a los resultados obtenido mediante los instrumentos aplicados.

Tabla 9 .

Fase 1: *Planificación del programa de capacitación.*

| ACCIONES | ACCIONES A DESARROLLAR | RESPONSABLE | INVOLUCRADOS |
|---------------------------|---|---------------------------|---|
| Acción 1 Diseño | -Crear un canal en Microsoft Team. - Diseñar en google forms un formato de matriculación. -Elaborar el cronograma de capacitación. -Realizar el plan de conexiones de la videoconferencia. -Crear los materiales didácticos a utilizar durante la capacitación. | -Docentes -Capacitador | -Directivos -Docentes de la institución. -Experto en tecnología |
| Acción 2 Socialización | -Dar a conocer la propuesta a la rectora de la institución. | -Docentes -Capacitador | -Directivos -Docentes de la institución. |

| | | | |
|--------------------------|---|---|-----------|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Dar a conocer la propuesta a los expertos para que la evalúen. - Socializar con los docentes la propuesta. -Agregar a los docentes matriculados al canal. | | -Expertos |
| Acción 3 Capacitación | <ul style="list-style-type: none"> -Agregar al canal los contenidos de cada taller de la capacitación. -Elaborar las evaluaciones o test en Microsoft Teams. -Crear tareas para los docentes capacitados. - Impartir los talleres planteados. | <ul style="list-style-type: none"> -Docentes -Capacitador | Docentes |

A continuación, se describen mediante una tabla los temarios de los talleres que se van a realizar para la capacitación:

Tabla 10.

Contenido de Talleres

| TALLERES | | CONTENIDOS |
|----------|--|--|
| 1 | Introducción | <ul style="list-style-type: none"> -¿Qué es Educaplay? -Características y requerimientos -Ventajas y desventajas de su uso. |
| 2 | ¿Cómo crear una cuenta de Educaplay? | <ul style="list-style-type: none"> -Pasos a seguir para crear una cuenta o registrarse. -Registrarse con una red social o correo. |
| 3 | ¿Qué tipo de contenidos puedo generar con Educaplay? | <ul style="list-style-type: none"> -Pasos para la creación de adivinanzas, crucigramas, ordenar letras, test y sopa de letras. |

| | | |
|----------|--|--|
| 4 | ¿Cómo utilizar y compartir los recursos didácticos creados en Educaplay? | Pasos a seguir para invitar a las personas a participar de Educaplay sin tener que inscribirse o ingresar sus datos. |
| 5 | ¿Cómo utilizar Educaplay en mis clases? | Creación de contenidos acorde a una planificación. |

Fase :2 Ejecución

La ejecución de la propuesta ha sido estructurada según el objetivo planteado del programa de capacitación. En esta etapa se realizará lo planificado, es decir la capacitación de los docentes de unidad educativa “Rodolfo Chávez Rendón” de Educación Media sobre la plataforma Educaplay, Las acciones a realizar se pueden leer en la tabla N° 11

Tabla 11.

| ACCIONES | ACCIONES A DESARROLLAR | RESPONSABLE | INVOLUCRADOS |
|---|--|---------------------------|--|
| Acción 1 Momento de la Orientación o Introducción | -Crear un ambiente de agradable y confiable. - Bienvenida y presentación -Elaborar el cronograma de capacitación. -Presentar los horarios de la capacitación. -Presentación de cada uno de los participantes. -Presentación de los módulos con sus objetivos. -Toma de asistencia. | -Docentes -Capacitador | -Directivos -Docentes de la institución. -Expertos |
| Acción 2 Momento del Desarrollo de | -Analizar los conocimientos previos de los docentes. -Explicación de los temas del taller según el horario. | -Docentes -Capacitador | -Directivos -Docentes de la institución. -Expertos |

| | | | |
|---|---|---------------------------|----------|
| la capacitación. | -Diseño de recursos didácticos utilizando Educaplay. -Realizar una plenaria. -Trabajo grupal e individual. | | |
| Acción 3 Momento de culminación | -Realización de evaluación después de cada taller para determinar los conocimientos adquiridos. - Presentación de los recursos didácticos realizados por los estudiantes utilizando Educaplay. | -Docentes -Capacitador | Docentes |

A continuación, se detallan cada uno de los talleres diseñados con sus respectivos objetivos:

Tabla 12.

| TALLER 1 | | | | |
|--|--|--------------------|---------------------|-----------------|
| Nombre Del Taller: Introducción | | | | |
| Objetivo | Contenido | Responsable | Involucrados | Duración |
| Conocer las características de la plataforma Educaplay con sus aspectos positivos y negativos. | -¿Qué es Educaplay? -Características y requerimientos -Ventajas y desventajas de su uso. | Capacitador | Docentes | 3 horas |

Tabla 13.

| TALLER 2 | | | | |
|--|---|--------------------|---------------------|-----------------|
| Nombre del Taller: ¿Cómo crear una cuenta de Educaplay? | | | | |
| Objetivo | Contenido | Responsable | Involucrados | Duración |
| Crear cuenta en Educaplay por medio de correo o red social. | -Pasos a seguir para crear una cuenta o registrarse. -Registrarse con una red social o correo. | Capacitador | Docentes | 2 horas |

Tabla 14.

| TALLER 3 | | | | |
|---|---|--------------------|---------------------|-----------------|
| Nombre del Taller: ¿Qué tipo de recursos didácticos puedo generar con Educaplay? | | | | |
| Objetivo | Contenido Clase | Responsable | Involucrados | Duración |
| Crear recursos didácticos mediante la plataforma Educaplay | -Pasos para la creación de adivinanzas, crucigramas, ordenar letras, test y sopa de letras. | Capacitador | Docentes | 6 horas |

Tabla 15.

| TALLER 4 | | | | |
|--|--|--------------------|---------------------|-----------------|
| Nombre del Taller: ¿Cómo utilizar y compartir los recursos didácticos creados en Educaplay? | | | | |
| Objetivo | Contenido Clase | Responsable | Involucrados | Duración |
| Compartir sus contenidos digitales con las demás personas. | Pasos a seguir para invitar a las personas a participar de Educaplay sin tener | Capacitador | Docentes | 2 horas |

| | | | | |
|--|---------------------------------------|--|--|--|
| | que inscribirse o ingresar sus datos. | | | |
|--|---------------------------------------|--|--|--|

Tabla 16.

| TALLER 5 | | | | |
|---|--|--------------------|---------------------|-----------------|
| Nombre del Taller: ¿Cómo utilizar Educaplay en mis clases? | | | | |
| Objetivo | Contenido Clase | Responsable | Involucrados | Duración |
| Incorporar recursos tecnológicos en las planificaciones mediante la plataforma interactiva Educaplay. | Creación de contenidos acorde a una planificación. | Capacitador | Docentes | 4 horas |

Fase #3 Monitoreo y control

Para que la propuesta de capacitación docente sobre Educaplay tenga un adecuado proceso de implementación, es indispensable llevar un control explícito de cada una de las etapas mediante diversas acciones, lo cual permitirá controlar la propuesta a medida que se va ejecutando, con finalidad de ir midiendo los resultados planteados con los proyectados de la capacitación. En el siguiente cuadro se presenta las acciones a realizar:

Tabla 17.

Fase #3 Monitoreo y control

| ACCIONES | ACCIONES A DESARROLLAR | RESPONSABLE | INVOLUCRADOS |
|---------------------------------------|---|----------------------|-----------------------------|
| Acción 1 Evaluación inicial | La evaluación inicial se realizará mediante una autoevaluación donde los docentes reflexionarán sobre | -Docente capacitador | -Docentes de la institución |

| | | | |
|--|---|----------------------|-----------------------------|
| | su proceso de capacitación y permitirá medir los conocimientos que poseen sobre la plataforma Educaplay. | | |
| Acción 2 Evaluación durante el proceso | -Calificar y analizar las evaluaciones tomadas en cada taller. -Evaluar las actividades realizadas en los trabajos individuales y grupales. -Evaluar el uso adecuado de plataforma Educaplay. | -Docente capacitador | -Docentes de la institución |
| Acción 3 Evaluación y ajuste final | -Aplicar una encuesta para que los docentes realicen la valoración de la calidad y satisfacción de la capacitación. | -Docente capacitador | -Docentes de la institución |

Discusión

Luego de aplicar las encuestas a docentes y estudiantes se pudo determinar lo siguiente:

Tanto los estudiantes como los docentes sí poseen conocimiento acerca de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) ya que estamos en mundo globalizado donde la tecnología es parte de nuestra vida cotidiana. Además como señala Ferrada-Bustamante et al.(2021), que debido a la pandemia sustentada a finales del 2019 , la educación tuvo que reinventarse para realizar la docencia en aulas virtuales, situación que impactó directamente a los docentes que se vieron en la necesidad u obligación de utilizar las TIC para enseñar.

Aunque los docentes poseen conocimiento acerca de las TIC, esto no indica que las puedan dominar eficientemente como lo ha indicado los estudiantes y los docentes. En un estudio que realizó Mendoza y Lukis (2020), mostró que a pesar que los docentes tienen actitudes favorables hacia las

TIC no siempre se asegura que estos integran estas herramientas eficientemente dentro de sus enseñanzas.

Los docentes y los estudiantes consideran de gran importancia la inclusión de las TIC en horas de clases ya que estas herramientas les ayudan a captar la atención y mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Según Trapero y Secundaria (2009), indican que las TIC facilitan el ambiente de aprendizaje y se adaptan a nuevas estrategias que permiten el desarrollo cognitivo creativo y divertido en las áreas tradicionales del currículo.

Según López (2014), las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) permiten el procesamiento y transmisión de información para mejorar la comunicación. Su uso en la educación brinda acceso a la información desde cualquier lugar, mejorando la calidad del aprendizaje. Este argumento respalda la afirmación que tienen los docentes y los estudiantes acerca de que la implementación de las TIC ayudará significativamente al proceso de enseñanza - aprendizaje.

Según los resultados, la mayoría de los docentes conocen poco de la plataforma Educaplay al igual que los estudiantes. Esta respuesta no es ajena a la encuesta que realizó Rizzo Montiel (2019), donde obtuvo resultados desfavorables ya que los profesores afirmaron que no conocía la plataforma Educaplay.

Tanto profesores como estudiantes señalan que, con la plataforma Educaplay las clases serán más interactivas, ya que en ella pueden diseñarse actividades como crucigramas, preguntas de opción múltiple, sopas de letras entre otras, logrando así un aprendizaje más significativo. Pérez (2014), expresa que Educaplay es una plataforma que ofrece la posibilidad de crear actividades educativas interactivas de forma online.

Los docentes y los estudiantes consideran que utilizando la plataforma Educaplay mejorará el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que es una plataforma interactiva en la que se aprende mediante juegos. Según Jurado Enríquez. (2022), indica que Educaplay es una herramienta poderosa para mejorar los aprendizajes de los estudiantes. Sin embargo, requiere un esfuerzo superior por parte de los docentes para desarrollar competencias y enriquecer las actividades de aprendizaje de los estudiantes.

CONCLUSIONES

En la revisión bibliográfica revisada se afirma que, las tecnologías son partes de la vida cotidiana y que las generaciones actuales son nativos digitales, además de estar al día con las tendencias tecnológicas. En el ámbito educativo se ha incluido las tecnologías como parte de la educación para la preparación de los estudiantes a fin de que puedan enfrentarse a las nuevas tendencias globales. Además, se comprueba que el uso de las tecnologías ayuda significativamente al estudiante en su aprendizaje. En Perú y Colombia integraron la plataforma educativa Educaplay dentro de las clases obteniendo buenos resultados, ya que los estudiantes mejoraron su nivel de comprensión de conocimientos mostrando así avances significativos.

La presente investigación determinó que, los docentes dominan deficientemente las TIC, por lo cual, se propone la capacitación de la plataforma digital Educaplay a los docentes de Educación General Básica Media de la de la Unidad Educativa “Rodolfo Chávez Rendón” fortaleciendo así sus competencias digitales y mejorando el proceso de enseñanza – aprendizaje con sus estudiantes.

La capacitación a docente como propuesta de solución del manejo o empleo de la plataforma Educaplay dentro del proceso de aprendizaje es de gran utilidad ya que permitirá que los estudiantes se involucren y tengan mayor interés al momento de aprender, pero, para que los estudiantes utilicen las diferentes herramientas educativas digitales, es necesario que los docentes se empoderen del manejo de las TIC y elaboren recursos didácticos tecnológicos mejorando el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la capacitación planificada para los docentes. Una de las ventajas que ofrece la plataforma digital Educaplay es que es gratis, y el docente puede crear diferentes actividades interactivas para los estudiantes e interactuar con ellos.

EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA MEDIANTE EL CRITERIO DE EXPERTOS

La validación de la propuesta se realizó mediante los criterios de diez expertos en el campo de la educación, quienes poseen títulos de cuarto nivel en Tecnologías de la Información y una experiencia mínima de 7 años como docentes.

Se aplicó una ficha evaluativa lo que permitió medir las diversas dimensiones tomando en cuenta las etapas de la propuesta planteada donde 1 es inadecuado, 2 poco adecuado, 3 medianamente adecuado, 4 adecuado y 5 muy adecuado. Los resultados que se obtuvieron fueron los siguientes:

| Aspectos generales | Muy adecuado | Adecuado | Medianamente adecuado | Poco adecuado | Inadecuado |
|---|--------------|----------|-----------------------|---------------|------------|
| a) La fundamentación teórica y metodológica esta detallada según al cumplimiento de la propuesta. | 80% | 20% | 0% | 0% | 0% |
| b) El objetivo general está planteado con precisión y clarificación | 100% | 0% | 0% | 0% | 0% |
| c) Las etapas de la propuesta están descritas de una forma correcta y coherente. | 100% | 0% | 0% | 0% | 0% |
| d) Las acciones están diseñadas de formas claras, precisas y fáciles de entender. | 80% | 20% | 0% | 0% | 0% |

Los resultados por parte de los expertos indican que la valoración de la propuesta, nos llevan a concluir que la propuesta planteada es factible

Referencias

- Alfonso Sánchez, Ileana. (2003). Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje. ACIMED, 11(6) Recuperado en 23 de junio de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S102494352003000600018&lng=es&tlng=es.
- Bustos, A., & Román, M. (2011). La importancia de evaluar la incorporación y el uso de las TIC en educación. *Revista Iberoamericana de evaluación educativa*, 4(2), 3-7.
- Trapero, M. D. A., & Secundaria, P. Y. (2009). Importancia de las TIC para la educación. *Revista Innovación y Experiencias Educativas*, 15, 1-20.
- Carneiro, R., Toscano, J. C., & Tamara, D. (2009). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo.
- Chicaiza Pinduisaca, M. D. C. (2018). Diseño de una propuesta didáctica mediante la elaboración de herramientas tecnológicas Educaplay y Jclic para refuerzo académico en la asignatura inglés aplicado en los estudiantes de octavo grado de educación básica (Master's thesis, PUCE-Quito).
- Davini, M. C. (2008). *Métodos de enseñanza. Didáctica general para maestros y profesores*. Buenos Aires: Santillana.
- Fernández-Márquez, E., Leiva-Olivencia, J. J., & López-Meneses, E. (2018). Competencias digitales en docentes de Educación Superior. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*, 12(1), 213-231.
- Ferrada-Bustamante, V., González-Oro, N., Ibarra-Caroca, M., Ried-Donaire, A., Vergara-Correa, D., & Castillo-Retamal, F. (2021). Formación docente en TIC y su evidencia en tiempos de COVID-19. *Revista saberes educativos*, (6), 144-168.
- Gómez, L. A. O., Geremich, M. A. V., & De Franco, P. D. M. F. (2022). Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas*, 23(23), 001-011.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.
- Hurtado, A. I. A., Nolasco, R. I. G., Molina, C. G. T., & Mendoza, F. V. (2015). Implementación de una plataforma educativa en una institución de nivel medio superior como apoyo en las

- actividades docentes. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 2(3).
- Ilaquize Gamboy, E. C. (2022). La plataforma educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de estudios sociales de los estudiantes de cuarto grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Juan Abel Echeverría” de la ciudad de Latacunga (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica).
- INEC (2023): Tecnologías de la información y comunicación. Disponible en Web: https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2023/202307_Tecnologia_de_la_Informacion_y_Comunicacion-TICs.pdf
- Jurado Enríquez, E. L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de educación superior*, 41(2).
- Kaplún M. Los Materiales de autoaprendizaje. Marco para su elaboración. Santiago, Chile: UNESCO; 1995. p.55[STANDARDIZEDENDPARAG]
- Kolb, D. A. (1976). *The Learning Style Inventory: Technical Manual*. McBer & Company.
- Mayaute, L. M. E. (1992). Adaptación del inventario de estilos de aprendizaje de Kolb. *Revista de Psicología*, 10(1-2), 125-142.
- Meza, A., & Cantarell, L. (2002). Importancia del manejo de estrategias de aprendizaje para el uso educativo de las nuevas tecnologías de información y comunicación en educación. Recuperado el, 2.
- Ministerio de Educación. (2021.) *Currículo Priorizado con Énfasis en Competencias Comunicacionales, Matemáticas, Digitales y Socioemocionales. Educación General Básica Subnivel Elemental*. Primera edición. <https://educacion.gob.ec/curriculopriorizado/>
- Mosquera, E. D. (2012). Estilos de aprendizaje. *Eidos*, (5), 5-11.
- Mosquera Mosquera, F. (2020). Producción de textos verbales y no verbales a través de la plataforma Educaplay para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Monte Verde del Municipio de Turbo Antioquia, Colombia (Doctoral dissertation, Universidad UMECIT).

- OCDE (2023), Resultados de PISA 2022 (Volumen I): El estado del aprendizaje y la equidad en la educación , PISA, Publicaciones de la OCDE, París, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.
- Pérez Salazar, NR (2014). Influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er año de secundaria de una institución educativa particular de Lima.
- Guevara, G., Verdesoto, A., Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4 (3), 163-173. : 10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173.
- Quimbayo Gómez, Y. M. (2017). USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRESIÓN TEXTUAL DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SÉPTIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE GIRARDOT.
- Rosero Carrillo, S. G. (2021). El uso de la plataforma Educaplay para la impartición de las clases en línea de educación inicial en la Unidad Educativa Francisco Flor en época de pandemia (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Inicial).
- Torres Cueva, J. A. (2022). La plataforma educaplay y el refuerzo académico en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de séptimo grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Hortensia Vásquez Salvador” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica).
- Rizzo Montiel, K. B. (2019). 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 (Bachelor's thesis, BABAHOYO: UTB, 2019).
- Sunkel, G. (2006). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación en América Latina: una exploración de indicadores. Cepal.
- UNESCO (2008): Estándares de competencia en TIC para docentes (ECD-TIC), Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Disponible en Web: <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>
- Zavala, D., Muñoz, K., & Lozano, E. (2016). Un enfoque de las competencias digitales de los docentes. *Revista publicando*, 3(9), 330-340.

© 2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).