



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA  
MODALIDAD, PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**TEMA:**

**“EDUCAPLAY PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES  
EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EGB. DE LA UE.  
VÍCTOR MANUEL GUZMÁN, IBARRA, FEBRERO –JULIO 2021”**

**Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de licenciadas en Ciencias de la  
Educación Básica**

**Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación y procesos pedagógicos**

**Autoras:** García Calle Joanna Grace

Santillán Picuasi Ñusta Maricruz

**Director:** PhD. Juan Carlos López Gutiérrez

Ibarra-2022



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

### AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1205533357		
APELLIDOS Y NOMBRES:	García Calle Joanna Grace		
DIRECCIÓN:	Juan Francisco Bonilla y Pedro Vicente Maldonado		
EMAIL:	jggarciac@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	06 2751 696	TELÉFONO MÓVIL:	0968428552

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003921432		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Santillán Picuasi Ñusta Maricruz		
DIRECCIÓN:	Carabuela		
EMAIL:	nmsantillanp@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	06 2946 156	TELÉFONO MÓVIL:	0988378818

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. de la UE. Víctor Manuel Guzmán, Ibarra, febrero –julio 2021.
AUTOR (ES):	García Calle Joanna Grace Santillán Picuasi Ñusta Maricruz
FECHA: DD/MM/AAAA	03/02/2022
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica
ASESOR /DIRECTOR:	PhD. Juan Carlos López Gutiérrez

## 2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los tres días del mes de febrero de 2022

### LAS AUTORAS:

  
(Firma).....  
Nombre: García Calle Joanna Grace

  
(Firma).....  
Nombre: Santillán Picuasi Nusta Maricruz



**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**


**CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR**

Ibarra, 15 de diciembre del 2021

PhD. Juan Carlos López Gutiérrez  
DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

**CERTIFICA:**

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

  
PhD. Juan Carlos López Gutiérrez  
C.C: 0960042674.

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo se lo dedico a la memoria de mi padre, quien estuviera orgulloso de verme cumplir esta meta que significa tanto en mi vida. También se lo dedico a mi madre, un pilar importante y una motivación de lucha y resistencia. A mis abuelitos, quienes siempre me han apoyado emocionalmente al logro de mis objetivos y a ser perseverante en todo momento. A mis tíos que aún en la distancia me han aconsejado y transmitido las mejores vibras para continuar esforzándome por lo que anhelo.

**Joanna**

El presente trabajo de grado se la dedico a mis padres y hermanas quienes confiaron en mí y fomentaron el deseo de superación, mis logros se lo debo a ustedes y muchas gracias por sus consejos para hacer de mí una mejor persona. Gracias por sus palabras de aliento que me impulsaron en los momentos más cruciales, por ellos hoy, puedo subir un escalón más en la vida.

**Maricruz**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco principalmente a Dios por permitirme llegar a cumplir una meta tan anhelada. Por haber sido mi fuerza y aliento necesario por medio de su palabra. Por brindarme de salud y energía necesaria para poder compartir estos logros junto a mis seres queridos.

A mis padres quienes me han apoyado en este sueño, motivándome a superarme profesionalmente. Y mi abuelito que ha sido un padre para mí y quien es mi ejemplo para seguir hasta el día de hoy.

**Joanna**

Agradezco a Dios por permitirme culminar una etapa más de mi vida, a mis padres y hermanas por su apoyo incondicional, a mi perrita Chiquitina por acompañarme en mis noches de desvelo y a mis amigos por sus consejos.

A la Universidad Técnica del Norte por abrirme sus brazos para ser un miembro más de esta prestigiosa institución, al personal docente de Educación Básica quienes con sus conocimientos y experiencias me ayudaron en mi formación profesional y mis más sinceros agradecimientos al PhD. Juan Carlos López por sus palabras de aliento y a todos quienes formaron parte de este trabajo de grado.

Mi gratitud, también a la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” Ambiente 1, por haberme permitido realizar la presente investigación.

**Maricruz**

## RESUMEN

En la actualidad, el uso de plataformas educativas plantea nuevos escenarios de interacción al ser recursos didácticos que buscan el logro de resultados eficaces en el aprendizaje. La presente investigación surge ante la necesidad de implementar un recurso didáctico innovador para la enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales. El estudio tiene como objetivo, implementar una guía didáctica sobre el uso y aplicación de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, en la ciudad de Ibarra. La investigación fue mixta, para el levantamiento de información cuantitativa se aplicaron siete encuestas a los docentes de EGB Elemental y Media; y para la investigación cualitativa se realizó una entrevista semi estructurada a siete estudiantes de cuarto grado, con el fin de recabar datos relevantes. Los resultados indican que los docentes en su mayoría no han trabajado con la plataforma Educaplay y los estudiantes hacen partícipe su deseo de aprender con esta plataforma para reforzar sus conocimientos y ser evaluados. Educaplay, ofrece una serie de recursos interactivos que brindarán al educando la posibilidad de aprender jugando, Por lo tanto, se determinó que es necesario elaborar una guía didáctica sobre el uso y aplicación de Educaplay. Y finalmente, se recomienda a los docentes utilizar este material didáctico y revisar los planes de clase para mejorar su metodología de enseñanza y por consiguiente el aprendizaje de los educandos.

**Palabras clave:** Educaplay, plataforma, Estudios Sociales, aprendizaje, recurso didáctico, actividades interactivas y estudiantes.

## **ABSTRACT**

Today's educational platforms offer new scenarios of interaction that can be turned into didactic resources to help students learn more effectively. The need for an innovative didactic resource for the teaching-learning of Social Studies prompted this study. The goal of this study is to create a didactic guide on how to use and apply the Educaplay platform for Social Studies learning in fourth-grade students at the Victor Manuel Guzman Educational Unit in Ibarra City. This is a mixed investigation based on a total of seven surveys applied to elementary and second BGE teachers for the quantitative part, and semi-structured interviews were applied to seven fourth-grade students for the qualitative part to gather relevant information. The results denote the teachers in the majority haven't worked with the Educaplay platform and students share their desire to learn with this platform to strengthen their knowledge and be assessed. This platform offers a series of interactive resources to permit students to learn by playing. Therefore, it was determined that is necessary to develop a didactic guide about the use and application of Educaplay. It is recommended to teachers use didactic resources and review class plans to improve their learning methodology and consequent the student learning.

**Keywords:** Educaplay, platform, Social Studies, learning, didactic resource, interactive activities, and students



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....	9
1.1. Educaplay.....	9
1.1.1. Conceptualización.....	9
1.1.2. Características de Educaplay.....	11
1.1.3. Ventajas y desventajas de Educaplay.....	11
1.1.4. Actividades de Educaplay .....	13
a) Mapas interactivos .....	13
b) Crucigramas.....	13
c) Completar.....	14
d) Diálogo .....	14
e) Dictado.....	15
f) Ordenar palabras.....	16
g) Ordenar letras.....	16
h) Adivinanzas .....	17
i) Sopa de letras.....	17
j) Test.....	18
k) Presentación.....	18
l) Video Quiz.....	19
m) Relacionar.....	19
n) Relacionar columnas.....	20
ñ) Relacionar mosaicos .....	20
o) Ruleta de palabras.....	21
p) Froggy Jumps.....	21
1.1.5. Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	22
1.1.6. Educaplay en el aprendizaje de estudios sociales .....	23
1.2. Aprendizaje de Estudios Sociales .....	24
1.2.1. Aprendizaje .....	24
1.2.2. Estudios Sociales.....	25
1.2.3. Importancia del aprendizaje de estudios sociales.....	26
1.2.4. Didáctica de las ciencias sociales.....	27
1.2.5. Métodos y estrategias de enseñanza en el área de ciencias sociales .....	27
1.2.6. Recursos didácticos en el área de ciencias sociales .....	28
CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES.....	30
2.1. Tipos de investigación .....	30

2.2. Métodos, técnicas e instrumentos de investigación .....	30
2.2.1. Métodos generales de investigación.....	30
2.2.2. Técnicas de investigación .....	31
2.2.3. Instrumentos de investigación.....	31
2.3. Preguntas de investigación.....	32
2.4. Matriz de operaciones de variables .....	32
2.5. Participantes .....	33
2.6. Procedimiento y plan de análisis de datos.....	33
<b>CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>34</b>
3.1. Resultados de las encuestas aplicadas a los docentes .....	34
3.1.1. Datos generales .....	34
3.2. Resultados de las entrevistas aplicadas a los estudiantes .....	42
3.2.1 Datos generales .....	42
3.3. Resumen de las entrevistas y encuestas .....	45
<b>CAPÍTULO IV: PROPUESTA.....</b>	<b>47</b>
4.1 Título de la propuesta.....	47
4.2 Introducción .....	47
4.3. Antecedentes .....	47
4.4 Justificación .....	48
4.5 Objetivos .....	49
4.5.1 Objetivo General .....	49
4.5.2 Objetivos Específicos.....	49
4.6 Fundamentación .....	50
4.6.1 Teórica .....	50
4.6.2. Pedagógica .....	53
4.6.3. Legal.....	54
4.7. Estructura de la propuesta .....	55
4.8. Desarrollo de la Propuesta .....	56
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>109</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>110</b>
<b>GLOSARIO .....</b>	<b>111</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>112</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>121</b>

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> <i>Ventajas y desventajas de la plataforma Educaplay</i> .....	12
<b>Tabla 2</b> <i>Los recursos didácticos utilizados facilitan el aprendizaje de estudios sociales</i> ..	35
<b>Tabla 3</b> <i>Uso de Educaplay</i> .....	35
<b>Tabla 4</b> <i>Disponer de una guía didáctica sobre Educaplay</i> .....	37
<b>Tabla 5</b> <i>Nivel de logro de aprendizaje en estudios sociales</i> .....	37
<b>Tabla 6</b> <i>Importancia de la gamificación para estudios sociales</i> .....	38
<b>Tabla 7</b> <i>Educaplay facilita la asimilación de conocimientos en estudios sociales</i> .....	39
<b>Tabla 8</b> <i>Educaplay para refuerzo de conocimientos en estudios sociales</i> .....	40
<b>Tabla 9</b> <i>Cuadro de resumen de la encuesta y entrevista</i> .....	45
<b>Tabla 10</b> <i>Beneficios de las actividades de Educaplay</i> .....	52

## INDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> <i>Logo de la plataforma educativa Educaplay</i> .....	9
<b>Figura 2</b> <i>Ejemplo de la actividad “mapa interactivo”</i> .....	13
<b>Figura 3</b> <i>Ejemplo de la actividad “crucigrama”</i> .....	14
<b>Figura 4</b> <i>Ejemplo de la actividad “completar”</i> .....	14
<b>Figura 5</b> <i>Ejemplo de la actividad “diálogo”</i> .....	15
<b>Figura 6</b> <i>Ejemplo de la actividad “dictado”</i> .....	15
<b>Figura 7</b> <i>Ejemplo de la actividad “ordenar palabras”</i> .....	16
<b>Figura 8</b> <i>Ejemplo de la actividad “ordenar letras”</i> .....	16
<b>Figura 9</b> <i>Ejemplo de la actividad “adivinanzas”</i> .....	17
<b>Figura 10</b> <i>Ejemplo de la actividad “sopa de letras”</i> .....	18
<b>Figura 11</b> <i>Ejemplo de la actividad “test”</i> .....	18
<b>Figura 12</b> <i>Ejemplo de la actividad “presentación”</i> .....	19
<b>Figura 13</b> <i>Ejemplo de la actividad “video quiz”</i> .....	19
<b>Figura 14</b> <i>Ejemplo de la actividad “relacionar”</i> .....	20
<b>Figura 15</b> <i>Ejemplo de la actividad “relacionar columnas”</i> .....	20
<b>Figura 16</b> <i>Ejemplo de la actividad “relacionar mosaicos”</i> .....	21
<b>Figura 17</b> <i>Ejemplo de la actividad “ruleta de palabras”</i> .....	21
<b>Figura 18</b> <i>Ejemplo de la actividad “froggy jumps”</i> .....	22
<b>Figura 19</b> <i>Recursos didácticos utilizados para estudios sociales</i> .....	34

<b>Figura 20</b> <i>Actividades de Educaplay utilizadas por las docentes</i> .....	36
<b>Figura 21</b> <i>Actividades de Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales</i> .....	41
<b>Figura 22</b> <i>Tipos de actividades de Educaplay</i> .....	51
<b>Figura 23</b> <i>Estructura de la propuesta</i> .....	56
<b>Figura 24</b> <i>Portada de la guía didáctica</i> .....	57
<b>Figura 25</b> <i>Presentación</i> .....	58
<b>Figura 26</b> <i>Índice</i> .....	58
<b>Figura 27</b> <i>Conceptualización</i> .....	59
<b>Figura 28</b> <i>Educaplay, prerrequisitos y página principal</i> .....	59
<b>Figura 29</b> <i>Portada Actividad II: Pasos para crear una cuenta</i> .....	60
<b>Figura 30</b> <i>Pasos para registro de la cuenta</i> .....	60
<b>Figura 31</b> <i>Portada Actividad III: Pasos para crear actividades</i> .....	61
<b>Figura 32</b> <i>Pasos generales para todas las actividades</i> .....	61
<b>Figura 33</b> <i>Pasos para crear la actividad de completar y sopa de letras</i> .....	62
<b>Figura 34</b> <i>Pasos para crear la actividad de crucigrama y adivinanzas</i> .....	62
<b>Figura 35</b> <i>Pasos para crear la actividad de relacionar mosaico y relacionar columnas</i> .	63
<b>Figura 36</b> <i>Pasos para crear la actividad de video quiz y presentación</i> .....	63
<b>Figura 37</b> <i>Pasos para crear la actividad de mapa interactivo</i> .....	64
<b>Figura 38</b> <i>Pasos para crear la actividad de ordenar palabras y ordenar letras</i> . .....	64
<b>Figura 39</b> <i>Pasos para crear la actividad de ruleta de palabras y relacionar</i> .....	65
<b>Figura 40</b> <i>Pasos para crear la actividad de test y diálogo</i> .....	65
<b>Figura 41</b> <i>Pasos para crear la actividad de dictado y froggy jumps</i> .....	66
<b>Figura 42</b> <i>Pasos para crear la actividad de froggy jumps</i> .....	66
<b>Figura 43</b> <i>Portada de Actividad IV: Uso y manejo de Educaplay</i> .....	67
<b>Figura 44</b> <i>Editar, duplicar, eliminar y compartir las actividades</i> . .....	67
<b>Figura 45</b> <i>Retos con Game Pin y Descargar informes en Excel</i> .....	68
<b>Figura 46</b> <i>Datos generales, duplicar y crear mi propia versión de las actividades</i> .....	68
<b>Figura 47</b> <i>Portada Actividad V</i> .....	69
<b>Figura 48</b> <i>Estructura de la actividad V: Actividades con el uso de Educaplay</i> .....	70

## INTRODUCCIÓN

En los últimos años, las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son un aporte muy importante para la educación, dado que integran una gran variedad de plataformas útiles y motivadoras que facilitan sin duda alguna, la labor docente. Representan una innovación educativa que contribuye a mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en las diferentes asignaturas.

Éstas deben ser integradas en las prácticas como recursos didácticos que ayudan a los maestros a encontrar otras alternativas con nuevos parámetros del aprendizaje. Vásquez (2021), refiere que las plataformas educativas poseen una variedad de actividades interactivas que pueden ser utilizadas para evaluar o reforzar los conocimientos, debido a que presenta una interfaz atractiva e innovadora que despierta en los estudiantes el interés por aprender.

Sirven para brindar entornos más dinámicos y significativos, y una de las más reconocidas para crear estos espacios es Educaplay. Rodríguez (2021), señala que, “Hoy en día existen un sin número de plataformas educativas TIC online de acceso gratuito como Educaplay” (p. 60). La plataforma brinda una gama de recursos creados que facilita la producción de nuevos conocimientos en cada área de estudio, logrando fortalecer el desempeño académico, trascendiendo del aprendizaje tradicional que se ha utilizado en los últimos años limitando las indicaciones del docente.

Educaplay es un recurso didáctico que busca guiar, contribuir, e innovar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los actores educativos. En las aulas de clase es empleada para gestionar y fomentar la participación de los estudiantes, además contribuye a un aprendizaje constructivista, en donde el estudiante es el protagonista de su aprendizaje y el docente su guía.

La investigación sobre el uso de Educaplay tiene relevancia en cuanto a la interdisciplinariedad en su aplicación, generando procesos integradores e innovadores, resultando ser una plataforma muy útil para trabajar Estudios Sociales, debido a que esta asignatura comprende una variedad de contenidos teóricos. Su uso en esta materia es apta, debido a su estructura didáctica, agentes motivacionales y su versatilidad que producen una mayor estimulación fomentando la motivación en los estudiantes por aprender nuevos saberes empleando actividades interactivas como los crucigramas, video quiz, mapa interactivo y ruleta de palabras.

### **Problema de investigación**

Los procesos educativos constantemente cambian debido a la globalización de las TIC, en donde el rol del docente es buscar nuevas estrategias para el desarrollo integral de los educandos. Quito & Tenezaca (2021), señalan que los docentes de Estudios Sociales todavía emplean metodologías de carácter tradicionalista que no aportan al desarrollo cognitivo de los educandos, dado que siguen memorizando los contenidos impartidos. Para transformar el aprendizaje en esta asignatura, es necesario que los docentes trabajen arduamente;

investigando, actualizándose e implementado recursos didácticos en beneficio de la construcción del conocimiento, para así lograr cumplir con las exigencias establecidas en el currículo nacional del área de Ciencias Sociales.

En la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” ambiente 1, se evidencia que el limitado uso de recursos didácticos como Educaplay se da por el poco conocimiento de los docentes en su implementación y por la continua aplicación de metodologías tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De manera específica, en la institución para la enseñanza de Estudios Sociales se sigue empleando este tipo de metodología. Por otra parte, la falta de capacitación docente en recursos didácticos con uso de las TIC, la dificultad en el manejo de las tecnologías digitales, poco tiempo disponible o el no salir de la zona de confort induce a que los profesores no sean muy creativos e innovadores al momento de ejecutar la clase, realizando actividades sobrecargadas y poco significativas para el educando.

Por consiguiente, los estudiantes al ser de una generación de nativos digitales requieren para su aprendizaje el uso de nuevas herramientas TIC ya que seguir empleando métodos tradicionales conlleva a que se sientan desmotivados y desinteresados del contenido temático. Se evidencia en las entrevistas aplicadas a los estudiantes, que se imparte la asignatura en base a las actividades del libro, además se hace presente el uso de videos y presentaciones, siendo los recursos más fáciles y comunes en la enseñanza.

Lo mencionado anteriormente es lo que ha motivado al desarrollo del presente trabajo de investigación, en el que se plantea la necesidad de implementar Educaplay como recurso didáctico para el aprendizaje de estudios sociales. Como refiere Morales (2021), esta plataforma es idónea para trabajar en diferentes materias por su eficacia y eficiencia puesto que transforma las clases en ambientes de aprendizaje más dinámicos. El uso de Educaplay en estudios sociales pretende acercar a los estudiantes en esta asignatura de una forma distinta a la tradicional con el fin de mejorar los resultados de aprendizaje y contrarrestar las actividades clásicas.

### **Justificación**

Para la enseñanza de las ciencias sociales durante muchos años se ha utilizado la metodología tradicional en la cual se utilizaba la memorización y repetición de contenidos, los cuáles dieron buenos resultados en el desempeño académico de aquellos años. La enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales debe realizarse desde una perspectiva innovadora integrando recursos didácticos digitales como el uso de la plataforma educativa Educaplay.

Para Riestra (2020), existen otras plataformas educativas para crear actividades interactivas como Ardora, Hot Potatoes, Constructor, Quiz Faber y Wordwall entre otros, sin embargo, no reúnen los requisitos que presenta Educaplay, ya que precisan la descarga de software, su uso es complejo y limitado. La UNESCO (2020), recomienda Educaplay como alternativa para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Esta plataforma, sirve para la creación de actividades interactivas que promueve la interacción de los actores educativos y fortalecen la asimilación de los saberes impartidos.

Se seleccionó la plataforma educativa Educaplay para estudios sociales por sus grandes beneficios, su uso favorece al proceso educativo de forma significativa, propicia entornos de trabajos innovadores, integradores y dinámicos. De acuerdo con Solórzano (2021), su uso ayuda en gran medida a salir de la monotonía dejando atrás los procesos tradicionales y busca que el estudiante asimile y comprenda los contenidos de forma lúdica.

Con Educaplay, la organización de la clase puede dar un giro, puesto que para transmitir conocimientos y reforzar los contenidos se pueden realizar diferentes actividades que motiven a los estudiantes por querer aprender. Gracias a esta herramienta, los educandos se encontrarán entusiasmados aprendiendo estudios sociales, llevando a cabo diversos tipos de juegos donde, de manera involuntaria van creando un conocimiento estable de los temas impartidos.

Por ende, Educaplay como recurso didáctico busca facilitar la labor docente, al brindar una gama de actividades interactivas como mapas interactivos, relacionar columnas y mosaicos, ordenar letras y palabras, crucigramas, sopa de letras, video quiz, test, y ruletas de palabras que ayuden a la comprensión de temas sociales, geográficos e históricos.

Este proyecto es factible dado que la utilidad que brinda la investigación es promover el uso de la plataforma educativa Educaplay como un recurso didáctico para el aprendizaje de estudios sociales. Como principales beneficiarios de la implementación de la propuesta han sido considerados: los docentes de E.G.B. elemental y media y los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”.

Los estudiantes desarrollarán capacidades de comprensión y asimilación de los temas tratados en estudios sociales, mientras que los docentes ampliarán sus conocimientos sobre el uso y elaboración de actividades en esta plataforma. Por otra parte, los beneficiarios indirectos del trabajo serán los padres de familia y la comunidad educativa, en medida que formarán parte de este proceso.

La intención de esta investigación es diseñar una guía didáctica sobre el uso y aplicación de Educaplay para los docentes con el propósito de generar un cambio en el aprendizaje de los estudiantes, incentivando su interés y participación. El impacto que se espera tras la aplicación de la propuesta en el ámbito social, es formar a personas con gran capacidad de cognición, razonamiento, destrezas y habilidades en temas sociales, políticos, económicos y sobre todo históricos; y en el ámbito educativo, los estudiantes aprenderán significativamente de los temas comprendidos en estudios sociales, por consiguiente adoptarán aptitudes, valores y actitudes como la resolución de problemas, para mejorar su calidad de vida y colaborar con la sociedad como ciudadanos íntegros.

### **Antecedentes**

Para el presente trabajo, se ha tomado en cuenta las siguientes investigaciones desde el contexto nacional e internacional que fundamentarán y servirán como guía para la investigación, mencionadas a continuación:

## **A nivel internacional**

En Perú, en la Pontificia Universidad Católica, Pérez (2014), en su trabajo considera como objetivo general, explicar cómo influye el uso pedagógico de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos del idioma inglés en alumnos de 1er. año de secundaria de una institución educativa particular de Lima. Los resultados del post-test demuestran que el uso de Educaplay ayudó en un porcentaje mínimo al rendimiento académico del grupo experimental mientras que el grupo de control que continuó trabajando con métodos tradicionales disminuyó su rendimiento.

Asimismo, en la institución educativa Policarpa Salavarrieta de Girardo de Lima, Quimbayo & Sanabria (2017), de la Universidad Privada Norbert Wiener, en su estudio plantearon, determinar en qué medida el uso de la plataforma Educaplay influye en la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo. Los resultados arrojan que, después del uso de la plataforma en comparación con el pretest, se puede afirmar que, en relación con los resultados del grupo de control, el grupo experimental incrementó su rendimiento en el post-test de manera significativa.

Los estudiantes de la Universidad Nacional Huancavelica - Perú, Jurado & Huaroto (2018), en su trabajo refieren como objetivo general , reconocer en qué medida el uso del Educaplay como estrategia didáctica mejora el aprendizaje del área de historia, geografía y economía de la institución educativa “Alberto Casavilca Curaca”. Los resultados de esta investigación indican que, el grupo experimental que trabajó con diferentes actividades de Educaplay obtienen una mejora del 20% del aprendizaje en las áreas mencionadas, al incrementar sus capacidades para interpretar los fenómenos históricos y sociales, actuando de manera responsable sobre los recursos económicos.

En la ciudad de San José de Cúcuta-Colombia, Gallardo et al. (2019), en su investigación establecen como objetivo general, implementar estrategias pedagógicas basadas en el uso de la plataforma interactiva Educaplay para el aprendizaje de las matemáticas en poblaciones con necesidades educativas especiales en el “Carmen Escuela Teresiano”. Los resultados después de su aplicación son muy satisfactorios, dado que se evidenció un aumento significativo del aprendizaje en matemáticas. Además, los autores señalan que el uso de recursos didácticos digitales brinda un apoyo a todos los estudiantes con NEE. Por consiguiente, la plataforma Educaplay se puede utilizar para trabajar en cualquier ámbito considerando las necesidades e intereses de los educandos.

En Chiclayo – Perú, la autora Samame (2020), de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogroviejo, como finalidad de su investigación plantea, proponer el programa de actividades multimedia basadas en Educaplay para desarrollar la competencia de resolución de problemas del área de matemática en los estudiantes de 2do año “A” de educación secundaria del C.E.P. Peruano Chino “Diez de Octubre” del distrito de Pimentel – 2019. Al implementar este programa como una estrategia metodológica en la enseñanza del estudiante, busca crear ambientes de exploración y dinamización en las matemáticas, de tal



manera que se optimice las competencias establecidas mediante el enfoque de resolución de problemas.

Murillo & Naranjo (2021), en su trabajo de investigación realizado en la Universidad Libre de Colombia, su finalidad es fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado sexto del Colegio Integrado del municipio de Cabrera desde la implementación de la plataforma digital Educaplay. Como resultados, se obtuvo que la aplicación de la plataforma en las actividades de comprensión lectora para la interpretación, inferencia y proyección textual fue exitosa, debido a que el desempeño inicial fue de 30 y con Educaplay se llegó a un 80. Esto evidencia las virtudes pedagógicas de esta plataforma como recurso didáctico de apoyo para las clases, al generar buenos resultados en el desempeño y al incrementar la motivación e interés por la lectura.

En esta misma línea, en la Institución Educativa Distrital Camilo Torres de Barranquilla, los autores Páez & Mercado (2021), de la Universidad de Cartagena en su estudio, buscan fortalecer la lectura comprensiva utilizando el recurso educativo digital Educaplay en los estudiantes de segundo grado. Como resultado, se obtuvo que la secuencia didáctica con uso de Educaplay demostró su efectividad al desarrollar sus habilidades comunicativas lectoras: la comprensión literal, inferencial y crítica, lo cual fue posible por ser un recurso valioso para trabajar con aquellos estudiantes que presentan problemas en habilidades comunicativas, dado que les permite interactuar de forma dinámica y creativa, despertando su interés por aprender nuevos contenidos

### **A nivel nacional**

Dentro de la asignatura de las matemáticas, Galarza & Oviedo (2015), de la Universidad Técnica de Machala en su trabajo establecen como objetivo general, determinar la influencia de actividades didácticas con herramientas Educaplay de los estudiantes de 8vo año E.G.B del Colegio de Bachillerato “Atahualpa”. Los resultados indican que el grupo experimental con el uso de Educaplay obtuvo un porcentaje de 75,2 %, mientras que el grupo control logró un porcentaje de 15,4%. Esto evidencia que, aplicando este recurso, los estudiantes alcanzaron un mayor porcentaje en la adquisición de los conocimientos matemáticos.

En el estudio encontrado en el Repositorio de la Universidad de Ambato, la autora Valverde (2016), busca determinar la influencia del Software Educativo Educaplay como recurso didáctico, para optimizar el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era, del cantón Ambato. Los resultados reflejan que, al inicio la media en el aprendizaje de la escritura era de 6,07 y luego de aplicar Educaplay se logró alcanzar un 9,23. Por lo tanto, esta sí optimiza favorablemente en el aprendizaje de la escritura motivando positivamente al educando y permitiendo aprender de manera autónoma.

En su artículo científico Collaguazo & Barba (2017), tienen la finalidad de demostrar que la aplicación de la técnica informática Educaplay como estrategia, contribuye al aprendizaje de las biomoléculas, en los estudiantes de primer año de bachillerato de la unidad educativa Andrés F. Córdova. Los autores concluyeron que, la aplicación de Educaplay aporta de

manera significativa en el aprendizaje de las biomoléculas, dado que el grupo experimental que trabajó con esta plataforma mediante video quiz, mapas interactivos y crucigramas logró alcanzar un valor de 8.56/10, mientras que el grupo control con el empleo de clases magistrales reflejan un 6,51/10.

El estudio realizado por Fernández (2017), de la Universidad Nacional de Chimborazo plantea con objetivo general, analizar la herramienta multimedia Educaplay como estrategia de aprendizaje para química general en los estudiantes del segundo semestre de la carrera de biología, química y laboratorio de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías en el periodo octubre 2016 - marzo 2017. Para el autor, el análisis teórico de Educaplay permitió determinar su aporte para el aprendizaje de química general, al ser un recurso que incentiva al alumno ser constructor de nuevos saberes, dinamiza el aprendizaje saliendo de la rutina tradicional para la comprensión de la asignatura.

En esta misma línea, para la carrera de biología, química y laboratorio, Orrego & Aimacaña (2018), de la Universidad Técnica de Chimborazo - Riobamba, establecen como objetivo, determinar si el empleo la herramienta multimedia Educaplay como recurso didáctico mejora el rendimiento académico de las asignaturas de química y física general en los estudiantes de segundo semestre. Se plasmaron resultados positivos en cuanto a la efectividad de la aplicación de esta plataforma, logrando un incremento en la media del rendimiento de 5,18/10 a 7,68/10. Por ende, Educaplay resulta una herramienta multimedia útil para mejorar el aprendizaje de las materias anteriormente mencionadas.

En el distrito metropolitano de Quito-Ecuador, Cruz (2019), en su investigación durante el año lectivo 2018-2019, su propósito fue determinar la incidencia de la plataforma Educaplay en la enseñanza de las leyes de Newton en los estudiantes de segundo año de bachillerato general unificado, de la institución educativa fiscal "Amazonas". La autora realizó 3 evaluaciones formativas y una sumativa, en el que el promedio general de las evaluaciones para el grupo experimental fue de 7,4/10 mientras que el grupo control obtuvo 5,64/10. Por lo tanto, el uso de esta plataforma sí índice de manera significativa en la enseñanza de las tres leyes de Newton.

Otra investigación relevante fue la realizada por Salinas & Salvati (2020), llevada a cabo en el Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador. Los autores proponen la herramienta Educaplay como recurso interactivo, dirigido al fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en los estudiantes de la asignatura mercadeo, del sexto semestre de la Facultad de Educación de la Universidad de Carabobo. Como resultados plantean que la plataforma, "colaboró a mejorar el perfil académico del estudiante, siendo el Mercadeo una asignatura con tendencia al emprendimiento social y profesional, dicha asignatura debe estar al día con las tendencias y comportamiento de la sociedad" (p. 103). Además, consideran a Educaplay como recurso interactivo para el fortalecer, optimizar y mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes de mercadeo, ya que la mayoría de los estudiantes nunca han utilizado la plataforma.

Los trabajos nombrados anteriormente son fundamentales porque se demuestra que la plataforma educativa Educaplay es útil como recurso didáctico en cualquier materia, de tal manera que permite la comprensión de los saberes de una manera eficaz e innovadora.

Se considera, el trabajo de Morales (2021), de la Universidad Técnica de Ambato, en la cual la autora señala como objetivo general, analizar el uso de la herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de sexto grado de educación general básica, de la unidad educativa Pedro Fermín Cevallos. Los hallazgos indican que Educaplay es una fortaleza en el área de lengua y literatura, puesto que, en los resultados de los bloques curriculares en lectura, escritura y literatura, los estudiantes se sitúan por encima del 70% es decir se ubican en una escala de 7 a 10 puntos.

Y, finalmente es importante destacar la primera investigación encontrada en el área de ciencias sociales, realizado por Jiménez (2021), de la Universidad Estatal de Milagro en la que plantea como objetivo general, determinar la incidencia de la plataforma educativa Educaplay en el desarrollo de la evaluación formativa de la asignatura de estudios sociales de los estudiantes de noveno año de educación general básica superior, de la unidad educativa Ec. “Abdón Calderón Muñoz”, para mejorar el rendimiento académico. Como resultados se evidencia que Educaplay incide significativamente en la evaluación formativa de estudios sociales. El autor recomienda utilizar la plataforma en esta asignatura, debido a que es idónea como agente motivacional y presenta diversas posibilidades educativas; sin embargo, se exige que la planificación de la clase sea la adecuada.

Por lo tanto, Educaplay en el aprendizaje de estudios sociales ayuda a captar la atención de los educandos y los mantiene activos mientras aprenden jugando y elude que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo monótono.

Los estudios antes referidos en contextos internacionales como Perú y Colombia, y nacionales de las distintas provincias del Ecuador tienen un punto de encuentro. En términos generales indican que, Educaplay contribuye a mejorar los aprendizajes en las diferentes asignaturas. En el caso de la asignatura de estudios sociales, se ha hecho difícil encontrar antecedentes sobre el tema, pero las investigaciones antes mencionadas servirán de guía y apoyo para la investigación.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

- Implementar una guía didáctica sobre el uso y aplicación de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”.

### **Objetivos específicos**

- Fundamentar mediante una revisión bibliográfica, la utilización de la plataforma Educaplay en el proceso de aprendizaje de estudios sociales.

- Recopilar información sobre los recursos didácticos para estudios sociales que manejan las docentes a partir de la técnica de la encuesta y entrevista.
- Socializar la guía didáctica sobre el uso y aplicación de la plataforma “Educaplay” como herramienta de apoyo para el aprendizaje de estudios sociales.

### **Breve descripción de la estructura o contenido del informe**

**Capítulo I.-** Se detalla el marco teórico, en el cual se encuentra la fundamentación teórica de la investigación en la cual se abordan temas referentes a Educaplay, plataforma educativa, recurso didáctico, aprendizaje y estudios sociales.

**Capítulo II.-** se exponen los materiales y métodos, que han sido considerados para el desarrollo de este trabajo de investigación. este capítulo se integra por: el tipo de investigación, métodos, técnicas e instrumentos, los participantes y el procedimiento para la aplicación de los instrumentos.

**Capítulo III.-** describe el análisis y discusión de los resultados, los cuales fueron obtenidos con la aplicación de los instrumentos de investigación seleccionados para este trabajo.

**Capítulo IV.-** se presenta la propuesta con el nombre “Guía didáctica sobre el uso y aplicación de Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en EGB. elemental y media”.

Finalmente, se presenta una serie de conclusiones y recomendaciones que se obtuvieron en el desarrollo de la investigación.

## CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

### 1.1. Educaplay

#### 1.1.1. Conceptualización

De acuerdo con Torres et al. (2011), en enero del 2010, la empresa española denominada ADR Formation lanza [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com), una plataforma que permitirá crear y compartir recursos para uso exclusivo con fines no lucrativo. Para los autores, Megías & Lozano (2019) ; Solari (2017), Educaplay es una plataforma educativa desarrollada por ADR Formation que brinda a los educadores la oportunidad de crear actividades interactivas diseñadas para el aprendizaje de forma lúdica. En la figura 1, podemos visualizar el logo de Educaplay.

#### Figura 1

*Logo de la plataforma educativa Educaplay*



Para Oyola (2017), las plataformas educativas son recursos didácticos que el docente tiene a su disposición para cumplir con las demandas de la era digital. Se han convertido en herramientas útiles que buscan mejorar la calidad educativa, fomentar espacios de interacción entre los actores educativos y aumentan la motivación.

De acuerdo a Chaves et al. (2018), una plataforma educativa es una herramienta virtual de las TIC, considerada como un recurso didáctico para los procesos de enseñanza-aprendizaje, en la que se encuentra una variedad de actividades que facilitan la enseñanza de las diferentes asignaturas.

La utilización de una plataforma educativa mejora notablemente la adquisición del alumnado, puesto que, el docente cambia el método de enseñanza de aprendizaje que se caracteriza comúnmente por la utilización única del texto, en lugar de ello, se ofrecen actividades interactivas dirigidas a los estudiantes que potencian sus capacidades y destrezas. (Chaves et al., 2018, p. 115)

Para Morales (2021), Educaplay “es utilizada frecuentemente como recurso didáctico para el desarrollo de competencias de los alumnos, dado que actualmente el rol de los docentes es implementar las TIC en las aulas para cambiar la educación tradicional por una más innovadora” (p. 65). Los recursos didácticos en palabras de Calvo (2006), son todos los

materiales que ayudan en la enseñanza y posibilitan el logro de los objetivos de aprendizaje planteados. Educaplay, al ser un recurso didáctico motiva, optimiza el aprendizaje, facilita la transferencia de nuevos conocimientos, promueve la competitividad y abre nuevas posibilidades para el aprendizaje de los estudiantes.

Tal como señala Oyola (2017), Educaplay es un recurso didáctico, que logra despertar el interés por los contenidos temáticos, permite dar un aspecto atractivo a los contenidos que se desea transmitir, además es innovador y motivador para los alumnos. En palabras de Chancusig et al. (2017), las funciones de los recursos didácticos son: función motivadora, que busca despertar y captar la atención de los estudiantes; función facilitadora: presenta términos claros que cooperan en la comprensión de los temas; función de orientación y diálogo: fomenta la capacidad de organización y estudio; y finalmente, función evaluadora: realiza en el discente una revisión general de lo aprendido y posteriormente evaluar los saberes adquiridos en la hora de clase. Esta plataforma cumple con todas las funciones para ser considerada como un recurso didáctico.

Además, Educaplay forma parte de la Web 2.0, de fácil acceso, universal y gratuita, destinada a toda la comunidad con el propósito de aprender y enseñar de una manera entretenida. Sus actividades interactivas, didácticas y en línea buscan potenciar y mejorar la comprensión de los contenidos académicos (Jiménez, 2021; Valverde, 2016). Esta posee un gran potencial en el proceso educativo, dado que ayuda a incrementar la motivación, fomenta la interacción y participación en los estudiantes, mejora significativamente el rendimiento en las diferentes asignaturas y crea entornos de trabajos más colaborativos.

Con esta plataforma se puede diseñar diferentes tipos de actividades como: mapas interactivos, crucigramas, completar, diálogo, dictado, ordenar palabras, ordenar letras, adivinanzas, relacionar columnas y mosaicos, sopa de letras, test, presentación, video quiz, y ruleta de palabras; todas ellas de carácter interactivo para captar la atención y motivación de los estudiantes.

De acuerdo a Rizzo (2019), Educaplay ayuda a los estudiantes a aprender de forma divertida a través del juego. En esta misma línea, Morales (2021), refiere que los juegos de Educaplay contribuyen en gran manera a tener un aprendizaje significativo, puesto que permite a los educandos participar activamente y motivados en una clase. Por ende, el uso de esta plataforma educativa como un recurso didáctico innovador incentiva la gamificación en el aula y el aprender jugando.

En términos generales, podemos definir a Educaplay como una plataforma educativa donde el docente puede crear, buscar y compartir actividades para integrarlas al proceso de enseñanza aprendizaje de una determinada área de estudio. Esta plataforma como recurso didáctico, puede ayudar a dinamizar el aprendizaje de estudios sociales a partir de actividades interactivas que permitan profundizar, asimilar, y reforzar los conocimientos adquiridos.

### **1.1.2. Características de Educaplay**

La interfaz principal de Educaplay cuenta con: centro de ayuda, idioma, premium, búsqueda de actividades y un blog con una serie de novedades sobre la plataforma. El apartado de “Crea actividades” sirve para generar recursos interactivos; y, “Juega y Aprende” consiste en un amplio catálogo de actividades y juegos desarrollados por otras personas. Están clasificados por áreas de conocimiento: antropología, arte, biología, matemáticas, lenguaje, sociales, etc., y, por niveles generando una comunidad de aprendizaje.

(Galarza & Oviedo, 2015), da a conocer que Educaplay resulta atractiva debido a que está disponible en español, francés e inglés. En el caso de que se necesite una actividad y no se encuentre en el lenguaje solicitado se puede recurrir a otro idioma. La plataforma ordena las actividades y las clasifica por cursos: educación infantil, primaria, secundaria, bachillerato y formación personal, lo que facilita la búsqueda de actividades requeridas.

Las características que presenta Educaplay son las siguientes:

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

### **1.1.3. Ventajas y desventajas de Educaplay**

Las 17 actividades que presenta Educaplay, cuenta como una de sus mayores ventajas. Presenta una versión gratuita que permite crear todo tipo de actividad sin límite. La plataforma ofrece instrucciones para la elaboración de actividades a través de videos tutoriales. Con su servicio de mensajería facilita la comunicación entre el profesor y estudiante fuera del aula. Y, presenta una versión móvil para acceder desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Y, por otro lado, una de sus mayores desventajas es que, para la descarga de actividades y utilizar otros servicios es necesario tener una cuenta Premium. Con la reciente actualización de la plataforma, para la versión gratuita se ha quitado la opción de creación de grupos privados. Esta permitía crear grupos cerrados, para facilitar el ingreso de los estudiantes se entregaba tickets los cuales tenían un código exclusivo y personalizado

(Linares et al., 2019). Con el uso de los tickets el usuario solo ingresaba el código y accedía a la plataforma directamente sin necesidad de crear una cuenta.

En la Tabla 1, adaptado de (Vélez, 2020) y (Rosero, 2021), se presenta las siguientes ventajas y desventajas de Educaplay.

**Tabla 1**

*Ventajas y desventajas de la plataforma Educaplay*

<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Esta plataforma es accesible en cualquier navegador (Chrome, Firefox, Explorer).</li> <li>✓ Sólo se requiere acceder a la dirección web y crear una cuenta.</li> <li>✓ No necesita la instalación software porque se trabaja en línea</li> <li>✓ Permite crear actividades para todos los niveles educativos con uso de audios, imágenes y videos.</li> <li>✓ Facilita la implementación de la gamificación como estrategia didáctica.</li> <li>✓ Genera motivación y crea competencias de una manera sana y divertida.</li> <li>✓ Las actividades interactivas ayudan a crear entornos de trabajo más dinámicas.</li> <li>✓ Algunas actividades sirven para fortalecer las clases, evaluar y reforzar aprendizajes.</li> <li>✓ Permite exportar el resultado de los informes en una tabla de Excel.</li> <li>✓ Las actividades proporcionan una retroalimentación inmediata.</li> <li>✓ Fomenta la evaluación continua para lograr que el estudiante alcance un determinado nivel de conocimientos y competencias.</li> <li>✓ Aumenta la participación de la construcción de conocimientos</li> <li>✓ Participación del docente y estudiante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Para algunas actividades es necesario el uso de parlantes y micrófono.</li> <li>✓ La carga de imágenes o audios muchas veces son difíciles si no, se encuentran en el formato adecuado.</li> <li>✓ Algunas actividades son limitadas en su uso.</li> <li>✓ Posterior a la descarga, no permite modificar los recursos.</li> </ul>

Es importante destacar que en el informe de actividad en Excel se refleja la fecha en la que los estudiantes ingresaron a la actividad, los resultados y el tiempo que emplearon. Sin embargo, para poder ver las preguntas en las que fallaron se requiere de una cuenta de pago.



Una nueva actualización de la plataforma suscitada en el mes de octubre brinda la opción de duplicar las actividades creadas por otros usuarios y editarlas. Al utilizar Educaplay se obtienen muchas ventajas, no solo apoyan en el proceso de enseñanza-aprendizaje sino también aligeran la carga del docente al evaluar y reforzar los conocimientos impartidos.

#### **1.1.4. Actividades de Educaplay**

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

Las actividades presentan un ranking de los resultados, en palabras de Riestra (2020), Educaplay establece elementos de juegos como puntos y rankings, estas funcionalidades posibilitan a los estudiantes a esforzarse para posicionarse entre los diez primeros, creando un modelo de competencia sana entre todos. Además, fomenta la participación, motivación y favorecen los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

##### **a) Mapas interactivos**

Actividades como la de mapa interactivo, brinda la oportunidad de identificar a partir de una imagen una serie de puntos, que fueron definidas. Esta actividad beneficia a los estudiantes favoreciendo el aprendizaje visual, la memorización y permite desarrollar la habilidad de reconocer elementos en un gráfico (Olmos et al., 2014). Puede ser utilizada en diferentes asignaturas, específicamente en Estudios Sociales, se emplea para ubicar nombres en los mapas, ubicar lugares a partir de nombres, repasar vocabulario y mejorar la evaluación de aprendizajes.

#### **Figura 2**

*Ejemplo de la actividad “mapa interactivo”*



##### **b) Crucigramas**

Para resolver esta actividad, el usuario debe completar las respuestas en forma horizontal o vertical mediante pistas: definiciones, imágenes y sonidos. Para Kumar et al.

(2015), la elaboración de los crucigramas permite a los docentes destacarse como personas creativas e innovadoras, y ayuda a los estudiantes a desarrollar el pensamiento crítico, la capacidad de análisis y promueven la búsqueda intensa de estrategias para resolución de problemas. Valencia & Pineda (2018), plantean otros beneficios así, por ejemplo: mejoran la retención de información y la atención de los alumnos al desarrollar habilidades y destrezas y promueven la concentración.

### Figura 3

*Ejemplo de la actividad “crucigrama”*



### c) Completar

Es una de las actividades más sencillas de la plataforma como una buena herramienta para reforzar el lenguaje, en niveles superiores su nivel de dificultad puede ser más complejo, al momento de ordenar una frase con palabras sueltas, lo cual ayuda a mejorar la argumentación en textos. De acuerdo con Rizzo (2019), la actividad de completar es agregar las palabras que faltan en un párrafo o en una frase, que previamente han sido eliminadas. Por lo tanto, sirve para evaluar en los estudiantes la capacidad para interiorizar conceptos cortos o largos, a fortalecer sus ideas y recordar contenidos.

### Figura 4

*Ejemplo de la actividad “completar”*



### d) Diálogo

Para Dias et al. (2021), permite crear una secuencia de diálogo entre dos a tres participantes a través de mensajes de texto y audio. Los diálogos podrán ser grabados

dependiendo del rol del personaje que asume cada participante. De acuerdo con Espinoza (2021), esta actividad es muy útil para afianzar la comunicación entre pares, permite escuchar y leer los diálogos sobre un tema en específico, y su finalidad es reproducir de manera correcta la pronunciación. Por lo que, con la aplicación de este recurso se busca consolidar en los participantes el intercambio de opiniones, dominio de la expresión oral y perfeccionar su pronunciación mejorando su comunicación.

### Figura 5

*Ejemplo de la actividad “diálogo”*



### e) Dictado

Los dictados, son una de las estrategias educativas esenciales para el aprendizaje en las áreas de Lengua y Literatura, ayuda a la retención y asimilación de conceptos y, al desarrollo de la comprensión oral y escrita de las ideas. En esta actividad, se reproduce de manera escrita o se escribe exactamente el párrafo o texto que el usuario, docente o facilitador indica (Quimbayo & Sanabria, 2017).

Permite reemplazar la forma tradicional de realizar un dictado, permitiendo al estudiante escuchar repetidamente el audio y ejercitarse para mejorar su escritura, siendo esta actividad muy recomendada para los primeros niveles escolares (Espinoza, 2021). Es importante que, al momento de dictar, se tome en cuenta las pautas gramaticales y ortográficas, como el uso de mayúsculas y el uso de signos de puntuación o exclamación.

### Figura 6

*Ejemplo de la actividad “dictado”*



## f) Ordenar palabras

Es una actividad que se utiliza para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes y recordar la estructura de la oración. Consiste en formar frases u oraciones gramaticalmente correctas a partir de palabras que no forman una oración coherente, pues se presentan de manera desordenada, para resolver se pueden agregar pistas de audios y textos. Dias et al. (2021), señala que ésta permite desarrollar en los estudiantes habilidades cognitivas y crea entornos de cooperación entre pares cuando se trabaja grupalmente.

### Figura 7

*Ejemplo de la actividad “ordenar palabras”*



## g) Ordenar letras

De acuerdo con Quimbayo & Sanabria (2017), consiste en descubrir una palabra a partir de letras que se presentan desordenadas. Las actividades de ordenar letras ayudan a mejorar la formación de palabras en los niveles más pequeños de escolaridad, a aprender la pronunciación correcta de las letras y reflexionar sobre las distintas combinaciones que se pueden realizar. Jiménez (2021), señala que el propósito que persigue esta actividad es que los estudiantes aprendan nuevas palabras, de tal manera que se integren en su vocabulario y que, además, amplíen su capacidad lingüística.

### Figura 8

*Ejemplo de la actividad “ordenar letras”*



## h) Adivinanzas

En la opinión de Trimiño et al. (2016), son una fuente de motivación a la hora de descubrir la interrogante planteada, desarrollando la habilidad de discriminación de términos, pudiendo clasificar y abstraer la información para resolverla. Citando a Rizzo (2019), en esta actividad se debe averiguar una palabra a partir de pistas: audios, imágenes y textos, que faciliten su descubrimiento, sin embargo en la medida que se adivine con la mayor cantidad de pistas, menor será el puntaje. Las adivinanzas, pueden ser empleadas como actividad inicial de la clase para descubrir el tema, y al final para retroalimentar el conocimiento adquirido. Fortalecen el vocabulario, fomentan la imaginación, incentivan el interés por aprender y captan la atención de los estudiantes.

### Figura 9

*Ejemplo de la actividad “adivinanzas”*



## i) Sopa de letras

En esta actividad, se presenta una serie de letras dispersas dentro de un cuadrado o rectángulo, las palabras a buscar pueden presentarse de manera; horizontal, vertical o en otras direcciones. Desde el punto de vista de Guzmán (2018), se encarga de motivar al estudiante en conocer el tema de estudio y al docente le permite saber acerca de los conocimientos previos que tienen sus alumnos.

Alejandre (2020), menciona algunos beneficios como: el desarrollo de la capacidad para resolver problemas, la capacidad espacial; mejora la memoria visual y la concentración; ayuda a captar la atención de los educandos; amplía su vocabulario, por ende, resulta ser una manera útil de comprobar los conocimientos adquiridos.

**Figura 10**

*Ejemplo de la actividad “sopa de letras”*



### **j) Test**

El Test, permite generar una lista de preguntas con opciones de respuesta escritas; cortas, largas y múltiples. En su aplicación, las interrogantes se pueden presentar de manera secuencial y aleatoria, y a su vez se puede retroceder a preguntas anteriores para realizar correcciones si fuese necesario. Ceballos et al. (2016), señala que esta actividad permite retroalimentar y evaluar los conocimientos, contiene recursos audiovisuales que ayudan a disminuir la tensión al realizar una prueba, fomentando la lúdica a través de la interacción. Para Espinoza (2021), aporta significativamente en el proceso evaluativo dado que cambia la manera de evaluar haciéndolo más dinámico.

**Figura 11**

*Ejemplo de la actividad “test”*



### **k) Presentación**

Permite crear una secuencia de diapositivas que puede integrar texto, imágenes o vídeos, incluidos los contenidos disponibles en línea como YouTube (Araujo & Marques, 2018). A partir de ésta, se pueden presentar de manera estructurada los temas de clase, transmitiendo la información necesaria y sirviendo de apoyo para la comprensión y refuerzo de los conocimientos. En palabras de (Alejandre, 2020), las presentaciones de Educaplay sirven para exponer información relevante sobre un tema, y proyectar contenidos de una forma didáctica y visualmente atractiva.

**Figura 12**

*Ejemplo de la actividad “presentación”*

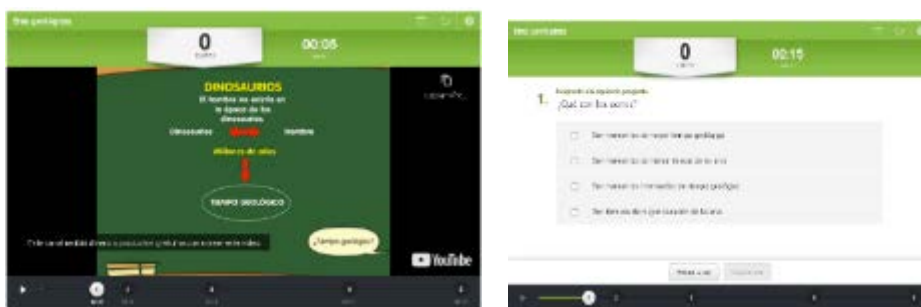


### **l) Video Quiz**

En esta actividad, se configura una serie de videos cortos y a su vez, se intercalan algunas preguntas al final de cada reproducción. Real (2019), expresa que estos no solo son fuente de información sobre un tema, sino que brindan interrogantes y recrean dinámicas, incentivando el interés y atención de los estudiantes. Citando a Espinoza (2021), el sitio web que contribuye a la actividad video quiz es YouTube, sin embargo, los usuarios pueden subir sus propios videos a la plataforma y realizar las preguntas en las secuencias seleccionadas. Por lo tanto, es una actividad interactiva en la cual los estudiantes deben centrar su atención para responder las preguntas, favoreciendo la retención y asociación de los conocimientos. Además de ello, evalúa los contenidos de manera lúdica proporcionando una retroalimentación inmediata.

**Figura 13**

*Ejemplo de la actividad “video quiz”*



### **m) Relacionar**

En este tipo de recurso, se debe agrupar los elementos al grupo que pertenece (Olmos et al., 2014). Se clasifica una serie de palabras para organizarlas correctamente, en su elaboración se pueden realizar diferentes modalidades; encontrar parejas, clasificar los términos en distintos grupos o señalar solo las pertenecientes a una categoría. En esta actividad, los estudiantes pueden desarrollar la destreza de asociar los términos que forman parte de un determinado grupo. Es una actividad importante, ya que permite relacionar las

diferentes categorías que se presentan con sus respectivos elementos, como por ejemplo en estudios sociales; agrupar las provincias de cada región.

### Figura 14

*Ejemplo de la actividad “relacionar”*



### n) Relacionar columnas

Para relacionar columnas, se crean parejas de elementos, seleccionando un elemento de cada columna, estas pueden ser texto, audio o imágenes (Araujo & Marques, 2018). Es un material similar a la de unión de flechas o emparejados, permitiendo al estudiante asociar los distintos conceptos con sus definiciones y, poner en práctica habilidades como organizar ideas y enlazar cuestiones con sus respectivas respuestas.

### Figura 15

*Ejemplo de la actividad “relacionar columnas”*



### ñ) Relacionar mosaicos

Permite crear un juego en el que hay que identificar el elemento que compone un par, o relacionar parejas de elementos. Al momento de crear el recurso, el usuario puede configurar que los elementos o contenidos puedan ser visibles o de forma oculta. La cual sirve para desarrollar una habilidad memorística en los estudiantes. Al utilizar la opción de elementos ocultos, en palabras de Ceballos et al. (2016), se fortalece las capacidades de asociación de elementos, observación, lógica y memoria. En esta actividad se empareja elementos que tengan relación el uno con el otro, por ejemplo; palabras de sinónima, antonimia, conceptos y definiciones, entre otros.



**Figura 16**

*Ejemplo de la actividad “relacionar mosaicos”*



**o) Ruleta de palabras.**

Esta actividad está inspirada en un concurso de televisión, en el que el jugador, en este caso el estudiante debe acertar el mayor número de letras que conforma la ruleta (Extremera et al., 2020). Consiste en adivinar una palabra por cada una de las letras del abecedario a partir de pistas: audio o imagen. Cabe aclarar que las palabras por adivinar contienen la letra al inicio y que dicha letra forma parte de ella en cuestión.

Alzaga (2020), da a conocer que las ruletas de palabras creadas en Educaplay, son aplicables en todas las fases del proceso de enseñanza-aprendizaje; en el inicio para la detección de conocimientos previos, en el desarrollo de la clase, para mantener la motivación y al final como actividad de cierre, permitiendo al participante asimilar el nuevo conocimiento. Al ser un recurso completamente flexible, proporciona una alternativa para la evaluación de aprendizajes de unidades pedagógicas y refuerzo de conocimientos.

**Figura 17**

*Ejemplo de la actividad “ruleta de palabras”*



**p) Froggy Jumps**

Este juego se agregó a la plataforma el 10 de diciembre del 2021, presenta un diseño atractivo y entretenida que captará la atención de los estudiantes. Esta versión de froggy jumps, permite crear una lista de preguntas y respuestas combinando texto, imágenes y audio. El representante de este juego es un sapo, que debe llegar hasta la orilla contestando todas las interrogantes. Para resolver, el usuario selecciona la casilla que contiene la

respuesta correcta antes de que se acabe el tiempo de la pregunta y en el caso, de que se acabe el tiempo o selecciona la respuesta incorrecta, el sapo se hundirá en el agua y perderá una vida.

## Figura 18

*Ejemplo de la actividad “froggy jumps”*



### 1.1.5. Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje

La utilización de Educaplay en el proceso educativo, de acuerdo a Collaguazo & Barba (2017), “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” (p. 117). La implementación de la plataforma en los procesos educativos repercute positivamente en el aprendizaje de los estudiantes, al aumentar el interés y motivación del alumno, de una forma activa.

En palabras de Manrique & Uc (2020), Educaplay favorece un mejor desempeño en el aprendizaje integral de los estudiantes y las actividades desarrolladas a maneras de juegos interactivos permiten a los estudiantes demostrar sus capacidades y conocimientos y, a su vez adquieren aprendizaje significativo. Collaguazo & Barba (2017), refieren que el uso esta plataforma en las aulas contribuye al aprendizaje de enfoque constructivista al brindar una gama de recursos para tratar los contenidos de las unidades pedagógicas y para despertar el espíritu creativo en los estudiantes y maestros. Además, permite las interacciones comunicativas entre profesores y alumno generando una buena convivencia.

Educaplay posee múltiples beneficios, para Espinoza (2021), ayudan a innovar el desempeño docente, promueven la participación y la construcción de conocimientos, desarrollan su autonomía, despiertan el interés por aprender y ofrecen aprendizajes flexibles al ritmo de los discentes. Permite la reflexión y la argumentación en el proceso de aprendizaje, que apoyan en una enseñanza más personalizada atendiendo las características que presenta el alumnado. Para Solórzano (2021), tiene un aporte significativo al fomentar la motivación permitiendo desarrollar en los educandos competencias claves para su formación académica.

Desde la posición de Alejandre (2020), las actividades de Educaplay, no solo motivan a los estudiantes, sino que también apoyan en la transmisión de conocimientos, logrando cambiar la tradicional forma de enseñar y aprender. Es valioso para estimular la

autoconfianza, desarrollar las capacidades y habilidades en los educandos a partir de la abstracción de la información mediante el uso de los juegos interactivos.

De acuerdo con Espinoza (2021), al utilizar la plataforma en los procesos de enseñanza-aprendizaje se pretende reducir el uso de material concreto, como ; libros físicos y cuadernos, por lo que el contenido de las clases se presenta en actividades, como las presentaciones para profundizar y explicar los temas. La importancia de Educaplay, radica en la ayuda que brinda para trabajar de diferentes formas las temáticas propuestas utilizando actividades como las ruletas de palabras, crucigramas, sopa de letras, video quiz entre otros.

Las actividades como el test, relacionar columnas o froggy jumps se las puede emplear para evaluar los aprendizajes. De acuerdo a los autores (Jiménez, 2021; Rosero, 2021), Educaplay sirve como una herramienta evaluativa, encaminada a mejorar el proceso formativo, sirviendo de soporte a través de la retroalimentación de los contenidos. Por ende, es considerado un medio didáctico útil para evaluar los saberes y monitorear el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

#### **1.1.6. Educaplay en el aprendizaje de estudios sociales**

Las clases de estudios sociales deben concebirse desde una perspectiva dinámica, por el hecho de que el estudiante es el protagonista de la clase, razón por la cual en el proceso de enseñanza-aprendizaje se debe integrar recursos didácticos como la plataforma educativa Educaplay que ayude a mejorar y fortalecer los resultados de aprendizaje. (Suárez, 2017) refiere que, en la educación, esta plataforma ha revolucionado la forma tradicional de aprendizaje al ser un recurso novedoso, que permite la interacción del estudiante con la tecnología; en los docentes genera resultados significativos en el proceso de enseñanza al emplear actividades para evaluar y retroalimentar los saberes.

Jiménez (2021), en su investigación sobre la aplicación de Educaplay en Estudios Sociales señala que la plataforma:

Favorece el desarrollo de destrezas y capacidades en los estudiantes, de tal manera que los educadores tienen otra alternativa para llevar a cabo el proceso de aprendizaje en las diferentes áreas del currículo, evitando la forma tradicional de llevar la labor áulica y despertando en los estudiantes la motivación por construir sus conocimientos. (p. 35)

En la presente investigación se busca integrar Educaplay como recurso didáctico en estudios sociales. Permite crear ambientes de trabajo más apacibles y hacen del aprendizaje una experiencia motivadora. De acuerdo a Ávila et al. (2018), esta asignatura al abarcar múltiples contenidos teóricos, necesita el empleo de estrategias diversificadas, cuya finalidad es que, el estudiante sea el constructor de su propio conocimiento a través de la asimilación de nueva información, transformando y reestructurando la información previa. Es así, que Educaplay al ofrecer una variedad de recursos permite transformar las clases magistrales en clases más activas, dinámicas y novedosas para los estudiantes.

Con la aplicación de Educaplay en estudios sociales, se busca lograr un aprendizaje lo más significativo posible en los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán, debido a que esta asignatura trata temáticas poco manipulables y tangibles que para los estudiantes están lejos de su propia realidad. Para Quito & Tenezaca (2021), “Dentro de la asignatura de Estudios Sociales el implemento de la plataforma de Educaplay, promueve mayor participación de los estudiantes y a su vez muestran interés por esta materia a través del juego” (p. 82).

Alvarado (2018), en su trabajo de investigación sobre software educativos para estudios sociales, empleó Educaplay para evaluar los conocimientos adquiridos de una unidad temática, refiriendo que la plataforma “sirve para orientar al estudiante en torno a la comprensión y asimilación de los contenidos del tema” (p. 60). Además, señala que Educaplay es un recurso didáctico que facilita la evaluación de esta asignatura, donde el estudiante pone a prueba su capacidad de identificar, analizar, conceptualizar o relacionar dependiendo de la actividad que realice.

Jiménez (2021), recomienda desarrollar actividades en Educaplay como recurso didáctico para estudios sociales, puesto que estas permiten presentar contenidos interactivos mediante la combinación de audios, videos, textos e imágenes, facilitando el aprendizaje de los estudiantes, captando su interés y ofreciendo un refuerzo de sus conocimientos. Las actividades que sugiere el autor en esta asignatura son crucigramas, dictados, sopa de letras, mapas interactivos, test, ordenar palabras y letras y diálogos, para reforzar temas.

Por ende, las investigadoras toman en consideración las siguientes actividades como las que más se acoplan en el aprendizaje de estudios sociales: mapa interactivo, crucigramas, sopa de letras, relacionar columnas y mosaicos, ordenar letras y palabras y ruleta de palabras; por ejemplo, esta última sirve para evaluar los conocimientos de las unidades didácticas y para reforzarlos.

## **1.2. Aprendizaje de Estudios Sociales**

Para hablar de aprendizaje de Estudios Sociales, es necesario conceptualizar “aprendizaje” y “estudios sociales”.

### **1.2.1. Aprendizaje**

Es la modificación permanente de nuestra conducta o forma de pensar a través de la experiencia (Muñoz, 2013). En el aprendizaje, el sujeto procesa y organiza la información de manera selectiva, en la cual intervienen tres fases: adquisición, transformación y evaluación de los contenidos (García et al., 2015). Por consiguiente, el aprendizaje es un proceso que se basa en la apropiación de conocimientos, habilidades, destrezas o la asimilación de cualquier tipo de información.

Desde el enfoque constructivista, se define al aprendizaje como un proceso en el que el sujeto participa activamente en la construcción de las nuevas ideas o conceptos. Permite al estudiante, experimentar mediante algo nuevo con el propósito de generar un conocimiento

confiable, para ello se necesita que el discente se involucre dentro del medio ambiente para aprehender nuevos conocimientos (Sáez, 2018). Por lo tanto, el constructivismo sustituye al aprendizaje memorístico por uno más significativo, la integración de nuevos saberes se dará de forma continua en la cognición de los alumnos, a la vez que se relacione el conocimiento previo con la nueva información.

### **1.2.2. Estudios Sociales**

El área de ciencias sociales en la educación ecuatoriana busca formar ciudadanos conscientes de la realidad en la que viven y de su rol como sujetos de una sociedad, con la finalidad de que asuman compromisos y sean agentes de cambios para el país (Ministerio de Educación, 2016a). De acuerdo a lo estipulado en el currículo de educación general básica elemental, tomando en cuenta alternativas didácticas y pedagógicas que atienden a las necesidades del educando en base a los niveles de complejidad, en relación con las fases de desarrollo mental de los diferentes grupos sociales y su situación, las ciencias sociales adoptan el nombre de estudios sociales (Ministerio de Educación, 2016a).

“Los Estudios Sociales, es el término con el cual se designa, en la mayoría de redes curriculares de Educación Básica al conjunto de materias propias de las Ciencias Sociales adaptadas a la enseñanza básica” (Valverde et al., 2018, p. 4). Según lo plantea el Ministerio de Educación (2016a), en la educación general básica, los contenidos de estudios sociales fueron estructurados según el desarrollo evolutivo de los estudiantes, con temas que van de lo simple a lo complejo, de lo fácil a lo difícil y de lo concreto a lo abstracto.

En los primeros años de educación general básica, esta asignatura se constituye en un núcleo fundamental para el aprendizaje de los niños en la comprensión de temas que serán aprendidos en niveles posteriores, por ello se debe potenciar esta materia, proponiendo recursos didácticos como Educaplay que permitan a los estudiantes lograr una mejor comprensión de los contenidos.

En Estudios Sociales, principalmente se debe conocer y practicar los valores, conocer nuestra identidad y nuestros derechos en la sociedad, por lo que cada institución debe contar con recursos novedosos promoviendo el interaprendizaje. Para Peralta & Guamán (2020), esta materia tiene como propósito, el análisis de la sociedad en su marco geográfico para entender las particularidades sociales, económicas, de valores e institucionales dentro de las Ciencias Sociales. Por ello, los docentes deben utilizar otras alternativas como son los recursos didácticos digitales para lograr desarrollar de manera eficiente las destrezas y habilidades que les permita interpretar; los hechos sociales, económicos, políticos y culturales en su contexto.

La asignatura de estudios sociales se encarga de incluir ciudadanos responsables, conscientes de su rol en la comunidad y su capacidad para transformar las circunstancias problemáticas en convivencias armónicas e interculturales. De acuerdo a Pallo (2021), tiene dos propósitos principales; el primero es preparar al estudiante para que sea parte de la sociedad y, el segundo es ayudar a los estudiantes a desarrollar el pensamiento racional y crítico para que planteen soluciones por el bienestar de la población.

### **1.2.3. Importancia del aprendizaje de estudios sociales**

En visión de Alvarado (2018), el aprendizaje de estudios sociales es importante para la educación ecuatoriana dado que permite a los estudiantes conocer acerca de la vida de cada persona en el tiempo, como las culturas y tradiciones han persistido por generaciones, conocer los hechos suscitados en el pasado y, a valorar los aportes de quienes nos han precedido. Comprender el desarrollo de toda una sociedad, conociendo su historia a través del tiempo y además ayuda a los educandos a ser capaces de tomar decisiones basadas en el bien común, siendo personas integrales, democráticas en un contexto multicultural.

El aprendizaje de estudios sociales abre la posibilidad al alumnado de comprender quienes son, hacia dónde van, su papel en la sociedad, sus expresiones culturales y sus valores morales y cívicos. En palabras de Figueroa (2020), los estudios sociales son fundamentales para que los discentes comprendan su identidad, descubrir que quieren ser en un futuro, y en dónde quieren vivir. También promueven el entendimiento y la participación en situaciones que requieren la práctica y ética que afrontan tanto sus comunidades como a nivel global. En este sentido, se debe dar prioridad, el uso de recursos didácticos digitales que promuevan la interacción, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas.

Barrantes citado en Peralta & Guamán (2020), enfatiza que la enseñanza y aprendizaje de estudios sociales se basa en procesos interpretativos de hechos sociales, en la construcción de la identidad, que ayudan a explicar u conocer la humanidad; antecedentes para comprender el pasado y presente, con apoyo de la geografía, historia y la cívica, intercedidas por el reconocimiento de los derechos humanos y orientadas a un enfoque humanista concurrendo de manera global y organizada en el acercamiento a la experiencia del sujeto con el entorno, su cultura y valores.

Su aprendizaje brinda la oportunidad de comprender la cultura, dando paso a la reflexión y aportes que enriquecen el conocimiento, permitiendo analizar los hechos que han acontecido a través de los años. Al estudiante no sólo se le debe orientar en las áreas de los saberes, si no que resulta fundamental que aprenda el saber ser, el saber hacer y el saber convivir en sociedad. Más allá de memorizar y repetir los conocimientos adquiridos, aprender estudios sociales supone comprender la historia para tener amor a la patria, y una convivencia pacífica, así como entender la parte cultural de nuestro país, abarcando aspectos sociales y políticos que se suscitan.

Una forma de efectivizar el aprendizaje de estudios sociales es la integración de las herramientas TIC, en virtud de los beneficios que conceden para el desarrollo de contenidos en forma interactiva y vivencial. Por ello, el docente de esta asignatura debe aplicar una gran variedad de estrategias diversificadas que ayuden al estudiante en la capacidad de pensamiento crítico, estimular un aprendizaje significativo, y por consiguiente mejorar las estrategias de enseñanza.

Se pretende para ello, implementar Educaplay en estudios sociales, para innovar y reorganizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ende, esta plataforma permite a los

estudiantes aprender de una forma diferente y divertida, es decir que aprendan mediante el juego; el docente deberá despertar la creatividad y captar el interés en los discentes, impartiendo los contenidos que deseen trabajar y elaborando recursos interactivos para cumplir con los objetivos planteados propiciando una completa formación académica.

#### **1.2.4. Didáctica de las ciencias sociales**

La didáctica tiene la finalidad de optimizar los métodos, técnicas y herramientas involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En palabras de Santivañez (2017) es una ciencia basada en la praxis de la pedagogía conformada de fundamentos de investigaciones, propuestas teóricas y prácticas que atienden a estrategias de enseñanza, del aprendizaje, y la aplicación curricular de los recursos educativos. En la construcción de esta visión es necesario entender “la importancia del cambio y la renovación de los aspectos metodológicos que le conciernen a la didáctica, en función de las transformaciones sociales que imponen resultados y satisfacción” (López & Pérez, 2018, p. 8).

Para (López & Pérez, 2018), la preocupación por la didáctica considerada como ciencia no resulta fortuito:

Está vinculado con la complejidad del mundo, con la necesidad de formación del talento humano para garantizar el desarrollo, con la aparición de nuevos problemas y conflictos y la persistencia de otros, con el insistente reclamo del derecho a la educación y la proximidad a la sociedad del conocimiento. (p. 6)

La didáctica de las ciencias sociales, para Martínez & Quiroz (2012), debe procurar que las prácticas ciudadanas trasciendan en la realidad que presenta cada país, dotando a los educandos de habilidades como el pensamiento crítico frente a los problemas que se suscitan. Busca promover el aprendizaje de los estudiantes a través de prácticas ciudadanas que ayuden a concientizar e inculcar ese deseo por cambiar la realidad de la sociedad.

De acuerdo con Rossi de Defagot (2019), es una disciplina que recoge lo teórico y lo práctico que permite al maestro buscar las estrategias o alternativas que faciliten el aprendizaje de estas ciencias. Estos materiales deben proporcionar a los estudiantes el entendimiento de los fenómenos sociales, de la historia del hombre y reconocer valores que faciliten la supervivencia y convivencia en sociedad, siendo miembros activos de su comunidad.

#### **1.2.5. Métodos y estrategias de enseñanza en el área de ciencias sociales**

De acuerdo a Peralta & Guamán (2020), una de las estrategias más utilizados en la enseñanza -aprendizaje de las ciencias sociales es el método expositivo, en donde prima el uso del texto y la memorización. Sin embargo, los expertos recomiendan utilizar las actividades interactivas y tareas didácticas, tal como lo establece Gómez et al. (2021), existe una gran variedad de estrategias para la enseñanza de Estudios Sociales, pero especialistas recomiendan los métodos activos entre ellas la gamificación.

En visión de Peralta & Guamán (2020), el método activo se enfoca más en la actividad del estudiante que, en los contenidos, lo cual supone cambiar la forma de planificar, a través de actividades interactivas como recurso didácticos, para promover la participación del alumnado y la forma de evaluar los contenidos, respondiendo a la perspectiva constructivista.

Es decir, se requiere romper con los esquemas ortodoxos que, durante muchos años han estado presentes en la manera de enseñar y aprender las ciencias sociales, otorgando nuevas funciones tanto al docente como al estudiante. El primero, asume el papel de intermediario, facilitador y orientador dentro del proceso de aprendizaje, fomentando la participación, la interacción con sus demás compañeros, el desarrollo de la imaginación y pensamiento crítico e interpretación. Mientras que el segundo, asume la responsabilidad de realizar las tareas propuestas direccionadas a la solución de problemas.

Una de los métodos activos es la gamificación, para Ordoñez et al. (2021), es el empleo de recursos digitales dentro del proceso educativo, que facilitan la adquisición de contenidos y el desarrollo de meta-competencias En la actualidad, se cuenta con una amplia variedad de herramientas de gamificación que pueden ser utilizadas para la enseñanza y aprendizaje de estudios sociales, de acuerdo a Ottati (2021), tenemos: Google earth, Socrative, Educaplay, Mi atlas, Classdojo, Kahoot, Learning Apps y Quizziz entre otros, que permiten al docente diseñar recursos interactivos en función de las necesidades de los estudiantes.

Es así, como Educaplay además de ser una plataforma educativa, es considerada como una herramienta de gamificación. En palabras de Rodríguez (2021), implementar la gamificación en la plataforma Educaplay como estrategia didáctica es innovadora tanto para docentes y estudiantes, dado que permite motivar a los estudiantes a través de juegos interactivos donde aprenden y se divierten mientras realizan las actividades, obteniendo resultados significativos, afianzando los conocimientos.

#### **1.2.6. Recursos didácticos en el área de ciencias sociales**

Según el Ministerio de Educación (2016a), en el nivel de EGB, deben realizarse esfuerzos especialmente didácticos para que las ciencias sociales doten a los estudiantes de las principales herramientas mentales para desarrollar competencias y fomentar la capacidad para cuestionar la realidad del país. Por ende, es preciso cambiar las ideas clásicas de cómo enseñar estudios sociales, realizando una modificación en la estructura pedagógica, empleando nuevos recursos didácticos y dinámicas atendiendo al avance de la tecnología y al requerimiento del currículo.

Para la enseñanza de esta asignatura, se ha utilizado comúnmente los libros de texto, diapositivas, mapas, globos terráqueos y videos, para Sánchez (2017), los profesores tienden a confiar más en los recursos tradicionales como los mapas, libros y atlas, y en el recurso tecnológico como el uso de paquete multimedia como el Power point. Los docentes de estudios sociales tienen a su alcance el libro de texto como material didáctico que incluye contenidos en base al currículo establecido, pero debe combinarlas o hacer uso de otro tipo



de técnicas innovadoras con uso de las TIC, como los recursos didácticos digitales para atender las características y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

Cabe resaltar, que de acuerdo a Merchán & Leguizamón (2021), los recursos digitales no solo sirven como herramientas educativas, sino que son considerados como elementos didácticos para captar la atención de los educandos, en la aplicación de las distintas actividades. La utilización de este tipo de recursos en estudios sociales busca obtener resultados eficaces en el aprendizaje de los estudiantes.

La utilización del material o recurso didáctico que utilice el docente en el proceso enseñanza es la diferencia en mejorar la enseñanza, los recursos didácticos digitales motivan, y le hace agradable este proceso al educando, además se hace significativo el aprendizaje de la materia de estudios sociales. (Espinoza & Morelva, 2018, p. 1)

Salazar (2019), refiere que el motivo para integrar los recursos digitales en la enseñanza de estudios sociales es para trascender del modelo tradicional a un modelo que permita al estudiante ser sujeto activo del aprendizaje e instruirse de forma lúdica. Sin embargo, Flores & León (2021), refieren que “para pasar de la enseñanza tradicional que se imparte en las aulas, donde las únicas herramientas utilizadas suelen ser los textos escolares y cuadernos de tareas, a una enseñanza aprendizaje donde los recursos digitales cobren protagonismo es complejo” (p. 15).

Para lograr esto, es necesaria la actualización y capacitación en materiales digitales con uso de las TIC para brindar entornos de aprendizaje más significativos y lograr que los estudiantes se sientan cómodos en las clases de estudios sociales, alcanzando un dominio óptimo de los conocimientos y destrezas que se planteen. Uno de estos recursos didácticos con grandes beneficios, y de fácil acceso para utilizar en esta asignatura, es Educaplay, que según Morales (2021), es un recurso digital que facilita la creación de actividades lúdicas para brindar ambientes de trabajo más atractivos. El empleo de la plataforma como recurso didáctico en estudios sociales, busca ser un apoyo para la asimilación de conceptos, resolución de problemas y el análisis reflexivo de los contenidos.

## CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES

### 2.1. Tipos de investigación

La presente investigación es de naturaleza mixta (López et al., 2019), esta permite “integrar estrategias y procedimientos de otro enfoque de investigación para estudiar un mismo objeto” (Ruíz, 2008, p. 19). Se entiende como un proceso de recopilación, observación y fusión de los métodos cuantitativos y cualitativos para entender un problema en específico.

En el enfoque cuantitativo es necesario el uso de paquetes informativos para construir mediciones confiables que permitan el análisis estadístico de los resultados. En el marco de esta investigación, el diseño fue de tipo descriptivo (Lucio & López, 2015), porque se detallaron con precisión las características más importantes del objeto a investigar (R. Hernández et al., 2014). Y, sobre la investigación cualitativa (Grove et al., 2019, p. 20), “utilizada para describir las experiencias y situaciones de la vida y darles un significado”.

### 2.2. Métodos, técnicas e instrumentos de investigación

#### 2.2.1. Métodos generales de investigación

- a) **Inductivo:** es un proceso mediante el cual se llega a conclusiones generales a través de los antecedentes. Sirvió para realizar un estudio detallado de los elementos particulares acerca de la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de establecer conclusiones generales y desarrollar una guía didáctica dirigida a los docentes.
- b) **Deductivo:** se inició de lo general hacia lo particular; una vez realizada la investigación sobre Educaplay como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la deducción se propuso el diseño de una guía didáctica que recoge todos los elementos característicos de la plataforma que permita mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- c) **Sintético:** se lo ha aplicado en la elaboración del marco teórico debido a que se realizó una búsqueda amplia referente a la plataforma Educaplay, y una vez revisada la información se pudo sintetizar en el marco teórico aquellos aspectos más relevantes del tema de estudio.
- d) **Analítico:** en términos generales, este método parte de lo complejo a lo simple. Permitted desglosar el tema de estudio en diferentes variables e indicadores, de tal manera que sirvieron para la construcción de preguntas destinadas a la encuesta y una vez recolectada la información se analizó el resultado y se comparó con la teoría existente.

### 2.2.2. Técnicas de investigación

- a) **Encuesta:** como parte de la investigación cuantitativa (Obez et al., 2018), la encuesta según menciona Alvira (2011), es una técnica de recopilación de información mediante un cuestionario que se emplea a varias personas o un informante, cuyas opiniones interesan al investigador. Esta se aplicó a los docentes de EGB elemental y media de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” ambiente 1, en la tercera semana del mes de mayo del 2021 por medio de la plataforma virtual de creación de formularios “Google forms”.
- b) **Entrevista:** La aplicación de esta técnica (Obez et al., 2018), en la investigación cualitativa permite interactuar con los actores principales para obtener información esencial del entorno. La entrevista según (Palella & Martins, 2012), busca proporcionar datos sobre un tema mediante una conversación que se realiza entre el investigador y el entrevistado; la intención es obtener información relevante de los participantes. La entrevista fue aplicada a 7 estudiantes de cuarto grado de EGB mediante la plataforma Teams, realizada por las investigadoras durante la primera semana del mes de junio del 2021.
- c) **Documental:** La técnica documental (Baena, 2014; Lucio & López, 2015), es una parte fundamental de un proceso estructurado de investigación científica considerándose en una estrategia operacional donde se evidencia y comprende sistemáticamente hechos a partir de la indagación de diferentes documentos.

Se utilizó en la recolección de información, debido a que se conceptualizan las variables de estudio a través de fuentes primarias provenientes de investigaciones universitarias como las tesis de grado y posgrado, artículos científicos, informes, conferencias y libros entre otros (López, 2016). Además, para la fundamentación de los temas se apoyó en fuentes de base de datos proporcionadas por la biblioteca virtual de la Universidad Técnica del Norte y otros centros educativos a nivel nacional e internacional.

### 2.2.3. Instrumentos de investigación

El instrumento de la encuesta que se utilizó para la recolección de datos fue el cuestionario, el cual comprende un documento en el que se redacta de forma sistematizada preguntas de los indicadores de las variables a analizar. Las preguntas pueden ser cerradas, abiertas o semi abiertas, en las que su contenido debe ser coherente y preciso para ser contestadas sin ambigüedades (Palella & Martins, 2012). El cuestionario fue realizado a partir de preguntas cerradas dicotómicas y politómicas; las primeras sólo presentan dos alternativas mientras que la otra presenta tres, cuatro o más alternativas de respuesta (Ñaupas et al., 2018).

El cuestionario para la encuesta se realizó en dos partes. En la primera, se establecen cinco cuestiones para medir la característica demográfica de los participantes sobre el

género, la edad, autodefinición étnica, años de docencia y el nivel educativo de los participantes. Y, en la segunda parte se emplearon diez preguntas estructuradas sobre las variables a investigar. Por otra parte, para la entrevista semi estructurada se estableció una guía de cinco preguntas abiertas, formuladas en un orden específico. Sobre este tipo de entrevista (Ñaupas et al., 2018), se basa en una guía no tan formales ni rígida dado que permite al entrevistador elaborar preguntas destinadas a aclarar la información.

### 2.3. Preguntas de investigación

Las preguntas que corresponde a cada uno de los objetivos planteados en esta investigación son las siguientes:

- ✓ ¿Cuáles son los beneficios de la utilización de plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza- aprendizaje?
- ✓ ¿Utilizan los docentes recursos didácticos como la plataforma Educaplay o qué materiales emplean para la enseñanza de estudios sociales?
- ✓ ¿Qué actividades interactivas de Educaplay ayudarán a fortalecer el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB?

### 2.4. Matriz de operaciones de variables

<b>Objetivos de Diagnóstico</b>	<b>Variables de diagnóstico</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Fuentes de información</b>
Fundamentar mediante una revisión bibliográfica, la utilización de la plataforma Educaplay en el proceso de aprendizaje de estudios sociales.	Educaplay	-Conceptualización -Características -Ventajas y desventajas -Tipos de Actividades -Educaplay en el proceso de enseñanza- aprendizaje -Educaplay en el aprendizaje de estudios sociales	Entrevista Encuesta Documental	Estudiantes Docentes Libros, tesis, artículos científicos

Recopilar información sobre los recursos didácticos para Estudios Sociales que manejan las docentes a partir de la técnica de la encuesta y entrevista.	Aprendizaje de Estudios Sociales	-Aprendizaje -Estudios Sociales -Importancia del aprendizaje de estudios sociales -Didáctica de las ciencias sociales -Métodos y estrategias de las ciencias sociales Recursos didácticos en el área de ciencias sociales	Entrevista Encuesta Documental	Estudiantes Docentes Libros, tesis, artículos científicos
---	----------------------------------	--	--------------------------------------	---

## 2.5. Participantes

La población total de estudio fue 40 personas, entre ellas docentes y estudiantes pertenecientes a la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” ambiente I, ubicada en la provincia de Imbabura, cantón Ibarra en la parroquia El Sagrario.

Dado que la población inicial para la aplicación de la encuesta resultó pequeña, se procedió a trabajar con el 100% de la población de EGB elemental y media, en este caso fueron las siete docentes. Mientras que la muestra seleccionada para la entrevista se realizó conforme lo autorizó la coordinadora, brindando el apoyo de siete estudiantes para la recolección de información.

## 2.6. Procedimiento y plan de análisis de datos

El procedimiento para el desarrollo del proyecto de investigación es el siguiente; una vez elaborado los cuestionarios de la encuesta y entrevista, y validadas por el docente tutor y tres docentes de la carrera de Educación Básica (Ver anexo 3), se emitió el oficio respectivo a la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” (Anexo 4), en donde se solicitó un permiso especial a la rectora para trabajar con la aplicación de los instrumentos de investigación.

El primer instrumento aplicado fue la encuesta a siete docentes de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, que integra un cuestionario elaborado Google Forms con 10 preguntas y sucesivamente compartido a los docentes mediante un enlace. Los datos recogidos se tabularon usando el programa SPSS (Statistical Package for the Social Sciences IBM SPSS 22.0), dado que es de gran utilidad para el ingreso de datos y análisis estadístico. Y, para la entrevista de los estudiantes de cuarto grado se realizó una reunión virtual por la plataforma Microsoft Teams. La información obtenida fue transcrita en el programa Microsoft Word de acuerdo con la fiel grabación realizada por las investigadoras para la interpretación de los resultados.

## CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 3.1. Resultados de las encuestas aplicadas a los docentes

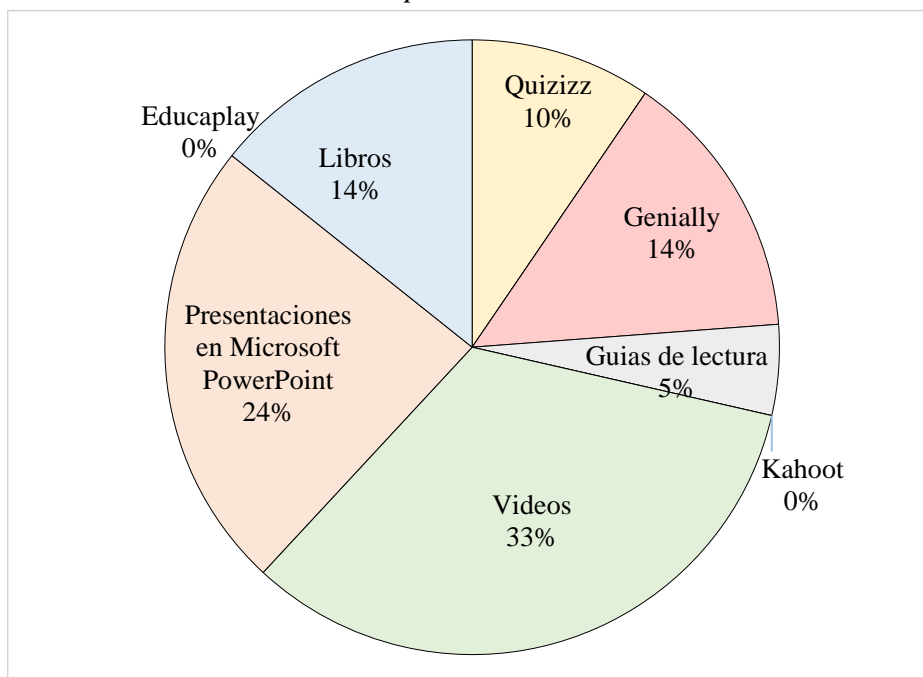
A continuación, se presenta y discute los resultados relacionados a la encuesta aplicada a los docentes de EGB elemental y media de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán ambiente 1.

#### 3.1.1. Datos generales

La edad de las docentes esta entre los 46 a 58 años, el 100% fue del género femenino, técnicamente la población se autodefine en un 85% como mestiza, y el 15% indígena.

**Figura 19**

*Recursos didácticos utilizados para estudios sociales*



Los recursos didácticos más utilizados por las docentes para la enseñanza de estudios sociales son los videos, presentaciones en Microsoft PowerPoint, libros y Genially según los datos proporcionados en la figura 19. Estos datos tienen similitud con la investigación de Alvarado (2018), en el que se pudo evidenciar que la mayoría de los docentes utilizan métodos tradicionales: 40% utilizan libros, 20% presentaciones en power point y el 20% la computadora como recursos didácticos para la enseñanza de estudios sociales.

Los videos, textos y las presentaciones son valiosos como recursos para la enseñanza, sin embargo, no son la única herramienta que se puede implementar en el aula. Desde la visión de Muñoz (2020):

Otra forma de evidenciar el tradicionalismo en la enseñanza es que los docentes aún se limitan a proyectar videos y diapositivas para sustituir los carteles, la pizarra y la

tiza, dejando al estudiante como mero receptor en clases, que prácticamente se vuelven magistrales. (p. 118)

Frente a los retos de la educación actual, el docente necesita contar con materiales didácticos acordes a la realidad cotidiana de los alumnos y, por lo tanto, debe utilizar una variedad de recursos didácticos para estudios sociales con ayuda de las TIC que logren incentivar al estudiante a ser más participativo y a su vez pueda asimilar los contenidos.

**Tabla 2**

*Los recursos didácticos utilizados facilitan el aprendizaje de estudios sociales*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	28,6 %
Casi siempre	5	71,4 %
A veces	0	0 %
Rara vez	0	0 %
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>100 %</b>

En la tabla 2, se puede evidenciar que la mayoría de las docentes señalan que casi siempre (71,4%), los recursos que utilizan en sus clases facilitan el aprendizaje en estudios sociales. Estos datos coinciden con el estudio de Morante & Vera, (2012), en el que el 40% indican que casi siempre los recursos didácticos que utilizas en las clases de Estudios Sociales son adecuadas y satisfactorias y el 3% de los docentes expresaron que nunca le es satisfactorio los recursos utilizados.

En una investigación acerca de recursos didácticos en estudios sociales, se encontró que la utilización de éstos son de suma importancia, al ser herramientas de apoyo para el docente y de estimulación para los educandos cuyo propósito será que entiendan y construyan nuevos conocimientos, corrigiendo y estructurando la información que les permite lograr un aprendizaje significativo (Jaramillo, 2018). Cabe resaltar que estos recursos serán utilizados de manera operativa y organizada para el desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas propuestas en la planificación del docente.

**Tabla 3**

*Uso de Educaplay*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	28,6 %
No	5	71,4 %
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

La mayoría de las docentes señalan que no han trabajado con la plataforma. Con respecto al dato en mención de la tabla 3, se ha encontrado características similares en diferentes

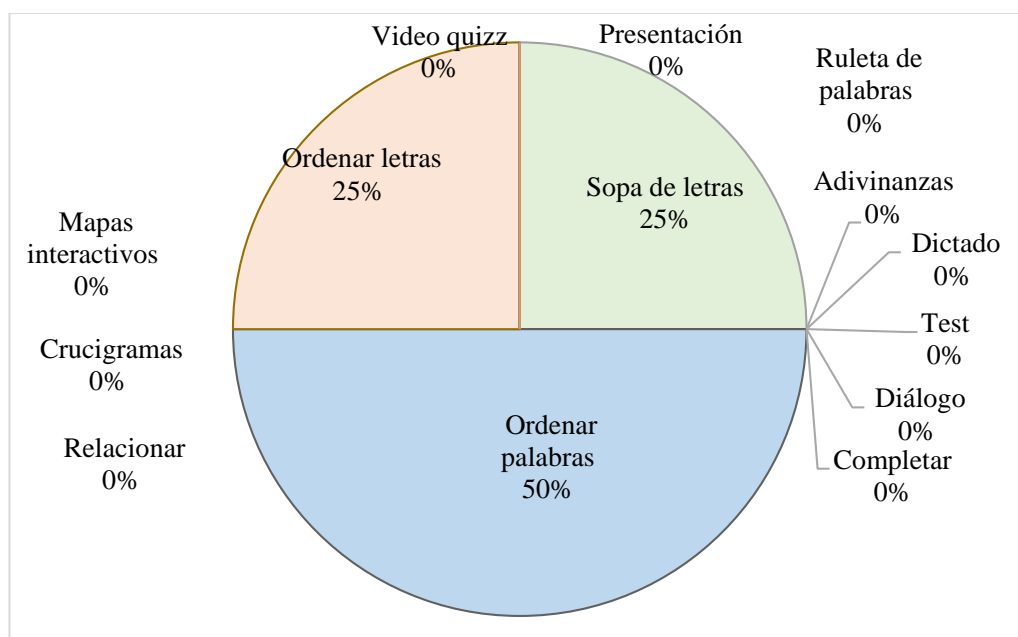
estudios nacionales, en la investigación de Galarza & Oviedo (2015), el 64% no conocen frente a un 36% que tienen conocimiento sobre la plataforma. Y, se considera el trabajo de Rizzo (2019) sobre Educaplay y su aporte en el refuerzo académico de los estudiantes, donde señala que el 100%, es decir, los cuatro docentes encuestados no conocen la plataforma.

Estos resultados ponen en evidencia, que en nuestro país la mayor parte de los maestros no tienen conocimiento sobre nuevas plataformas educativas, esto quizás por falta de tiempo para acceder a capacitaciones sobre herramientas TIC. La utilización de Educaplay puede al menos reducir la dificultad de los docentes en la preparación de materiales didácticos en la realización de clases virtuales.

Es esencial que los docentes conozcan acerca de los beneficios que provee la plataforma en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Tejero et al. (2017) da a conocer algunos beneficios del uso de Educaplay, entre los cuáles se mencionan los siguientes: permite generar actividades interactivas acordes al nivel cognitivo de los estudiantes para profundizar conceptos teóricos; las actividades creadas deben ser atractivas, motivadoras y visuales para promover el aprendizaje de las diferentes áreas; además favorece al desarrollo de aprendizajes significativos y, potencian el aprendizaje colaborativo y autónomo.

**Figura 20**

*Actividades de Educaplay utilizadas por las docentes*



En la presente Figura 20, se denota que, al no contar con un amplio conocimiento de la plataforma, las docentes utilizan las actividades que son las más fáciles de hacer, como: la sopa de letras, ordenar palabras y ordenar letras. De acuerdo a (Dias et al., 2021; Olmos et al., 2014; Quimbayo & Sanabria, 2017), actividades como ordenar palabras permite trabajar la comprensión lectora; ordenar letras contribuye a mejorar la formación de palabras para el correcto desarrollo del proceso de lectoescritura y la sopa de letras ayuda a mejorar



la concentración e interés por el tema. Sin embargo, las demás actividades no son menos importantes, ya que complementan el proceso de enseñanza, incentivando a conocer y aprender nuevos contenidos útiles para su formación académica.

**Tabla 4**

*Disponer de una guía didáctica sobre Educaplay*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	100 %
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Todas las docentes están de acuerdo en la adquisición de una guía didáctica para aprender el uso y manejo de Educaplay. Es necesaria la implementación de este material debido a que esta permitirá adquirir una mejor instrucción para la elaboración de actividades y aplicación en las aulas. Citando a Quimbayo & Sanabria (2017), los autores señalan que es esencial en los docentes, poseer un conocimiento básico del uso de la plataforma Educaplay para presentar los contenidos de la clase en formato digital y multimedia, por ende, elaborar actividades interactivas en línea para trabajarlas en el aula y fuera de ella.

Para Rizzo (2019), una guía didáctica sobre Educaplay, permitirá a los docentes conocer y capacitarse sobre un nuevo recurso tecnológico, novedoso y de acceso gratuito, gracias a las diversas actividades que brinda. A través de ella se generarán nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje, y cooperará en que los estudiantes obtengan aprendizajes significativos, por ende, mejorarán su rendimiento académico.

**Tabla 5**

*Nivel de logro de aprendizaje en estudios sociales*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Superan los aprendizajes requeridos	0	0%
Dominan los aprendizajes requeridos	3	42,9%
Alcanzan los aprendizajes requeridos	4	57,1%
Próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos	0	0%
No alcanzan los aprendizajes requeridos	0	0%
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>100 %</b>

Nota: Para el nivel de logro de aprendizaje se utilizó la escala de calificación cualitativa.

Los estudiantes de EGB elemental y media, en cuanto al nivel de logro de aprendizaje en estudios sociales, en la escala cualitativa, alcanzan los aprendizajes requeridos, que en escala cuantitativa equivale de 7-8. Estos resultados reflejan que los recursos didácticos que las docentes utilizan no rinden lo suficiente en el desempeño de estos subniveles.

En el Reglamento General a la LOEI, según el Art. 193 , “para superar cada nivel, el estudiante debe demostrar que logró “aprobar” los objetivos de aprendizaje definidos en el programa de asignatura o área de conocimiento fijados para cada uno de los niveles y subniveles del Sistema Nacional de Educación” (Ministerio de Educación, 2016b, p. 8). Para ello se ha realizado la presente investigación, con el objetivo de implementar un nuevo recurso didáctico que cumpla con las disposiciones requeridas para mejorar el nivel de logro de aprendizajes.

**Tabla 6**

*Importancia de la gamificación para estudios sociales*

<b>Escala</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	4	57,1%
De acuerdo	2	28,6%
Indeciso	0	0 %
En desacuerdo	1	14,3%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>100 %</b>

Las docentes en su mayoría están totalmente de acuerdo y de acuerdo, en que el uso de la gamificación es importante para la enseñanza de estudios sociales, tal como se observa en la tabla 6. Estos resultados coinciden con el estudio sobre la gamificación como estrategia en el proceso enseñanza aprendizaje, en la cual Ibarra & Quinde (2019), refieren que el 86% de los docentes de estudios sociales señalan que la gamificación es un apoyo importante para su labor profesional. El uso de esta estrategia didáctica brinda espacios de trabajo cooperativo, ayuda a desarrollar las competencias establecidas en el currículo, motiva y potencia las habilidades comunicativas para lograr que los estudiantes adquieran juicio crítico e interés por la asignatura.

Educaplay, además de ser una plataforma educativa, es una de las herramientas de gamificación que permite diseñar y acceder a diversas actividades gamificadas que promueven el aprendizaje de manera efectiva.

La gamificación integrada por TIC (Educaplay) en el ámbito de enseñanza se convirtió en una experiencia significativa fundamentada en factores como la motivación e identificación social a través de los juegos educativos dinamizadores, atractivos donde los estudiantes alcanzaron un mayor compromiso en su aprendizaje porque se divirtieron mientras lo hacían. (Rodríguez, 2021, p. 60)

**Tabla 7**

*Educaplay facilita la asimilación de conocimientos en estudios sociales*

<b>Escala</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	5	71,4%
De acuerdo	1	14,3%
Indecisos	1	14,3%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>100 %</b>

Como se puede evidenciar en la tabla 7, la mayoría de las docentes respondieron que están totalmente de acuerdo que, utilizando Educaplay para estudios sociales los estudiantes asimilarán mejor la información. No se ha encontrado investigaciones similares en el área de las ciencias sociales, pero se considera el trabajo de Rizzo (2019), en la cual se obtuvo que las opiniones de los docentes estaban divididas, puesto que el 50% consideran que utilizando Educaplay los estudiantes asimilarían mejor la información y el otro 50% señalan que puede ayudar a mejorar en algo el proceso de aprendizaje.

La plataforma resulta útil en cualquier asignatura, dado que contribuye a crear espacios de aprendizaje más entretenidos, y permite una mejor asimilación de los contenidos. En una de las áreas que resulta necesario incidir en la motivación de los educandos es en las ciencias sociales, que según lo plantea Corrales (2019), “las materias de este área suelen ser consideradas excesivamente teóricas y poco práctica” (p. 385). Para superar la enseñanza memorística que ha impregnado en estas ciencias, en especial en estudios sociales, la inserción de Educaplay busca fomentar un aprendizaje significativo, activo y colaborativo en los discentes.

En base a Vásquez (2021), esta plataforma facilita la asimilación de los conocimientos y motiva al educando a aprender de forma interactiva y dinámica, convirtiendo los aprendizajes en significativos, así como también dinamiza los procesos de evaluación, pasando de ser tediosos y monótonos a lúdicos y entretenidos debido a que se desarrolla mediante el juego. Es así, que la utilización de las actividades de Educaplay apoya al entendimiento y reflexión de los contenidos propuestos por los docentes, que puedan mejorar y potenciar nuevos saberes en los estudiantes.

**Tabla 8***Educaplay para refuerzo de conocimientos en estudios sociales*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	6	85,7 %
No	1	14,3%
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

De acuerdo con los datos proporcionados por la tabla 8, las docentes en su mayoría consideran que es conveniente usar la Educaplay para el refuerzo de conocimientos. Sin embargo, una docente señala que no es necesario el uso de esta plataforma ya que, al no conocer los beneficios de esta, no se arriesga a implementarla.

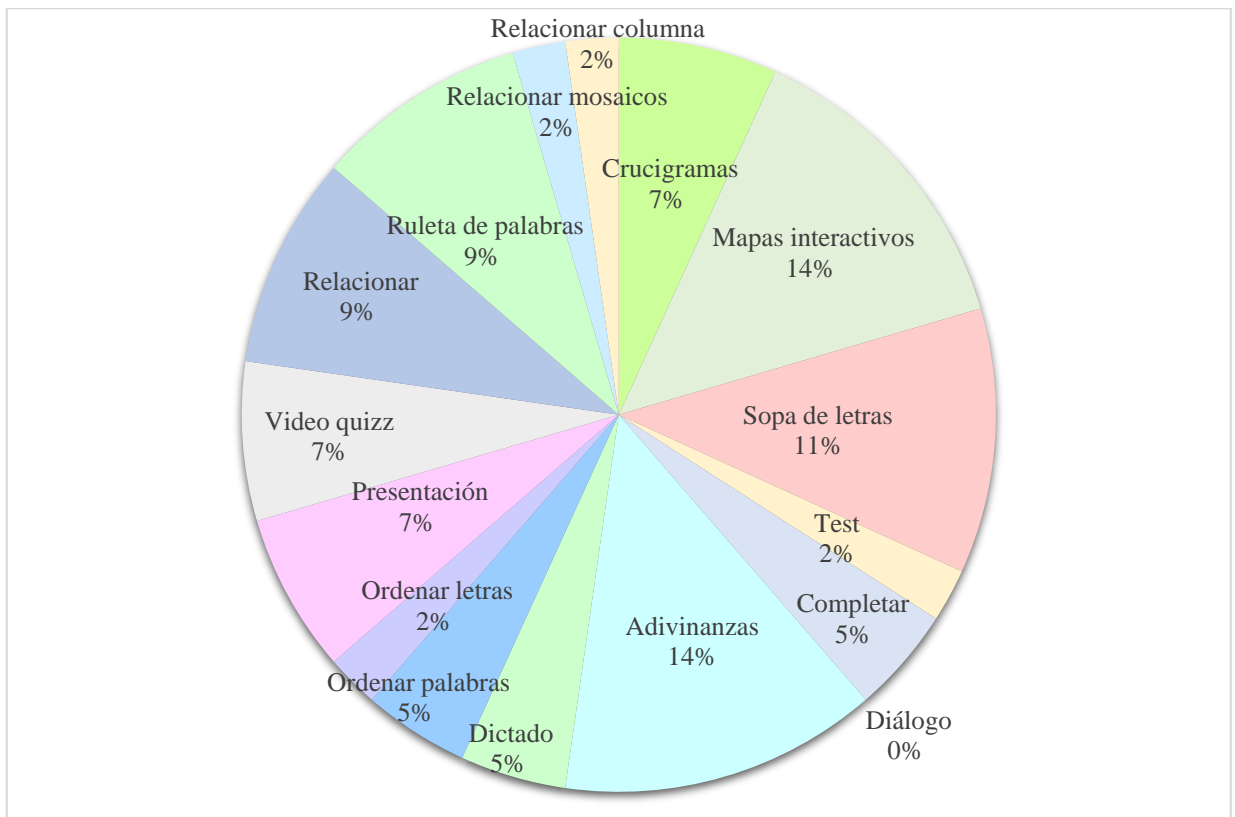
Cabe recalcar que no se han encontrado estudios similares en el área de las ciencias sociales, pero se considera el trabajo de Chicaiza (2018), sobre herramientas tecnológicas Educaplay y Jclíc donde el 66,6% de los docentes califican a la plataforma como excelente para refuerzo de conocimientos, y en el trabajo de Rizzo (2019), el 75% de los docentes consideran que ayuda en el refuerzo académico frente al 25% que consideran que no. Educaplay ofrece actividades creativas e innovadoras como los test, video quiz, ruleta de palabras que se ajustan a los ritmos de aprendizaje para reforzar contenidos de una manera divertida.

En la opinión de Ruíz & Bárcenas (2020), el manejo de Educaplay en las aulas auxilia a los docentes en la enseñanza convirtiendo la clase en un espacio lúdico y dinámico, reforzando los conocimientos adquiridos mediante actividades que lo hacen más interactivo y menos tedioso, a su vez promoviendo su autonomía y compromiso por aprender. Y finalmente considerando el trabajo de investigación de Jiménez (2021), refiere que trabajar con actividades interactivas genera una motivación en los estudiantes al obtener un recordatorio inmediato de las actividades conociendo sus fallos, teniendo la apertura para corregir y reforzar sus conocimientos.

Diversos autores consideran su importancia en el refuerzo de conocimientos, para Alzaga (2020), las actividades o recursos que nos ofrece Educaplay se pueden aplicar en todos los niveles educativos con una amplia utilidad: juegos de motivación, activación de conocimientos previos, refuerzo académico y la evaluación en todos sus tipos. De acuerdo a Rosero (2021), la plataforma favorece en el refuerzo del aprendizaje a partir del uso de actividades que logren capturar la atención de los estudiantes.

**Figura 21**

*Actividades de Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales*



Como se evidencia en la figura 21, las docentes han considerado que las actividades que ayudarían a mejorar el aprendizaje de estudios sociales son: las adivinanzas, los mapas interactivos, sopas de letras, ruleta de palabras y relacionar. El uso de la variedad de actividades lúdicas e interactivas en el aula puede representar un elemento motivador en esta asignatura, puesto que tiene un impacto directo en el aprendizaje de los estudiantes que ayuda a la asimilación, para evaluar y reforzar los conocimientos adquiridos en dicha asignatura.

Entre las actividades que brinda la plataforma, las adivinanzas permiten el razonamiento, motivación y la intuición, además se puede utilizar para descubrir temas de la clase estimulando la participación activa de los estudiantes, y los diálogos contribuyen a mejorar el dominio de la expresión oral (Dias et al., 2021). Mediante los crucigramas los estudiantes fortalecen las habilidades verbales, y sirven como repaso y técnica de evaluación de una manera entusiasta y activa (Rosales et al., 2016).

Los mapas interactivos favorecen el aprendizaje visual y; la actividad de relacionar permite enlazar ideas aisladas seleccionándolas en parejas (Olmos et al., 2014). Las ruletas de palabras son recursos de motivación que pueden ser utilizadas en todas las fases del proceso de enseñanza-aprendizaje: inicio, desarrollo y cierre (Alzaga, 2020). Las presentaciones de Educaplay proyectan una secuencia de diapositivas de forma lúdica y

visualmente atractiva y, en la actividad de relacionar columnas se crea parejas de elementos que tengan relación (Araujo & Marques, 2018).

### **3.2. Resultados de las entrevistas aplicadas a los estudiantes**

A continuación, se presenta los resultados de la entrevista aplicada a los estudiantes de cuarto grado de EGB de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán ambiente 1.

#### **3.2.1 Datos generales**

La edad promedio de los estudiantes es de 9 años, el 57% fue del género masculino, el 43% del género femenino. Técnicamente la población se autodefinió en un 70% como mestizo, el 15% afrodescendiente y el 15% indígena. Por lo tanto, se denota que existe una diversidad cultural, que permite incentivar el respeto por la diferencia de lenguas, costumbres y género.

#### **Pregunta 1: ¿Te gusta la asignatura de Estudios Sociales?**

Con respecto a la pregunta 1, todos los estudiantes respondieron que en efecto sí les gusta la asignatura de estudios sociales, los cuales dieron diferentes motivos.

*“Porque ofrece a los estudiantes una visión general de la sociedad en donde vivimos”* (E2, comunicación virtual, 8 de junio de 2021)

*“Porque ahí se puede recibir la información, puedo aprender lo que ha pasado antiguas cosas y etc.”* (E6, comunicación virtual, 8 de junio de 2021).

*“Porque aprendo sobre los países, a conocer el territorio, y los continentes”.* (E7, comunicación virtual, 8 de junio de 2021).

La enseñanza de los estudios sociales es un pilar fundamental en la educación para formar ciudadanos con valores, con un pensamiento crítico de su entorno, lograr que el alumno comprenda la sociedad y posicionarse dentro de él de manera crítica y responsable. En educación general básica, la enseñanza en el área de las ciencia sociales tiene la finalidad de explicar de manera global la realidad en la que vive tomando en cuenta su ubicación, desarrollo en el espacio, su origen y evolución a través del tiempo mediante la enseñanza de la geografía y la historia (Miranda & Medina, 2020).

#### **Pregunta 2: ¿Qué recurso didáctico utiliza tu maestro (a), para impartir las clases de Estudios Sociales?**

En cuanto al uso del material didáctico, algunos de los estudiantes respondieron que la maestra utiliza: videos, imágenes, fotos, carteles, presentaciones y el libro de cuarto grado de estudios sociales.

*“Si profe, sabe utilizar a veces videos y pues nos manda a hacer trabajos en el libro de estudios sociales”* (E6, comunicación virtual, 8 de junio de 2021).

*“Si, nos sabe poner videos y ahí nos sabe poner sobre, nos explica mediante el video, con las fotos que nos mandan, también recortamos, para pegar en el cuaderno”.* (E7, comunicación virtual, 8 de junio de 2021).

A pesar de estar en una educación virtual ocasionada por el COVID 19, la docente aún sigue utilizando materiales como libros, videos, presentaciones que evidencian el tradicionalismo. En palabras de Londoño (2013), las clases magistrales se enriquecen con el apoyo de las TIC que se requiere para presentar la información mediante el uso de presentaciones en Power Point en las que priman los gráficos y videos.

### **Pregunta 3: ¿Tu maestra/o utiliza actividades interactivas para enseñar la materia?**

Todos los estudiantes señalan que la maestra no utiliza actividades interactivas para enseñar la materia. Estos resultados motivan aún más a implementar Educaplay como recurso didáctico para el fortalecimiento y aprendizaje en estudios sociales. A continuación, se destacan algunas respuestas:

*“Juegos no profe. Nos indica así no más por las clases normal. Solo ayer nos mandó un juego el rey manda”* (E 4, comunicación virtual, 8 de junio de 2021)

*“Juegos interactivos no, pero cancioncitas para incentivar, como esa canción que cuando hacemos bien, ella canta una canción, es que solo utiliza libros y videos”.* (E 5, comunicación virtual, 8 de junio de 2021)

En las aulas de clase el uso de los juegos o actividades interactivos inciden en el desarrollo intelectual del educando, según (Chancusig et al., 2017), el uso de estos recursos inciden en la percepción y sentir de los estudiantes, resultando una herramienta de estimulación en la construcción de sus conocimientos, logrando obtener un aprendizaje significativo, desarrollando capacidades y habilidades a través de ellas. Es así, que presentan un gran potencial como estrategia de apoyo para transmitir y reforzar información de una manera atractiva y motivadora para los estudiantes.

### **Pregunta 4: ¿Te gustaría aprender Estudios Sociales utilizando una plataforma educativa llamada Educaplay?**

Todos los estudiantes respondieron que, sí les gustaría aprender estudios sociales con el uso de Educaplay, haciendo uso de actividades interactivas o juegos en línea. La utilización de una plataforma educativa ayuda a la mejora en la adquisición de conocimientos debido a que el docente cambia la técnica de enseñanza-aprendizaje de lectura de texto a brindar actividades interactivas destinadas a los educandos que desarrollan sus destrezas y capacidades (Chaves et al., 2018).

La implementación de la plataforma Educaplay en estudios sociales persigue un objetivo principal, que se define en que, el estudiante sea el epicentro sobre el que se articule el proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiéndose en su actor principal, al mismo tiempo que el profesor se transforma en su acompañante y guía.

A continuación, se destacan algunas respuestas de los estudiantes:

*“Si profe. Me encantaría aprender con jueguitos usando la plataforma”.* (Estudiante 5, comunicación virtual, 8 de junio de 2021)

*“Me gustaría aprender como que nos enseñen a buscar provincias en mapas en línea, y sopa de letras, y juegos interactivos”.* (E6, comunicación virtual, 8 de junio de 2021)

Las actividades de Educaplay apoyan considerablemente a tener un aprendizaje significativo dado que el juego permite participar activamente de manera individual o grupal en la realización de las actividades (Morales, 2021). La aplicación de los juegos en el aprendizaje se considera un esencial ejercicio intelectual dentro de la educación, por eso actividades como Educaplay se han integrado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Pregunta: 5 ¿Te gustaría que el/la docente utilice actividades interactivas para evaluar y reforzar los conocimientos adquiridos en Estudios Sociales?**

Todos los estudiantes estuvieron de acuerdo que les gustaría que la docente utilice las actividades de Educaplay para evaluar o reforzar los conocimientos adquiridos. De acuerdo a (Mayoral et al., 2019), aplicar actividades interactivas para la revisión de los contenidos y evaluación, o cualquier material didáctico que se salga de lo habitual, puede ser aprovechada para captar la atención del estudiante y provocar un mejor aprendizaje. A continuación, se destaca la opinión de los estudiantes

*“Si profe, interactivas me gustaría, sería bueno”* (E5, comunicación virtual, 8 de junio de 2021).

*“Si. Porque sería más divertido y dinámico”.* (E7, comunicación virtual, 8 de junio de 2021)

Debido a la variabilidad de su entorno y la diversidad de recurso digitales que brinda Educaplay, resulta una plataforma apta e interesante al momento de evaluar y reforzar los aprendizajes obtenidos, por la facilidad que ofrece para producir contenido que ayuda a contextualizar los conocimientos, ajustándolo a las necesidades educativas del alumnado.



### 3.3. Resumen de las entrevistas y encuestas

En la tabla 9, se refleja los resultados más relevantes de la aplicación de la encuesta y entrevista.

**Tabla 9**

*Cuadro de resumen de la encuesta y entrevista*

Variable	Tipo de instrumentos	Participantes	Preguntas relacionadas	Respuestas
Educaplay	Encuesta	Docentes	¿Usted ha trabajado con la plataforma Educaplay?	La mayoría de los docentes con un 71,4% no han trabajado con Educaplay.
	Entrevista	Estudiantes	¿Te gustaría aprender Estudios Sociales utilizando una plataforma educativa llamada Educaplay?	Todos los estudiantes respondieron que, si les gustaría aprender Estudios Sociales con el uso de Educaplay. <i>“Si profe. Me encantaría aprender con jueguitos usando la plataforma”</i> . (Estudiante 5, comunicación virtual, 8 de junio de 2021).
	Encuesta	Docentes	De las actividades de Educaplay, seleccione las que crea usted que permitan mejorar el aprendizaje de Estudios Sociales.	14% Mapas interactivos y Adivinanzas 10% Sopa de letras 9% Relacionar y ruleta de palabras

Aprendizaje de Estudios Sociales	Encuesta	Docentes	¿Considera usted que utilizando la plataforma Educaplay en Estudios Sociales los estudiantes asimilarán mejor la información	Totalmente de acuerdo 74,4% De acuerdo 14,2% Indeciso 14,2%
	Encuesta	Docentes	¿Cree usted que es conveniente aplicar la plataforma Educaplay para reforzar los conocimientos adquiridos en Estudios Sociales en los estudiantes?	Si 85,7% No 14,3%
	Entrevista	Estudiantes	¿Te gustaría que el/la docente utilice actividades interactivas (con el uso de Educaplay) para evaluar y reforzar los conocimientos adquiridos en Estudios Sociales?	Todos los estudiantes respondieron que si les gustaría que la docente les evalué y refuerce los conocimientos con Educaplay. <i>“Si. Porque sería más divertido y dinámico”.</i> (E7, comunicación virtual, 8 de junio de 2021).

---

## **CAPÍTULO IV: PROPUESTA**

### **4.1 Título de la propuesta**

“GUÍA DIDÁCTICA SOBRE EL USO Y APLICACIÓN DE EDUCAPLAY PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN EGB ELEMENTAL Y MEDIA”

### **4.2 Introducción**

La nueva generación en este siglo XXI atiende a necesidades del educando, la cual requiere la actualización y capacitación de nuevas plataformas educativas como recursos didácticos, ya que los estudiantes hoy en día se cansan y se aburren fácilmente de las clases magistrales, en donde la memorización y recitación de contenidos siguen presentes en las clases. Es por ello, que surge la necesidad de trabajar con recursos didácticos innovadores que permitan captar el interés y mejorar la comprensión de contenidos difíciles de asimilar.

La propuesta que se presenta a continuación está direccionada a la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, ambiente 1, ubicada en la Provincia de Imbabura, Cantón Ibarra, específicamente a los docentes de EGB elemental y media, como una guía didáctica sobre el uso y aplicación de la plataforma Educaplay como recurso didáctico para el aprendizaje de estudios sociales. Esta surge de la necesidad de innovar en la forma de enseñar, diseñada de manera sencilla como un recurso de apoyo para la práctica pedagógica y, que a su vez aligerar la carga de tareas, agilizando el desempeño profesional dentro del proceso educativo, puesto que, brinda ejemplares de planes de clase con uso de la plataforma.

La guía didáctica se integra dentro del uso de TIC esenciales dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, como es el caso de la plataforma Educaplay, para ello se requiere contar con el internet necesario dentro de la institución educativa, para que la técnica de enseñanza de contextos históricos, fenómenos sociales y culturales sea eficiente. Para ello, la estructura de la propuesta es coherente y precisa, evitando perder el tiempo en entender las instrucciones de la presente guía.

En ella se desglosan varias funciones, que se presentan en dos partes. La primera detalla los pasos para crear una cuenta en Educaplay, uso y creación de las actividades que integran plataforma como son; crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, video quiz, relacionar mosaicos y test entre otras de las muchas actividades que dispone. Mientras que la segunda parte se basa en la aplicación de una guía de actividades con las temáticas de la Unidad “El Ecuador de la diversidad” del libro de cuarto grado de EGB, con sus respectivos objetivos, destrezas, materiales y desarrollo de la clase.

### **4.3. Antecedentes**

Actualmente en la educación, se integran recursos altamente didácticos que ayudan a fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, entre ellas encontramos las guías didácticas. De acuerdo al (Ministerio de Educación, 2016c, p. 4) “La guía didáctica surge de la necesidad de apoyar a los docentes en el desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas y lúdicas”.

Para (Hernández & Santos, 2017), éstas deben integrar ejercicios y tareas de acuerdo al perfil de estilo de aprendizaje del alumnado. Es así, como brinda al docente la oportunidad de orientar actividades en base a las necesidades de los estudiantes, para así poder cumplir con los requerimientos del currículo y los objetivos planteados.

Para (Pino & Urías, 2020), la guía didáctica es un recurso didáctico que utiliza el docente para planificar u orientar las clases, que tiene por objetivo guiar al estudiante en una tarea a desarrollar, dentro del proceso de aprendizaje. Este material debe apoyar al estudiante a decidir y construir su propio conocimiento, a partir de recursos como actividades interactivas que le permitan mejorar su forma de aprender.

En la presente investigación, la guía didáctica trata sobre Educaplay, una plataforma que es accesible y de fácil uso, que permite la creación y el uso de actividades interactivas en todas las áreas de estudio, para que los estudiantes adquieran conocimientos de una manera novedosa. Para (Rizzo, 2019), el docente al analizar la guía didáctica sobre el uso y aplicación de la plataforma Educaplay, obtiene un nuevo recurso para desarrollar en los estudiantes, habilidades y destrezas a partir de las actividades. Asimismo, en los docentes, potencia el continuo uso de las TIC que son imprescindibles en la actualidad.

Esta guía como recurso didáctico para el aprendizaje de estudios sociales, incluye la información necesaria para un eficiente desempeño en la docencia, ayudando en gran medida a agilizar los procesos de enseñanza y a mejorar la comprensión de los contenidos en los estudiantes.

#### **4.4 Justificación**

Hoy en día, los estudiantes pasan muchas horas interactuando con las TIC dentro y fuera del ambiente escolar, lo que les permite ser diestros en el uso y manejo de los recursos tecnológicos. Citando a (López, 2019), los estudiantes de ahora pertenecen a la generación Z, puesto que, prefieren aprender mediante videos y actividades interactivas, debido a que es más atractivo para ellos formarse de manera didáctica, que continuar con una clase magistral.

Es por ello, que la educación actual necesita contar con el uso de nuevas plataformas educativas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo a (Miranda & Medina, 2020), la estrategia de enseñanza de estudios sociales para el cuarto grado de EGB necesita la integración de nuevos recursos didácticos adaptados al uso y manejo de las TIC que poseen los educandos, puesto que los estudiantes de este nivel ya tienen un nivel avanzado de comprensión lectora y de resolución de problemas favoreciendo un espacio ideal para incentivarlos a utilizar otros recursos de aprendizaje.

Por lo tanto, se presenta la guía didáctica de Educaplay como un novedoso recurso, con el fin de facilitar el trabajo docente, dado que esta guía comprende una serie de consideraciones sobre esta plataforma que deben tomar en cuenta los docentes a la hora de impartir sus clases. Mediante su aplicación se podrá formar a los estudiantes bajo una

enseñanza distinta a la tradicional, también se contribuirá a presentar contenidos interactivos y a disminuir el desarrollo de actividades tediosas.

Es necesario recalcar, que la metodología aplicada por medio de las entrevistas a los estudiantes de cuarto grado, arrojan que la docente utiliza materiales más comunes como actividades del libro, videos y presentaciones, lo cual refleja el escaso manejo de recursos didácticos digitales para el aprendizaje de estudios sociales. El uso de plataformas educativas como Educaplay, en todos los niveles educativos tanto para docentes como estudiantes es de gran ayuda, ya que permite trascender de la educación tradicional a una educación constructivista.

Las razones que justifican la presente propuesta son las que se describen a continuación:

- ✓ Educaplay es una plataforma amigable de fácil acceso y uso sencillo. Permite crear actividades ilimitadas y se puede acceder a buscar actividades elaboradas por otros usuarios.
- ✓ La guía didáctica provee al docente, una serie de pasos a seguir para la creación de actividades además ofrece un ejemplar de planes de clase de la Unidad temática “El Ecuador de la diversidad”.
- ✓ Este recurso didáctico ayudará a potenciar habilidades y destrezas, mejorando la comprensión sobre la temática planteada.
- ✓ Los docentes y los estudiantes de EGB elemental y media de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” ambiente 1 serán los beneficiarios directos con el uso de la guía didáctica.

Esta propuesta fue factible de realizar por las siguientes razones:

- ✓ Se evidenció la colaboración de los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” ambiente I ubicada en la Ciudad de Ibarra.
- ✓ Se contó con una gran variedad de recursos bibliográficos, que hicieron posible la investigación.
- ✓ Se cuenta con el acceso a la plataforma “Educaplay” para la elaboración de las actividades.

## **4.5 Objetivos**

### **4.5.1 Objetivo General**

- ❖ Promover la utilización de la plataforma educativa Educaplay, como recurso didáctico para el aprendizaje de estudios sociales a partir de una guía didáctica sobre su uso y aplicación, dirigida a los docentes del subnivel elemental y media de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” Ambiente I.

### **4.5.2 Objetivos Específicos**

- ✓ Fundamentar teóricamente la utilización de la plataforma Educaplay en el proceso de aprendizaje de estudios sociales.

- ✓ Diseñar las actividades interactivas de la unidad temática “El Ecuador de la diversidad” con uso de Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB.

## **4.6 Fundamentación**

### **4.6.1 Teórica**

#### **Plataforma Educativa “Educaplay”**

Educaplay es una plataforma educativa, desarrollada por la empresa española ADR Formation. Sirve para la creación de actividades interactivas, cuyo propósito es promover la enseñanza de asignaturas que resultan complejas e incentivan el aprender jugando (Samame, 2020). Por lo tanto, es una plataforma que ofrece la oportunidad de que los niños aprendan de forma divertida, por ello, es importante trabajar con el juego desde la infancia ya que puede ser utilizado como una potente herramienta didáctica.

De acuerdo a Fernández (2017), permite agregar a la educación un plus de motivación, innovación y entretenimiento, el cual facilita la dinamización en las aulas de clase gracias a su amplia funcionalidad debido a que se puede aplicar en diferentes áreas, además aporta a la construcción de saberes de forma sincrónica y asincrónica desarrollando la autonomía en los estudiantes

El entorno lúdico de esta plataforma produce aumento en la motivación de los alumnos, capta su atención, fomenta un papel activo, espíritu competitivo y les ayuda a sumergirse en el tema tratado para lograr un aprendizaje significativo. El alumno obtiene una respuesta inmediata y también el docente, lo que facilita su seguimiento. (Menes, 2020, p. 20)

La plataforma Educaplay incide significativamente en el proceso aprendizaje de los educandos, al ser una buena estrategia para aplicar en todas las fases del proceso educativo: inicio, desarrollo y desenlace, debido a que es un recurso didáctico, lúdico e interactivo que permite reforzar y retroalimentar contenidos para lograr mejorar el proceso de aprendizaje en Estudios Sociales, al estar una asignatura basada en contenidos teóricos y poco tangibles.

Tal como lo establece Rizzo (2019), Educaplay como recurso didáctico es útil para el docente, el cual promueve un aprendizaje eficaz en su alumnado, presentando novedosas técnicas para desarrollar en el aula, estimulando y motivando en la adquisición de conocimientos significativos. Por consiguiente, en la docencia se convierte en un excelente recurso, ya que tienen a su alcance diferentes actividades interactivas, que combinándolos entre sí pueden llevar a cabo procesos de enseñanza aprendizaje entretenidos. Se emplea para retroalimentar los contenidos vistos en clase, así como también permite evaluar a través de actividades, como el test, obteniendo buenos resultados.

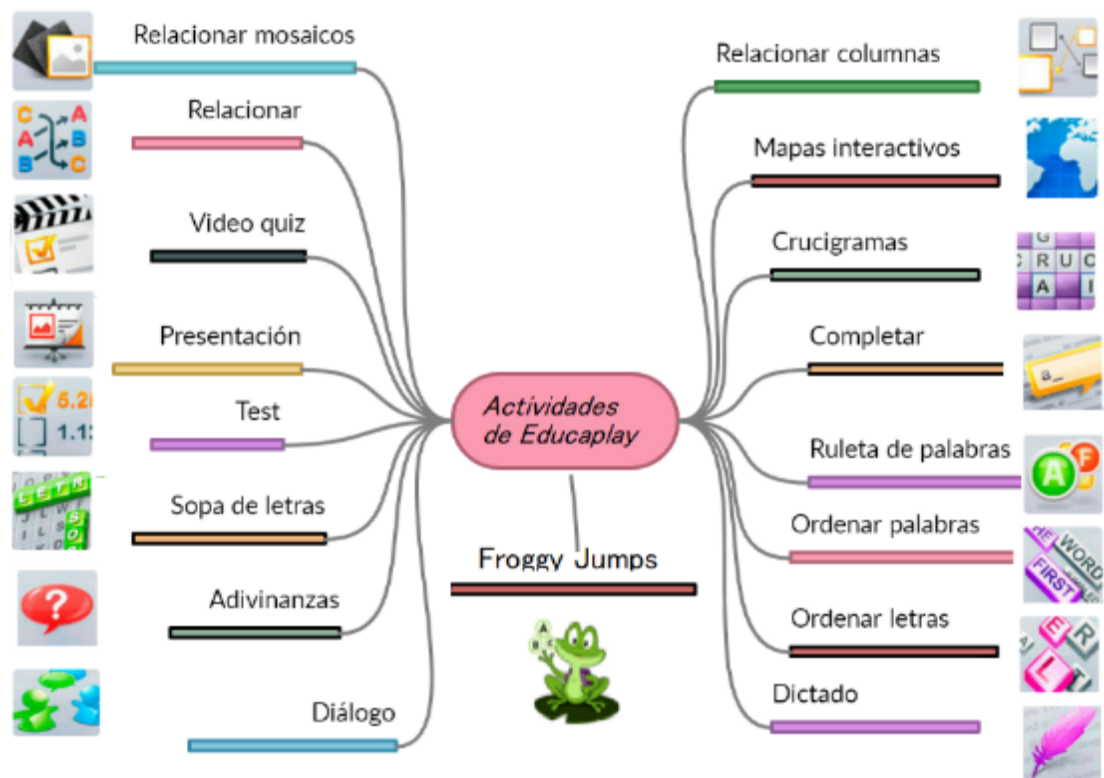
Al emplear dentro del aula esta plataforma educativa, se hace de la clase, un espacio en el que todos puedan participar mediante dinámicas atractivas, despertando el interés en los estudiantes y dejando atrás las técnicas tradicionales de enseñanza. Aprovechando su gama de actividades, se espera que el estudiante comprenda la asignatura de estudios sociales, ya que gran parte de los alumnos encuentran las clases de esta materia aburridas porque siempre se trabaja con las mismas actividades de los libros.

### Actividades de la plataforma educativa “Educaplay”.

Educaplay cuenta con 17 actividades interactivas (Figura 22) tales como: adivinanzas, sopa de letras, video quiz, ruleta de palabras, crucigramas, ordenar palabras, ordenar letras, diálogo, dictado, test, relacionar, relacionar mosaico, relacionar columnas, mapas interactivos, presentación y froggy jumps. Para elaborar actividades didácticas e interesantes se utilizan elementos multimedia como imágenes, sonidos, videos y textos. Pueden ser compartidas con otros usuarios mediante enlaces e insertarlos en otras páginas o herramientas TIC generando códigos.

**Figura 22**

*Tipos de actividades de Educaplay*



Nota: Froggy Jumps, se agregó a la plataforma el 10 de diciembre del 202.

Por la gran cantidad de actividades que ofrece Educaplay, promueve el desarrollo de los ritmos y estilos de aprendizaje, permitiendo atender los intereses y cubrir las necesidades de a de los estudiantes. Para Vásquez (2021), “han sido diseñados para atender los diversos

estilos de aprendizaje y permiten aprender a los estudiantes de manera autónoma, mediante juegos que a su vez le facultan construir sus conocimientos” (p. 30).

Para Espinoza (2021), Educaplay permite un aprendizaje flexible, al planificar las actividades en base a los conocimientos requeridos permitiendo aprender al ritmo propio de quien lo utiliza. Por lo tanto, las actividades de Educaplay resultan adecuadas, ideales y prácticas para evaluar los aprendizajes, esto por la facilidad que ofrece para crear contenidos de acuerdo con las características de los estudiantes. En la tabla 10, se detallan los beneficios de cada actividad que integra Educaplay.

**Tabla 10**

*Beneficios de las actividades de Educaplay*

<b>Actividad</b>	<b>Beneficios</b>
Mapas interactivos	Aumenta la destreza visual y la habilidad de identificar elementos en un gráfico.
Crucigramas	Promueven la concentración y la capacidad de resolución de problemas.
Completar	Para reforzar el lenguaje e interiorizar los contenidos.
Diálogo	Mejorar la pronunciación y el intercambio de ideas.
Dictado	Refuerza la escritura y comprensión oral
Ordenar palabras	Ayuda a tener una mejor comprensión lectora y desarrolla habilidades cognitivas en los estudiantes.
Ordenar letras	Ampliación del vocabulario y la pronunciación correcta de las mismas.
Adivinanzas	Fuente de motivación para clasificar y abstraer información de forma lúdica.
Sopa de letras	Desarrollar la capacidad espacial y de resolución de problemas, promoviendo la destreza visual y además mejorar su concentración
Test	Cambia la manera de evaluar haciéndolo más interactivo y entretenido
Presentación	Sirve de apoyo para la comprensión y refuerzo de conocimientos
Video quiz	Presentan videos y a su vez brindan interrogantes que facilitan la retención y asociación de conocimientos.
Relacionar	Desarrollan las destrezas de clasificar elementos a los distintos grupos que pertenecen
Relacionar columnas	Permite organizar ideas y enlazar relaciones de conceptos con sus respectivas definiciones
Relacionar mosaicos	Sirve para desarrollar la asociación de elementos



Ruleta de palabras	Comprobar los conocimientos adquiridos mediante la lúdica el juego de palabras
Froggy Jumps	Permite realizar evaluaciones entretenidas y dinámicas.

La aplicación en las aulas permite mantener la atención de los educandos, debido a que interactúan y juegan con sus compañeros de manera digital, mejorando su percepción visual, memoria y comprensión. Este espacio brinda a los estudiantes la oportunidad de expresar sus emociones en el transcurso las actividades establecidas, desarrollando su autonomía y trascendiendo de la metodología tradicional.

#### **4.6.2. Pedagógica**

La propuesta se basa pedagógicamente en el constructivismo apoyado en el conectivismo, permitiendo que los estudiantes se conviertan en sujetos activos en su proceso de aprendizaje, al utilizar los recursos de la era digital que permitan una mejor comprensión de Estudios Sociales gracias a la integración de las TIC.

El constructivismo en palabras de (Navarro & Texeira, 2011, p. 2), “concibe al individuo con una capacidad para ser protagonista en la construcción de su propio conocimiento”. Por ende, afirma que el estudiante es el protagonista en su aprendizaje a partir del conocimiento previo y experiencia que posee, tiende a analizar e interpretar el contenido, participando de manera activa en el proceso de la adquisición de conocimientos.

(Enríquez, 2019), plantea las ideas centrales de los principales exponentes del constructivismo:

- Jean Piaget: Entender su desarrollo cognoscitivo, manteniendo activos a los estudiantes, brindándoles espacios de reflexión y fomentando la interacción con sus demás compañeros. Todo este proceso se basa en la asimilación y acomodación de esquemas adquiridos por el sujeto.
- David Ausubel: Señala que, a partir de conocimientos previos y asimilación de nuevos, que a su vez se relacionan para construir su propio conocimiento haciéndolo significativo en lugar de memorístico.

En la actualidad, los estudiantes son nativos digitales, razón por el cual es esencial incorporar la tecnología dentro del ámbito educativo. Por ello el papel esencial de los docentes es estar prestos a nuevas actualizaciones en cuanto a recursos didácticos digitales para brindar entornos de aprendizaje más dinámicos y significativos. En la era digital surge una nueva corriente que es el conectivismo, (Samame, 2020), lo define como el aprendizaje que está relacionado con la tecnología, vinculando al estudiante con una plataforma que ayude a mejorar su forma de aprender.

Esta corriente juega un papel relevante dentro del ámbito educativo, ya que por medio de las TIC brinda una serie de información que facilita la adquisición de nuevos conocimientos en los estudiantes, a través del uso de herramientas que componen un

aprendizaje significativo. Para (Trujillo, 2017), el papel de los docentes en el conectivismo es brindar entornos de aprendizajes interactivos que salgan de lo común para así lograr que los contenidos compartidos sean asimilados.

Se enfatiza a Educaplay, en las teorías antes mencionadas por su estructura y manejo, al ser una herramienta útil dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, abarcando las diferentes asignaturas. Gracias a sus actividades en línea se garantiza espacios de interacción, fomentando en el educando, su raciocinio, análisis, pensamiento crítico y reflexión respecto a temas sociales y culturales entre otros. Esta plataforma por ende promueve el aprendizaje significativo en Estudios Sociales, brindando la adquisición de nuevos conocimientos mediante el juego. Resulta una herramienta pedagógica ya que permite a los docentes actualizarse en la forma de enseñar y guiar al estudiante en la construcción de sus conocimientos.

#### **4.6.3. Legal**

En la Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 343, reconoce que “El sistema tendrá como el centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente” (pp. 106-107). En la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), en el artículo 2, literal w), “Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo”(p. 10). También se discute el rol del educando como protagonista en el proceso educativo, la flexibilidad del currículo y métodos que sean acordes a las necesidades y realidades de los estudiantes.

El Ministerio de Educación,(2016a), establece en el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria del Subnivel Elemental mayores grados de flexibilidad del sistema educativo y abierto a cambios metodológicos en base a las necesidades e intereses de los estudiantes; además, en este documento la actividad educativa de la Enseñanza General Básica se precisa que los docentes fomenten una metodología centrada en el estudiante, que “favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula” (p. 16).

De manera general, la UNESCO (2018), refiere que el objetivo 4 del Desarrollo Sostenible, de la agenda 2030, constituye un breve resumen de la ambición principal que persigue la educación actual, que es, “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover las oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos” (p. 27). Es por ello que, a nivel mundial, la educación es un derecho obligatorio que permite dotar de conocimientos, habilidades, competencias, y a desarrollar valores que ayudarán a convivir en armonía en sociedad respetando las diferencias culturales.

Para cumplir estas estipulaciones, la plataforma Educaplay como recurso didáctico para Estudios Sociales, busca promover la participación en los discentes pasando ser sujetos activos del aprendizaje y desarrollar habilidades cognitivas a través de actividades que potencien su desarrollo. El docente debe ser un guía y brindar mayor facilidad al estudiantado para que su proceso de aprendizaje sea eficiente en su vida académica.

#### **4.7. Estructura de la propuesta**

Para la elaboración de la guía didáctica se han revisado varias investigaciones entre ellas, la de (Valverde, 2016), (Enríquez, 2019), y (Rizzo, 2019), que han trabajado con la plataforma Educaplay y quienes han sido referentes para desarrollar la estructura de la presente guía. En esta investigación se elaboró una guía didáctica para el uso y aplicación de Educaplay para estudios sociales; tal como los autores antes mencionados emplearon en ciencias naturales, lenguaje y para refuerzo de conocimientos.

Para (Valverde, 2016), la guía será una herramienta y base fundamental para que se desarrollen metodologías activas que brinden un buen uso de esta plataforma en el proceso de aprendizaje de la escritura de los niños y niñas, con el fin de evadir técnicas de escritura tradicionales y comunes. Por lo tanto, se ha considerado oportuno tomar aspectos básicos que ha implementado la autora, como los prerrequisitos, los pasos para el registro de la cuenta en la plataforma y las actividades a desarrollar en clase.

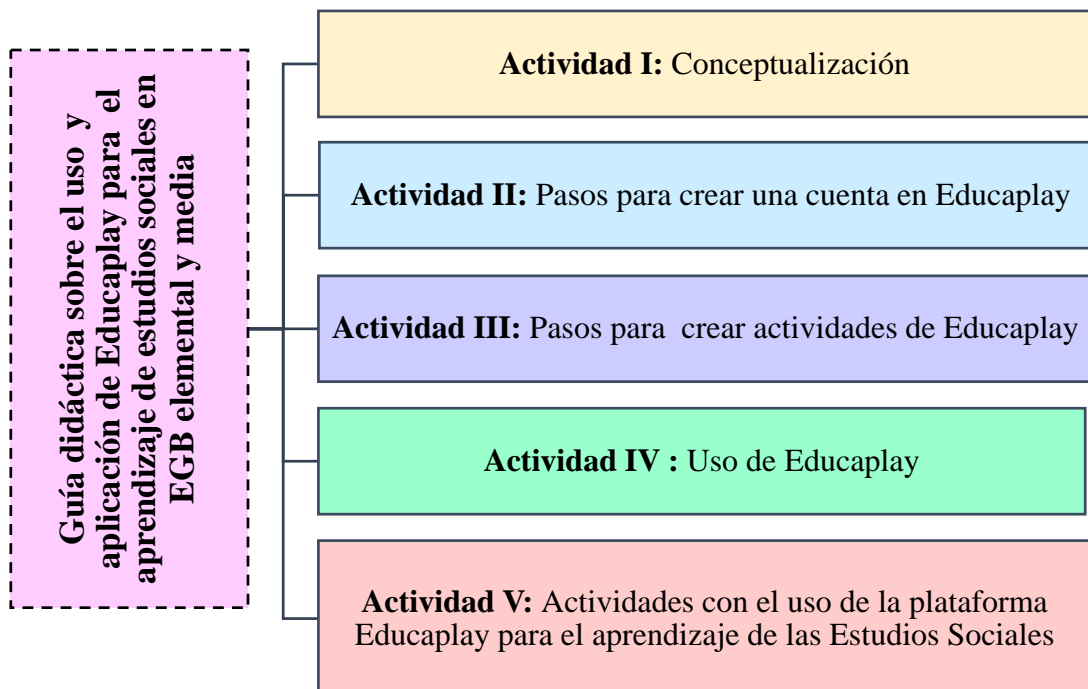
(Enríquez, 2019), refiere que la metodología que se emplea en la educación actual se la imparte de manera tradicional, por lo que la propuesta de realización de una guía de Educaplay para los maestros ayudará a mejorar todos los procesos de enseñanza – aprendizaje de ciencias naturales. La misma, fomenta una visión constructivista para los actores principales de este proceso mediante actividades como: crucigramas, ordenar palabras, test, adivinanza entre otras, que buscan promover un aprendizaje más significativo. Es por ello que, se ha tomado de referente a este autor, para: la presentación, registro de la cuenta y pasos para la creación de las actividades en Educaplay.

Rizzo (2019), señala que, a través del empleo de una guía didáctica, los docentes y estudiantes estarán mejor capacitados sobre las TIC, y como éstas cooperan en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera distinta a las que comúnmente se utilizan, convirtiéndola en participativa. El fin del manejo de esta plataforma es que, el estudiante tenga un autoaprendizaje y deje de ser solo un asimilador de información y pase a ser el generador de su aprendizaje, mediante la interacción e intercambio de experiencias con el uso de la tecnología. Por consiguiente, se ha tomado en cuenta la estructura de la guía propuesta por el referente autor como: la conceptualización y la creación de actividades.

Sin embargo, cabe recalcar que las dos últimas actividades desarrolladas, han sido de la autoría de las investigadoras A continuación, tomando como base los trabajos de los autores antes referidos, se presenta la siguiente estructura (Figura 23).

**Figura 23**

*Estructura de la propuesta*



#### **4.8. Desarrollo de la Propuesta**

La presente propuesta contempla una serie de actividades a desarrollar sobre el uso y aplicación de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales. En la primera parte que corresponde desde la actividad 1 a la 4, abarca aspectos básicos sobre el uso de Educaplay mientras que, la última parte que corresponde a la actividad 5, comprende la aplicación de esta plataforma a través de planes de clase, de la unidad temática 6 "El Ecuador de la diversidad".

Figura 24

Portada de la guía didáctica



Nota: Enlace de la guía didáctica <https://bit.ly/3gpKz1z>

**Figura 25**

*Presentación*



**Figura 26**

*Índice*

GUÍA DIDÁCTICA DE EDUCAPLAY		GUÍA DIDÁCTICA DE EDUCAPLAY			
ÍNDICE	<b>I. ACTIVIDAD 1: CONCEPTUALIZACIÓN</b>	ÍNDICE	<b>IV. ACTIVIDAD: USO DE EDUCAPLAY</b>		
	Educaplay		2	Editar, duplicar y eliminar las actividades	30
	Pre requisitos		3	Compartir actividades	31
	Página principal		3	Retos con Game pin	32
	<b>II. ACTIVIDAD 2: PASOS PARA CREAR UNA CUENTA</b>			Descargar informes de anal	33
	Registro de la cuenta		5	Datos generales y cerrar sesión	34
	<b>III. ACTIVIDAD: PASOS PARA CREAR LA ACTIVIDAD</b>			Duplicar y crear mi propia versión	35
	Pasos generales para todas las actividades		8	<b>V. ACTIVIDAD: ACTIVIDADES CON EL USO DE EDUCAPLAY PARA EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS SOCIALES</b>	
	Pasos para crear la actividad de "Completar"		10	Plan de clase N° 1 : La diversidad nos enriquece	38
	Pasos para crear la actividad de "Sopa de letras"		11	Plan de clase N°2 : Civilizaciones del mundo	41
	Pasos para crear la actividad de "Cruzigramas"		12	Plan de clase N°3 : Etnias y culturas	44
	Pasos para crear la actividad de "Adiwinanzas"		13	Plan de clase N°4 : Elementos de los mapas	47
	Pasos para crear la actividad de "Relacionar mosaicos"		14	Plan de clase N°5 : Tipos de mapas	49
	Pasos para crear la actividad de "Relacionar columnas"		15	Plan de clase N°6 : Los continentes	52
	Pasos para crear la actividad de "Video quiz"		16	Plan de clase N°7 : Las fuerzas que formaron los continentes	55
	Pasos para crear la actividad de "Presentación"		17	Plan de clase N°8 : La piel del planeta	58
	Pasos para crear la actividad de "Mapa interactivo"		18	Plan de clase N° 9 : Los seis continentes	61
	Pasos para crear la actividad de "Ordenar palabras"		20	Plan de clase N°10: América	64
	Pasos para crear la actividad de "Ordenar letras"		21	Plan de clase N°11: Todos tenemos derechos y obligaciones	67
	Pasos para crear la actividad de "Ruleta de palabras"		22	Plan de clase N°12 : Mi rol en la familia	70
	Pasos para crear la actividad de "Relacionar"		23	Plan de clase N°13 : Principios y valores que debo trabajar	73
	Pasos para crear la actividad de "Text"		24		
	Pasos para crear la actividad de "Diálogo"		25		
	Pasos para crear la actividad de "Dictado"		26		
	Pasos para crear la actividad de "Froggy jumps"		27		

## Actividad I – Conceptualización

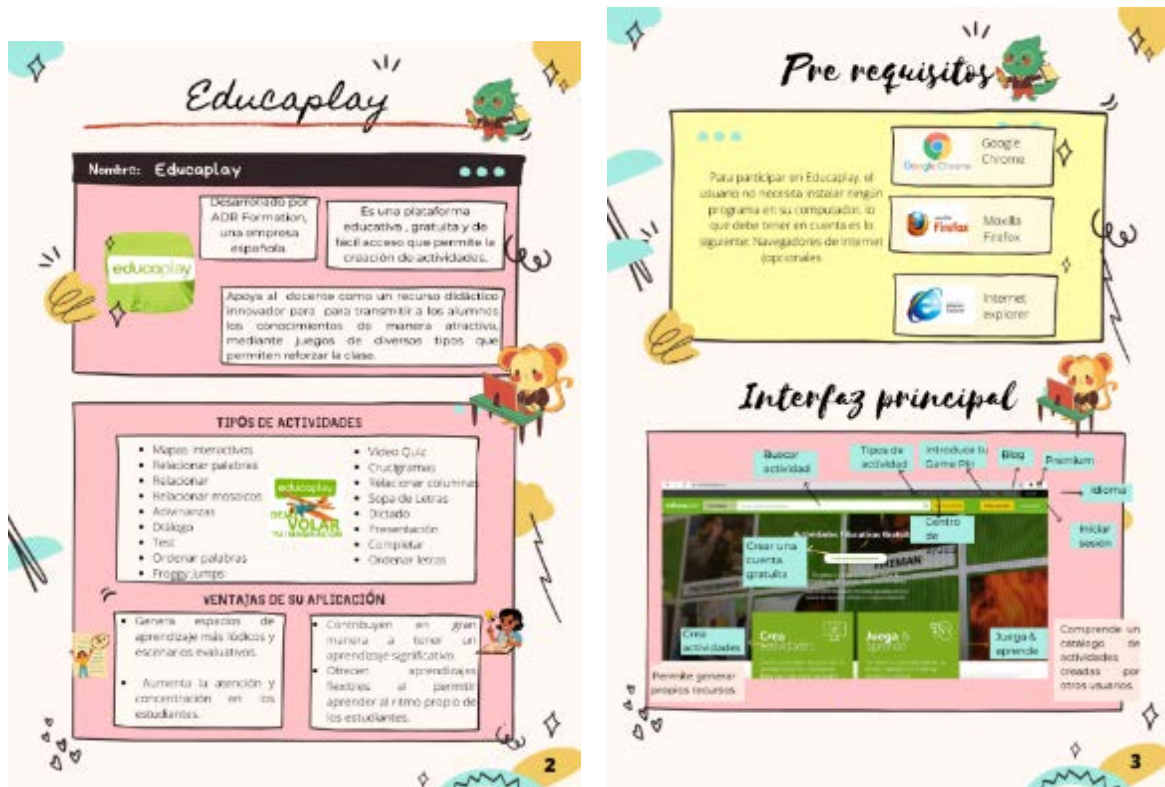
Figura 27

Conceptualización



Figura 28

Educaplay, prerequisites and main page.



## Actividad II: Pasos para crear una cuenta

Figura 29

Portada Actividad II: Pasos para crear una cuenta



Figura 30

Pasos para registro de la cuenta





## Actividad III: Pasos para crear actividades

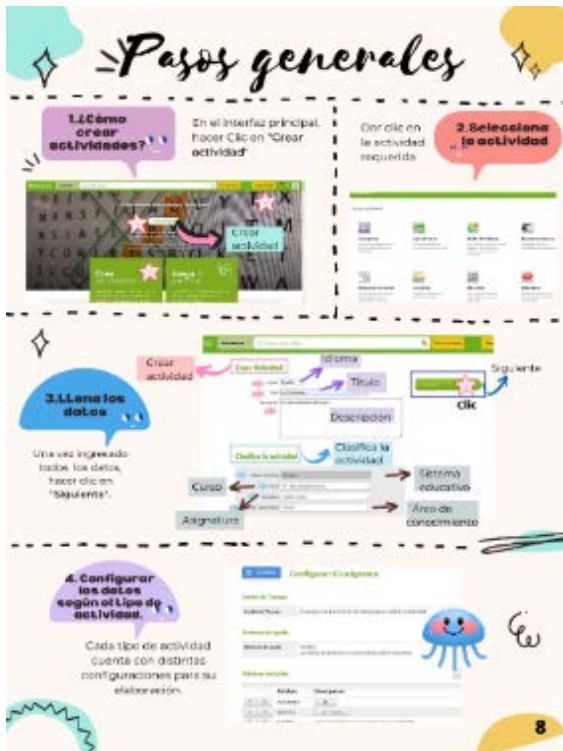
Figura 31

Portada Actividad III: Pasos para crear actividades



Figura 32

Pasos generales para todas las actividades

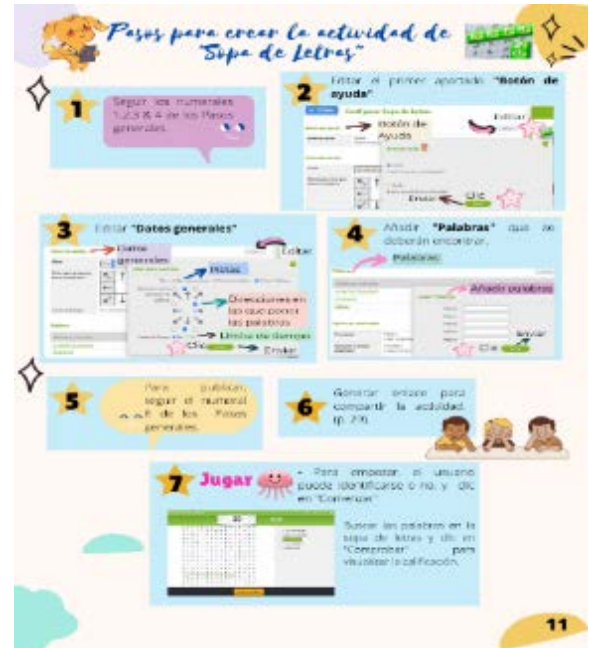


## Actividades de Educaplay

### 1) Completar y sopa de letras

Figura 33

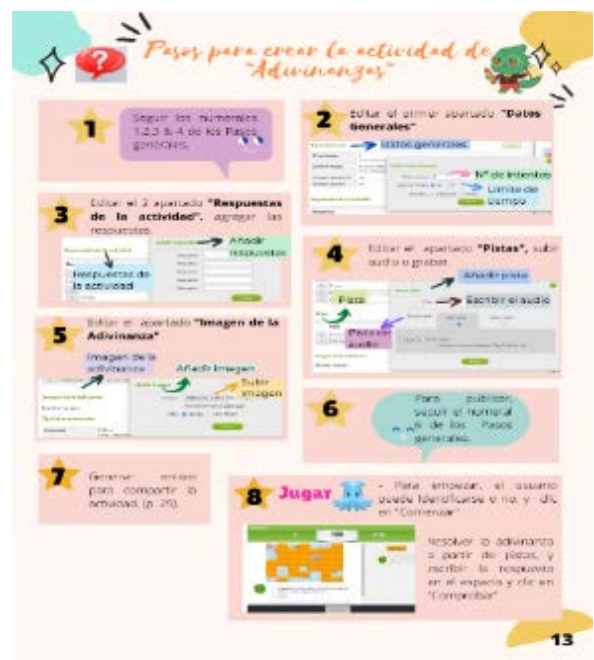
Pasos para crear la actividad de completar y sopa de letras



### 2) Crucigrama y Adivinanzas

Figura 34

Pasos para crear la actividad de crucigrama y adivinanzas



### 3) Relacionar mosaico y relacionar columnas

Figura 35

Pasos para crear la actividad de relacionar mosaico y relacionar columnas.

**Pasos para crear la actividad de "Relacionar mosaico"**

- 1 Seguir los números 1,2,3 & 4 de los Pasos generales.
- 2 Editar el primer apartado "Datos Generales".
- 3 Editar el apartado "Parejas".
- 4 Trabajar la columna A insertando el recurso que quieras y dar clic en "Siguiente".
- 5 Llenar la columna B y hacer clic en "Finalizar".
- 6 Para publicar, seguir el número 6 de los Pasos generales.
- 7 Generar enlace para compartir actividad (p. 29).
- 8 Jugar. Para empezar el usuario puede identificarse o no, y clic en "Comenzar". Seleccionar el par de elementos, haciendo clic. Cuando las cartas están ocultas, activar los pares.

**Pasos para crear la actividad de "Relacionar columnas"**

- 1 Seguir los números 1,2,3 & 4 de los Pasos generales.
- 2 Editar el primer apartado "Datos Generales".
- 3 Editar el apartado "Parejas".
- 4 Trabajar la columna A y dar clic en "Siguiente", para editar la otra columna.
- 5 Llenar la columna B y hacer clic en "Finalizar".
- 6 Para publicar, seguir el número 6 de los Pasos generales.
- 7 Generar enlace para compartir actividad (p. 29).
- 8 Jugar. Para empezar el usuario puede identificarse o no, y clic en "Comenzar". Seleccionar el par de elementos, haciendo clic en cada columna para relacionar.

### 4) Video Quiz y Presentación

Figura 36

Pasos para crear la actividad de video quiz y presentación.

**Pasos para crear la actividad de "Video Quiz"**

- 1 Seguir los números 1,2,3 & 4 de los Pasos generales.
- 2 Editar el primer apartado "Datos generales".
- 3 Llenar: 1. Selección video. 2. Selección la secuencia: drag los recursos.
5. Añadir pregunta y respuestas.
- 6 Para poder insertar otro tipo de video repasar los mismos pasos.
- 7 Para publicar, seguir el número 6 de los Pasos generales.
- 8 Generar enlace para compartir actividad (p. 29).
- 9 Jugar. Para empezar el usuario puede identificarse o no, y clic en "Comenzar". Mirar el video y responder cada pregunta al final de su reproducción.

**Pasos para crear la actividad de "Presentación"**

- 1 Seguir los números 1,2,3 & 4 de los Pasos generales.
- 2 Editar el primer apartado "Datos Generales".
- 3 Editar el apartado "Dispositivos", clic en "Activar".
- 4 Para Añadir texto: insertar texto, y editar tamaño. Clic en "Enviar".
- 5 Para Añadir imagen: subir imagen. Clic en "Enviar".
- 6 Para Añadir video: insertar URL del video. Clic en "Enviar".
- 7 Para publicar, seguir el número 6 de los Pasos generales.
- 8 Para publicar, seguir el número 6 de los Pasos generales.
- 9 Presentar la actividad.

## 5) Mapa interactivo

Figura 37

Pasos para crear la actividad de mapa interactivo

**Pasos para crear la actividad de "Mapa interactivo"**

1. Seguir los números 1, 2, 3 & 4 de los Pasos generales.
2. Editar el primer apartado "Datos Generales".
3. En "Imagen del Mapa", clic en "Editar" subir una imagen y pulsar en "Subir".
4. En "Respuestas de la Actividad", clic en "Añadir respuesta".
5. Añadir Respuestas: escribir la respuesta, agregar peso de audio y señalar su ubicación en la imagen.
6. Para añadir otras respuestas y ubicaciones en el mapa, repetir el mismo proceso.
7. Para publicar, seguir el número 5 de los Pasos generales.

**Pasos para crear la actividad de "Mapa interactivo"**

8. Generar enlace para compartir la actividad (q. 29).
9. Jugar. Para empezar, el usuario puede identificarse o no, y clic en "Comenzar".

- Cuando la forma de completar es **Clickar**, hacer clic en el lugar indicado.  
- Cuando la forma de completar es **Escribir**, escribir en el lugar correcto el nombre que se indica.

## 6) Ordenar palabras y ordenar letras

Figura 38

Pasos para crear la actividad de ordenar palabras y ordenar letras.

**Pasos para crear la actividad de "Ordenar palabras"**

1. Seguir los números 1, 2, 3 & 4 de los Pasos generales.
2. Clic en "Editar", y generar el primer apartado "Datos Generales", para añadir la pregunta con su respectiva respuesta.
3. En el 2º apartado, "Añadir un audio", puedes añadir o grabar un audio que acompañe a las preguntas/respuestas de la actividad.
4. Para publicar, seguir el número 5 de los Pasos generales.
5. Generar enlace para compartir la actividad (q. 29).

**Pasos para crear la actividad de "Ordenar palabras"**

6. Generar enlace para compartir la actividad (q. 29).
7. Jugar. Para empezar, el usuario puede identificarse o no, y clic en "Comenzar".

- **Rescribir** en el recuadro negro, debajo de las palabras, escribir la respuesta.  
- **Arrastrar**: clic en las palabras y arrastrar al recuadro.

## 7) Ruleta de palabras y relacionar

Figura 39

Pasos para crear la actividad de ruleta de palabras y relacionar

**Pasos para crear la actividad de "Ruleta de palabras"**

1. Seguir los números 1,2,3 & 4 de los Pasos generales.
2. Editar el primer apartado "Datos Generales".
3. Llenar el segundo apartado "Letras y palabras". Seleccionar una letra y editar letras y palabras.
4. Para llenar todas las letras del abecedario, repetir el mismo proceso.
5. Para publicar la actividad, seguir el número 6 de los Pasos generales.
6. Generar enlace para compartir la actividad (p. 29).
7. Jugar. Para empezar, el usuario puede identificarse o no y clic en "Comenzar". Para las pistas, se deben incluir texto, audio o imagen.

**Pasos para crear la actividad de "Relacionar"**

1. Seguir los números 1,2,3 & 4 de los Pasos generales.
2. Editar el primer apartado "Datos Generales".
3. En el apartado "Grupos", clic en "Añadir" y agregar el nombre del grupo y los miembros.
4. Para Relacionar todos los reactivos el mismo proceso.
5. Para publicar la actividad, seguir el número 6 de los Pasos generales.
6. Generar enlace para compartir la actividad (p. 29).
7. Jugar. Cuando le piden de completar sea encontrar los miembros de un grupo, solo se crea el grupo, se agregan elementos de dicho grupo y otros elementos no pertenecientes. Para empezar, el usuario puede identificarse o no y clic en "Comenzar". Seleccionar los elementos pertenecientes a un grupo. En el caso de que la forma de completar sea encontrar los miembros de un grupo se presentará elementos propios del grupo y otros que no sean del grupo.

## 8) Test y diálogo

Figura 40

Pasos para crear la actividad de test y diálogo.

**Pasos para crear la actividad de "Test"**

1. Seguir los números 1,2,3 & 4 de los Pasos generales.
2. Clic en "Añadir" en el primer apartado "Datos Generales".
3. Clic en "Editar" en el segundo apartado "Resultados por bloques".
4. Seleccionar el tercer apartado "Preguntas del Test".
5. Añadir respuestas y clic en "Añadir".
6. Para añadir otras preguntas, repetir el mismo proceso.
7. Generar enlace para compartir la actividad (p. 29).
8. Para publicar, seguir el número 6 de los Pasos generales.
9. Jugar. Para empezar, el usuario puede identificarse o no y clic en "Comenzar".

**Pasos para crear la actividad de "Diálogo"**

1. Seguir los números 1,2,3 & 4 de los Pasos generales.
2. Editar el primer apartado "Datos Generales".
3. Clic en "Añadir personajes" y llenar los campos.
4. Clic en "Añadir" en el apartado "Audios".
5. Se puede añadir solo 8 personajes, pero agregar más audios a los personajes repetir el paso 4.
6. Para publicar, seguir el número 6 de los Pasos generales.
7. Generar enlace para compartir la actividad (p. 29).
8. Hay dos opciones para actuar: "Frase por frase", en esta opción podemos dar clic al final de cada frase mientras que en "Reproducir todo", se debe esperar a la conclusión del temario completo de.

## 9) Dictado y froggy jumps

Figura 41

Pasos para crear la actividad de dictado y froggy jumps

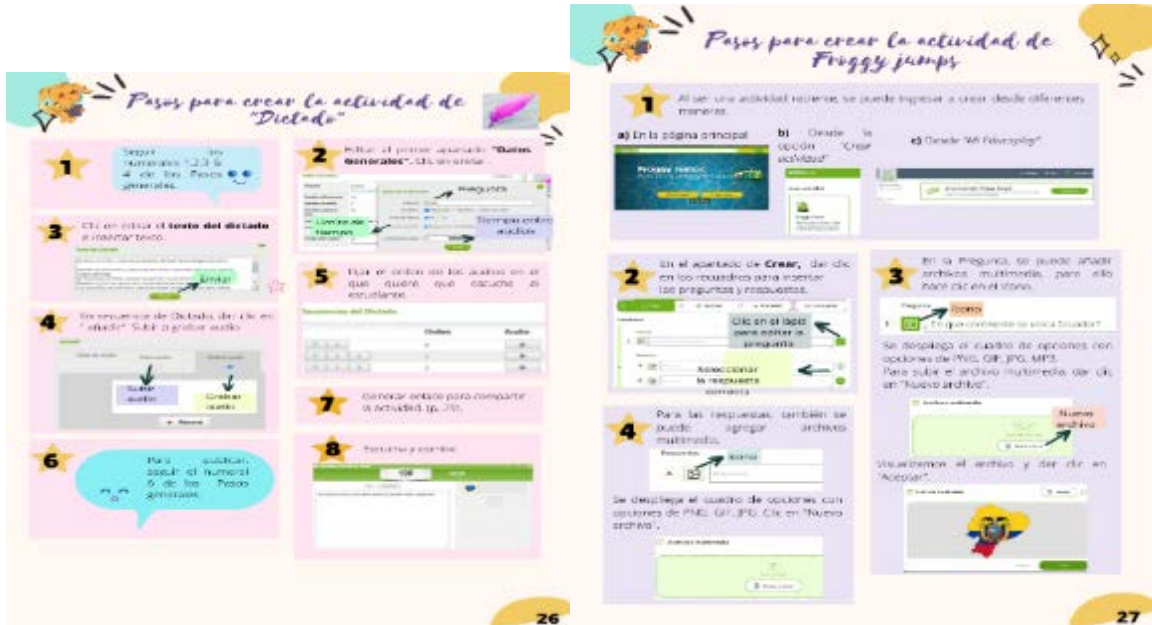


Figura 42

Pasos para crear la actividad de froggy jumps



## Actividad IV: Uso y manejo de Educaplay

Figura 43

Portada de Actividad IV: Uso y manejo de Educaplay



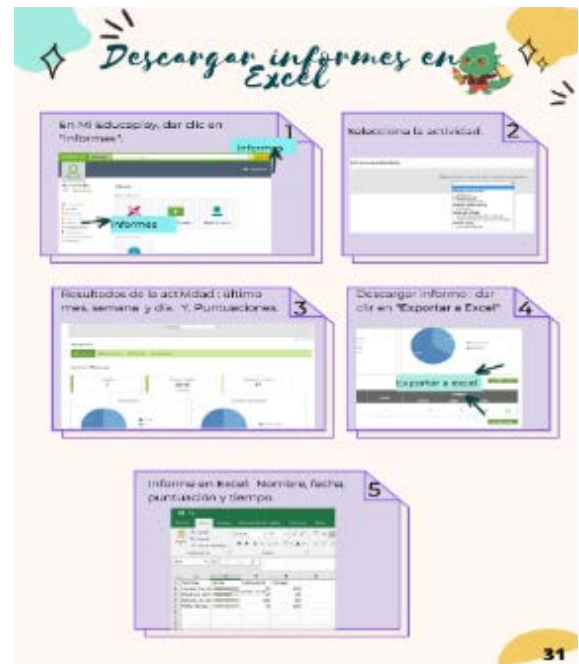
Figura 44

Editar, duplicar, eliminar y compartir las actividades.



**Figura 45**

*Retos con Game Pin y Descargar informes en Excel.*



**Figura 46**

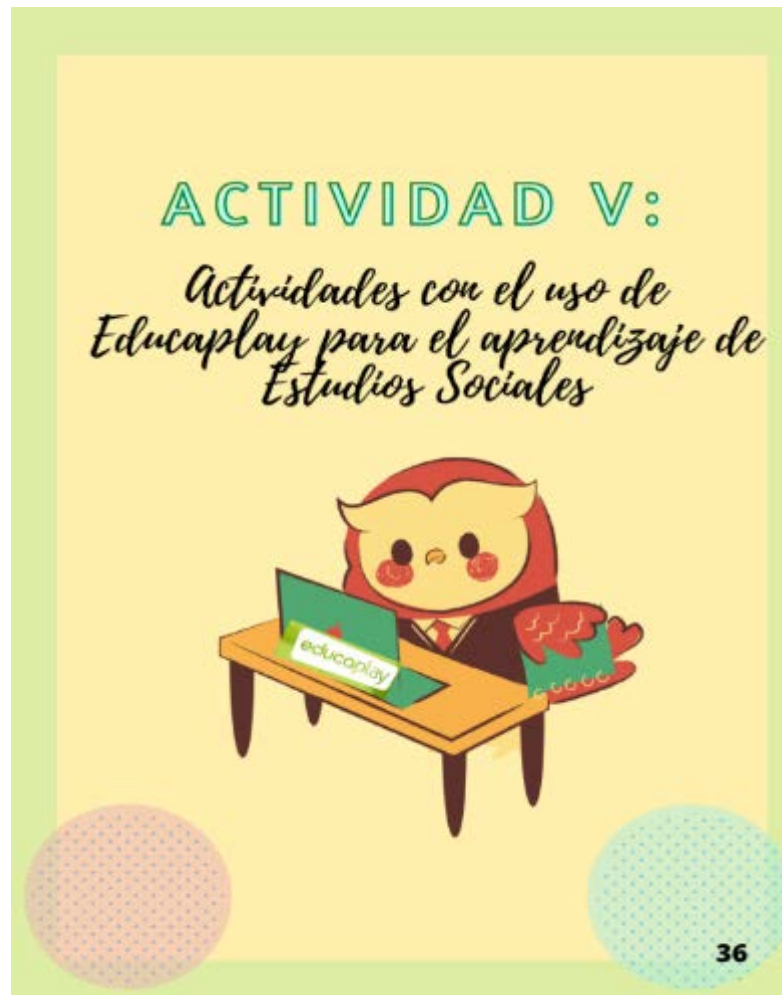
*Datos generales, duplicar y crear mi propia versión de las actividades*





**Figura 47**

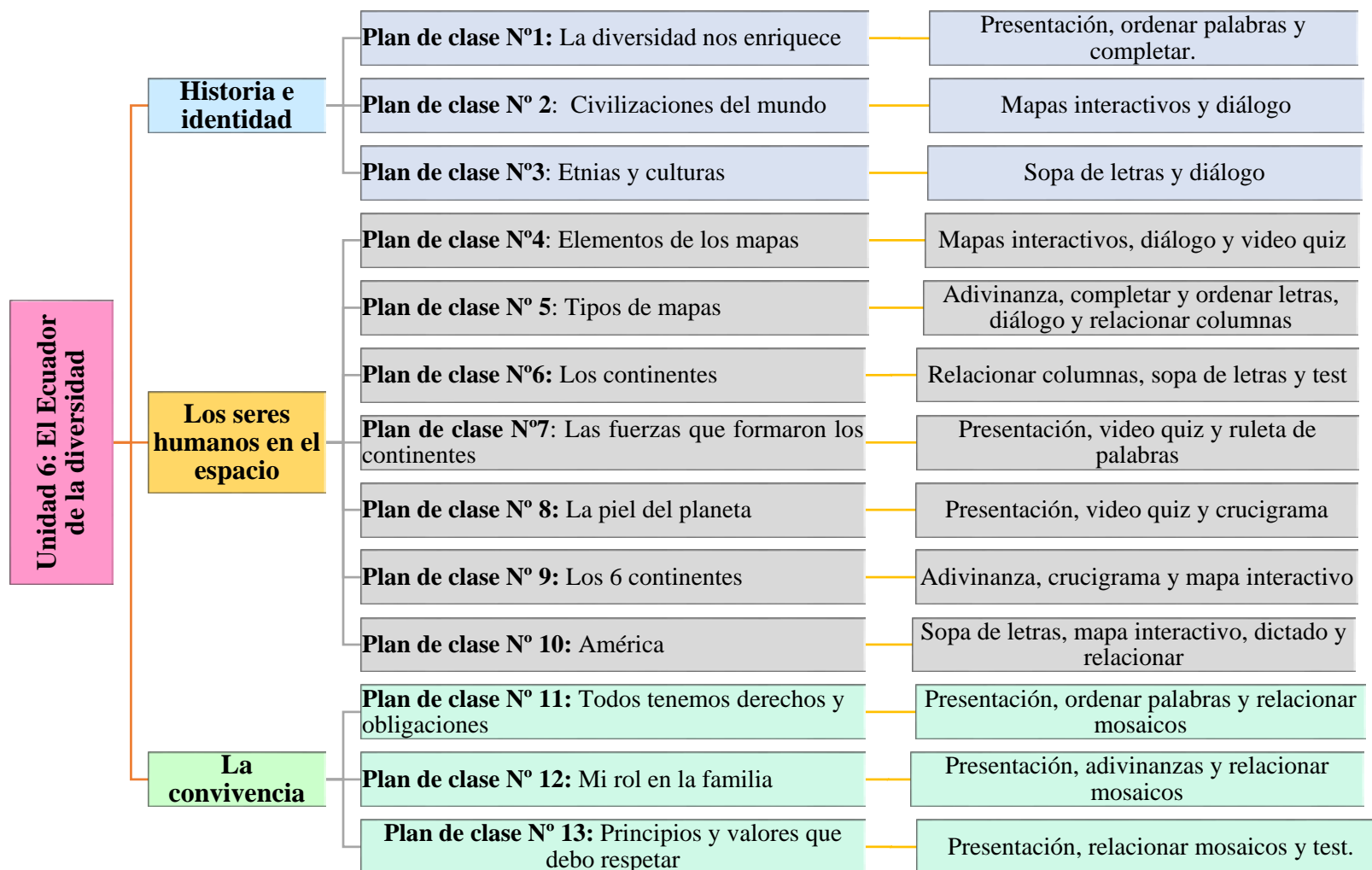
*Portada Actividad V*




Para la elaboración de la Actividad V, se utilizará el contenido de la Unidad temática “El Ecuador de la diversidad” del libro de cuarto grado de EGB, el cual se desglosa en los siguientes tres bloques curriculares y los mismos establecen planes de clase integrando actividades de la plataforma para los subtemas de cada bloque. A continuación, en la figura 48, se presenta la estructura de este capítulo:

**Figura 48**


*Estructura de la actividad V: Actividades con el uso de Educaplay*



**Plan de Clase N° 1**

	<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE</b> FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCACIÓN BÁSICA				AÑO LECTIVO: 2021-2022		
<b>ÁREA</b>	Ciencias Sociales		<b>ASIGNATURA</b>		Estudios Sociales		
<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	6. El Ecuador de la Diversidad	<b>TEMA</b>	Diversidad natural y cultural en Ecuador y el mundo		<b>BLOQUE CURRICULAR</b>		Historia e identidad
<b>DOCENTE</b>	Joanna García	<b>GRADO /CURSO</b>	Cuarto grado de EGB	<b>TIEMPO</b>	45 min	<b>FECHA</b>	
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Describir y apreciar la diversidad natural y cultural en Ecuador y el mundo.						
<b>OBJETIVOS ACTITUDINAL</b>	Respetar la diversidad natural y cultural de las diferentes culturas del mundo y del país.						
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	La formación de una ciudadanía democrática La interculturalidad La protección del medio ambiente						
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.CS.2.4.1. Reconoce las características más relevantes (actividades culturales, patrimonios, acontecimientos, lugares, personajes y diversidad humana, natural, cultural y actividades económicas y atractivos turísticos) de su localidad, parroquia, cantón, provincia y país. (J.1., I.2.)						
<b>TÍTULO:</b> La diversidad nos enriquece							
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>			<b>RECURSOS</b>			<b>EVALUACIÓN</b>
CS.2.1.11. Describir la diversidad humana, cultural y natural a través del análisis	<b>Activación de Conocimientos previos</b> - Cantar la canción “Sueños y Colores de mi País Así Soy Yo”.			Enlace de la canción <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nWevktCocig">https://www.youtube.com/watch?v=nWevktCocig</a>  <b>Dinámica: La pelota curiosa:</b> Todos los estudiantes deben sentarse en círculo, y con música			


<p>de los grupos sociales y étnicos que forman parte del barrio, comunidad, parroquia, cantón, provincia y país, con el fin de reconocerlas como componentes de un país diverso.</p>	<div data-bbox="656 161 873 284" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámica: La pelota curiosa</li> </ul> <div data-bbox="584 320 853 453" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;"><b>Esquema conceptual de partida</b></p> <p>Responder las preguntas exploratorias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿A qué nos referimos con diversidad cultural?</li> <li>- ¿De qué lugar es tu compañerito/a? ¿Por qué se viste diferente a los demás?</li> <li>- ¿Todos tenemos la misma forma de pensar?</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Construcción del conocimiento</b></p> <p><i>Método Narrativo interrogativo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Observar</i> la presentación de la “Diversidad Cultural”.</li> <li>- <i>Narrar la</i> importancia de ser de un país multicultural</li> <li>- <i>Comentar</i> la importancia que tiene Ecuador como país multicultural a través de un Padlet.</li> <li>- <i>Comparar</i> con otros países la diversidad cultural.</li> <li>- <i>Generalizar</i> que todos los grupos humanos tienen diversas culturas que a la vez se fusionan con otras, mediante la actividad de ordenar palabras</li> </ul>	<p>de fondo, los participantes irán pasándose la pelota, hasta el momento en el que se pare. La persona que tenga la pelota cuando la música se pare, deberá decir su nombre, lugar donde vive y las fiestas que celebran en su comunidad. Y tras esto, la música se vuelve a poner y sigue el juego. Si la música se para en una persona que ya ha hablado, el resto del grupo podrá hacerle una pregunta a este niño</p> <p>Presentación en Educaplay  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10753336-diversidad-natural-y-cultural.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10753336-diversidad-natural-y-cultural.html</a></p> <p>Cuaderno  Padlet  <a href="https://bit.ly/3FysqJJ">https://bit.ly/3FysqJJ</a></p> <p>Ordenar palabras en Educaplay  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10902272-la-diversidad-nos-enriquece.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10902272-la-diversidad-nos-enriquece.html</a></p> <p>Completar en Educaplay  <a href="https://es.educaplay.com/juego/9846976-la-diversidad-nos-enriquece.html">https://es.educaplay.com/juego/9846976-la-diversidad-nos-enriquece.html</a></p>	
--	---	--	--

	<p><b>Transferencia del conocimiento o evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar la actividad de Completar, formando las frases sobre la diversidad cultural.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tarea: Elaborar un collage de 10 imágenes recortadas de revistas, periódicos e impresiones, en el que se evidencie a Ecuador como un país multicultural.</li> </ul>	<p>Cartulina DIN A4 color que desee</p>	<p>Lista de cotejo</p>
<p><b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b></p>	<p>Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.</p>		

**Bibliografía**

- ✓ Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel ELEMENTAL*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- ✓ Ministerio de Educación (2021). Texto del estudiante Estudios Sociales 4.º EGB.
- ✓ Infoeducación.es (s.f). Juegos y dinámicas de grupos para niños de primaria. <https://infoeducacion.es/primaria/juegos-dinamicas-grupo-para-ninos/>
- ✓ Mundo VEOVEO. (Productor). (2013). Sueños y Colores de mi País - Así Soy Yo [VIDEO]. <https://www.youtube.com/watch?v=nWevktCocig>

**Plan de Clase N° 2**

	<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE</b> FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCACIÓN BÁSICA			AÑO LECTIVO: 2021-2022		
<b>ÁREA</b>	Ciencias Sociales		<b>ASIGNATURA</b>	Estudios Sociales		
<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	6. El Ecuador de la Diversidad	<b>TEMA</b>	Diversidad natural y cultural en Ecuador y el mundo	<b>BLOQUE CURRICULAR</b>	Historia e identidad	
<b>DOCENTE</b>	Joanna García	<b>GRADO /CURSO</b>	Cuarto grado de EGB	<b>TIEMPO</b>	45 min	<b>FECHA</b>
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Conocer e identificar las diferentes civilizaciones que existen en el mundo.					
<b>OBJETIVOS ACTITUDINAL</b>	Respetar las diversas civilizaciones del mundo.					
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	La formación de una ciudadanía democrática La interculturalidad					
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.CS.2.4.1. Reconoce las características más relevantes (actividades culturales, patrimonios, acontecimientos, lugares, personajes y diversidad humana, natural, cultural y actividades económicas y atractivos turísticos) de su localidad, parroquia, cantón, provincia y país. (J.1., I.2.)					
<b>TÍTULO:</b> Civilizaciones del mundo						
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>		<b>RECURSOS</b>			<b>EVALUACIÓN</b>
CS.2.1.11. Describir la diversidad humana, cultural y natural a través del análisis	<b>Activación de Conocimientos previos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cantar Nacho y los igualados</li> </ul>		Canción: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WydgMFN3Ldg">https://www.youtube.com/watch?v=WydgMFN3Ldg</a>			

<p>de los grupos sociales y étnicos que forman parte del barrio, comunidad, parroquia, cantón, provincia y país, con el fin de reconocerlas como componentes de un país diverso.</p>	<div data-bbox="600 161 913 331" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar la dinámica Oreja, nariz y dos manos.</li> </ul> <p><b>Esquema conceptual de partida</b></p> <p>Responder las preguntas exploratorias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué países conoces?</li> <li>¿Sabes dónde queda Roma? ¿Dónde queda China?</li> <li>¿Qué podemos encontrar en la India? ¿Y en Japón?</li> </ul> <p><b>Construcción del conocimiento</b></p> <p><i>Método Explicativo-ilustrativo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Observar</i> el video sobre las “Civilizaciones en el mundo”.</li> <li><i>Analizar</i> las características de las diferentes civilizaciones mencionadas para saber ubicarlas en el mapa interactivo.</li> <li><i>Interpretar</i> la información escribiendo la civilización que más le haya gustado con sus características.</li> <li><i>Generalizar</i> la información a través de una lluvia de ideas en clase</li> </ul> <p><b>Transferencia del conocimiento o evaluación</b></p>	<p><b>Oreja, nariz y dos manos:</b> todos los niños tocarán con la mano izquierda la punta de su nariz y con la derecha el lóbulo de su oreja izquierda, luego aplaudirán y cambiarán la posición de sus manos, tocando con la mano izquierda el lóbulo de la oreja derecha y con la derecha la punta de la nariz. La frecuencia de los aplausos podrá incrementarse gradualmente y quedarán descalificados todos los que se confundan o equivoquen. Al final ganará el que dure más tiempo sin equivocarse.</p> <p>Video  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WeVIhWd_elk">https://www.youtube.com/watch?v=WeVIhWd_elk</a></p> <p>Mapa interactivo en Educaplay  <a href="https://es.educaplay.com/juego/10903391-civilizaciones_del_mundo.html">https://es.educaplay.com/juego/10903391-civilizaciones_del_mundo.html</a></p> <p>Cuaderno de notas</p> <p>Diálogo  <a href="https://es.educaplay.com/juego/10957353-civilizaciones_del_mundo.html">https://es.educaplay.com/juego/10957353-civilizaciones_del_mundo.html</a></p>	<p>✓ Lista de cotejo</p> <p>✓ Rúbrica</p>
--	--	---	---


	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar el mapa interactivo en Educaplay ubicando las diferentes civilizaciones anteriormente mencionadas</li> <li>- <b>Tarea:</b> Investigar 5 características de la civilización que más le haya gustado.</li> </ul>	<p>Mapa interactivo  <a href="https://es.educaplay.com/juego/10957924-civilizaciones-del-mundo.html">https://es.educaplay.com/juego/10957924-civilizaciones-del-mundo.html</a></p> <p>Cartulina</p>	
<b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b>	- Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.		



### Bibliografía

- ✓ Cuaderno de historia (2021). ¿Cómo se formaron las Primeras CIVILIZACIONES? - Resumen | El Surgimiento de la Civilización [VIDEO]. [https://www.youtube.com/watch?v=WeVIhWd\\_elk](https://www.youtube.com/watch?v=WeVIhWd_elk)
- ✓ Infoeducación.es (s.f). Juegos y dinámicas de grupos para niños de primaria. <https://infoeducacion.es/primaria/juegos-dinamicas-grupo-para-ninos/>
- ✓ Juego Ideas (2019). 20 Juegos Grupales para Niños. <https://www.juegoideas.com/2019/01/18/20-juegos-grupales/>
- ✓ Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel ELEMENTAL*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- ✓ Ministerio de Educación (2021). Texto del estudiante Estudios Sociales 4.º EGB.
- ✓ Nacho y los Igualados (2017). NACHO Y LOS IGUALADOS - Canción de la Interculturalidad [VIDEO] <https://www.youtube.com/watch?v=WydgMFN3Ldg>



**Plan de Clase N° 3**

	<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE</b> FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCACIÓN BÁSICA			<b>AÑO LECTIVO: 2021-2022</b>		
<b>ÁREA</b>	Ciencias Sociales		<b>ASIGNATURA</b>	Estudios Sociales		
<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	6. El Ecuador de la Diversidad	<b>TEMA</b>	Diversidad natural y cultural en Ecuador y el mundo	<b>BLOQUE CURRICULAR</b>	Historia e identidad	
<b>DOCENTE</b>	Maricruz Santillán	<b>GRADO /CURSO</b>	Cuarto grado de EGB	<b>TIEMPO</b>	45 min	<b>FECHA</b>
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Analizar las diferentes etnias y culturas del mundo a través de un estudio detallado de sus características, con el propósito de valorar su diversidad.					
<b>OBJETIVOS ACTITUDINAL</b>	Desarrollan actitudes positivas hacia las diferentes etnias y culturas del mundo.					
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	La formación de una ciudadanía democrática La interculturalidad					
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.CS.2.4.1. Reconoce las características más relevantes (actividades culturales, patrimonios, acontecimientos, lugares, personajes y diversidad humana, natural, cultural y actividades económicas y atractivos turísticos) de su localidad, parroquia, cantón, provincia y país. (J.1., I.2.).					
<b>TÍTULO: Etnias y culturas</b>						
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>		<b>RECURSOS</b>		<b>EVALUACIÓN</b>	


<p>CS.2.1.11.          Describir la diversidad humana, cultural y natural a través del análisis de los grupos sociales y étnicos principales del mundo con el fin de valorarla la diversidad global.</p> <p>desagregada</p>	<p><b>Activación de Conocimientos previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cantar la canción 🌍 Los Saludos del mundo   Canción del Mundo   Decir Hola en Diferentes idiomas.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámica: Nos vamos de fiesta.</li> </ul> <p><b>Esquema conceptual de partida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué son las etnias? / ¿Qué es la cultura?</li> <li>- Recordemos las etnias de nuestro país. ¿Cuáles son? y busquemos en la sopa de letras.</li> <li>- ¿De tus compañeritos, existe alguien que sea de otro país?</li> <li>- ¿Han visto a algún extranjero en las calles? ¿Cómo son, que idioma hablan o como se visten?</li> <li>-</li> </ul> <p><b>Construcción del conocimiento</b></p> <p><i>Método de Observación indirecta</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Observar</i> el siguiente gráfico.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Describir</i> en forma individual las características de los personajes.</li> <li>- <i>Interpretación:</i> Escuchar el diálogo en Educaplay. En forma grupal, interpretar la interrogante que se plantea.</li> </ul>	<p>Enlace de la canción  <a href="https://bit.ly/3FNSwZr">https://bit.ly/3FNSwZr</a></p> <p>Dinámica: Nos vamos de fiesta: Todos en círculo, nos vamos de «fiesta». El primer niño comienza diciendo una provincia y lo que llevaría a una fiesta imaginaria el siguiente niño tendrá que repetir lo que ha dicho el niño anterior y después decir su nombre y lo que él mismo llevaría, y así sucesivamente. El objetivo es intentar recordar todas las provincias y todo lo que han dicho los compañeros.</p> <p>Sopa de letras en Educaplay  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9436563-diversidad_natural_y_cultural.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9436563-diversidad_natural_y_cultural.html</a></p> <p>Gráfico sobre las diferentes etnias del mundo</p> <p>Cuaderno</p> <p>Diálogo en Educaplay</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lista de cotejo</li> <li>✓ Rúbrica</li> </ul>
---	--	--	--


	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Comparar:</i> elaborar las semejanzas y diferencias.</li> <li>- <i>Generalización:</i> Leer la página 186 del libro de trabajo y responde, ¿Por qué algunas etnias se extinguen?</li> </ul> <p><b>Transferencia del conocimiento o evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tarea: observar el cuento sobre la Diversidad y respeto. En el cuaderno de trabajo escribir una reflexión.</li> </ul>	<p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10941118-etnias_y_culturas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10941118-etnias_y_culturas.html</a></p> <p>Enlace del video: <a href="https://bit.ly/3r5n4BK">https://bit.ly/3r5n4BK</a></p> <p>Cuaderno de trabajo.</p>	
<b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.		

## Bibliografía

- ✓ Infoeducación.es (s.f). Juegos y dinámicas de grupos para niños de primaria. <https://infoeducacion.es/primaria/juegos-dinamicas-grupo-para-ninos/>
- ✓ JunyTony - Canciones Infantiles (Productor). (2021). Los Saludos del mundo | Canción del Mundo | Decir Hola en Diferentes idiomas | Juny Tony en español. [VIDEO]. [https://www.youtube.com/watch?v=bkIQ\\_7UqR5Q](https://www.youtube.com/watch?v=bkIQ_7UqR5Q)
- ✓ Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel ELEMENTAL*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- ✓ Ministerio de Educación (2021). Texto del estudiante Estudios Sociales 4.º EGB
- ✓ Puros cuentos saludables (Productor). (2017). Diversidad y respeto. Presentado por Puros Cuentos Saludables. [VIDEO]. <https://www.youtube.com/watch?v=sDtaR9XqJZ0>

**Plan de Clase N° 4**

	<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE</b> FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCACIÓN BÁSICA			AÑO LECTIVO: 2021-2022		
<b>ÁREA</b>	Ciencias Sociales		<b>ASIGNATURA</b>	Estudios Sociales		
<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	6. El Ecuador de la Diversidad	<b>TEMA</b>	Mapas	<b>BLOQUE CURRICULAR</b>	Los seres humanos en el espacio	
<b>DOCENTE</b>	Maricruz Santillán	<b>GRADO /CURSO</b>	Cuarto grado de EGB	<b>TIEMPO</b>	45 min	<b>FECHA</b>
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Identifica la importancia de los mapas e identifica los elementos del mapa en el material cartográfico					
<b>OBJETIVOS ACTITUDINAL</b>	El alumno reconocerá la importancia de trabajar en equipo.					
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	La protección del medio ambiente					
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	<b>I.CS.2.2.1.</b> Infiere que la ubicación de su vivienda, escuela y localidad le otorga características diferenciales en cuanto a estructuras, accidentes geográficos y riesgos naturales, y analiza las posibles alternativas que puede aplicar en caso de un desastre natural.					
<b>TÍTULO:</b> Elementos de los mapas						
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>		<b>RECURSOS</b>			<b>EVALUACIÓN</b>
CS.2.2. 5. Localizar distintos elementos del mapa a partir de la observación e interpretación de	<b>Activación de Conocimientos previos</b> - Dinámica: La búsqueda del tesoro  <b>Esquema conceptual de partida</b> - ¿Qué sé sobre los mapas?		<b>Dinámica:</b> La 'Búsqueda del tesoro': Es otra excelente actividad para practicar los puntos cardinales al aire libre de manera entretenida y muy educativa. Para ello, usa tu imaginación y coloca en tu jardín o en un parque,			


<p>material cartográfico.</p> <p>Desagregada</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Por dónde sale el sol?</li> </ul> <p><b>Construcción del conocimiento</b></p> <p><i>Método de Observación indirecta</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Observar</i> el video sobre los elementos del mapa y tomar nota.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Describir:</i> Con los datos obtenidos en el video los niños escribirán un concepto sencillo sobre los distintos tipos de elementos. Y, observar el Mapa interactivo en Educaplay.</li> <li>- <i>Situación problemática:</i> Reflexionar sobre el diálogo.</li> <li>- <i>Generalización:</i> Trabajar en grupos y elaborar un mapa del tesoro de la escuela. Con pistas al Norte de los baños, al Sur de la dirección, etc.</li> </ul> <p><b>Transferencia del conocimiento o evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Resolver el Video quiz en Educaplay</li> <li>- Tarea: Dibujar el mapa de su comunidad y ubicar los elementos.</li> </ul>	<p>varios tesoros escondidos que tu hijo deberá buscar con un mapa y varias pistas que colocarás con referencias cartesianas</p> <p>Enlace del video  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uI40702uwY">https://www.youtube.com/watch?v=uI40702uwY</a></p> <p>Mapa interactivo en Educaplay  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10943135-elementos_de_los_mapas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10943135-elementos_de_los_mapas.html</a></p> <p>Diálogo en Educaplay:  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10946266-situacion_problematICA.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10946266-situacion_problematICA.html</a></p> <p>Video quiz en Educaplay  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10942581-el_lenguaje_de_los_mapas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10942581-el_lenguaje_de_los_mapas.html</a></p> <p>Hoja de trabajo</p>	<p>✓ Lista de cotejo</p> <p>✓ Rúbrica</p>
<p><b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b></p>	<p>Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.</p>		

**Bibliografía**

- ✓ Méndez, A. (2019). Actividades ingeniosas para enseñar los puntos cardinales a los niños. <https://pediatriayfamilia.com/ninos/actividades-ingeniosas-ensenar-puntos-cardinales-ninos/>
- ✓ Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel ELEMENTAL.* <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>


- ✓ Ministerio de Educación (2021). Texto del estudiante Estudios Sociales 4.º EGB
- ✓ Rodríguez, E. (Productor). (2020). ¿PARA QUÉ ME SIRVEN LOS MAPAS Elementos y tipos de mapas [VIDEO]? <https://www.youtube.com/watch?v=uI40702uwY>

### Plan de Clase N° 5

	<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE</b> FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCACIÓN BÁSICA			<b>AÑO LECTIVO: 2021-2022</b>		
<b>ÁREA</b>	Ciencias Sociales		<b>ASIGNATURA</b>		Estudios Sociales	
<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	6. El Ecuador de la Diversidad	<b>TEMA</b>	Mapas		<b>BLOQUE CURRICULAR</b>	Los seres humanos en el espacio
<b>DOCENTE</b>	Maricruz Santillán	<b>GRADO /CURSO</b>	Cuarto grado de EGB	<b>TIEMPO</b>	45 min	<b>FECHA</b>
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Identificar los diferentes tipos de mapas a partir de materiales cartográficos con uso de las TIC.					
<b>OBJETIVOS ACTITUDINAL</b>	El alumno reconocerá la importancia de trabajar en equipo.					
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	La protección del medio ambiente					
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	<b>I.CS.2.2.1.</b> Infiere que la ubicación de su vivienda, escuela y localidad le otorga características diferenciales en cuanto a estructuras, accidentes geográficos y riesgos naturales, y analiza las posibles alternativas que puede aplicar en caso de un desastre natural.					
<b>TÍTULO:</b> Tipos de mapas						
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>			<b>RECURSOS</b>		<b>EVALUACIÓN</b>
CS.2.2.5.	<b>Activación de Conocimientos previos</b>			Adivinanza en Educaplay		

Material cartográfico a partir de su análisis y ejercitación. Localizar distintos elementos del mapa a partir de la observación e interpretación de material cartográfico.

Desagregada

- Resolver la actividad en Educaplay 
- Cantar la canción “Dora la exploradora Soy el mapa en español”.  
**Esquema conceptual de partida**
- ¿Recuerdas cómo se utilizan los mapas?
- ¿Cuáles son los puntos básicos de referencia de un mapa?
- ¿Cuáles son los elementos del mapa? y trabajemos Completar en Educaplay.

**Construcción del conocimiento**

*Método de Observación indirecta*

- *Observar* el video sobre los diferentes tipos de mapas.



- *Describir* las características de cada tipo de mapa.
- *Interpretar* la definición e identificar el tipo de mapa. Resolver la actividad de ordenar letras en Educaplay.
- *Comparación:* Realiza un cuadro comparativo sobre los tipos de mapas.
- *Generalización:* Escuchar el diario de un viajero. Y responde, ¿Si te hubieras encontrado con Bernard Moitessier qué mapa le hubieras regalado para que se ubique?

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9839635-advinanzas.html>

Enlace de la Canción  
<https://www.youtube.com/watch?v=g57mSGjZ5aU>


Completar en Educaplay  
[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10946669-elementos\\_del\\_mapa\\_ecp.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10946669-elementos_del_mapa_ecp.html)

Enlace del video  
<https://www.youtube.com/watch?v=uI40702uwYA>

Cuaderno

Ordenar letras en Educaplay  
[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10943349-tipos\\_de\\_mapas.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10943349-tipos_de_mapas.html)  
[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10943410-tipos\\_de\\_mapas.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10943410-tipos_de_mapas.html)

- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Portafolio


	<p><b>Transferencia del conocimiento o evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En Relacionar columnas de Educaplay, unir con líneas el tipo de mapa con su respectivo gráfico.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Tarea:</b> Crear un mapa político y un mapa físico de la comunidad o el barrio en el que vive.</li> </ul>	<p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10947189-tipos_de_mapas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10947189-tipos_de_mapas.html</a></p> <p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10947255-tipos_de_mapas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10947255-tipos_de_mapas.html</a></p> <p>Diálogo en Educaplay  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10946834-tipos_de_mapas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10946834-tipos_de_mapas.html</a></p> <p>Relacionar columnas en Educaplay  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9845198-el_lenguaje_de_los_mapas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9845198-el_lenguaje_de_los_mapas.html</a></p>	
<b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.		

### Bibliografía

- ✓ Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel ELEMENTAL*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- ✓ Ministerio de Educación (2021). Texto del estudiante Estudios Sociales 4.º EGB
- ✓ mrcadena09 (Productor). (2010). Dora la exploradora Soy el mapa en español [VIDEO] <https://www.youtube.com/watch?v=g57mSGjZ5aU>
- ✓ Rodríguez, E. (Productor). (2020). ¿PARA QUÉ ME SIRVEN LOS MAPAS Elementos y tipos de mapas [VIDEO] <https://www.youtube.com/watch?v=uI40702uwY>



**Plan de clase N° 6**

	<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE</b> FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCACIÓN BÁSICA				AÑO LECTIVO: 2021-2022		
<b>ÁREA</b>	Ciencias Sociales		<b>ASIGNATURA</b>		Estudios Sociales		
<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	6. El Ecuador de la Diversidad	<b>TEMA</b>	Continentes		<b>BLOQUE CURRICULAR</b>		Los seres humanos en el espacio
<b>DOCENTE</b>	Joanna García	<b>GRADO / CURSO</b>	Cuarto grado de EGB	<b>TIEMPO</b>	45 min	<b>FECHA</b>	
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Desarrollar en los estudiantes la capacidad de identificar elementos que conforman el continente.						
<b>OBJETIVOS ACTITUDINAL</b>	Trabajo ordenado, lógico y coherente en las actividades grupales e individuales. Trabajo cooperativo y autónomo en las diferentes tareas dentro y fuera de clase.						
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	La protección del medio ambiente						
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	<b>I.CS.2.2.1.</b> Infiere que la ubicación de su vivienda, escuela y localidad le otorga características diferenciales en cuanto a estructuras, accidentes geográficos y riesgos naturales, y analiza las posibles alternativas que puede aplicar en caso de un desastre natural.						
<b>TÍTULO:</b> Los continentes							
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>			<b>RECURSOS</b>			<b>EVALUACIÓN</b>
CS.2.2.17. Reconocer al Ecuador como parte del continente	<b>Activación de Conocimientos previos</b> - Cantar la canción “El mundo que Dios hizo”.			Enlace de la Canción “El mundo que Dios hizo” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UrncLwXOKKs">https://www.youtube.com/watch?v=UrncLwXOKKs</a>			

americano y el mundo, identificando las semejanzas de sus características (regiones naturales, clima, paisajes, flora y fauna) con las del resto del continente



- Dinámica “El regalo va pasando”.

**Esquema conceptual de partida**

*Responder las preguntas exploratorias*

- ¿De qué se componen los continentes?
- ¿De qué se compone el planeta?
- ¿Qué hay abajo del suelo?
- ¿Se podría ver la parte más interna de la Tierra?

**Construcción del conocimiento**

*Método de Ilustrativo-Explicativo*

- *Observar* el video sobre las partes de nuestro planeta Tierra.
- *Analizar* las diferentes partes del continente
- *Interpretar* los diferentes elementos que conforman el continente a partir de una sopa de letras
- *Situación Problemática:* ¿Qué pasa cuando las placas chocan? Generando un debate en clase

**Transferencia del conocimiento o evaluación**

- Realizar el test en Educaplay sobre las partes que conforman la Tierra.

Dinámica: Se colocan en círculo todos los participantes; uno en el centro con los ojos vendados y con un silbato o pito. El regalo va pasando de uno a otro de los participantes que formen el círculo. Al mismo tiempo, la persona que está en el centro con los ojos vendados repite insistentemente: el regalo va pasando. Cuando a éste le parezca bien, toca el silbato, y el participante que en ese momento tenga el regalo queda excluido del juego. Lo importante es pasar el regalo al compañero, lo más pronto posible, a fin de que el silbato no nos sorprenda con el regalo.

Video:

<https://www.youtube.com/watch?v=8IUnpPktGwo>

Relacionar columnas

<https://es.educaplay.com/juego/10958233-continentes.html>

Sopa de letras en Educaplay

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10903711-los\\_continentes.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10903711-los_continentes.html)

Test en Educaplay

[https://es.educaplay.com/juego/10958834-los\\_continentes.html](https://es.educaplay.com/juego/10958834-los_continentes.html)

Hoja de trabajo


- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Rúbrica


	- <b>Tarea:</b> Realizar un dibujo en el cual se presente las distintas partes de la Tierra, coloreando y señalándolas.		
<b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.		



## Bibliografía

- ✓ Actividad Bíblica. (Productor). (2017).EL MUNDO QUE DIOS HIZO Historia Narrativa Para Niños La Creación [VIDEO] <https://www.youtube.com/watch?v=Te7LgnQngh8>
- ✓ Juego Ideas (2019). 20 Juegos Grupales para Niños. <https://www.juegoideas.com/2019/01/18/20-juegos-grupales/>
- ✓ Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel ELEMENTAL*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- ✓ Ministerio de Educación (2021). Texto del estudiante Estudios Sociales 4.º EGB
- ✓ Actividad Bíblica. (Productor). (2017).EL MUNDO QUE DIOS HIZO Historia Narrativa Para Niños La Creación [VIDEO] <https://www.youtube.com/watch?v=Te7LgnQngh8>
- ✓ Happy Learning Español. (Productor). (2018). La Tierra y sus partes Videos educativos para niños [VIDEO] <https://www.youtube.com/watch?v=8IUnpPKTGwo>

**Plan de clase N° 7**

	<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE</b> FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCACIÓN BÁSICA			AÑO LECTIVO: 2021-2022		
<b>ÁREA</b>	Ciencias Sociales		<b>ASIGNATURA</b>	Estudios Sociales		
<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	6. El Ecuador de la Diversidad	<b>TEMA</b>	Continentes		<b>BLOQUE CURRICULAR</b>	Los seres humanos en el espacio
<b>DOCENTE</b>	Maricruz Santillán	<b>GRADO / CURSO</b>	Cuarto grado de EGB	<b>TIEMPO</b>	45 min	<b>FECHA</b>
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Describir el proceso de la formación de la Tierra, por medio del estudio, hasta la evolución al estado actual de las masas continentales, con el fin de determinar los cambios geológicos ocurridos en largos períodos.					
<b>OBJETIVOS ACTITUDINAL</b>	Trabajo ordenado, lógico y coherente en las actividades grupales e individuales.					
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	La protección del medio ambiente					
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	<b>I.CS.2.2.1.</b> Infiere que la ubicación de su vivienda, escuela y localidad le otorga características diferenciales en cuanto a estructuras, accidentes geográficos y riesgos naturales, y analiza las posibles alternativas que puede aplicar en caso de un desastre natural.					
<b>TÍTULO: Las fuerzas que formaron los continentes</b>						
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>		<b>RECURSOS</b>			<b>EVALUACIÓN</b>
CS.2.2.5. Material cartográfico a partir de su análisis y	<b>Activación de conocimientos previos</b> Dinámica: El baile del dinosaurio		Enlace del video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xsqaIUZ6Qwc">https://www.youtube.com/watch?v=xsqaIUZ6Qwc</a>			

<p>ejercitación. Localizar fenómenos de los continentes a partir de la observación e interpretación de material cartográfico.</p> <p>Desagregada</p>	 <p><b>Esquema conceptual de partida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Antes de la existencia de los humanos, quienes habitaban en el planeta?</li> <li>- ¿Cómo eran los dinosaurios?</li> <li>- Recordemos ¿Qué son los continentes?</li> <li>- Observar el siguiente video sobre Ice Age 4: la formación de los continentes ¿Qué pasó con la ardilla y la nuez?</li> </ul> <p><b>Construcción del conocimiento</b></p> <p><i>Método de Observación indirecta</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Observar</i> la presentación en Educaplay.</li> <li>- <i>Describir</i> los tres tipos de movimientos que existen entre las placas. Y, resolver la actividad en Educaplay.</li> <li>- <i>Interpretar</i> en forma grupal: ¿Qué pasaría si los continentes no se hubieran separado?</li> <li>- Realizar un cuadro <i>comparativo</i> sobre la situación de los continentes y formas de vida en los eones: Precámbrico y Fanerozoico.</li> <li>- <i>Generalizar</i>: En Video Quiz de Educaplay, se reproducirán</li> </ul>	<p>Enlace del video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QPoHUI4TJ80">https://www.youtube.com/watch?v=QPoHUI4TJ80</a></p> <p>Presentación en Educaplay <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10749188-los_continentes.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10749188-los_continentes.html</a></p> <p>Cuaderno Relacionar columnas en Educaplay <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10961048-movimientos_entre_las_placas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10961048-movimientos_entre_las_placas.html</a></p> <p>Papelote</p> <p>Video quiz en Educaplay <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9844026-eras_geologicas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9844026-eras_geologicas.html</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lista de cotejo</li> <li>✓ Rúbrica</li> </ul>
--	--	--	--


	<p>fragmentos de videos, al final de cada reproducción se plantearán interrogantes.</p>  <p><b>Transferencia de conocimiento o evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Resolver la ruleta de plabras</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Tarea</b> : Realizar un collage sobre Eras Geológicas: Precámbrica - Paleozoica- Mesozoica- Cenozoica.</li> </ul>	<p>Ruletas de palabras en Educaplay  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10960254-unidad_6.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10960254-unidad_6.html</a></p> <p>Gráficos  Papel bond</p>	
<p><b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b></p>	<p>Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.</p>		

**Bibliografía**

- ✓ Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel ELEMENTAL*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- ✓ Ministerio de Educación (2021). Texto del estudiante Estudios Sociales 4.º EGB



- ✓ Little Ángel Español - Canciones Infantiles (Productor). (2019). El Baile del Dinosaurio | Canciones Infantiles | Little Ángel Español [VIDEO]. <https://www.youtube.com/watch?v=xsgaIUZ6Qwc>
- ✓ IceAgePeliculas (Productor). (2012). TEASER - ICE AGE 4: LA FORMACIÓN DE LOS CONTINENTES. [VIDEO]. <https://www.youtube.com/watch?v=QPoHUI4TJ80>

### Plan de clase N° 8

	<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE</b> FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCACIÓN BÁSICA				<b>AÑO LECTIVO: 2021-2022</b>		
<b>ÁREA</b>	Ciencias Sociales		<b>ASIGNATURA</b>		Estudios Sociales		
<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	6. El Ecuador de la Diversidad	<b>TEMA</b>	Continentes		<b>BLOQUE CURRICULAR</b>		Los seres humanos en el espacio
<b>DOCENTE</b>	Joanna García	<b>GRADO / CURSO</b>	Cuarto grado de EGB	<b>TIEMPO</b>	45 min	<b>FECHA</b>	
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Describir el proceso de la formación de la Tierra, por medio del estudio, hasta la evolución al estado actual de las masas continentales, con el fin de determinar los cambios geológicos ocurridos en largos períodos.						
<b>OBJETIVOS ACTITUDINAL</b>	Trabajo ordenado, lógico y coherente en las actividades individuales.						
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	La protección del medio ambiente						
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	<b>I.CS.2.2.1.</b> Infiere que la ubicación de su vivienda, escuela y localidad le otorga características diferenciales en cuanto a estructuras, accidentes geográficos y riesgos naturales, y analiza las posibles alternativas que puede aplicar en caso de un desastre natural.						
<b>TÍTULO: La Piel del planeta</b>							

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p><b>CS.2.14.</b> Describir la geografía de la provincia (relieve, hidrografía y diversidad natural) considerando su incidencia en la vida de sus habitantes y asociándola con los problemas ambientales y el uso, explotación y conservación de sus recursos naturales</p>	<p><b>Activación de Conocimientos previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Observar</i> el video “Ska de la Tierra”-</li> <li>- <i>Dinámica:</i> El semáforo</li> </ul> <p><b>Esquema conceptual de partida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Recordemos la estructura interna de la Tierra?</li> <li>- ¿Cuáles son?</li> </ul> <p><b>Construcción del conocimiento</b></p> <p><i>Método Comparativo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Observar</i> la siguiente presentación sobre la estructura externa de la Tierra.</li> <li>- <i>Describir</i> las características de las cortezas a través de video quiz en Educaplay</li> <li>- <i>Comparar</i> las cortezas anotando en el cuaderno sus características</li> <li>- <i>Asociar</i> las características de ambas cortezas</li> <li>- <i>Generalizar</i> diciendo la importancia de los elementos que conforman la Tierra en voz alta</li> </ul> <p><b>Transferencia del conocimiento o evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar el crucigrama en Educaplay, sobre los elementos que conforman la Tierra, tanto externo como interno.</li> </ul>	<p>Video:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=eqMrxAo4hcQ">https://www.youtube.com/watch?v=eqMrxAo4hcQ</a>  <b>El semáforo:</b> Se forman parejas y con tocadiscos se organiza el baile. Las parejas tratan de hacer un círculo. La música permanece todo el tiempo. El que dirige el juego dice: "El semáforo está en rojo", todos deben seguir bailando mientras el semáforo está en rojo. Cuando el que dirige dice que "está en verde", las parejas instantáneamente deben pararse y no seguir bailando. Si el que dirige dice: "está en amarillo", todos deben de cambiar de pareja. Debe haber algunos para que controlen los errores que cometan las parejas.</p> <p>Presentación en Educaplay  <a href="https://es.educaplay.com/juego/10960894-la_piel_del_planeta.html">https://es.educaplay.com/juego/10960894-la_piel_del_planeta.html</a></p> <p>Video Quiz  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10959417-la_piel_del_planeta.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10959417-la_piel_del_planeta.html</a></p> <p>Cuaderno de notas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lista de cotejo</li> <li>✓ Rúbrica</li> </ul>




	 <p>- Tarea: En la hoja de trabajo pinte y señale las diferentes cortezas que conforman la Tierra</p> 	<p>Crucigrama en Educaplay  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10783864-la_piel_del_planeta.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10783864-la_piel_del_planeta.html</a></p>	
<p><b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b></p>	<p>Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.</p>		

**Bibliografía**

- ✓ Jesús Anaya. (Productor). (2010). Bebe - Ska De La Tierra (La Tierra Tiene Fiebre) [VIDEO]. <https://www.youtube.com/watch?v=xsqaIUZ6Qwc>
- ✓ Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel ELEMENTAL*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- ✓ Ministerio de Educación (2021). Texto del estudiante Estudios Sociales 4.º EGB

**Plan de clase N° 9**

	<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE</b> FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCACIÓN BÁSICA			AÑO LECTIVO: 2021-2022		
<b>ÁREA</b>	Ciencias Sociales		<b>ASIGNATURA</b>	Estudios Sociales		
<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	6. El Ecuador de la Diversidad	<b>TEMA</b>	Continentes		<b>BLOQUE CURRICULAR</b>	Los seres humanos en el espacio
<b>DOCENTE</b>	Maricruz Santillán	<b>GRADO / CURSO</b>	Cuarto grado de EGB	<b>TIEMPO</b>	45 min	<b>FECHA</b>
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Caracterizar los continentes en sus grandes rasgos geográficos por medio del estudio de mapas del mundo, con el propósito de localizarlos e identificar las grandes regiones que forman la Tierra-					
<b>OBJETIVOS ACTITUDINAL</b>	Trabajo ordenado, lógico y coherente en las actividades grupales e individuales Trabajo cooperativo y autónomo en las diferentes tareas dentro y fuera de clase					
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	La protección del medio ambiente					
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.CS.2.6.3. Reconoce la ubicación del país y sus semejanzas con los países del resto del continente, con énfasis en los países de América del Sur, reconociendo que todos estamos vinculados por el respeto y promoción de derechos humanos universales. (J.3., S.2.)					
<b>TÍTULO: Los 6 continentes</b>						
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>		<b>RECURSOS</b>			<b>EVALUACIÓN</b>
CS.2.2.18. Localizar los distintos continentes del mundo, América, Asia, Europa,	<b>Activación de Conocimientos previos</b> - Cantar la canción de los animales de África, América y Asia		Enlace del video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1Uh6dGSo4GQ">https://www.youtube.com/watch?v=1Uh6dGSo4GQ</a>			

Oceanía, Antártida y África partir de la observación e interpretación de material cartográfico.

Desagregada.



**Esquema conceptual de partida**

- ¿Qué animales existen en Ecuador?
  - ¿Qué son los continentes?
  - ¿Cómo se formaron los continentes?
- Observar el mapa de los continentes y responde: ¿Cuál es el continente más extenso? y cuál es el menos extenso?

**Construcción del conocimiento**

*Método de Observación indirecta*

- *Observar* el video sobre Los Continentes para Niños (Videos Educativos para Niños).
- *Describir* una característica importante de cada continente.
- *Interpretar*: en la actividad de Educaplay descubre el continente. E interpreta porque es importante conocer su ubicación en el mapa.
- *Comparar* el tamaño y forma de los continentes.
- *Generalizar*: Resolver la actividad en Educaplay, para lo que se realizará una lectura de la pág.191 del texto de Estudios Sociales.

Imagen de los continentes

Enlace del video <https://www.youtube.com/watch?v=1Yn2qcgm7fw>


Cuaderno

Adivinanzas en Educaplay <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10948159-continentes.html>

Crucigrama en Educaplay <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10961387-continentes.html>

Mapa interactivo en Educaplay


- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Rúbrica

	<p><b>Transferencia del conocimiento o evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En Mapa interactivo de Educaplay, ubicar correctamente los continentes del Mundo.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Tarea:</b> Escoge un continente y escribe en tu cuaderno las aventuras de tu viaje.</li> </ul>	<p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9437109-america.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9437109-america.html</a></p> <p>Cuaderno</p>	
<p><b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b></p>	<p>Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.</p>		

**Bibliografía**

- ✓ Doremi (Productor). (2015). Canción de los animales de África, América y Asia – Doremila [VIDEO]. <https://www.youtube.com/watch?v=1Uh6dGSo4GQ>
- ✓ Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel ELEMENTAL*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- ✓ Ministerio de Educación (2021). Texto del estudiante Estudios Sociales 4.º EGB
- ✓ Mundo divertido (Productor). (2021). Los Continentes para Niños (Videos Educativos para Niños) [VIDEO]. <https://www.youtube.com/watch?v=1Yn2qcgm7fw>

**Plan de clase N° 10**

	<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE</b> FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCACIÓN BÁSICA			AÑO LECTIVO: 2021-2022		
<b>ÁREA</b>	Ciencias Sociales		<b>ASIGNATURA</b>	Estudios Sociales		
<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	6. El Ecuador de la Diversidad	<b>TEMA</b>	Continentes		<b>BLOQUE CURRICULAR</b>	Los seres humanos en el espacio
<b>DOCENTE</b>	Maracruz Santillán	<b>GRADO / CURSO</b>	Cuarto grado de EGB	<b>TIEMPO</b>	45 min	<b>FECHA</b>
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Observar, identificar y localizar los distintos territorios en los que se subdivide el continente Americano, con el uso del material cartográfico digital para identificar sus características.					
<b>OBJETIVOS ACTITUDINAL</b>	Trabajo ordenado, lógico y coherente en las actividades grupales e individuales Trabajo cooperativo y autónomo en las diferentes tareas dentro y fuera de clase					
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	La protección del medio ambiente					
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.CS.2.6.3. Reconoce la ubicación del país y sus semejanzas con los países del resto del continente, con énfasis en los países de América del Sur, reconociendo que todos estamos vinculados por el respeto y promoción de derechos humanos universales. (J.3., S.2.)					
<b>TÍTULO: América</b>						
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>		<b>RECURSOS</b>			<b>EVALUACIÓN</b>
CS.2.2.18. Localizar los distintos territorios en los que se subdivide el continente	<b>Activación de Conocimientos previos</b> - Cantar la canción de los continentes		Enlace el video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UrnclwXOKKs">https://www.youtube.com/watch?v=UrnclwXOKKs</a>			

americano: América del Norte, Centroamérica y América del Sur, a partir de la observación e interpretación de material cartográfico



**Esquema conceptual de partida**

- ¿Qué son los continentes?
- ¿Cuántos continentes hay en el mundo? Busquemos en la sopa de letras en Educaplay.
- Ingresar a Padlet y buscar Ecuador en el mapa. ¿En qué continente se encuentra Ecuador?

**Construcción del conocimiento**

*Método de Observación indirecta*

- *Observar* el mapa interactivo de Educaplay sobre América.
- *Describir* las características generales de cada parte de América y nombrar sus países.
- *Interpretar*, para ello observar las imágenes de América del norte, central, Caribe y del sur y responde: por qué es necesario que todas las personas sean respetadas y valoradas.
- *Comparar* el tamaño de cada una de las partes de América y la cantidad de países.
- *Generalización*: Escuchar la actividad en Educaplay para ello tener a mano la imagen de América.

Sopa de letra en Educaplay

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10947535-los\\_6\\_continentes\\_del\\_mundo.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10947535-los_6_continentes_del_mundo.html)

Padlet <https://bit.ly/31h0bAf>

Mapa interactivo en Educaplay

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10893326-america.html>

Imagen de América

Cuaderno


Dictado en Educaplay

[https://es.educaplay.com/juego/10961705-paises\\_de\\_america.html](https://es.educaplay.com/juego/10961705-paises_de_america.html)

Relacionar en Educaplay

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10615044-paises\\_y\\_capitales\\_de\\_america.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10615044-paises_y_capitales_de_america.html)


- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Rúbrica

	<p><b>Transferencia del conocimiento o evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En Relacionar de Educaplay, relaciona los países de América.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Tarea:</b> Escoge un país de América e investiguen cuál es la bandera, dibujarla y pintarla. Exponga algunas de sus características con uso de carteles.</li> </ul>	Cuaderno de trabajo	
<b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.		


### Bibliografía

- ✓ Doremi (Productor). (2015). Canción de los continentes - Canciones Infantiles - Doremila[VIDEO]. <https://www.youtube.com/watch?v=UrnLwXOKKs>
- ✓ Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel ELEMENTAL*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- ✓ Ministerio de Educación (2021). Texto del estudiante Estudios Sociales 4.º EGB
- ✓ Mundo divertido (Productor). (2021). Los Continentes para Niños (Videos Educativos para Niños) [VIDEO]. <https://www.youtube.com/watch?v=1Yn2qcgm7fw>

**Plan de clase N° 11**

	<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE</b> FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCACIÓN BÁSICA			AÑO LECTIVO: 2021-2022		
<b>ÁREA</b>	Ciencias Sociales		<b>ASIGNATURA</b>	Estudios Sociales		
<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	6. El Ecuador de la Diversidad	<b>TEMA</b>	Todos tenemos derechos y obligaciones		<b>BLOQUE CURRICULAR</b>	La convivencia
<b>DOCENTE</b>	Joanna García	<b>GRADO / CURSO</b>	Cuarto grado de EGB	<b>TIEMPO</b>	45 min	<b>FECHA</b>
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Identificar los derechos generales que existen dentro de la sociedad					
<b>OBJETIVOS ACTITUDINAL</b>	Respetar los derechos de los demás y asumir nuestra responsabilidad como ciudadanos					
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	Educación para la convivencia, la paz, y la ciudadanía					
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.CS.2.6.1. Reconoce que todos los ecuatorianos tenemos derechos, deberes, cualidades y valores humanos que aportan en la construcción de nuestra identidad y cultura nacional. (J.1., S.2.)					
<b>TÍTULO:</b> Todos tenemos derechos y obligaciones						
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>		<b>RECURSOS</b>		<b>EVALUACIÓN</b>	
<b>CS.2.3.3.</b> Identificar los derechos de los ciudadanos ecuatorianos, en relación con el	<b>Activación de Conocimientos previos</b> - Observar el video sobre “La explotación infantil” y comentarlo en clase		Video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4UDZE08yIwI">https://www.youtube.com/watch?v=4UDZE08yIwI</a>  <b>El presidente del mundo:</b> “Imaginaros que cada uno de vosotros ha sido llamado por la			



<p>reconocimiento de sus deberes con el Estado y consigo mismos.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámica: El presidente del mundo</li> </ul> <p><b>Esquema conceptual de partida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Sabes qué tenemos derechos?</li> <li>- ¿Qué significa besar la bandera de nuestro país?</li> <li>- ¿Por qué crees que hacen huelga?</li> <li>- ¿Respetamos en casa? ¿Cómo?</li> </ul> <p><b>Construcción del conocimiento</b></p> <p><i>Método de dramatización</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Observar</i> la presentación de Educaplay sobre los derechos y deberes</li> <li>- <i>Organizar</i> en grupos de 3 personas, con la vestimenta y decoración acorde a la escena que se desea presentar sobre los derechos y deberes mencionados en la presentación. Descubrir el derecho en Educaplay.</li> <li>- <i>Ejecutar</i> la dramatización</li> <li>- <i>Valorización</i> de las escenas presentadas, a partir de la opinión del público, quienes tendrán que descubrir qué derecho u obligación es</li> </ul>	<p>Asamblea General de las Naciones Unidas para ser el rey o el presidente del mundo. Estás dotado de poderes extraordinarios y saber seguro que cualquier cosa que desees o decidas se hará realidad”.</p> <p>Has de pensar un derecho para cada una de las categorías siguientes.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Para ti Mismo</li> <li>Para tu País</li> <li>Para el mundo entero</li> </ol> <p>Repartir entre los estudiantes hojas de papel para escribir las ideas.</p> <p>Presentación en Educaplay  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10952109-todos-tenemos-derechos-y-oblig.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10952109-todos-tenemos-derechos-y-oblig.html</a></p> <p>Ordenar palabras  <a href="https://es.educaplay.com/juego/10953263-todos-tenemos-derechos-y-oblig.html">https://es.educaplay.com/juego/10953263-todos-tenemos-derechos-y-oblig.html</a></p> <p>Vestimenta apropiada para dramatizar (avisar un día antes que traigan 3 vestuarios diferentes)</p> <p>Padlet: <a href="https://bit.ly/3bYu8qM">https://bit.ly/3bYu8qM</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lista de cotejo</li> <li>✓ Rúbrica</li> </ul>
--	--	---	--


	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Concluir</i> en que todos estos derechos y obligaciones son indispensables para convivir con las demás personas a través de un Padlet</li> </ul> <p><b>Transferencia del conocimiento o evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En Relacionar mosaicos de Educaplay deberán asociar la imagen con la obligación como ciudadano/a</li> <li>- Tarea: Hacer un manual de los derechos y obligaciones mencionadas anteriormente mencionadas y nuevas creadas.</li> </ul>	<p>Relacionar mosaicos  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10952909-todos-tenemos-derechos-y-oblig.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10952909-todos-tenemos-derechos-y-oblig.html</a></p>	
<b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.		

### Bibliografía

- ✓ Juego Ideas (2019). 20 Juegos Grupales para Niños. <https://www.juegoideas.com/2019/01/18/20-juegos-grupales/>
- ✓ Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel ELEMENTAL*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- ✓ Ministerio de Educación (2021). Texto del estudiante Estudios Sociales 4.º EGB
- ✓ Mundo divertido (Productor). (2021). Los Continentes para Niños (Videos Educativos para Niños) [VIDEO]. <https://www.youtube.com/watch?v=1Yn2qcgm7fw>
- ✓ UNICEF Ecuador. (2017). Video animado para promover un Ecuador Libre de Trabajo Infantil [VIDEO] <https://www.youtube.com/watch?v=4UDZE08yIwI>

**Plan de clase N° 12**

	<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE</b> FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCACIÓN BÁSICA			AÑO LECTIVO: 2021-2022		
<b>ÁREA</b>	Ciencias Sociales		<b>ASIGNATURA</b>	Estudios Sociales		
<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	6. El Ecuador de la Diversidad	<b>TEMA</b>	Obligaciones en mi casa y en mi escuela	<b>BLOQUE CURRICULAR</b>	La convivencia	
<b>DOCENTE</b>	Joanna García	<b>GRADO / CURSO</b>	Cuarto grado de EGB	<b>TIEMPO</b>	45 min	<b>FECHA</b>
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Comprender los diferentes derechos y obligaciones que tiene en la escuela y la casa					
<b>OBJETIVOS ACTITUDINAL</b>	Respetar los derechos de los demás y asumir nuestra responsabilidad como ciudadanos					
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	Educación para la convivencia, la paz, y la ciudadanía					
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.CS.2.1.1. Describe los diferentes tipos de familia y reflexiona sobre los derechos que ejercen y las responsabilidades que cumplen cada uno de sus miembros, reconociendo su historia familiar como parte importante en el fortalecimiento de su propia identidad. (J.1., J.3.)					
<b>TÍTULO: Mi rol en la Familia</b>						
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>		<b>RECURSOS</b>		<b>EVALUACIÓN</b>	
CS.2.3.3. Identificar los derechos de los ciudadanos ecuatorianos, en	<b>Activación de Conocimientos previos</b> - Observar video de "La familia"		Enlace del Video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9p6DjK7NMTI">https://www.youtube.com/watch?v=9p6DjK7NMTI</a>			


<p>relación con el reconocimiento de sus deberes con el Estado y consigo mismos.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámica de "Las sillas cooperativas"</li> </ul> <p><b>Esquema conceptual de partida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuál es el primer espacio donde tenemos contacto con las personas?</li> <li>- ¿Qué hacemos cuando estamos en nuestra casa?</li> <li>- ¿Ayudamos en casa?</li> <li>- ¿Cuáles son mis obligaciones?</li> </ul> <p><b>Construcción del conocimiento</b></p> <p><i>Método de dramatización</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Observar</i> los siguientes compromisos planteados por el docente</li> <li>- <i>Organizar</i> en grupos de 3 personas, con la vestimenta y decoración acorde a la escena que se desea presentar acorde a los compromisos mencionados. Adivinar el compromiso en Educaplay.</li> <li>- <i>Ejecutar</i> la dramatización</li> <li>- <i>Valorizar</i> las escenas presentadas, a partir de la opinión del público, quienes tendrán que descubrir las obligaciones de los niños</li> <li>- <i>Concluir</i> qué importancia tienen las obligaciones mencionadas, para eso se requiere que escriban y hagan un dibujo</li> </ul>	<p><b>Las sillas cooperativas</b></p> <p>Puedes poner música para establecer el ritmo en el que las personas del grupo van a ir dando pasitos alrededor de las sillas. El objetivo es que todos y todas ganen o pierdan. Cada vez que la música pare, los y las participantes se sientan en una silla. Antes de comenzar debe haber una silla menos que participantes.</p> <p>Presentación en Educaplay  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10951737-mi_rol_en_la_familia.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10951737-mi_rol_en_la_familia.html</a></p> <p>Adivinanza en Educaplay  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10784001-mis_derechos_y_los_de_los_dema.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10784001-mis_derechos_y_los_de_los_dema.html</a></p> <p>Cuaderno de notas</p> <p>Relacionar mosaicos en Educaplay</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lista de cotejo</li> <li>✓ Rúbrica</li> </ul>
--	---	---	--

	<p><b>Transferencia del conocimiento o evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar la actividad de Relacioar mosaicos en Educaplay asociando la imagen con las obligaciones</li> <li>- Tarea: Representar al menos cuatro compromisos más que se cumplen dentro de la familia, con su respectivo dibujo</li> </ul>	<p><a href="https://es.educaplay.com/juego/10955738-mi_rol_en_la_familia.html">https://es.educaplay.com/juego/10955738-mi_rol_en_la_familia.html</a></p> <p>Cartulina DIN A4 de color blanco</p>	
<b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.		

### Bibliografía

- ✓ Juego Ideas (2019). 20 Juegos Grupales para Niños. <https://www.juegoideas.com/2019/01/18/20-juegos-grupales/>
- ✓ Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel ELEMENTAL*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- ✓ Ministerio de Educación (2021). Texto del estudiante Estudios Sociales 4.º EGB
- ✓ Proyecto Investic. (2017). La Familia [VIDEO] <https://www.youtube.com/watch?v=9p6DjK7NMTI>

**Plan de clase N° 13**

	<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE</b> FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCACIÓN BÁSICA				AÑO LECTIVO: 2021-2022	
<b>ÁREA</b>	Ciencias Sociales		<b>ASIGNATURA</b>		Estudios Sociales	
<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	6. El Ecuador de la Diversidad	<b>TEMA</b>	Mis derechos y el de los demás		<b>BLOQUE CURRICULAR</b>	La convivencia
<b>DOCENTE</b>	Joanna García	<b>GRADO / CURSO</b>	Cuarto grado de EGB	<b>TIEMPO</b>	45 min	<b>FECHA</b>
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Comprender los diferentes derechos y obligaciones que tiene en la escuela y la casa					
<b>OBJETIVOS ACTITUDINAL</b>	Respetar los derechos de los demás y asumir nuestra responsabilidad como ciudadanos					
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	Educación para la convivencia, la paz, y la ciudadanía					
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	<b>I.CS.2.3.2.</b> Reconoce que las acciones de cooperación, trabajo solidario y reciprocidad, el cumplimiento de sus derechos y obligaciones relacionadas con el tránsito y educación vial, contribuyen al desarrollo de la comunidad y elabora una declaración de derechos para los niños, en función del Buen Vivir.					
<b>TÍTULO:</b> Principios y valores que debo trabajar						
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>		<b>RECURSOS</b>		<b>EVALUACIÓN</b>	

**CS.2.3.3.** Identificar los derechos de los ecuatorianos, en relación con el reconocimiento de sus deberes con el Estado y consigo mismos.

**Activación de Conocimientos previos**  
 - Canción de “Los derechos”-Los Lunnis



- Dinámica “Las representaciones”

**Esquema conceptual de partida**

*Realizar preguntas exploratorias*

- ¿Crees que copiar las tareas a tu compañero es bueno?
- ¿Qué valores conoces?
- ¿Devolverías una billetera si te la encontraras por la calle?
- ¿Dejas hablar a tus compañeros cuando tienen algo que decirte?

**Construcción del conocimiento**

*Método de dramatización*

- *Observar* los siguientes principios y valores expuestos en Educaplay
- *Organizar* en grupos de 3 personas, con la vestimenta y decoración acorde a la escena que se desea presentar acorde a los principios y valores mencionados
- *Ejecutar* la dramatización
- *Valorizar* las escenas presentadas, a partir de la opinión del público, quienes tendrán que descubrir las obligaciones de los niños y realizar la relación de mosaicos
- *Concluir* en que todos estos principios y valores son

Enlace de la canción:  
<https://www.youtube.com/watch?v=BENG4HdEIVo>

**Representaciones:** Cada estudiante recibe un papel con una sílaba o palabra con la cual tiene que reunirse y combinar sus letras, el papel tiene que tener un color específico, y así obtener el tema de una canción o acción. Si le sale una acción, por ejemplo “paseo de la montaña” debe de representarlo con mímica. Los demás deberán adivinar la acción que está representando.

Presentación en Educaplay  
[https://es.educaplay.com/juego/10955928-principios\\_y\\_valores.html](https://es.educaplay.com/juego/10955928-principios_y_valores.html)

Relacionar mosaicos  
[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10955829-principios\\_y\\_valores.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10955829-principios_y_valores.html)

- ✓ Lista de cotejo
- ✓ Rúbrica

	<p>fundamentales para poder convivir en familia a partir de una breve opinión realizada en Padlet.</p> <p><b>Transferencia del conocimiento o evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Averiguar de qué principios y valores se trata a través de la actividad en Educaplay</li> <li>- Tarea: Escribir al menos cuatro principios que se deben cumplir en casa y fuera de ella, diferentes a los mencionados acompañado de un dibujo.</li> </ul>	<p>Padlet:  <a href="https://padlet.com/august30calle/waen2wnm5jhigpgq">https://padlet.com/august30calle/waen2wnm5jhigpgq</a></p> <p>Test  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10904962-principios_y_valores.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10904962-principios_y_valores.html</a></p> <p>Cartulina DIN A4 de color blanco</p>	
<p><b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b></p>	<p>Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.</p>		

## Bibliografía

- ✓ Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel ELEMENTAL*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- ✓ Ministerio de Educación (2021). Texto del estudiante Estudios Sociales 4.º EGB
- ✓ UNICEF #educaDerechos. (2017). La canción de los derechos [VIDEO] <https://www.youtube.com/watch?v=BENG4HdEIVo>
- ✓ Enrique González (2015). Recopilación 456 juegos y dinámicas de integración grupal. <https://bit.ly/32BEZpg>



## CONCLUSIONES

- ❖ A través de una revisión bibliográfica se sustentó la importancia de Educaplay dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta plataforma resulta ser el mejor recurso didáctico de fácil acceso, que permite pasar a una metodología constructivista en busca del mejoramiento del aprendizaje de estudios sociales, gracias a su variedad de actividades que generan espacios más lúdicos y dinámicos.
- ❖ En la encuesta realizada a los docentes de EGB elemental y media se pudo evidenciar que trabajan con los videos, presentaciones y textos, estos materiales evidencian el uso del tradicionalismo. Y, en la entrevista aplicada a los estudiantes de cuarto grado se obtiene que la docente a pesar de ofrecer clases virtuales por la pandemia del COVID 19, les enseña la asignatura a partir de videos, libro y gráficos.
- ❖ Es de suma importancia resaltar que, la mayoría de las docentes no han trabajado con la plataforma Educaplay, sin embargo, están dispuestas a conocer su uso y aplicación a partir de una guía didáctica. Por otro lado, los estudiantes están de acuerdo con ser evaluados y a reforzar sus conocimientos a través de ella, dado que aseguran que será divertido y aprenderán mejor mediante el juego.
- ❖ La guía didáctica sobre el uso y aplicación de la plataforma Educaplay, fue socializada de manera virtual mediante Microsoft Teams, a las docentes del subnivel elemental y media, de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán". La presente guía ayudará a contar con un previo conocimiento de cómo se realiza la ejecución de las actividades en las clases.

## RECOMENDACIONES

- ❖ Se recomienda a las docentes utilizar como apoyo pedagógico la “Guía didáctica sobre el uso y aplicación de Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales en EGB elemental y media”, la misma que promueve el uso de Educaplay como recurso didáctico, resultando ser una fortaleza en la labor docente.
- ❖ Se sugiere a las docentes estar en constante capacitación sobre el manejo de nuevos recursos con uso de las TIC, para mejorar su desarrollo profesional y garantizar ambientes de aprendizajes didácticos, interactivos, dinámicos.
- ❖ Se recomienda a las docentes de EGB elemental y media, compartir la guía didáctica sobre el uso y aplicación de Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales, a todas las autoridades y docentes que conforman la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”.

## GLOSARIO

**Actividades interactivas:** permiten a los docentes presentar los contenidos de manera lúdica, con el uso de elementos multimedia como textos, imágenes, audios, y videos.

**ADR Formación:** Es una compañía española que genera cursos online y plataformas eLearning. Es el creador de la plataforma Educaplay como un aporte a la comunidad educativa.

**Ciencias sociales:** comprende una serie de disciplinas que estudian el comportamiento del ser humano en el entorno social, entendiendo los fenómenos culturales y sociales que vive el país.

**Estudios Sociales:** corresponde al estudio de los aspectos más importantes de las personas que involucran el medio social donde habitan.

**Educaplay:** Plataforma educativa que sirve para crear actividades interactivas y compartirlas en otras páginas

**Gamificación:** la aplicación de actividades de manera lúdica con el fin de estimular los aprendizajes adquiridos, estimular y hacer más atractivo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Plataforma Educativa:** son espacios virtuales que disponen de recursos para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje y agilizar la labor docente.

**Recurso didáctico:** comprende un elemento o medio que interviene y facilita el proceso de enseñanza- aprendizaje.

**Conectivismo:** es una teoría del aprendizaje basado en la era digital, que toma las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo para explicar el impacto que la tecnología a tenido sobre la sociedad.

**Constructivismo:** constituye una corriente pedagógica que brinda las herramientas necesarias para que los estudiantes construyan su propio conocimiento.

**Herramientas TIC:** comprende una serie de equipos como programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permite la asimilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de la información.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alejandre, J. (2020). *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC. Experiencias en 2019*. Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://elibro.net/es/lc/utnorte/titulos/164848>
- Alvarado, G. (2018). *Software Educativo en Aprendizaje de Estudios Sociales para estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Hispano América* [Tesis de posgrado, Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://bit.ly/3pXKvMM>
- Alvira, F. (2011). *La encuesta: Una perspectiva general metodológica (2a. Ed.)*. CIS - Centro de Investigaciones Sociológicas. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/52043?page=1>
- Alzaga, A. (2020). *Educaplay: ¿y si todo fuese un juego?* INTEF. <https://intef.es/wp-content/uploads/2020/12/EducaPlay.pdf>
- Araujo, I., & Marques, C. (2018). *Gamification: Tarefas mais envolventes e motivadoras*. Conference: 4º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning. <https://bit.ly/307QLHI>
- Ávila, D., Costa, C., Macao, J., & Pérez, D. (2018). Estrategias metodológicas colaborativas para mejorar el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado en el Ecuador. *Olimpia: Publicación científica de la facultad de cultura física de la Universidad de Granma*, 15(50). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6585408>
- Baena, G. (2014). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/40362>
- Calvo, M. (2006). *Introducción a la Metodología Didáctica*. Editorial MAD. <https://bit.ly/3CGvti5>
- Ceballos, Y., Jaramillo, I., Duque, N., & Arturo, C. (2016). Diseño y creación de recursos digitales etnoeducativos con contenido lúdico: Pueblo indígena Embera Chami. *Revista Vínculos*, 13(1), 35-44.
- Chancusig, J., Flores, G., Venegas, G., Cadena, J., Guaypatin, O., & Izurieta, E. (2017). Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las TIC'S en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática. *Revista Boletín Redipe*, 6(4), 112-134.
- Chaves, A., Albarello, F., Izquierdo, P., Salazar, F., Guevara, C., Pusedá, M., & Gallegos, M. (2018). *Las TIC como plataforma de teleformación e innovación educativa en las aulas*. EGREGIUS ediciones. <https://bit.ly/3lz112Y>
- Chicaiza, M. del C. (2018). *Diseño de una propuesta didáctica mediante la elaboración de herramientas tecnológicas Educaplay y Jclit para refuerzo académico en la asignatura de inglés aplicado en los estudiantes de octavo grado de Educación Básica*. [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. [http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/15272/Tesis\\_M\\_Chicaiza.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/15272/Tesis_M_Chicaiza.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Collaguazo, M., & Barba, M. (2017). Aplicación de la Técnica Informática Educaplay como Estrategia para el Aprendizaje de las Biomoléculas, en los Estudiantes de

- Bachillerato de la Unidad Educativa Andrés F. Córdova—Cañar, Ecuador. *Revista Scientific*, 2(7), 174-195. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2017.2.6.9.174-195>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Registro Oficial 449 de 20 de octubre de 2008. Reformas en Registro Oficial - Suplemento de 13 de julio de 2011. <https://www.cec-epn.edu.ec/wp-content/uploads/2016/03/Constitucion.pdf>
- Corrales, M. (2019). La gamificación como metodología motivadora en el aprendizaje de las Ciencias sociales. En *Conference Proceedings CIVINEDU 2019*. REDINE. <http://www.civinedu.org/wp-content/uploads/2019/12/CIVINEDU2019.pdf#page=397>
- Cruz, D. (2019). *Incidencia de la plataforma Educaplay en la enseñanza de las leyes de Newton, en los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato General Unificado, de la Institución Educativa Fiscal “Amazonas”, durante el año lectivo 2018-2019, en el Distrito Metropolitano de Quito* [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/18459>
- Dias, V., Quadro, P., & Ramos, A. (2021). The Integration of the Digital Platform Educaplay in Interdisciplinary Paths in the 1st and 2nd Basic Education Cycles. *Athens Journal of Education*, 8(1), 1-16.
- Enríquez, M. (2019). *Guía metodológica para el uso de la plataforma Educaplay, en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de ciencias naturales* [Tesis de posgrado, Universidad Tecnológica Israel]. <https://bit.ly/3zDISGb>
- Espinoza, L. (2021). *La plataforma educativa Educaplay y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Escuela de Educación Básica Ismael Pérez Pazmiño del cantón Pedro Carbo* [Tesis de Maestría, Universidad Estatal de Milagro]. <https://bit.ly/3GsD2uZ>
- Espinoza, M., & Morelva, P. (2018). *Influencia de los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo socio funcional del área de estudios sociales en los estudiantes del décimo grado de Educación Básica en la escuela “Bolívar Madero Vargas* [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. <file:///C:/Users/user/Downloads/BFILO-PD-INF10-18-039.pdf>
- Extremera, B., Berenguer, A., Cabedo, Ll., López, F., Martínez, L., Ramos, A., Ribera, B., & Vera, M. (2020). Las ruletas de palabras como método de aprendizaje en el Derecho civil. En *Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2019-20*. Universitat d'Alacant. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/111066#vpreview>
- Fernández, D. (2017). *“Herramienta multimedia (educaplay) como estrategia para el aprendizaje de química general en segundo semestre de la carrera de biología, química y laboratorio periodo octubre 2016-marzo 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. <https://bit.ly/3q8jLXI>
- Figuroa, S. (2020). *Aporte de la asignatura de Estudios Sociales a la educación ambiental en el nivel de Educación General Básica Superior del Ecuador* [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador].

- <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22797/1/T-UCE-0010-FIL-1095.pdf>
- Flores, L., & León, M. (2021). *Ambiente virtual de aprendizaje para Estudios Sociales del 2° año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Particular Corel* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación]. <https://bit.ly/3xEWTTM>
- Galarza, F., & Oviedo, J. (2015). *Desarrollo de actividades educativas basadas en Educaplay para la asignatura de matemáticas en educación general básica*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Machala]. <https://bit.ly/3iWmthx>
- Gallardo, H., Paz, S., & Sánchez, L. (2019). The Educaplay interactive platform for the learning of mathematics in populations with special educational needs. *Journal of Physics*, 1-6. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1329/1/012020/pdf>
- García, F., Fonseca, G., & Concha, L. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: Un estudio comparado. *Revista Electrónica «Actualidades Investigativas en Educación»*, 15(3). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44741347019>
- Gómez, C., Molina, J. O., & Martínez, P. M. (2021). *Enseñar ciencias sociales con métodos activos de aprendizaje*. Ediciones Octaedro. <https://bit.ly/3IH0IXX>
- Grove, S., Gray, J., & Burns, N. (2019). *Investigación en enfermería: Desarrollo de la práctica enfermera basada en la evidencia*. Elsevier Health Sciences. <https://bit.ly/3FG8ohf>
- Guzmán, C. (2018). *Técnicas de aprendizaje interactivo para la comprensión de textos en las niñas y niños del quinto año de Educación General Básica de la escuela de Educación Básica García Moreno, del cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2017—2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. <https://bit.ly/3bC2foA>
- Hernández, P., & Santos, K. (2017). Propuesta para el diseño de una guía didáctica en la disciplina Bioquímica. *Educación Médica*, 18(1), 49-55. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2016.06.011>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación (sexta edición)*. Mc Graw Hill Education. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Ibarra, M., & Quinde, K. (2019). *La gamificación como estrategia en el proceso enseñanza aprendizaje* [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. <https://bit.ly/3jS4hW0>
- Jaramillo, J. (2018). “*Recursos didácticos en el área de Estudios Sociales y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa la Maná, cantón la Maná en el año lectivo 2016—2017*” [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Cotopaxi]. <https://bit.ly/3wvHswl>
- Jiménez, V. (2021). *La plataforma educativa Educaplay y su incidencia en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales, de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior, de la Unidad Educativa EC. Abdón*

- Calderón Muñoz, periodo lectivo 2020—2021. [Tesis de posgrado, Universidad Estatal de Milagro]. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5383>
- Jurado, E., & Huaroto, E. (2018). *Uso del EDUCAPLAY como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del área de Historia Geografía y Economía de la Institución Educativa “Alberto Casavilca Curaca” Ica-2018* [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2092>
- Kumar, L. R., Bangera, S., & Thalenjeri, P. (2015). Introducing innovative crossword puzzles in undergraduate physiology teaching learning process. *Archives of Medicine and Health Sciences*, 3(1), 127-130. <https://doi.org/10.4103/2321-4848.154964>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural, L. (2011). Registro Oficial Suplemento 417 del 31 de marzo de 2011. <http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec023es.pdf>
- Linares, E., Torres, R., Maya, M., Arévalo, C., & Contreras, D. (2019). Educaplay [EduTIChers]. *EDUCAPLAY: Aplicación para actividades educativas*. <https://edutichers.blogspot.com/2019/12/app-educaplay-aplicacion-para.html>
- Londoño, G. (2013). *Didácticas específicas en la docencia universitaria*. Universidad de La Salle. Ediciones Unisalle. <https://bit.ly/2YI8io8>
- López, R. (2019). Importancia de los recursos digitales. *Revista Universitaria De Informática RUNIN*, 4(7), 114-119.
- López, J. C. (2016). Cuasiexperimento científico y validación empírica de un modelo de gestión. *Res Non Verba*, 6(2), 41-56.
- López, J. C., & Pérez, I. (2018). ¿Por qué es necesaria una didáctica específica para la educación Superior? *REVISTA CIENTÍFICA ECOCIENCIA*, 5(1), 1-17. <https://doi.org/10.21855/ecociencia.51.13>
- López, J. C., Quelal, P. S., & Rosillo, J. D. (2019). Dinámica socio-productiva y comercialización en las ferias solidarias de la ciudad de Ibarra. *Revista Científica ECOCIENCIA*, 6(2), 1-19. <https://doi.org/10.21855/ecociencia.62.151>
- Lucio, A., & López, J. (2015). Dominios científicos, tecnológicos y humanísticos. Instrumento de Organización de la Ciencia en la Universidad Estatal de Bolívar. *Revista De Investigación Enlace Universitario*, 14(1), 5-10.
- Manrique, Y., & Uc, C. (2020). Desempeño del diseño multimedia en el aprendizaje integral en educación primaria. *3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 9(2), 17-39. [https://doi.org/maria.3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC](https://doi.org/maria.3C%20TIC.Cuadernos%20de%20desarrollo%20aplicados%20a%20las%20TIC)<https://doi.org/10.17993/3ctic.2020.92.17-39>
- Martínez, X., & Quiroz, R. (2012). ¿Otra manera de enseñar las Ciencias Sociales? *Tiempo de educar*, 13(25), 85-109.
- Mayoral, M. A. M., Socuellamos, J. M., Baeza, J. A., Henarejos, L. O., & Martínez, M. Q. (2019). *TIC's para la docencia y el aprendizaje*. Universidad Miguel Hernández. <https://bit.ly/3rnzCCs>
- Megías, A., & Lozano, L. I. (2019). *El juego infantil y su metodología—Ed. 2019*. EDITEX. <https://bit.ly/3lx0G0J>
- Menes, J. (2020). *Covid-19: Gamificación en formación no presencial* [Trabajo fin de master, Universidad Zaragoza]. <https://zaguan.unizar.es/record/100863/files/TAZ-TFM-2020-595.pdf>

- Merchán, C., & Leguizamón, M. (2021). *Estudios sobre educación en tecnología y desarrollo del pensamiento tecnológico*. Editorial UPTC. <https://bit.ly/2ZzTZ5r>
- Ministerio de Educación. (2016a). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel ELEMENTAL*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016b). *Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil (Actualizado a julio 2016)*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/07/Instructivo-para-la-aplicacion-de-la-evaluacion-estudiantil.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016c). *Preparatoria 1.o Grado Guía del docente*. <https://bit.ly/3C4bKHI>
- Miranda, P., & Medina, R. (2020). Estrategia metodológica para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto grado de básica basada en la animación interactiva. *Revista Encuentros. Universidad Autónoma del Caribe*, 18(1), 23-34. <https://doi.org/10.15665/encuent.v18i01.2136>
- Morales, J. (2021). *La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/33799>
- Morante, L., & Vera, I. (2012). *Materiales didácticos innovadores para la enseñanza de Estudios Sociales* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal de Milagro]. <https://bit.ly/3H9drHR>
- Muñoz, E. (2013). *Fundamentos del aprendizaje y del lenguaje*. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/56748>
- Muñoz E., & Cubo D. (2019). Competencia digital, formación y actitud del profesorado de educación especial hacia las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, 23(1), 209-241. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i1.9151>
- Muñoz, J. (2020). Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado para el currículo ecuatoriano. *Mamakuna Revista de divulgación de experiencias pedagógicas*, 14. <https://bit.ly/3bXsllW>
- Murillo, L., & Naranjo, A. (2021). *Fortalecimiento de la Comprensión Lectora Mediante la Plataforma de Educaplay en Estudiantes de Grado Sexto del Colegio Integrado del Municipio de Cabrera* [Tesis de pregrado, Fortalecimiento de la Comprensión Lectora Mediante la Plataforma de Educaplay en Estudiantes de Grado Sexto del Colegio Integrado del Municipio de Cabrera]. <https://bit.ly/3CE3EWI>
- Navarro, E., & Texeira, A. (2011). Constructivismo en la Educación virtual. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 21(1), 1-8.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación Cuantitativa—Cualitativa y Redacción de la Tesis*. Ediciones de la U. <https://bit.ly/2YyTPeI>



- Obez, R., Avalos, L., Steier, M., & Balbi, M. (2018). Técnicas mixtas de recolección de datos en la investigación cualitativa. Proceso de construcción de las prácticas evaluativas de los profesores expertos en la UNNE. *Atas - Investigación Cualitativa en Educación, 1*, 587-596.
- Olmos, O., Avilés, E., Hernández, M. A., & Cervantes, G. (2014). *Video learning activities* [Tecnológico de Monterrey]. <https://bit.ly/3AETwMv>
- Ordoñez, B., Ochoa, M., Erráez, J., León, J., & Espinoza, E. E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad, 13*(3), 497-504.
- Orrego, M., & Aimacaña, C. J. (2018). Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje de química y física general. *Polo del Conocimiento, 3*(10), 44. <https://doi.org/10.23857/pc.v3i10.729>
- Ottati, A. (2021). *Propuesta de unidad curricular basada en la estrategia de gamificación aplicada a la asignatura de Estudios Sociales para décimo año de educación general básica* [Tesis de pregrado, Universidad Casa grande]. <https://bit.ly/3mAZpXg>
- Oyola, J. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. "San Antonio de Jicamarca" Vitarte; Lima, 2015* [Tesis de posgrado]. <https://bit.ly/3C0kxup>
- Páez, L., & Mercado, E. (2021). *Fortalecimiento de la lectura comprensiva mediante el recurso educativo digital Educaplay en segundo grado de la Institución Educativa Distrital Camilo Torres de Barranquilla* [Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena]. <https://bit.ly/3nMPa1p>
- Palella, S., & Martins, F. (2012). *Metodología de la investigación cuantitativa* (FEDUPEL). <https://bit.ly/36KzmE6>
- Pallo, J. (2021). *Análisis contextual de los métodos de enseñanza, en la asignatura de estudios sociales para estudiantes con necesidades educativas especiales, asociadas a la discapacidad intelectual* [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/23852/1/UCE-FIL-PALLO%20JOSSELIN.pdf>
- Peralta, D., & Guamán, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista Sociedad & Tecnología, 3*(2), 2-10.
- Pérez, N. (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*. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/5589>
- Pino, R., & Urías, G. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Scientific, 5*(18), 371-392. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392>
- Quimbayo, Y., & Sanabria, O. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot* [Tesis de posgrado, Universidad Norbert Wiener]. <https://bit.ly/3AE6hqo>

- Quito, D., & Tenezaca, N. (2021). *El ABP y el fomento del interaprendizaje para la enseñanza de la convivencia en la asignatura de E.E.S.S en el 7º año de EGB de la UEM Sayausí* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación]. <https://bit.ly/30SSDnK>
- Real, C. (2019). Materiales Didácticos Digitales: Un recurso innovador en la docencia del siglo XXI. *3C TIC: Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 8(2), 12-27. <https://orcid.org/0000-0002-2236-4265>
- Riestra, J. (2020). *Aprendizaje mixto empleando Educaplay en Anatomía Aplicada de 1º de Bachillerato* [Universidad de Oviedo]. <https://bit.ly/3p9TCHZ>
- Rizzo, K. (2019). *Plataforma Educaplay y su aporte en el refuerzo académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, del cantón Babahoyo, provincia Los Ríos*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://bit.ly/3qbQnjE>
- Rodríguez, B. A. (2021). La Gamificación como Predictores de la Integración en la Enseñanza. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 11(2), 57-65. <https://doi.org/10.37843/rted.v11i2.253>
- Rosales, M., Ruíz, M. del S., Mariel, H., Padrón, L. E., & Garrocho, J. (2016). Crucigramas como estrategia de aprendizaje de la anatomía humana para estudiantes de estomatología: Reporte preliminar. *Rev Educ Cienc Salud*, 13(1), 45-49.
- Rosero, S. (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* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://bit.ly/3mTzvN4>
- Rossi de Defagot, G. (2019). *Piedra libre a las Ciencias Sociales en la escuela primaria: Teoría y práctica*. Editorial Autores de Argentina. <https://bit.ly/3COAHUH>
- Ruíz, & Bárcenas, J. (2020). *Movilidad virtual de experiencias educativas*. Sociedad Mexicana de Computación en la Educación A.C. <https://bit.ly/3ByxZWg>
- Ruíz, C. (2008). El enfoque multimetódico en la Investigación Social y Educativa: Una Mirada desde el Paradigma de la Complejidad. *Revista de Filosofía y Sociopolítica de la Educación*, 8(4), 13-27.
- Sáez, M. (2018). *Estilos de enseñanza y métodos de aprendizaje*. Editorial UNED. <https://bit.ly/3xZ9LDq>
- Salazar, L. (2019). *Los recursos digitales y su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Ciencias Sociales* [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/40588/1/SALAZAR%20VALERO%20LORENA.pdf>
- Salinas, J., & Salvati, A. (2020). Educaplay como recurso didáctico interactivo dirigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo. *Revista Franz Tamayo*, 2(4), 88-104. <https://doi.org/10.33996/franztamayo.v2i4.297>
- Samame, D. (2020). *Actividades multimedia basadas en Educaplay para el desarrollo de la resolución de problemas en estudiantes de 2do grado en Educación Secundaria*

- [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogroviejo]. <https://bit.ly/3mqeNFL>
- Sánchez, M. del C. (2017). *Evaluación de los recursos didácticos utilizados en ciencias sociales, geografía e historia en Educación Primaria* [Tesis de pregrado, Universidad de Murcia]. <https://bit.ly/3ohfO2m>
- Santivañez, V. (2017). *Didáctica en la enseñanza de las ciencias naturales*. Ediciones de la U. <https://bit.ly/3EROjmW>
- Solari, A. (2017). *La revolución Ceibal: El sueño que cumplió 10 años* (Sudamérica). <https://bit.ly/3arvDgz>
- Solórzano, S. (2021). *Las herramientas tecnológicas Educaplay y Genially y su incidencia en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura* [Tesis de Maestría, Universidad Estatal de Milagro]. <https://bit.ly/31duhEW>
- Suárez, V. (2017). *Diseño de un programa de talleres de lectura para Educación Básica Media* [Tesis de posgrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato]. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/1986>
- Tejero, E., Padilla, D., Ovando, E., & Díaz, J. (2017). Las TIC, lo lúdico y el aprendizaje de las matemáticas. *EducQ@2021*. VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia. <https://bit.ly/3nEwdha>
- Torres, C., Prieto, A., & Lagunés, A. (2011). *Educaplay como alternativa para el diseño de actividades en línea*. Congreso Internacional en Sistemas Computacionales Administrativos (CONSCA 2011). <https://bit.ly/3cSgKWf>
- Trimiño, B., Vizcarra, J., & Hernández, J. (2016). *La enseñanza y el aprendizaje de conceptos: Estrategias didácticas para una educación de calidad*. HORSON EDICIONES ESCOLARES. <https://bit.ly/2ZQ3rSM>
- Trujillo, S. (2017). “*El conectivismo en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa «José María Román» período 2015-2016*” [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. <https://bit.ly/3EEEx1cW>
- UNESCO. (2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: Una oportunidad para América Latina y el Caribe*. Naciones Unidas. [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf)
- UNESCO. (2020). *Enseñar en tiempos de COVID-19: Una guía teórico-práctica para docentes*. UNESDOC Digital Library. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373868>
- Valencia, A., & Pineda, J. (2018). *El crucigrama como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa «Honores» de Huaraz – 2017* [Universidad Nacional Santiago Antuñez de Mayolo]. <https://bit.ly/3GH3mBL>
- Valverde, A., (2016). “*El software educativo Educaplay como recurso didáctico para optimizar el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Nueva Era del cantón Ambato*” [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://bit.ly/3zEQOHc>

- Valverde, C., Herrera, G., & Ramírez, C. (2018). Módulo de didáctica de aprendizaje y enseñanza de las ciencias sociales. *Innovación y creatividad en la investigación social: Navegando la compleja realidad latinoamericana*. Módulo de didáctica de aprendizaje y enseñanza de las ciencias sociales. <http://elmecs.fahce.unlp.edu.ar/vi-elmecs/actas/ValverdeGuzman.pdf>
- Vásquez, C. (2021). *El uso de la herramienta de gamificación Educaplay y su incidencia en el desarrollo de habilidades matemáticas* [Tesis de Maestría, Universidad Estatal de Milagro]. <https://bit.ly/31450wI>
- Vélez, E. (2020). *Gamificación en técnicas de aprendizaje mediante aulas virtuales metafóricas en educación superior modalidad en línea* [Tesis de Maestría, Universidad Técnica del Norte]. <https://bit.ly/3o3r3N2>

## ANEXOS

### Anexo 1. Instrumento para la recolección de datos: Cuestionario



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT  
Carrera de Educación Básica

**TEMA:** “EDUCAPLAY PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EGB. DE LA UE. VÍCTOR MANUEL GUZMÁN, IBARRA, FEBRERO –JULIO 2021”

### ENCUESTA A DOCENTES DE EGB ELEMENTAL Y MEDIA

**El objetivo general de la investigación es:** Implementar una guía didáctica sobre el uso y aplicación de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”

**Población:** Docentes de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”

**Encuestadores:** Joanna García y Maricruz Santillán

#### Instrucciones:

- ✓ Lea detenidamente cada pregunta de manera que la respuesta que emita sea fidedigna y confiable.
- ✓ Este instrumento es anónimo y confidencial. Los datos recolectados serán de uso exclusivo para la investigación.
- ✓ Marque una “x” en la respuesta que considere más adecuada.

#### DATOS GENERALES

##### A. Género \*

Masculino       Femenino       Otro

##### B. Autodefinición étnica \*

Mestizo (a)       Blanco       Indígena       Afrodescendiente

Otro: .....

C. Edad \*: .....

##### D. ¿Cuántos años de experiencia docente tiene?

1 - 5       6 - 10       11 a 20       21 a más

##### E. ¿Cuál es el nivel de formación académica?

( ) Tercer Nivel

- Diplomado
- Magister
- Doctor (PhD)
- Posdoctorado

**PARTE I: Educaplay**

**1. ¿Qué recursos didácticos ha utilizado para la enseñanza de Estudios Sociales?**

- Quizziz
- Educaplay
- Videos
- Kahoot
- Padlet
- Genially
- Google classroom
- Presentaciones en Microsoft PowerPoint

**2. ¿Considera que los recursos didácticos que utiliza para impartir las clases de Estudios Sociales facilitan el aprendizaje en los estudiantes?**

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

**3. Ha trabajado con la plataforma Educaplay? \***

- Si
- No

**4. Si la respuesta es SI. ¿Qué actividades ha utilizado?**

- Crucigramas
- Sopa de letras
- Completar
- Diálogo
- Ordenar palabras
- Presentación
- Relacionar
- Relacionar columnas
- Mapas interactivos
- Test
- Adivinanzas
- Dictado
- Ordenar letras
- Video quiz
- Ruleta de palabras
- Relacionar mosaicos

**5. ¿Le gustaría disponer de una guía didáctica que le permita a conocer acerca del uso y manejo de la plataforma Educaplay?**

- Si
- No

**PARTE II: Aprendizaje de las Ciencias Sociales**

**6. ¿Cuál es el nivel de logro alcanzado por los estudiantes en el aprendizaje de Estudios Sociales?**

- Superan los aprendizajes requeridos
- Dominan los aprendizajes requeridos
- Alcanzan los aprendizajes requeridos
- Próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos

No alcanzan los aprendizajes requeridos

**7. ¿Considera importante el uso de la gamificación para la enseñanza de Estudios Sociales?**

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

**8. ¿Considera usted que utilizando la plataforma Educaplay en Estudios Sociales los estudiantes asimilarán mejor la información?**

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

**9. ¿Cree usted que es conveniente aplicar la plataforma Educaplay para reforzar los conocimientos adquiridos en Estudios Sociales en los estudiantes?**

- Si
- No

**10. De las siguientes actividades, seleccione las que crea usted que permitirán mejorar el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes.**

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Crucigramas         | <input type="checkbox"/> Mapas interactivos  |
| <input type="checkbox"/> Sopa de letras      | <input type="checkbox"/> Test                |
| <input type="checkbox"/> Completar           | <input type="checkbox"/> Adivinanzas         |
| <input type="checkbox"/> Diálogo             | <input type="checkbox"/> Dictado             |
| <input type="checkbox"/> Ordenar palabras    | <input type="checkbox"/> Ordenar letras      |
| <input type="checkbox"/> Presentación        | <input type="checkbox"/> Video quizz         |
| <input type="checkbox"/> Relacionar          | <input type="checkbox"/> Ruleta de palabras  |
| <input type="checkbox"/> Relacionar columnas | <input type="checkbox"/> Relacionar mosaicos |

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos: Entrevista



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT  
Carrera de Educación Básica

**ENTREVISTA A ESTUDIANTES**

**Población:** Estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”

**Entrevistadores:** Joanna García y Maricruz Santillán

La finalidad de la presente investigación es conocer las necesidades del alumnado en su proceso de aprendizaje en Estudios Sociales para proponer alternativas que brinden la oportunidad de mejorar y desarrollar capacidades y habilidades en el estudiante.

**Nombre del entrevistado/a:** .....

**Edad:** .....

**Etnia:** .....

**Instrucciones:**

- ✓ Escuche atentamente y responda a las siguientes preguntas con honestidad.
- ✓ Los datos recolectados serán de uso exclusivo para la investigación.

**Preguntas**

1. ¿Te gusta la asignatura de Estudios Sociales? Si el estudiante responde que si ¿Por qué te gusta?, caso contrario / ¿Por qué no te gusta?.....  
.....
2. ¿Qué material didáctico utiliza tu maestro (a), para impartir las clases de Estudios Sociales?.....  
.....
3. ¿Tu maestra/o realiza dinámicas y actividades interactivas para enseñar la materia?  
.....  
.....  
.....
4. ¿Te gustaría aprender Estudios Sociales utilizando una plataforma educativa llamada Educaplay? .....  
.....  
.....
5. ¿Te gustaría que el/la docente utilice actividades interactivas (con el uso de Educaplay) para evaluar y reforzar los conocimientos adquiridos en Estudios Sociales?  
.....  
.....  
.....



### Anexo 3: Validación de los instrumentos: encuesta y entrevista



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13

### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN ENCUESTA A DOCENTES

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
A	E	E	E	
B	E	E	E	
C	E	E	M	Sugiero establecer rangos de edad
D	B	E	M	Redactar mejor la pregunta.
E	M	M	M	Sugiero que pregunten el nivel de formación académica que poseen los docentes
1	E	E	B	Debería incluir Educaplay
2	M	M	M	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	M	M	M	Se debe describir que es gamificación para aquellos docentes que no tengan familiaridad con el término.
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

#### Observaciones generales

El instrumento debe ser revisado en cuanto a forma y fondo en función de las variables del estudio y el objetivo que se persigue con la investigación.

Datos del Validador  
Andrea Basantes- Andrade Ph.D.

Andrea Basantes-Andrade Ph.D.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13

## INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN ENTREVISTA A ESTUDIANTES

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	

### Observaciones generales

Revisar si es adecuado aplicar una entrevista a los estudiantes por el tiempo que les llevará la recogida de datos, desde mi punto de vista considero que puede ser mejor realizar una encuesta y a los docentes una entrevista.

Datos del Validador  
Andrea Basantes-Andrade Ph.D.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'ANDREA', enclosed within a circular scribble.

Andrea Basantes-Andrade Ph.D.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13

FECYT

## INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN ENCUESTA A DOCENTES

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	B	B	B	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

### Observaciones generales

---

#### Datos del Validador

Docente Titular Tiempo completo-Agregado 2 de la Carrera Terapia física médica UTN  
Docente de las carreras de Educación Básica, Entrenamiento Deportivo, Pedagogía de la  
Actividad física y deportes.

MSc. Jacinto Méndez

Firma

---

MSc. Jacinto Méndez



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13

FECYT

## INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN ENTREVISTA A ESTUDIANTES

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	

### Observaciones generales

---

---

---

---

---

Datos del Validador

Docente Titular Tiempo completo-Agregado 2 de la Carrera Terapia física médica UTN  
Docente de las carreras de Educación Básica, Entrenamiento Deportivo, Pedagogía de la  
Actividad física y deportes.

MSc. Jacinto Méndez

Firma

MSc. Jacinto Méndez



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13  
INSTITUTO DE POSGRADO

## INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN ENCUESTA A DOCENTES

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	Ninguna
2	E	E	E	Ninguna
3	E	E	E	Ninguna
4	E	E	E	Ninguna
5	E	E	E	Ninguna
6	E	E	E	Ninguna
7	E	E	E	Ninguna
8	E	E	E	Ninguna
9	E	E	E	Ninguna
10	E	E	E	Ninguna
11				
12				
13				
14				
15				
16				

Observaciones generales

Datos del Validador  
Rocío Pinto

  
Firma

MSc. Rocío Pinto



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13  
INSTITUTO DE POSGRADO

## INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN ENTREVISTA A ESTUDIANTES

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	Ninguna
2	E	E	E	Ninguna
3	E	E	E	Ninguna
4	E	E	E	Ninguna
5	E	E	E	Ninguna
6				

### Observaciones generales

---

---

---

---

---

Datos del Validador  
Rocío Pinto

Firma

MSc. Rocío Pinto

INSTITIA ET THECNICUS IN SERVITIUM

## Anexo 4: Solicitud de apertura a la investigación



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**DECANATO**

Oficio 237-D  
Ibarra, 18 de mayo de 2021

Magíster  
Mirian Tapia  
RECTORA UNIDAD EDUCATIVA VÍCTOR MANUEL GUZMÁN

De mi consideración:

A nombre de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, reciba un cordial saludo, a la vez que le auguro el mejor de los éxitos en las funciones que viene desempeñando.

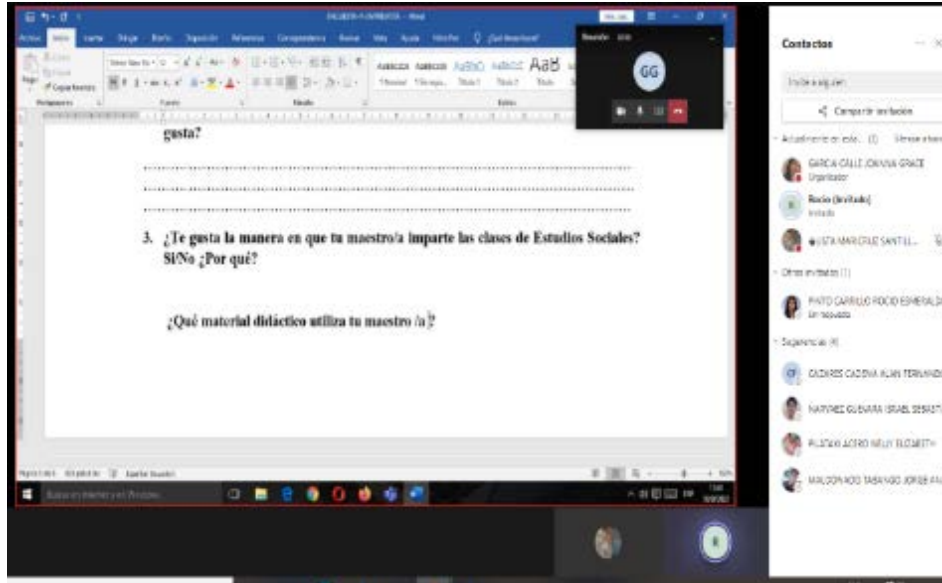
Me dirijo a usted con la finalidad de solicitarle de la manera más comedida, se brinde las facilidades necesarias, a las señoritas: García Calle Joanna Grace, C.I. 120553335-7 y Santillán Picuasi Nusta Maricruz, C.I. 100392143-2, estudiantes de octavo nivel de la carrera de Educación Básica, para que obtengan información, apliquen encuestas a los Docentes de Educación General Básica Elemental y Media y realicen entrevistas a 5 estudiantes de 4to grado de Educación General Básica Elemental y de esta forma desarrolle el trabajo de grado con el tema: "Educaplay para el aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. de la UE. Víctor Manuel Guzmán, Ibarra, febrero – julio 2021".

Por su favorable atención, le agradezco.

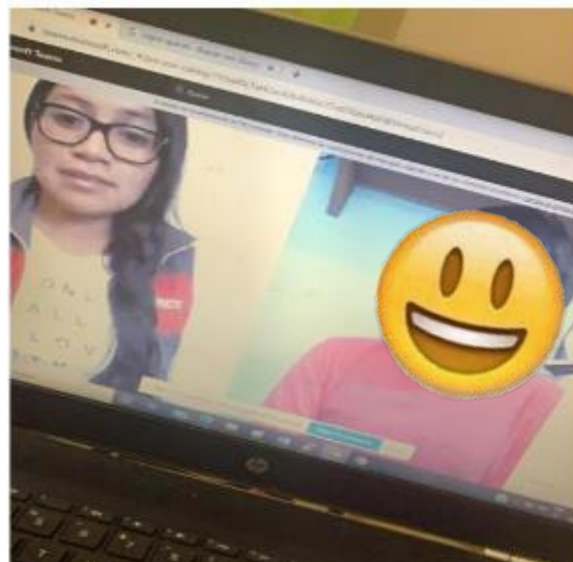
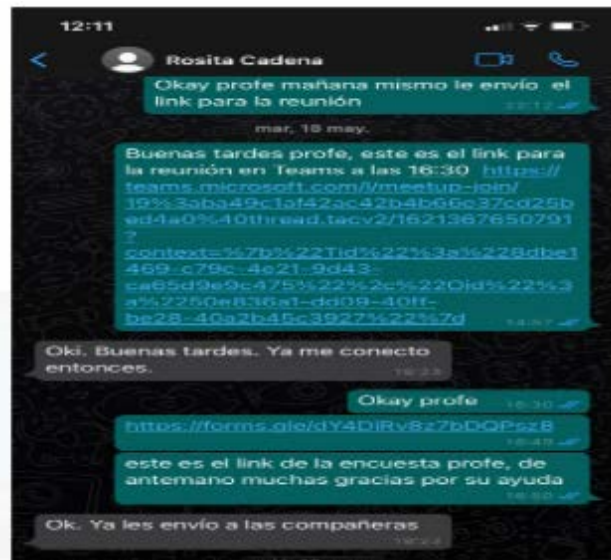
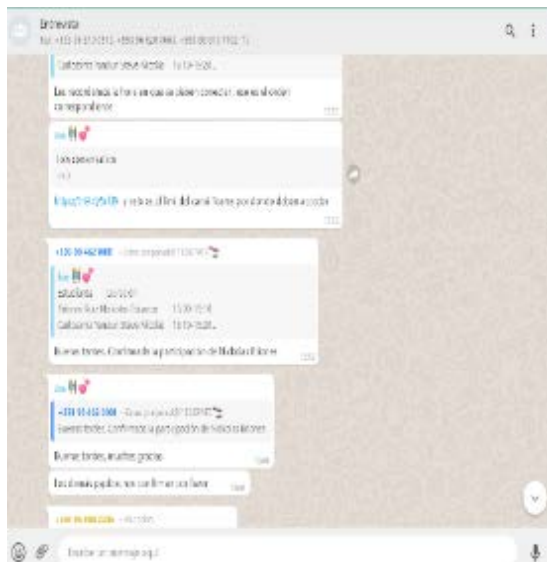
Atentamente,  
CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO

Mgs. Raimundo Alonso López Ayala  
DECANO FECYT

## Anexo 5: Evidencia de la validación de la encuesta y entrevista



## Anexo 6: Evidencia de la aplicación de la encuesta y entrevista





## Anexo 7: Abstract



### ABSTRACT

Today's educational platforms offer new scenarios of interaction that can be turned into didactic resources to help students learn more effectively. The need for an innovative didactic resource for the teaching-learning of Social Studies prompted this study. The goal of this study is to create a didactic guide on how to use and apply the Educaplay platform for Social Studies learning in fourth-grade students at the Victor Manuel Guzman Educational Unit in Ibarra City. This is a mixed investigation based on a total of seven surveys applied to elementary and second BGE teachers for the quantitative part, and semi-structured interviews were applied to seven fourth-grade students for the qualitative part to gather relevant information. The results denote the teachers in the majority haven't worked with the Educaplay platform and students share their desire to learn with this platform to strengthen their knowledge and be assessed. This platform offers a series of interactive resources to permit students to learn by playing. Therefore, it was determined that is necessary to develop a didactic guide about the use and application of Educaplay. It is recommended to teachers use didactic resources and review class plans to improve their learning methodology and consequent the student learning.

Keywords: Educaplay, platform, Social Studies, learning, didactic resource, interactive activities, and students

## Anexo 8: Informe de urkund

**INFORME DE COINCIDENCIA DEL TRABAJO DE GRADO:** "Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán" Ibarra, febrero - julio 2021". desarrollado por las estudiantes: **García Calle Joanna Grace y Santillán Picuasi Ñusta Maricruz.**

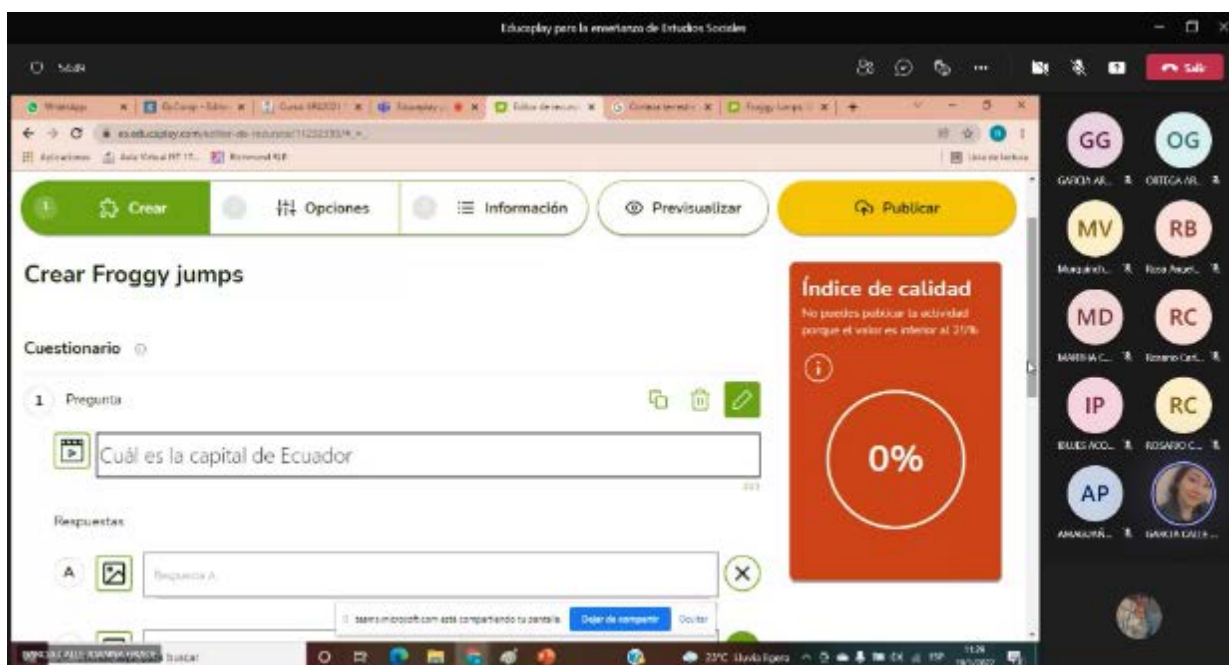
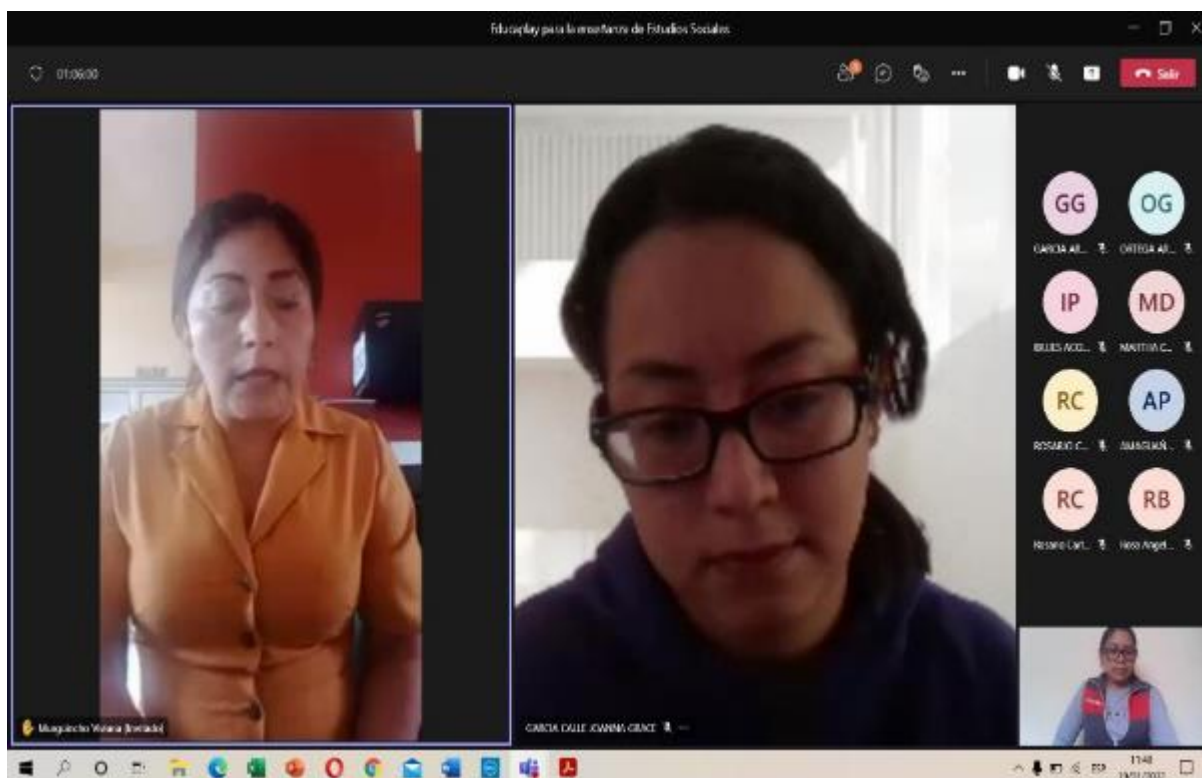
**Original**

### Document Information

Analyzed document	tesis-urkund-JOANNA GARCIA.docx (D122468495)
Submitted	2021-12-14T23:56:00.00000000
Submitted by	NELY PATRICIA ACOSTA ORTIZ
Submitter email	npacosta@utn.edu.ec
Similarity	4%
Analysis address	npacosta.utn@analysis.urkund.com

  
MSc. Nelly B. Acosta O.  
DOCENTE FECYT - UTN

## Anexo 9: Socialización de la guía didáctica



## Problema de Investigación

**Efectos**

**E-1:** Estudiantes pasivos y repetidores de contenidos.

**E-1:** Poco interés y motivación en las clases.

**E-2:** Docentes limitados a clases tradicionales

**E-3:** Docentes poco creativos e innovadores.

**Problema**

Limitada aplicación de recursos didácticos digitales para el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”.

**Causas**

**C-1:** Uso de metodologías tradicionales: clases magistrales y expositivas.

**C-2:** Falta de capacitación docente sobre el uso y manejo de recursos didácticos con las TIC.

**C-3:** Falta de interés de docentes en el uso de nuevos recursos con las TIC.