UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA:

EDUCAPLAY EN LA DESTREZA DE ESCRITURA DEL IDIOMA INGLÉS, EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Trabajo de investigación previo a la obtención del titulo de Magister en Innovación y Liderazgo Educativo.

Autor: Ing. Álvarez Reyes Silvia Paola

Tutor: Mg. Diego Vinicio López Aguilar

AMBATO (QUITO) – ECUADOR

2025

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

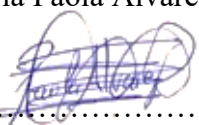
Yo, Silvia Paola Álvarez Reyes, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre **EDUCAPLAY EN LA DESTREZA DE ESCRITURA DEL IDIOMA INGLÉS, EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**, como requisito para optar al grado de Magister y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 21 días del mes de marzo de 2025, firmo conforme:

Autor: Silvia Paola Álvarez Reyes



Firma: ……
Número de Cédula: 0502352412
Dirección: Cotopaxi, Latacunga, Juan Montalvo, Barrio La cocha.
Correo Electrónico: payola7_7_7@hotmail.com
Teléfono: 0992511912

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación EDUCAPLAY EN LA DESTREZA DE ESCRITURA DEL IDIOMA INGLÉS, EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA" presentado por Silvia Paola Álvarez Reyes, para optar por el Título Magister,

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 21 de marzo del 2025.

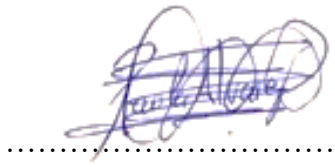
……

Mg. Diego Vinicio López Aguilar

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ambato, 21 de marzo 2025



……

Silvia Paola Álvarez Reyes

0502352412

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: EDUCAPLAY EN LA DESTREZA DE ESCRITURA DEL IDIOMA INGLÉS, EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, previo a la obtención del Título de MAGISTER EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 21 de marzo de 2025

Firmado electrónicamente por:
DIEGO ISAIAS GRANJA PEÑAHERRERA

……..

Mg. Granja Peñaherrera Diego Isaías

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Firmado electrónicamente por:
ALBA DE LOS CIELOS MIRANDA VILLACIS

…….

Mg. Alba De los Cielos Miranda Villacis

EXAMINADORA

Firmado electrónicamente por:
DIEGO VINICIO LÓPEZ AGUILAR

…….

MSc. Diego Vinicio López Aguilar

DIRECTOR TUTOR

DEDICATORIA

Dedico esta maestría a mi familia, cuyo amor y sacrificio fueron mi mayor impulso en este camino, especialmente a mis padres, mi madre amada que desde el cielo me sigue guiando y quien espero honrar siempre como mi ejemplo a seguir, a mi padre por su apoyo incondicional y sus enseñanzas de perseverancia. A mi esposo, mis hijitas quienes son mi motor que me inspiran a continuar, a mis seres queridos por cada palabra de aliento en los momentos difíciles. A mis amigos, que entendieron mis ausencias y celebraron mis logros como propios. A mis profesores y mentor, por guiarme con sabiduría y paciencia, A cada persona que creyó en mi aun cuando dudé de mis propias fuerzas. Este logro es nuestro, fruto del esfuerzo, la fe y el amor compartido.

Silvia Paola Álvarez Reyes

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más profundo agradecimiento en primer lugar a Dios quien me ha bendecido con mi mayor fortuna que es mi familia y todas las personas buenas que están en mi vida, su fortaleza y apoyo constante hicieron posible este sueño. A mi ñaño Andrew por su ayuda en este proceso de principio a fin. Mi Gratitud a mi esposo e hijas por ser mi inspiración y darme las fuerzas para nunca rendirme. A todas las buenas personas de mi día a día, por su paciencia e impulso incondicional en cada desafío y celebrar mis logros conmigo. A mis profesores por compartir su conocimiento y guiarme con dedicación, especialmente a mi tutor por no perder la fe en mi e impulsarme a seguir aun cuando todas las circunstancias fuertes me impedían hacerlo. A todos los que, de una u otra forma me impulsaron en este camino, gracias por creer en mí y por ser parte de este logro.

Silvia Paola Álvarez Reyes

ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad	1
Planteamiento del problema	8
Árbol de problemas	9
Objetivos	9
Objetivos General	9
Objetivos Específicos	9
CAPÍTULO I	
MARCO TEÓRICO	11
Antecedentes de la investigación	11
Desarrollo teórico del objeto y campo	14

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje 14
Actividades interactivas 15
Conceptualización y uso de Educaplay 16
Factores de influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés 19
Aprendizaje y enseñanza de la escritura del inglés 21
Uso de tecnologías en la enseñanza de la escritura del inglés 23

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO 26
Paradigma, modalidad y tipo de investigación 26
Paradigma 26
Modalidad 27
Diseño de investigación 27
Tipo de investigación 28
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos 28
Población y muestra 28
Población 28
Muestra 29
Operacionalización de variables 30
Variable independiente 30
Variable dependiente 31
Procedimiento de recolección de la información 31
Métodos 31
Técnicas 32
Instrumentos 33
Validez y confiabilidad 33
Resultados del diagnóstico de la situación actual. Análisis e interpretación de resultados 33
Encuesta dirigida a los estudiantes 33
Encuesta dirigida a los docentes 44

CAPÍTULO III

PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA	57
Nombre	57
Objetivo general	57
Objetivos específicos	57
Elementos que la conforman	58
Presentación	58
Desarrollo de la estructura	60

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	79
Conclusiones	79
Recomendaciones	80
BIBLIOGRAFÍA	81
Anexos	92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ventajas y desafíos de uso de Educaplay 19
Tabla 2. Población de la investigación 29
Tabla 3. Población y muestra de la investigación 30
Tabla 4. Variable independiente: Educaplay como herramienta digital 30
Tabla 5. Variable dependiente: Proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura del idioma inglés 31
Tabla 6. Herramientas digitales usadas en clases 34
Tabla 7. Lineamientos para el uso de la plataforma 35
Tabla 8. Percepción sobre la plataforma utilizada 36
Tabla 9. Espacios en la plataforma utilizada 37
Tabla 10. Aprendizaje autónomo 38
Tabla 11. Tiempo invertido 39
Tabla 12. Estudio fuera del aula de clases 40
Tabla 13. Motivación para aprender inglés 41
Tabla 14. Diseño de actividades/Optimización de aprendizaje 42
Tabla 15. Destrezas y/o competencias desarrolladas 43
Tabla 16. Metodología utilizada para la enseñanza del idioma inglés 44
Tabla 17. Organización y planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje 45
Tabla 18. Estrategias que implementa para la enseñanza del idioma inglés 47
Tabla 19. Conocimiento de TIC usadas en la educación 48
Tabla 20. Herramientas y/o plataformas que conoce el docente 48
Tabla 21. Planificación de clases con TIC 49
Tabla 22. Importancia de Educaplay para el proceso enseñanza-aprendizaje 51
Tabla 23. Objetivos/aprendizaje-Necesidades/alumnado 52
Tabla 24. Objetivos/aprendizaje-Necesidades/alumnados identificados 51
Tabla 25. Relevancia del uso de herramientas digitales en la educación 53
Tabla 26. Información previa respecto a recursos digitales 54

Tabla 27. Opinión sobre Educaplay en el aula de inglés 55
Tabla 28. Worksheets de la asignatura de inglés 60

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Árbol de problemas 9
Figura 2. Utilidades de Educaplay 18
Figura 3. Herramientas digitales usadas en clases 34
Figura 4. Lineamientos para el uso de la plataforma 35
Figura 5. Percepción sobre la plataforma utilizada 36
Figura 6. Espacios en la plataforma utilizada 37
Figura 7. Aprendizaje autónomo 38
Figura 8. Tiempo invertido 39
Figura 9. Estudio fuera del aula de clases 40
Figura 10. Motivación para aprender inglés 41
Figura 11. Diseño de actividades/Optimización de aprendizaje 42
Figura 12. Diseño de actividades/Optimización de aprendizaje 43
Figura 13. Metodología utilizada para la enseñanza del idioma inglés 44
Figura 14. Organización y planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje 46
Figura 15. Estrategias que implementa para la enseñanza del idioma inglés 47
Figura 16. Conocimiento de TIC usadas en la educación 48
Figura 17. Herramientas y/o plataformas que conoce el docente 48
Figura 18. Planificación de clases con TIC 49
Figura 19. Importancia de Educaplay para el proceso enseñanza-aprendizaje 50
Figura 20. Objetivos/aprendizaje-Necesidades/alumnados identificados 52
Figura 21. Relevancia del uso de herramientas digitales en la educación 54
Figura 22. Información previa respecto a recursos digitales 55
Figura 23. Opinión sobre Educaplay en el aula de inglés 56

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA: EDUCAPLAY EN LA DESTREZA DE ESCRITURA DEL IDIOMA INGLÉS, EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTOR: Silvia Paola Álvarez Reyes

TUTOR: Mg. Diego Vinicio López Aguilar

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación tiene como objeto aplicar Educaplay como plataforma tecnológica educativa para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, específicamente en la habilidad de escritura de los estudiantes de séptimo año de educación básica. Se identificó que los alumnos presentan dificultades en esta competencia, lo que impacta negativamente en su rendimiento académico y motivación. La metodología empleada combina enfoques cuantitativos y cualitativos. Los resultados muestran que los docentes conocen diversas herramientas tecnológicas y planifican su enseñanza considerando las TIC, los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes. En este contexto, se reconoce la importancia de las herramientas digitales en la educación y destacan el recurso en mención como una herramienta valiosa para fortalecer la escritura en inglés. Por otro lado, los estudiantes han utilizado la aplicación web y la perciben como una plataforma amigable que fomenta la participación, el aprendizaje autónomo y la motivación. Se concluye que la implementación de plataformas virtuales como Educaplay es una estrategia efectiva para mejorar la escritura en inglés, ya que promueve un aprendizaje más dinámico, interactivo y centrado en el estudiante, contribuyendo así a un proceso educativo más eficiente y significativo

DESCRIPTORES: Escritura en inglés, Educaplay, enseñanza-aprendizaje, tecnología educativa.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FACULTY OF EDUCATION SCIENCES

Master's Degree in Education with major in Innovation and Educational Leadership

AUTHOR: ALVAREZ REYES SILVIA PAOLA

TUTOR: MG. LOPEZ AGUILAR DIEGO VINICIO

ABSTRACT

Educaplay in the English Writing Skills of Seventh-Grade Students in Basic Education

This research aims to apply Educaplay as an educational technology platform to improve the teaching and learning process of the English language, specifically focusing on the writing skill of seventh-grade students in basic education. It was identified that students face difficulties in this area, which negatively influence their academic performance and motivation. The methodology used combines both quantitative and qualitative approaches. The results show that teachers are familiar with different technological tools and plan their teaching by considering ICTs, learning objectives, and students' needs. In this context, the importance of digital tools in education is recognized, and the mentioned platform is highlighted as a valuable resource to strengthen writing skills in English. On the other hand, students have used the web application and perceive it as a user-friendly platform that encourages participation, autonomous learning, and motivation. It is concluded that the implementation of virtual platforms like Educaplay is an effective strategy to improve English writing, as it promotes a more dynamic, interactive, and student-centered learning experience, thus contributing to a more efficient and meaningful educational process.

KEYWORDS:

English writing, Educaplay, teaching-learning, technology

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El trabajo de investigación fue desarrollado enmarcado en la línea de la innovación y dentro de la sub línea del aprendizaje, que se refiere para este caso a la enseñanza de la asignatura del inglés. En este sentido, esta elección se fundamenta en la necesidad de transformar los métodos tradicionales de enseñanza del inglés, mediante la implementación de herramientas tecnológicas innovadoras. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se presentan como un recurso cada vez más esencial en las instituciones educativas de todo el mundo, capaces de complementar, enriquecer y transformar la educación.

La finalidad, por tanto, con la implementación de esta línea y sub línea de investigación antes referida, es facilitar la adquisición y desarrollo de habilidades, destrezas y competencias ajustadas a la planificación curricular de los estudiantes del séptimo año de educación básica. De igual forma, en la medida en que es abordada la temática, esta se articula con las herramientas tecnológicas, con plataformas como Educaplay, que facilitan la enseñanza de diversas asignaturas como la del inglés, por ser dinámicas, interactivas e innovadoras.

En este sentido, el aprendizaje del idioma inglés ha sido de gran importancia para la educación, resaltando que se trata de un idioma universal que proporciona numerosos beneficios en la sociedad contemporánea. La evolución hacia un entorno digital obliga a las instituciones educativas a revisar y actualizar sus métodos de enseñanza, especialmente en la enseñanza del inglés. En este contexto, se destaca la necesidad de innovar y adaptar los métodos de enseñanza mediante la incorporación de plataformas tecnológicas, como Educaplay, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

De tal manera que, a nivel mundial, el inglés se considera crucial en varios ámbitos, incluidos los laborales, profesionales y personales, con un énfasis particular en la educación. Al respecto, según la UNESCO (2019), las TIC tienen el potencial de

mejorar significativamente la educación. Este punto ha sido respaldado por diversos autores, como Astudillo et al. (2018), quienes subrayan la importancia de las TIC en la sociedad del conocimiento actual y la necesidad de que la educación se adapte a estas nuevas exigencias.

En Latinoamérica, por su parte, las instituciones educativas han comenzado a incorporar las TIC como herramientas para innovar en las prácticas docentes, permitiendo la inclusión de nuevos recursos didácticos que capten el interés de los estudiantes (Enríquez, 2020). Ejemplo de ello, es Ecuador, donde aun cuando prevalece una educación basada principalmente en libros y textos, existen varias intervenciones aplicadas en las que se evidencia el uso de herramientas digitales para la enseñanza de varias asignaturas, entre ellas la del inglés; propuesta que han surgido de la evidencia y de la importancia de integrar las TIC en los programas educativos, no solo para mejorar la calidad educativa, sino también para cerrar la brecha digital existente (Cedeño, 2019).

De lo anterior se desprende que es importante revisar los aspectos pedagógicos hasta el momento empleados dentro del sistema educativo con el objeto de separar la práctica pedagógica de paradigmas tradicionalistas y poner a la misma en sintonía con las nuevas demandas sociales entre las cuales se destaca la interactividad y la autonomía del aprendizaje. En la actualidad la educación ya no está basada en la mera transmisión de conocimientos y memorización, sino que busca caminos de comprensión genuina, de construcción del conocimiento y de adquisición de competencias que trasciendan.

En este orden, la Agenda 2030 adoptada por los países integrantes de la Organización de Naciones Unidas (ONU) ha enumerado los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS) que deben ser implementados por los Estados para lograr un desarrollo sostenible de la sociedad, que sea equilibrado desde el punto de vista económico, social y ecológico, principalmente, llevando a cabo acciones específicas como el contenido en el ODS 4 que se refiere a la educación de calidad mediante la promoción de oportunidades para aprender con base a principios de calidad, independientemente del nivel académico y del contexto de que se trate, lo cual implica

más accesibilidad en condiciones de igualdad y no discriminación a la educación y la formación (UNESCO, 2016).

Para la puesta en práctica de lo anterior, es fundamental, por un lado, el diseño de metodologías y la selección de contenidos congruentes con el proceso de enseñanza-aprendizaje, ajustándose a las demandas y expectativas de los alumnos y que además esos métodos y ese contenido se imparta a través de docentes con la cualificación, la capacitación, la compensación y el interés adecuado para que se considere que la educación es de calidad (Vahos et al., 2019).

En este mismo orden, la propia UNESCO (2016) en correspondencia a lo establecido en el ODS 4 se comprometió al fortalecimiento de la "ciencia, la tecnología y la innovación" (p. 8). Para lo que consideran que es necesario el aprovechamiento de las TIC en aras de robustecer al sistema educativo, lograr difundir el conocimiento, tener efectiva accesibilidad a la información, conseguir que el proceso de aprendizaje sea efectivo y bajo principio de calidad.

Con estas consideraciones de orden internacional, es ratificada la necesidad del uso de paradigmas pedagógicos adecuados y actualizados, lo que igualmente se corresponde con lo consagrado en el artículo 12 de la Constitución de la República del Ecuador (CRE) referente a que el sistema educativo de la nación persigue como finalidad desarrollar las capacidades y el potencial individual y colectivo de los individuos, para que sea posible el aprendizaje y se generen y utilicen los conocimientos, las técnicas, los saberes, el arte y la cultura. Este sistema educativo se centra en el individuo que aprende y debe funcionar de forma flexible, dinámica, inclusiva, efectiva y apta (Asamblea Nacional Constituyente, 2008).

Pero, además, la misma CRE, en el artículo 347, numeral 7 hace mención a la inclusión de las TIC en el proceso de la educación, alegando que se debe propiciar una relación entre la enseñanza y las actividades de producción. De forma que, desde el punto de vista constitucional, se ratifica la importancia, del diseño de proyectos como el que se presenta en este trabajo, que buscan integrar recursos tecnológicos en la enseñanza del inglés para mejorar el aprendizaje y motivación de los estudiantes; e

igualmente, se resalta la relevancia de la educación para el desarrollo efectivo de la nación (Asamblea Nacional Constituyente, 2008).

Desde el punto de vista legal, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), enumera una serie de principios en los que para potenciar las capacidades de los seres humanos se menciona a la tecnología (Asamblea Nacional, 2011). En consecuencia, el sistema educativo debe promocionar el desarrollo de destrezas, competencias, habilidades, cualidades y aptitudes mediante el uso de actividades cognitivas, integrando las herramientas tecnológicas y, de hecho, esta LOEI, establece en su artículo 6, literal j, que es obligación del Estado asegurar alfabetizar digitalmente y utilizar TIC dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje (Asamblea Nacional, 2011).

De ello se infiere, que es deber del Estado, garantizar que los docentes cuenten con competencias digitales, que les permitan cumplir los principios y obligaciones constitucionales y legales, antes mencionada. Es por ello, que el Ministerio de Educación (MINEDUC) señaló que el idioma inglés, es innegablemente, una de las lenguas más extendidas, encontrando significativa información escrita en este idioma, por lo que aprender de la misma, más que una posibilidad de interacción y comunicación con otros, significa mayores posibilidades de aprendizaje (MINEDUC, 2012). Así pues, el sistema educativo en la actualidad está desafiado a la contribución del desarrollo de destrezas en los alumnos, para que asumen un rol más activo y efectivo como ciudadanos en el mundo.

Conjuntamente con lo anterior, el MINEDUC (2016) en la propuesta curricular vigente para la lengua extranjera manifestó que aprender era un proceso activo y dinámico, que se genera con más eficacia en la medida en que los educandos tienen una participación activa, en vez de ser meros receptores de información (alumnos pasivos). El proceso de aprendizaje debe estar basado en el paradigma constructivista fundamentado en el conocimiento que tienen los alumnos.

Finalmente, en el Plan de Desarrollo para el Nuevo Ecuador 2024-2025 (Secretaría Nacional de Planificación, 2024), se plantea en el Eje Social que para garantizar una educación sea inclusiva y equitativa es obligatorio la universalización

de las tecnologías digitales dentro del sistema educativo, lo que implica la optimización de las habilidades de los docentes y de los alumnos en la materia.

En relación entonces a todo lo mencionado y a que las comunicaciones en este idioma, están globalizadas, se verifica la necesidad de innovar la enseñanza de esta lengua, a través de la implementación de herramientas tecnológicas, que hagan posible la preparación de los alumnos, para que formen parte activa de una sociedad altamente digital y cada vez más bilingüe, otorgando con ello valiosas herramientas para su desenvolvimiento personal, social y profesional.

Justificación

Las herramientas digitales y la sociedad actual están cada vez más vinculadas entre sí y ello se comprueba en la manera en que se trasmite la información independientemente de las fronteras geográficas existentes. El avance de las TIC significa mayor conocimiento y desarrollo de nuevas y mejores destrezas y habilidades, da manera tal, que ello tiene un impacto innegable en la vida de los seres humanos. De allí, como se indicó anteriormente, que organizaciones como la UNESCO, venga afirmando que los alumnos de hoy y del futuro son nativos digitales, lo que implica que tienen formas diferentes de comunicarse y de interactuar en los diferentes ámbitos en que se desenvuelven, incluyendo el educativo.

El uso de la tecnología ha aportado incuestionablemente a la actualización progresiva de la sociedad y de los procesos educativos, lo que se ratificó recientemente luego de lo ocurrido con el virus del COVID-19; experiencia que evidenció la relevancia de mantenerse en constante actualización en materia de tecnología. Sin las herramientas digitales no hubiera sido posible continuar con los procesos de enseñanza-aprendizaje, aun cuando se evidenciaron significativos problemas asociados al uso de la misma (Torres, 2024).

Además, la utilización de las TIC es esencialmente adecuado para desarrollar diversas cualidades, debido a que los nuevos enfoques pedagógicos incluyen métodos innovadores que se apoyan y soportan en el uso de plataformas digitales, que se centran en que los docentes y alumnos ejerciten e implementen nuevas maneras de enseñar y

de aprender, permitiendo con ello que el aprendizaje sea significativo (Torres y Cobo, 2017). En el campo de la educación entonces, la tecnología se ha transformado en un factor de apoyo para lograr trasformaciones dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, creando espacios híbridos para aprender, ofreciendo al profesorado la opción de volver a plantear sus actividades habituales por otras innovadoras (Torres y Gago, 2020).

En palabras de Vera et al. (2021), la utilización de estas herramientas digitales ha repercutido en modernizar los sistemas educativos del mundo de forma representativa y disminuye la brecha de aprendizaje en las sociedades, sobre todo en países asiáticos, en los cuales se verifica la existencia de numerosos programas e intervenciones que implican TIC, aun cuando, al igual que otros países sobre todo de Latinoamérica, igual tengan barreras para la expansión de estas herramientas en todo el ámbito educativo. Otros países, como algunos del continente europeo, la educación virtual está bastante extendida, a diferencia de Latinoamérica cuyos avances no han sido tan significativos hasta la fecha, pero que han progresado en comparación con diez años atrás (Tashtoush et al., 2023).

Un ejemplo palpable, en el sistema educativo mexicano fue reflejado por Martínez (2020) quien afirmó que las TIC usadas en el contexto de la educación aumentaron las interacciones efectivas entre profesores y alumnos, en la medida en que fueron empleadas adecuadamente, ya que al no ser trabajadas por sí mismas, debe existir una orientación, que en este caso corresponde a los docentes. De ello se desprende, que la guía del profesor resulta crucial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, que debe estar en permanente formación (Montenegro et al., 2020).

En el caso de la enseñanza de las lenguas, señala Martínez (2019), que la tecnología y las herramientas digitales que en ella se despliegan, se han traducido en un valioso recurso para que el aprendizaje y la enseñanza de estas sea dinámico y motivador, refiriendo específicamente que la inclusión de las TIC en el salón de clases de un idioma posee un gran impacto para la reforma del currículo, es decir, que el dinamismo de estas herramientas ha resultado positivo y provechoso para esta asignatura. Esto lo confirman Yánez et al. (2024) quienes indican que los recursos

interactivos se apuntalan como una referencia ante generaciones que son nativas digitales. No obstante, como lo manifiesta Quiñonez (2020) estos recursos por sí solos aun cuando son dinámicas e interactivas, no solucionan todas las problemáticas del sistema educativo, pero sí dan respuesta práctica a la demanda de adquirir conocimiento de forma autónoma y al permanente feedback que requieren los alumnos, sobre todo para adquirir destrezas y competencias digitales.

En este contexto, en Ecuador, es necesario desarrollar nuevas alternativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, dada la rápida evolución de las herramientas tecnológicas. Específicamente en la escuela de Educación Básica "Lic. Jaime Andrade Fabara", en la provincia de Cotopaxi, en Latacunga, se hace evidente la necesidad de incorporar recursos didácticos multimedia, ya que estos beneficiarían a la comunidad educativa en general al motivar a los estudiantes a aprender y reforzar sus conocimientos.

La propuesta de diseñar actividades multimedia con Educaplay en la asignatura de inglés se presenta como una solución valiosa para la institución, con los estudiantes como los principales beneficiarios. Este enfoque no solo apoya el aprendizaje del inglés, sino que también promueve la utilización de herramientas tecnológicas en otras áreas del currículo, impulsando una adopción más amplia de las TIC en la educación.

En definitiva, la investigación propuesta busca abordar la necesidad crítica de modernizar la enseñanza del inglés en Ecuador mediante la incorporación de herramientas tecnológicas innovadoras. Al centrarse en la implementación de Educaplay, esta investigación ofrece una solución práctica y efectiva para mejorar la calidad del aprendizaje del inglés en la Escuela de Educación Básica "Lic. Jaime Andrade Fabara". Este proyecto no solo beneficiará a los estudiantes, sino que también apoyará a los docentes en su labor de enseñanza, contribuyendo así a una educación de mayor calidad y relevancia en la era digital.

Planteamiento del problema

El problema central de esta investigación se enfoca en la falta de destrezas de los alumnos del séptimo grado de educación básica para la escritura del idioma inglés, por lo que se pretende verificar cómo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés mediante el uso de nuevas tecnologías en la Escuela de Educación Básica "Lic. Jaime Andrade Fabara", partiendo de que se reconoce que, a pesar de que Ecuador no está al mismo nivel que otros países en términos de tecnología educativa, existe una necesidad imperiosa de actualizar los métodos tradicionales de enseñanza del inglés. Esto se puede lograr mediante la adopción de plataformas interactivas que no solo hagan el aprendizaje más accesible, sino también más atractivo para los estudiantes.

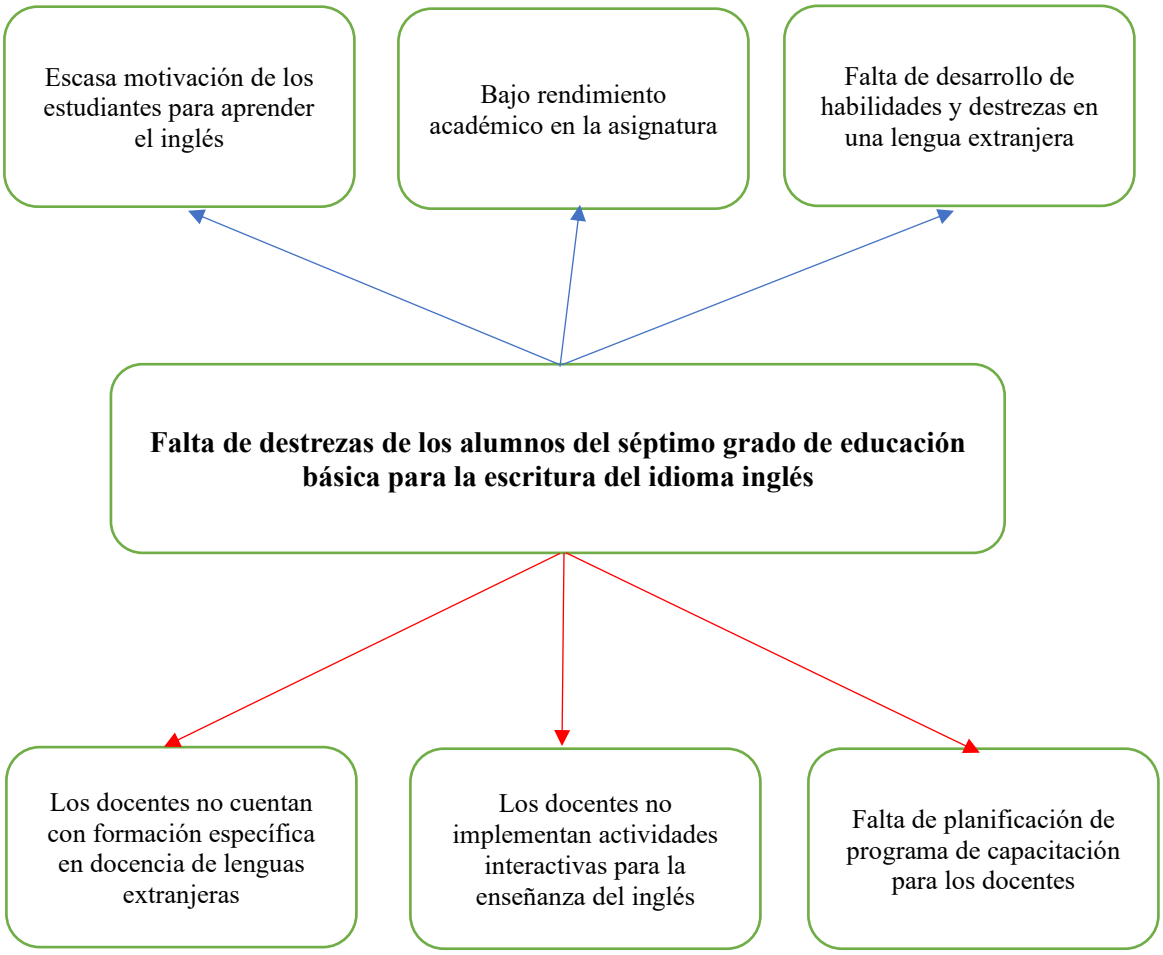
La adopción de herramientas tecnológicas como Educaplay puede ofrecer una solución efectiva para este desafío, proporcionando a los estudiantes y docentes recursos innovadores que mejoren la calidad de la educación en inglés y preparen a los estudiantes para un mundo globalizado. Esto resalta la necesidad de apoyo adicional, ya sea tecnológico o digital, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El uso de herramientas como Educaplay podría ser una solución viable para estos desafíos, proporcionando un enfoque más interactivo y atractivo para el aprendizaje del inglés.

Delimitación del problema

Partiendo de lo analizado anteriormente, se ha formulado el siguiente problema de investigación: ¿Cómo la aplicación de Educaplay como plataforma tecnológica educativa permitirá mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, específicamente en la habilidad de escribir de los alumnos de séptimo grado de Educación Básica de la Escuela de Educación Básica "Lic. Jaime Andrade Fabara"?

Árbol de problema

Figura 1. *Árbol de problemas*



Fuente: Elaboración propia, 2024.

Objetivos

Objetivo general

Aplicar Educaplay como plataforma tecnológica educativa que permita mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, en la habilidad de escribir de los estudiantes de séptimo año de educación básica.

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente el uso de Educaplay para el desarrollo de la destreza de escritura del idioma inglés, en los estudiantes de séptimo año de educación básica.
- Fundamentar metodológicamente la importancia de la plataforma tecnológica educativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.
- Implementar actividades de Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés para el desarrollo de la destreza de escritura del idioma en los estudiantes de séptimo año de educación básica.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

A los fines de garantizar un fundamento teórico contemporáneo se efectuó una revisión de diversas investigaciones desarrolladas por otros autores, relacionadas con el objeto de estudio del trabajo de investigación, para verificar y ofrecer un contexto general de cómo se ha abordado el mismo.

En ese sentido, el artículo de Montesinos et al. (2024) titulado "Educaplay y Aprendizaje del Inglés en Estudiantes de un Instituto", presentado para Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, se planteó con el objetivo de "determinar la relación entre Educaplay y el aprendizaje de inglés en estudiantes de un instituto superior" (p. 8810). Este trabajo de investigación fue efectuado bajo un diseño no experimental transversal con un enfoque cuantitativo, cuyo nivel de investigación fue correlacional. Esta metodología permitió obtener como resultados que la plataforma Educaplay se vincula con el aprendizaje de inglés técnico, lo que significa que esta herramienta tuvo un rol fundamental para mejorar las habilidades en el idioma de estos estudiantes.

En segundo lugar, el artículo publicado por Vargas y Espinoza (2024) titulado "Educaplay como herramienta para potencializar el aprendizaje y retención del vocabulario en inglés" presentado para European Public & Social Innovation Review, se planteó como objetivo investigar el impacto de la plataforma Educaplay en la adquisición de vocabulario en inglés de alumnos del nivel de secundaria en una escuela

de Ecuador. La metodología aplicada persiguió un diseño cuasi-experimental, utilizando un muestreo intencional. Los resultados arrojados demostraron que Educaplay repercutió en la retención y mejoras del vocabulario de los estudiantes evaluados, lo que significa que el uso de actividades dinámicas dentro de la plataforma, conjuntamente con la guía del docente, hizo posible que los alumnos incrementaran su vocabulario y su motivación por seguir aprendiendo el idioma inglés.

En tercer lugar, otro trabajo revisado fue el de Cadena et al. (2024) titulado "Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés", presentado para la Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación, buscaba "desarrollar destrezas y habilidades en el dominio del idioma inglés con la aplicación de la música como contenido multimedia implementado en los Entornos Virtuales de Aprendizaje por medio de una estrategia pedagógica" (p. 220). Para ello, se utilizó un enfoque metodológico cuantitativo, de tipo correlacional/experimental, en el que se llevaron a cabo cinco etapas: una examinación bibliográfica, un diagnóstico, el diseño de la estrategia didáctica para los alumnos, su implementación y evaluación de resultados. La investigación concluye señalando, que la estrategia didáctica, que implica el uso de la herramienta Educaplay, tiene una influencia significativa en el aprendizaje de inglés de alumnos de 3ero de bachillerato en Ecuador.

En cuarto lugar, el trabajo de grado de Castillo y Carrillo (2023) titulado "Juegos diseñados desde la herramienta interactiva Educaplay para mejorar la participación de los estudiantes de segundo grado en el desarrollo de la habilidad de escritura de verbos en presente del área de inglés" presentado para la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) que se planteó como objetivo diseñar, revisar y valorar actividades lúdicas en línea para la enseñanza mediante juego de los verbos en tiempo presente del inglés, como una propuesta para el fomento de la participación en el desarrollo de la escritura. La metodología estuvo basada en la investigación-acción. Los resultados indican que Educaplay es una herramienta digital óptima para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, porque aumentó la eficiencia de los mismos al centrarse en ellos y brindó retroalimentación permanente a los

estudiantes, mediante la resolución de los ejercicios incluidos en los juegos interactivos. Aunado a todo ello, la propuesta fue evaluada como valiosa para demostrar una estrategia para mantenerse actualizado en materia educativa.

Finalmente, como parte de estos antecedentes que han sido mencionados también se encuentra la publicación de Hinojosa et al. (2021) titulada “La enseñanza de la expresión escrita del inglés en estudiantes universitarios”, presentada para la Revista Cubana de Educación Superior para proponer tareas de aprendizaje que hicieran posible el desarrollo de la escritura del inglés en estudiantes universitarios, para trabajar bajo una dinámica más organizada y eficiente. Esta investigación efectuada bajo una metodología empírica llegó a la conclusión que el desarrollo de la escritura es crucial para desarrollar a su vez competencias de comunicación en los estudiantes. Es por ello que sus autores estiman que hay que implementar tareas de aprendizaje, porque resultan una herramienta idónea para mejorar estas competencias. En este caso, estas tareas deben diseñarse con la finalidad que el proceso de enseñanza, aprendizaje e instrucción se desenvuelva con la ayuda de metodologías didácticas, flexibles y constructivas. El uso de ellas ayuda con la motivación en el alumnado.

Estas investigaciones, como puede verificarse guardan estrecha relación con el tema que se trabaja en esta investigación y constituyen un aporte fundamental, toda vez que, en primer lugar demuestran que hay suficiente investigación en cuanto al uso de la plataforma Educaplay en el campo de la enseñanza-aprendizaje; y en segundo lugar, permiten verificar cómo fueron aplicadas otras intervenciones de la plataforma para el aprendizaje específico del idioma inglés en diferentes niveles educativos y para desarrollar la habilidad de la escritura de este idioma

Desarrollo teórico del objeto y campo

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Hoy en día es indiscutible el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en todos los ámbitos de la vida del ser humano, siendo para las ciencias de la educación un desafío constante en virtud de las habilidades digitales que los jóvenes han ido desarrollando en la sociedad, y que cada vez se convierten en una herramienta más útil para triunfar en el mundo contemporáneo, en este sentido se hace referencia a los estudiantes de esta era como "nativos digitales" (Romero et al., 2022).

En este orden de ideas, para Barbudo et al. (2021) promover el desarrollo de las habilidades digitales es de gran beneficio para los estudiantes desde las primeras etapas de la educación, por cuanto les permite adaptarse a la evolución tecnológica que acompaña la cotidianidad de la sociedad, al mismo tiempo que toda la información recabada a través de los medios digitales serán próximamente convertidas en conocimientos.

En la actualidad, el uso de metodologías de enseñanza innovadoras y la integración de las herramientas tecnológicas educativas, han sido consideradas como un elemento integral de los procesos escolares progresivas y de la calidad en la educación. La implementación de estas herramientas se ha demostrado que ayudan a la creación de entornos de aprendizajes estimulantes tanto para los alumnos, como para los docentes (Lucero, et al., 2024).

En concordancia con lo anterior, Arenas et al. (2019), afirma que la labor docente consiste en transmitir los conocimientos y habilidades basados en información, en consecuencia, siendo que internet es un medio de transmisión de información, la influencia de la red en el ejercicio de la actividad educativa, según el criterio de la referida autora, es "evidente y, lo que es más importante, inevitable".

Ahora bien, el uso de estas TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, para Warschauer y Ware (2016) la relevancia, radica en que pueden captar el

interés de los estudiantes y mejorar su participación en el aprendizaje del idioma, en virtud de que además de la interacción de los estudiantes, facilitan la adquisición de competencias lingüísticas. Por su parte, Hyland (2019), refiere que el aprendizaje de la escritura en inglés implica el desarrollo de diversas habilidades, como la organización, la coherencia, la cohesión, la gramática, el vocabulario y la mecánica de la escritura.

Estas habilidades se adquieren a través de la práctica constante y la retroalimentación, así pues, la organización se refiere a la estructura lógica y coherente de un texto, con una introducción, desarrollo y conclusión claros, mientras que la coherencia es el resultado de la unión de ideas y la sucesión temática a lo largo del texto, entre tanto, la cohesión se da mediante la aplicación adecuada de conectores y referencias. Adicionalmente, destaca el mismo autor, es preciso considerar que la dinámica de la escritura incluye aspectos como la ortografía, la puntuación y el uso adecuado de mayúsculas, siendo elementos importantes para facilitar la legibilidad y la impresión general del texto.

Actividades interactivas

Las actividades interactivas son técnicas aplicadas en la enseñanza que hacen posible la presentación de contenidos de forma dinámica y entretenida, de manera que sea posible interactuar con recursos multimedia como vídeos, audios, ilustraciones, enlaces web o cualquier otro que sea considerado por el docente para sustentar las actividades pedagógicas (Cabrera, 2024).

En el mismo orden de ideas se puede apreciar una conceptualización análoga sostenida por Castelán (2023), quien indica que el aprendizaje interactivo se describe como el modo de comunicación entre alumnos e instructores, pero que además asisten y participan de forma activa en el proceso del aprendizaje en línea. Así mismo, aduce el uso de recursos que transforman el material formativo en un contenido más visual e interesante, generando una dinámica donde el alumno además de leer, pueda interactuar, creando un entorno educativo a través de una realidad virtual como si fuera auténtica, generando así un reforzamiento en el aprendizaje.

Estas actividades pueden ser de varios tipos, dentro de las que se pueden nombrar: los ejercicios interactivos (por ejemplo, completar espacios en blanco, relacionar elementos, responder preguntas), simulaciones y juegos educativos, mapas interactivos, presentaciones multimedia, foros y debates en línea y actividades de creación de contenido (por ejemplo, elaboración de mapas mentales, presentaciones, infografías), entre otras. Este conjunto de actividades, han sido utilizadas reiteradamente en la enseñanza del idioma inglés, fundamentalmente en el desarrollo de habilidades de escritura, por cuanto les permite a los estudiantes practicar y recibir retroalimentación de manera interactiva y motivadora Hyland y Hyland (2019).

En este sentido, es importante apuntar, que Badger y White (2020) condujeron una investigación que mostró los beneficios del uso de actividades interactivas en el aprendizaje del inglés. Su objetivo fue explorar cómo estas actividades aumentan la motivación y fomentan la interacción y el trabajo colaborativo entre los estudiantes. La investigación concluyó que las actividades interactivas facilitan la adquisición de conocimientos y habilidades lingüísticas, contribuyendo significativamente a mejorar la competencia comunicativa de los estudiantes.

Las actividades interactivas conllevan el propósito de promover habilidades en los estudiantes tales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad, siendo que para llegar a estos objetivos se emplean principios pedagógicos y didácticos, por lo que la integración de estas actividades interactivas en el aprendizaje del inglés ha demostrado ser efectiva para mejorar la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades lingüísticas (Storch, 2019).

Conceptualización y uso de Educaplay

En lo que respecta a Educaplay, Jurado (2022) lo define como un recurso educativo para favorecer el aprendizaje en la educación, siendo a su juicio una herramienta que posee una gama de actividades interactivas adaptables a diferentes contextos educativos y necesidades de los estudiantes, para lo cual es imperante capacitar a los docentes para el desarrollo y gestión de actividades digitales, asegurando una implementación efectiva de estas tecnologías en el aula.

Este mismo autor, agrega que Educaplay es una plataforma virtual creada en el mes de enero del año 2010, por medio de la cual se crean actividades educativas online, a los fines de generar y compartir actividades relativas a las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC), cuya exclusividad no imprime fines lucrativos. Es de hacer notar que sus objetivos están dirigidos a profesionales de la educación o autores de contenido quienes requieran la utilización de recursos virtuales para llevar a cabo las actividades vinculadas a la formación educativa y la generación de conocimientos.

En este mismo orden, el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica (2020) a través de la Dirección de Recursos Tecnológicos en la Educación, ha desarrollado una guía básica de Educaplay, en la cual se define a esta herramienta virtual como una "plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales" (p. 22). Por su parte, para Alzaga (2020) es un recurso educativo de carácter colaborativo 3.0, que está al alcance de todos gracias a que es una herramienta web 3.0 gratuita, permite a estudiantes y docentes realizar actividades interactivas y divertidas. Esta plataforma se la puede utilizar en diferentes idiomas, estos son: español, inglés y francés.

Ahora bien, en cuanto al uso de Educaplay, este se fundamenta en la motivación que les genera tanto a estudiantes como a docentes al participar en las actividades creadas para tales fines, por lo que se considera como un binomio enseñanza-aprendizaje que ha sido catalogado de uso necesario por los expertos que han observado el proceso de la plataforma (Gamboa et al., 2019).

Mientras que Rizzo (2019) afirma que es un recurso necesario y útil en el proceso de enseñanza aprendizaje; en tanto que es importante para tener un buen conocimiento, al incorporar las TIC en el entorno educativo, se motiva al aprendizaje, porque los estudiantes encuentran algo novedoso para aprender de forma interactiva, lo que permite enriquecer su aprendizaje y mejorar la calidad educativa en las instituciones educativas.

En consecuencia, esto significa en la práctica como lo refiere, Mohni (2024), la posibilidad de ejecutar diversas actividades que permiten a los alumnos aprender de

maneras divertidas, a través del desarrollo de crucigramas, sopa de letras, ruleta de palabras, relacionar imágenes o columnas, test, adivinanzas, mapa interactivo, diálogo, con los cuales se desenvuelven las estrategias pedagógicas que sustentan el proceso enseñanza- aprendizaje. De ello se desprende que Educaplay tiene diferentes utilidades (ver figura 2)

Figura 2. *Utilidades de Educaplay*

Fuente: Mohni, 2024.

Entre las ventajas y desafíos del uso de Educaplay en el contexto educativo, es necesario mencionar lo expuesto por diversos autores, entre ellos Alzaga, A. 2020, pero

también los desafíos que conlleva esta utilización, tal como lo expresan Trejo et al. 2014 (ver Tabla 1).

Tabla 1. *Ventajas y desafíos de uso de Educaplay*

Ventajas	Desafíos
Estimular la motivación en los estudiantes y desarrollar un interés pleno de aprendizaje.	Necesidad de la implementación de mayores recursos, como micrófonos o parlantes independientes por alumno.
Aumento de la interacción y la participación de los alumnos.	Necesidad de que los docentes se capaciten para un adecuado desarrollo y gestión de las actividades digitales.
Mayor versatilidad frente a cualquier contexto y momento en el aprendizaje.	Adaptación efectiva de las actividades interactivas en la planificación y elaboración de sesiones de aprendizaje.

Fuente: Trejo et al., 2014.

Factores de influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés

El inglés es considerado una lengua global, de allí la relevancia que tiene en el contexto educativo. Las lenguas globales o francas son las que se utilizan de común acuerdo para establecer comunicación entre agrupaciones de distintas lenguas, lo que significa que se hace uso del inglés, como un idioma para mediar la comunicación y puedan entenderse las agrupaciones (Mendoza, 2015; Baltazar et al., 2024).

Es por ello que, el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, debe desarrollarse a través de una planificación e implementación de las clases, en los que se incluya características y objetivos para el profesorado y el alumnado, de manera que este proceso resulte satisfactorio. Esta estructuración, debe tomar en cuenta las variables o factores que influyen y que puedan facilitar o dificultar el aprendizaje de este idioma.

Así pues, desde el punto de vista social, Santana et al. (2016) mencionan que el contexto social que envuelve al aprendizaje, se representa en un ámbito formal (aulas

y centros educativos) e informal (si el país tiene un alto o bajo nivel de inglés, si es un idioma nativo, entre otros). Por otra parte, estos mismos autores hacen alusión a variables individuales, que tienen que ver con aspectos cognitivos (inteligencia, aptitudes, utilización de estrategias de aprendizaje y habilidades y destrezas para los idiomas de índole fonético, gramatical, retención, entre otros) y afectivos (autoestima, confianza, empatía, interés, motivación, etc.), que también son relevante en el proceso de enseñanza-aprendizaje en general. Ramírez et al. (2017) ratifican que hay factores afectivos que favorecen el aprendizaje del idioma y hacen hincapié a que el estado emocional y la actitud del alumno son las que harán posible comprender o no el idioma.

A estos factores, agrega Brown (2000) que la edad también ha sido considerada por la influencia que puede tener o la ventaja que puede representar en la enseñanza y el aprendizaje del inglés. Para este autor, la edad es determinante para desarrollar una mejor pronunciación de las palabras, puesto que mientras más temprano inicie el aprendizaje del idioma, será más factible que estos alumnos tengan una pronunciación muy semejante a la de los nativos e incluso igual.

Otro factor de relevancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, es el grado de preparación de los docentes, quienes deberían contar con niveles avanzados; al igual que el personal académico-directivo encargado de aprobar los programas de estudios, los textos y material a ser utilizado, pues en caso contrario, al no contar con el debido conocimiento, aprueban programas y recursos que resultan ser inadecuados para el contexto del centro educativo de que se trate (Davies, 2020). La preparación de los docentes, en opinión de Ramírez et al. (2012) no solamente está referida a su falta de preparación académica, sino a la poca experiencia en aula y que se ve reflejado en la falta de implementación de los métodos establecidos en los programas, desconocimiento de metodologías activas e innovadoras, abuso del español durante las clases, entre otros.

A ello se suma lo señalado por Ramírez et al. (2012) quienes refieren sobre la existencia de diferentes programas para la enseñanza del idioma, que en muchas ocasiones se contradicen entre sí, no tienen congruencia entre los temas y las prácticas,

entre otras problemáticas. Incluso, entre los casos más graves, se refleja una falta de currículo oficial para la enseñanza de este idioma.

La importancia del proceso de aprendizaje del inglés ha ido en aumento a lo largo de los años, de allí la relevancia a su vez de tomar las medidas pertinentes tanto a nivel de los Estados, como de los propios centros educativos, para que este proceso se lleve a cabo de manera efectiva y resulte significativo, teniendo en cuenta los factores de influencia antes mencionados.

Aprendizaje y enseñanza de la escritura del inglés

En gran parte de los países en el orden mundial, han sido asumidos los criterios de evaluación y de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, formulados por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL), en el cual se establecen lineamientos parámetros comunes para llevar a cabo ambos procesos (evaluación y enseñanza-aprendizaje) y porque envuelve suficientes posibilidades para adaptarse y contextualizar a las más diversas realidades educativas existentes. Esto significa que aplicar el MCERL significa que se ajustan los descriptores, niveles, requisitos, procesos y criterios del mismo y se contextualiza a la realidad del sistema educativo de que se trate (González et al., 2019).

En el caso específico del aprendizaje y enseñanza de la escritura del inglés González et al. (2019) opinan que resulta adecuado asumir los parámetros del MCERL, tanto para la escritura en general, como para la creativa y la de informes y redacciones. Todo ello partiendo de que la expresión escrita constituye un proceso comunicacional que incluye a quien escribe, al que lee y al propio texto y que resulta indispensable para demostrar habilidades y destrezas en la utilización y dominio de una lengua extranjera.

En este sentido, la habilidad de escribir como forma de comunicación implica un conjunto de competencias jerarquizadas que se refieren a componentes de índole mecánico, es decir, caligrafía, gramática, tipografía, etc.), organización de textos escritos y su adecuación (Madrigal, 2015). La escritura en el proceso de enseñanza-aprendizaje lenguas extranjeras, persigue dos finalidades esenciales: a) Como instrumento de aprendizaje de elementos del idioma y desarrollo del dominio del

mismo centrándose en el producto y b) Como fin para desarrollar la habilidad de escribir.

De todo lo anterior se desprende, que la habilidad de escribir deviene de los procesos mentales de las personas, que requieren tiempo, pues no surgen de manera automática, sino gracias a la utilización adecuada del vocabulario o la gramática y a la implementación de estrategias de enseñanza específicas (Atiénzar, 2008). Como lo refieren González et al. (2019), para que un individuo pueda escribir de manera correcta, debe tener dominio de cuestiones como trazar letras; conocimiento de caligrafía, puntuación, estructura de la información, pensamiento lógico, revisión, entre otros.

Además, es necesario para desarrollar la escritura, conocer qué se debe escribir en un contexto específico, la lingüística aplicable para cada caso y las habilidades adecuadas para realizar tal tarea. En consecuencia, el alumno amerita saber el objetivo de desarrollar la habilidad de escribir, la intención que tiene ello y ser capaz de buscar los elementos lingüísticos y culturales que requiere para llevar a cabo la actividad.

Con ocasión a estas premisas presentadas, existen autores como Carvajal et al. (2013), Montejo (2016) y González et al. (2019) que han propuesto métodos estructurados por etapas y procedimientos, fundamentados en el paradigma proceso-producto, que a su vez se orienta a la acción, tal como se explica a continuación en los párrafos siguientes.

La primera etapa sería de preparación previa a la escritura, mediante el diseño de actuaciones para que el alumno planifique su escritura; la búsqueda de datos sobre la temática por medio de tareas para entrenar métodos investigativos y el diseño de actividades de aprendizaje para orientar al alumnado a que determine la temática y su delimitación. La segunda etapa sería la de la redacción propiamente, proceso que sería orientado partiendo de la atención a la estructuración y a la forma; incluyendo dentro de ella la guía y sistematización de un esquema lógico aplicable al texto. La tercera etapa, por su parte, seria de edición; seguido por una cuarta etapa de revisión y/o corrección y finalmente una quinta etapa, en la que se reflexione sobre el proceso y el producto.

Estas etapas y las acciones que se desarrollan en casa una, pudieran ser modificadas por los estudiantes, atendiendo a sus necesidades específicas, siempre que domine los procedimientos y exista un desarrollo de las habilidades mencionadas para redactar en una lengua extranjera. En este caso, es responsabilidad del docente la adaptación de las propuestas a la realidad educativa.

Uso de tecnologías en la enseñanza de la escritura del inglés

El uso de las TIC tiene un fuerte impacto frente a la enseñanza, sus distintos grupos de herramientas como procesadores de texto, editores en línea, aplicación de revisión gramatical y plataformas colaborativas han significado un cambio de 360 grados el proceso de escritura (Kessler, 2018). Los procesadores de texto facilitan la redacción y edición de textos, permitiendo a los estudiantes concentrarse en el contenido y la organización sin preocuparse por la presentación final (Warschauer y Ware, 2016). Además, herramientas de revisión en línea, como correctores ortográficos y gramaticales, proporcionan retroalimentación inmediata sobre errores comunes, ayudando a los estudiantes a mejorar su precisión lingüística.

La presencia de herramientas digitales como plataformas de colaboración, por su parte, incentivan la interacción entre alumnos mientras cursan el proceso de aprendizaje y desarrollan la escritura (Kessler, 2018). Existen, diversos factores pueden influir en el aprendizaje de la escritura en inglés, como la motivación, la autoeficacia, la ansiedad, el conocimiento previo y el contexto sociocultural (Daud et al., 2016; Balta, 2018).

La motivación es clave para el éxito en el aprendizaje de la escritura (Daud et al., 2016). Los estudiantes motivados intrínsecamente, es decir, aquellos que disfrutan del proceso de escritura y valoran sus beneficios, tienden a invertir más esfuerzo y persistencia en mejorar sus habilidades. La autoeficacia, por su parte, se refiere a las creencias de los estudiantes sobre su capacidad para escribir efectivamente en inglés (Balta, 2018). Los estudiantes con alta autoeficacia tienden a enfrentar los desafíos de la escritura con más confianza y perseverancia, lo que les permite mejorar sus habilidades a lo largo del tiempo.

Por otra parte, la ansiedad ante la escritura puede obstaculizar el aprendizaje (Balta, 2018). Los estudiantes que experimentan niveles altos de ansiedad pueden evitar la escritura, lo que limita su oportunidad de práctica y mejora. El conocimiento previo y el contexto sociocultural también influyen en el aprendizaje de la escritura (Daud et al., 2016). Los estudiantes con un bagaje cultural y lingüístico más amplio pueden transferir habilidades y estrategias de su lengua materna al aprendizaje del inglés, mientras que aquellos provenientes de contextos desfavorecidos pueden enfrentar más desafíos.

Igualmente, existen diversas prácticas y ejercicios que pueden ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades de escritura en inglés, como la escritura de borradores, la revisión entre pares, la práctica de géneros discursivos y la escritura creativa (Hyland, 2019; Chicho y Dabbagh, 2020).

La escritura de borradores implica la redacción de versiones preliminares de un texto, con la posibilidad de revisarlas y editarlas antes de producir una versión final (Hyland, 2019). Este proceso permite a los estudiantes experimentar con ideas, estructuras y estilos de escritura sin la presión de producir un texto perfecto desde el principio.

La revisión entre pares, por otro lado, implica el intercambio de textos entre estudiantes para recibir comentarios y sugerencias de mejora (Hyland, 2019). Este proceso no solo beneficia al estudiante que recibe la retroalimentación, sino también al que la proporciona, ya que implica un análisis crítico de los elementos de un texto efectivo.

La práctica de géneros discursivos, como narraciones, descripciones, argumentaciones, etc., permite a los estudiantes familiarizarse con las convenciones y estructuras de diferentes tipos de textos (Hyland, 2019). Al analizar modelos de estos géneros y practicar su producción, los estudiantes desarrollan una comprensión más profunda de las características de la escritura en inglés.

Finalmente, la escritura creativa, como la redacción de cuentos, poemas o diarios, fomenta la expresión personal y la experimentación con el lenguaje (Chicho y Dabbagh, 2020). Aunque este tipo de escritura no se centra en la precisión gramatical, puede aumentar la motivación y el disfrute de los estudiantes por la escritura en inglés.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma, modalidad y tipo de investigación

Paradigma

La investigación se enmarca en el paradigma mixto, que combina enfoques cuantitativos y cualitativos. Este enfoque es adecuado para la presente tesis, ya que permite obtener una comprensión más profunda del impacto de las actividades interactivas con Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la destreza de escritura en inglés. La combinación de métodos permite abordar tanto la medición estadística de los resultados como la exploración de percepciones y experiencias de los estudiantes (Creswell, 2020).

El paradigma cualitativo ha referencia al uso de procedimientos que hace posible construir el conocimiento que tiene lugar fundamentando en conceptos. Esas nociones permiten reducir la complejidad y es a través de realizar vinculaciones entre estas conceptualizaciones que es generada una conexión interna de la investigación científica. Con base a este paradigma, en la investigación se efectúan deducciones y valoraciones con base a las resultas obtenidas (Cita). Mientras que, en el paradigma cuantitativo, es utilizada la recolección y análisis de datos y de información, para dar respuesta a las interrogantes que se ha planteado el investigador, para lo cual se aplica una medición numérica y generalmente la estadística para el establecimiento de

patrones de conducta en la población estudiada. Este paradigma, por tanto, otorga análisis porcentuales y estadísticas descriptivas (Rendón et al., 2016).

De forma que, el paradigma mixto se considera que posee el nivel más alto investigativo en el que se integran los paradigmas cualitativo y cuantitativo, entremezclándose y combinando la integralidad del proceso de investigación, en la mayor parte de las fases de cada uno. Pero, para ello se requiere manejar de manera integral ambos enfoques y ser flexibles y abiertos como investigadores (Hernández et al., 2014).

Modalidad

La modalidad de la investigación es aplicada, ya que busca resolver un problema específico en un contexto educativo real y porque se centra en encontrar estrategias que permitan la consecución del objetivo general y los objetivos específicos propuestos. El objetivo general en este caso, es aplicar Educaplay como plataforma tecnológica educativa que permita mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, en la habilidad de escribir de los estudiantes de séptimo año de educación básica de un centro educativo; para lo cual se deben seleccionar diversas estrategias que permitan esa aplicación, partiendo del problema detectado.

Diseño de investigación

El diseño de esta investigación es de tipo descriptivo y explicativo, dado que se pretende describir el estado actual de la destreza de escritura en inglés y explicar cómo la implementación de Educaplay puede influir en su mejora (Mackey y Gass, 2016). Este diseño es aplicable, puesto que se conocían las particularidades del problema detectado, ya que se examinó a un grupo de estudiantes y a los docentes del área de inglés. Esto se tradujo en un análisis de datos que fueron generados de la aplicación de instrumentos de recolección de datos, interpretando con ellos la realidad percibida en el ámbito educativo seleccionado y con fundamento a ello se efectuó una descripción y explicación.

Tipo de investigación

Tomando en cuenta el paradigma seleccionado, en el trabajo fueron utilizados dos tipos de investigación. Por un lado, la investigación de campo, también denominada directa o aplicada, porque se llevó a cabo en el sitio en el cual se detectó la problemática, con los estudiantes del nivel académico específico y dentro de un tiempo determinado, es decir, en el lugar y momento en el que tiene lugar el fenómeno que se estudia (Hernández et al., 2014). Por el otro, el segundo tipo de investigación es la bibliográfica, ya que fueron consultados diversidad de documentos directamente relacionados con el objeto de estudio, cuyo contenido fue analizado, haciendo posible tener una fundamentación teórica a partir de los constructos revisados (Palella y Martins, 2017).

Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos

Población y muestra

Población

Con base a lo expuesto por Arias et al. (2016) la población se refiere al conjunto de unidades de análisis, determinado, delimitado y accesible, que sirve de referencia para elegir la muestra, cumplimiento unos determinados criterios. En este sentido, la población participante en esta investigación integra un universo de dos docentes de la asignatura de inglés y 121 estudiantes del séptimo año de la Escuela de Educación Básica "Lic. Jaime Andrade Fabara" en Latacunga (ver Tabla 2).

Tabla 2. *Población de la investigación*

Unidad	Número	Porcentaje
Docentes de la asignatura de inglés	2	2.46%
Estudiantes de 7mo de EGB	121	97.54%
Total	123	100%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Muestra

A juicio de lo expuesto por Palella y Martins (2017) la muestra es considerada una parte representativa de la población, de la cual se recolectan los datos para la investigación, es decir, es a esta muestra a la que se le aplican los instrumentos de recolección. En este orden, para calcular el tamaño de la muestra se utilizó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{(Z\alpha)^2.p.q}{e^2}$$

n = tamaño de la muestra.

Zα = nivel de confianza seleccionado (95%).

p = probabilidad de éxito (0.5).

q = probabilidad de fracaso (0.5).

e = margen de error (5%).

A través de la fórmula señalada, se procedió al cálculo de la muestra de los alumnos, dando como resultado 73 estudiantes. En cuanto a los docentes se trabajó con el 100% de la población de los mismos, es decir, dos docentes del área de inglés (ver Tabla 3).

Tabla 3. *Población y muestra de la investigación*

Unidad	Total	Muestra
Paralelo A	40	22
Paralelo B	40	22
Paralelo C	41	23
Total	121	73

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Operacionalización de variables

Variable independiente

Tabla 4. *Variable independiente: Educaplay como herramienta digital*

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
Educaplay es una herramienta que promueve la participación y mejora el aprendizaje a través de actividades interactivas (Ilaquize, 2022).	TICs	Nivel de conocimiento de las TICs	¿Cuándo hago la planificación de mis clases, defino las TIC que puedo utilizar?	TÉCNICA: Encuesta INSTRUMENTO Cuestionario
	Metodología de enseñanza virtual	Importancia de la herramienta Educaplay en el proceso enseñanza aprendizaje	¿Identifico los objetivos de aprendizaje, las necesidades y expectativas de mis estudiantes para decidir cuáles son las TIC más apropiada para usar en clase?	
	Herramientas virtuales	Nivel de necesidad de manejo de herramientas digitales	¿Antes de usar algún recurso TIC en mis clases, me informo?	

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Variable Dependiente

Tabla 5. *Variable dependiente: Proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura del idioma inglés.*

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
El proceso de enseñanza y aprendizaje de la escritura del idioma inglés es el desarrollo de habilidades para aprender a escribir, lo que implica destrezas lingüísticas y gramaticales (Hinojosa et al., 2021).	Metodología de enseñanza del idioma inglés Contexto del proceso de enseñanza y de aprendizaje del idioma inglés Estrategias implementadas en el proceso de enseñanza del idioma inglés	Tipos de metodología utilizada para la enseñanza del idioma Estructuración, planificación y control del proceso de enseñanza-aprendizaje Tipos de estrategias implementadas	¿Qué tipos de metodología utilizo para la enseñanza del idioma inglés? ¿Cómo organizo y planifico la enseñanza y el aprendizaje del inglés? ¿Cuáles son las estrategias que implemento para la enseñanza del inglés?	TÉCNICA: Encuesta INSTRUMENTO Cuestionario

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Procedimiento de recolección de la información

Métodos

La investigación para poder llevarse a cabo correctamente amerita el empleo de diversos métodos, que son el "conjunto de procedimientos que se sigue en las ciencias para hallar la verdad" (Palella y Martins, 2017, p. 80). En síntesis, se trata de una

secuencia estructurada de pasos generales. Los métodos empleados en esta investigación son los siguientes:

El *método inductivo*, que a juicio de Beltrán (2016) es un procedimiento fundamentado en la lógica para la emisión de razonamientos. Este método resulta de utilidad porque se pasa de un conocimiento particular a uno general, haciendo posible que se efectúen generalizaciones sobre la base del análisis de hechos únicos. En este caso, lo anterior significa que se analizó el entorno del centro educativo y el proceso de enseñanza-aprendizaje, específicamente de la asignatura de inglés.

El método analítico-sintético señala igualmente Beltrán (2016) que se trata de aquel en que se separan las partes de una totalidad, para ser estudiadas de manera individual (análisis) y luego reunidas de manera racional para analizarlos de forma integral (síntesis). Molina (2017) por su parte, explica que este método se trata descubrir las causas del fenómeno por medio de la observación (análisis) y busca demostrar cómo tales causas hacen que se origine el fenómeno (síntesis). Este método fue utilizado en la investigación para poder descubrir la causa del problema detectado y fue de utilidad para el establecimiento de conclusiones relevantes para el diseño de la propuesta.

Por último, se utilizó el método estadístico cuya función es analizar e interpretar los datos que se han obtenido del instrumento de recolección de datos aplicado a la muestra de la población seleccionada. El objetivo de este método es resumir los hallazgos y presentarlos de manera gráfica y detallada para poder interpretarlos (Rendón et al., 2016).

Técnicas

Para la recolección de información, se utilizó la técnica de la encuesta. A juicio de López y Fachelli (2015) esta técnica sirve para la recolección de datos por medio de interrogantes efectuadas a determinado individuos, con la intención de extraer de forma sistemática datos relevantes y que guardan relación con el problema detectado previamente. El uso de la encuesta es ventajoso para recolectar efectivamente la

información y los datos y que estos sean veraces y actuales, derivados de fuentes primarias, que ayudan a generar un diseño de propuesta válido y actualizado.

Instrumentos

El instrumento utilizado incluye un cuestionario validado por expertos, el cual en palabras de Hernández et al. (2014) se trata de un grupo de interrogantes relacionadas con las variables de la investigación (ver tablas 3 y 4). En consecuencia, el cuestionario fue desarrollado a partir de un paradigma estructurado haciendo uso de preguntas cerradas para los estudiantes y para los docentes, debido a su número reducido, preguntas abiertas y cerradas dependiendo del caso, que abarcan diversas dimensiones e indicadores, de manera que se aseguró una gestión efectiva de la investigación y, por tanto, un diseño válido de propuesta.

Validez y confiabilidad

La validez y confiabilidad de los instrumentos es crucial para desarrollar un procedimiento de investigación eficaz, de manera que no solamente sea verificada la adecuada formulación de las interrogantes, sino que igualmente sea evidenciada una correcta comprensión de estas. Es por ello, que se hizo uso del juicio de expertos, para verificar la correspondencia de la operacionalización de las variables con la pertinencia de las interrogantes que integran, los cuestionarios, tanto para los docentes, como para los estudiantes (ver anexos 1, 2, 5 y 6).

Resultados del diagnóstico de la situación actual. Análisis e interpretación de resultados

Encuesta dirigida a los estudiantes

La encuesta dirigida a los 73 estudiantes arrojó los resultados que se exponen a continuación y que se analizan seguidamente.

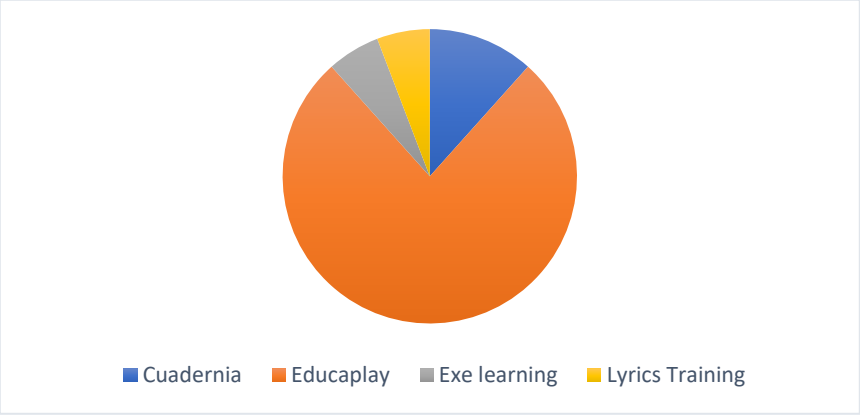
Pregunta N° 1: ¿Cuáles de las siguientes plataformas o herramientas digitales fueron utilizadas para la clase de inglés?

Tabla 6. *Herramientas digitales usadas en clases*

Herramientas	Frecuencia	Porcentaje
Cuadernia	7	10%
Educaplay	48	66%
Exe learning	4	5%
Blackboard	4	5%
Total	73	100%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 3. *Herramientas digitales usadas en clases*



Fuente: Elaboración propia, 2024.

De los estudiantes encuestados, el 66% afirma que la herramienta digital más utilizada ha sido Educaplay, a la que le sigue Cuadernia con el 10% y Exe learning y Blackboard con el 5% cada una. Al respecto de estas herramientas utilizadas para la clase de inglés, es oportuno destacar los sostenido por Vergara et al. (2019), que se trata de recursos que motivan el aprendizaje y apoyan los procesos evaluativos, estimulando el trabajo cooperativo. De manera general entonces, las docentes han utilizado Educaplay, que no se trata de una plataforma Web exclusiva del inglés, pero sí puede ser ajustada para la enseñanza de este idioma, ya que su variedad de actividades permite diseñar juegos interactivos para desarrollar las competencias y destrezas asociadas al

aprendizaje de una lengua extranjera. De allí se infiere que el uso de Educaplay se debe a que es versátil y accesible y permite interacción permanente con el estudiantado.

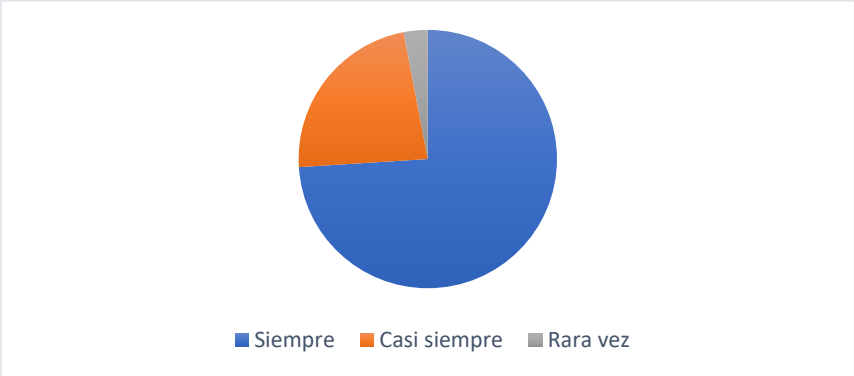
Pregunta N° 2: ¿El docente explicó los lineamientos para el uso de la plataforma y la realización de las actividades en ella?

Tabla 7. *Lineamientos para el uso de la plataforma*

Frecuencia	Porcentaje
Siempre	74%
Casi siempre	23%
Rara vez	3%
Total	100%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 4. *Lineamientos para el uso de la plataforma*



Fuente: Elaboración propia, 2024.

Frente a la interrogante si las docentes explicaban los lineamientos para el uso de la plataforma identificada en el ítem anterior y la realización de las actividades en dicha plataforma, se verifica que el 74% de los estudiantes manifestaron que siempre se efectuaba, a lo cual se le añade un 23% que considera que estas explicaciones se brindan casi siempre, lo que significa que en un 97% el alumnado encuestado afirma haber recibido tales lineamientos para usar la herramienta digital y poder desarrollar las actividades dentro de la misma. Sólo un 3% manifestó que ello se daba rara vez. Estos lineamientos, según el Ministerio de Educación del Ecuador (2020) son

fundamentales para el correcto uso de las plataformas y lograr los objetivos que se han trazado y por ende desarrollar el conocimiento de los alumnos.

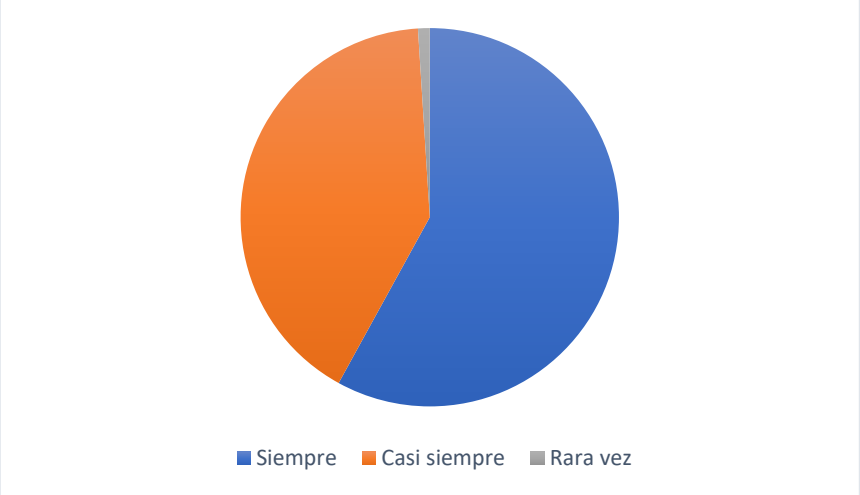
Pregunta N° 3: ¿Te resultó agradable la plataforma digital utilizada y el ambiente interactivo que en ella se despliega?

Tabla 8. *Percepción sobre la plataforma utilizada*

Frecuencia	Porcentaje
Siempre	58%
Casi siempre	41%
Rara vez	1%
Total	100%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 5. *Percepción sobre la plataforma utilizada*



Fuente: Elaboración propia, 2024.

En cuanto a la percepción de los alumnos encuestados, los resultados demuestran que el 58% manifiesta que siempre les resulta agradable la plataforma digital utilizada y el ambiente interactivo que en ella se despliega; mientras que un 41% indica que casi siempre es la frecuencia de esa percepción. El restante porcentaje (1%) especificó que rara vez. Estudios anteriores a este destacan que la percepción del alumnado acerca de cómo afecta la tecnología en la sociedad, sobre todo en el campo

educativo, han tenido coincidencia (Hernández et al., 2023; García et al., 2024) en las que se resaltan que estas herramientas digitales han tenido una incidencia positiva.

Pregunta N° 4: ¿Tuviste espacios dentro de la plataforma para participar con el docente y con tus compañeros?

Tabla 9. *Espacios en la plataforma utilizada*

Opción	Porcentaje
Si	98%
No	2%
Total	100%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 6. *Espacios en la plataforma utilizada*

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Ante la pregunta a los alumnos si tuvieron espacios dentro de la plataforma para participar con el docente y con tus compañeros, el 98% de los alumnos (71 encuestados), respondieron afirmativamente y solamente dos de manera negativa (2%). Esto significa que la plataforma brinda la oportunidad a los usuarios de interactuar tanto con el docente, como con sus compañeros, lo que enriquece el proceso de aprendizaje.

Pregunta N° 5: ¿Sientes que lograste aprender por ti mismo y controlaste tu ritmo y nivel de aprendizaje?

Tabla 10. *Aprendizaje autónomo*

Opción	Porcentaje
Si	78%
A veces	22%
Total	100%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 7. *Aprendizaje autónomo*

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Respecto a la percepción de los estudiantes acerca de si habían logrado aprender y controlar el ritmo y nivel de aprendizaje, el 78% de los alumnos (57 encuestados) respondieron afirmativamente, es decir que sí habían sentido que habían aprendido por sí mismos, controlando el ritmo y el nivel. El restante 22% de éstos manifestaron que a veces se encontraban ante tal situación de aprendizaje autónomo. Ninguno respondió con la opción del no. Estos resultados se concatenan con lo expuesto por diversos autores como Solorzano (2017) y Escobar et al. (2021) quienes definen este tipo de aprendizaje como aquel que se relaciona con el nivel de intervención de los estudiantes para establecer sus propios objetivos, métodos, recursos, evaluaciones y momento de aprendizaje; asumiendo un rol más activo ante las demandas de formación de la

actualidad, en la que los alumnos tienen u deber aportar conocimiento y experiencias anteriores, por medio de los que se revitaliza el aprendizaje y se le otorga significado.

Pregunta N° 6: ¿Sientes que trabajaste menos tiempo dentro de la plataforma para el aprendizaje del inglés y por ende comportó menos esfuerzo?

Tabla 11. *Tiempo invertido*

Opción	Porcentaje
Si	37%
No	63%
Total	100%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 8. *Tiempo invertido*

Fuente: Elaboración propia, 2024.

En el caso de la percepción del alumnado encuestado respecto al tiempo invertido de la plataforma para el aprendizaje del inglés y por ende el hecho de menos esfuerzo por su parte, el 63% de los estudiantes respondieron que no lo habían sentido de tal manera, en contraparte a un 37% que sí lo percibió de esa manera. Estos resultados dependen de muchos factores, entre los que se encuentran el método de aprendizaje o de estudio de cada alumno, el significado del tiempo que poseen o de esfuerzo. Esto significa que se trata de una percepción bastante significativa, que en

este caso se traduce en que 46 alumnos de 73 encuestados consideraron que trabajaron menos tiempo y realizando menos esfuerzo para aprender inglés.

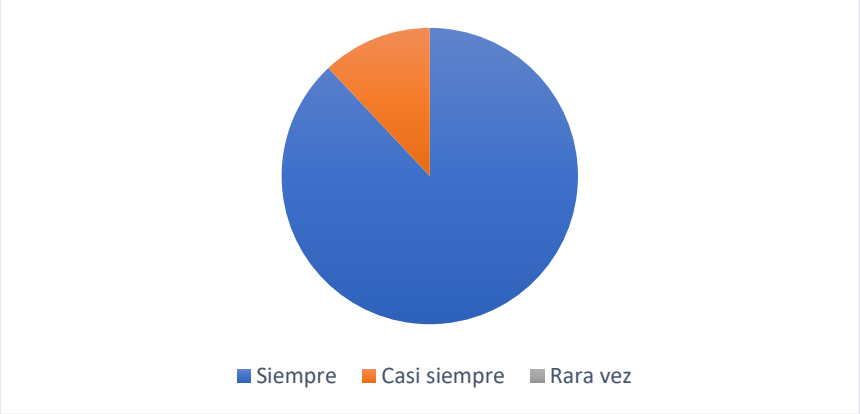
Pregunta N° 7: ¿El uso de la plataforma identificada para la asignatura de inglés te permite estudiar fuera del aula de clases?

Tabla 12. *Estudio fuera del aula de clases*

Frecuencia	Porcentaje
Siempre	88%
Casi siempre	12%
Rara vez	0%
Total	100%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 9. *Estudio fuera del aula de clases*



Fuente: Elaboración propia, 2024.

Frente a si al uso de la plataforma identificada para la asignatura de inglés, le permite al estudiante estudiar fuera del aula de clases, los encuestados manifestaron en un 88% que siempre les es posible estudiar fuera del aula de clases, frente a un 12% que piensa lo contrario. Este resultado se concatena con lo relativo al aprendizaje autónomo, puesto que las plataformas identificadas son recursos que contribuyen a que los alumnos aprendan de forma personalizada e imponiendo su propio ritmo para ello.

Pregunta N° 8: ¿Te sentiste motivado a aprender el inglés mediante la plataforma tecnológica identificada?

Tabla 13. *Motivación para aprender inglés*

Frecuencia	Porcentaje
Siempre	84%
Casi siempre	16%
Rara vez	0%
Total	100%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 10. *Motivación para aprender inglés*

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Los resultados en el caso de la pregunta relacionada con la motivación evidencian que el 88% de los estudiantes afirman que siempre que utilizan la plataforma para estudiar se sienten motivados, mientras que el otro 16% indica que es casi siempre. La motivación en el alumnado es crucial para el desarrollo del conocimiento. La motivación escolar está directamente ligada al logro de objetivos y aumento del rendimiento académico (Usán y Salavera, 2018). De allí, la necesidad del profesorado y de las instituciones educativas de diseñar e implementar metodologías y estrategias que despierten el interés de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

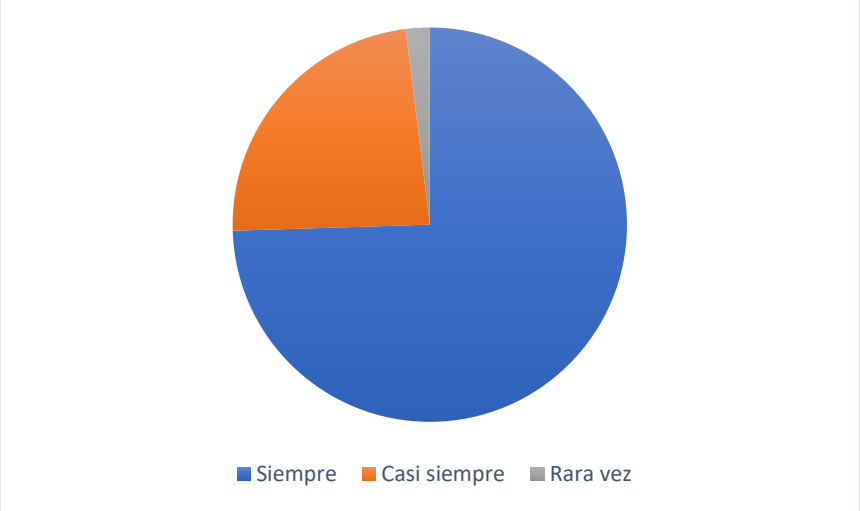
Pregunta N° 9: ¿Sientes que las actividades diseñadas por el docente en la plataforma te ayudaron a aprender mejor el inglés?

Tabla 14. *Diseño de actividades/Optimización de aprendizaje*

Frecuencia	Porcentaje
Siempre	76%
Casi siempre	24%
Rara vez	2%
Total	100%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 11. *Diseño de actividades/Optimización de aprendizaje*



Fuente: Elaboración propia, 2024.

Frente a la percepción de los encuestado sobre si las actividades diseñadas por el docente en la plataforma, los ayudaron a aprender mejor el inglés, un 76% (54 encuestados) puntualizaron que siempre, un 24% (17 estudiantes) que casi siempre y solamente 2% (3 alumnos) refirió que rara vez. Esto significa que el 98% considera beneficioso el uso de la plataforma y las actividades que desarrollan en ella para aprender el inglés de mejor manera, en comparación con la enseñanza tradicional de sólo clases magistrales del idioma.

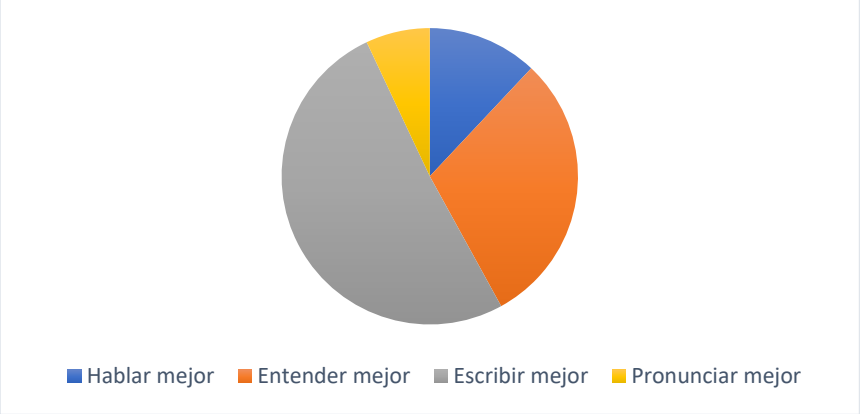
Pregunta N° 10: ¿Qué destrezas y/o competencias crees que las actividades diseñadas por el docente en la plataforma pudiste desarrollar?

Tabla 15. *Destrezas y/o competencias desarrolladas*

Herramientas	Frecuencia	Porcentaje
Hablar mejor	9	12%
Entender mejor	22	30%
Escribir mejor	35	51%
Pronunciar mejor	7	7%
Ninguna de las mencionadas	0	0%
Total	73	100%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 12. *Diseño de actividades/Optimización de aprendizaje*



Fuente: Elaboración propia, 2024.

Finalmente, en la última pregunta referida a las destrezas y/o competencias que los encuestados consideraban que las actividades en la plataforma digital, habían ayudado a desarrollar, las opiniones se dividieron entre el 51% que considera que los ayudó a escribir mejor, seguido de un 30% que manifestó que luego de efectuar las actividades entiende mejor el idioma, otro 12% estima que habla mejor y sólo un 7% indica que pronuncia mejor.

Encuesta dirigida a los docentes

La encuesta dirigida a los dos docentes del área de inglés arrojó los resultados por ítem que se exponen a continuación, siendo analizados e interpretados igualmente, con la finalidad que permitieran obtener información y conocimiento relevante para la propuesta efectuada.

Pregunta N° 1: ¿Qué tipos de metodología utiliza para la enseñanza del idioma inglés?

Tabla 16. *Metodología utilizada para la enseñanza del idioma inglés*

Encuestado	Metodologías
Docente 1	Método gramatical/traducción, combinado con el método directo, denominado método bilingüe
Docente 2	Método directo

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 12. *Metodología utilizada para la enseñanza del idioma inglés*

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Como parte de la autonomía que tiene el docente dentro de su aula de clases, cada una ha señalado cuál es la metodología de enseñanza que utiliza para la enseñanza del idioma que imparten. En el caso de la docente 1 se refleja que utiliza el método gramatical/traducción, combinado con el método directo, denominado método

bilingüe, es decir, se enfoca en el vocabulario y en la gramática para construir oraciones y aprender a pronunciar, tratando dentro de ello de efectuar conexiones directas entre los diversos significados de los términos en la lengua nativa de los estudiantes y la lengua extranjera (inglés).

A este método la literatura, como Campoverde et al. (2019) le ha denominado método bilingüe que se traduce en la combinación de ambas metodologías. En el caso de la docente 2, utiliza el método directo antes explicado. Estas metodologías aplicadas permiten inferir, que las docentes no han efectuado un diagnóstico detallado que permita conocer necesidades educativas especiales de sus alumnos.

Basados en ambos casos, las docentes procuran que sus alumnos identifiquen las palabras, hagan conexiones, etiqueten, apliquen estructuras gramaticales, apliquen tiempos verbales, memoricen sonidos y escuchen y repitan. Acerca de estas metodologías o estrategias, Bedoya et al., (2014) afirma, que se trata de herramientas que facilitan que los alumnos participen de forma activa y consciente en el desarrollo de destrezas de comunicación.

Pregunta N° 2: ¿Cómo organiza y planifica la enseñanza y el aprendizaje del inglés?

Tabla 17. *Organización y planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje*

Encuestado	Metodologías
Docente 1	Planificación previa en la que se efectúa una revisión del material y los recursos a utilizar
Docente 2	Estructuración mediante la determinación de objetivos, contenidos y métodos de evaluar. Desarrollo de la planificación Evaluación y control

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 14. *Organización y planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje*

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Ambas docentes encuestadas, frente a la pregunta sobre cómo organizaban y planificaban la enseñanza y el aprendizaje del idioma hicieron alusión a una organización por etapas, en la cual se verifica que efectúan una planificación previa que incluye la búsqueda y selección del material bibliográfico y de los recursos a ser utilizados, dentro de los que se incluyen las plataformas y/o herramientas tecnológicas.

Posteriormente, las docentes manifiestan que realizan una estructuración en la cual trazan los objetivos de aprendizaje de la asignatura, con base a las necesidades del alumnado, seleccionan el contenido a impartir y el método de evaluación. Una vez efectuadas ambas etapas pasan a la fase del desarrollo o de la ejecución, en la que se materializa el proceso de enseñanza y de aprendizaje, para finalmente continuar con la evaluación y el control al mismo. Este proceder se corresponde con una dinámica pedagógica e instruccional de las asignaturas, tal como lo plantean Herrera et al. (2022).

Pregunta N° 3: ¿Cuáles son las estrategias que implementa para la enseñanza del inglés?

Tabla 18. *Estrategias que implementa para la enseñanza del idioma inglés*

Encuestado	Metodologías
Docente 1	Utilización de recursos audiovisuales
Docente 2	Aprendizaje basado en problemas (ABP)

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 15. *Estrategias que implementan para la enseñanza del idioma inglés*

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Con respecto a las estrategias, la docente 1 que se infiere es más tradicional que la otra encuestada, refiere que utiliza recursos audiovisuales, como videos, podcast, canciones, entre otros de ese estilo; mientras que la docente 2 hace uso del ABP con el cual se enfoca en que sus alumnos efectúen proyectos dinámicos para la aplicación del conocimiento adquirido, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo.

Pregunta N° 4: ¿Conoce que tecnologías de la comunicación y la información se pueden utilizar en el contexto educativo?

Tabla 19. *Conocimiento de TIC usadas en la educación*

Opciones	Porcentaje
Si	100%
No	0%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 16. *Conocimiento de TIC usadas en la educación*

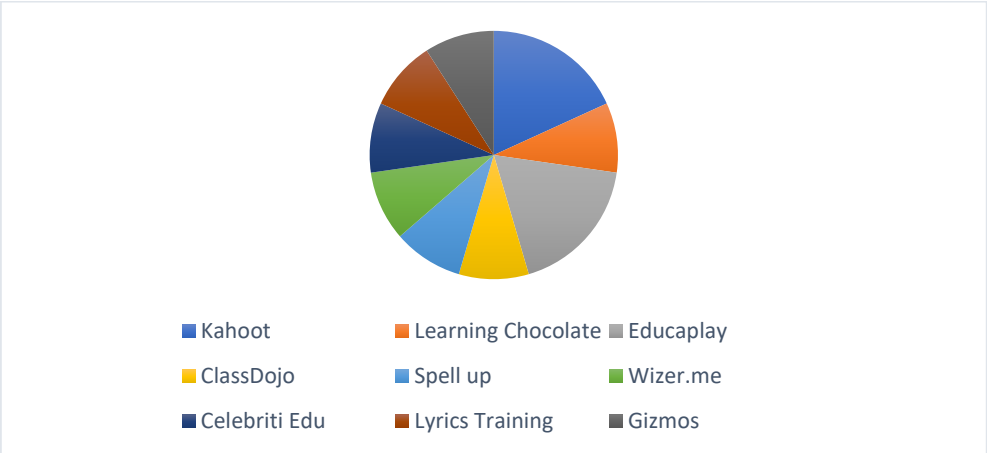
Fuente: Elaboración propia, 2024.

Tabla 20. *Herramientas y/o plataformas que conoce el docente*

Encuestado	Plataforma y/o herramientas
Docente 1	Kahoot
	Learning Chocolate
	Educaplay
	ClassDojo
	Spell up
	Wizer.me
Docente 2	Kahoot
	Educaplay
	Celebriti Edu
	Lyrics Training
	Gizmos

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 17. *Herramientas y/o plataformas que conoce el docente*



Fuente: Elaboración propia, 2024.

Estos resultados permiten conocer que la totalidad de las docentes de la asignatura, están familiarizadas con la existencia de plataformas y/o herramientas digitales que pueden ser utilizadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cada una de ellas contiene diferentes opciones para el diseño de actividades innovadoras y dinámicas. Ambas encuestadas conocían Educaplay.

Pregunta N° 5: ¿Cuándo hace la planificación de sus clases define las TICs que puede utilizar?

Tabla 21. *Planificación de clases con TIC*

Opciones	Porcentaje
Si	100%
No	0%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 18. *Planificación de clases con TIC*

Fuente: Elaboración propia, 2024.

En este caso, tomando en cuenta que las dos docentes (100%) conocen diversas plataformas y/o herramientas tecnológicas que pueden ser utilizadas para su proceso de enseñanza, estas tienen en cuenta al momento de efectuar la planificación previa al inicio de clases, a las TIC. Esta planificación se lleva a cabo analizando los contenidos

o unidades temáticas que quieren ser impartidas o reforzadas a través de estos medios tecnológicos.

Las docentes manifiestan que como cada una de estas plataformas y/o herramientas tienen diferentes opciones para trabajar en ellas, este aspecto debe concatenarse con el contenido y la unidad temática seleccionada, para que el aprendizaje se efectivo y se alcancen los objetivos propuestos. En este sentido, la gestión de las docentes, se ve optimizada gracias a la organización, materialización y seguimiento que permiten la utilización de estas herramientas. La organización en el ámbito educativo juega un rol esencial para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea efectivo (Universidad Internacional de La Rioja, 2020).

Pregunta N° 6: ¿Conoce la importancia de la herramienta Educaplay en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Tabla 22. *Importancia de Educaplay para el proceso enseñanza-aprendizaje*

Opciones	Porcentaje
Si	100%
No	0%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 19. *Importancia de Educaplay para el proceso de enseñanza-aprendizaje*

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Acerca de la importancia de herramienta Educaplay en el proceso enseñanza-aprendizaje, las encuestadas estuvieron de acuerdo en 100% sobre la relevancia de esta plataforma; indicando en el caso de la docente 1 que permite efectuar una planificación en función de las áreas que se requieren reforzar: *listening, reading, speaking, writing*, entre otros. Mientras que la docente 2 destacó, que, en su opinión, la importancia de la herramienta radica en el método innovador que se incluye en la clase, que es el aprender jugando (gamificación).

Aunado a lo señalado, ambas docentes coincidieron, en que el uso de este tipo de plataformas mejora el interés y la motivación de los alumnos, lo que los predispone a aprender. Esto último se corresponde con lo expresado por Quintanilla (2016) cuando advierte sobre las ventajas de las TIC, haciendo referencia a que el aumento de interés causa mayor motivación y por ende los alumnos dedican más tiempo a trabajar en ellas y a aprender.

Pregunta N° 7: ¿Identifica objetivos de aprendizaje y las necesidades del alumnado para decidir la herramienta digital más apropiada?

Tabla 23. *Objetivos/aprendizaje-Necesidades/alumnado*

Opciones	Porcentaje
Si	100%
No	0%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

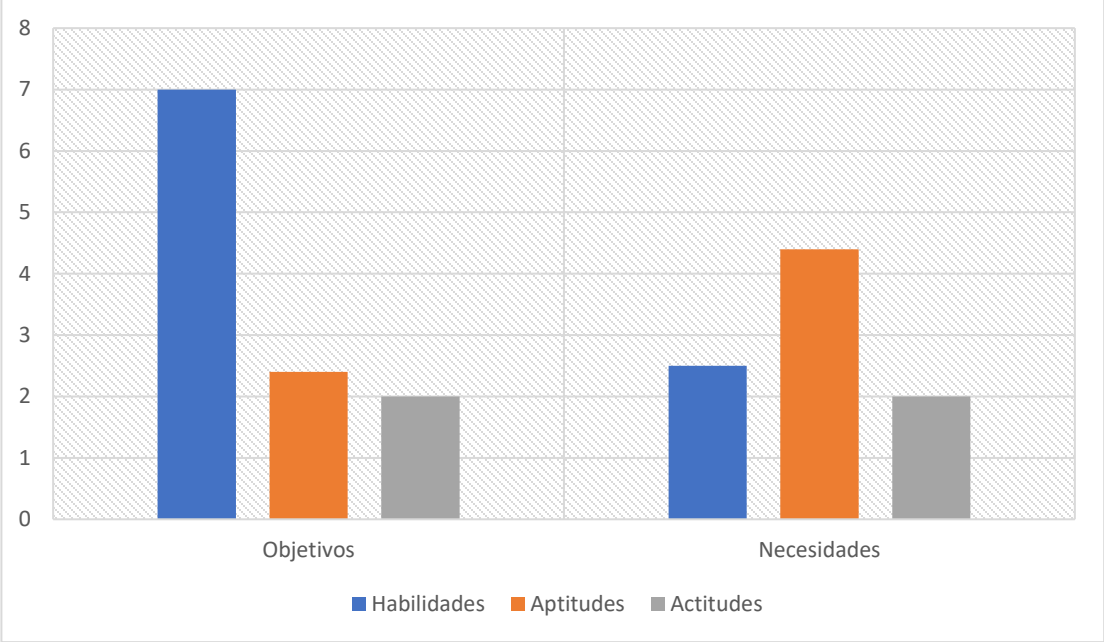
Tabla 24. *Objetivos/aprendizaje-Necesidades/alumnados identificados*

Encuestado	Objetivos/aprendizaje	Necesidades/alumnados
Docente 1	• Desarrollar habilidades lingüísticas, que permitan la comunicación efectiva en contextos reales. • Desarrollar en el alumnado habilidades de *reading, writing, speaking and listening.*	Adquirir contenidos conceptuales y procedimentales.

	• Desarrollar en el alumnado actitudes positivas frente al aprendizaje de lenguas extranjeras. • Fomentar habilidades cognoscitivas y diversas estrategias de aprendizaje.	
Docente 2	• Desarrollar en el alumnado habilidades de r*eading, writing, speaking and listening*. • Propiciar respecto por otros individuos y culturas. • Procurar el pensamiento reflexivo, crítico e innovador.	Adquirir contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 20. *Objetivos/aprendizaje-Necesidades/alumnos identificados*



Fuente: Elaboración propia, 2024.

Con respecto a los objetivos de aprendizaje, la intención es procurar que los alumnos adquieran un conjunto de habilidades, destrezas, cualidades, capacidades y

actitudes, que les permitan comunicarse de manera oral y escrita a través de una lengua extranjera, que en este caso se trata del inglés. Las docentes estuvieron de acuerdo (100%) en que identificaban tanto los objetivos del aprendizaje, como las necesidades de los alumnos. El uso de herramientas digitales para alcanzar estos objetivos y satisfacer las necesidades, implica la posibilidad de sortear uno de los desafíos de enseñanza del inglés, al combinar recursos educacionales digitales con las clases de los docentes (Torres y Moreno, 2017).

En cuanto a las necesidades del alumnado, las docentes manifiestan que procuran otorgar relevancia a los contenidos de orden conceptual y procedimental (docente 1), así como a estos y a los contenidos actitudinales (docente 2). Es oportuno en este punto entender, que el contenido conceptual se refiere a las nociones, elementos y lineamientos que los alumnos deben aprender (Orozco, 2019). De acuerdo con este mismo autor, la mayoría de los docentes del área de inglés enfocan su práctica docente sólo en dichos contenidos, sin tomar en cuenta los procedimentales y actitudinales, que coadyuvan a lograr habilidades lingüísticas dentro de la enseñanza de una lengua extranjera.

.

Pregunta N° 8: ¿Considera relevante el manejo de herramientas digitales como Educaplay en el ámbito educativo?

Tabla 25. *Relevancia del uso de herramientas digitales en la educación*

Opciones	Porcentaje
Si	100%
No	0%

Elaborado por: Silvia Álvarez

Fuente: Encuesta docentes

Figura 21. *Relevancia del uso de herramientas digitales en la educación*

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Frente a la pregunta efectuada a las docentes si consideraba relevante el manejo de Educaplay en el ámbito educativo, estas respondieron en un 100% que sí, destacando de manera similar que ello se debe a que la dinámica de aprendizaje resulta ser interactiva e individualizada, es decir, en este último caso, que se puede ajustar a las demandas personales de los alumnos y la interactividad porque se pueden usar herramientas multimedia que hacen que el aprendizaje resulte más atractivo. Pero además de ello, esta relevancia viene dada porque hay una retroalimentación constante y automática para la corrección de errores; hay mayor acceso al conocimiento y se trabaja de manera flexible y colaborativa. Todo ello contribuye a optimizar las competencias pedagógicas y didácticas de los docentes (Concha et al. 2022).

Pregunta N° 9: ¿Antes de utilizar el recurso digital Educaplay en clases se informa al respecto?

Tabla 26. Información previa respecto a recursos digitales

Opciones	Porcentaje
Si	100%
No	0%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 22. *Información previa respecto a recursos digitales*

Fuente: Elaboración propia, 2024.

En referencia a si previo al uso de Educaplay en clases, las docentes se informaban, ambas indicaron que, si lo hacían, explicando que, teniendo en cuenta sus objetivos de aprendizaje y las necesidades del alumnado, efectuaban una búsqueda en línea para verificar plataformas y/o herramientas digitales nuevas y hacer una comparación con las ya conocidas. Ingresan en cada una de ellas para verificar qué opciones tienen, cómo es su interfaz, si resulta amigable, entre otros aspectos. Apropiarse de recursos digitales para el campo educativo es un reto de los centros educativos y de los profesores, sobre todo en la actualidad (Barcos y Santos, 2022).

Pregunta N° 10: ¿Considera que Educaplay puede contribuir a mejorar las destrezas en la escritura del idioma inglés?

Tabla 27. *Opinión sobre Educaplay en el aula de inglés*

Opciones	Porcentaje
Si	100%
No	0%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Figura 23. *Opinión sobre Educaplay en el aula de inglés*

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Las docentes encuestadas (100%) manifestaron que consideran que Educaplay puede contribuir a mejorar las destrezas en la escritura del idioma inglés, partiendo de que se trata de una herramienta para crear juegos que resulta bastante interactiva y amigable para sus usuarios y que incluye variadas actividades que ameritan escribir, manejar vocabulario y en general desarrollar esa destreza de la escritura. Es posible entonces, con esta herramienta la creación de actividades dinámicas e ingeniosas (Jurado, 2022; Montesinos et al., 2024).

CAPÍTULO III

PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

Nombre

Master Writers (escritores maestros). Seamos visionarios de la escritura.

Objetivo general

Implementar el diseño de actividades en la plataforma virtual Educaplay, para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, en la habilidad de escribir de los estudiantes de séptimo año de educación básica.

Objetivos específicos

- Usar adecuadamente el vocabulario y la gramática del idioma para saber cómo expresar ideas efectivas y precisas.
- Redactar textos que logren expresar pensamientos y situaciones de la cotidianidad de forma organizada y sistemática para transmitir las ideas de forma clara y efectiva.
- Optimizar la destreza de la escritura por medio de actividades interactivas diseñadas en Educaplay para procurar un aprendizaje innovador.
- Procurar el trabajo cooperativo para mejorar el aprendizaje autónomo en el proceso de la escritura.

Elementos que la conforman

Presentación

La destreza de la escritura en el proceso de aprendizaje del inglés es fundamental para la formación del alumnado, ya que es la habilidad que determina la base para la competencia de la comunicación del idioma. En ese sentido, la era de la tecnología, las plataformas interactivas y los juegos de carácter educativo, han evidenciado ser altamente efectivos para capturar la atención, motivar y propiciar la participación de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

No obstante, lo anterior, en los centros educativos se ha encontrado, como en el presente caso, con alumnos que presentan dificultades para escribir en inglés y es por ello que se consideró que Educaplay, como plataforma dinámica, innovadora e interactiva, ofrecía la posibilidad de diseñar actividades lúdicas y motivadoras para mejorar la habilidad de la escritura de los alumnos de séptimo año de educación básica.

Para ello, fue necesario efectuar una investigación acerca de los paradigmas pedagógicos de carácter innovador, que integraran herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunado a ello, fue importante el análisis y la evaluación de la manera en que las actividades lúdicas, interactivas y dinámicas influyen en la mejora de la habilidad de escribir de los alumnos. Esta información fue crucial para la investigación y el diseño de estrategias educativas en pro de lograr los objetivos propuestos, tomando en cuenta, que la enseñanza de una lengua extranjera, amerita de estrategias concretas fundamentadas en las cualidades y necesidades del alumnado, así como en su nivel educativo.

En consecuencia, la presente propuesta se centra en desarrollar un conjunto de actividades para ser realizadas a través de la plataforma Educaplay, para mejorar la habilidad de escritura en inglés, partiendo de que esta se trata de una herramienta educativa que se encamina a la enseñanza de niños y jóvenes de manera lúdica, para optimizar y desarrollar el conocimiento de forma entretenida (Valverde, 2016). Se

considera, desde la praxis docente, fundamentada en el diseño e implementación de juegos por medio de Educaplay, que se contribuye de forma significativa a que los alumnos logren mayor autonomía, responsabilidad, libertad y capacidad de desenvolverse en sus diferentes ámbitos. Aunado a ello, se promueve el compromiso, al ser establecidos objetivos y plazos para la culminación de las actividades; conjuntamente con la estimulación del propio docente y del alumnado a reflexionar y pensar críticamente, el primero al diseñar las actividades y el segundo al resolver los ejercicios contenidos dentro de los juegos, lo que mejora la habilidad de desenvolvimiento con criterio.

Desarrollo de la estructura

Fase 1: Determinación de las actividades

Para la determinación de las actividades de la propuesta fueron revisadas diversas opciones y se tomó en cuenta tanto las necesidades del alumnado, como los objetivos que se querían alcanzar, el contenido requerido por el Ministerio de Educación y las opciones de juegos disponibles en la plataforma. Ello permitió hacer una selección inicial y luego discriminar entre ellas para la escogencia final.

Fase 2: Revisión teórica

Además de la revisión efectuada y señalada en la presentación de la propuesta, se efectuó una identificación de los *worksheets* (hojas de trabajo) que el Ministerio de Educación (2024) planteó para ser desarrollado en el nivel académico al cual se dirige la presente propuesta, es decir, séptimo año de educación básica. Estas "hojas de trabajo" se dividen de la siguiente manera, destacando que para la presente propuesta se hace hincapié de acuerdo a sus objetivos en el worksheet 4 referido al writing (ver Tabla 26): 1. Communication and cultural awareness, 2. Oral Communication, 3. Reading and learning, 4. Writing, 5. Language through the arts y 6. Pronunciation.

Tabla 28. *Worksheets de la asignatura de inglés*

	Writing	Escritura
General objective	Create a questionnaire or survey to explore preferences and craft concise, straightforward paragraphs summarizing the gathered information using appropriate language.	Crear un cuestionario o encuesta para explorar preferencias y elaborar párrafos concisos y directos que resuman la información recopilada utilizando un lenguaje apropiado.
Learning objective	Students will be able to produce surveys or questionnaires employing WH-question words to uncover preferences and craft concise, straightforward paragraphs that effectively summarize the collected information, demonstrating appropriate language usage.	Producir encuestas o cuestionarios empleando palabras interrogativas que comienzan con WH para descubrir preferencias y elaborar párrafos concisos y directos que resuman eficazmente la información recopilada, demostrando un uso apropiado del lenguaje.
Descriptor	Summarize and construct concise paragraphs summarizing gathered information while respecting others' preferences and interests.	Resumir y construir párrafos concisos que resuman la información recopilada respetando las preferencias e intereses de los demás.
Performance indicators	Learners will develop the ability to formulate precise WH-questions for effective information gathering, arrange data with supporting facts and details, and compose concise and clear paragraphs employing appropriate language, with limited support as needed.	Desarrollar la capacidad de formular preguntas de interrogación precisas para recopilar información de manera eficaz, organizar datos con hechos y detalles de apoyo y redactar párrafos concisos y claros empleando un lenguaje apropiado, con apoyo limitado según sea necesario.

Fuente: Ministerio de Educación del Ecuador, 2024.

Fase 3: Diseño de las actividades

El contenido seleccionado del currículo de la asignatura sirve de fundamento para diseño de las actividades específicas de la propuesta. Este diseño se efectuó bajo la metodología ADDIE, que hizo factible el boceto de las actividades interactivas y dinámicas para su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la habilidad de la escritura del inglés. Las siglas de este modelo hacen referencia a: A: Análisis, D: Diseño, D: Desarrollo, I: Implantación y E: Evaluación.

Este modelo fue seleccionado, ya que guía el diseño y el desarrollo de diversas actividades, estrategias y recursos multimedios que se pueden utilizar en el contexto educativo. Esto significa que a través de ADDIE se puede realizar el diseño instruccional de lo que se pretende llevar a cabo. Cada una de sus siglas representa entonces una etapa de trabajo de este diseño:

- En el *análisis*, se efectuó una examinación de la propuesta de forma integral, que partió de la identificación de las necesidades que le dan origen a la misma y frente a lo que se tiene en cuenta al alumnado al cual se dirige, los recursos disponibles, así como cualquier otro elemento importante.
- En el *diseño*, que se soporta en los hallazgos del análisis, se procedió al diseño de los materiales y de la evaluación, en función de los objetivos planteados.
- En el *desarrollo*, consistió en la creación como tal y la validación de las actividades educativas de la propuesta. Durante esta fase se procedió a desarrollar la forma de evaluación del alumnado
- En la *implantación*, se procede a la ejecución de las actividades multimedia planteadas dentro de la plataforma, en este caso Educaplay.
- En la *evaluación* del alumnado, se debe proceder a la verificación del nivel de consecución de los objetivos y el grado de conocimiento que se ha logrado, determinando si hay ajustes que efectuar.

Ahora bien, las actividades se diseñaron utilizando la plataforma tecnológica Educaplay. Para ello se procuró seleccionar juegos atractivos y dinámicos, en función de ayudar a los alumnos a saber usar adecuadamente el vocabulario, mejorando su

gramática, a través de la redacción de textos en los cuales expresen sus pensamientos y expongan situaciones de la cotidianidad. E igualmente, se pretendió que mediante estos juegos aprendieran a escribir de forma organizada y sistemática, optimizando la destreza de la escritura por medio de las actividades interactivas diseñadas y procurando el trabajo cooperativo para mejorar el aprendizaje autónomo en el proceso de la escritura.

Sin embargo, antes de explicar la secuencia didáctica de las actividades desarrolladas como parte del diseño de los materiales, dentro de la metodología ADDIE aplicada, se diseñó una guía para los docentes, sobre cómo usar Educaplay y se pueda lograr el objetivo de mejorar las habilidades de la escritura del inglés. Esta guía deberá ser entregada a los docentes, de manera que puedan explicar al alumnado cómo utilizar la plataforma.

Guía para el docente

MANUAL DE USO PARA EL DOCENTE DE INGLÉS

¿Qué es Educaplay?

Es una herramienta gratuita, colaborativa y estructurada en dos secciones. **Una sección** para crear actividades y generar recursos propios; y, **otra sección** que contiene un catálogo de actividades que ya han sido creadas por otros usuarios y que funciona como una especie de repositorio, que hace posible el acceso a actividades ya cargadas en la plataforma.

El **objetivo de Educaplay** es generar y compartir actividades multimedia, interactivas y dinámicas para ser aplicadas al contexto educativo. Es por ello, que a través de esta herramienta se pueden crear adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, completar textos, diálogos, dictados, ordenar palabras, relacionar elementos, cuestionarios de preguntas, mapas interactivos, ruletas de palabras y muchas más…

Educaplay se constituye como una comunidad de aprendizaje para compartir conocimiento.

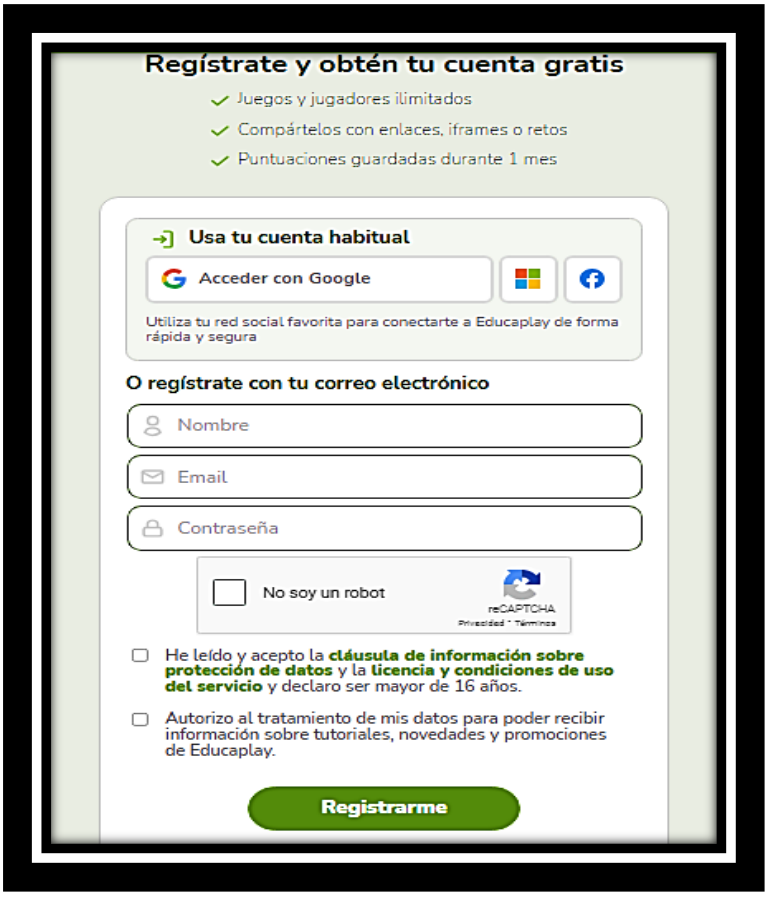
Registro en Educaplay

Esta herramienta te permite **crear una cuenta básica**, que puede ser ampliada a través de una **versión premium**, que contiene funciones adicionales, como eliminar la publicidad en las actividades y en los juegos, restringir el acceso a las actividades, efectuar un curso de capacitación, personalizar la aplicación con logo propio o eliminar la marca de agua de Educaplay.

Para registrarse no se requiere instalar softwares adicionales. Su acceso es **universal**, se puede acceder desde cualquier dispositivo e incluso no es necesario tener conexión a Internet. Además, el usuario puede escoger el uso de la plataforma en **español, inglés y francés**, lo que es importante al momento de trabajar con la

herramienta para crear actividades y poder interactuar y obtener cooperación de otros usuarios. Su carácter es **colaborativo e internacional** y se enriquece con la experiencia de todos sus usuarios.

Para empezar a crear las actividades, lo primero que se debe tener es un perfil de usuario registrado, el cual se puede efectuar por medio de un correo electrónico o por medio de la red social Facebook. Luego de verificado el perfil, la cuenta se activa y la herramienta otorga acceso a cada recurso disponible.

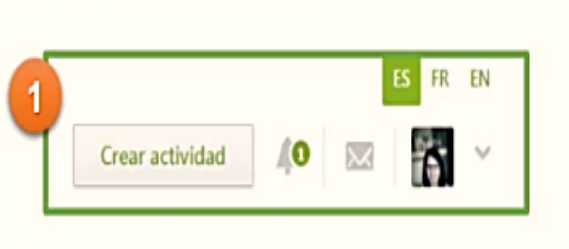


Pasos generales para la creación de actividades

Una vez que se inicia la sesión como usuario registrado, en la página principal se despliega un menú, del cual se puede seleccionar entre las actividades creadas por otros o crear actividades personalizadas y propias, que se irán asociando al perfil del usuario creado.

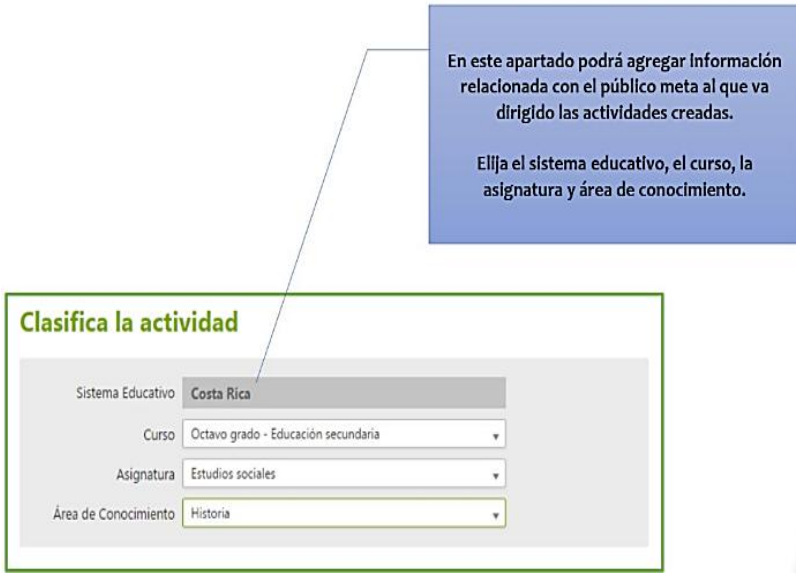
De forma que lo primero que debemos realizar, en el caso de seleccionar la creación de una actividad propia es:

1. Presionar el botón de “crear actividad”, lo que conlleva a un formulario (los campos son obligatorios).



2. Seleccionar la actividad que se quiere crear.
3. Elegir el idioma.
4. Agregar un título para identificar a la actividad.
5. Describir brevemente la actividad, señalando la finalidad de la misma.

6. Clasificar la actividad, para señalar el país, el nivel educativo, la asignatura y el área de conocimiento a la que se dirige la actividad creada.



Pasos generales para la publicación

Para la publicación de la actividad, del lado derecho se visualiza una imagen que va a permitir publicar la actividad diseñada. La actividad sólo será visible para los alumnos si su puntuación es superior a veinticinco (25) y para la comunidad de aprendizaje de Educaplay si es la puntuación es mayor a cincuenta (50).

En caso de no llegar a la puntuación requerida puedes pulsar el botón de **Ayuda** y la plataforma te muestra cómo mejorar la actividad. Igualmente, en el botón de **Editar Datos**, es posible modificar la información de la pantalla inicial.

Se puede **previsualizar** la actividad en el botón correspondiente. Si consideras que tu actividad está lista pulsa **Publicar Actividad**.

Pero además se pueden añadir etiquetas, que son palabras claves, que ayudan a otros usuarios a ubicar actividades específicas que se han desarrollado.

Ejemplo de actividades que se pueden crear en la plataforma

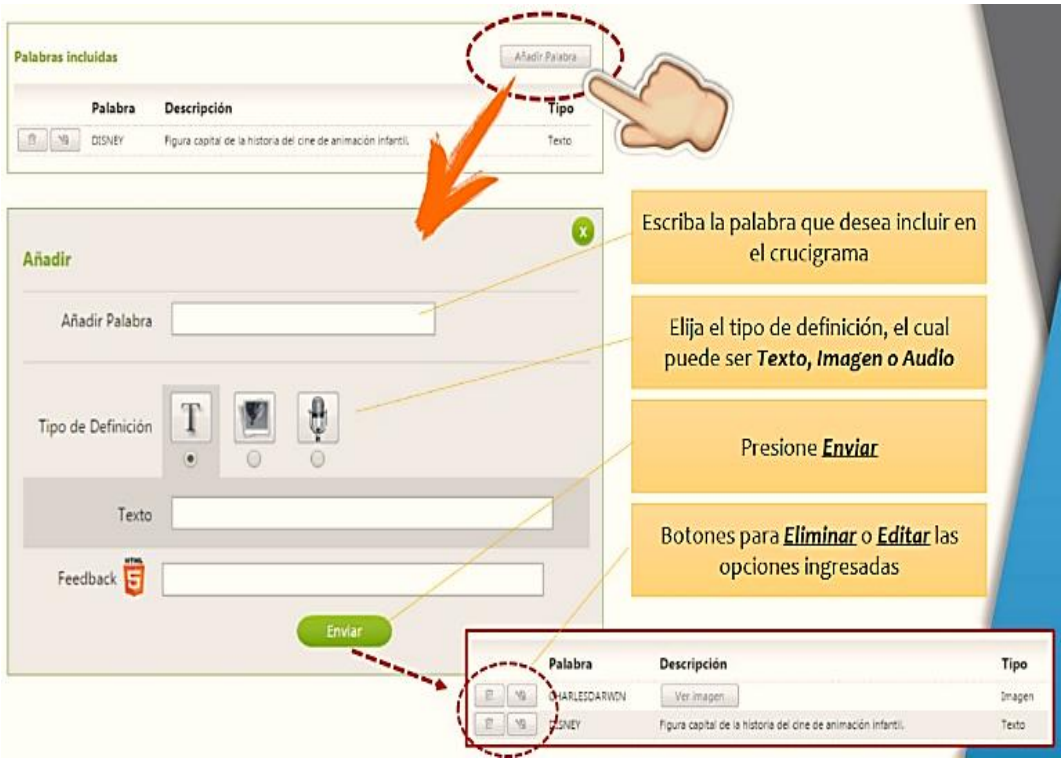
Veamos cómo crear un crucigrama en Educaplay, que es un juego para rellenar palabras, siguiendo pistas, que van entrecruzadas.

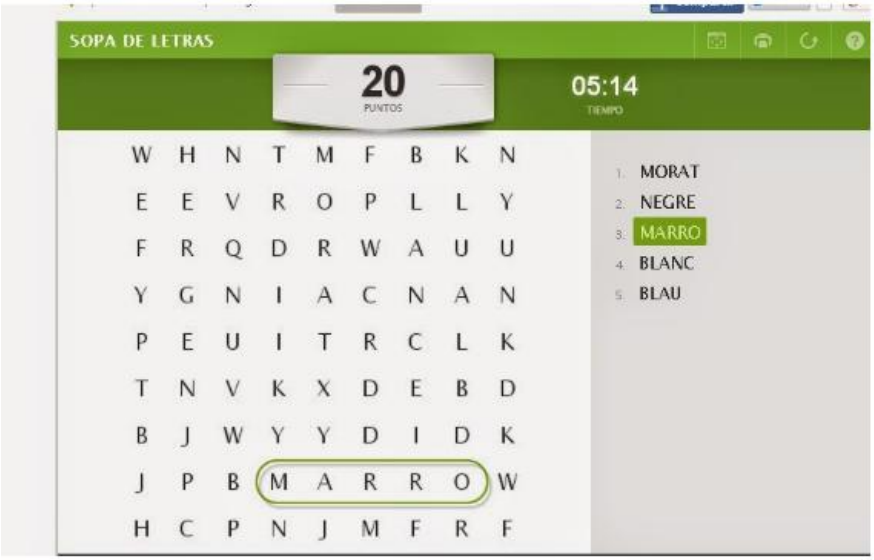
Los pasos para su creación son los siguientes:

1. Seguir las instrucciones generales.
2. Completar los datos indicados.

Pasos:

1. Siga las instrucciones generales.
2. Complete los datos indicados con anterioridad.
3. Luego le aparecerá la siguiente imagen.





Material complementario

Documentos oficiales de la plataforma:

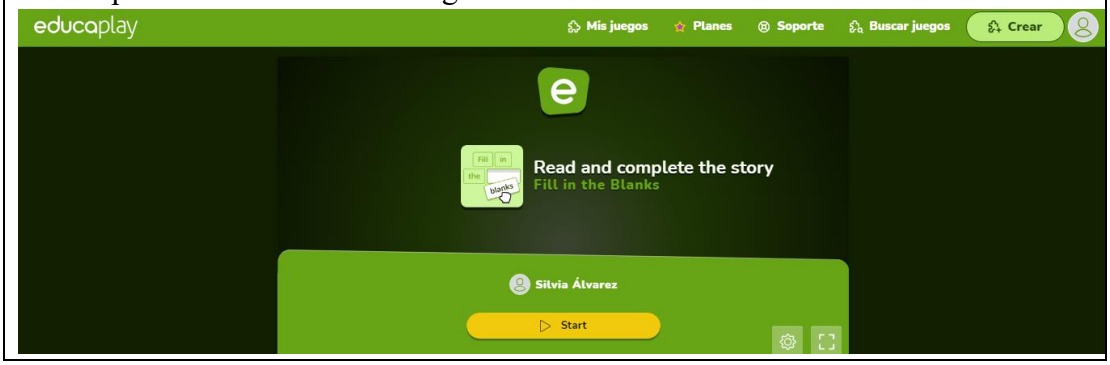
- → Link de Educaplay: https://es.educaplay.com/
- → Link al centro de ayuda de la herramienta y tutoriales: https://es.educaplay.com/centro-de-ayuda/

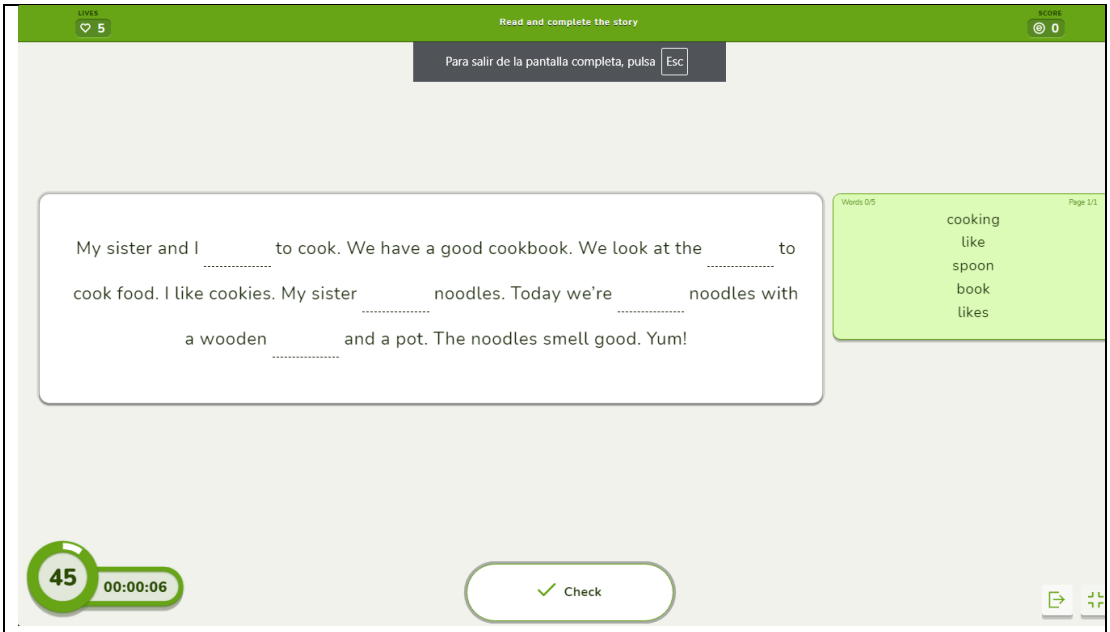
Otros recursos de ayuda:

- → **Videos de ayuda de Youtube:**
- → Tutorial herramienta Educaplay: https://www.youtube.com/watch?v=ZRkZ9-DPaj0
- → ¿Cómo usar EDUCAPLAY? Docentes (profesores): https://www.youtube.com/watch?v=B2GvYNk_1sI
- → Tutorial Educaplay 2021 para Maestros: https://www.youtube.com/watch?v=wL2PpFh2SVc

Fase 4: Desarrollo de las actividades

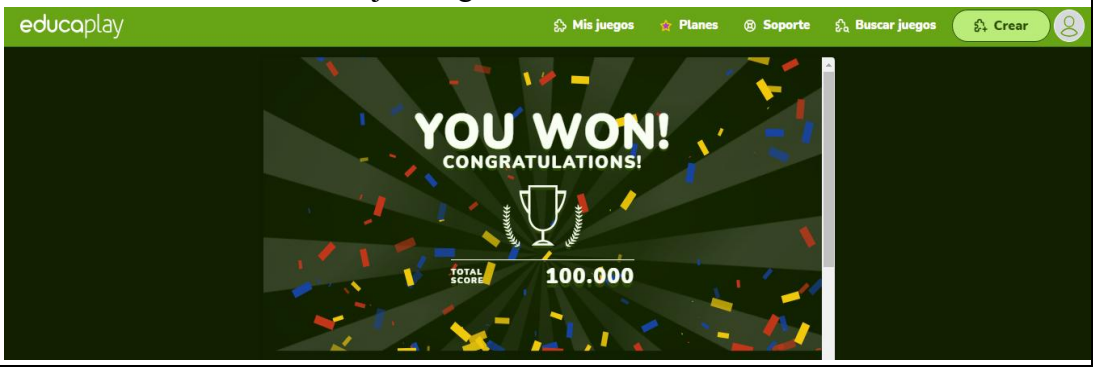
A continuación, se explica la secuencia didáctica con las actividades diseñadas, las cuales consisten en completar textos o cuentos, agregar palabras correctas, efectuar una sopa de letras, rellenar un crucigrama u ordenar palabras o letras, tal como se muestra a continuación:

<table>
<tr><th colspan="4">SECUENCIA DIDÁCTICA</th></tr>
<tr><td colspan="4">Escuela: Escuela de Educación Básica “Lic. Jaime Andrade Fabara”.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Inglés</td><td>Grupo y nivel: 7mo EGB</td><td>Unidad Temática: Writing</td></tr>
<tr><td>Competencia:</td><td colspan="3">Habilidades de escritura</td></tr>
<tr><td>Aprendizaje esperado:</td><td colspan="3">Desarrollar destrezas de escritura en inglés</td></tr>
<tr><td>Recursos:</td><td colspan="3">Computador, laptop, Tablet o teléfono inteligente
Acceso a internet
Plataforma Educaplay</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Rol del docente:</u>
• Servir de guía y mediador del proceso de aprendizaje</td><td colspan="2"><u>Papel del alumno:</u>
• Ser protagonista de su propio aprendizaje.</td></tr>
<tr><th colspan="4">Actividades/Desarrollo</th></tr>
<tr><td colspan="4">Actividad: Completar textos
El docente en clases, explicará a su alumnado la actividad que ha diseñado y que se encuentra disponible en la plataforma Educaplay, a la cual deben acceder los alumnos mediante un registro sencillo. Una vez han ingresado deberán buscar el ejercicio denominado completar frases. Al ser textos cortos, se han diseñado dos actividades de completar, para que los alumnos lean detenidamente y agreguen la frase que corresponda para que la oración tenga sentido. Al desplegar la actividad, la misma podrá visualizarse de la siguiente manera:
 
</td></tr>
</table>



https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22010770-read_and_complete_the_story.html
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22010136-read_and_complete_the_story.html

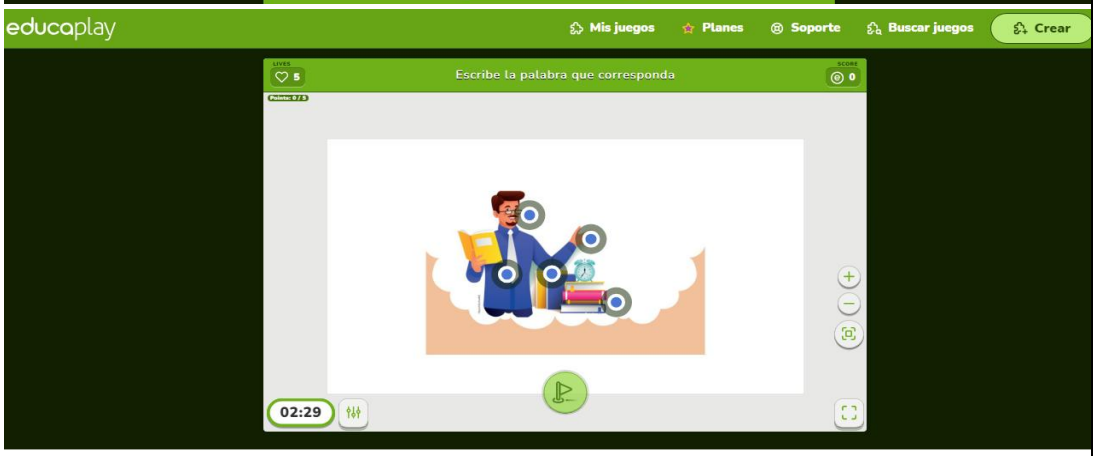
Se ha otorgado por actividad un total de cinco intentos o "vidas", es decir, que, si los alumnos se equivocan más veces, el sistema no les permite continuar. Igualmente, se ha otorgado un tiempo para seleccionar las palabras dispuestas del lado derecho, dentro del texto. Una vez que el estudiante ha completado el texto, en caso de no haber errores, el sistema arroja la siguiente notificación:



Actividad: Mapa interactivo

El docente ha dispuesto una imagen que contiene varios puntos señalados, para que el alumno escriba la palabra que corresponda, lo que los obliga a aprender vocabulario y a tener que escribir la palabra. Este diseño les será explicado en clases a los alumnos, para que procedan luego a ingresar al sistema a resolver la actividad. El sistema para esta actividad está diseñado, para que, al agregar una palabra

correcta, permita continuar a la siguiente. Se le ha dispuesto un tiempo y cinco intentos para su resolución.

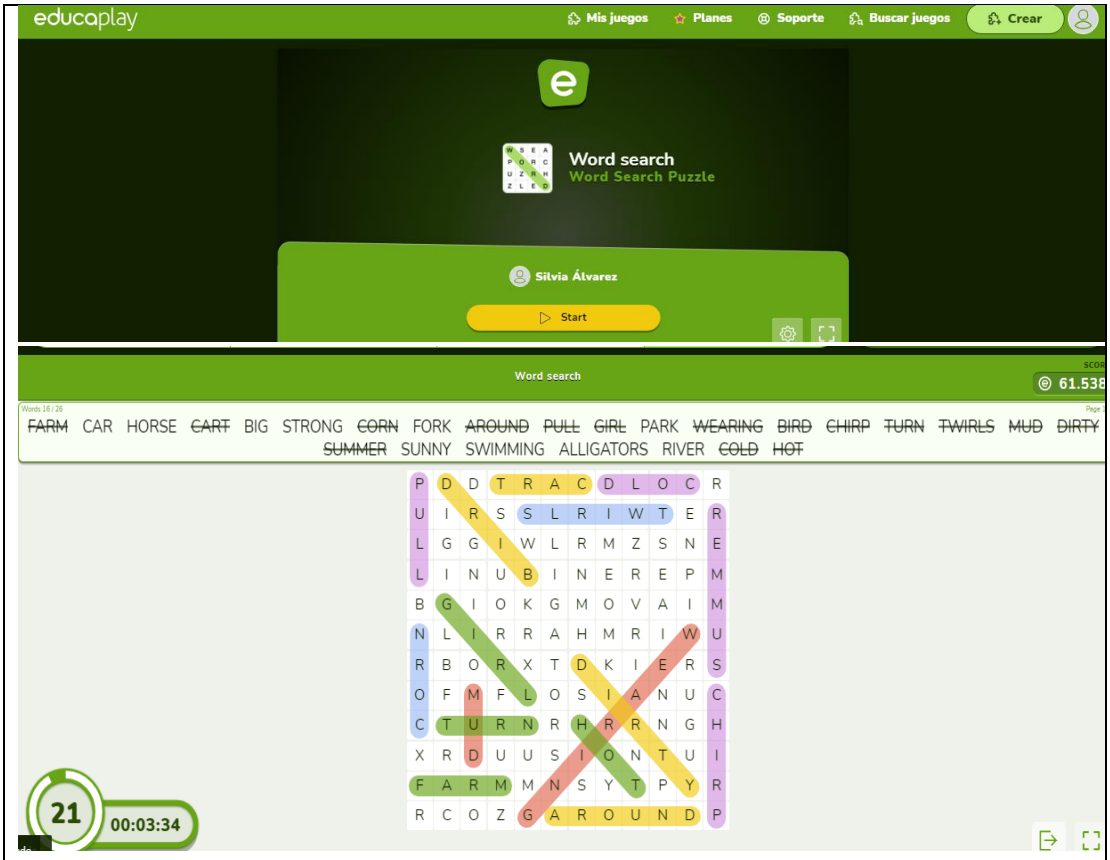


Escribe la palabra que corresponda

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22013553-escribe_la_palabra_que_corresponda.html

Actividad: Sopa de letras

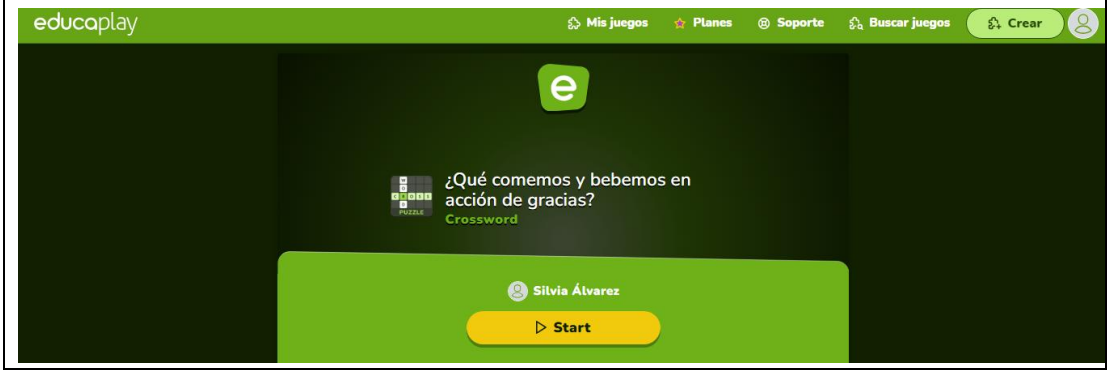
El docente les explicará a los alumnos en que consiste una sopa de letras, que se trata de una herramienta de aprendizaje que permite optimizar el vocabulario, mejorar la ortografía e incluso desarrolla destrezas lingüísticas. En la plataforma, por tanto, la actividad les pedirá que ubiquen 26 palabras dentro de una sopa de letras, con lo cual además de lo anterior van a aumentar su agilidad mental, reforzar la concentración y promover la memoria. Se le ha dispuesto un tiempo y cinco intentos para su resolución.



https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22014571-busca.html

Actividad: Crucigrama

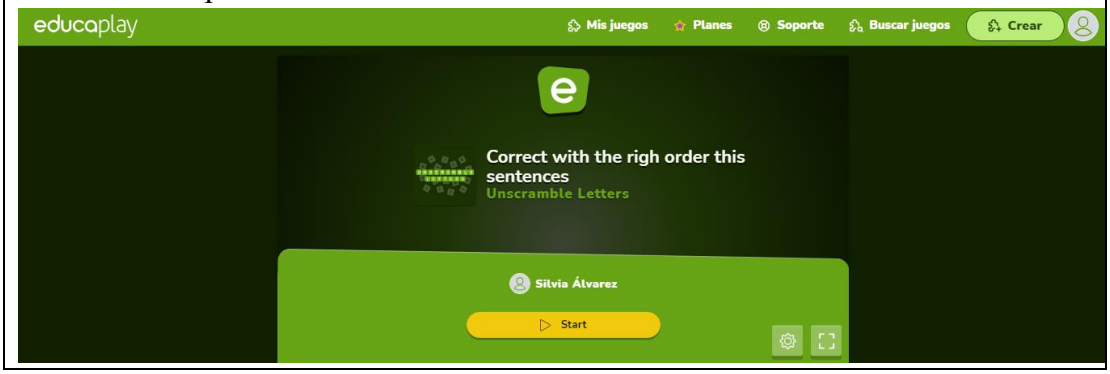
La actividad de los crucigramas va a consistir en un diseño efectuado por el docente, en el cual va a estructurar la actividad utilizando palabras relacionadas con una cena de acción de gracias. La finalidad es que los alumnos utilicen esta herramienta didáctica para continuar aprendiendo y practicando palabras, optimizando el vocabulario, desarrollando la comprensión y la habilidad de la escritura e igualmente practicando la ortografía. Se le ha dispuesto un tiempo y cinco intentos para su resolución.

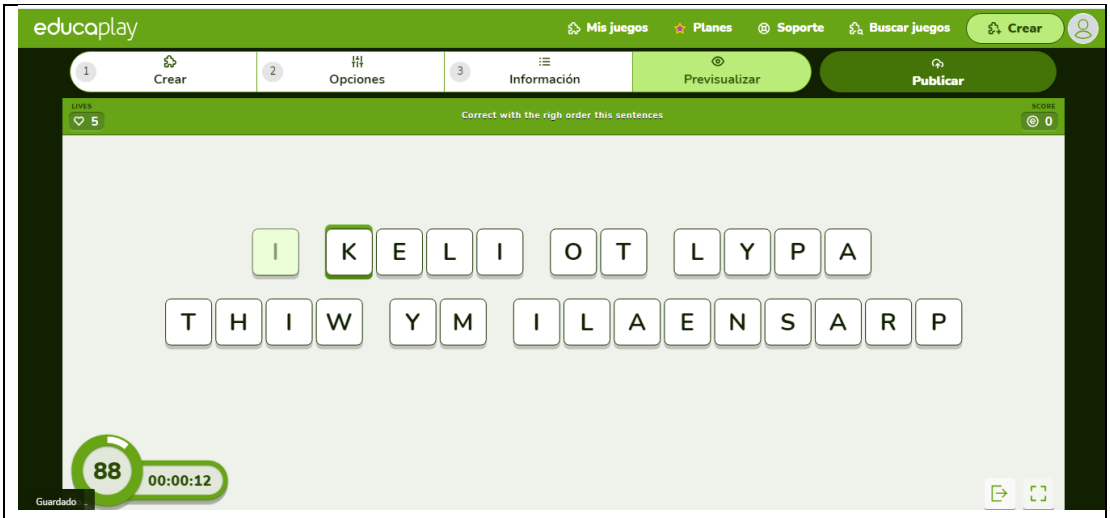


https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22015164-que_comemos_y_bebemos_en_accion_de_gracias.html

Actividad: Ordenar palabras

La docente ha diseñado esta actividad de ordenar palabras en inglés, porque ello contribuye a la comprensión de la gramática y de la estructura de oraciones escritas. Esta estrategia es importante para comprender el orden de las frases, de forma que resulten claras y comprensibles. De forma que, el docente ha seleccionado diez oraciones que se colocan de manera desordenada y les pedirá a los alumnos que lean detenidamente y procedan a ponerlas en el orden que corresponde, teniendo en consideración el conocimiento obtenido en clases. Se le ha dispuesto un tiempo y cinco intentos para su resolución.



<table>
<tr><td colspan="2"> 

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22016069-correct_with_the_righ_order_this_sentences.html</td></tr>
<tr><td>Adecuaciones curriculares</td><td>Se realiza cuando los alumnos requieren soporte para alcanzar las competencias y destrezas.</td></tr>
<tr><td>Evaluación</td><td>Observación de los alumnos para comprobar su participación en la plataforma digital y la realización de las actividades, así como el grado de consecución de las mismas</td></tr>
</table>

Fase 5: Evaluación de la propuesta

Teniendo en consideración que la evaluación es fundamental para verificar la factibilidad y sostenibilidad de la propuesta de intervención educativa, se determinaron algunos criterios e indicadores de desempeño, que se enumeran a continuación:

- Participación en las actividades.
- Grado de cumplimiento de las actividades.
- Nivel de consecución de los objetivos de aprendizaje trazados (vocabulario, gramática, redacción de textos cortos).
- Realización de trabajo colaborativo
- Nivel de aprendizaje autónomo.
- Grado de responsabilidad y compromiso con su proceso de aprendizaje.

Validación de la propuesta

La validación de la propuesta fue efectuada por expertos, quienes verificaron la pertinencia de los instrumentos que sirvieron para el diagnóstico y posterior diseño de las actividades de la propuesta (ver anexos 1, 2, 5 y 6). Los cuestionarios aplicados tanto a docentes (ver anexo 3) como a estudiantes (ver anexo 4) fueron la base fundamental, luego de analizar sus resultados para el desarrollo de la propuesta presentada.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- La implementación de una plataforma virtual como Educaplay ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar la habilidad de escritura en inglés, promoviendo una mayor interactividad y compromiso de los estudiantes. La plataforma facilita un aprendizaje más dinámico y centrado en el estudiante, lo que resulta en un proceso educativo más efectivo.
- La fundamentación metodológica ha evidenciado que las plataformas tecnológicas educativas, como Educaplay, son esenciales en la modernización del proceso de enseñanza del inglés. Estas herramientas no solo complementan el aprendizaje tradicional, sino que también abren nuevas posibilidades pedagógicas que responden a las demandas del siglo XXI.
- La socialización de la Plataforma Educaplay ha permitido que tanto estudiantes como docentes se familiaricen con su uso, lo que ha facilitado su integración en el proceso educativo. La aceptación y uso continuo de la plataforma han contribuido a mejorar la experiencia de aprendizaje en el aula.
- La evaluación del impacto ha demostrado que Educaplay no solo mejora el rendimiento académico en la escritura en inglés, sino que también incrementa la motivación de los estudiantes. Los datos recogidos muestran un aumento significativo en la participación y el interés por aprender, lo que refuerza la efectividad de la plataforma.

Recomendaciones

- Se recomienda la implementación continua de la Plataforma Educaplay en el currículo de inglés de la institución. Además, es esencial capacitar a los docentes en el uso de la plataforma para maximizar sus beneficios.
- Se recomienda que futuras investigaciones continúen explorando y desarrollando nuevas metodologías que integren plataformas tecnológicas en la enseñanza de idiomas, con un enfoque particular en la personalización del aprendizaje para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes.
- Se recomienda la creación de talleres y sesiones de capacitación regulares para estudiantes y docentes, con el fin de asegurar un uso óptimo y constante de la plataforma. Además, se sugiere incluir a padres y tutores en el proceso de socialización para que puedan apoyar el aprendizaje desde el hogar.
- Se recomienda realizar evaluaciones periódicas del impacto de Educaplay, con el fin de ajustar y mejorar continuamente su uso en el aula. Asimismo, es aconsejable investigar otros factores que puedan influir en el rendimiento académico y la motivación, para complementar el uso de la plataforma con otras estrategias educativas.

BIBLIOGRAFÍA

Aguayo, M. (2020). *El aprendizaje del idioma inglés de estudiantes de tercer año de educación general básica a través de la guía didáctica "Play and Learn"* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio UNACH. http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7325/1/TESIS%20FINAL%20PJFB.pdf

Alzaga, A. (2020). EducaPlay: ¿Y si todo fuese un juego? INTEF. Obtenido de https://intef.es/observatorio_tecno/educaplay-y-si-todo-fuese-un-juego/

Arenas, F., Domingo, M., Molleda, G., Ríos, M. y Ruiz, J. (2019). Aprendizaje interactivo en la educación superior a través de sitios web. Un estudio empírico. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, (35), 127-145.

Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito: Asamblea Nacional Constituyente.

Asamblea Nacional (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural.* Quito: Asamblea Nacional.

Astudillo, M., Pinto, B., Arboleda, M. y Anchundia, Z. (2018). Aplicación de las Tic como herramienta de aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento, 2*(2), 585-598. https://doi.org/10.26820/recimundo/2.(2).2018.585-598

Atiénzar, O. (2008). *Metodología para la construcción textual escrita basada en la competencia ideocultural-comunicativa en la disciplina Práctica Integral de la Lengua Inglesa* (Tesis doctoral inédita). Repositorio UCP. Universidad de Ciencias Pedagógicas "José Martí". Obtenido de: https://dspace.uniss.edu.cu/handle/123456789/6

Badger, R., & White, G. (2020). A process genre approach to teaching writing. *ELT Journal, 54*(2), 153-160. https://doi.org/10.1093/elt/54.2.153

Balta, E. (2018). The relationships among writing skills, writing anxiety and metacognitive awareness. *Journal of Education and Learning, 7*(3), 233-241. https://doi.org/10.5539/jel.v7n3p233

Baltazar, V., Retana, D. y Ramírez, I. (2024). El Idioma Inglés y los Factores que Influyen en su Proceso De Enseñanza –Aprendizaje en México. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8*(1), 11400-11421. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10452

Barbudo, A., Zapato, A. y Reyes, W. (2021). Competencias digitales en estudiantes de educación secundaria. Una revisión sistemática. *Revista de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento Publicación, 21*(2), 366-392.

Barcos, E. y Santos, E. (2022). Uso de recursos educativos digitales para mejorar las competencias pedagógicas en la enseñanza de Historia. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, *5*(10), 4-28. https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1850

Barzani, S., Barzani, I., & Meena, R. S. (2022). Investigating Kurdish EFL student's attitudes towards the use of authentic materials in learning English. Canadian *Journal of Language and Literature Studies, 2*(1), 1-13. https://doi.org/10.53103/cjlls.v2i1.30

Barzani, S. (2021). Students' perceptions towards online education during COVID-19 pandemic: An empirical study. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies, 8*(2), 28-38. https://doi.org/10.23918/ijsses.v8i2p28

Blasco, J. (2016). The relationship between writing anxiety, writing self-efficacy, and Spanish EFL students' use of metacognitive writing strategies: A case study. *Journal of English Studies, 14*, 7-45. https://doi.org/10.18172/jes.3088

Brown, H. (2000). *Principles of language teaching and learning*. Addison-Wesley.

Cabero, J., Arancibia, M. & Del Prete, A. (2019). Technical and didactic knowledge of the Moodle LMS in higher education. Beyond functional use. *Journal of New Approaches in Educational Research, 8*(1), 25-33. https://n9.cl/up5ff

Cabrera, R. (2023). ¿Conoces las actividades interactivas para educación primaria? Obtenido de https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/actividades-interactivas-educacion-primaria#:~:text=Las%20actividades%20interactivas%20son%20recursos,enlaces%20web%20entre%20otros%20muchos

Cadena, G., Medina, A., González, K., Peña, D. (2023). Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés. *Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación, 10*(2), 220-233. https://www.redalyc.org/journal/5646/564676368007/

Campoverde, A., Zambrano, Y. y Solano, T. (2019). Los distintos enfoques en la enseñanza de inglés como lengua extranjera aplicados en "La Unidad Educativa Eugenio Espejo" y "Franquicia Internacional Wall Street English-Loja". *Polo del Conocimiento, 4*(2), 233-243.

Carvajal, B., Colunga, S. y Montejo, M. (2013). Competencias informacionales en la formación del profesional. *Humanidades Médicas, 13*(2), 526-545. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1727-81202013000200013&script=sci_arttext&tlng=pt

Castelán, J. (2023). *¿Cómo usar el aprendizaje interactivo para mejorar la retención de conocimiento?* Obtenido de https://www.iseazy.com/es/blog/aprendizaje-interactivo/

Castillo, E. y Carrillo, L. (2023). *Juegos diseñados desde la herramienta interactiva Educaplay para mejorar la participación de los estudiantes de segundo grado en el desarrollo de la habilidad de escritura de verbos en presente del área de inglés Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)* (trabajo de grado). Repositorio UNAD. Obtenido de https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/58526/evcastillop.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cedeño, R. (2019). Herramientas tecnológicas colaborativas como medio de aprendizaje en la educación superior del Ecuador. *Res Non Verba Revista Científica, 9*(2), 1-12. https://dialnet.unirioja.es/revista/28332/A/2019

Chicho, K., & Dabbagh, L. (2020). The effects of embedded learning on students' performance in EFL classes, foundation year, college of education, Tishk International University. *Qalaai Zanist Scientific Journal, 5*(1), 353-383. https://doi.org/10.25212/lfu.qzj.5.1.20

Cifuentes, M., León, E., Mora, J. y Marquínez, L. (2022). Estrategias para mejorar la habilidad de escribir en inglés. *Dominio De Las Ciencias*, *8*(3), 896–907. https://doi.org/10.23857/dc.v8i3.2845

Concha, J., Quispe, M. E., Quispe, M. (2022). Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación,* *7*(29), 1374-1386. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.598

Daud, N., Daud, N. & Kassim, N. (2016). Second language writing anxiety: Cause or effect? *Malaysian Journal of ELT Research,* *12*(1), 1. https://journals.melta.org.my/index.php/majer/article/view/298

Davies, P. (2020). What do we know, not known, and need to know about ELT in Mexico? *Revista Lengua y Cultura,* *1*(2), 7-12. https://doi.org/10.29057/lc.v1i2.5471

Enríquez, M. (2020). Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de Presentaciones Interactivas. *Revista Ciencia e Investigación,* *5*(1), 873-891. https://doi.org/10.5281/zenodo.4452944

Escobar, M., Barragán, Rocío, Yánez, V., Taco, N. (2021). La tecnología como herramienta combinada para la enseñanza del inglés. *Polo del Conocimiento,* *6*(9), 1270-1284.

Espinoza, L. (2021). *Conocer la incidencia de la Plataforma Educativa Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal de Milagro]. Repositorio UNEMI. https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/5431/1/ESPINOZA%20TORRES%20LUIS%20ALFONSO.pdf

Euroinnova. (s.f.). *Aprendizaje divertido: Actividades interactivas en educación*. Obtenido de https://www.euroinnova.ec/blog/actividades-interactivas

Fernández, M. (2023). *Influencia de las actividades multimedia en Educaplay en la mejora de la comprensión lectora* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio USAT.

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5394/8/TM_FernandezTorresMaria.pdf

Ferro, C., Martínez, A. y Otero, M. (2009). Ventajas del uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles. EDUTEC. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (29), a135-a135. https://doi.org/10.21556/edutec.2009.29.451

García, D., García, W., Guerrero, E. y Yánez, X. (2024). Educaplay como recurso de evaluación formativa para el aprendizaje de las matemáticas en la educación básica superior. *593 Digital Puplisher, 9*(4), 497-515. https://doi.org/10.33386/593dp.2024.4.2534

Garrido, M., López, M. y Gómez, M. (2019). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la enseñanza de idiomas. *Revista Cátedra, 5*(1), 32-46. https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/download/3391/4368/18400

Gómez, L., Muriel, L. y Londoño, D. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros, 17*(02), 118-131. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476661510011

González, A., Rodríguez, M. y Ledo, M. (2019). Enseñar a escribir en inglés: el enfoque proceso-producto orientado a la acción. *Transformación, 15*(1), 14-26. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-29552019000100014&lng=es&tlng=es .,

Guzmán, V., Herrera, C., Gaitán, J., Barboza, E., Vargas, M., Mora, P. (2024). Guía básica de Educaplay. Obtenido de https://www.mep.go.cr/sites/default/files/media/guia-educaplay.pdf

Hernández, M., Rivadeneira, J. y Arciniegas, G. (2023). El uso de las TIC en el proceso de enseñanza de las matemáticas en bachillerato. *Ecos de la Academia, 9*(18), 89-115. https://doi.org/10.53358/ecosacademia.v9i18.982

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.

Herrera, M., Gómez, Y. y Guelmes, E. (2022). El proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés desde una mirada pedagógica centrada en la vivencia. EduSol, 22(79), 126-139.

Hinojosa, A., Acosta, G. y Azahares, O. (2021). La enseñanza de la expresión escrita del inglés en estudiantes universitarios. *Revista Cubana de Educación Superior*, *40*(3), 1-15. http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v40n3/0257-4314-rces-40-03-e15.pdf

Hyland, K. (2019). *Second language writing.* Reino Unido: Cambridge University Press.

Hyland, K. & Hyland, F. (Eds.). (2019). *Feedback in second language writing: Contexts and issues.* Reino Unido: Cambridge University Press.

Ilaquize, E. (2022). Educaplay como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35718/1/Ilaquize%20Gamboy%20Evelin%20Caterine_Informe%20investigacio%CC%81n-signed-signed-signed.pdf

Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior, 2*(41), 1-17. http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v41n2/0257-4314-rces-41-02-12.pdf

Kessler, G. (2018). Technology and the future of language learning. *Foreign Language Annals, 51*(1), 205-218. https://doi.org/10.1111/flan.12318

Madrigal, M. (2015). El enfoque al producto y el enfoque al proceso: dos metodologías complementarias para enseñar la expresión escrita en los cursos de una L2. *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica, 41*(extraordinario), 203-2015. https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/filyling/article/view/23751/23922

Mendoza, M. (2015). Políticas Públicas educativas para la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua, breve estudio comparativo en Colombia, Costa Rica, México y Uruguay. *Revista Latinoamericana de Educación Comparada, 6*(8), 123-135. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6556660

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Manual para la implementación y evaluación de los estándares de calidad educativa*. MINEDUC.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2012). *National english curriculum guidelines*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/09/01-National-Curriculum-Guidelines-EFL-Agosto-2014.pdf

Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). *Lineamientos generales para el uso de plataformas digitales y otros medios de apoyo educativo*. MINEDUC.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2024). *English. General Basic Education – Medium Sublevel. 7. Student text for curricular transition*. MINEDUC.

Molina, S. (2017). El método de análisis y síntesis y el descubrimiento de Neptuno. *Estudios de Filosofía, 55*, 30-53. https://doi.org/10.17533/udea.ef.n55a03

Moncayo, E., Quiroz, G. y Saltos Dueñas, C. M. L. (2024). Estrategias metodológicas en el desarrollo de la habilidad de escribir en el idioma inglés. Ciencia Latina *Revista Científica Multidisciplinar, 8*(1), 11995-12008. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10650

Monhi, C. (2024). *Aprender y divertirse con Educaplay.* Obtenido de https://www.educativa.com/blog-articulos/aprender-y-divertirse-con-educaplay/#:~:text=Educaplay%20ofrece%20diferentes%20actividades%20que,%2C%20di%C3%A1logo%2C%20etc.

Montesinos, J., Briceño, E., Pimentel, A., Cuya, M., Caballero, E. y Gutiérrez, R. (2024). Educaplay y Aprendizaje del Inglés en Estudiantes de un Instituto. *Ciencia Latina. Revista Científica Multidisciplinar, 8*(1), 8810-8822. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10210

Morales, J. (2023). *Proyecto de titulación sobre el uso de Educaplay en la enseñanza del inglés* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33799/1/3.%20Morales%20Constante%20Jocelyn%20Dayana_%20Proyecto%20de%20Titulaci%C3%B3n-signed-signed%20%281%29.pdf

Osorio, L., Vidanovic, M. y Finol, P. (2021). Elementos del proceso de enseñanza–aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas, 23*(23), 1-11. https://doi.org/10.55867/qual23.01

Palella, S. y Matins, F. (2017). *Metodología de la investigación cuantitativa.* Caracas: FEDUPEL.

Quintanilla, J. (2016). *Las plataformas virtuales libres y el aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes de la unidad educativa Hispano América* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA. https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/21377

Quiñonez, S. (2020). Digital competence of English teachers in primary education in southeastern Mexico. *RIDE Revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo, 11*(21), 67-78. https://doi.org/10.23913/ride. v11i21.752

Ramírez, L., Pérez, C. y Lara, R. (2017). Panorama del sistema educativo mexicano en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua. *Revista de Educación, Cooperación y Bienestar Social, 12*, 13-21. https://revistadecooperacion.com/numero12/012-02.pdf

Ramírez, J., Pamplón, E. y Cota, S. (2012). Problemáticas de la enseñanza del inglés en las primarias públicas de México: una primera lectura cualitativa. *Revista Iberoamericana de la Educación, 60*(2), 1-12. https://doi.org/10.35362/rie6021321

Rendón, M., Villasís, M. y Miranda, M. (2016). Estadística descriptiva. *Revista Alergia México, 63*(4), 397-407. https://doi.org/10.29262/ram.v63i4.230

Reyes, D. (2013). *La importancia de hacer uso de programas interactivos para la enseñanza del inglés* [Tesis de pregrado, Universidad Tecnológica]. Repositorio UTi. https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2785/1/REYES%20HEREDIA%20DANIELA%20MARIBEL.pdf

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* (Trabajo de grado). Obtenido de http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/6365

Romero, G., Guaña, J., Pinos, K., Erika Fernández, E., y Arteaga, Y. (2022). Nativos Digitales y Modelos de Aprendizaje. *Polo del Conocimiento, 7*(3), 653-668.

Rosales, A. (2022). *Metodología de la investigación en tiempos de complementariedad. Con especial énfasis en maestría y doctorado*. Guayana: CICEG.

Santana, J., García, A. y Escalera, M. (2016). Variables que influyen sore el aprendizaje del inglés como segunda lengua. *Revista Internacional de Lenguas Extranjeras, 5*, 79-94. https://revistes.urv.cat/index.php/rile

Secretaría Nacional de Planificación. (2024). *Plan Nacional de Desarrollo - Plan de Desarrollo para el Nuevo Ecuador 2024-2025.* Secretaría Nacional de Planificación.

Solorzano, Y. (2017). Aprendizaje autónomo y competencias. *Dominio de las Ciencias, 3*(1), 241-253. https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/455531

Storch, N. (2019). Collaborative writing. In The TESOL Encyclopedia of English Language Teaching. Wiley, online library, 1-6 https://doi.org/10.1002/9781118784235.eelt0576

Tamayo, C., Roca, M. y Nápoles, G. (2017). La modelación científica: algunas consideraciones teóricometodológicas. *Santiago, 142*, 79-90. https://santiago.uo.edu.cu/index.php/stgo/article/view/2123

Tashtoush, M., Alali, R., Wardat, Y., Alshraifin, N. y Toubat, H. (2023). The impact of information and communication technologies (ICT)-Based education on the mathematics academic enthusiasm. *Journal of Educational and Social Research, 13*(3), 284-293. https://doi.org/10.36941/jesr-2023-0077

Torres, J. (2024). Acceso a material didáctico digital e integración de las tecnologías de la información y la comunicación durante el confinamiento por Covid-19 en estudiantes con discapacidad visual del departamento peruano de Puno. *Espacios en blanco, 1*(34), 243-258. https://www.redalyc.org/journal/3845/384574691012/html/

Torres, P. y Cobo, J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere: La revista venezolana de educación, 21*(68), 31-40. https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004.pdf

Torres, P. y Gago, D. (2020). Impacto de las tecnologías digitales en la educación contemporánea. *Revista de Tecnología y Ciencias de la Educación, 10*(1), 54-68.

Trejo, M., Llaven, G. y Culebro, M. (2014). Retos y desafíos de las TIC y la innovación educativa. *Atenas, 4*(28), 130-143. https://www.redalyc.org/pdf/4780/478047204011.pdf

UNESCO. (2016). *Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4*. Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa

Universidad Internacional de La Rioja. (2020). *Organización escolar: pilares fundamentales y objetivos que persigue*. Obtenido de https://www.unir.net/educacion/revista/organizacion-escolar/

Usán, P. y Salavera, C. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. *Actualidades en Psicología, 32*(125), 95-112. http://dx.doi.org/10.15517/ap.v32i125.32123

Vargas, A. y Espinoza, V. (2024). Educaplay como herramienta para potencializar el aprendizaje y retención del vocabulario en inglés. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-16. https://doi.org/10.31637/epsir-2024-614

Vera, F., San Andrés, E. y Pazmiño, M. (2021). La tecnología y su rol en el logro de los fines educativos de la básica superior. *Polo del Conocimiento, 6*(3), 1097-1115. https://dialnet.unirioja.es/revista/26585/A/2021

Vergara, D., Mezquita, J. y Gómez, A. (2019). Metodología innovadora basada en la gamificacion educativa: evaluación tipo test con la herramienta Quizziz. *Profesorado: Revista de curriculum y formación del profesorado, 23*(3), 363-387. https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.11232

Warschauer, M., & Ware, P. (2016). Automated writing evaluation: Defining the classroom research agenda. *Language Teaching Research, 10*(2), 157-180. https://doi.org/10.1191/1362168806lr190oa

Yánez, M., Peñaherrera, K., Carlín, E. y Bonilla, J. (2024). Las TIC en la enseñanza del inglés para la educación básica: una revisión sistemática. *593 Digital Publisher CEIT, 9*(3), 98-110, https://doi.org/10.33386/593dp.2024.3.2334

Zambrano, M., y Chancay, C. (2024). Estado actual del proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés para instrumentar el aula invertida. *MQRInvestigar, 8*(1), 125–138. https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.125-138

ANEXOS

Anexo 1: Solicitud para la Validación de Instrumentos por expertos

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, INNOVACIÓN Y LIDERAZGO

Lugar, 14 de enero de 2025

MSc.
Mónica Natalí Ushiña Tixe
DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
Presente.

La presente comunicación es para solicitar su valiosa colaboración, teniendo en cuenta su alto nivel académico y desempeño profesional, para validar un instrumento relacionado con el trabajo de investigación titulado: EDUCAPLAY EN LA DESTREZA DE ESCRITURA DEL IDIOMA INGLÉS, EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, para la obtención del título de la Maestría en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

En ese sentido, a la presente comunicación se anexan:
a) El cuestionario; y,
b) Matriz de sugerencias para rectificación de cuestionario.

Agradecida de antemano por su significativa colaboración, que aportará a la consecución de los objetivos trazados y al diseño de la propuesta correspondiente.

Atentamente,

Silvia Paola Álvarez Reyes

Anexo 2: Validación del instrumento

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Con el objetivo de comprobar la validez de las interrogantes que integran el instrumento, tomando en cuenta que resulte de fácil aplicación y que se ajuste al conocimiento de los encuestados, dentro de un tiempo que no sea mayor a treinta minutos, se adjunta un cuestionario y se solicita respetuosamente su colaboración para revisar y estimar:

1. El cuestionario a ser aplicado a un grupo de estudiantes.
2. Las preguntas que integran el cuestionario señalado en el ítem anterior.
3. La matriz de sugerencia, en la cual se han dispuesto espacios para la realización de observaciones si se consideran necesarias para cada una de las interrogantes, a los fines que sean modificadas, para lo cual se solicita que se sugieran las directrices para su redacción nuevamente.

Anexo 3: Cuestionario para los docentes

INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS A SER APLICADO

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, INNOVACIÓN Y LIDERAZGO

CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS

OBJETIVO

Valorar el uso se Educaplay como herramienta digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura del idioma inglés.

DATOS INFORMATIVOS

- Nombre de la investigadora: Silvia Paola Álvarez Reyes.
- Institución: Escuela de Educación Básica “Lic. Jaime Andrade Fabara”.
- Fecha: _____

INSTRUCCIONES

- Estimados docentes lean detenidamente cada interrogante y contesten de forma sincera.
- Marca con una X la opción u opciones que consideres más apropiada y de respuesta breve en el ítem que se le solicite.

ÍTEMS ESPECÍFICOS

1. **¿Qué tipos de metodología utiliza para la enseñanza del idioma inglés?**

_____
_____
_____

2. **¿Cómo organiza y planifica la enseñanza y el aprendizaje del inglés?**

_____
_____
_____

3. **¿Cuáles son las estrategias que implementa para la enseñanza del inglés en la habilidad de escritura?**

_____
_____
_____

4. **¿Conoce que tecnologías de la comunicación y la información se pueden utilizar en el contexto educativo?**

Si	
No	

Si su respuesta fue positiva señale cuáles conoce:

_____
_____
_____

5. **¿Cuándo hace la planificación de sus clases define las TICs que puede utilizar?**

Si	
No	

Si su respuesta fue positiva señale cuáles conoce:

_____
_____
_____

6. **¿Conoce la importancia de la herramienta Educaplay en el proceso enseñanza aprendizaje?**

Si ☐
No ☐

Mencione en de manera breve y concisa si considera que es importante, la razón

_____
_____
_____

7. **¿Identifica objetivos de aprendizaje y las necesidades del alumnado para decidir la herramienta digital más apropiada como Educaplay?**

Si ☐
No ☐

De ser afirmativa su respuesta indique cómo de forma sucinta

_____
_____
_____

8. **¿Considera relevante el manejo de herramientas digitales como Educaplay en el ámbito educativo?**

Si ☐
No ☐

Mencione en de manera breve y concisa si considera que es importante, la razón:

_____
_____
_____

9. **¿Antes de utilizar el recurso digital Educaplay en clases se informa al respecto?**

Si	
No	

De ser afirmativa su respuesta indique cómo de forma sucinta

_____
_____
_____

10. **¿Considera que Educaplay puede contribuir a mejorar las destrezas en la escritura del idioma inglés?**

Si	
No	

Mencione en de manera breve y concisa si considera que si, la razón

_____
_____
_____

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 4: Cuestionario para los estudiantes

INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS A SER APLICADO

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, INNOVACIÓN Y LIDERAZGO

CUESTIONARIO DIRIGIDO A ALUMNOS DE 7MO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS

OBJETIVO

Valorar el uso se Educaplay como herramienta digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura del idioma inglés.

DATOS INFORMATIVOS

- Nombre de la investigadora: Silvia Paola Álvarez Reyes.
- Institución: Escuela de Educación Básica “Lic. Jaime Andrade Fabara”.
- Fecha: _____

INSTRUCCIONES

- Estimados estudiantes lean detenidamente cada interrogante y contesten de forma sincera.
- Marca con una X la opción u opciones que consideres más apropiada.

ÍTEMS ESPECÍFICOS

1. **¿Cuáles de las siguientes plataformas o herramientas digitales fueron utilizadas para la clase de inglés?**

Cuadernia	
Educaplay	
Blackboard	
Rosetta Stone	
Malted	
Exe learning	
Ninguna de las mencionadas	

2. **¿El docente explicó los lineamientos para el uso de la plataforma y la realización de las actividades en ella?**

Siempre	
Casi siempre	
Rara vez	

3. **¿Te resultó agradable la plataforma digital utilizada y el ambiente interactivo que en ella se despliega?**

Siempre	
Casi siempre	
No	

4. **¿Tuviste espacios dentro de la plataforma para participar con el docente y con tus compañeros?**

Si	
No	

5. **¿Sientes que lograste aprender por ti mismo y controlaste tu ritmo y nivel de aprendizaje?**

Si	
No	
A veces	

6. **¿Sientes que trabajaste menos tiempo dentro de la plataforma para el aprendizaje del inglés y por ende comportó menos esfuerzo?**

Si	
No	

7. **¿El uso de la plataforma identificada para la asignatura de inglés te permite estudiar fuera del aula de clases?**

Siempre	
Casi siempre	
Rara vez	

8. **¿Te sentiste motivado a aprender el inglés mediante la plataforma tecnológica identificada?**

Siempre	
Casi siempre	
A veces	

9. **¿Sientes que las actividades diseñadas por el docente en la plataforma te ayudaron a aprender mejor el inglés?**

Siempre	
Casi siempre	
Nunca	

10. **¿Qué destrezas y/o competencias crees que las actividades diseñadas por el docente en la plataforma pudiste desarrollar?**

A hablar mejor el idioma	
A entender mejor el idioma	
A escribir mejor el idioma	
A pronunciar mejor el idioma	
Ninguna de las mencionadas	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5: Matriz de sugerencias

EXPERTO 1

MATRIZ DE SUGERENCIAS AL CUESTIONARIO

N°	Interrogantes
1	Es congruente con la información que se requiere.
2	Es congruente con la información que se requiere.
3	Es congruente con la información que se requiere.
4	Es congruente con la información que se requiere.
5	Es congruente con la información que se requiere.
6	Es congruente con la información que se requiere.
7	Es congruente con la información que se requiere.
8	Es congruente con la información que se requiere.
9	Es congruente con la información que se requiere.
10	Es congruente con la información que se requiere.

Validado por:

MSc. Mónica Natalí Ushiña Tixe		1803968781
Experto		**Cédula de Identidad**
Docente	Docente de Ingles	0987113730
Profesión	**Cargo**	**Teléfono**

Fecha: 29 de enero de 2025

Criterio de validación

El criterio a utilizar es la congruencia, la misma que cumple en cada una de las interrogantes, de acuerdo a los objetivos.

EXPERTO 2

MATRIZ DE SUGERENCIAS AL CUESTIONARIO

N°	Interrogantes
1	Es congruente con la información que se requiere.
2	Es congruente con la información que se requiere.
3	Es congruente con la información que se requiere.
4	Es congruente con la información que se requiere.
5	Es congruente con la información que se requiere.
6	Es congruente con la información que se requiere.
7	Es congruente con la información que se requiere.
8	Es congruente con la información que se requiere.
9	Es congruente con la información que se requiere.
10	Es congruente con la información que se requiere.

Validado por: MSc. Marco Vinicio Aimacaña Hinojosa		0503038002
Experto		**Cédula de Identidad**
Docente	Docente de Ingles	0979257609
Profesión	**Cargo**	**Teléfono**

Fecha: 29 de enero de 2025

Criterio de validación

El criterio a utilizar es la congruencia, la misma que cumple en cada una de las interrogantes, de acuerdo a los objetivos.

Anexo 6: Ficha de validación

VALIDACIÓN DEL CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS CON CRITERIO DE EXPERTOS

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTO 1

ÍTEM	CRITERIO A EVALUAR										Observaciones (Si se debe eliminar o modificar un ítem)
	Claridad en la redacción		Congruencia		Sesgo		Lenguaje adecuado a nivel de estudiantes				
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			
1	X		X			X	X				
2	X		X			X	X				
3	X		X			X	X				
4	X		X			X	X				
5	X		X			X	X				
6	X		X			X	X				
7	X		X			X	X				
8	X		X			X	X				
9	X		X			X	X				
10	X		X			X	X				
Aspectos generales									Si	No	
El cuestionario tiene instrucciones claras y precisas.									X		
Los ítems hacen posible la consecución del objetivo.									X		
Los ítems fueron distribuidos de manera lógica.									X		
La cantidad de ítems es suficiente para recabar la información. En caso de ser negativa su respuesta, indicar el número de ítems que se recomiendan.									X		

VALIDEZ			
APLICABLE	X	NO APLICABLE	
APLICAVLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES			

Validado por: MSc. Mónica Ushiña	C.I.: 1803968781	Fecha: 29-01-2025
Firma:	Teléfono: 0987113730	Email: monica.ushiña@educacion.gob.ec

VALIDACIÓN DEL CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS CON CRITERIO DE EXPERTOS

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTO 2

ÍTEM	CRITERIO A EVALUAR										Observaciones (Si se debe eliminar o modificar un ítem)
	Claridad en la redacción		Congruencia		Sesgo		Lenguaje adecuado a nivel de estudiantes				
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			
1	X		X			X	X				
2	X		X			X	X				
3	X		X			X	X				
4	X		X			X	X				
5	X		X			X	X				
6	X		X			X	X				
7	X		X			X	X				
8	X		X			X	X				
9	X		X			X	X				
10	X		X			X	X				
Aspectos generales									Si	No	
El cuestionario tiene instrucciones claras y precisas.									X		
Los ítems hacen posible la consecución del objetivo.									X		
Los ítems fueron distribuidos de manera lógica.									X		
La cantidad de ítems es suficiente para recabar la información. En caso de ser negativa su respuesta, indicar el número de ítems que se recomiendan.									X		

VALIDEZ			
APLICABLE		**NO APLICABLE**	
APLICAVLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES			

Validado por MSc. Marco Aimacaña	C.I.: 0503038002	Fecha: 29 – 01-2025
Firma:	Teléfono: 0979257609	Email: marco.aimacaña@educacion.gob.ec