

## **Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior**

Educaplay. An educational resource of value to support learning in Higher Education

Elizabeth Lizbel Jurado Enríquez.

 0000-0002-1605-1625

 elizajurado@gmail.com

Universidad Tecnológica del Perú (UTP)

### **RESUMEN**

El escenario actual por el que transitan los sistemas educacionales a nivel mundial debido a las restricciones provocadas por la pandemia, ha establecido un cambio en la filosofía de trabajo en las instituciones educacionales, una transformación en los modelos de aprendizaje donde la actividad de clase pasa a plano superior dada la necesidad de no detener el proceso de enseñanza aprendizaje. Se promueve un cambio de escenario presencial al aula virtual. Diversas son las plataformas que han permitido a los estudiantes continuar recibiendo las actividades de aprendizaje. Este artículo tiene como propósito valorar los beneficios que ofrece “EDUCAPLAY”, un recurso educativo tecnológico de valor para crear actividades que favorecen el aprendizaje. Su utilización dota al docente de una herramienta que facilita la interacción con sus estudiantes en un entorno virtual amigable y dinámico, donde solo se requiere de una adecuada preparación y planificación de las actividades de aprendizaje.

**Palabras clave:** plataformas, recursos tecnológicos, recursos educativos, herramientas y actividades de aprendizaje.

### **ABSTRACT**

*The current scenario through which educational systems travel worldwide due to the restrictions caused by the pandemic, has established a change in the philosophy of work in educational institutions, a transformation in learning models where class activity passes to higher plane given the need not to stop the teaching-learning process. A change of face-to-face scenario to the virtual classroom is promoted. Diverse are the platforms that have allowed students to continue receiving learning activities. The purpose of this article is to assess the benefits offered by "EDUCAPLAY", a valuable technological educational resource to create activities that promote learning. Its use provides the teacher with a tool that facilitates interaction with their students in a friendly and dynamic virtual environment, where only adequate preparation and planning of learning activities is required.*

**Keywords:** *platforms, technological resources, educational resources, tools and learning activities.*

Recibido: 17/05/2021

Aceptado: 5/1/2022

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad el ser humano aún lucha por adaptarse a esta nueva forma de convivir con el denominado COVID-19. A nivel mundial, el confinamiento ha impactado en todos los sectores económicos, productivos, socioculturales, laborales, y la más afectada la salud, por lo que es imposible ignorar el impacto que ha tenido una de las peores pandemias del nuevo milenio. Si bien es cierto, las economías han sufrido un desgaste muy grande que afectado el desarrollo de la producción y los servicios, lo que ha requerido de mucha atención por los gobiernos, los ministerios, las empresas y las instituciones estatales y no estatales. Sin duda alguna, uno de los sectores más afectados es la educación, millones de niños, adolescentes y jóvenes, profesores, especialistas e investigadores tuvieron que abandonar su escenario de enseñanza-aprendizaje, y transformar su filosofía de trabajo del aula tradicional al aula virtual desde otro espacio, el hogar. Creer que la educación puede detenerse o posponerse para otro tiempo sería someter a una generación entera a una espera sin límites, hipotecar el futuro.

El ambiente de aprendizaje cambió, en las condiciones actuales no es posible pensar en un aula presencial, se trabaja en un aula virtual donde asisten estudiantes, facilitadores, profesores y tutores y se fortalece el aprendizaje colaborativo y cooperativo en el colectivo que participa y que demanda de recursos educativos más dinámicos, basados en una nueva didáctica funcional y operativa donde se monten las actividades de aprendizaje y se modifiquen los métodos para hacer que cada tarea sea más atractiva y fortalezca el aprendizaje con la ayuda del profesor y de los propios estudiantes.

El empleo de la virtualidad como alternativa de formación ofrece al profesorado una amplia gama de recursos que contribuyen al desarrollo de una estrategia educativa mucho más activa y participativa. Esta es una de las misiones que en la Educación Superior se fortalece en la actualidad, el uso de la virtualidad a través del soporte técnico que se genera desde el internet, se generaliza en el sistema educativo, ya no pensando en la presencialidad como actividad formativa principal, se trata de sentar las bases para una educación a distancia que requiere la transformación de los modelos educaciones vigentes.

Se asume el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la virtualidad como filosofía de trabajo que permite la utilización de recursos y herramientas sobre el que se fomenta un nuevo tipo de actividad de aprendizaje colaborativo. Se traspasan los espacios físicos, se invierte el aula, así como también los roles de docentes y estudiantes, el docente es un colaborador, un facilitador que interacciona con sus estudiantes en función de ofrecer herramientas diversas para la gestión de su aprendizaje.

En tal sentido, existe una capacidad de acción en la virtualidad al servicio de la educación que permite que un emisor y un receptor, puedan comunicarse y compartir información, se superan las dificultades de ubicación y tiempo de manera eficiente; en la que se logra mayor profundización y un replanteo de modos de actuación educativa.

A pesar de lo anteriormente esbozado, persisten posiciones y procesos tradicionalistas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje. La experiencia de trabajo en Perú, permite aseverar que no pocas instituciones en el país cuentan con todos los requerimientos tecnológicos necesarios para la virtualización y alcanzar mayor accesibilidad, flexibilidad y ubicuidad en los mismos; sin embargo, no todos son utilizados de forma íntegra, adecuada y loable. Cuestión que ha recibido un impulso, de manera obligatoria, con la llegada de la pandemia, aunque muchas actividades se

realizan a partir de la poca experiencia de los docentes, en algunos casos sin la orientación metodológica adecuada.

La idea del trabajo parte de una investigación desarrollada por la autora del trabajo y otros colaboradores que durante este tiempo han podido trabajar con diversas plataformas, además se usó específicamente el recurso EDUCAPLAY como facilitador del aprendizaje de los estudiantes en la Universidad Tecnológica del Perú (UTP) sede Ica donde se ofrece una formación integral basada en competencias generales y específicas que aparecen en el Manual del Modelo Educativo de la UTP (2020).

La experiencia de trabajo durante la pandemia fue una de las preocupaciones que permitió continuar con la investigación, además del compromiso con los estudiantes. El esfuerzo de la institución en aras de proporcionar información mediante el uso de videos, infografías, tutoriales entre otros es digno de reconocimiento. Esto se da a fin de que los estudiantes que por primera vez ingresan a la universidad puedan desenvolverse de un modo idóneo garantizando así que su experiencia educativa sea positiva a pesar de las circunstancias presentadas. Por otro lado, los estudiantes en su mayoría desconocen el uso de las diversas plataformas, pero han mostrado preocupación y una actitud positiva que ha facilitado su adaptación. Se ha percibido que la creación de espacios virtuales ha permitido que los estudiantes puedan compartir sus inquietudes y preocupaciones, no solo de las materias que reciben, sino de otros temas que muestran su vulnerabilidad ante esta difícil situación.

En tal sentido se muestra una interrogante en la investigación: ¿de qué manera el EDUCAPLAY, permite trabajar en actividades que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes? Sin duda alguna, es un recurso de gamificación completa que permite a docentes y estudiantes crear y encontrar actividades educativas, gestionar grupos y exportar recursos propios, pues tiene la facilidad de usarlo en cualquier dispositivo, en tiempos donde casi todos tienen un dispositivo móvil para aprender desde cualquier lugar.

### **Contribución**

Se ofrecen elementos teóricos y prácticos para la utilización de “EDUCAPLAY” como recurso educativo de valor en manos de los profesores que desarrollarán actividades online con los estudiantes y se favorecerá el desarrollo de nuevas competencias y un aprendizaje significativo.

### **Conflicto de interés**

El estudio realizado visualiza la situación actual existente en realidad educativa de la Universidad Tecnológica del Perú donde a pesar de disponer de una infraestructura adecuada, todavía no se ha logrado que todos los profesores tengan dominio y utilicen los recursos educativos tecnológicos y plataformas de teleformación para asegurar el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes.

### **Recursos educativos digitales facilitadores del aprendizaje**

Los recursos educativos digitales (RED) tienen una gran utilidad en la educación, el uso de estas herramientas y recursos tecnológicos son necesarios ya que su función es relevante en el aprendizaje de los estudiantes, y que los docentes hacen uso de estos precisamente en la búsqueda de mejorar su actividad y desempeño docente. La labor docente hoy en día se ha transformado y hoy, más que un guía, es un facilitador en la gestión del aprendizaje a través de todos los recursos disponibles en las redes y otros que son posible desarrollar, por lo que se generan mayores competencias y capacidades en los estudiantes.

Para Zapata (2012), citado en el estudio de Niño J., Fernández, F. & Enrique, J. (2019). Coinciden en señalar que los RED son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Además, se puede señalar que las RED presentan grandes ventajas en la educación, ya que potencializan la motivación del estudiante por el aprendizaje, permiten al estudiante comprender procesos o conceptos por medio de la simulación.

Autores como Rodríguez y Barragán (2017) señalan la gran relevancia del uso de los entornos virtuales de aprendizaje y el empleo de plataformas de teleformación se retroalimentan de ellos para enriquecer sus propuestas y brindarle a los estudiantes muchas facilidades desde otro entorno. Diversas organizaciones, y dentro de ellas las instituciones educativas, han empezado a utilizar con mayor frecuencia entornos virtuales de aprendizaje como una alternativa para la interacción entre docentes y estudiantes.

En el contexto internacional, según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020) nunca habían estado tantos niños, estudiantes y docentes fuera de la escuela al mismo tiempo, esto conduce a la alteración de su aprendizaje cambiando al mismo tiempo el ritmo de sus vidas, más significativamente en estudiantes en calidad de vulnerabilidad o marginados. Asimismo, la pandemia mundial tiene devastadoras consecuencias que podrían poner en peligro los avances existentes para la mejora de la educación a nivel mundial.

La Unesco (2020), con el propósito de proteger el bienestar de los niños y garantizar que tengan acceso a un aprendizaje continuo, en marzo de 2020, inició la Coalición Mundial para la Educación COVID-19. Esta es una alianza multisectorial entre el sistema de las Naciones Unidas, las organizaciones de la sociedad civil, los medios de comunicación y los asociados de TIC con el propósito de diseñar e implantar soluciones innovadoras. Asimismo, constituye una ayuda a países para abordar aquellas lagunas de contenido y conectividad, así como brindar facilidades de oportunidades de aprendizaje inclusivo para niños y jóvenes, durante este período sin precedentes en el que se ha alterado su educación.

Este estudio es conveniente realizarlo por sus aportes novedosos en la mejora de los aprendizajes de los estudiantes con el uso del EDUCAPLAY como un recurso didáctico generador de aprendizaje.

La incorporación de nuevas plataformas y recursos en la educación ha provocado un movimiento de saberes, aprendizajes y necesidades que demanda la comunidad docente que los utiliza, tómesese en cuenta que se trata de la utilización de recursos donde una parte importante de docentes no son especialistas en informática, y muchos ni siquiera conocen de sus existencia. En este sentido aparece una herramienta de gran valor para el trabajo de los docentes, EDUCAPLAY, una plataforma educativa de vital importancia en las condiciones actuales de Pandemia que ha cobrado interés y dedicación para enriquecer y desarrollar el proceso de aprendizaje en medio de la educación virtual que ya no es un simple experimento como algunos llamaban hace una década.

Sin duda alguna, la utilización de recursos educativos tecnológicos ha servido para que el docente se apropie de herramientas de trabajo adecuadas para que, de manera virtual, interactúe con los estudiantes en un espacio donde no existe concurrencia física, y donde se requiere de una mayor preparación y planificación de las actividades de aprendizaje. Desde esta perspectiva, aunque pueda lograrse una conexión sistemática, no siempre es posible lograr que todos estén motivados al mismo nivel y pueda sufrir algunas consecuencias negativas el proceso de aprendizaje, por lo que se hace necesario establecer un algoritmo de trabajo que asegure una dinámica participativa, bien organizada y que no se pierda la esencia del proceso ni la atención a la diversidad, incluso con diferencias individuales.

El aprendizaje virtual es la nueva filosofía de actuación de docentes y estudiantes, se trata de abandonar la presencialidad para darle una mayor oportunidad a lo virtual. Desde esta

perspectiva, resulta esencial que los docentes se preocupen por adquirir competencias digitales en el uso de las TIC en su práctica docente a nivel general y específicamente en el área virtual, ya sea, diseñando y moderando los recursos educativos virtuales, migrando desde las metodologías centradas en el profesor hacia modernas metodologías y actividades enfocadas en los estudiantes (Miranda, Guerra, Fabbri & López, citado en Silva, 2017).

El EDUCAPLAY es una aportación a la comunidad educativa, es una plataforma online que permite la creación de actividades educativas multimedia que surge en enero de 2010 ADR Formación lanza [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com), una Web colaborativa que permitirá crear y compartir recursos en torno a las TAC (Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento) para uso exclusivo con fines no lucrativos. EDUCAPLAY está dirigido a la comunidad de formadores (profesores o autores de contenidos) de habla hispana e inglesa que quieran disponer de recursos multimedia para incorporar a su labor docente o desarrollo de contenidos; así como a todo aquel que desee aprender de una forma interactiva sobre cualquier tema.

Los creadores de [adrformacion.com](http://adrformacion.com), ADR Formación, soluciones eLearning plantean que el objetivo principal para su creación fue permitir conocer, manejar y utilizar herramientas tecnológicas e informáticas, permitiendo generar simples actividades y evaluaciones on-line, tomando en cuenta un nuevo termino como es la Infopedagogía, los docentes la utilizan para desarrollar competencias.

Para relevancia social se identifica como beneficiarios directos de esta investigación a los estudiantes y como indirectos a los docentes y padres de familias, ya que, conociendo los resultados del incremento del desarrollo de estas habilidades mediante el uso de las tecnologías de la información, los servicios de apoyo y los resultados e impacto, todo esto se reflejará en los estudiantes.

El estudio realizado permitió profundizar en los elementos más significativos de carácter metodológico que le confieren valor al uso del EDUCAPLAY como estrategia didáctica, por lo que puede ser aplicado por otros investigadores en diferentes contextos educativos a nivel de educación, teniendo en cuenta que se utilizan instrumentos que han sido valorados por expertos con cierto valor de confiabilidad.

Su empleo en los procesos de enseñanza-aprendizaje, permite alcanzar un mayor dominio y desempeño pedagógico a través de su mediación, en la que se promueve y acompaña en todo momento los procedimientos y métodos empleados en dicho proceso. Además, se facilita en gran

medida la integración curricular (Romero & González, 2016 y Martín, 2007), potenciándose desde esta perspectiva las facilidades de comunicación.

### **Educaplay, su valor didáctico y utilidad en el aprendizaje**

Según autores como Jurado & Huaroto (2018), que constituyen referentes teóricos en este trabajo, EDUCAPLAY mejora la motivación del alumno hacia los cursos, lo cual se refleja en un mejor aprendizaje, desarrollando al mismo tiempo la creatividad y reflexión en el análisis de los fenómenos físicos. Este recurso permite desarrollar en los estudiantes procesos mentales superiores a través de la manipulación de actividades afines con las áreas.

EDUCAPLAY se constituye como un recurso didáctico de valor para el aprendizaje de los estudiantes, criterio expresado por algunos autores que son referentes valiosos de este trabajo, a los que se adscribe la autora. En realidad, es un recurso que permite interactuar y generar aprendizaje, según Orrego-Riofrío y Aimacaña-Pinduisaca, (2018). Su uso contribuye a mejorar el aprendizaje, dado la cantidad de elementos que pueden ser utilizados de manera simultánea, combinando imágenes, multimedia, textos, entre otros recursos. Por lo que puede considerarse como una herramienta apta para el aprendizaje, debido al ambiente motivacional que se crea, la dinámica que se logra entre docente-estudiantes y estudiantes-estudiantes, así como el empleo de una didáctica bien organizada en el desarrollo de las actividades.

Según (Navarro citado en Benavides, Vilacís y Ramos, 2017) en la actualidad se percibe al mundo como una “Aldea Global”. Por ello, es eminente la evolución o transformación de la educación mediante el fomento del uso de nuevas tecnologías de la información, las cuales continúan generando un impacto significativo en lo cognitivo.

En el contexto nacional esta realidad no ha sido diferente, el MINEDU a través de sus entes ha realizado cambios importantes, como es la plataforma “PERÚ EDUCA”, el primero de abril se aprueba la Resolución Ministerial N° 160-2020-MINEDU donde Disponen el inicio del año escolar a través de la implementación de la estrategia denominada “Aprendo en casa”, a partir del 6 de abril de 2020 por otro lado la Resolución Viceministerial N°088-2020-MINEDU Aprobar la Norma Técnica denominada "Disposiciones para el trabajo remoto de los profesores que asegure el desarrollo del servicio educativo no presencial de las instituciones y programa educativos públicos, frente al brote del COVID-19" de igual forma para las universidades en la que se soportan una gran gama de recursos y cursos para actualizar a sus docentes a nivel nacional. Además, se implementa el programa “APRENDO EN CASA”, con el que los docentes de todos

los niveles y modalidades desde sus respectivas áreas, desarrollan distintas actividades mediante entornos personales de aprendizaje.

El empleo de EDUCAPLAY despierta el interés de los estudiantes hacia las tareas que se planifican, es adaptable a cualquier momento de la sesión de aprendizaje en otras plataformas como Zoom, Google Meet, experiencia de trabajo dentro de la formación virtual que los docentes han incorporada a la práctica de trabajo con los estudiantes.

En el contexto regional, en Ica, tampoco se han quedado de manos cruzadas, sino que a través de sus autoridades regionales de educación se ha programado y elaborado diversas estrategias para que se desarrolle la educación virtual a través de diversos recursos tecnológicos dispuestos en función del aprendizaje. EDUCAPLAY, es uno de esos recursos que puesto en manos de los docentes es una herramienta poderosa para contribuir al mejoramiento de los aprendizajes de los estudiantes, por lo que requiere de los docentes un esfuerzo superior para poner en práctica y desarrollar las competencias programadas que les permita actuar en función de enriquecer las actividades de aprendizaje.

En tal sentido Valverde (2016), considera que: “EDUCAPLAY es un software libre y gratuito que permite crear actividades lúdicas, didácticas e Infopedagógicas on-line y además es un programa para la creación de actividades interactivas” (p. 22). Lo que es posible entenderlo como un recurso dinámico para favorecer el aprendizaje de los estudiantes de manera didáctica, entretenida y de competencia. Por otro lado, Pérez (2014), manifiesta que:

El EDUCAPLAY es un recurso que permite diseñar actividades educativas online interactivas, llamativas despertando el interés de los estudiantes en todas las modalidades, por ejemplo, crear crucigramas, preguntas con varias opciones, rellenar huecos, sopa de letras, etc. Docentes y estudiantes pueden crear sus propias actividades con solo crear una cuenta en la plataforma de forma gratuita. Una ventaja de este servicio frente a otros es que permite descargar la actividad en formato flash para poder desarrollarla sin conexión a internet, es decir, de modalidad asincrónica (p. 34).

EDUCAPLAY es un recurso necesario y útil en el proceso de enseñanza aprendizaje; estudios realizados según Rizzo (2019), la educación es importante para tener un buen conocimiento, al incorporar las tecnologías de la información y comunicación (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.

Una de las principales ventajas es la motivación que experimentan los alumnos, ya que el aprendizaje les resulta más atractivo y divertido, lo que hace que los estudiantes dediquen más tiempo al estudio y se encuentren más implicados en todas las actividades (Ferro Soto, Martínez Senra y Otero Neira, 2009).

Entendiéndose que el aprendizaje es un proceso constante que se da a lo largo de toda la existencia del ser humano, Cerda (2014), quien añade que, "...es un proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores, como resultado del estudio, experiencia, razonamiento, observación y experimentación" (p. 13). A decir del propio autor, se van adquiriendo y modificando ciertos patrones.

Para que un estudiante adquiriera determinados aprendizajes es necesario que ciertos factores se conjuguen durante ese proceso de enseñanza, es preciso una buena planificación de las actividades clases, la base orientadora del contenido acompañada de nuevos recursos de aprendizaje que despierten la motivación, aseguren la concentración y mueva los intereses de los alumnos por lo que se aprende. Sin lugar a dudas, el uso de recursos educativos digitales RED, juega un papel determinante en el aprendizaje, no basta con trabajar en una plataforma de teleformación utilizando solamente el contenido del programa, se necesita de otras herramientas de valor didáctico que enriquecen el proceso de aprendizaje, siempre que sean bien utilizadas.

Taborda Bermón y Ramírez (2019), consideran que el uso de estos recursos en educación es sumamente relevante teniendo en cuenta que los docentes enfrentan el reto más grande de utilizarlos y adecuarlos para el aprendizaje interactivo y colaborativo de los estudiantes de frente a la situación epidemiológica internacional propiciada por la presencia del virus que ha generado la pandemia de la COVID-19. De frente a esta realidad se observa que los estudiantes se encuentran muy motivados al operar con actividades virtuales que utilizan estos recursos para fomentar su educación como medio de comunicación y como medio de aprendizaje.

Su uso es fundamental como señala Gamboa et al, (2019), debido a que tanto los estudiantes como los docentes se sienten motivados por seguir utilizándolos dentro de las plataformas en las que asisten. En este sentido, la participación de algunos observadores en el proceso de enseñanza aprendizaje asevera que el uso de EDUCAPLAY en educación es necesario, no solo los estudiantes se sienten motivados para realizar sus actividades, el profesor encuentra un método valioso en el binomio enseñanza-aprendizaje.

Durante su puesta en práctica es posible verificar en los estudiantes el desarrollo de nuevos aprendizajes, ayuda a mejorar principalmente sus competencias, capacidades y actitudes, además de crear canales de comunicación y participación en el proceso de enseñanza.

Del uso de EDUCAPLAY es posible verificar algunas ventajas según Correa (2013):

Es muy intuitivo y fácil de usar. Es gratis y no necesita software de instalación. Los recursos creados son compatibles con plataformas LMS y se pueden embeber en páginas webs o blogs. Permite crear colecciones para empaquetar actividades y facilitar el uso de las mismas. Asimismo, permite descargar y generar recursos de manera inmediata. Están disponibles para el público en general. En tal sentido también se pueden imprimir y reproducir en cualquier navegador o de manera local desde diferentes medios de almacenamiento. (p 5-6).

La experiencia de trabajo que muestra esta investigación en la Universidad Tecnológica del Perú en el curso de inglés, permite aseverar que los estudiantes logran aplicar lo que aprenden en investigación académica, redacción y comprensión de textos. Las buenas prácticas en diferentes carreras como Psicología, Ingeniería, Administración, Derecho, Arquitectura, entre otros, es posible observar el grado de motivación que experimentan los estudiantes durante el proceso de aprendizaje y como los docentes lo prefieren para el desarrollo de sus actividades.

En este sentido se habla de un docente que tenga suficiente preparación en sus asignaturas, que la domine a plenitud para que pueda desarrollar la creatividad para alcanzar ciertos niveles de estimulación por las actividades de aprendizaje que propone. No es posible pensar que el desarrollo de actividades planas, sin un contenido actual, netamente mecánicas, sin estímulos que despierten intereses por aprender lo nuevo, pueda generar la activación del pensamiento creativo

del alumno; para ello es necesario generar ideas novedosas, actividades con técnicas dinamizadoras, situaciones que polemiquen y atraigan la atención.

El diseño de actividades en plataformas online requiere del perfeccionamiento de los planes y programas de estudio, la selección de los mejores textos, bibliografía complementaria, se trata de establecer una didáctica para enseñanza diferenciadora de la tradicional que se concibe en las clases presenciales y que se pondrá en la práctica educativa a partir de una nueva concepción filosófica y epistemológica del trabajo del docente con los estudiantes, por lo que se necesita de docentes con mayores niveles de creatividad para concebir actividades que despierten la motivación de los estudiantes.

La creatividad puede promoverse y extenderse con el uso de nuevas tecnologías, los docentes deben ser, por tanto, los responsables de crear en el aula un ambiente que permita a los estudiantes participar en un entorno diverso, utilizando una variada gama de estrategias de enseñanza, búsqueda, organización y selección de información, indagación y fomento del pensamiento creativo, entre otras (Betancourt Morejón y Valadez Sierra, 2009). Es indispensable encontrar puntos de unión entre creatividad y educación y, para ello, hay que crear espacios alternativos, diversos y estimulantes (Jorda Lueges y Martínez Vázquez, 2015).

Es un logro que la innovación y la creatividad pedagógica son básicas para evitar las altas tasas de fracaso, o bajo rendimiento en los estudiantes, porque si los estudiantes disfrutan y conciben los distintos conocimientos científicos como algo útil y manejable, se motivan y colaboran. Para que realmente consigan un aprendizaje significativo deben desarrollar el pensamiento científico y crítico, acercándolo a las motivaciones e intereses de los estudiantes. (Díaz & Muñoz, 2020).

### **Actividades complementarias haciendo uso de EDUCAPLAY**

Los estudiantes que durante esta etapa hacen uso del EDUCAPLAY en sus actividades prácticas desarrollan cierto grado de creatividad. Según Oviedo y Galarza (2015), las principales actividades creativas que los estudiantes pueden realizar en EDUCAPLAY son: elaboración de adivinanzas, crucigramas, sopa de letras, completar textos, diálogos, dictados, entre otras.

Desde la experiencia docente en las sesiones de aprendizaje se aplica diversas actividades a través de EDUCAPLAY. Se realiza en los diversos cursos, sobre todo el en curso de inglés e investigación, actividades de crucigramas donde los estudiantes encuentran y completan palabras, manifiestan que son actividades dinámicas interactivas y sobre todo para desarrollar el vocabulario es muy interesante.

Algunas de estas actividades se relacionan a continuación:

- a. Adivinanzas; Desarrolla la creatividad, el estudiante desarrolla el lenguaje, memoria y razonamiento.
- b. Crucigramas; utiliza definiciones de palabras escritas, en sonidos o mediante imágenes. Es una actividad interactiva de entretenimiento.
- c. Sopa de letras; actividad interactiva de entretenimiento, utiliza dos métodos para poder completar espacios en blancos, habilidades utilizando el teclado.
- d. Diálogo; lectura entre dos o más sujetos, actividad ideal para juego de roles, desarrollar competencias comunicativas.
- e. Dictados; habilidades en la escritura, además de favorecer la ortografía.

Otras actividades como: ordenar letras, palabras; relacionar elementos; crear cuestionarios tipo test; mapa interactivo y Videoquiz son los contenidos educativos que existen en la red que son infinitos.

En este sentido existen muchos subrecursos que ofrece EDUCAPLAY, donde los estudiantes y docentes desarrollan su creatividad. Como investigadora del aporte de las actividades prácticas que se desarrollan, puedo asegurar que es un recurso interactivo, que los estudiantes aprenden los temas que se les asignan, son prácticos, claros y despierta el interés del estudiante.

Es observable que los estudiantes se sienten motivados por seguir utilizando este tipo de recursos que muestra facilidad de acceso. Los resultados obtenidos en este estudio son el resultado de la experiencia de los docentes, además de la investigación previa que se realizó en la institución educativa donde fue posible aplicar diversas actividades que contribuyeron a mejorar el aprendizaje. Los mejores beneficios se muestran en la rapidez por responder a las actividades de acuerdo al curso.

## CONCLUSIONES

El uso de recursos educativos y entornos de aprendizaje en las condiciones actuales de pandemia, ha encontrado valiosas respuestas de las instituciones educativas que hacen lo imposible para que no se detenga el trabajo educativo y permita llevar el aprendizaje a todos estudiantes. La creación de nuevos escenarios y canales de comunicación educativa contribuyen a fortalecer la gestión del aprendizaje desde espacios virtuales.

En Perú, el desligarse de la educación tradicional y reconocer el valor de uso que tienen los recursos tecnológicos contribuye al fomento de una educación virtual que induce a los docentes a transformar la manera de pensar y de actuar ante una nueva filosofía de trabajo, donde la virtualidad se impone como herramienta transformadora que asegura el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje desde escenarios no presenciales.

El empleo de este recurso mejora el proceso de enseñanza aprendizaje, además, contribuye al desarrollo de habilidades, destrezas, y mejor comprensión sobre los temas de distintos cursos. EDUCAPLAY se ofrece como un recurso educativo amigable, atractivo, dinámico y con un valor de uso para todos los usuarios, posee actividades que pueden ser creadas por el docente de acuerdo al tema, la capacidad de sus estudiantes, el nivel y año que cursen; es posible trabajarlo en diversos idiomas, puede estar conectado a la red, o sin conexión, tiene la facilidad de integrar otras herramientas en línea, de manera que su empleo es mucho más sencillo y estable.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benavides, R., Villacís, M. y Ramos, J. (2017). El Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en la generación de conocimiento de estudiantes universitarios. *CienciaAmérica Vol. 6* (1). pp. 46 – 52.
- Betancourt, J., Valadez, Ma. (2009) *Atmosferas creativas 2: rompiendo candados mentales*. Mexico: Ed. Manual Moderno.
- Cerda, S. (2014). *Impacto de la resolución de problemas en el rendimiento académico en matemáticas*. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León]. <http://eprints.uanl.mx/id/eprint/4336>.
- Correa, L. (2013). *Plataforma EDUCAPLAY, como herramienta para la creación de actividades educativas para el refuerzo académico*. (En línea). (Consultado el 05 de julio del 2017). Recuperado en: <http://www.virtualepn.edu.ec/evento2013/Presentaciones/LeticiaCorreaEDUCAPLAY.pdf>.
- Díaz, M. R., & Muñoz, A. (2020). *Ciencias y creatividad: Planteamientos creativos que favorecen los aprendizajes significativos en ciencias sociales y naturales de 3° y 4° de Educación Primaria*. Cuadernos de Pedagogía, 505, 36–42.

Ferro Soto, C., Martínez Senra, A. I., Otero Neira, M.C., (2009) Ventajas del Uso de las TIC en el proceso de enseñanza- Aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles. *EduTec. Revista Electronica de Tecnología Educativa*, (29). A119.

<http://doi.org/10.21556/edutec.2009.29.452>

Gamboa, G. G., del Carmen Carrillo Reyes, D., Díaz Contreras, S., de Jesús Javier Baeza, T., & Obeso Canales, J. J. (2019). Logros obtenidos en la educación en el nivel universidad con el uso de plataforma educativa Google Classroom e implementación de las TIC's. Congreso Internacional de Investigación *Academia Journals*, 11(5), 377–379.

Jorda, G., y Martínez, N. E. (2015). Uso de técnicas de creatividad en un Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje. *Campus Virtuales*, 4(1) 66- 72.

Jurado, E. L., & Huaroto, E. (2018). *Uso del educaplay como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del área de historia geografía y economía de la Institución Educativa "Alberto Casavilca Curaca" Ica - 2018*. [Tesis para optar el título de segunda especialidad, Universidad Huancavelica] <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2092>

Manual del Modelo Educativo de la UTP (2020). Universidad Tecnología del Perú. [www.utp.edu.pe/modeloeducativoutpv06.pdf](http://www.utp.edu.pe/modeloeducativoutpv06.pdf)

Ministerio de Educación Perú (2020, 2 de abril) Resolución Viceministerial N° 088-2020-MINEDU. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/466186-088-2020-minedu>

Niño, J. A., Fernández, F. H., & Enrique, J. (2019). Diseño de un recurso educativo digital para fomentar el uso racional de la energía eléctrica en comunidades rurales. *Saber, Ciencia y Libertas*, 14(2), 256–272. <https://doi.org/10.18041/2382-3240/saber.2019v14n2.5889>

Orrego-Riofrío, M; Aimacaña-Pinduisaca, C. (2018). *Herramienta multimedia EDUCAPLAY como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje de química y física general*. Polo del Conocimiento, Disponible en: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/729>. Fecha de acceso: 30 oct. 2020 doi:<http://dx.doi.org/10.23857/pc.v3i10.729>.

Oviedo, J. y Galarza, F. (2015). *Desarrollo de actividades educativas basadas en EDUCAPLAY para la asignatura de matemática en educación general básica*. [Tesis de grado, Universidad Técnica de Machala]; Ecuador. Recuperada de:

<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/4257/1/CD00600-2015-TRABAJO%20COMPLETO.pdf>

- Pérez, N. (2014). *Influencia del uso de la plataforma EDUCAPLAY En el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er. año de secundaria de una institución educativa particular de Lima*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]; Lima. Recuperada de: [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/5589/PEREZ\\_SALAZA\\_R\\_NATALY\\_INFLUENCIA\\_LIMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/5589/PEREZ_SALAZA_R_NATALY_INFLUENCIA_LIMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rizzo, K. (2019). *Plataforma EDUCAPLAY y su aporte en el refuerzo académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la unidad educativa “José María Estrada Coello”, Del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos*. [tesis de licenciatura, Universidad Técnica De Babahoyo]. Babahoyo Disponible en <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/6365/P-UTB-FCJSE-COMPT-000101.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, M. D. L. C. & Barragán, H. M. B. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 1(2), 7-14.
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *Red. Revista de Educación a Distancia*. Num 53, pp 1-20.
- Taborda, M. A., Bermón Angarita, L. y Ramírez Castañeda, L. A. (enero-abril, 2019). Diseño, desarrollo y evaluación de un recurso educativo digital para la introducción a la Administración de Sistemas Informáticos. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (56), 31-51.
- Unesco (2020). Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. Recuperado de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- Valverde, A. (2016). *El software educativo EDUCAPLAY como recurso didáctico para optimizar el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de educación básica de la unidad educativa Nueva Era del Cantón Ambato*. [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato]; Ambato. Recuperado de:

<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23170/1/Valverde%20Villac%20Aracelly%20de%20los%20%20C3%81ngeles.pdf>

### **Conflictos de intereses**

La autora declara que no existen conflictos de intereses.