

LA PLATAFORMA EDUCAPLAY Y EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

THE EDUCAPLAY PLATFORM AND THE TEACHING-LEARNING PROCESS IN BASIC EDUCATION

Odalis Giscela Ramirez Zuñiga ^{1*}

¹ Postgradista de la Universidad Bolivariana del Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-8395-5684>.
Correo: giscela01@gmail.com

Adriana Cristina Ricaurte Tarira ²

² Postgradista de la Universidad Bolivariana del Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-1505-2114>.
Correo: ricaurteadriana1@gmail.com

Odette Martínez Pérez ³

³ Magister de la Universidad Bolivariana del Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6295-2216>.
Correo: omartinezp@ube.edu.ec

* Autor para correspondencia: giscela01@gmail.com

Resumen

En el presente artículo se presentan los argumentos teóricos acerca del proceso de enseñanza – aprendizaje siendo un proceso de interacción, en el cual participan como facilitadores los docentes, y los estudiantes como actores en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño mediante estrategias pedagógicas. Es de conocimiento que, en la actualidad, el ámbito educativo se encuentra frente a desafíos constantemente en torno a la formación académica. Esta investigación tuvo como objetivo mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura de 6to grado EGB con el apoyo de la Plataforma Educaplay en la Escuela de Educación Básica Ecuatoriana durante el tercer trimestre del periodo lectivo 2024 – 2025. Se implementó un enfoque mixto metodológico de tipo aplicativo. La población estudiada abarcó a 7 estudiantes entre los 10 y 12 años. Los resultados obtenidos fueron recolectados mediante diversos métodos como entrevistas, análisis y observación y aplicación de test, registrando avances significativos antes, durante y después del proceso, demostrando que los estudiantes si necesitaban implementar herramientas educativas de la mano de una guía estructurada. En conclusión, las TIC cumplen un rol de importante como estrategia pedagógica didáctica adaptadas a las necesidades de los docentes, fortaleciendo el aprendizaje para la autonomía e independencia.

Palabras clave: Plataforma Educaplay; Enseñanza – aprendizaje; destrezas; didáctica

Abstract

This article presents theoretical arguments about the teaching-learning process, which is an interactive process in which teachers participate as facilitators and students as actors in the development of skills based on performance criteria through pedagogical strategies. It is known that, currently, the educational field constantly faces challenges regarding academic training. This research aimed to improve the teaching-learning process of Language and Literature in 6th grade EGB with the support of the Educaplay Platform at the Ecuadorian Basic Education School during the third quarter of the 2024-2025 school year. A mixed methodological applicative approach was implemented. The study population included 7 students between 10 and 12 years old. The results obtained were collected through various methods such as interviews, analysis and observation, and test administration, recording significant progress before, during, and after the process, demonstrating that students did need to implement educational tools with the help of a structured guide. In conclusion, ICTs play an important role as a teaching strategy adapted to the needs of teachers, strengthening learning for autonomy and independence.

Keywords: Teaching – Learning; skills; analysis; didactics

Fecha de recibido: 16/01/2025

Fecha de aceptado: 02/04/2025

Fecha de publicado: 10/04/2025

Introducción

Para el desarrollo de la investigación, se analizaron diversos estudios relacionados con el uso de la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica, identificando diversas herramientas con mayor impacto metodológico en el logro de los aprendizajes. Esto permite conseguir un mejor desempeño pedagógico mediante su uso, promoviendo diferentes métodos y una correcta integración curricular favoreciendo las interacciones y comunicación (Juado, 2022).

En el estudio realizado por (Villegas et al, 2023), identificaron que el desenvolvimiento de las TICS en los procesos de enseñanza-aprendizaje durante todos estos años, ha ido en apogeo y de la misma manera, se han ido implementando herramientas para la práctica educativa adaptando nuevos modelos educativos guiados bajo el objetivo de fomentar el aprendizaje, conocimiento e información. En Ecuador se han realizado importantes avances en la implementación de la tecnología en el proceso educativo mediante políticas para la sostenibilidad e incorporación de recursos virtuales emergentes.

Desde una perspectiva amplia, la plataforma educaplay proporciona una diversidad de actividades didácticas e interactivas que representan una buena accesibilidad, retroalimentación y estimulación dinámica de los alumnos durante los procesos de enseñanza-aprendizaje (Garcia et al., 2024).

Según (Espinoza L. , 2021), en la revisión del artículo titulado “Educaplay, ¿y si todo fuese un juego?” publicado en España, se pudo analizar que si se brinda un énfasis al juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se podría alcanzar los mismos, utilizando la plataforma Educaplay como una herramienta dinámica en donde el estudiante se sitúa como el principal elemento de adquisición de conocimientos y el docente como un acompañante dentro de sus procesos, para que así, sea logrado un conocimiento significativo.

Consideramos que la plataforma Educaplay es una herramienta valiosa y necesaria para incluir dentro de los debidos procesos de enseñanza- aprendizaje, recalando que debe implementarse junto a un buen plan de intervención que conlleve planteados objetivos, actividades y metas por alcanzar, lo que garantice que los procesos educativos mencionados se desarrollen con éxito. También es importante recordar que el uso de los tics ha sido identificado como un recurso fundamental en el aprendizaje, ya que permite tener accesibilidad, comunicación y una interacción didáctica dentro del hacer educativo.

En síntesis, la plataforma permite cambiar el método pedagógico de enseñanza-aprendizaje, haciendo uso de las distintas herramientas tecnológicas virtuales que proporcionan una buena interacción entre alumno y docente, llevando el desenvolvimiento académico cada vez más comprometido al cumplimiento de los objetivos de intervención educativa.

El enfoque pedagógico para la enseñanza de la lengua y literatura ha ido desarrollándose bajo varios factores a través del tiempo mediante la evolución de recursos y herramientas digitales, es duda como resultado a que los docentes se enfrenten al desafío de estar continuamente actualizados y en capacitados de acuerdo al uso de estas herramientas mencionadas con la finalidad de mejorar la metodología de enseñanza y poder beneficiar la educación de sus estudiantes (Baque & Gladys, 2021).

La implementación de procesos que contribuyen al aprendizaje de los alumnos es de gran importancia ya que ayudará en: el razonamiento, el planteamiento y la resolución de problemas, la comunicación, elaboración y comparaciones pedagógicas, en donde los docentes tendrán la tarea de resaltar la importancia de cada uno de los contextos en los que se desenvuelvan para que así el alumno reconozca su papel fundamental en aquellas, también es necesario reconocer que se realiza el uso de las tics como iniciativa en distintas instituciones para modelar el proceso de enseñanza – aprendizaje (Arboleda & Armando, 2021).

Según.(Polanco et al, 2022), la guía didáctica es un recurso fundamental que integra diversos elementos, estrategias y herramientas diseñadas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este recurso incluye objetivos claramente definidos, una metodología estructurada, así como recursos y estrategias de evaluación. Además, su elaboración se basa en la identificación de las necesidades y dificultades de los estudiantes, permitiendo así una planificación acorde a sus requerimientos.

En este contexto la investigación está orientada a dar respuesta ha ¿Cómo elaborar una guía metodológica de aplicación de la plataforma EducaPlay para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura de 6to grado de Educación General Básica en la Escuela de Educación Básica Ecuatoriano durante el periodo lectivo 2024 – 2025?, teniendo como propósito esencial el fortalecimiento cualitativo y cuantitativo de las destrezas con criterio de desempeño de los estudiantes, al mismo tiempo que van aprendiendo de una manera más didáctica y accesible, con la finalidad de cumplir con los objetivos planteados en el curriculum priorizado de la asignatura de acuerdo a su nivel educativo. La guía, se estructuró en el enfoque

constructivista, en el que consta: antecedentes, fundamentación, objetivos, contenidos, actividades, metodología, recursos y criterios de evaluación.

La plataforma Educaplay se aplicó como un recurso didáctico para el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje de Lengua y Literatura; por tanto, es un componente de la guía metodológica, la cual se implementó durante el tercer trimestre del año lectivo 2024- 2025.

Materiales y métodos

La investigación es de enfoque cualitativo y cuantitativo, de tipo aplicativo con diseño no experimental-transversal. La recopilación de datos e información se lo hizo mediante métodos empíricos como la prueba (evaluar el rendimiento académico conforme lineamientos MINEDUC); y, métodos teóricos inductivo -deductivo, análisis – síntesis (construcción de lo teórico y práctico).

La población consta de 7 estudiantes de 6to grado de Educación General Básica (entre los 10 a 12 años) y 1 educadora, que conforma el universo total; por lo que, no se aplicó ninguna técnica de muestreo.

Con el propósito de garantizar los resultados validó la propuesta de guía metodológica mediante la aplicación de una matriz de doble entrada con la escala de Likert a la docente titular, directora de la institución y coordinadora académica, obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 1. Matriz de validación de la Guía metodológica de aplicación de la plataforma EducaPlay para la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura

Validación de la propuesta										
Parámetros	Presentación	Fundamentación	Objetivo General	Objetivo E. 1	Objetivo E. 2	Contenido	Metodología	Recursos	Evaluación	Observaciones
Muy de acuerdo	✓✓✓	✓✓✓	✓✓✓	✓	✓✓✓	✓	✓✓✓		✓✓✓	La propuesta presentada pudo ser valorada de una manera excelente, y fue analizada desde su presentación junto con todos los parámetros establecidos en la elaboración del artículo. Siendo así, se puede recalcar que sus bases y fundamentos literarios fueron los adecuados para realizar la intervención educativa, de la mano con una propuesta precisa y factible para poder ser empleada en futuras investigaciones del campo educativo, asegurando congruencia en objetivos, metodología y resultados, tal como la presente.
De acuerdo				✓✓		✓✓		✓✓✓		
Medianamente de acuerdo										
Poco de acuerdo										
Nada de acuerdo										
Total	100%	100%	100%	95%	100%	95%	100%	90%	100%	

En la parte cuantitativa, se analizaron los datos del rendimiento de los estudiantes, en base a sus calificaciones obtenidas en el tercer parcial, considerando el antes, durante y después de la aplicación de la Plataforma Educaplay como recurso didáctico, tendiente a generar un análisis comparativo sobre el desarrollo de las destrezas de criterio de desempeño en la asignatura de Lengua y literatura.

Las variables que intervienen en la investigación son:

- variable independiente Guía metodológica de aplicación de la plataforma EducaPlay, con las dimensiones e indicadores guía metodológica (diseño teórico, diseño metodológico y desarrollo) y plataforma EducaPlay (recursos, contenidos, actividades y evaluación);
- y variable dependiente proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, con las dimensiones e indicadores enseñanza y literatura (planificación, ejecución, evaluación y realimentación) y Aprendizaje de la Literatura (conocer, hacer, ser y estar).

La investigación se desarrolló sobre la base de la aplicación de la Guía metodológica de aplicación de la Plataforma EducaPlay, como recurso didáctico como señala (Polanco et al, 2022), que contiene elementos, estrategias y herramientas orientadas al proceso de enseñanza- aprendizaje, el mismo que, conlleva objetivos y una metodología planificada, recursos y estrategias de evaluación. Dichas estrategias son elaboradas de acuerdo con las necesidades y carencias identificadas en los estudiantes.

Es por esto, que, el propósito de la elaboración de la presente guía radica en mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura de 6to EGB durante el tercer trimestre, para que los estudiantes puedan estimular y desarrollar sus destrezas y habilidades al mismo tiempo que van aprendiendo de una manera más didáctica y accesible, con la finalidad de cumplir con los objetivos planteados en el currículo priorizado de la asignatura de acuerdo con su nivel educativo. La estructura consta de: antecedentes, fundamentación, objetivos, contenidos, metodología y criterios de evaluación.

Resultados y discusión

Guía Metodológica de aplicación de la plataforma EducaPlay para la enseñanza - aprendizaje de Lengua y Literatura

Antecedentes

Es de suma importancia reconocer que los docentes han ido implementando estrategias metodológicas y didácticas para poder mejorar el desempeño académico de los estudiantes teniendo en consideración distintos métodos de evaluación que sirven como una retroalimentación continua de resultados, cuantificando el conocimiento del alumno, llevando a cumplir con cabalidad los objetivos del proceso de aprendizaje (Espinoza E. , 2021).

En el estudio realizado por (Villegas et al, 2023), identificaron que el desenvolvimiento de las TICS en los procesos de enseñanza-aprendizaje durante todos estos años, ha ido en apogeo y de la misma manera, se han ido implementando herramientas para la práctica educativa adaptando nuevos modelos educativos guiados bajo el objetivo de fomentar el aprendizaje, conocimiento e información. Se plantea que en Ecuador se han realizado avances relacionados con fortalecer la educación mediante la implementación de nuevas políticas y recursos virtuales de la mano de las diversas finalidades educativas planteadas según las necesidades presentadas.

Siendo así, se identifica que en las escuelas están integrando computadoras con el propósito de introducir cambios pedagógicos significativos, orientados hacia métodos más interactivos. En este contexto constructivo, se aplica un enfoque educativo donde los estudiantes no solo absorben información pasivamente, sino que también participan activamente en su aprendizaje. Además de proporcionar información, las TIC

fomentan el desarrollo de habilidades y competencias cruciales, como la capacidad para buscar información de manera eficiente, evaluar diversas fuentes, construir conocimiento personal, simular escenarios y validar hipótesis.

Estas destrezas son esenciales en entornos educativos contemporáneos, que enfatizan la adquisición de competencias prácticas. Un punto destacado es que las TIC posibilitan extender el acceso educativo a más hogares, lo que podría potencialmente elevar la calidad de vida al ofrecer oportunidades educativas más amplias y equitativas.

Actualmente, las nuevas herramientas educativas virtuales, y la capacidad de desempeñar un papel significativo en las actividades de enseñanza-aprendizaje, son los fundamentos teóricos que hacen significativo el uso de este tipo de herramientas. El objetivo principal es implementar más interacción y productividad en el aula, eliminando barreras que impiden el cumplimiento de las mismas. De esta manera, el proceso de enseñanza-aprendizaje radica en un docente capacitado que sepa utilizar las herramientas y recursos necesarios para asegurar el desarrollo del autocontrol en los estudiantes, siempre considerado y orientado al logro de nuevos objetivos de aprendizaje aprendiendo a utilizar los distintos tipos de herramientas.

Fundamentación pedagógica

Actualmente, las nuevas herramientas educativas virtuales, y la capacidad de desempeñar un papel significativo en las actividades de enseñanza-aprendizaje, son los fundamentos teóricos que hacen significativo el uso de este tipo de herramientas. El objetivo principal es implementar más interacción y productividad en el aula, eliminando barreras que impiden el cumplimiento de las mismas.

De esta manera, el proceso de enseñanza-aprendizaje radica en un docente capacitado que sepa utilizar las herramientas y recursos necesarios para asegurar el desarrollo del autocontrol en los estudiantes, siempre considerado y orientado al logro de nuevos objetivos de aprendizaje aprendiendo a utilizar los distintos tipos de herramientas.

El constructivismo en pedagogía

El constructivismo nos permite percibir el aprendizaje de una forma menos artificial que la que siempre nos ha ofrecido la educación tradicional. De una manera más similar a lo que aprendemos nosotros mismos en la vida real: no a través de la transferencia de conocimientos de otros, sino a través de nuestras experiencias y nuestras propias reflexiones sobre esas experiencias, incluso si experimentamos fracasos o cualquier situación que nos incite a salir de nuestra zona de confort.

Es por ello que, brindar estrategias para mejorar el modelo educativo tradicional tiene una importancia diferente ahora, y se basa en el trabajo del docente sobre el cual el eje central del proceso educativo es la autorregulación, y considerando que el trabajo del estudiante es la clave del proceso de aprendizaje, los enfoques creativos se consideran la solución al problema de la educación en la mayoría de los países latinoamericanos, gracias a las dotes del postmodernismo, el relativismo radical y el conocimiento intuitivo, llevando idea con gran acogida entre muchos psicólogos, pedagogos y formadores.

El constructivismo en la educación propone un paradigma, el mismo que demuestra el proceso de enseñanza y lleva a cabo un proceso dinámico e interactivo con el sujeto, para que ese conocimiento que será adquirido sea de manera autónoma mediante la construcción por parte del aprendizaje de la persona. Esta teoría plantea una premisa importante: el proceso de enseñanza aprendizaje y el conocimiento van de la mano y surgen desde la construcción del sujeto sin considerarse distorsionado o incorrecto (Vargas, 2023).

Si las construcciones se dan de forma individual, se podría decir, que existe una gama muy amplia acerca de las construcciones de cada uno de los individuos que conforman la cultura, caso contrario, si las construcciones se basan en la cultura en la que se encuentran los individuos, se diría que dichas construcciones comparten bastante similitud en su entorno. Se recalca aquello, ya que dichas construcciones del individuo influyen de manera significativa en los aprendizajes. Por lo cual también se toma en cuenta la teoría planteada por Ausubel, acerca del aprendizaje significativo, donde se explica que el aprendizaje es significativo cuando el nuevo conocimiento se conecta con el conocimiento existente de una manera clara y estable, es decir, existe una correlación entre las ideas, lo que ya se sabe y lo que se está por aprender. Para ello, el contenido de aprendizaje debe ser potencialmente significativo, los estudiantes deben aplicar conceptos previamente establecidos a sus estructuras cognitivas y demostrar sus habilidades y destrezas junto para obtener como resultado un aprendizaje significativo.

Fundamentación Legal

La investigación se circunscribe en el marco de lo estipulado por la Constitución en su ámbito pertinente, LEOI y su Reglamento General, que noma todos los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación ecuatoriana.

Acerca de la Plataforma EducaPlay:

Objetivos:

- Mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura mediante la plataforma educaplay.
- Potenciar el desempeño del docente en el proceso de enseñanza a través del uso de la tecnología
- Fortalecer el desempeño de los estudiantes mediante la construcción del conocimiento y el desarrollo de habilidades, actitudes y valores en el ámbito de la expresión oral y escrita.

Destrezas con criterio de desempeño

- Aplicar las normas de expresión oral y escrita, utilizando un vocabulario adecuado, comunicando ideas y opiniones mediante situaciones de la cotidianidad con responsabilidad y orden.
- Lograr que el docente tenga la accesibilidad de utilizar más estrategias didácticas de enseñanza de carácter autónomo mediante la implementación de las Tics.
- Mejorar la comprensión lingüística de los estudiantes mediante herramientas que le permitan desarrollar su sentido de pertenencia y autonomía durante los procesos de aprendizaje.

Contenido

En el marco de los contenidos curriculares de la asignatura de Lengua y Literatura, en el tercer trimestre, se desarrolla las actividades didácticas con el apoyo de Educaplay, conforme el siguiente detalle:

Destreza con criterio de desempeño

Comprender las diferentes formas de comunicación verbal y escrita utilizando apropiadamente el género y número de sustantivo, oraciones unimembres y bimembres mediante lecturas reflexivas con escucha activa responsabilidad y orden.

Tabla 2. Unidad Didáctica 3.

Unidades curriculares			
N. Unidad	Nombre de la Unidad	Temas	Objetivos
Unidad 3	El cuento fantástico	La casa de la muerte	Conocer el cuento fantástico, aplicar estrategias de lectura utilizando un orden cronológico, reconocer los paratextos y las fuentes de información, reconocer y utilizar apropiadamente el género y número del sustantivo, reconocer y escribir oraciones bimembres y unimembres, realizar lecturas en voz alta y reflexionar sobre las distintas formas de comunicarse en Ecuador.
		El orden cronológico	
		Los seudónimos	
		El paratexto de un libro	
		Las fuentes de la información	
		El sustantivo: clases	
		Género del sustantivo	
		Número del sustantivo	
		Oraciones bimembres y unimembres	
		Lectura en voz alta	
		Diversas formas de comunicarnos en Ecuador	

Destreza con criterio de desempeño:

Comunicar oralmente de manera correcta, con veracidad en estructuras de la lengua, en diversos contextos de actividad, exponiendo con claridad puntos de vista propios, construyendo conceptos y creando relación entre aquellos con respeto y valoración.

Tabla 3. Unidad Didáctica 4.

Unidades curriculares			
N. Unidad	Nombre de la Unidad	Temas	Objetivos
Unidad 4	Autobiografía	Algo de mí mismo	Conocer y leer autobiografías, leer y escribir esquelas, retratos y autorretratos, consultar fuentes para ampliar la búsqueda de información, reconocer y utilizar apropiadamente las reglas de acentuación y tildación, utilizar adecuadamente los modificadores del sustantivo y del adjetivo, realizar entrevistas orales y comentar situaciones de interés.
		Qué es una biografía	
		La esquila	
		Retrato y autorretrato	
		Ampliar la información	
		Acentuación y tildación	
		El objetivo: clasificación	

		Género y número del adjetivo
		Los modificadores del sustantivo
		La entrevista

Destreza con criterio de desempeño:

Aplicar de manera lúdica recursos propios del discurso literario dentro de la escritura y lectura, desarrollando la expresión mediante juego de palabras en diversas situaciones de la vida cotidiana respetando las reglas de convivencias.

Tabla 4. Unidad Didáctica 5.

UNIDADES CURRICULARES			
N. Unidad	Nombre de la Unidad	Temas	Objetivos
Unidad 5	Caligramas, adivinanzas	La estrella	Conocer y leer caligramas, adivinanzas, trabalenguas y romances, leer y escribir textos instructivos, reconocer y utilizar los verbos instructivos y los conectores de orden, conocer y desarrollar estrategias para estudiar, contar cuentos en el aula y reflexionar sobre las reglas de convivencia.
		Las adivinanzas	
		Los trabalenguas	
		Los romances	
		¿Qué es un texto instructivo?	
		Leer para estudiar: estrategias	
		Preposiciones y contracciones	
		Uso de la G	
		Contar cuentos en el aula	
		Reglas de convivencia	

Metodología

La metodología se desarrolla en el marco del constructivismo, a través de la aplicación de recursos, métodos, técnicas e instrumentos utilizada dentro del proceso de la enseñanza y el aprendizaje. Constan de una estructura de trabajo, guiada a impartir, adquirir, y desarrollar conocimientos de manera adecuada, siendo implementadas por docentes para llevar un exitoso proceso educativo (Ispring, 2020).

La metodología facilitará los espacios de aprendizaje para el cumplimiento de los objetivos y el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño, poniendo énfasis en:

- **Mejorar la comprensión:** las estrategias de aprendizaje permiten fomentar un mayor nivel de comprensión al involucrar a los estudiantes de una manera más directa con el material didáctico impartido, permitiendo el desarrollo de sus destrezas y habilidades.
- **Fortalecer la retención de conocimientos:** Este se considera uno de los objetivos principales de las estrategias de enseñanza- aprendizaje, ya que se utilizan técnicas de repetición y práctica, los cuales ayudan al estudiante a fortalecer sus destrezas de memoria, facilitando la comprensión y memorización de conocimientos adquiridos a lo largo de su proceso educativo.

- **Desarrollar habilidades de pensamiento crítico:** Se cumple este objetivo al fomentar el pensamiento crítico de los estudiantes al analizar información y desarrollar conceptos correlacionados a lo aprendido, a participar en la resolución de problemáticas y al enfrentarse a escenarios reales y complejos.
- **Incitar la transferencia de aprendizaje:** Se puede establecer el propósito de las estrategias de enseñanza- aprendizaje, la cual radica en lograr la transferencia de conocimientos y habilidades de acuerdo con el contexto establecido.
- **Desarrollar habilidades metacognitivas:** Al lograr desarrollar habilidades metacognitivas, se incita a los estudiantes a ser más reflexivos a sus actos, y necesidades diversas, para que se permitan comprender y fortalecer de manera consciente su capacidad de estudio.

La metodología implementada se base en la aplicación de manera didáctica las Tics por medio de herramientas como Educaplay para lo cual se utiliza un cuento fantástico como “Blanca Nieves y los 7 enanitos”, con el apoyo de diversos recursos y técnicas que provee la plataforma para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño según las unidades 3, 4 5 que corresponden al tercer trimestre, según se detalla a continuación:

Tabla 5. Actividades didácticas.

Actividades didácticas			
N. Unidad	Nombre de la Unidad	Actividades	Tema
Unidad 3	El cuento fantástico	Video Quiz	Cuento fantástico
		Orden de palabras y completar frases	Estrategias de lectura
		Presentación	Paratextos y fuentes de información
		Relacionar Columnas	Género y número del sustantivo
		Dictado	Oraciones bimembres y unimembres
		Diálogo	Lectura en voz alta
		Video Quiz	Comunicación en Ecuador
Unidad 4	Autobiografía	Video Quiz	Conocer y leer autobiografías
		Video Quiz y Dictado	Esquelas, retratos, autorretratos
		Presentación	Búsqueda de información
		Relacionar Columnas	Reglas de acentuación y tildación
		Test	Modificadores del sustantivo y del adjetivo
		Diálogo	Entrevistas Orales
		Diálogo	Situaciones de interés
Unidad 5	Caligramas, Adivinanzas	Presentación	Caligramas, adivinanzas, trabalenguas, romances
		Dictado	Textos instructivos
		Relacionar Columnas	Verbos instructivos y conectores de orden
		Memory	Estrategias para estudiar

		Diálogo	Cuentos en el aula
		Sí o No	Reglas de convivencia

La docente como facilitadora, guía a los estudiantes en el cumplimiento de las diferentes actividades según los temas que se desarrollan en el proceso áulico, tales como: búsqueda de información, lectura y análisis de literatura, elaboración del proyecto de acuerdo con sus fases, implementación de juegos interactivos, materiales y recursos necesarios, redacción del trabajo y revisión.

Recursos

De acuerdo con los contenidos y objetivos de las Unidades 3, 4 y 5 de Lengua y Literatura, correspondiente al tercer trimestre de 6to de Educación General Básica, se utilizó diferentes recursos y actividades que para el cumplimiento de los objetivos planteados dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, considerando:

Actividades: Las actividades que se utilizarán dentro de la plataforma Educaplay son: mapas interactivos, diálogos, presentaciones, adivinanzas, videos, trabalenguas, ordenar palabras, dictados, crucigramas, sopas de letras, test. Es necesario tener presente que la elaboración de todo el material educativo se realiza de manera online, didácticamente, siendo así, que todo lo elaborado queda en la plataforma para poder ser realizada y compartida con los que vayan a interactuar con la misma.

Recursos Educativos: Los recursos educativos a ser utilizados dependerán de las necesidades identificadas en el grupo de estudiantes de 6to de educación básica. Además, estos recursos generales brindados por la plataforma web, permiten acceder al menú principal donde se almacenan las actividades que han sido creadas, también se puede ser seleccionar idioma, tipo de actividades, calidad de estas, temas de interés, los contenidos más visitados y demás.

Directorio: En este apartado de la plataforma, se podrán encontrar todas las actividades creadas, y se presentan de manera sencilla al poder buscarlas por estar: clasificadas por fecha valoración, número de visitas, comentarios y dependiendo del curso, también se presenta la edad, área de conocimiento, tipos de actividades e idiomas.

Usuarios: Dentro del apartado, podremos visualizar y buscar a los usuarios que han ingresado a la plataforma de Educaplay, se puede seleccionar a ciertos de los mismos ya registrados de manera accesible, ya que están ordenados por ranking de autores, jugadores y su fecha de registro.

Blog: Este apartado mantiene una dinámica muy novedosa al mostrar un blog en el que aparecen todas las novedades de la plataforma, enlaces, tutoriales y artículos que pueden deslumbrar el interés del estudiante según el tema por el cual esté se inclina, lo mismo que, fomenta una competitividad en todos los estudiantes que la utilicen.

Tags o Etiquetas: Este apartado servirá para guiar en una búsqueda factible, al poder localizar una etiqueta determinada de acuerdo con el interés del estudiante.

Premium: En este apartado se encuentra la opción más dirigida hacia los docentes que utilicen la plataforma para crear las actividades, pueden controlar la privacidad de estas y evitar una publicación errónea, al mismo tiempo que puede compartirla con sus estudiantes o docentes en general.

Evaluación

La evaluación del aprendizaje de los estudiantes se realiza conforme los siguientes criterios:

- Escala de valoración que aplica en la institución

Tabla 7. Escala de evaluación cualitativa y cuantitativa

Escala de evaluación cualitativa			
Domina los aprendizajes	Alcanza los aprendizajes	Está próximo a alcanzar los aprendizajes	No alcanza los aprendizajes
9- 10	7- 8	5 -6	Menos de 5

- Las actividades que los estudiantes deben cumplir en la plataforma Educaplay, registrado en la tabla 5.
- La evaluación considerará tareas, lecciones y actividades individuales y grupales en cada una de las unidades didácticas.

Resultados y Discusión

En la actualidad, la educación ha ido avanzando de manera significativa con sus debidos procesos de enseñanza - aprendizaje y las estrategias didácticas establecidas con la finalidad de brindar una educación autónoma de calidad. Por este motivo, se ha planteado la planificación y ejecución de la guía didáctica en torno a contenidos de lengua y literatura, la misma que comprende a los alumnos de 6to grado de educación general básica, mismos que utilizaron la herramienta digital de Educaplay junto a los tics. La aplicación apropiada de la herramienta didáctica es con la intención de innovar las metodologías aplicadas por los docentes, siendo éstas más autodidactas para la enseñanza – aprendizaje.

Cabe destacar que se cumplieron a cabalidad cada uno de los objetivos planteados y se logró presenciar un avance en las calificaciones de los estudiantes. En primera instancia es necesario realizar un análisis de las calificaciones de cada estudiante, antes, durante y después de haber implementado la herramienta didáctica para su desempeño académico.

Tabla 8. Calificaciones obtenidas antes de la intervención didáctica.

ESCUELA LICEO ECUATORIANO Año Lectivo: 2024-2025 REPORTE LENGUA Y LITERATURA																							
CURSO		PARÁMETROS DE CALIFICACIONES/INSUMOS SEXTO EGB.																					
NÓMINA	TAREA								LECCIÓN				Act. Individual y Grupal							PROMEDIO FINAL			
	3 ejemplos de sustantivos	10 ejemplos de género femenino y masculino.	Número del sustantivo	O. Bimembres y Unimembres	Ejemplo de Biografía	Retrato	Entrevista	Fónica	Fónica A. G. E	Examen	Dictado	Dictado	Dictado	Biografía	Oraciones Bimembres y Unimembres	Esquela	Silaba Fónica	Lección	Dictado		Lección	Actividad Grupal	
Estudiante 1	7,00	8,00	7,80	6,00	8,89	9,00	8,00	7,20	9,80	8,00	8,00	7,00	8,00	9,70	8,00	10,00	8,00	8,00	5,40	7,00	8,00	7,94	
Estudiante 2	8,00	8,20	8,25	9,00	7,50	8,50	7,00	8,00	7,80	8,60	6,20	9,00	7,80	8,30	8,20	8,80	9,00	9,00	8,20	8,20	5,60	8,05	
Estudiante 3	7,50	9,30	7,10	10,00	5,00	8,00	9,50	8,50	9,20	7,00	8,00	7,60	8,80	7,20	6,80	9,30	9,00	6,40	7,60	8,70	6,50	7,95	
Estudiante 4	7,98	8,50	9,00	9,85	7,00	7,00	8,00	9,00	6,00	7,50	5,00	8,00	7,40	7,75	7,90	7,50	6,50	8,00	6,00	5,40	7,50	7,47	
Estudiante 5	8,50	9,00	7,60	7,00	10,00	7,00	8,00	9,70	8,50	9,20	7,20	7,00	7,25	7,80	7,00	10,00	7,20	8,30	8,40	6,70	8,00	8,06	
Estudiante 6	8,33	7,00	9,79	6,20	8,50	9,85	8,34	10,00	7,00	7,00	7,00	8,50	8,10	8,90	7,40	8,50	8,50	9,00	7,20	8,00	8,50	8,17	
Estudiante 7	7,24	9,43	9,43	8,40	9,00	7,00	9,00	8,50	8,34	7,20	7,50	10,00	8,40	9,10	7,50	8,35	8,20	8,70	9,60	7,29	7,00	8,34	

Como se puede observar, la gran parte de los estudiantes obtuvieron notas que se ubican 7 y 8 en el parcial del periodo de clases de la materia de Lengua y Literatura antes de implementarse la guía didáctica. Se presenciaron falencias en cada insumo/ parámetro determinado para valorar los aprendizajes adquiridos. Dichas falencias pueden haber resultado de una falta de planificación curricular para la enseñanza, sin un método o herramienta que lleve al alumno a mejor y desarrollar habilidades y destrezas junto a una estimulación cognitiva.

Tabla 9. Calificaciones obtenidas durante la intervención didáctica.

CURSO		PARÁMETROS DE CALIFICACIONES/INSUMOS																				
		MISS KARLA OBANDO																				
NÓMINA	TAREA							LECCIÓN					Act. Individual y Grupal							PROMEDIO FINAL		
	3 ejemplos de sus lativos	10 ejemplos de género femenino y masculino	Número del sustantivo	O. Bimembres y Unimembres	Ejemplo de Biografía	Retrato	Entrevista	Fónica	Fónica A.G.E	Examen	Dictado	Dictado	Dictado	Biografía	Oraciones Bimembres y Unimembres	Esquela	Silaba Fónica	Lección	Dictado		Lección	Actividad Grupal
Estudiante 1	8,00	9,00	8,90	7,89	9,20	10,00	8,50	7,80	10,00	8,50	8,67	8,00	8,70	10,00	8,96	10,00	9,00	8,90	6,70	8,00	8,50	8,72
Estudiante 2	8,70	9,50	8,79	10,00	8,40	9,30	8,00	8,50	8,50	9,00	7,00	7,00	8,00	8,90	8,68	9,00	9,78	9,67	8,90	8,80	6,77	8,76
Estudiante 3	8,89	9,75	8,00	10,00	7,00	8,70	10,00	9,00	9,90	7,80	8,40	8,40	9,00	7,89	7,35	9,88	9,50	7,30	8,88	9,00	7,00	8,63
Estudiante 4	9,00	9,00	9,40	10,00	8,10	8,30	8,70	9,40	7,00	7,94	6,19	6,19	7,60	8,00	8,36	8,00	7,59	8,70	7,10	6,70	7,50	8,15
Estudiante 5	9,00	9,50	8,76	8,20	10,00	8,00	8,40	9,80	8,60	9,76	7,90	7,90	7,59	8,19	8,00	10,00	7,90	8,93	9,30	7,30	8,35	8,64
Estudiante 6	8,97	8,00	10,00	7,50	9,60	10,00	8,90	10,00	7,20	8,00	7,56	7,56	8,60	9,00	8,00	9,00	9,40	9,75	8,50	8,90	8,90	8,79
Estudiante 7	8,25	9,60	9,90	9,00	9,80	8,20	9,78	9,00	8,90	7,88	7,90	7,90	8,90	9,75	8,30	8,90	8,74	8,69	10,00	8,00	8,00	8,93

Según las calificaciones registradas en el promedio parcial durante la aplicación de la guía metodológica, se ubica sobre ocho. Se puede evidenciar que durante la implementación de la estrategia didáctica hubo cambios significativos en las calificaciones de los estudiantes tanto como en sus habilidades cognitivas y desarrollo autónomo, trabajando de una manera más consciente de la mano del educador.

Se puede recalcar la importancia de tener una planificación donde consten los temas detallados de una manera más manejable y didáctica para que los los alumnos se permitan aclarar dudas, aplicar conocimientos obtenidos, demostrar interés constantemente y aprender de manera eficaz lo requerido en su entorno educativo. A pesar de las buenas calificaciones obtenidas, lo que da indicio a que se cumplen los objetivos planteados, aún existen algunas destrezas y limitaciones que pulir, con la ayuda del docente actuando como intermediario para poder presenciar con mayor eficacia un proceso de aprendizaje – enseñanza sobresaliente. Finalmente se puede otorgar validez a la aplicación de la guía didáctica de la plataforma Educaplay, incluso se la puede considerar indispensable al momento de llevar a cabo un proceso académico de cualquier índole, por su estructura y accesibilidad garantizada eficiencia en su ejecución.

Tabla 10. Calificaciones obtenidas después de la intervención didáctica.

ESCUELA LICEO ECUATORIANO Año Lectivo: 2024-2025 REPORTE LENGUA Y LITERATURA																							
CURSO		PARÁMETROS DE CALIFICACIONES/INSUMOS SEXTO EGB.																					
NÓMINA	TAREA								LECCIÓN				Act. Individual y Grupal								PROMEDIO FINAL		
	3 ejemplos de sus ritmos	10 ejemplos de género femenino y masculino	Número del sustantivo	Q. Bimembres y Unimembres	Ejemplo de Biografía	Retrato	Entrevista	Fónica	Fónica A.G.E	Examen	Dictado	Dictado	Dictado	Biografía	Oraciones Bimembres y Unimembres	Esquela	Silaba Fónica	Lección	Dictado	Lección		Actividad Grupal	
Estudiante 1	9,50	10,00	9,50	9,00	10,00	10,00	9,60	9,20	10,00	9,59	9,89	9,00	9,79	10,00	10,00	10,00	10,00	9,70	9,00	9,96	9,70	9,69	
Estudiante 2	9,30	10,00	9,88	10,00	9,00	9,99	8,90	10,00	9,50	10,00	9,00	10,00	9,80	9,70	9,74	10,00	10,00	10,00	9,98	9,70	8,57	9,67	
Estudiante 3	9,45	10,00	9,00	10,00	8,70	9,50	10,00	10,00	10,00	9,00	9,58	8,00	10,00	9,34	9,14	10,00	10,00	9,47	9,70	10,00	9,00	9,52	
Estudiante 4	10,00	9,75	9,90	10,00	9,00	9,70	9,50	9,98	10,00	9,20	8,90	9,90	9,10	9,50	9,37	9,76	9,45	9,37	9,10	9,20	9,00	9,51	
Estudiante 5	10,00	9,80	9,45	9,10	10,00	9,43	10,00	10,00	9,76	10,00	9,35	9,74	9,34	9,20	9,00	10,00	9,20	9,20	10,00	9,60	9,00	9,58	
Estudiante 6	9,99	9,00	10,00	8,98	10,00	10,00	9,68	10,00	9,20	9,70	9,30	10,00	9,90	10,00	8,88	9,80	9,90	10,00	9,60	9,86	9,90	9,70	
Estudiante 7	9,24	10,00	10,00	9,98	10,00	9,65	10,00	10,00	9,76	9,34	9,67	10,00	9,88	10,00	10,00	9,48	9,96	9,90	10,00	9,80	9,97	9,84	

Posterior a la aplicación de las actividades didácticas de la propuesta pedagógica, se evidencia incremento en las notas alcanzadas por los estudiantes en el promedio parcial, todos superan la calificación de nueve, lo que asegura que la guía metodológica coadyuvo de manera significativa en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño de los educandos, evaluadas a través de tareas, lecciones y actividades individuales y grupales.

Al comparar los resultados alcanzados por los estudiantes en el pretest, test y post test, se registra un incremento del número de estudiantes que dominan los aprendizajes, así como también en la media aritmética, según se evidencia en la siguiente tabla:

Tabla 11. Matriz de análisis de evaluación de competencias y conocimientos de 6to EGB en la materia de Lengua y Literatura

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO											
	Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento de propósito de lectura y aplicar los conocimientos lingüísticos en su formación.			Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante reflexión fonológica en la escritura ortográfica. A su vez, aplicar estrategias de pensamiento autónomo.				Utilizar de manera lúdica recursos propios del discurso literario dentro de la escritura y lectura, desarrollando habilidades de comprensión y expresión que serán aplicadas para mejorar su imaginación, curiosidad y memoria.			
ESCALA DE EVALUACIÓN	UNIDAD 3			UNIDAD 4			INCREMENTO	UNIDAD 5			INCREMENTO
	Pre Test			Test				Post Test			
	Media Aritmética	NÚMERO DE ESTUDIANTES	%	Media Aritmética	NÚMERO DE ESTUDIANTES	%	%	Media Aritmética	NÚMERO DE ESTUDIANTES	%	%
Domina los Aprendizajes DA	7,99	2	28,6	8,66	2	28,6	6,70	9,64	5	71,4	16,5
Alcanza los Aprendizajes AAA		2	28,6		2	28,6			2	28,6	
Está Próximo a Alcanzar los Aprendizajes PA			0,0		3	42,9				0,0	
No Alcanza los Aprendizajes NA		3	42,9			0,0				0,0	
		7	100,0		7	100,0			7	100,0	

Análisis

El análisis de la tabla evidencia un avance constante en el desarrollo de estrategias cognitivas de lectura, reflejado en la mejora del rendimiento estudiantil. Durante la Unidad 3 (Pre-Test), la media aritmética fue baja (7,99) y un número considerable de estudiantes no alcanzaba los aprendizajes esperados. No obstante, con la incorporación de la plataforma Educaplay dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación General Básica, se observó una evolución positiva en los resultados.

En la Unidad 4 (Test), se incrementó la cantidad de estudiantes que se acercaban a los aprendizajes, y en la Unidad 5 (Post-Test), el 71,4% logró dominarlos, elevando la media aritmética a 9,64. Esto demuestra que la aplicación de metodologías pedagógicas efectivas, junto con el uso de herramientas digitales como Educaplay, fue determinante en la mejora del desempeño académico.

Con la aplicación de la Guía Metodológica de aplicación de la plataforma EducaPlay se implementó para el proceso de enseñanza - aprendizaje, y de acuerdo con los resultados obtenidos, se observa un avance significativo en comparación con tiempo antes de aplicar la guía donde se impartían conocimientos sin un plan u organización didáctica previa, lo que generaba que los estudiantes se enfrentaran a confusiones o un aprendizaje incompleto. Por otra parte, se recomienda una retroalimentación de contenidos y aprendizajes a medida que se vayan adquiriendo, esto, con la finalidad de promover un aprendizaje y memorización de

conocimientos a largo plazo, que lleven a los alumnos a desarrollar sus habilidades cognitivas, sociales, emocionales en su entorno educativo y familiar.

El siguiente proyecto evidencia el impacto positivo de la implementación de recursos digitales y comprueba que la guía didáctica con la aplicación de Educaplay es una valiosa herramienta de trabajo para el ámbito educativo cuando se busca conseguir una mejora en los procesos de enseñanza – aprendizaje; sin embargo, la guía del docente es de suma importancia y va de la mano con cualquier estrategia educativa que se pretenda implementar, ya que, la participación de ambas permitirá a los estudiantes a realizar sus actividades con una buena orientación, creatividad y autonomía, procurando alcanzar todos los objetivos planteados para el aprendizaje óptimo.

Es necesario recalcar que, si existen falencias en el ámbito académico, mismas que pueden ser fortalecidas de la mejor manera mediante las guías didácticas. De manera global, se puede concluir que las guías didácticas son un material educativo cuyos objetivos se basan en mejorar y enriquecer los procesos de aprendizaje con una orientación directa de docentes y estudiantes (Lopez et al, 2022).

De acuerdo con los resultados obtenidos, cualitativos y cuantitativos, demuestran que la intervención que se ha realizado ha resultado factible en la mejora del proceso de enseñanza - aprendizaje, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades, destrezas, autonomía y confianza en torno a su desempeño académico. Como se mencionó en el análisis de los resultados, los tests aplicados arrojaron que se dio una mejora significativa en los estudiantes y sus calificaciones, debido a la implementación de la guía y las estrategias didácticas que fueron desarrolladas.

Los comentarios de los estudiantes fueron positivos y reflejaron un acogimiento y satisfacción indescriptible al terminar la intervención, ya que ellos aprecian el apoyo, la creatividad, claridad y diversidad de ejercicios para poder aprender de una manera más amena (Sayay, 2024).

Conclusiones

Los resultados destacan que es de gran importancia fomentar un adecuado proceso de enseñanza – aprendizaje donde los estudiantes puedan desarrollar al máximo sus habilidades destrezas y capacidades cognitivas y adaptarle a su entorno educativo con las diversas actividades por realizar a lo largo de los periodos escolares. A la asociar la lengua literatura con actividades didácticas, los estudiantes demuestran un mayor interés y dan pie a interactuar de manera autónoma durante su debido proceso de aprendizaje.

La implementación de una guía estructurada les permite a los docentes poder orientar al estudiante en su aprendizaje de una mejor manera, abarcando a profundidad todos los elementos interactivos que conforman una educación de calidad, llevando de la mano estrategias para lograr transmitir conocimientos de una manera significativa y consciente.

Se debe reconocer que cada uno de los estudiantes conllevan su manera de aprendizaje de distintas formas, al mismo tiempo que presentan necesidades educativas específicas, las mismas que hay que tomar en cuenta al momento de la enseñanza, para así elaborar una estrategia didáctica que permita a todos alcanzar sus objetivos de aprendizaje por igual. Por tal motivo, se realizó la presente investigación en base a una evaluación detallada donde se identificaron las principales falencias y dificultades de los estudiantes y posterior a las mismas, se

consideró en la implementación de la estrategia didáctica, logrando cumplir el objetivo de mejora del proceso educativo.

Se enfatiza que, todas las plataformas digitales que van vinculadas a la interacción educativa deben ser implementadas por docentes y estudiantes dentro del proceso educativo, ya que facilita la adquisición de conocimientos nuevos y permite el repaso de conocimientos previos. Los estudiantes consideran firmemente que el aprendizaje es mejor si se utilizan herramientas tecnológicas como plataformas, juegos interactivos y demás recursos didácticos que simplifiquen y potencien sus niveles de conocimiento.

Referencias

- Alvarado et al. (2018). *El proceso de enseñanza aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua*. MENDIVE. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v16n4/1815-7696-men-16-04-610.pdf>
- Ampuero, N. (29 de Junio de 2022). Enseñanza aprendizaje: Síntesis del análisis conceptual desde el enfoque centrado en procesos. *Revista de Ciencias Sociales (Ve), Esp.* 28(6), 126-135. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/280/28073815009/html/>
- Arboleda, E., & Armando, S. (2021). Las TIC y la gestión escolar en dos instituciones educativas de la ciudad de Medellín: hacia la construcción de una guía metodológica. (U. d. Cartagena, Ed.) Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/04d30ed5-1d3d-4b11-9ecf-b32f2383b54e>
- Baque, G., & Gladys, P. (19 de Abril de 2021). *Polo del conocimiento* , 6(5). Obtenido de [file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeSignificativoComoEstrategiaDidacticaP-7927035%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeSignificativoComoEstrategiaDidacticaP-7927035%20(1).pdf)
- Campos, Y. (2020). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. México.
- Cuji, J. (2022). *Elaboración de una Guía didáctica para el uso adecuado de los rincones de arte y lectura para niños y niñas de 3 a 4 años de la escuela 3 de noviembre en el periodo lectivo 2020 - 2021*. Cuenca: UPS. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22621/4/UPS-CT009785.pdf>
- Educacion. (5 de Agosto de 2020). *Forma Infancia*. Obtenido de Características del aprendizaje significativo y ejemplos : <https://formainfancia.com/aprendizaje-significativo-caracteristicas-ejemplos/>
- Espinoza, E. (2021). Importancia de la retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(4), 389-397. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n4/2218-3620-rus-13-04-389.pdf>
- Espinoza, M. (2022). La plataforma educaplay como recurso para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel de básica media. *Uni*, 1-72. Obtenido de [file:///C:/Users/User/Downloads/MercedesElizabeth_EspinozaGonz%C3%A1lez%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/MercedesElizabeth_EspinozaGonz%C3%A1lez%20(1).pdf)
- Guía Metodológica. (s.f.). Fondo Multilateral de Inversiones. *OMIN*.

- Hilda et al. (2018). La formación del pensamiento crítico y creativo desde los procesos de enseñanza - aprendizaje en la clase de lengua y literatura. *Revista Cognosis*, 65.77. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/1206-Versi%C3%B3n%20maquetada%20en%20HTML-3902-1-10-20180807.pdf
- Ispring. (2020). Qué son las estrategias de aprendizaje: definición, tipos y ejemplos. Obtenido de <https://www.ispring.es/blog/estrategias-de-aprendizaje/amp>
- Londoño et al. (s.f.). Investigación. Obtenido de <https://cuaed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/Capitulo-31-INVESTIGACION.pdf>
- López et al. (septiembre-diciembre de 2020). Estrategias de enseñanza en estudiantes de educación básica. *REMCA Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(3), 158-165. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778107020.pdf>
- Lopez et al. (2022). Implementación de la guía de aprendizaje. *Repositorio UNAL*, 44-45.
- Mamani et al. (2021). Estrategias cognitivas y nivel de comprensión de textos académicos en estudiantes ingresantes en la universidad – Perú. (RIE, Ed.) *Revista Innova Educación*, 3(4).
- Osorio, Luis. (2021). Elementos del proceso de enseñanza - aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Qualitas*, 23. Obtenido de <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/124>
- Polanco et al. (2022). Guía didáctica para la orientación, enseñanza y aprendizaje del subproyecto instrumentación y control de procesos. *Revencyt*, 225 - 235. Obtenido de <https://revista.grupociieg.org/wp-content/uploads/2022/11/Ed.58-225-235-Vivas-Argelio.pdf>
- Roa, J. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 63-75. Obtenido de <https://camjol.info/index.php/FAREM/article/download/11608/13465/>
- Sayay, D. (2024). Implementación de una Guía Didáctica para mejora el proceso de Enseñanza y Aprendizaje. *Revista Veritas*.
- Vargas, B. B. (2023). El Constructivismo. *Con Ciencia*, 65. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/10453-Manuscrito-61057-1-10-20221215.pdf
- Villegas et al. (2023). Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma Inglés. *Uniandes Episteme*, 220-233. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-EstrategiaPedagogicaParaElUsoDeLaHerramientaEducap-9052914.pdf
- Weinstein, & Megan. (2022). *Estrategias de aprendizaje cognitivo*. Obtenido de Innovación pedagógica: <https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/6-estrategias-de-aprendizaje-cognitivo/estrategias-didacticas-activas/#1668462584344-66cd393f-e97f>
- Zambrano, J., & Yaguarema, M. (julio-diciembre de 2021). Estrategias de enseñanza efectivas para los tiempos de y pospandemia. *Revista Científica*, 10(2). Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/674-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2667-1-10-20210716.pdf