

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

ESCUELA DE FORMACION PROFESIONAL DE EDUCACION SECUNDARIA



TESIS

Uso de Educaplay en el manejo de capacidades en el área de educación para el trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa

Daniel Alcides Carrión Cerro de Pasco-2022

Para optar el título profesional de:

Licenciado en Educación

Con Mención: Tecnología Informática y Telecomunicaciones

Autores:

Bach. Kenjho Lee BLAS ESPINOZA

Bach. Liz Carolyn CASTRO CIRIACO

Asesor:

Mg. Abel ROBLES CARBAJAL

Cerro de Pasco – Perú – 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

ESCUELA DE FORMACION PROFESIONAL DE EDUCACION SECUNDARIA



TESIS

Uso de Educaplay en el manejo de capacidades en el área de educación para el trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa

Daniel Alcides Carrión Cerro de Pasco-2022

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Percy Néstor ZAVALA ROSALES
PRESIDENTE

Mg. Miguel Ángel VENTURA JANAMPA
MIEMBRO

Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 27-2024

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

BLAS ESPINOZA, Kenjho Lee y CASTRO CIRIACO, Liz Carolyn

Escuela de Formación Profesional

Educación Secundaria

Tipo de trabajo: Tesis

Título del trabajo

“Uso de Educaplay en el manejo de capacidades en el área de Educación para el trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión Cerro de Pasco-2022”

Asesor:

ROBLES CARBAJAL, Abel

Índice de Similitud: **27%**

Calificativo

APROBADO

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin similarity.

Cerro de Pasco, 28 de enero del 2024

Director (e) Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la
Educación

DEDICATORIA

A **Dios**, por donarme la energía y ganas de avanzar adelante, a **mis modelos Fidel y Demetria** por motivarme y apoyarme constantemente, y a **mis hijos Keilet, Jherly y Jheidan** quienes son mi motivo para seguir adelante, a **mi esposo Jerson** por estar siempre conmigo.

Liz CASTRO CIRIACO

Con la centralidad de mi vida y compromiso a **Dios** por haberme otorgado una familia maravillosa.

A **mis paradigmas Alfredo y Sonia** y **mis prospectos Piero, Danna** por creer en mi capacidad, y siempre estar brindándome su comprensión y cariño en cada momento.

Kenjho BLAS ESPINOZA

AGRADECIMIENTO

A Dios, fuente de sabiduría y fortaleza, por brindarnos la inspiración y el valor necesarios para completar este trabajo de investigación.

A nuestros padres, por su amor incondicional, su apoyo constante y sus sacrificios, que han sido fundamentales en nuestro desarrollo personal y académico. Gracias por ser nuestro ejemplo y nuestra motivación diaria.

A nuestros docentes, por sus orientaciones, guía, paciencia y dedicación. El compromiso de cada uno de ellos con la educación ha sido una luz en nuestro camino y un modelo a seguir.

A nuestros compañeros de clase, por su camaradería y colaboración. Cada uno de ustedes ha contribuido de manera especial a este logro compartido.

Finalmente, a los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión Cerro de Pasco, cuya curiosidad y entusiasmo han sido la inspiración de este estudio. Este trabajo está dedicado a ustedes, con la esperanza de que el uso de Educaplay contribuya significativamente a su aprendizaje y desarrollo en el área de Educación para el trabajo.

Con gratitud y esperanza,

Los autores

RESUMEN

Los cambios acelerados de la tecnología en la actualidad implican un replanteamiento del enfoque de la educación, y con ello la necesidad de repensar el proceso de aprendizaje con un cambio en la estructura mental de los actores principales. Este estudio describe los aspectos positivos y negativos de la introducción de las plataformas virtuales como herramienta didáctica en el proceso educativo. Se trata de un estudio cualitativo y descriptivo basado en una revisión bibliográfica de artículos científicos sobre investigaciones realizadas en países de América Latina. Se destaca que la plataforma virtual es un recurso didáctico eficaz en el campo de la educación que promueve el trabajo autónomo, la innovación, la motivación y la comunicación con el docente; sin embargo, existen dificultades para implementarlo, tales como conectividad a Internet, costos, administración y recursos requeridos para este fin. Es necesario trabajar la cultura del docente y del estudiante para integrarse mejor a la era digital. Estos son los principales procesos y elementos que debe tener un entorno virtual de aprendizaje para seguir funcionando como un recurso valioso para docentes y estudiantes. Estos elementos incluyen la capacidad de convertirse en un recurso dinámico, pudiendo aumentar los niveles cognitivos de los estudiantes a través del uso de diversas aplicaciones, así como fomentar el pensamiento crítico y el capital de conocimiento.

Palabras clave: Plataforma virtual, enseñanza, , transferencia, conocimiento.

ABSTRACT

The accelerated changes in technology today imply a rethinking of the approach to education, and with it the need to rethink the learning process with a change in the mental structure of the main actors. This study describes the positive and negative aspects of the introduction of virtual platforms as a didactic tool in the educational process. This is a qualitative and descriptive study based on a bibliographic review of scientific articles on research carried out in Latin American countries and Spain. It is highlighted that the virtual platform is an effective didactic resource in the field of education that promotes autonomous work, innovation, motivation and communication with the teacher; however, there are difficulties to implement it, such as Internet connectivity, costs, administration and resources required for this purpose. It is necessary to work on the culture of the teacher and the student to better integrate into the digital age. These are the main processes and elements that a virtual learning environment must have to continue functioning as a valuable resource for teachers and students. These elements include the ability to become a dynamic resource, being able to increase students' cognitive levels through the use of various applications, as well as foster critical thinking and knowledge capital.

Keywords: Virtual platform, teaching, transfer, knowledge.

INTRODUCCION

Las plataformas virtuales han cobrado más auge desde la aparición de la pandemia, esto hizo que muchas instituciones educativas, empresas privadas y la sociedad en general cambiaron su modo de ver el mundo, un mundo más digitalizado, las tecnologías de información y comunicación entraron a tallar más fuerte en las instituciones educativas, esto hizo que se empezara con los teléfonos celulares y como aplicarlos, como llevarlos al modelo educativo, y era por primera vez que se masificaba este modelo de hacer clase a distancia utilizando una serie de herramientas disponibles en la internet, como son las herramientas digitales de toda índole y todo nivel, es ahí que nosotros para nuestra investigación utilizamos el educaplay como herramienta en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje de nuestros alumnos, mejorando de esta manera su proceso de enseñanza aprendizaje, mejorando sus capacidades en la producciones de materiales educativos por parte de los alumnos.

INDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCION	
INDICE	

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	2
1.3. Formulación del problema	3
1.3.1. Problema general	3
1.3.2. Problemas especificos	3
1.4. Formulación de objetivos.....	3
1.4.1. Objetivo general	3
1.4.2. Objetivos especificos.....	3
1.5. Justificación de la investigación	4
1.6. Limitaciones de la investigación.....	4

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudio.....	6
2.2. Bases teóricas – científicas	7
2.3. Definición de términos básicos	17
2.4. Formulación de hipótesis	17
2.4.1. Hipótesis general	17
2.4.2. Hipótesis especificas	17

2.5. Identificación de variables	18
2.6. Definición operacional de variables e indicadores.	18

CAPITULO III

METODOLOGIA Y TECNICAS DE INVESTIGACION

3.1. Tipo de investigación	19
3.2. Nivel de investigación.....	19
3.3. Métodos de investigación.....	19
3.4. Diseño de investigación	20
3.5. Población y muestra	20
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	20
3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación	21
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	22
3.9. Tratamiento estadístico	22
3.10. Orientación ética, filosófica y epistémica.	22

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. Descripción del trabajo de campo	23
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados	23
4.3. Prueba de hipótesis.....	33
4.4. Discusión de resultados.....	33

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANEXOS

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 ¿Fue sencillo utilizar Educaplay en tus clases?.....	24
Tabla 2 ¿Se te hace sencillo el manejo de las capacidades en el manejo de Educaplay?	25
Tabla 3 ¿Se puede aprender inglés con Educaplay?.....	26
Tabla 4 ¿Manejas los niveles de complejidad en el diseño de actividades en Educaplay?	27
Tabla 5 ¿Se te hace fácil recordar lo que aprendiste en Educaplay?.....	28
Tabla 6 ¿Al hacer uso de las actividades de educaplay , se solucionan las dudas que tienes sobre el tema de clase?.....	29
Tabla 7 ¿El utilizar Educaplay mejora tus aprendizajes?	30
Tabla 8 ¿Las herramientas de Autoplay son fáciles de utilizar?	31
Tabla 9 ¿Se te hace fácil navegar en las diferentes actividades que nos da Educaplay?	32

INDICE DE FIGURAS

Gráfico 1 ¿Fue sencillo utilizar Educaplay en tus clases?.....	24
Gráfico 2 ¿Se te hace sencillo el manejo de las capacidades en el manejo de Educaplay?	25
Gráfico 3 ¿Se puede aprender inglés con Educaplay?.....	26
Gráfico 4 ¿Manejas los niveles de complejidad en el diseño de actividades en Educaplay?	27
Gráfico 5 ¿Se te hace fácil recordar lo que aprendiste en Educaplay?.....	28
Gráfico 6 ¿Al hacer uso de las actividades de educaplay , se solucionan las dudas que tienes sobre el tema de clase?.....	29
Gráfico 7 ¿El utilizar Educaplay mejora tus aprendizajes?.....	30
Gráfico 8 ¿Las herramientas de Autoplay son fáciles de utilizar?	31
Gráfico 9 ¿Se te hace fácil navegar en las diferentes actividades que nos da Educaplay?	32

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Identificación y determinación del problema

En términos generales Hablando, la educación es un proceso que favorece la adquisición de conocimientos o habilidades. recientemente ha comenzado a cambiar como resultado de la variedad de canales de conocimiento que han surgido y siguen surgiendo, complementando así el papel del profesor en el aula muchas veces ¿Cuántas tener has visitado YouTube para aprender algo que no sabías? ¿Visitaste YouTube para aprender algo que no sabías? Tal vez tomó un curso en línea para aprender algo nuevo, o tal vez buscó una guía para ayudarlo a resolver algo. curso en línea para aprender algo nuevo, o tal vez buscó una guía para ayudar averiguar algo El método de aprendizaje ya no es no restringido limita a un salón de clases o la lectura de un libro. a un salón de clases o leyendo libro. La transformación digital actual en la educación trae una forma más interactiva y dinámica de aprender. La transformación en la educación trae una forma más interactiva y dinámica de aprender. Por ello razón, se hace necesario el uso de nuevos recursos tecnológicos nuevos recursos tecnológicos para acompañar esta

evolución y evitar quedar obsoletos. acompañar esta evolución y evitar quedar obsoletos.

El objetivo de la educación va más allá de fomentar la adquisición de conocimientos e incluye el desarrollo de las habilidades necesarias para el buen desempeño profesional.

El proceso educativo incluye adaptar lo aprendido a una nueva realidad donde la tecnología y la innovación cobran protagonismo.

Todos los niveles de enseñanza pueden beneficiarse de la tecnología para mejorar el proceso de aprendizaje. Solo es necesario encontrar los recursos más adecuados y benéficos para cada una de las etapas.

Y es por ello que nosotros estamos utilizando esta herramienta tecnológica que va a ayudar a los estudiantes en el desarrollo de sus capacidades en el área de Educación para el Trabajo en el desarrollo de sus cursos o investigaciones que pueda realizar.

Con todos estos cambios, la transformación digital en la educación no es solo una opción, es también una necesidad.

La época en la que vivimos exige una diversificación de la forma tradicional de educar y esto se manifiesta con el surgimiento de cursos a distancia, aplicaciones móviles de enseñanza, realidad virtual y aumentada dentro del aula.

1.2. Delimitación de la investigación

Nuestra investigación lo vamos a desarrollar en el departamento de Pasco, en el distrito de. Chaupimarca, la institución educativa Daniel Alcides Carrión, está ubicada en la Avenida Circunvalación Tupac Amaru, esta institución educativa tiene las tres modalidades de estudio, inicial, primaria y secundaria.

Vamos a trabajar con los estudiantes del cuarto grado de secundaria,

porque nos apreció el más apropiado porque ya conocen las diferentes herramientas tecnológicas como apoyo en su proceso de aprendizaje.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Influencia del uso de Educaplay en el desarrollo de las capacidades en el área de educación para el trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022?

1.3.2. Problemas específicos

¿Cómo influye el uso de educaplay en el desarrollo de las capacidades de resolver problemas, en el área de Educación para el Trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022?

¿Cómo influye el uso de educaplay en el desarrollo de las capacidades de ser creativa y positiva, en el área de Educación para el Trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia del uso de Educaplay en el desarrollo de las capacidades en el área de educación para el trabajo para el Trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022.

1.4.2. Objetivos específicos

- a) Determinar la influencia de Educaplay en el desarrollo de la capacidad de resolver problemas en el área de educación para el trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022.

- b) Determinar la influencia de Educaplay en el desarrollo de la capacidad de ser creativa y positiva en el área de educación para el trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022.

1.5. Justificación de la investigación

Los Recursos Educativos Digitales son de gran utilidad en la educación, el uso de estas herramientas y recursos tecnológicos es necesario porque su función es relevante en la enseñanza de los estudiantes, y que los docentes los utilicen precisamente en busca de incrementar sus actividades y la efectividad del aprendizaje. el docente hoy en día ha evolucionado y hoy es más que un manual, es un facilitador en la misión del aprendizaje utilizando todos los recursos disponibles en las redes y otros recursos que se pueden desarrollar, desarrollando así estudiantes con mayores competencias y habilidades.

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.” (p.65)

1.6. Limitaciones de la investigación

Una de las limitaciones que se nos presento es el especialistas en el tema, que tengan un conocimiento profundo del uso de las tecnologías en el desarrollo educativo, no se tiene información en nuestra región acerca de la aplicación de Educaplay, es por ello que tenemos que partir de cero, para la toma de datos

también se complica la cosa porque el tiempo que se nos da es muy limitado en cuanto a horas y días de trabajo, en cuanto a la bibliografía se carece de información sobre estos y otros temas relacionados con la tecnología dentro de la educación y por otro lado otros libros están en otros idiomas, generalmente en inglés y que ello dificulta mucho el desarrollo de la tesis, siendo una gran limitante.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudio

Vivar (2013) en su tesis intitulado “Motivación para estudiar y su relación con el rendimiento académico en inglés en estudiantes de primer año de secundaria”, en la que su principal objetivo fue comprender la relación entre la motivación para estudiar y el rendimiento académico en los campos de inglés de estudiantes del primer año de educación secundaria de la institución educativa “Fe y Alegría N° 49”-Piura, 2012. Determinar que existe una relación positiva directa entre ambas variables, de manera que la motivación por aprender influye en el rendimiento académico. El estudio también encontró que la mayoría de los estudiantes no tenían un nivel óptimo de motivación académica para aprender la materia de inglés, siendo la mayoría de ellos unánimes en sus respuestas de ponerse nerviosos al participar y quejarse del fracaso antes de clase pueden tener preocupaciones por no querer a participar, incluido el miedo a cometer errores.

según Soley Gabriela Rosero Carrillo (2021) resume “*El uso de la plataforma Educaplay para la impartición de las clases en línea de Educación Inicial en la*

Unidad Educativa Francisco Flor en época de pandemia” el mismo que tiene como objetivo el analizar el uso de la plataforma Educaplay para la impartición de las clases en línea de Educación Inicial, de esa manera establecer sus ventajas y desventajas en la educación y bosquejar una guía práctica de uso. Su metodología cuenta con un enfoque cualitativo para la cual se establecieron dos técnicas con su respectivo instrumento,” (p. IX).

Elizabeth Lizbel Jurado Enríquez (2022) resume lo siguiente “En su tesis intitulado Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior, 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.” (p.1)

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Competencias que se aplican en el área de educación para el trabajo

Dentro de la metodología y en ello el marco teórico del área de educación para el trabajo, nos dicen que corresponde al enfoque del emprendedor, y dentro de ello la educación financiera, la educación social, implicando que la educación para un mejor empleo en la vida y en la práctica.

Dentro de esta definición se consideran a nuestros estudiantes como un agente social, económico, con la capacidad de poder crear, gestionando de esta manera impactos positivos dentro de la sociedad a través de los proyectos de emprendimiento que están en capacidad de desarrollar en su entorno.

La competencia que se desarrolló dentro del área de educación para el trabajo es: *GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONOMICO*

SOCIAL. Entonces podríamos decir que una pedagogía emprendedora, vendría a ser el enfoque eje para poder desarrollar la competencia de Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico Social. Según **Dolabela (2010)**, conceptualiza que, *“La Pedagogía Emprendedora es una estrategia didáctica que busca estimular y preparar al estudiante para soñar su futuro, accionar un proyecto de vida y brindarle el soporte, oportunidades y herramientas para alcanzar sus propósitos y sueños.”*

Entonces todo proyecto que realiza el estudiante, se crea desde sus intereses propios de acuerdo a sus talentos y a su vocación, siendo esto un proceso de exploración y construcción.

Es aquí que el profesorado tiene una gran labor y crucial, y que es el de promover el conocimiento en cada uno de los estudiantes, esto hace que el estudiante conozca sus debilidades y fortalezas, y ello hará que se conecte sus talentos para un propósito definido, y que todo esto será la base de su proyecto de vida

(Velásquez, 2007). conceptualiza de la siguiente manera *“La educación para el trabajo promueve en la persona el conocimiento de los valores, favorece una relación madura y cooperativa con sus semejantes, lo capacita en el dominio de un oficio socialmente útil, forma un espíritu de colaboración, solidaridad y camaradería, opuesto a cualquier tipo de fantasías y egoísmos individualistas. Forma una personalidad disciplinada con dominio de la voluntad y con miras a los intereses de la colectividad, un modo de actuar que impide la sumisión y la explotación del hombre por el hombre “ (p.67)*

Huanacuni (2010), nos manifiesta que, *“La concepción de desarrollo humano pertenece a una ideología dominante, porque todos quieren vivir mejor y*

disfrutar de una mejor calidad de vida, pero no todos tienen acceso. En aquella concepción, el desarrollo humano está asociado a la calidad de vida y al Producto Interno Bruto (PIB). Para los pueblos indígenas originarios, la vida no se mide únicamente en función de la economía, “nosotros vemos la esencia misma de la vida” expresa el autor y manifiesta explícita e implícitamente una concepción integral” (37).

Y cuál es la propuesta del ¿Por qué jornada escolar completa?, entonces podemos definir de la siguiente manera, que su finalidad es el de poder aumentar las oportunidades profesionales a través del desarrollo de las competencias que refuercen y certifiquen su empleabilidad en su entorno social en donde se desenvolverán los estudiantes.

2.2.2. Los aprendizajes basados en proyectos

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS
El problema que se les presenta no es excesivamente complejo, por lo que no existen explicaciones previas de conceptos o teoría. Lo aprendido es aprendido íntegramente por el proceso de resolución del problema	El problema (proyecto), que se les presenta es complejo, por lo que para su resolución es necesario disponer de algunos conceptos previos, que se explican antes de iniciar el proyecto, por lo que adquieren conocimientos antes y durante la elaboración del proyecto
Pone el énfasis en el proceso mediante el cual se resuelve el problema.	Pone el énfasis en el producto, en el trabajo que realizan
El aprendizaje está basado en la búsqueda de los conocimientos necesarios para resolver el problema.	El aprendizaje está basado en la búsqueda de conocimientos y en la puesta en práctica de los conocimientos ya obtenidos antes del comienzo del proyecto.

Para una implementación apropiada del aprendizaje basado en proyectos, lo que debemos de considerar en primera instancia es el cambio de mentalidad de todo los alumnos de clase y también el profesor, esto hará que haya cambios muy profundos de tal forma que se consiga un ambiente que ayude a trabajar en un

aprendizaje basado en proyectos, estos cambios que deberían de haber son :

❖ CAMBIO DEL INDIVIDUALISMO A LA COOPERACIÓN:

Se fomenta las relaciones entre los alumnos. El sistema de evaluación ya no se basa en los individualismos sino que fomenta la cooperación puesto que los alumnos serán evaluados de una manera conjunta. Se fomenta la ayuda entre ellos y conceptos como la equidad, la justicia y la democracia que irán aprendiendo según vayan desarrollando el proyecto.

❖ CAMBIAR DEL INDIVIDUALISMO A LO COOPERATIVO:

lo primero que debemos de tener en cuenta es el de fomentar mas las relaciones entre todos los alumnos, las evaluaciones ya dejarían de ser individuales sino orientarlos más a la cooperación entre ellos porque la resolución de los problemas presentados será desarrollada en grupo, dentro de ello los alumnos fomentaran la equidad, el liderazgo, el apoyo entre ellos y que esto se ira reforzando según se avance con el modelo.

❖ CAMBIAR DE LO DESMOTIVADO QUE ESTÁN A TENER MAYOR INTERÉS:

Realizar este cambio los docentes fundamentalmente en que tipo de proyectos despertarían el interés entre los alumnos y así empezar a motivarlos para por interesarse en el desarrollo de ese proyecto, cuando el alumno esta motivado va a a tener mayor interés en investigar y tratar de resolver dicho planteamiento, mientras mas se involucren los estudiantes el proceso de desarrollo de los proyectos, van a poder retener más información porque esto los ayudara no solamente en su vida académica sino socialmente dentro de su entorno. Y esto hará que asuma mayor responsabilidad en su proceso de aprendizaje.

❖ CAMBIAR DE LA INSTRUCCIÓN A QUE HACER A LA CONSTRUCCIÓN DE COMO DESARROLLAR:

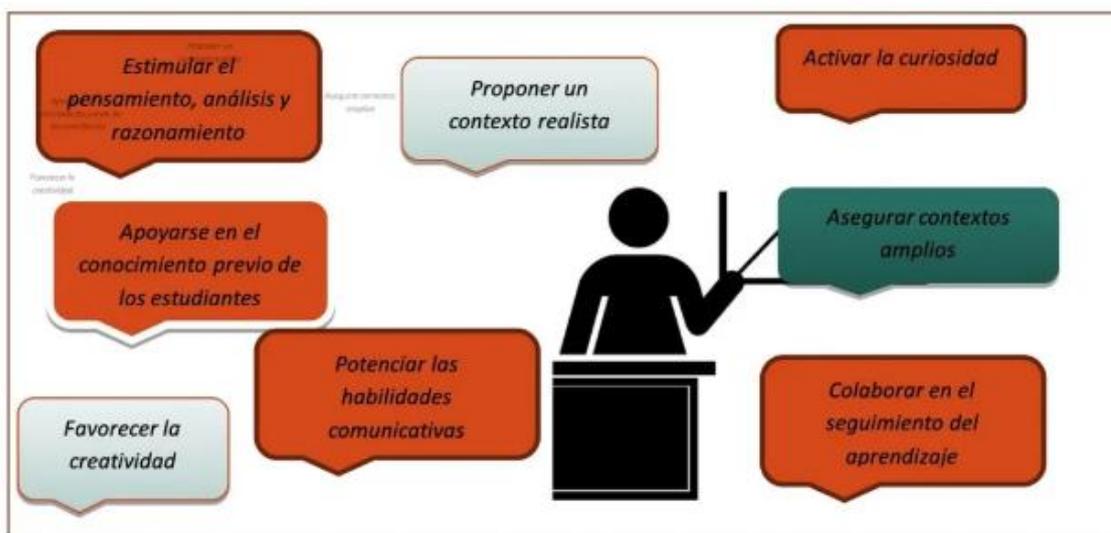
dentro del proceso de aprendizaje y más aún apoyado en el constructivismo que involucra el proceso de experimentar seguido de la resolución de problemas teniendo en cuenta que los errores son parte dl aprendizaje y que también lo podemos considerar como la base de un mejor aprendizaje

❖ CAMBIAR DE LO OBEDIENTE QUE SOMOS A LA AUTONOMIA:

la autonomía se basa en el aprendizaje constructivista, en esto el papel que juega el docentes o los docentes va a cambiar radicalmente, porque en este proceso el alumno no está en una tención continua que da el profesor, sino que en el aula se da libertad a los estudiantes pero una libertad con responsabilidad, porque son ellos los que controlan sus tiempos, la asignación de roles dentro del grupo, y así mismo cuando sea necesario el apoyo del docente.

Técnica / Característica	Aprendizaje Basado en Proyectos	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en Retos
Aprendizaje	Los estudiantes construyen su conocimiento a través de una tarea específica (Swiden, 2013). Los conocimientos adquiridos se aplican para llevar a cabo el proyecto asignado.	Los estudiantes adquieren nueva información a través del aprendizaje autodirigido en problemas diseñados (Boud, 1985, en Savin-Baden y Howell Major, 2004). Los conocimientos adquiridos se aplican para resolver el problema planteado.	Los estudiantes trabajan con maestros y expertos en sus comunidades, en problemáticas reales, para desarrollar un conocimiento más profundo de los temas que están estudiando. Es el propio reto lo que detona la obtención de nuevo conocimiento y los recursos o herramientas necesarios.
Enfoque	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y predefinida, para la cual se demanda una solución (Vicerrectoría de Normatividad Académica y Asuntos Estudiantiles, 2014).	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y normalmente ficticia, para la cual no se requiere una solución real (Larmer, 2015).	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y abierta, para la cual se demanda una solución real.
Producto	Se requiere que los estudiantes generen un producto, presentación, o ejecución de la solución (Larmer, 2015).	Se enfoca más en los procesos de aprendizaje que en los productos de las soluciones (Vicerrectoría de Normatividad Académica y Asuntos Estudiantiles, 2014).	Se requiere que estudiantes creen una solución que resulte en una acción concreta.
Proceso	Los estudiantes trabajan con el proyecto asignado de manera que su abordaje genere productos para su aprendizaje (Moursund, 1999).	Los estudiantes trabajan con el problema de manera que se ponga a prueba su capacidad de razonary aplicar su conocimiento para ser evaluado de acuerdo a su nivel de aprendizaje (Barrows y Tamblin, 1980).	Los estudiantes analizan, diseñan, desarrollan y ejecutan la mejor solución para abordar el reto en una manera que ellos y otras personas pueden verlo y medirlo.
Rol del profesor	Facilitador y administrador de proyectos (Jackson, 2012).	Facilitador, guía, tutor o consultor profesional (Barrows, 2001 citado en Ribeiro y Mizukami, 2005).	Coach, co-investigador y diseñador (Baloian, Hoeksema, Hoppe y Millrad, 2006).

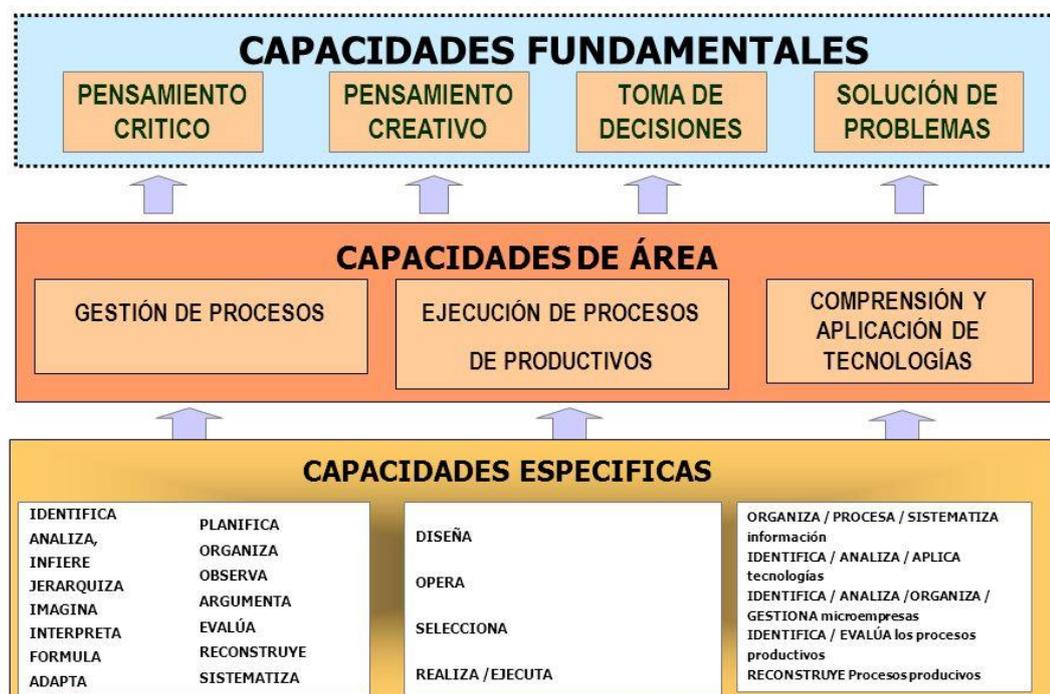
Cuadro comparativo de los distintos tipos de aprendizaje



Cuadro de incremento de la calidad educativa basada en proyectos

2.2.3. Capacidades en el área de educación para el trabajo.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO



Las capacidades están consideradas como los recursos para que un estudiante pueda actuar de una manera competente, ¿y que son estos recursos?, estos recursos son los conocimientos, las habilidades y las actitudes que nuestros

estudiantes deben conocer para poder utilizarlos en poder afrontar situaciones determinadas por el momento. Entonces podemos decir que estas capacidades son operaciones menores que son partes de las competencias que estas vendrían a ser operaciones aún más complejas.

Las instituciones educativas trabajan con conocimientos construidos y que su vez son validados por la sociedad en general, así mismo los estudiantes construyen conocimientos durante su permanencia en las aulas, por ello se considera que el aprendizaje es un proceso vivo, y que esta muy alejado de la repetición y el memorismo de todos los conocimientos que ya están establecidos.

2.2.4. Que son los aprendizajes dentro del aula

Laura Estela Fischer de la Vega y Jorge Espejo Callado I(2017), Definición propuesto de la siguiente manera

“El aprendizaje se da a través de la memoria, hasta que es considerado un comportamiento aprendido; es decir, si se recibe un estímulo X y éste obtiene siempre la misma reacción, en ese momento podemos decir que existe aprendizaje” (p. 75).

José Ignacio Alonso García (2015), define que, *“El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja una adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia, y que puede incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica” (p. 118).*

Podemos definir finalmente que el aprendizaje implica fundamentalmente un cambio en nuestro comportamiento, pero que sucede si nuestro comportamiento no es modificado, entonces podríamos decir que no estamos realmente aprendiendo.

Por ejemplo, cuando yo memorizo una determinada información, esto en

realidad no dice que estemos aprendiendo, pero si somos capaces de poder aplicar esta información memorizada, entonces ya habremos aprendido algo nuevo.

2.2.5. Que es Educaplay

es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizada por resultados atractivos y profesionales. Ofrece a los docentes diferentes formas de instalar su propio espacio educativo en línea en la plataforma, donde pueden llevar la enseñanza a otro nivel de participación.

Miranda, Guerra, Fabbri & López, citado en Silva, (2017), Conceptualiza de la siguiente manera: *“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”* (p. 69).

Navarro citado en Benavides, Vilacís y Ramos, (2017), manifiesta que: *“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.”* (p.89).

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*

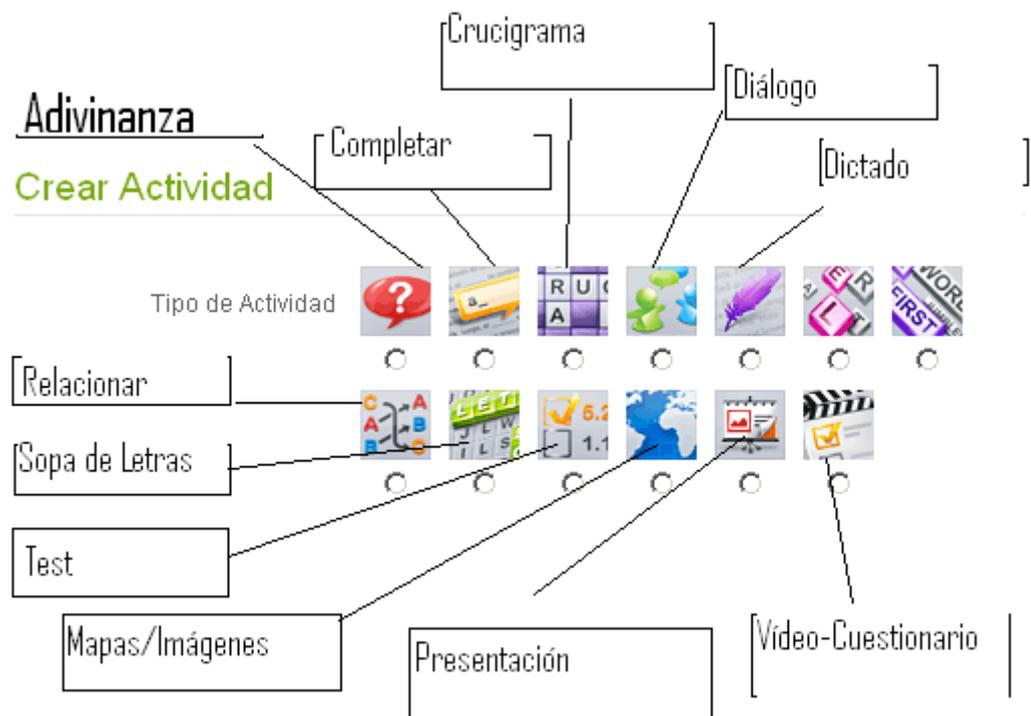
letras, etc. Docentes y estudiantes pueden crear sus propias actividades con solo crear una cuenta en la plataforma de forma gratuita. Una ventaja de este servicio frente a otros es que permite descargar la actividad en formato flash para poder desarrollarla sin conexión a internet, es decir, de modalidad asincrónica” (p. 34).

Cerda (2014), 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).

Correa (2013): nos dice que: “ *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).

2.2.6. Que hace educaplay

Aquí mostramos un mapa de las actividades que se puede desarrollar con Educaplay en el aula.



Contribución a la comunidad educativa; es una plataforma en línea que se lanzó en enero de 2010 y permite la creación de actividades educativas multimedia. sitio web colaborativo que permitirá la creación y el intercambio de recursos TAC (técnicas para el aprendizaje y el conocimiento) solo para uso no comercial. EDUCAPLAY está destinado a la comunidad de instructores (educadores o creadores de contenido) de que hablan español e inglés y que quieren acceder a recursos multimedia para usar en su enseñanza o creación de contenido, recursos, así como _para utilizar en su enseñanza o creación de contenido, así como a cualquier persona que desee aprender en línea en cualquier tema. Cualquiera que quiera aprender en línea cualquier tema Los desarrolladores de adrformacion.com, ADR soluciones formación, ADR y las soluciones de eLearning confirman que el objetivo principal de su creación fue posibilitar el conocimiento y uso de herramientas tecnológicas e informáticas. que el objetivo principal de su creación era permitir el conocimiento y el uso de herramientas tecnológicas y de información.

2.3. Definición de términos básicos

- ❖ **Navegador de internet:** Explorer, Firefox, Opera, Chrome
- ❖ **Educación en línea:** aprendizaje basado en el uso de plataformas educativas que cada uno vea por conveniente utilizarlo o según sus requerimientos de la institución educativa.
- ❖ **La transferencia:** es el de aprender algo para luego podamos aplicarlo en algo diferente dentro de nuestro centro educativo o nuestra sociedad.
- ❖ **PACIE:** como metodología: produce motivación en los alumnos al momento de utilizar las tecnologías de información y comunicación.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El uso de Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades en el área de educación para el trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022.

2.4.2. Hipótesis específicas

- ❖ El uso de Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades de ser creativa y positiva, en el área de Educación para el Trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022.
- ❖ El uso de Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades de resolución de problemas, en el área de Educación para el Trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022.

2.5. Identificación de variables

Hipótesis General	Variables
El uso de Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades en el área de educación para el trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022.	Variable Independiente Educaplay Variable Dependiente Capacidades en educación para el trabajo

2.6. Definición operacional de variables e indicadores.

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	INDICADORES
Variable Independiente Educaplay	plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia,	actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.	<ul style="list-style-type: none"> • Describe el uso de software. • desarrolla aplicaciones educativas • es cooperativo y empático con sus colegas. • Aplica su juicio crítico respecto a lo leído.
Variable Dependiente Capacidades en educación para el trabajo	Es cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizand con eficiencia y eficacia los recursos, tareas, y técnicas necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas en atención de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico o social	Las capacidades describen resultados de aprendizaje a alcanzar por el estudiante en el proceso formativo, expresan aprendizajes declarativos como procedimentales, por ejemplo identificar, analizar, ejecutar, elaborar, controlar, valorar, entre otras.	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relación entre el aprendizaje y el uso de desarrollo de afiches educativos • Diseño de folletos, afiches y un sin número de afiches educativos en grupo y en clase • Toma iniciativa en el desarrollo de nuevos métodos

CAPITULO III

METODOLOGIA Y TECNICAS DE INVESTIGACION

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación que aplicamos a nuestra tesis es básico, para Zorrilla, (1985) nos dice que: *“la investigación básica es un proceso por el cual se busca el progreso científico acrecentando el conocimiento teórico y no dando demasiada importancia a sus aplicaciones prácticas, se intenta profundizar el saber y conocimiento de la realidad.”*(p.89).

Para Dalen(1984)conceptualizan: *“la investigación básica surge de la información que se acumula por medio de los sentidos, provocando un conocimiento de carácter natural que ayuda a la comprensión del entorno y en sí mismo”*(p. 98).

3.2. Nivel de investigación

El nivel que aplicaremos a nuestra investigación es el correlacional,

3.3. Métodos de investigación

El método de investigación, que desarrollamos es el descriptivo correlacional, según **Hernandez (1991)**, dice, *“los estudios descriptivos buscan*

especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis” (p.60).

Chavez(1994), expresa: *“este tipo de investigación tiene como propósito determinar el grado de relación entre las variables detectando hasta que punto la alteración de una depende de la otra”*(p.137).

3.4. Diseño de investigación

El diseño que aplicamos es el no experimental, según **Hernández, Fernández y baptista (2010)**, dice, *“la investigación no experimental, consiste en estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos”* (p.149)

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población de estudiantes con las que vamos a trabajar es del nivel secundario de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco 2022, siendo en promedio 250 alumnos del cuarto grado en todas sus secciones.

3.5.2. Muestra

La muestra con la que vamos a trabajar es la no probabilística intencional, que se consideró a 26 alumnos para nuestra investigación, **Tamayo (2001)** define, *“El principio de las partes o subconjuntos representan un todo y por lo tanto reflejan las características que definen la población de la cual fue extraída, lo cual indica que es representativa”* (p.13)

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnicas

Aplicamos la técnica de la observación, según **Hernández Sampieri**

(2006,), “Consiste en el registro sistemático, valido y confiable de comportamientos o conductas que se manifiestan” (p. 374).

3.6.2. Instrumentos

El instrumento que utilizamos en nuestra investigación fue el cuestionario con la escala de Likert, ya que el cuestionario es un documento que esta formado por un conjunto de preguntas que deben ser coherentes y a la vez organizadas, asimismo secuenciadas y estructuradas, y que esto debe de estar previamente planificada, con la finalidad de que sus respuestas nos ofrezcan toda la información que necesitamos en el desarrollo de nuestra investigación y que sean los mas claras y reales posible.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

Cuando hablamos de la selección y validación si mismo de la confiabilidad de los instrumentos es que nos estamos refiriendo a la manera en los instrumentos que usamos se ajustan a las necesidades del investigador en su investigación, así mismo Hernández Sampieri (2006,), “Consiste en el registro sistemático, valido y confiable de comportamientos o conductas que se manifiestan” (p. 374). Por lo tanto, vamos a trabajar con la escala de Likert, para la respectiva valoración, nosotros vamos a utilizar el modelo siguiente:

Ejemplo de la escala de Likert

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo <input type="radio"/>
---	--	--	-------------------------------------	--

Para nuestra investigación utilizaremos el modelo presentado arriba, la encuesta está constituido por preguntas cerradas, la encuesta será tomado de forma presencial en el aula en el cual previamente indicaremos a nuestros alumnos sujetos de investigación de como den de responder, siendo estos alumnos

del cuarto grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

La información recolectada de las encuestas, serán analizadas en el laboratorio, y que luego será organizada apropiadamente para una mejor interpretación de las mismas con los investigadores.

3.9. Tratamiento estadístico

Una de las características básicas en el tratamiento estadístico es primero, representar el entorno de los datos que vamos a empezar a analizar. Luego de ello analizaremos la relación de los datos con la población de estudio, luego crearemos un modelo de la relación de los datos y finalmente demostrar o refutar la validez de nuestra investigación en función a los datos obtenidos. Dentro de todo ello utilizaremos la media aritmética, la dispersión la desviación estándar la varianza y las medidas de tendencia central, y que seguido a ello aplicaremos de la prueba de correlación de Pearson para la prueba de hipótesis, para poder ver las relaciones que debe de haber entre las variables de investigación de nuestra tesis.

3.10. Orientación ética, filosófica y epistémica.

Una de las características por la que podemos identificar nuestra investigación es que aplicamos la ética en cuanto al manejo de los datos al momento de entregar los cuestionarios a los alumnos, y que en este caso ninguno de ellos fue manipulado para cambiar sus respuestas, porque queremos que los datos analizados sea lo suficientemente confiables para que otros colegas puedan seguir y profundizar esta investigación tomando como referencia la información que trabajamos.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. Descripción del trabajo de campo

El trabajo de campo lo realizamos en la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco, en el distrito de Chaupimarca, en el área de Educación para el Trabajo, es ahí en donde tomamos las encuestas con los instrumentos de investigación, así mismo durante nuestra investigación utilizamos como apoyo fuentes bibliográficas, y que con ella nos apoyamos en la construcción de las bases teóricas científicas.

Arias (2006) la investigación de campo *“Consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna”* (p. 31).

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

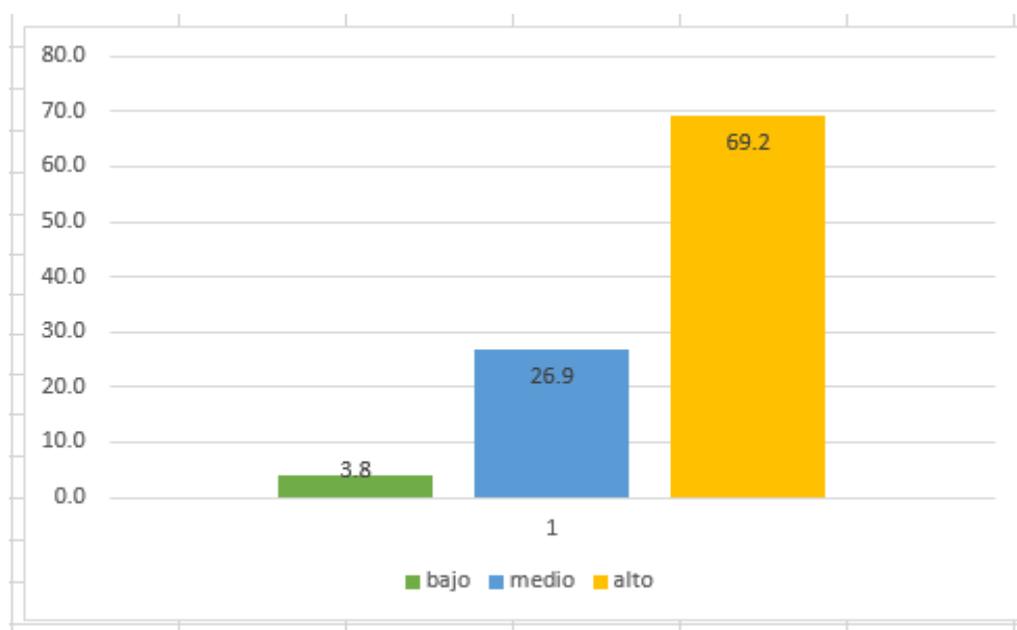
Presentamos a continuación las tablas respectivas con sus análisis y gráficos de la herramienta Educaplay y las capacidades en el área de educación para el trabajo, en los alumnos del cuarto grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco 2022.

Pregunta 1

Tabla 1 ¿Fue sencillo utilizar Educaplay en tus clases?

niveles	frecuencia	%	% valido	% acumulado
bajo	1	3.8	3.8	3.8
medio	7	26.9	26.9	30.8
alto	18	69.2	69.2	100.0
TOTAL	26	100.0	100.0	

Gráfico 1 ¿Fue sencillo utilizar Educaplay en tus clases?



Interpretación:

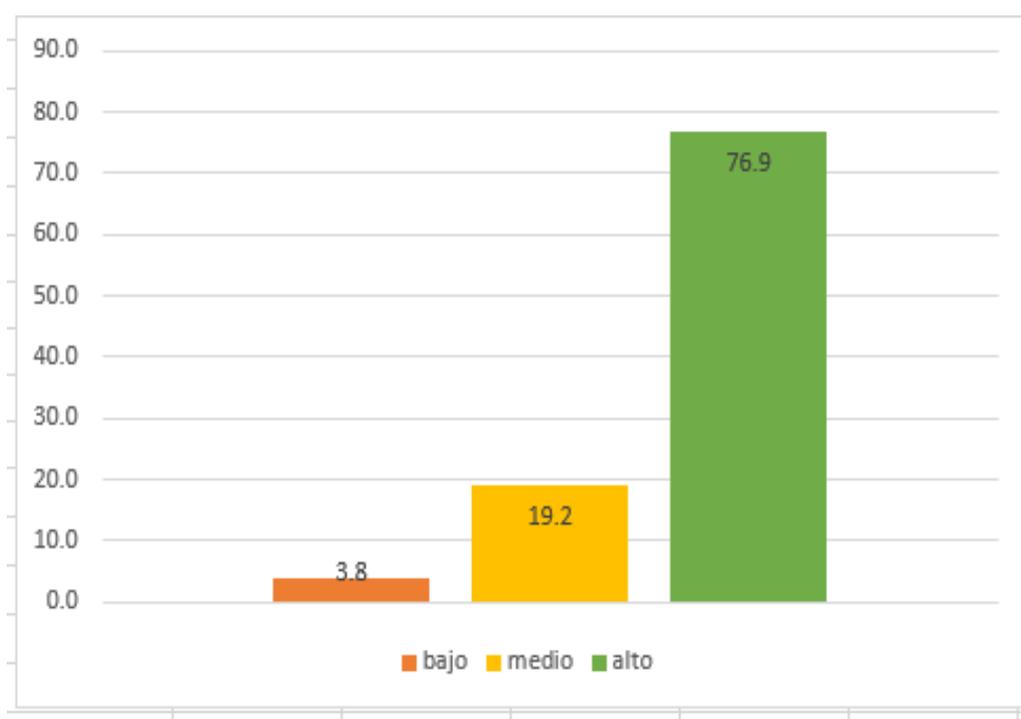
El 69,25 de nuestros estudiantes nos manifiesta que fue bastante fácil o sencillo utilizar Educaplay en sus clases o en el desarrollo de sus tareas, el 26,9% , nos manifiesta que tuvo algunas dificultades al momento de usar pero lo supero con las prácticas en casa, el 3,8% no se le hizo fácil por el problema que no asisten a clase con la frecuencia que se requiera y de allí que tenía un poco de dificultad para su utilización.

Pregunta 2

Tabla 2 ¿Se te hace sencillo el manejo de las capacidades en el manejo de Educaplay?

niveles	frecuencia	%	% valido	% acumulado
bajo	1	3.8	3.8	3.8
medio	5	19.2	19.2	23.1
alto	20	76.9	76.9	100.0
TOTAL	26	100.0	100.0	

Gráfico 2 ¿Se te hace sencillo el manejo de las capacidades en el manejo de Educaplay?



Interpretación:

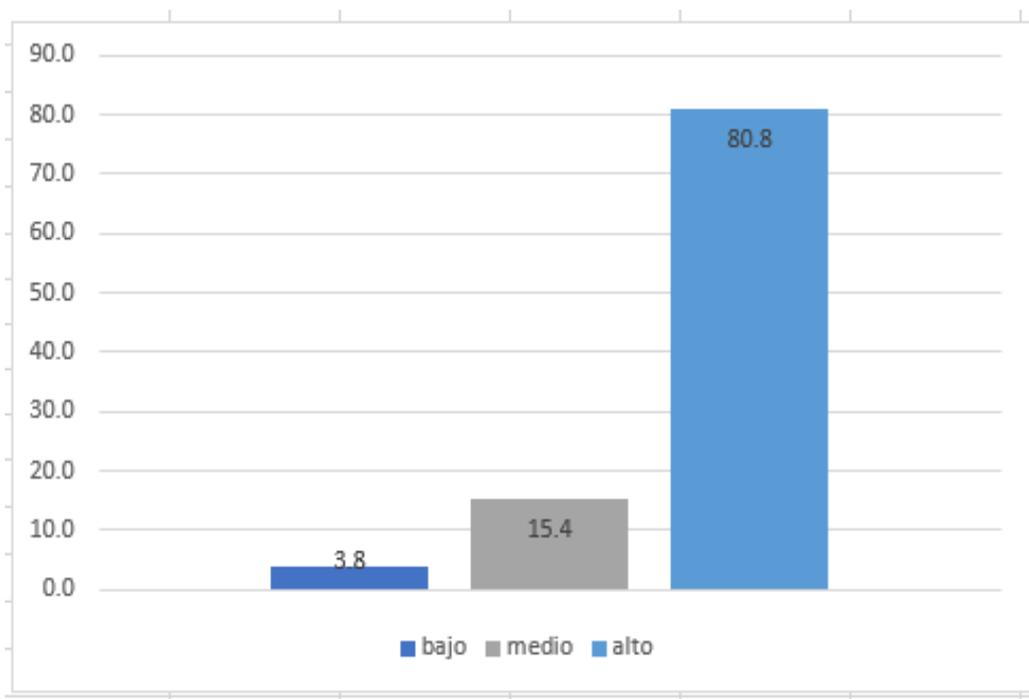
El 76,9% de nuestros alumnos nos dice que se le hace fácil el manejo de las capacidades de EPT en el manejo de Educaplay, el 19,2% manifiesta que, si le parece fácil, pero tiene ciertas dificultades al momento de usarlos, el 3,8% nos informa que le es indiferente el uso porque ellos solo responden para sus tareas.

Pregunta 3

Tabla 3 ¿Se puede aprender inglés con Educaplay?

niveles	frecuencia	%	% valido	% acumulado
bajo	1	3.8	3.8	3.8
medio	4	15.4	15.4	19.2
alto	21	80.8	80.8	100.0
TOTAL	26	100.0	100.0	

Gráfico 3 ¿Se puede aprender inglés con Educaplay?



Interpretación

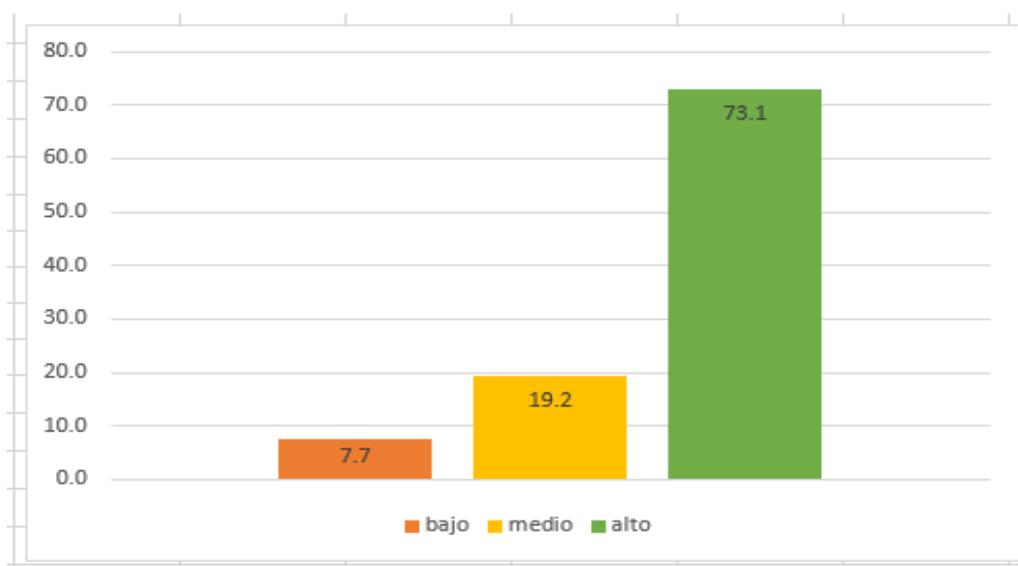
El 870.8% de los encuestados nos dice que si, se le hace fácil aprender el ingles por la interactividad que muestra y que uno puede interpretar fácilmente lo que se quiere hacer, el 15,4% también nos dice que si pero que se le hace muy difícil hacerlo pero que al final lo logra, el 3,8% no toma mucho interés en querer aprender solo desarrolla sus actividades por la exigencia del docente.

Pregunta 4

Tabla 4 ¿Manejas los niveles de complejidad en el diseño de actividades en Educaplay?

niveles	frecuencia	%	% valido	% acumulado
bajo	2	7.7	7.7	7.7
medio	5	19.2	19.2	26.9
alto	19	73.1	73.1	100.0
TOTAL	26	100.0	100.0	

Gráfico 4 ¿Manejas los niveles de complejidad en el diseño de actividades en Educaplay?



Interpretación:

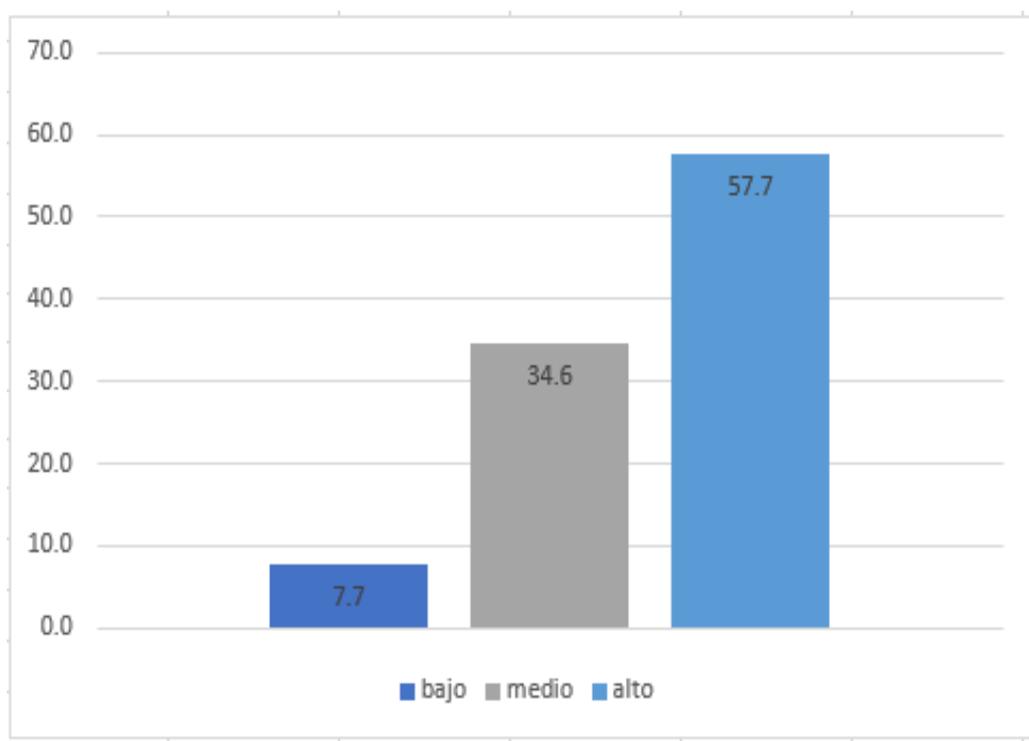
El 73,1% nos dice que si maneja sin dificultad los grados de complejidad al momento de realizar las diferentes actividades que le solicita el docente, el 19,2% tiene dificultad al momento de manejar los niveles de complejidad pero con la ayuda del docente logra comprender el desarrollo de las actividades y cumplir, el 7.7% tiene dificultades en los grados de complejidad necesita constantemente al docente o colegas para completar las actividades.

Pregunta 5

Tabla 5 ¿Se te hace fácil recordar lo que aprendiste en Educaplay?

niveles	frecuencia	%	% valido	% acumulado
bajo	2	7.7	7.7	7.7
medio	9	34.6	34.6	42.3
alto	15	57.7	57.7	100.0
TOTAL	26	100.0	100.0	

Gráfico 5 ¿Se te hace fácil recordar lo que aprendiste en Educaplay?



Interpretación:

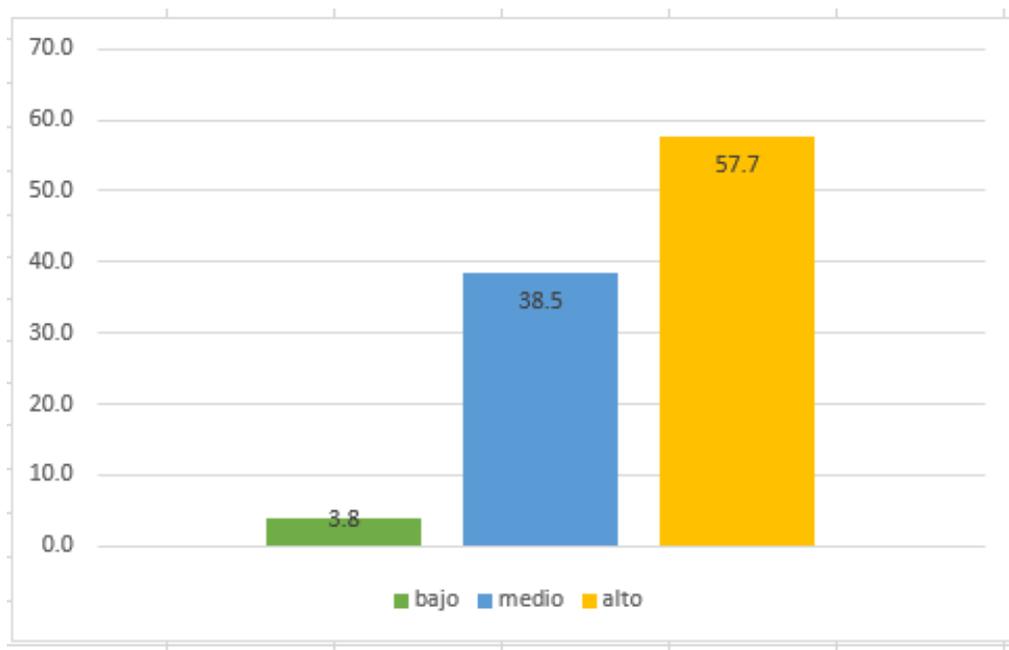
El 57,7% de los alumnos dice que si le hace fácil recordar lo que aprendió usando educaplay, el 34,6% necesita al docente para poder recordar algunos puntos del tema cuando uso educaplay, el 7,7% no recuerda casi nada y hay que explicarles nuevamente para así desarrollar las tareas.

Pregunta 6

Tabla 6 ¿Al hacer uso de las actividades de educaplay , se solucionan las dudas que tienes sobre el tema de clase?

niveles	frecuencia	%	% valido	% acumulado
bajo	1	3.8	3.8	3.8
medio	10	38.5	38.5	42.3
alto	15	57.7	57.7	100.0
TOTAL	26	100.0	100.0	

Gráfico 6 ¿Al hacer uso de las actividades de educaplay , se solucionan las dudas que tienes sobre el tema de clase?



Interpretación

El 57,75 de los alumnos despeja sus dudas cuando usa educaplay porque necesita de la parte teórica para el desarrollo de actividades, haciéndole más fácil su desarrollo, en cambio el 38,5% que no se despeja totalmente sus dudas y siempre consulta con el docente sobre algunos parámetros teóricos de la tarea para su desarrollo, el 3,8% no se despejaron sus dudas y necesitan de fuentes

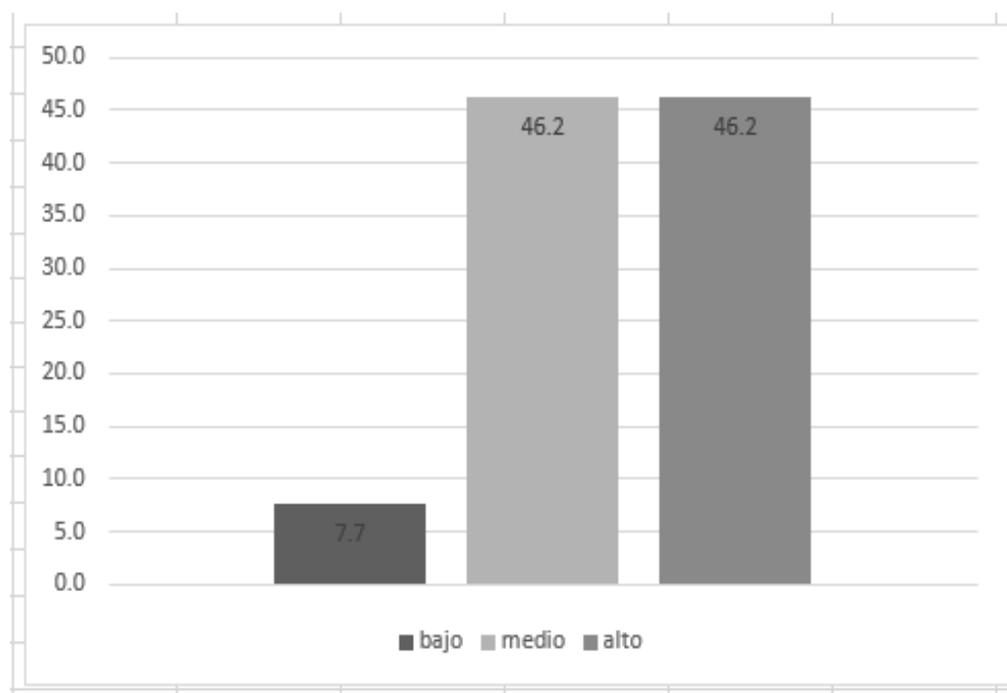
bibliográficas para su desarrollo.

Pregunta 7

Tabla 7 ¿El utilizar Educaplay mejora tus aprendizajes?

niveles	frecuencia	%	% valido	% acumulado
bajo	2	7.7	7.7	7.7
medio	12	46.2	46.2	53.8
alto	12	46.2	46.2	100.0
TOTAL	26	100.0	100.0	

Gráfico 7 ¿El utilizar Educaplay mejora tus aprendizajes?



Interpretación

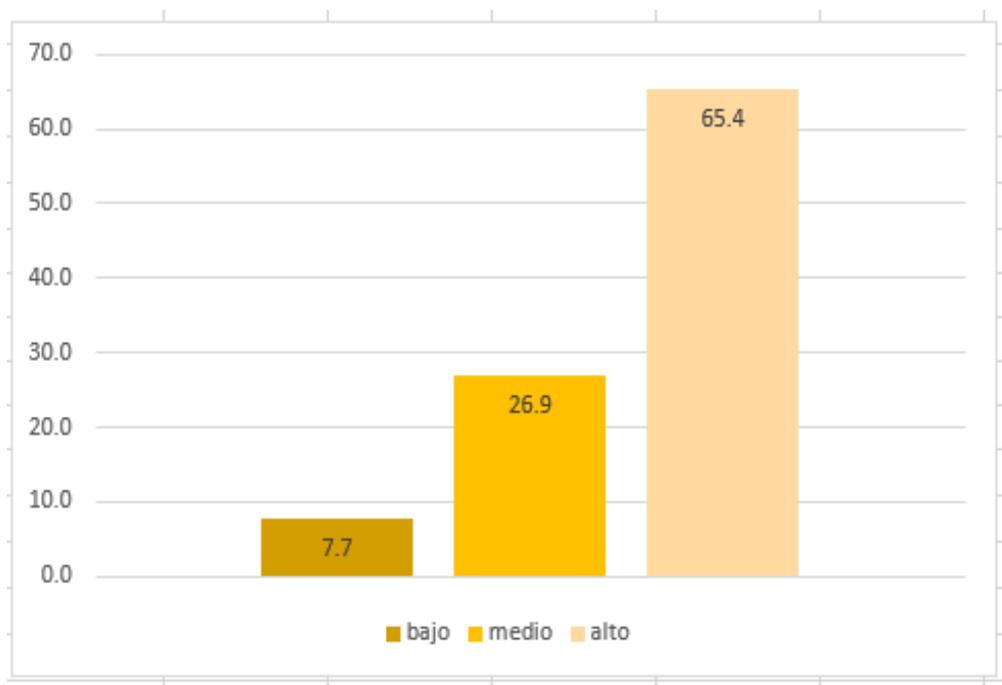
El 46.2% mejora sus aprendizajes porque se le hace fácil recordar usando las actividades desarrolladas con educaplay, en cambio el otro 46,2% no mejora mucho sus aprendizajes en el uso de las capacidades de EPT, y es ahí que solicita constantemente al docente. El 7% no mejora sus aprendizajes porque aquí hay problemas de hiperactividad por algunos alumnos.

Pregunta 8

Tabla 8 ¿Las herramientas de Autoplay son fáciles de utilizar?

niveles	frecuencia	%	% valido	% acumulado
bajo	2	7.7	7.7	7.7
medio	7	26.9	26.9	34.6
alto	17	65.4	65.4	100.0
TOTAL	26	100.0	100.0	

Gráfico 8 ¿Las herramientas de Autoplay son fáciles de utilizar?



Interpretación:

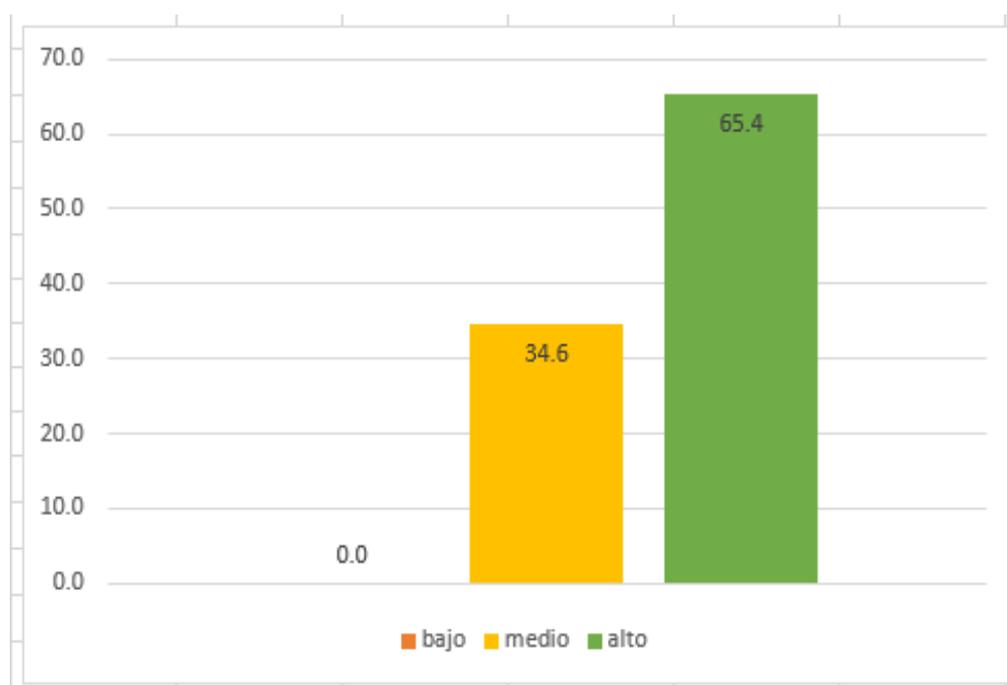
El 65.4% nos dice que es muy fácil de usar, no hay problema alguno en cualquiera de las actividades, solos pueden desarrollar, en cambio el 26,9% requiere un constante apoyo de sus colegas o el profesor en algunos casos, en cambio el 7%, no se les hace fácil usarlo porque como se dice en otro momento no asisten a clase con regularidad y es ahí que el docente tiene que estar haciendo recordar cómo desarrollar las diferentes actividades.

Pregunta 9

Tabla 9 ¿Se te hace fácil navegar en las diferentes actividades que nos da Educaplay?

niveles	frecuencia	%	% valido	% acumulado
bajo	0	0.0	0.0	0.0
medio	9	34.6	34.6	34.6
alto	17	65.4	65.4	100.0
TOTAL	26	100.0	100.0	

Gráfico 9 ¿Se te hace fácil navegar en las diferentes actividades que nos da Educaplay?



Interpretación

Si se hace fácil navegar en las diferentes actividades de Educaplya eso nos dice el 65,4% de nuestros alumnos, no necesitan apoyo externo para su navegación, en cambio el 34,6% si necesita apoyo básico para recordar algunos pasos y desarrolla sin problema alguno.

4.3. Prueba de hipótesis

H₁: Existe relación significativa entre el uso de Educaplay y el manejo de las capacidades en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco-2022.

H₀: No Existe relación significativa entre el uso de Educaplay y el manejo de las capacidades en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco-2022.

Prueba de hipótesis

H₁: existe una relación demostrativa entre las actividades de Educaplay y el manejo de las capacidades en el área de educación para el trabajo. En los alumnos del cuarto grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco-2022.

H₀: No Existe relación significativa entre el uso de Educaplay y el manejo de las capacidades en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco-2022.

4.4. Discusión de resultados

En el proceso de investigación en la que nos embarcamos obtuvimos resultados que vendrían a ser los siguientes:

Coeficiente de correlación de Spearman, entre el uso de Educaplay y el manejo de capacidades en EPT	0,507	Este dato nos confirma que existe una correlación positiva muy significativa entre las variables de estudio, siendo este nivel de significancia de $\alpha=0,05$.
---	-------	--

Para reafirmar sobre el uso de Educaplay , **Correa (2013)**: nos dice que: *“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).

Díaz & Muñoz, (2020), nos dice que *“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.” (p.123).*

Esto refuerza los datos obtenidos en nuestra investigación sobre el uso de Educaplay en nuestros estudiantes de la institución educativa Daniel Alcides Carrión, porque ha hecho que el alumno tenga más interés y sea más creativo al momento de desarrollar sus tareas con esta herramienta.

CONCLUSIONES

Jorda Lueges y Martínez Vázquez, (2015), nos dice que: *“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 “ (p.89)*

Betancourt Morejón y Valadez Sierra, (2009). Dice que: *“ Es indispensable encontrar puntos de unión entre creatividad y educación y, para ello, hay que crear espacios alternativos, diversos y estimulantes.” (p. 145) .*

De acuerdo a nuestra investigación, durante el proceso de presentación de educaplay el alumno se mantuvo motivado primero por conocer su funcionamiento y como se puede aplicar a sus labores académicas, seguido vio lo fácil que es usar, pero con una complejidad al presentar sus tareas.

RECOMENDACIONES

Es momento de tomar la iniciativa por poder realizar un autoaprendizaje por parte de los docentes para aprender a usar con más profundidad esta herramienta conocida como Educaplay, ya que tiene una infinidad de actividades para todas las áreas, nosotros solo lo aplicamos en EPT como una aplicación de uso para todas las áreas.

Solicitar a las entidades educativas desarrollar actividades de capacitación en el uso de las tecnologías de información y comunicación en todas las áreas para así estar involucrados en el uso de las herramientas que nos puedan ayudar a motivar a nuestros alumnos en su proceso de aprendizaje.

Juntos docentes alumnos y padres de familia podemos mejorar los aprendizajes de nuestros hijos para un futuro mejor dentro de la sociedad.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- 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.
- 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.
- Manual del Modelo Educativo de la UTP (2020). Universidad Tecnología del Perú.
www.utp.edu.pe/modeloeducativoutpv06.pdf
- Correa, L. (2013). Plataforma EDUCAPLAY, como herramienta para la creación de actividades educativas para el refuerzo académico.
- Benavides, R., Villacís, M. y Ramos, J. (2017). El Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en la generación de conocimiento de estudiantes universitarios.
- 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
- 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.
- 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.
- Cantillo Valero, C., Roura Redondo, M., & Sánchez Palacín, A. (2012). Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación. *La Educación*, 1-21.

N"147

Díaz Becerro, S. (2009). Introducción a las plataformas virtuales en la enseñanza. Revista digital para profesionales de la enseñanza, 1-7. N° 2.

Márquez Marín, J. C. (2017). Tecnologías de la información en la educación Venezolana

Acedo, M. L. (2013). Competencias cognitivas en educación superior. Bogotá : NARCEA S.A.

Ocaña, A. O. (2013). Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje. Bogotá: Ediciones de la U.

Olga Nájjar Sánchez, S. P. (2012). La plataforma virtual como herramienta didáctica dinamiza la lectura y la escritura. Boyacá.

Alderete, M., & Formichella, M. (2016). Efecto de las tic en el rendimiento educativo: el Programa Conectar Igualdad en la Argentina

Farfan, S., Medina , A., & Cacheiro, M. (2015). La inclusión digital en la educación de Tarija, Bolivia

Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio

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

Boggino, N. y Rosekrans, K. (2004). Investigación-acción: Reflexión crítica sobre la práctica educativa. Rosario: Homo Sapiens.

Cerda, H. (1997). La investigación total. La unidad metodológica en la investigación científica. Colombia: Editorial Magisterio.

Dugarte, A. (2006). Repensar en la investigación educativa de la nueva era. (Ponencia presentada en la III Jornada de Investigación Humanística y Educativa de la

Facultad de Ciencias de la Educación

Murillo, W. (2008). La investigación científica.

ANEXOS

CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE EDUCaplay

A nuestros estudiantes que nos van apoyar en esta encuesta, les comunicamos que los datos que nos van a presentar por medio de sus respuestas serán tratados confidencialmente, le solicitamos sí que respondan con toda la veracidad del caso, porque ira en bien de su institución.

Gracias

Instrucciones

Usar la escala valorativa que presentamos.

1	2	3	5
Nunca	Algunas veces	Casi siempre	siempre

Items	Nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
Plataforma “Educaplay”				
1. Fue fácil utilizar la Plataforma “Educaplay”.				
2. Es fácil recordar aquello que aprendiste en la plataforma “Educaplay”.				
3. El uso de la plataforma “Educaplay”. soluciona tus dudas respecto a la clase.				
4. Resulta motivador aprender inglés mediante la plataforma “Educaplay”.				
5. El uso de la plataforma “Educaplay” es apropiado para aprender mejor.				
6. Tus logros de aprendizaje mediante el uso de la plataforma “Educaplay” te son satisfactorios.				
7. Las herramientas de la plataforma “Educaplay” son comprensibles y fáciles de utilizar.				
8. Fue fácil interactuar en las diferentes actividades de la Plataforma “Educaplay”.				







MATRIZ DE CONSISTENCIA

Uso de canva en el aprendizaje asociativo en el área de EPT en alumnos de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2022

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General ¿Influencia del uso de Educaplay en el desarrollo de las capacidades en el área de educación para el trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022?</p> <p>Problemas Específicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Cómo influye el uso de educaplay en el desarrollo de las capacidades de resolver problemas, en el área de Educación para el Trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022? ❖ ¿Cómo influye el uso de educaplay en el desarrollo de las capacidades de ser creativa y positiva, en el área de Educación para el Trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022? 	<p>Objetivo General Determinar la influencia del uso de Educaplay en el desarrollo de las capacidades en el área de educación para el trabajo para el Trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Determinar la influencia de Educaplay en el desarrollo de la capacidad de resolver problemas en el área de educación para el trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022. ❖ Determinar la influencia de Educaplay en el desarrollo de la capacidad de ser creativa y positiva en el área de educación para el trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022. 	<p>Hipótesis General El uso de Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades en el área de educación para el trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022.</p> <p>Hipótesis Específicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ El uso de Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades de ser creativa y positiva, en el área de Educación para el Trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022. ❖ El uso de Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades de resolución de problemas, en el área de Educación para el Trabajo para los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Daniel Alcides Carrión-2022. 	<p>INDEPENDIENTE canva</p> <p>DEPENDIENTE Aprendizaje asociativo</p>	<p>El método de la investigación es experimental. Sánchez y Reyes (1996, p. 36) rotulan que la investigación experimental: Consiste en organizar deliberadamente condiciones de acuerdo con un plan previo, con el fin de investigar posibles relaciones causa-efecto exponiendo a uno o más grupos experimentales a la acción de una variable experimental y contrastando con grupos de control o separación.</p> <p>4.3. Diseño de la investigación: nuestra investigación es diseño experimental tipo cuasi experimental, porque el objetivo es demostrar la influencia de la variable independiente, en este caso el uso de Educaplay sobre la variable dependiente capacidades en el área de Educación para el Trabajo.</p> <p>Gordon Wood (1984) nos señala que: “En el método cuasi experimental, el experimentador manipula una o más variables independientes en un intento de influir en la conducta de los participantes</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> $\begin{array}{ccc} O1 & X & O2 \\ \hline O3 & & O4 \end{array}$ </div> <p>Donde: M = muestra de estudio O₁ = Canva O₂ = Aprendizaje asociativo r = grado de relación de variables</p>