



Maestría en

EDUCACIÓN

**CON MENCIÓN EN GESTIÓN DEL
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

**Trabajo de titulación previa a la obtención de título de Magister en
Educación mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC.**

AUTORES: Luis Enrique Yáñez
Lorena del Rocío Inca Silva
Ivonne Elizabeth Topa Chicaiza
Martha Lorena Molina Paredes
Jannette Alexandra Faggioni Arciniegas
Norma Paola Vargas Becerra
Adriana Denisse Aguilar Feijoo

TUTOR:

Ernesto Coloma, Jesús Sánchez,
Luis Guerrero, Noelia Salvador.

**Implementación de la herramienta tecnológica Educaplay para fortalecer la
comprensión lectora de los niños de quinto año EGB de la Institución Educativa
Estados Unidos de Norteamérica**

Quito, Septiembre 2022

Implementación de la herramienta tecnológica Educaplay para fortalecer la comprensión lectora de los niños de quinto año EGB de la Institución Educativa Estados Unidos de Norteamérica

Por

Luis Enrique Yáñez

Lorena del Rocío Inca Silva

Ivonne Elizabeth Topa Chicaiza

Martha Lorena Molina Paredes

Jannette Alexandra Faggioni Arciniegas

Norma Paola Vargas Becerra

Adriana Denisse Aguilar Feijoo

Septiembre 2022

Aprobado:

Jesús Sánchez, Mariana Rivera, Tutores

Teresa Campaña, Presidenta del Tribunal

Aceptado y Firmado: _____, _____, _____

Jesús Sánchez

Aceptado y Firmado: _____, _____, _____

Mariana Rivera

Aceptado y Firmado: _____, _____, _____

Teresa Campaña

_____, _____, _____

Presidente(a) del Tribunal
Universidad Internacional del Ecuador

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, Luis Enrique Yáñez, Lorena del Rocío Inca Silva, Ivonne Elizabeth Topa Chicaiza, Martha Lorena Molina Paredes, Jannette Alexandra Faggioni Arciniegas, Norma Paola Vargas Becerra, Adriana Denisse Aguilar Feijoo, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Implementación de la herramienta tecnológica Educaplay para fortalecer la comprensión lectora de los niños de quinto año EGB de la Institución Educativa Estados Unidos de Norteamérica** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Luis Enrique Yáñez Villagrán, Lorena del Rocío Inca Silva, Ivonne Elizabeth Topa Chicaiza, Martha Lorena Molina Paredes, Jannette Alexandra Faggioni Arciniegas, Norma Paola Vargas Becerra, Adriana Denisse Aguilar Feijoo

Correo electrónico: leyvillagran@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, Luis Enrique Yánez, Lorena del Rocío Inca Silva, Ivonne Elizabeth Topa Chicaiza, Martha Lorena Molina Paredes, Jannette Alexandra Faggioni Arciniegas, Norma Paola Vargas Becerra, Adriana Denisse Aguilar Feijoo, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Implementación de la herramienta tecnológica Educaplay para fortalecer la comprensión lectora de los niños de quinto año EGB de la Institución Educativa Estados Unidos de Norteamérica**, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, Mes de Año



Luis Enrique Yánez Villagrán, Lorena del Rocío Inca Silva, Ivonne Elizabeth Topa Chicaiza, Martha Lorena Molina Paredes, Jannette Alexandra Faggioni Arciniegas, Norma Paola Vargas Becerra, Adriana Denisse Aguilar Feijoo

Correo electrónico: leyvillagran@gmail.com

Dedicatoria

Dedicamos el resultado de nuestro trabajo a Dios quien ha sido nuestra guía, fortaleza; su mano de fidelidad y amor que han estado con nosotros hasta el día de hoy.

A nuestras familias. Principalmente, a nuestros padres y esposos que nos apoyaron, confiaron y nos ayudaron en los momentos malos y en los menos malos. Gracias por enseñarnos a afrontar las dificultades sin perder nunca la cabeza ni morir en el intento.

Nos han enseñado a ser las personas que somos hoy, nuestros principios, nuestros valores, nuestra perseverancia y nuestro empeño. Todo esto con una enorme dosis de amor y sin pedir nada a cambio.

También, queremos dedicar este trabajo a nuestros hijos e hijas. Sin duda ellos son lo mejor que nos ha pasado, y siempre han estado para darnos el empujón para terminar el proyecto. Debemos pedirles perdón porque han sufrido el impacto directo de las consecuencias del trabajo realizado. Realmente, ellos nos ayudan a alcanzar el equilibrio que nos permite dar todo nuestro potencial. Nunca dejaremos de estar agradecidos por su paciencia y por su amor.

Finalmente queremos dedicar este proyecto a cada uno de quienes integramos el grupo “Aliados del saber”.

Agradecimiento

Queremos expresar nuestro profundo gratitud a Dios, quien con su bendición llena siempre nuestras vidas.

Nuestro profundo agradecimiento a la UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR a la ESCUELA INTERNACIONAL DE GERENCIA EIG por abrimos las puertas en la carrera DE MAESTRÍA DE EDUCACIÓN, MENCIÓN EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC- MODALIDAD EN LÍNEA.

A nuestros docentes por sus sabias palabras, su conocimiento riguroso y preciso. Donde quiera que vayamos, los llevaremos con nosotros en nuestro transitar profesional. Su semilla de conocimientos, germinó en el alma y el espíritu. Gracias por su paciencia, por compartir sus conocimientos de manera profesional e invaluable, por su dedicación perseverancia y tolerancia.

A nuestros amigos y compañeros de proyecto, hoy culmina esta maravillosa aventura y no podemos dejar de recordar cuantas tardes y horas de trabajo nos juntamos a lo largo de nuestra formación. Hoy nos toca cerrar un capítulo maravilloso en esta historia de vida y no podemos dejar de agradecerles por su apoyo y constancia, al estar en las horas más difíciles, por compartir horas de estudio.

Gracias por estar siempre allí.

Resumen Ejecutivo

Leer un texto no garantiza que se entienda su contenido. Existen dos motivos fundamentales que aprueban esta presunción, el primero se debe al desconocimiento del significado de ciertas palabras, lo cual interrumpe el mensaje que desea transmitir el autor; el segundo se basa en la distracción que se genera al momento de leer un texto. Al no estar concentrados se puede leer y pensar otra cosa a la vez; estos errores de comprensión lectora deben corregirse desde la educación inicial para garantizar un total éxito en el aprendizaje de las personas.

Ante la necesidad de fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes se ha considerado trabajar con el grupo de Quinto Año de Educación General Básica de la institución educativa “ESTADOS UNIDOS DE NORTEAMÉRICA”, para lo cual se utilizará estrategias tecnológicas que motiven y contribuyen a mejorar estos procesos, optimizando los recursos con los que cuenta la institución educativa actualmente.

El presente proyecto tiene por finalidad implementar la herramienta educativa EDUCAPLAY, mediante la aplicación de actividades interactivas gamificadas con una retroalimentación inmediata, que permitirá una dinámica novedosa para los estudiantes, la misma que ayudará a mejorar la comprensión lectora; por otra parte, desde la perspectiva docente nuestro espacio de interacción será de ejecutor, mediador y facilitador durante este proceso.

Para la aplicación de este proyecto, se ha diseñado un cronograma de actividades mediante el cual se pretende orientar a los docentes y estudiantes el uso e importancia de la herramienta educativa Educaplay, contará con en tres sesiones asincrónicas; en la primera y segunda sesión se enfatizará la socialización de la herramienta Educaplay para docentes y estudiantes; la tercera sesión presentará las actividades planificadas con respecto a la comprensión lectora para ser desarrolladas por los estudiantes de Quinto Año de Educación

General Básica.

Mediante la utilización de diversas herramientas tecnológicas como: Educaplay, Genially, Powtoon e isEazy se pretende lograr la adaptación de los usuarios a la herramienta educativa planteada en nuestro proyecto, así como la mejora en la comprensión lectora de los estudiantes, lo cual permitirá que el proceso de enseñanza aprendizaje se vuelva mucho más dinámico y fácil de asimilar.

Abstract

Reading a text does not guarantee that its content will be understood. There are two fundamental reasons that support this assumption, the first is due to the lack of knowledge of the meaning of certain words, which interrupts the message that the author wants to convey; the second is based on the distraction that is generated when reading a text. By not being concentrated, one can read and think about something else at the same time; these reading comprehension errors must be corrected from early education to ensure total success in people's learning.

Given the need to strengthen reading comprehension in students, it has been considered to work with the Fifth Class EGB of the educational institution "ESTADOS UNIDOS DE NORTEAMÉRICA", for which technological strategies will be used to motivate and contribute to improve these processes, optimizing the resources that the educational institution currently has.

This project aims to implement the educational tool EDUCAPLAY, through the application of gamified interactive activities with immediate feedback, which will allow a novel dynamic for students, the same that will help improve reading comprehension; on the other hand, from the teacher's perspective, our interaction space will be the executor, mediator and facilitator during this process.

For the implementation of this project, a schedule of activities has been designed to guide teachers and students in the use and importance of the educational tool Educaplay, it will have three asynchronous sessions; in the first and second session will emphasize the socialization of the Educaplay tool for teachers and students; the third session will present the activities planned with respect to reading comprehension to be developed by students of the Fifth Class EGB.

Through the use of various technological tools such as: Educaplay, Genially, Powtoon

and isEazy it is intended to achieve the adaptation of users to the educational tool raised in our project, as well as the improvement in the students' reading comprehension, which will allow the teaching-learning process to become much more dynamic and easier to assimilate.

ÍNDICE GENERAL

1. Tabla de Contenido	
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	13
ÍNDICE DE TABLAS	14
1. INTRODUCCIÓN.....	15
2. CONTRIBUCIÓN DEL PROYECTO A NIVEL SOCIAL E INDIVIDUAL.....	15
2.1. Contribución a nivel social	15
2.2. Contribución a nivel individual	16
3. MISIÓN.....	16
5. VALORES	17
5.1. Valores que contemplan el proyecto.....	18
6. COMPROMISOS Y DEBERES.....	18
6.1. Compromisos y deberes en relación con el alumnado.....	18
6.2. Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado	18
6.3. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa	19
6.4. Compromisos y deberes en relación con los compañeros	19
6.5. Compromisos y deberes en relación con la profesión	20
6.6. Compromisos y deberes en relación con la sociedad	20
7. JUSTIFICACIÓN	20
8. GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS DE COMUNICACIÓN	21
8.1. Guía de buenas prácticas de comunicación mediante correo electrónico.....	21
8.2. Guía de buenas prácticas de comunicación mediante videoconferencias	22
8.3. Guía de buenas prácticas de comunicación en chat durante videoconferencias.....	23
9. DISEÑO TEÓRICO DE RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS	24
9.1. Contextualización	24
9.2. Justificación Curricular	25
9.3. Contenidos	25
10. RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS PLANTEADOS.....	26
10.1. Preguntas de Reflexión.....	29
10.2. Conclusiones.....	30
11. ELABORACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA	30
11.1. Contextualización.....	30
11.2. Preguntas de reflexión.....	30
11.3. Manifiesto	31
11.4. Guion Multimedia	32

11.5.	Enlaces / Materiales	35
11.6.	Conclusiones.....	35
11.7.	Recomendaciones.....	35
12.	CONTENIDOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS	36
12.1.	Objetivo del Material Didáctico	36
12.2.	Contenido	36
12.3.	Proceso.....	36
12.4.	Conclusiones y Comentarios Personales	36
13.	PLATAFORMAS DE GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES	37
13.1.	Componentes que intervienen en el proceso educativo	37
13.2.	Camino Pedagógico.....	38
13.3.	Componentes y Elementos.....	38
13.4.	Uso del Entorno.....	39
13.5.	Recursos de apoyo	39
14.	PLANIFICACIÓN ACCIÓN EDUCATIVA.....	39
15.	ORGANIZACIÓN DEL CURSO EN LA PLATAFORMA BRIGHSPACE.....	42
15.1.	Estructura	42
15.2.	Desarrollo	43
16.	REFERENCIAS.....	43

ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1: Imagen referente al uso correcto del correo electrónico.....	22
Figura 2: Imagen referente al uso correcto de la comunicación por videoconferencia.....	23
Figura 3: La videoconferencia y la atención virtual.....	24
Figura 4: Justificación y beneficios de la herramienta tecnológica Genially	26
Figura 5: Justificación y beneficios de la herramienta tecnológica Powtoon.....	27
Figura 6: Justificación y beneficios de la herramienta tecnológica Educaplay.....	28
Figura 7: Teoría Constructivista	38
Figura 8: Cronograma.....	40
Figura 9: Socialización de la herramienta	41
Figura 10: Detalle las actividades.....	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Manifiesto de herramientas y bases de datos	32
Tabla 2: Guion multimedia de materiales didácticos	35
Tabla 3: Estructura de las actividades	39

1. INTRODUCCIÓN

La educación es un pilar fundamental de la sociedad, la cual debe inspirarse en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas, científicos y ambientalistas y debe promover el respeto a los derechos humanos de la misma forma que impulsa el desarrollo de un pensamiento crítico y fomenta el civismo. “La educación tiene sentido moral, histórico y social; se inspira en los principios de nacionalidad, democracia, justicia social, paz, defensa de los derechos humanos y está abierta a todas las corrientes del pensamiento universal” (Educación, 2016, pág. art. 2)

En base a este artículo, la escuela de Educación Básica Estados Unidos de Norteamérica busca una formación integral, humana, y científica, basada en la práctica de valores que forme estudiantes críticos, analíticos y reflexivos, que les sirvan para enfrentar los retos de la vida futura; con una planta de docentes capacitados y comprometidos, con padres de familia enterados, motivados y participativos.

La convivencia escolar diaria genera compromisos y deberes, la práctica de los mismos conlleva a ventajas y desventajas en el entorno. Bajo tal consideración, entre los derechos de los y las estudiantes se contempla la necesidad de habilitar ambientes apropiados y eficaces y eficientes para el desarrollo pertinente de los procesos de aprendizaje. Respecto la institución Escuela de Educación Básica Estados Unidos de Norteamérica (2021) menciona “para lo cual es necesario establecer un conjunto de normas y disposiciones que se conviertan en la base para una convivencia sana e inclusiva, con acuerdos consensuados, que permita a cada miembro de la comunidad educativa cumplir su rol y función con eficacia y eficiencia en pro del beneficio institucional, en la búsqueda del fortalecimiento y la formación integral del ser humano, en el marco del principio en vigencia “Más unidos, más protegidos” y bajo nuestro lema “Somos diversos somos inclusivos””.

La comunidad educativa no puede olvidar el rol fundamental que cumplen los padres y madres de los y las estudiantes. En esta dinámica, los derechos y compromisos a los que ellos y ellas se acogen tienen relación con el trabajo mancomunado que pueden establecer con los maestros de la institución educativa, a través del ejercicio de la cultura del diálogo, la comunicación oportuna y la intervención eficaz en el proceso formativo. Recordando que la primera institución educadora es la familia, por lo tanto, su presencia, colaboración y apoyo será de vital importancia y a su vez una actitud de corresponsabilidad con la institución educativa.

Asimismo, se incorporan los derechos, deberes y compromisos de los docentes, parte de la comunidad educativa. Si bien su rol se orienta al ejercicio pedagógico, en función de los y las estudiantes, su tarea ha de recibir el respeto, cooperación, consideración y apoyo de sus colegas, del alumnado y de los padres en aras de optimizar el potencial de los estudiantes que están bajo su responsabilidad.

2. CONTRIBUCIÓN DEL PROYECTO A NIVEL SOCIAL E INDIVIDUAL

2.1. Contribución a nivel social

El presente proyecto contribuirá en el ámbito social y académico de la comunidad educativa “Estados Unidos de Norteamérica” con la implementación de la plataforma Educaplay como mediación en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica, permitirá tanto a “ docentes y

estudiantes, utilizar nuevas metodologías, estrategias, canales de comunicación y expresión, en un medio interactivo en el que se puede aprender con los otros” (Pineda, 2013, recuperado Quimbayo, et al. 2017).

En los últimos años, la tecnología viene influyendo en todas las formas de vida, formas de comunicación, formas de aprender, entre otros. Es por ello que se busca implementar nuevas herramientas tecnológicas y generar procesos dinámicos dentro y fuera de nuestra comunidad en este contexto, hemos optado por la plataforma Educaplay la cual es intuitiva y fácil de usar, gratis y no necesita software de instalación, los recursos creados son compatibles con plataformas LMS y se pueden embeber en páginas web o blogs. Este sitio se puede transformar en un buen aliado a la hora de preparar actividades para los alumnos y reforzar la lectoescritura desde casa. (Quimbayo, et al. 2017). Para finalizar y contextualizar lo antes mencionado, nuestro proyecto contribuirá a aprovechar estas tecnologías de manera que sirvan a los intereses de la Institución Educativa Estados Unidos de Norteamérica.

2.2. Contribución a nivel individual

Con respecto a la parte individual, nuestro proyecto favorecerá en fomentar la motivación de cada uno de los estudiantes, en tal sentido, esta contribución positiva se verá reflejada en un aprendizaje personalizado e influenciado por la gamificación, dando un mayor desarrollo y compromiso del estudiante e incentivando el ánimo de superación. A la vez, esto generará un mayor grupo de competencias adecuadas en el estudiante, garantizando una mejora en la alfabetización digital y un despertar investigativo.

Además, la retroalimentación constante va a conllevar a un aprendizaje más significativo; permitiendo a los docentes obtener por parte de cada estudiante los resultados medibles (niveles, puntajes e insignias) al usar la plataforma EDUCAPLAY. Este método ofrece una posibilidad de una evaluación cuantitativa y permite identificar áreas débiles en el estudiante, así como sus fortalezas. Por ende, gracias a esta herramienta el docente tiene “la posibilidad generar contenidos educativos en línea, acorde a los intereses o las particularidades de cada estudiante, pudiendo adaptarse a grupos reducidos o incluso a un estudiante”. (Bajaña, 2020, p.21)

Asimismo, el pilar correspondiente sobre la gamificación en este caso el uso de la plataforma EDUCAPLAY, permitirá que el estudiante sea más autónomo, logrando que “se involucre en el proceso de aprendizaje porque lo considera un ambiente familiar pues en su mundo fuera de la clase sus intereses se orientan hacia el uso de videojuegos basados en historias donde el jugador es el protagonista y responsable de ganar o perder”, (Bajaña, 2020, p.20). Por lo tanto, podemos también resaltar que la vinculación o participación de los videojuegos en el diario vivir del estudiante, abre un acercamiento más llamativo a la comprensión lectora permitiendo mejorar su desarrollo verbal, formulación y estructuración correcta de oraciones.

3. MISIÓN

Somos una institución educativa de educación básica que proporciona una formación integral, humana, y científica, basada en la práctica de valores, el desarrollo de destrezas que atiendan las capacidades del ser, el saber, el hacer y el convivir, que asegure a los niños y niñas de todos los estratos sociales y niveles económicos, una educación de calidad orientada a la formación de personas competentes, reflexivas, críticas, solidarias; comprometidas con el cambio y desarrollo de una sociedad más justa, en el marco del buen vivir.

4. VISION

La Institución Educativa Estados Unidos de Norteamérica, será una institución que ofrezca los diez años de educación general básica, que imparta una educación integral, que forme estudiantes críticos, analíticos y reflexivos con valores como: respeto, honestidad, responsabilidad, libertad, justicia, solidaridad, patriotismo, que les sirvan para enfrentar los retos de la vida futura; con una planta de docentes capacitados y comprometidos, con padres de familia enterados, motivados y participativos; con la infraestructura necesaria para impartir una educación inclusiva de calidad.

5. VALORES

Los valores son guías, normas, que orientan y regulan la vida de la Institución Educativa siendo el soporte de la visión, la misión, y de los objetivos estratégicos. Los valores son importantes para una convivencia escolar armónica, son características positivas de gran relevancia que nos ayudan a ser mejores individuos socialmente, la Institución Educativa Estados Unidos de Norteamérica considera los siguientes:

- **Respeto.** - Los miembros de la institución educativa tienen la capacidad de reconocer, apreciar y valorar a los otros, teniendo en cuenta que todos somos valiosos se requiere de reciprocidad, lo que implica derechos y deberes para ambas partes.
- **Tolerancia.** - Es el valor que concede dignidad, libertad y diversidad en una sociedad, asumiendo que todos somos diferentes. La tolerancia significa que abrazamos opiniones, estilos de vida y creencias diferentes a las nuestras para relacionarnos como seres humanos.
- **Equidad.** - Es tratar a todos por igual, independiente de su clase social, raza, sexo, religión u origen geográfico. La equidad es un valor fundamental para reforzar el respeto a las características particulares de cada individuo y dar un sentido más profundo a la justicia como derecho fundamental.
- **Paz.** - Es un valor que busca formas superiores de convivencia. Es un ideal que evita la hostilidad y la violencia que generan conflictos innecesarios. La paz es la base para la armonía consigo mismo y con los demás para tener una vida serena y tranquila agradeciendo la existencia.
- **Honestidad.** - Es un valor social que genera acciones de beneficio común y se refleja en la congruencia entre lo que se piensa y lo que se hace. La honestidad propicia un ambiente de confianza si existe la sinceridad para uno y para los demás. La seguridad y credibilidad que la honestidad genera ayuda a la construcción de una sociedad que valora la verdad, sin engaños ni trampas.
- **Solidaridad.** - Formamos personas competentes, solidarias; comprometidas con el cambio y desarrollo de una sociedad más justa, se refiere a la disposición de los miembros de la comunidad educativa a prestarse apoyo y ayuda mutua, para solventar necesidades básicas. Solo viviendo en comunidad se puede alcanzar calidad humana y fortalecer la vida comunitaria.
- **Puntualidad.** - La puntualidad es el referente número uno de los miembros de la comunidad educativa, como valor es el método de estar a tiempo para desempeñar las obligaciones.
- **Identidad.** - En la institución se respeta a las diferencias individuales, identidad cultural y étnica, como la base de una convivencia institucional sana, armónica, justa.
- **Inclusión.** - Es la actitud, tendencia o política de integrar a todas las personas, en la institución educativa incorporamos a todos en el desarrollo de actividades tendientes al mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje.
- **Democracia.** - El término democracia es extensivo a las comunidades o grupos

organizados donde todos los individuos participan en la toma de decisiones de manera participativa y horizontal, se lo visibiliza en los procesos participativos para nominar representantes en todos los niveles escolares. A través de acciones educativas para lograr la participación del docente, padres, comunidad y estudiantes.

5.1. Valores que contemplan el proyecto

- **Innovación educativa.** - Contempla diversos aspectos: tecnología, didáctica, pedagogía, procesos y personas, implica la implementación de un cambio significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Permite incorporar un cambio en los materiales, métodos, contenidos o en los contextos implicados en la enseñanza.
- **Empatía.** - Es la capacidad de comprender los sentimientos y emociones dentro de la comunidad educativa.
- **Superación.** - Es un proceso mediante el cual una persona experimenta una transformación que le permite evolucionar y vencer los obstáculos o dificultades que presente.
- **Resiliencia.** - Se refiere a la capacidad de sobreponerse a momentos críticos y adaptarse luego de experimentar alguna situación inusual e inesperada.
- **Proactividad.** - Se refiere a la actitud que asumen ciertas personas para atender a situaciones o tareas que precisan de ser controladas, una gestión responsable y de una alta capacidad de respuesta.

6. COMPROMISOS Y DEBERES

6.1. Compromisos y deberes en relación con el alumnado

- Encaminar el proceso de aprendizaje, poniendo en marcha el dominio de las técnicas educativas, actualizaciones científicas, implementación de las Tics para lograr una amplia forma estratégica de los conocimientos profesionales.
- Guiar a los estudiantes al correcto uso de las herramientas para fomentar la cultura digital.
- Crear un vínculo de confianza comprensivo con los alumnos; a la vez sumar una formación tolerante a la formación de su autoestima conllevando al desarrollo integral entre los estudiantes dentro del aula, manifestando siempre la línea del respeto.
- Emplear una actitud ecuánime, sin obligar ni mucho menos autorizar acciones discriminatorias por los siguientes motivos: raza, sexo, dogma, criterios políticos, origen social, posiciones económicas, aspecto intelectual, físico, etc.
- Impulsar por una integral formación educativa, no incitar por intereses ajenos que no tengan relación con la educación.
- Disponer todos sus conocimientos con ánimos y a su vez impulsar el máximo interés hacia el descubrimiento académico con el cual conservar todo aquello que dispone el Patrimonio de la Humanidad.
- Ejecutar un plan óptimo para que todos los estudiantes lleguen a una formación donde les permita interactuar, participar eficazmente en la sociedad en la que viven.
- Beneficiar la convivencia general en los centros educativos, promoviendo las rutas adecuadas y necesarias para resolver cualquier conflicto que pueda suceder y evitar en lo absoluto situaciones alarmantes como violencia física o psíquica.

6.2. Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado

- Respetar a las familias, sus valores, sus creencias y su cultura, favoreciendo una relación abierta de cooperación en búsqueda de los mejores intereses de los estudiantes.
- Establecer una relación de cooperación conjunta entre la institución, el profesorado y las familias, fomentando una participación activa de todos los entes y así optimizar el proceso de aprendizaje de sus hijos.
- Informar periódicamente sobre el desempeño, logros, problemas y necesidades de sus hijos, incentivando a un diálogo constante y a la oportunidad de una participación activa en la toma de decisiones entre las familias y el profesorado.
- Garantizar la confidencialidad de toda información compartida con la institución y con el profesorado, al igual que manejar con privacidad toda información que compete a sus hijos.
- Ofrecer la oportunidad de un aprendizaje virtual que pueda darse fuera del salón de clases, ampliando las oportunidades de aprendizaje y motivando a las familias a que apoyen a sus hijos desde el hogar y formen parte de su trayecto de aprendizaje.
- Actuar como guía y ofrecer apoyo para los padres en el uso de las herramientas digitales, incentivando a que se involucren en el aprendizaje de sus hijos y así crear una cultura digital en el hogar.

6.3. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

- Sustentar sus acciones en la coherencia, considerando siempre su experiencia, los principios que posee, sus capacidades, alcances y limitaciones, sus conocimientos y sus estrategias didácticas.
- Comprometerse a la constante capacitación en todas las áreas de su vida: profesional, personal, física y emocional.
- Mantener buen comportamiento en todos los actos cívicos, culturales y deportivos organizados dentro y fuera del plantel, desde el inicio hasta la culminación de los mismos, tanto de manera física como telemática.
- Respetar la dignidad y funciones de todos los miembros de la comunidad educativa: autoridades, docentes, estudiantes, personal administrativo y de servicio, padres/madres de familia de la comunidad educativa.
- Adquirir prácticas de buen uso y cuidado de los materiales y bienes con los que dispone la institución educativa.
- Promover y motivar el cuidado y uso correcto de las instalaciones de la institución.
- Colaborar para el buen funcionamiento de las diferentes instalaciones, realizar mingas de limpieza y conservación de las instalaciones de la institución.

6.4. Compromisos y deberes en relación con los compañeros

- Crear y mantener un ambiente de integración con toda la comunidad educativa fortaleciendo la inclusión y fomentando así el valor de la equidad y empatía.
- Afianzar las buenas prácticas de convivencia con todos los compañeros que formen parte de la comunidad educativa, manteniendo acciones que generen y defiendan la integridad colectiva tanto física como moral, a fin de superar el racismo, la discriminación y la exclusión.
- Respetar la forma de pensar, sentir y actuar de cada compañero independiente de la creencia o religión que este tenga, favoreciendo así la convivencia, respeto y la comunicación entre los integrantes de la Institución educativa.
- Trabajar en equipo y brindar apoyo si así lo requiere en el proceso de mejoramiento académico para el mutuo enriquecimiento, intercambio de estrategias y materiales metodológicos, facilitando de esta manera el ambiente de compañerismo, respeto y cordialidad, mejorando las relaciones interpersonales

entre compañeros.

- Participar activamente en los procesos de integración y/o convivencias armónicas que fomenten el compañerismo, el respeto, la igualdad y generen un ambiente agradable de trabajo.

6.5. Compromisos y deberes en relación con la profesión

- Dedicarse al trabajo de docente con plena conciencia del servicio que se presta a la sociedad.
- Contribuir a la dignificación social de la profesión docente y asumir de forma correcta las responsabilidades y competencias propias de la profesión.
- Esforzarse por adquirir y potenciar las cualidades que configuran el carácter propio para el mejor cumplimiento profesional: autocontrol, paciencia, interés, curiosidad intelectual.
- Compromiso afectivo. Como docente debe existir lazos emotivos para con la institución, los cuales se sustentan en la satisfacción de necesidades y expectativas y el orgullo de pertenecer a la misma.
- Compromiso normativo. Implica la lealtad de un docente hacia la Unidad Educativa donde labora, abarca el sentimiento de pertenecer a la misma.

6.6. Compromisos y deberes en relación con la sociedad

- Proveer desde el ámbito docente una preparación académica basada en principios y valores, que contribuyan a mejorar las condiciones de vida de la sociedad.
- Garantizar como docentes la igualdad e inclusión, como condición necesaria para que la comunidad educativa, de apertura a la participación de futuros estudiantes para que sean incorporados en el sistema educativo, evitando cualquier sesgo de discriminación.
- Contribuir con una educación de calidad, en la que se estimule un pensamiento crítico - constructivo, para que se mejore y dinamice la actividad social y cultural de nuestro entorno.
- Afianzar un comportamiento cívico en los estudiantes, respeto a la Constitución ecuatoriana, derechos y obligaciones que todo ciudadano, debe ejercer para la construcción de un país soberano y democrático.

7. JUSTIFICACIÓN

La importancia del presente proyecto de investigación radica en la implementación de la plataforma educativa Educaplay en la materia de Lengua y Literatura en el Quinto Año de EGB de la Institución Educativa Estados Unidos de Norteamérica.

Según la UNESCO (2020) “en tiempos de pandemia, comprobaron un mayor uso y consumo de las tecnologías, ofreciendo tanto oportunidades como riesgos, a la vez que brinda la posibilidad de ejercer una ciudadanía digital responsable.” Con lo antes expuesto podemos decir que las TICs son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y alumnos cambios determinantes en el ámbito educativo. Estas tecnologías permiten entrar a un mundo nuevo lleno de información de fácil acceso para los docentes y alumnos. De igual manera, promueven un ambiente de aprendizaje, donde se adaptan nuevas estrategias que permiten el desarrollo cognitivo creativo y divertido en las áreas tradicionales del currículo. Con el uso de las computadoras o TICs, los estudiantes desarrollan la capacidad de entendimiento de la lógica, favoreciendo así el proceso del aprendizaje significativo en los alumnos.

Cabe destacar que existe una gran variedad de plataformas y herramientas virtuales para la interacción, aplicación de estrategias metodológicas entre ellas podemos mencionar a Kahoot, es una herramienta gratuita que permite a los docentes enseñar temas de estudio de forma divertida o entretenida, con puzzles o cuestionarios. Cabe mencionar que Kahoot puede ser utilizado tanto en el computador en su versión web, como en dispositivos móviles a través de la aplicación.

Entre las características principales de Kahoot, es que permite realizar preguntas incluyendo fotos y vídeos. El profesor puede controlar el ritmo de la prueba o encuesta y cada respuesta se le puede asignar una valoración y al finalizar los estudiantes pueden ver su puntuación. Tomando en cuenta la comunidad educativa y continuando con la tertulia literaria hemos elegido la plataforma Educaplay.

A través de este recurso tecnológico, se busca fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes por medio de la integración de actividades lúdicas. La plataforma Educaplay, como menciona Torres “permite crear con mayor facilidad, administrar, gestionar de manera flexible los contenidos académicos” (2021, p.65). Es así que se plantea implementar el uso de la plataforma Educaplay como una herramienta adicional al currículo escolar de los estudiantes de Quinto Año de EGB de la institución educativa Estados Unidos de Norteamérica, diseñando e implementado una serie de actividades según las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como:

- Adivinanzas
- Completar
- Crucigrama
- Diálogo
- Dictado
- Ordenar letras
- Ordenar palabras
- Evaluaciones

De esta manera se contribuirá a seguir fomentando las metodologías de trabajo que la institución educativa está aplicando en las Comunidades de Aprendizaje como es la Tertulia Literaria y Formación Dialógica Docente, fortalecidos por el Acuerdo Ministerial N° MINEDUC-ME-2016-00020-A, que señala los 30 minutos de lectura diaria; creando un clima de altas expectativas por parte de todos los involucrados, transformando el contexto del aprendizaje con el fin de obtener los siguientes resultados:

- Mejora del desempeño académico de todos los estudiantes.
- Mejora de los resultados escolares de los estudiantes en todas las asignaturas.
- Permite la solución de conflictos a través de un diálogo igualitario.
- Desarrolla la capacidad de la memoria, la concentración y estimula la imaginación enriqueciendo su vocabulario.

8. GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS DE COMUNICACIÓN

8.1. Guía de buenas prácticas de comunicación mediante correo electrónico



NOTA: [Imagen]. Fuente: Universidad Las Lagunas, 2017.

Figura 1: Imagen referente al uso correcto del correo electrónico.

- **Mantén actualizado tu buzón de entrada de correo electrónico:** Es una buena práctica el mantener de forma actualizada tu buzón de correo electrónico con el objetivo de leer la información recibida de forma oportuna y eficaz, de esta manera se garantizará que el mensaje cumpla con el objetivo para el que fue enviado.
- **Comunicación bidireccional:** Si se lo requiere, se debe notificar al emisor el recibo del correo y dar una respuesta en lo posible dentro de 48 horas. Se recomienda poner notificaciones a los correos de la escuela para no perder información relevante.
- **Tono del mensaje:** Los correos electrónicos deben tener un tono educado y respetuoso. En el correo deben aplicar las mismas normas que aplican en una conversación real. Es importante iniciar con un saludo y dirigirse al receptor de manera adecuada, respetando y manteniendo la debida formalidad.
- **Utilizar el correo electrónico sólo para fines escolares:** No usar el correo electrónico de la institución para temas personales o compartir información que no sea de relevancia con la escuela. Así se podrá reducir el volumen de correo recibidos en su buzón de correo entrante y además se mantendrá una mejor administración de la información proporcionada por la institución.
- **Seguir normas de escritura:** Usar un estilo de redacción adecuado y organizado. Evitar “escribir como se habla”, faltas de ortografía y escribir todo en mayúsculas (es considerado gritar). No exagerar en el uso de caracteres especiales o emojis. Incluir en el asunto el motivo concreto del correo.
- **Privacidad:** Mantener en todo tiempo confidencial la información compartida en los correos electrónicos.

8.2. Guía de buenas prácticas de comunicación mediante videoconferencias

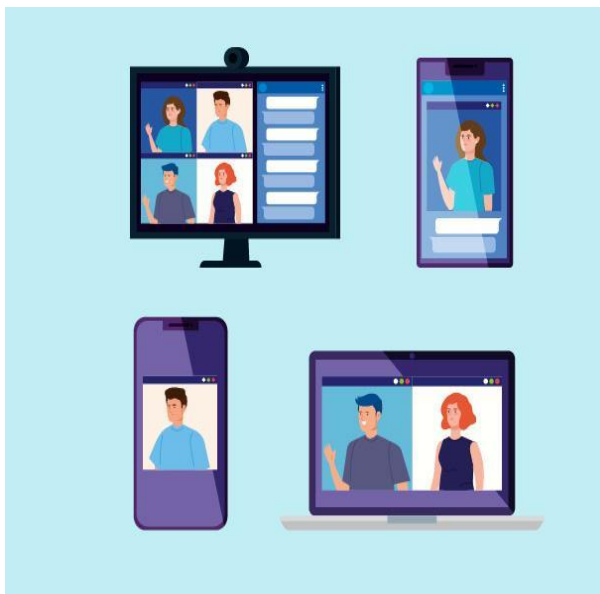


NOTA: [Imagen]. Fuente: Gobierno de Canarias, 2021.

Figura 2: Imagen referente al uso correcto de la comunicación por videoconferencia

- **Puntualidad:** Estar listo para ingresar a las reuniones unos 10 minutos antes.
- **Equipos:** Asegurar que todos los accesorios que se van a usar durante las conferencias funcionen correctamente. Se recomienda realizar antes de las sesiones una prueba de los siguientes elementos:
 - Micrófono
 - Cámara web
 - Conexión a internet estable
- **Durante la sesión:** Mantener la cámara encendida en todo momento. Mantener el micrófono en silencio mientras no se tenga la palabra para hablar. Asegurarse de estar en un lugar tranquilo, sin mucho ruido y sin muchas distracciones.
- **Recursos visuales:** Implementar gráficos, infografías dinámicas y videos instructivos será de gran aporte para proporcionar una excelente comprensión.
- **Léxico fluido:** Hablar de forma pausada y tomar tiempo para escuchar los comentarios de los estudiantes y brindar una retroalimentación precisa, concisa y que suma a su enseñanza-aprendizaje.

8.3. Guía de buenas prácticas de comunicación en chat durante videoconferencias



NOTA: [Imagen]. Fuente: debmedia.com, Gustavo Lauria, 2020.

Figura 3: La videoconferencia y la atención virtual

- **Redactar mensajes largos:** Para obtener una mejor comunicación en los chats de videoconferencias, es preferible realizar preguntas cortas y sencillas donde el docente y los compañeros puedan leer con la brevedad y facilitar una amplia retroalimentación hacia la duda que tenga el estudiante.
- **Uso de los caracteres especiales:** Es recomendable no incluir en los textos caracteres especiales (como emoticones) dentro de las conversaciones por estética y educación; los caracteres especiales pueden ser un obstáculo al momento de interpretar la pregunta o comentario que realice el estudiante.
- **Mensajes privados en el chat:** En caso que el estudiante no se sienta con la confianza en realizar preguntas y compartirlas en el chat general, lo puede hacer enviando directamente al profesor. Entre compañeros, se recomienda no utilizar el chat privado a menos que lo indique el profesor.

9. DISEÑO TEÓRICO DE RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS

9.1. Contextualización

La Institución Educativa Estados Unidos de Norteamérica fue fundada en el año de 1947. Es una escuela de Educación Regular y sostenimiento Fiscal que se encuentra ubicada en la provincia de PICHINCHA, cantón QUITO en la parroquia de LA MAGDALENA. La institución ofrece los siete años de educación general básica que pone al servicio de la niñez del sector de La Villaflora, dando la oportunidad al estudiantado de registrar su matrícula legal tanto en la sección matutina como en la sección vespertina. En la actualidad la institución cuenta con aproximadamente con 1900 estudiantes y 60 docentes.

Con la implementación de las TIC en el ámbito educativo quedó demostrada la necesidad de aprender y enseñar en la nueva era tecnológica. Sin embargo, la pandemia del COVID-19 demostró además el poco protagonismo que tienen las TIC dentro de la comunidad educativa. Por este motivo, nace la idea de generar un proyecto que permita implementar las TIC durante el proceso de aprendizaje con el objetivo de fomentar una experiencia de aprendizaje dinámico.

En el contexto de nuestra institución educativa y en la materia de Lengua y Literatura, durante la pandemia se virtualizó el proceso de enseñanza y mucha de esta actividad se vio mediada por la tecnología. Es así que la lectura a través de las pantallas nos desafía a poner en marcha estrategias diferentes y sin dudas genera otros hábitos distintos a los que tenemos cuando la lectura es sobre papel. Tanto en la educación digital, distancia o presencial, la comprensión lectora sigue siendo uno de los procesos lingüísticos más importantes para poder avanzar en el aprendizaje.

Con lo antes expuesto, el proyecto se basa en la implementación de la plataforma educativa Educaplay en la materia de Lengua y Literatura en el Quinto Año de EGB con estudiantes entre 9 y 10 años de edad, con un total de 30 estudiantes por aula. A través de este recurso tecnológico, se aplicarán actividades digitales lúdicas en la hora de clase designada como Tertulia Literaria con el texto “Las aventuras de Tom Sawyer”. El proyecto se va a repartir en tres sesiones:

- **1era sesión:** socialización de la plataforma con los docentes 50 minutos
- **2da sesión:** socialización de la plataforma con los estudiantes 40 minutos
- **3era sesión:** aplicación de actividades en Educaplay 40 minutos

A través de este recurso tecnológico, se busca fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes por medio de la integración de actividades lúdicas. Se plantea diseñar e implementar una serie de actividades basadas en la gamificación en las etapas previas, durante y post instrucción con el objetivo de fomentar la motivación y fortalecer el análisis y comprensión de textos literarios en los estudiantes. Cada sesión tendrá una duración de 40 minutos.

9.2. Justificación Curricular


La presente propuesta investigativa se enfoca a que los docentes puedan implementar dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje la implementación de herramientas digitales, como: Educaplay, Genially, Powtoon, entre otras; por cuanto, se plantean los siguientes objetivos:

- **Objetivos: Infografía de Genially para docentes:** Motivar a los docentes la utilización de la herramienta digital Educaplay de tal manera que facilite la enseñanza-aprendizaje de la lecto escritura de los estudiantes de la Institución Educativa Estados Unidos de Norteamérica.
- **Objetivos: Video Tutorial para Crear una Actividad en Educaplay:** Capacitar a los docentes de la Institución Educativa Estados Unidos de Norteamérica, mediante un tutorial creado en POWTOON el uso de la herramienta digital Educaplay.
- **Objetivos Actividad Educaplay:** Desarrollar las actividades planteadas en la herramienta Educaplay, poner en práctica los conocimientos adquiridos.

9.3. Contenidos


- Infografía de Genially: Educaplay
 - ¿Qué es Educaplay?
 - ¿Para qué sirve la herramienta?
 - ¿Cómo la vamos a utilizar en nuestra clase?
- Video tutorial: ¿Cómo crear una actividad en Educaplay?
 - ¿Qué tipo de contenidos puedo generar con esta herramienta?
 - ¿Cómo puedo crear una actividad para mis estudiantes?
 - ¿Cómo puedo compartir una actividad con mi clase?
- Actividad: Educaplay

10. RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS PLANTEADOS

	
JUSTIFICACION	BENEFICIOS
<p>El proceso de implementación de la herramienta Tecnológica Educaplay enfocada en mejorar la comprensión lectora de los estudiantes, genera la necesidad de iniciar por informar y educar al docente de la asignatura en el funcionamiento, uso y beneficios que ofrece la herramienta para trabajar en el objetivo de aprendizaje deseado; por esta razón es imprescindible precisar de un creador de contenidos digitales que permita la facilidad de informar de forma clara, objetiva, agradable y práctica al usuario sobre el funcionamiento y manejo de la plataforma Educaplay.</p> <p>Genially es una herramienta que permite generar contenidos interactivos sin requerir de esfuerzos pues su interfaz de usuario es muy práctica de aprender, intuitiva y sobre todo innovadora pues cuenta con variedad de plantillas y diseños muy atractivos para generar así un contenido visual capaz de captar la atención del usuario y lograr así los objetivos propuestos.</p> <p>Con la creación de Infogramas dentro de la herramienta Genially, nos brinda la oportunidad de trabajar el contenido deseado para transmitir de forma precisa, resumida y clara logrando así alcanzar con el objetivo de informar y orientar en los beneficios y particularidades de la herramienta tecnológica Educaplay.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fácil Manejo: Herramienta sencilla y potente para que los interesados capten el contenido a transmitir. ✓ Diseño atractivo: Transmitir conceptos, se pueden lograr fácilmente usando contenido visual original que facilite captar y mantener la atención de los interesados. ✓ Practicidad: La plataforma permite generar cambios en línea, de tal manera que de existir algún cambio el procedimiento se lo realizaría de forma práctica y rápida. ✓ Disponibilidad completa: Permite exportar los trabajos realizados en forma web para ser usados de forma off-line y de tal manera poseer la disponibilidad e información de forma permanente.

NOTA: Genially es un recurso digital de tipo textual. Dentro del proyecto se usará esta herramienta para la elaboración de una infografía de la plataforma Educaplay

Figura 4: Justificación y beneficios de la herramienta tecnológica Genially

	
JUSTIFICACION	BENEFICIOS
<p>Como parte del proceso de implementación de la herramienta Tecnológica Educaplay enfocada en mejorar la comprensión lectora de los estudiantes es de suma importancia transmitir la información de forma clara y legible sobre el proceso de manejo y funcionamiento de la plataforma educativa Educaplay, por esta razón nace la necesidad de generar contenidos digitales de tipo audiovisual que garanticen el aprendizaje del manejo de la plataforma.</p> <p>PowToon por su parte es una herramienta digital muy potente capaz de permitir gestionar animaciones y todo tipo de presentaciones en video, ofrece una gama alta de personalización y adaptabilidad a las necesidades del usuario además de ser una herramienta con una interfaz bastante intuitiva con un enfoque divertido, logrando así contenidos bastante entretenidos que se pueden disfrutar de forma amena e inspiradora.</p> <p>La creación de una video tutorial desarrollado en la plataforma digital PowToon aportara de forma efectiva a la enseñanza del uso y manejo de la herramienta Educaplay, el contenido audiovisual generado de esta herramienta será de relevante ayuda para la trasmisión de conocimientos a los docentes que implementaran el fortalecimiento de la enseñanza de la comprensión lectora del estudiante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entretenido: PowToon es muy útil para captar la atención del público y para desarrollar la explicación de algún concepto. ✓ Diseño atractivo: Gran variedad de estilos, efectos animados y transiciones. ✓ Fácil manejo: A pesar de ser una plataforma en idioma ingles su manejo es bastante intuitivo y fácil de usar. ✓ Permite Importar: Se puede importar videos o diapositivas propias y editarlo a su preferencia dentro de la misma herramienta. ✓ Permite Exportar: Se puede descargar el contenido generado para ser usado en cualquier otro medio digital.

NOTA: Powtoon es un recurso digital de tipo audiovisual. Dentro del proyecto se usará esta herramienta para la elaboración de un video tutorial para la creación de una actividad en Educaplay.

Figura 5: Justificación y beneficios de la herramienta tecnológica Powtoon



JUSTIFICACION	BENEFICIOS
<p>Las TIC son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y alumnos cambios determinantes en el ámbito educativo. Estas tecnologías permiten entrar a un mundo nuevo lleno de información de fácil acceso para los docentes y alumnos. De igual manera, facilitan el ambiente de aprendizaje, que se adaptan a nuevas estrategias que permiten el desarrollo cognitivo creativo y divertido en las áreas tradicionales del currículo. Con el uso de las computadoras o TIC, los estudiantes desarrollan la capacidad de entendimiento, de la lógica, favoreciendo así el proceso del aprendizaje significativo en los alumnos. A través del empleo de la herramienta tecnológica Educaplay, se busca fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes por medio de la integración de actividades lúdicas. La plataforma Educaplay, como menciona (Torres, 2021) “permite crear con mayor facilidad, administrar, gestionar de manera flexible los contenidos académicos” (p.65).</p> <p>De esta manera, se plantea implementar el uso de la plataforma Educaplay dentro y fuera del aula escolar en los estudiantes, diseñando e implementado así una serie de actividades según las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> Adivinanzas Completar Crucigrama Diálogo Dictado Ordenar letras Ordenar palabras Ordenar letras Test, etc. <p>Todas estas actividades orientadas a crear una comunidad educativa con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fácil manejo: Es una plataforma intuitiva y fácil de usar, no requiere de grandes conocimientos previos al usuario de la herramienta. ✓ Completa: Posee un gran abanico de opciones para la creación de actividades que ayuden a cumplir con el objetivo de enseñanza-aprendizaje. ✓ Gratuita: Es una plataforma educativa gratuita que asegura el acceso al personal en general garantizando así la disponibilidad. ✓ Requiere bajos recursos: No requiere instalación ni gran capacidad de almacenamiento en disco ni memoria de la computadora. ✓ Disponibilidad completa: Permite descargar la información en diferentes formatos y reproducir en cualquier navegador o desde manera local con diferentes medios de almacenamiento.

NOTA: Educaplay es un recurso digital de tipo multimedia. Dentro del proyecto se usará esta herramienta para la elaboración de una actividad didáctica.

Figura 6: Justificación y beneficios de la herramienta tecnológica Educaplay

10.1. Preguntas de Reflexión

- **¿El material elaborado en Educaplay puede ser reutilizado?** Sí, ya que en Educaplay se elaboran materiales de forma online y se almacenan en la plataforma para compartirlos con el resto de docentes. El objetivo es profundizar en ella y mostrar la cantidad de posibilidades que nos ofrece para nuestro trabajo diario en el aula.
- **¿El material será interactivo?** Sí, ya que la interactividad facilita el aprendizaje significativo y ayuda a asimilar mejor los conocimientos que se muestran al estudiante y también ayuda a que el estudiante forme parte activa del proceso de aprendizaje.
- **¿Qué tan llamativo debe ser el material que diseño para mis estudiantes?** El material debe incluir elementos y contenidos que sean atractivos y sobre todo que vayan acorde con los intereses y la edad de mis estudiantes. Sin embargo, se debe tener cierta mesura con los diferentes elementos a incluir en los materiales (imágenes, colores, texto, etc.), ya que éstos también podrían distraer o sobrecargar al estudiante con información.
- **¿Qué tan extensas deben ser mis actividades para mis estudiantes más pequeños?** Las actividades deben tener la duración suficiente para poder enganchar a los estudiantes. Sin embargo, para los estudiantes más pequeños sería adecuado segmentar una actividad muy larga para que sea más fácil de comprender y progresar para ellos.
- **¿Qué colores son los más apropiados para implementar en mis diseños?** Una parte importante en la narración visual es el color. La utilización de los colores apropiados permite generar estados de ánimos o emociones; conllevando a direccionar la mirada en la presentación digital. Lo que transmite y beneficia sobre los colores a la vez son:
 - **Blanco:** pureza, calma y orden visual. (Transmite: incentiva la creatividad)
 - **Azul:** calma y serenidad. (Mejora el sueño. Es recomendable para los niños que son nerviosos).
 - **Rojo:** Energía y vitalidad. (ayuda en niños más tímidos)
 - **Amarillo:** Proyecta positivismo (estimula la concentración. A su vez ayuda a niños con depresión).
 - **Verde:** Equilibrio y calma. (mejora la capacidad lectora)
 - **Anaranjado:** enfatiza igual que el color amarillo, energía y positivismo. (Estimula la comunicación)
 - **Morado:** Misterio y tranquilidad. (potencia la intuición en los niños).
 - Los colores como el negro, gris y marrón (café) transmiten negatividad, tristeza, agresividad y generar respuestas neutrales y negativas.
- **¿La utilización de las herramientas digitales dentro campo educativo puede expandirse para una retroalimentación positiva hacia el aprendizaje de cada uno de los estudiantes?** Cada día las herramientas digitales van creando su propia huella por lo cual esto beneficia de manera personalizada los avances de los estudiantes; permitiendo al docente tener una amplia visualización y detectar a tiempo si se presenta un problema de aprendizaje del grupo de alumnos o en forma individual.
- **¿Con respecto a la implementación de la plataforma Educaplay que posibilidades logre contribuir de manera eficaz a todos los requerimientos que necesita el docente en su planificación?** La contribución va ser muy importante en el día a día de cada docente; permitiendo que las clases sean más lúdicas, divertidas e interesantes para los estudiantes; dando una pauta más real donde el estudiante sea el verdadero protagonista en su aprendizaje guiado por formación del docente. Estamos consciente que existe ciertos temores o falta de descubrimiento por parte de los colegas académicos sobre el buen manejo de las herramientas educativas digitales por lo cual este punto se perfila en una desventaja disfrazada en ventaja ya que los mismos estudiantes indirectamente motivaran al profesor estar en la vanguardia tecnológica.

10.2. Conclusiones

En conclusión, hoy en día las herramientas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están presentes en la vida cotidiana de las personas, son un gran aliado en el desarrollo del ámbito pedagógico, permiten mejorar los procesos educativos y facilitar las actividades de recreación de los alumnos, logrando apoyar procesos de aprendizaje.

A través de la incorporación de las herramientas educativas (plataforma Educaplay, Genially, Powtoon, entre otras) se promueve el conocimiento y la interacción, además de la eficiencia y la productividad en el salón de clases entre los profesores y estudiantes. Cabe recalcar que en el uso de estas herramientas se puede encontrar ventajas y desventajas al momento de usarlas como: fácil instalación y accesibilidad a diferentes pestañas virtuales permitiendo tanto al docente, los estudiantes y padres de familia, planteando varias opciones de idiomas, promover un correcto uso y comprensión. Dentro de las desventajas podemos indicar, por ejemplo, la limitada conectividad, falta de equipos tecnológicos y el desconocimiento sobre el manejo de estas herramientas educativas (plataforma Educaplay, Genially, Powtoon, etc.) por parte de los padres de familia.

Finalmente, conocemos y estamos conscientes que la parte educativa y el aprendizaje van de la mano con el compás de la tecnología. A su vez, esto nos permitirá elaborar una guía práctica para el uso correcto de las plataformas (Educaplay, Genially, Powtoon, etc.), con el objetivo de establecer todos los parámetros del buen manejo en dichas plataformas logren alcanzar todos los propósitos que plantee el docente dentro y fuera del aula para afianzar la comprensión lectora, así mismo que apliquen soluciones lógicas racionales y al desenvolvimiento en su vida real.

11. ELABORACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA

11.1. Contextualización

A medida que los niños crecen, la capacidad de utilizar la digitalización para dar forma a sus experiencias de vida crece con ellos, ofreciéndoles oportunidades para aprender, socializar, para ser contados y escuchados esto ha hecho que las TIC faciliten que los niños se conecten entre sí y compartan experiencias en línea.

Se implementará la plataforma educativa Educaplay en la materia de Lengua y Literatura en el Quinto Año de EGB con estudiantes entre 9 y 10 años de edad de la institución educativa Estados Unidos de Norteamérica con un total de 30 estudiantes por aula.

En cuanto al contacto de los estudiantes con la tecnología fue en alguna medida una necesidad y por lo tanto una obligación de utilización de las TIC para poder establecer una comunicación didáctica, es aquí donde se pudo evidenciar que los estudiantes pudieron trabajar con algunas herramientas como el zoom, teams, classroom, quizizz, correo electrónico y redes sociales como WhatsApp para mantener la comunicación o compartir información.

Incorporar tecnología en el proceso de aprendizaje puede despertar el interés y la curiosidad de los estudiantes, hay que diseñar actividades donde los estudiantes estén activos desde un punto de vista cognitivo y dónde se les pida que hagan y no solo que escuchen o vean, como docentes tenemos que pensar que formamos personas de una forma integral y que nuestros estudiantes tienen que estar preparados no sólo para el presente, sino para el futuro.

11.2. Preguntas de reflexión

- **¿Qué?:** A través de la herramienta tecnológica Educaplay, se aplicarán actividades lúdicas en la hora de clase designada como Tertulia Literaria con el texto Las aventuras de Tom Sawyer.
- **¿Para quién?:** Estudiantes de Quinto Año de Educación Básica y docentes ya que en Educaplay se elaboran materiales de forma online y se almacenan en la plataforma para compartirlos.
- **¿Para qué?:** A través de este recurso tecnológico, se busca fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes por medio de la integración de actividades lúdicas. Se plantea diseñar e implementar una serie de actividades basadas en la gamificación en las etapas previas, durante y post instrucción con el objetivo de fomentar la motivación y fortalecer el análisis y comprensión de textos literarios en los estudiantes.
- **¿Cómo?:** Mediante la utilización de las herramientas:
- **Genially:** generar un contenido visual capaz de captar la atención del usuario y lograr así los objetivos propuestos.
 - **Powtoon:** transmitir la información de forma clara y legible sobre el proceso para crear una actividad de ordenar palabras *en* Educaplay.
 - **Documento:** orientar a los docentes en la creación de un crucigrama en la herramienta Educaplay.
- **¿Cuándo?:**
 - Al inicio del año lectivo ya que trabajaremos en la lectura del texto en el primer quimestre.
 - Mediante reunión de docentes se realizará la socialización del tutorial de la herramienta educativa Educaplay en un tiempo de 15 minutos.
 - Actividades a realizar con los estudiantes durante la hora clase de 40 minutos.
 - Presentación de la infografía mediante Genially en un tiempo de 10 minutos.
 - Socialización de las instrucciones para utilizar Educaplay y de las actividades a realizar mediante ejemplos en un tiempo de 30 minutos.

11.3. Manifiesto

Herramientas y Bases de Datos	Justificación
Navegador web	Creación de actividades en la plataforma Educaplay
Capturador de pantalla	Capturar el video del paso a paso de cómo crear una actividad en Educaplay
Powtoon	Creación de animación y video para tutorial de creación de actividades en Educaplay

Navegador Web	Creación de la actividad en la plataforma Genially. Búsqueda de imágenes de Educaplay (logo). Ingreso a la plataforma Educaplay.
Capturador de pantalla	Capturar la imagen del paso a paso de cómo buscar, descargar e instalar la herramienta Educaplay.
Genially	Creación de la infografía sobre Educaplay.
Navegador web	Creación de una actividad en la plataforma Educaplay, crucigrama. Ingreso a la plataforma Creación de la actividad
Capturador de pantalla	Recopilación del instructivo con los pasos a seguir para la aplicación de la actividad en Educaplay, con la ayuda de imágenes y capturas de pantalla.
Documento	Instructivo detallado sobre la creación de una actividad en la plataforma Educaplay.

NOTA: La tabla muestra la justificación del uso de cada herramienta y bases de datos utilizadas durante la creación de materiales didácticos.

Tabla 1: Manifiesto de herramientas y bases de datos

11.4. Guion Multimedia

Título: ¿Qué es Educaplay?				
Descriptivo	Base Didáctica	Tipo de recurso	Parametrización	Archivador
Herramienta que permite generar	La base principal de la aplicación Genially es la	Infografía Digital en Genially.	-Se encuentran 5 botones.	Implementación de textos, imágenes,

<p>contenidos digitales interactivos sin necesidad de programar y sin tener previos conocimientos de diseño. Infografías, presentaciones o mapas con características de interfaz: arrastrar y soltar.</p>	<p>interactividad, permitiendo diseñar contenidos en formato digital para luego incrustar en páginas web o mostrar online; no se puede imprimir en formato papel. Tanto es la gran acogida de esta herramienta que la mayoría de los centros educativos lo utilizan para enseñar y aprender contenidos interactivos; aplicable para todas las etapas educativas y estudiantes en general.</p> <p>La base de nuestra infografía tiene como propósito enseñar de una forma más llamativa y atractiva; lo cual ayudaría tanto al docente y alumnos a manejar correctamente la utilización de la plataforma.</p>		<p>-Al momento de dar clic, se despliega una nueva ventana con más información.</p> <p>- Tenemos un video, que al dar un clic se produce automáticamente en la plataforma YouTube.</p> <p>- Implementamos colores como: blanco, verde oliva y gris oscuro.</p> <p>-Guía de los pasos para el ingreso al Educaplay por medio de texto e imágenes.</p>	<p>vídeos, animaciones, gráficos, elementos interactivos, fondos, grabaciones, enlaces URL.</p>
<p>Título: ¿Cómo crear una actividad de Ordenar Palabras en Educaplay?:</p>				
Descriptivo	Base Didáctica	Tipo de recurso	Parametrización	Archivador

<p>El material audiovisual es un tutorial que muestra paso a paso cómo crear una actividad de <i>Ordenar palabras</i> en Educaplay</p>	<p>El material ofrece a los maestros una guía para que puedan elaborar sus propias actividades didácticas en la plataforma Educaplay. El material ayudará a ejemplificar actividades que pueden implementarse dentro de la lección para fomentar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes a través de contenidos y actividades digitales.</p>	<p>Animación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - audio - imágenes - texto 	<p>La animación muestra los pasos a seguir para crear una actividad en la plataforma Educaplay. Se utiliza una serie de animaciones como introducción. Posteriormente se reproducirá un video de captura de pantalla que mostrará cada paso necesario para crear una actividad en Educaplay. Los pasos a seguir se los realiza dentro del navegador web Firefox.</p>	<p>Dentro de la animación de Powtoon se incluyeron los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Texto - Video de captura de pantalla - Animaciones - Figuras - Imágenes
<p>Título: Instructivo ¿Cómo crear una actividad de Crucigrama en Educaplay?</p>				
<p>Descriptivo</p>	<p>Base Didáctica</p>	<p>Tipo de recurso</p>	<p>Parametrización</p>	<p>Archivador</p>
<p>El siguiente documento está desarrollado para orientar a los docentes en la creación de un crucigrama en la herramienta Educaplay.</p>	<p>De Acuerdo al criterio de evaluación, la herramienta Educaplay permitirá desarrollar destrezas que ayudan en el proceso de enseñanza de la lectoescritura. Con el objetivo</p>	<p>Herramienta digital Educaplay</p> <p>Actividad: crucigrama sobre la moraleja del libro "Las aventuras de Tom Sawyer".</p> <p>Texto</p> <p>Imágenes</p>	<p>Documento con la información detallada sobre la consecución de los pasos para el desarrollo del crucigrama en la herramienta digital Educaplay.</p>	<p>Link disponible para el acceso al documento instructivo cómo crear una actividad de crucigrama en Educaplay.</p>

	de que este material ilustrativo sea de gran ayuda para su orientación.			
--	---	--	--	--

NOTA: El guion muestra los elementos de cada material diseñado para el proyecto.

Tabla 2: Guion multimedia de materiales didácticos

11.5. Enlaces / Materiales

- **Genially:** ¿Qué es Educaplay?: [Link](#)
- **Powtoon:** ¿Cómo crear una actividad de Ordenar Palabras en Educaplay?: [Link](#)
- **Documento:** ¿Cómo crear una actividad de Crucigrama en Educaplay?: [Link](#)

11.6. Conclusiones

El beneficio del uso de la tecnología en la educación, amplía la calidad del proceso educativo debido a que permite pasar las barreras de espacio y tiempo donde hay una mayor comunicación e interacción entre el docente y estudiante; esto debido a llevar distintas fuentes de información donde se participa de manera activa en la construcción del conocimiento, provocando que los individuos lleven un proceso donde se desarrollan una serie de habilidades para su desempeño educativo.

11.7. Recomendaciones

- Capacitar constantemente a los actores educativos sobre las metodologías de enseñanza, herramientas virtuales y su utilidad para aprovechar la educación virtual, garantizando la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, a través del fortalecimiento y desarrollo de las destrezas requeridas.
- Utilizar las herramientas tecnológicas como un medio y no como un fin direccionadas a la mejora de los procesos de aprendizaje, para que los estudiantes puedan realizar diferentes tipos de actividades que promuevan el interés y motivación y así evaluar las destrezas con criterio de desempeño, alcanzando los índices de desarrollo personal y colectivo en los diferentes niveles de educación.
- Implementar la creación de actividades educativas multimedia será de gran apoyo para el docente al momento de transmitir todos sus conocimientos a los estudiantes de una manera más atractiva, dinámica, innovadora mediante juegos se fideliza el refuerzo académico dentro del aula.
- La herramienta digital Educaplay permite al docente active su imaginación, este sitio es muy útil mediante diversas actividades los estudiantes son capaces de jugar y aprender lo cual les es más interesante que solo escuchar y escribir como las clases tradicionales.
- Genially se ha convertido en una de mis herramientas favoritas los últimos meses. He notado que a través de las infografías que puedo crear en esta plataforma, puedo presentar de mejor manera el nuevo contenido a los estudiantes. Personalmente me agrada la manera que me permite organizar la información, las opciones de expandir la información mediante botones y enlaces, pero sobre todo me agrada la posibilidad

de presentar información de una manera más atractiva e interesante para mis estudiantes.

12. CONTENIDOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

12.1. Objetivo del Material Didáctico

- Identificar que isEazy permite que cualquier persona, sin necesidad de tener conocimientos técnicos, pueda manejar de manera sencilla e intuitiva.
- Utilizar isEazy permite incorporar todas las herramientas digitales en un solo paquete SCORM, lo que facilita la presentación de los contenidos de aprendizaje para los estudiantes a la hora de impartir las clases.
- Definir los principios en los que se basa isEazy es sencillo, rápido y atractivo por su aspecto visual y más aún con sus recursos interactivos y la capacidad de personalización que ofrece.
- Crear un compendio de las diversas herramientas digitales utilizadas a lo largo de la materia de diseño de materiales educativos como Genially, Educaplay, Powtoon, Documentos, entre otros en un solo paquete SCORM para el desarrollo del proyecto de Implementación de la herramienta tecnológica Educaplay para fortalecer la comprensión lectora de los niños de quinto año EGB.

12.2. Contenido

Para acceder al curso hacer clic en el siguiente link: [Mini Curso isEazy](#). Dentro del curso se encontrará:

- Introducción y Justificación del proyecto
- Información sobre la plataforma Educaplay
 - Infografía de Genially: ventajas, cómo funciona, características y requerimientos
 - Lista de actividades que se pueden crear en la plataforma
 - Video Tutorial Powtoon: Registro de una cuenta gratuita en la plataforma
- Actividades de Educaplay:
 - Ordenar Palabras
 - Crucigrama
- Tutoriales Anexos
- Evaluación

12.3. Proceso

Para el proceso de elaboración del curso en isEazy se realizaron los siguientes pasos:

- Selección del tema y de materiales multimedia
- Elaboración del esquema de las diapositivas
- Registro de una cuenta gratuita en isEazy
- Creación de un nuevo proyecto en modo Curso Express
- Selección de gama de colores y plantilla de las diapositivas
- Creación de diapositivas e implementación de materiales multimedia
- Elaboración de una Evaluación
- Previsualización del curso en diferentes formatos
- Publicación del curso como Enlace directo

12.4. Conclusiones y Comentarios Personales

- La educación se vuelve cada vez más competitiva y para alcanzar un mejor nivel educativo se requiere del apoyo de recursos que nos ayuden en el proceso de enseñanza de los estudiantes, como lo son los materiales didácticos, su uso tiende a guiar y motivar al estudiante en la construcción del conocimiento, es decir, que sirvan de apoyo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes mediante publicaciones de sistemas pedagógicos innovadores utilizando herramientas tecnológicas.
- isEazy Author es una innovadora, sencilla e intuitiva herramienta que permite que los docentes, estudiantes o cualquier profesional pueda crear cursos e-learning, unidades didácticas, presentaciones, micro-contenidos, etc., en formato HTML5 o SCORM; dando accesibilidad en compartir un enlace.
- Sencillo, rápido y sexy son los 3 principios fundamentales que se basa esta herramienta. Ventaja al momento de crear contenidos e-learning siendo atractivos y muy profesionales. Despertando un gran interés al momento de editar de forma ágil sin tener que preocuparse a la hora de guardar ya que automáticamente la herramienta hace el trabajo de nosotros. Por último, su aspecto atractivo y novedoso capta una excelente visualización dando un plus personalizado.
- La eficiencia de isEazy Author otorga generar buenos contenidos a un costo muy reducido en caso que el profesional se dedique a diseñador instruccional; básicamente las siguientes características son:
 - No necesita formación especializada (ahorro en personal).
 - Amplio catálogo de imágenes de stock (ahorro en assets fotográficos).
 - Ahorro de tiempo en plantillas de diapositivas.
 - Gana tiempo en la edición. (Editor WYSIWYG)
- isEazy ofrece una herramienta de autor en la nube para la creación de cursos e-learning que permite que cualquier persona sin necesidad de tener conocimientos técnicos, pueda manejar de manera sencilla e intuitiva.
- isEazy incluye un sistema de evaluación final. Sin embargo, **el único tipo de elemento que se puede incluir son preguntas con una única respuesta válida a elegir entre varias**. Probablemente, esta limitación está relacionada con la sencillez de uso que caracteriza a la herramienta.
- Es muy intuitiva y fácil de usar. En su versión gratuita sólo permite realizar 3 proyectos y tiene un límite de carga de contenidos de 0,3GB lo cual puede resultar escaso para determinados proyectos.
- La herramienta de autor isEazy ofrece muchos recursos fácilmente personalizables y con ello, los contenidos tienen un ingrediente de mayor dinamismo en los que podemos incluir diagramas, gráficos, tablas comparativas o imágenes enlazadas.
- **isEazy** permite integrar fácilmente contenidos de terceros como vídeos de YouTube, ponencias de TEDx, Vimeo, Presentaciones en SlideShare, podcasts, Google Docs., artículos, entre otros; con su tecnología cloud, que nos facilite guardar el contenido creado.

13. PLATAFORMAS DE GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES

13.1. Componentes que intervienen en el proceso educativo

- **¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?** Serán los estudiantes de Quinto Año de Básica con una edad entre 9 y 10 años.
- **¿Quiénes serán los docentes?** Docentes tutores de los quintos años de la Institución Educativa.
- **¿Dónde se producirá la acción educativa?** Institución Educativa “Estados Unidos de Norteamérica” de la ciudad de Quito.

13.2. Camino Pedagógico



“Saber que enseñar no es transmitir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción”

Paulo Freire.

NOTA: Imagen sobre la Teoría del conocimiento constructivista junto con su cita de Paulo Freire, MINEDUC (2020).

Figura 7: Teoría Constructivista

Nuestra propuesta pedagógica, para fortalecer la comprensión lectora de los niños de quinto año de básica de la institución educativa Estados Unidos de Norteamérica, se tornará hacia la Teoría del conocimiento constructivista, por cuanto, es una teoría psicológica de carácter cognitivo que postula que el proceso de aprendizaje, sea el resultado de una constante construcción de nuevos conocimientos facilitados por medio de canales digitales como: EDUCAPLAY, GENIALLY, POWTOON, entre otros; con el propósito de crear un ambiente de aprendizaje en diversos contextos que favorezcan el cometimiento de nuestro objetivo.

Esta acción educativa aún no forma parte de la institución, por ello, creemos importante y necesario implementar la plataforma educativa EDUCAPLAY con la finalidad de facilitar la comprensión lectora de los estudiantes, a través de actividades interactivas y gamificadas, con una retroalimentación inmediata que permitirá una dinámica novedosa para los niños; por otra parte, desde la perspectiva docente nuestro espacio de interacción sería de ejecutor, mediador y facilitador de este proceso.

13.3. Componentes y Elementos

Esta acción educativa se realizará en la hora clase, los días jueves designada como Tertulia Literaria correspondiente al área de Lengua y Literatura.

Actividades	Herramienta	Lugar
Socialización de la herramienta Educaplay a docentes	Genially Powtoon	Sala de computación
Socialización de la herramienta a los estudiantes	Genially Educaplay	Sala de computación
Realización de actividades en Educaplay	Educaplay	Sala de computación

NOTA: Detalle de las actividades, herramientas y espacio necesarios para la lección.

Tabla 3: Estructura de las actividades

Con lo que responde a la evaluación, ésta será tomada en cuenta de acuerdo a las actividades realizadas por el estudiante en la plataforma Educaplay.

13.4. Uso del Entorno

- **Información:** para el desarrollo del proyecto contamos con la herramienta digital Educaplay, y un manual de procesos que permitirá mayor orientación a los usuarios.
- **Comunicación:** El manejo de la comunicación será de forma directa con los estudiantes, docentes y autoridades de la Institución Educativa, previa autorización.
- **Cooperación:** Se cuenta con el apoyo de las autoridades de la Institución

13.5. Recursos de apoyo

Dentro de los recursos de apoyo se ofrecerán los siguientes documentos:

- Infografía para docentes, estudiantes y familia con información general sobre el uso y ventajas de la plataforma Educaplay
- Video tutorial para los docentes con los pasos para crear actividades en Educaplay
- Animación tutorial para los docentes con los pasos para crear actividades en Educaplay

14. PLANIFICACIÓN ACCIÓN EDUCATIVA

CRONOGRAMA APLICACIÓN DEL PROYECTO		
SESION 1	SOCIALIZACION DE LA IMPLEMENTACION DE LA HERRAMIENTA TECNLOGICA EDUCAPLAY A LOS DOCENTES	
PASOS	NOMBRE DE ACTIVIDAD	Tiempo de Duración
ACTIVIDAD 1	JUSTIFICACION DEL PROYECTO	5 MIN
ACTIVIDAD 2	CONOCIENDO EDUCAPLAY	15 MIN
ACTIVIDAD 3	VENTAJAS DE EDUCAPLAY	5 MIN
ACTIVIDAD 4	INTRODUCCION A LA HERRAMIENTA EDUCAPLAY	20 MIN
ACTIVIDAD 5	EVALUACION DE APRENDIZAJES	5 MIN
Duración Total de la Sesión		50 MINUTOS
SESION 2	SOCIALIZACION DE LA IMPLEMENTACION DE LA HERRAMIENTA TECNLOGICA EDUCAPLAY A LOS ESTUDIANTES	
PASOS	NOMBRE DE ACTIVIDAD	Tiempo de Duración
ACTIVIDAD 1	JUSTIFICACION DEL PROYECTO	5 MIN
ACTIVIDAD 2	CONOCIENDO EDUCAPLAY	10 MIN
ACTIVIDAD 3	VENTAJAS DE EDUCAPLAY	5 MIN
ACTIVIDAD 4	INTRODUCCION A LA HERRAMIENTA EDUCAPLAY	10 MIN
ACTIVIDAD 5	EVALUACION DE APRENDIZAJES	10 MIN
Duración Total de la Sesión		40 MINUTOS
SESION 3	APLICACIÓN DE ACTIVIDADES REALIZADAS EN EDUCAPLAY A ESTUDIANTES	
PASOS	NOMBRE DE ACTIVIDAD	Tiempo de Duración
ACTIVIDAD 1	INDUCCION AL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES	5 MIN
ACTIVIDAD 2	APLICACIÓN DE ACTIVIDAD SOPA DE LETRAS	10 MIN
ACTIVIDAD 3	APLICACIÓN DE ACTIVIDAD CRUCIGRAMA	10 MIN
ACTIVIDAD 4	APLICACIÓN DE ACTIVIDAD ORDENAR PALABRAS	5 MIN
ACTIVIDAD 5	PROCESO DE RETROALIMENTACION CON ESTUDIANTES	10 MIN
Duración Total de la Sesión		40 MINUTOS

Nota: En la tabla se detalla la estructura de la lección con sus actividades y el tiempo requerido para cada una.

Figura 8: Cronograma

CRONOGRAMA APLICACIÓN DEL PROYECTO			
SESION 1			
SOCIALIZACION DE LA IMPLEMENTACION DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EDUCAPLAY A LOS DOCENTES			
PASOS	NOMBRE DE ACTIVIDAD	CONTENIDO DE LA ACTIVIDAD	RECURSO EMPLEADO
ACTIVIDAD 1	JUSTIFICACION DEL PROYECTO	1.- Infogramas	GENIALLY
		2.- Lecturas de profundización	DOCUMENTOS PDF
ACTIVIDAD 2	CONOCIENDO EDUCAPLAY	1.- Infogramas	GENIALLY
		2.- Lecturas de profuncización	DOCUMENTOS PDF
ACTIVIDAD 3	VENTAJAS DE EDUCAPLAY	1.- Infogramas	GENIALLY
		2.- Lecturas de profuncización	DOCUMENTOS PDF
ACTIVIDAD 4	INTRODUCCION A LA HERRAMIENTA EDUCAPLAY	1.- Video Tutorial	PowToon
		2.- Herramienta Educaplay	Educaplay
		3.- Mini Curso	izEasy
		4.- Presentaciones Digitales	GENIALLY
ACTIVIDAD 5	EVALUACION DE APRENDIZAJES	3.- Evaluación	izEasy
NOTA: LAS SESIONES SE REALIZARÁN DE MANERA SINCRÓNICA Y SE CONSIDERARÁ EL MODO ASINCRÓNICO A TRAVES DEL MINI-CURSO			
SESION 2			
SOCIALIZACION DE LA IMPLEMENTACION DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EDUCAPLAY A LOS ESTUDIANTES			
PASOS	NOMBRE DE ACTIVIDAD	CONTENIDO DE LA ACTIVIDAD	RECURSO EMPLEADO
ACTIVIDAD 1	JUSTIFICACION DEL PROYECTO	1.- Infogramas	GENIALLY
		2.- Lecturas de profundización	DOCUMENTOS PDF
ACTIVIDAD 2	CONOCIENDO EDUCAPLAY	1.- Infogramas	GENIALLY
		2.- Lecturas de profuncización	DOCUMENTOS PDF
ACTIVIDAD 3	VENTAJAS DE EDUCAPLAY	1.- Infogramas	GENIALLY
		2.- Lecturas de profuncización	DOCUMENTOS PDF
ACTIVIDAD 4	INTRODUCCION A LA HERRAMIENTA EDUCAPLAY	1.- Video Tutorial	PowToon
		2.- Herramienta Educaplay	Educaplay
		3.- Mini Curso	izEasy
		4.- Presentaciones Digitales	GENIALLY
ACTIVIDAD 5	EVALUACION DE APRENDIZAJES	1. Herramienta Digital	izEasy
NOTA: LAS SESIONES SE REALIZARÁN DE MANERA SINCRÓNICA Y SE CONSIDERARÁ EL MODO ASINCRÓNICO A TRAVES DEL MINI-CURSO			
SESION 3			
APLICACIÓN DE ACTIVIDADES REALIZADAS EN EDUCAPLAY A ESTUDIANTES			
PASOS	NOMBRE DE ACTIVIDAD	CONTENIDO DE LA ACTIVIDAD	RECURSO EMPLEADO
ACTIVIDAD 1	INDUCCION AL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES	Documento impreso, presentación Power Point	Laboratorio de Computación, enlaces
ACTIVIDAD 2	APLICACIÓN DE ACTIVIDAD CRUCIGRAMA	Herramienta Educaplay https://es.educaplay.com	Enlace Educaplay, Laboratorio de Computación
ACTIVIDAD 3	APLICACIÓN DE ACTIVIDAD ORDENAR PALABRAS	Herramienta Educaplay https://es.educaplay.com	Enlace Educaplay, Laboratorio de Computación
ACTIVIDAD 4	PROCESO DE RETROALIMENTACION	Análisis de los resultados de la actividad realizada por los estudiantes.	Resultados Herramienta Educaplay
NOTA: LA SESIÓN ESTÁ ADAPTADA PARA MODO PRESENCIAL, SINCRÓNICO O ASINCRÓNICO CONFORME SE HAYA PLANIFICADO LA CLASE			

NOTA: La tabla detalla el contenido de cada actividad y su respectivo formato digital

Figura 9: Socialización de la herramienta

CRONOGRAMA APLICACIÓN DEL PROYECTO			
SESION 1 SOCIALIZACION DE LA IMPLEMENTACION DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EDUCAPLAY A LOS DOCENTES			
PASOS	NOMBRE DE ACTIVIDAD	DETALLE DE LA ACTIVIDAD	CONTENIDO DE LA ACTIVIDAD
ACTIVIDAD 1	JUSTIFICACION DEL PROYECTO	En esta actividad se plantea demostrar la importancia de aplicar este proyecto dentro de la intución educativa, enfatizando en los beneficios que ocasiona la implementacion de la herramienta educaplay para fortalecer la comprension lectora en los estudiantes.	1.- Infogramas 2.- Lecturas de profundización (físico)
ACTIVIDAD 2	CONOCIENDO EDUCAPLAY	Se realiza la presentación de la Herramienta Tecnológica Educaplay	1.- Infogramas 2.- Lecturas de profundización
ACTIVIDAD 3	VENTAJAS DE EDUCAPLAY	Se demuestra la importancia de la implementacion de la herramienta educativa para mejorar la comprension lectura de los estudiantes y se puntualizara las ventajas de la misma.	1.- Infogramas 2.- Lecturas de profundización
ACTIVIDAD 4	INTRODUCCION A LA HERRAMIENTA EDUCAPLAY	Se iniciara con la demostracion del funcionamiento de la plataforma y la forma de uso respectivamente para la creacion de las diferentes actividades de Educaplay.	1.- Video Tutorial 2.- Herramienta Educaplay 3.- Mini Curso 4.- Presentaciones Digitales
ACTIVIDAD 5	EVALUACION DE APRENDIZAJES	Se evalua los aprendizajes con la evaluación en el Mini-curso	1.- Mini-curso
SESION 2 SOCIALIZACION DE LA IMPLEMENTACION DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EDUCAPLAY A LOS ESTUDIANTES			
PASOS	NOMBRE DE ACTIVIDAD	DETALLE DE LA ACTIVIDAD	CONTENIDO DE LA ACTIVIDAD
ACTIVIDAD 1	JUSTIFICACION DEL PROYECTO	Fomentar con los estudiantes la importancia de conocer y utilizar herramientas digitales para mejorar la comprension lectora.	1.- Infogramas
ACTIVIDAD 2	CONOCIENDO EDUCAPLAY	Presentar la herramienta Tecnológica Educaplay	2.- Infogramas
ACTIVIDAD 3	VENTAJAS DE EDUCAPLAY	Conocer las ventajas que brinda la herramienta Tecnológica Educaplay	3. Presentación Digital
ACTIVIDAD 4	INTRODUCCION A LA HERRAMIENTA EDUCAPLAY	Mostrar el correcto uso de la plataforma y el manejo de las herramientas para resolver las actividades propuestas por el docente.	4. Herramienta Educaplay
ACTIVIDAD 5	EVALUACION DE APRENDIZAJES	Resolver el cuestionario sobre EDUCAPLAY.	5. Herramienta Digital
SESION 3 APLICACIÓN DE ACTIVIDADES REALIZADAS EN EDUCAPLAY A ESTUDIANTES			
PASOS	NOMBRE DE ACTIVIDAD	DETALLE DE LA ACTIVIDAD	CONTENIDO DE LA ACTIVIDAD
ACTIVIDAD 1	INDUCCION AL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES	El estudiante para esta actividad contará con un documento detallado sobre la aplicación.	Documento impreso, presentación Power Point
ACTIVIDAD 2	APLICACIÓN DE ACTIVIDAD CRUCIGRAMA	En esta actividad el estudiante deberá escribir las palabras, en relacion a la lectura.	Herramienta Educaplay, mini curso
ACTIVIDAD 3	APLICACIÓN DE ACTIVIDAD ORDENAR PALABRAS	La actividad del crucigrama le permitira al estudiante mejorar la retención	Herramienta Educaplay, mini curso
ACTIVIDAD 4	PROCESO DE RETROALIMENTACION CON ESTUDIANTES	Analisis de los resultados de la actividad realizada por los estudiantes.	Herramienta Educaplay

NOTA: La tabla detalla el procedimiento de cada actividad con su respectivo contenido

Figura 10: Detalle las actividades

15. ORGANIZACIÓN DEL CURSO EN LA PLATAFORMA BRIGHSPACE

15.1. Estructura

Para el diseño de nuestro curso, se utilizó la plataforma *Brighspace*. Dentro de la

plataforma el curso está organizado de la siguiente manera:

- Bienvenida
- Plan de trabajo
- Sesión 1
- Sesión 2
- Sesión 3
- Conversaciones

15.2. Desarrollo

- En la sección **Bienvenida** incorporaremos un video realizado en Powtoon en el que demos la grandiosa enhorabuena al curso.
- En **Plan de trabajo** se incluirá un cronograma con todas las actividades con sus respectivos tiempos que durará cada actividad.
- Las **sesiones 1 y 2** tendrán la misma estructura:
 - Sesión asincrónica: Presentación de nuestro mini curso **Conociendo Educaplay**, realizado en **iseazy.com** ([link al material](#)).
 - Documento de apoyo: Presentación de una infografía más detallada sobre **Educaplay**, realizado en **genially.com** ([link al material](#)).
 - Cuestionario: Elaboración del cuestionario con preguntas de opción múltiple y verdadero & falso.
 - Foro de debates: Como medio para compartir opiniones e intercambiar experiencias, abrimos esta sección para recolectar y obtener una retroalimentación con respecto al aprendizaje de las dos sesiones.
- La **sesión 3** tendrá la siguiente estructura:
 - Inducción a Educaplay: Presentación de un instructivo para realizar las actividades en la plataforma Educaplay, realizado en **powtoon.com** ([link al material](#))
 - Actividades en Educaplay: En esta sección, presentaremos dos actividades para fomentar la comprensión lectora que son:
 - Crucigrama: [Link](#)
 - Ordenar Palabras: [Link](#)
- Para finalizar nuestro curso en la plataforma, tendremos la siguiente sección que es **Conversaciones**, en el cual se incluirá la conclusión del docente enfatizando en un resumen sobre todas las actividades durante las tres sesiones e información de los dos foros de debate, permitiendo una mejor retroalimentación del manejo de la herramienta Educaplay.

16. REFERENCIAS

Bajaña, N. R. (2020). *Estrategia de gamificación para el aprendizaje de lengua y*

literatura. Tesis de Maestría, Universidad Casa Grande, Guayaquil,

Ecuador. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2622>

Colegio Oficial de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias de la

Comunidad en Madrid. (6 de noviembre de 2010). *Código deontológico de la*

profesión docente. Recuperado de <https://cdlmadrid.org/codigo-deontologico-de-la-profesion-docente/>

Concepto de superación. (s.f.). Recuperado el 4 de julio de 2022,

de <https://deconceptos.com/ciencias-sociales/superacion>

Educación, L. O. (30 de diciembre de 2016). *Ley Orgánica de Educación*. Recuperado

de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>

Escuela de Educación Básica Estados Unidos de Norteamérica. (2021). Código

de Convivencia Institucional. *Código de Convivencia Institucional*.

Gobierno de Canarias. (2021). *Programa de Familia y Participación Educativa*.

Orientaciones para el uso adecuado de las herramientas de videoconferencia.

[Imagen]. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/familias/orientaciones-para-el-uso-adecuado-de-la-herramienta-de-videoconferencia/>

Guzmán Manuel. (s.f.). *Guía básica de Educaplay*. Obtenido de

www.mep.go.cr/sites/default/files/guiaeducaplay.pdf

Lauria, G. (2020). *La videoconferencia y la atención virtual* [Imagen]. debmedia.com.

Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC]. (2020). *Lineamientos para la*

construcción de la Propuesta Pedagógica. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/07/Lineamientos-para-la-construccion-Propuesta-Pedagogica-tercera-edicion.pdf>

Miño Moncayo, L. (2018). Los códigos de convivencia escolar: una herramienta para la

educación con enfoque de derechos *TRAMANDO REVISTA*. Recuperado 10 de julio de 2022, de <https://www.tramared.com/revista/items/show/36>

Murillo, A. (2020). *¿Qué es innovación educativa?* Recuperado el 4 de julio de 2022,

del Sitio web del Tecnológico de Monterrey: <https://observatorio.tec.mx/edu->

[news/innovacion-educativa](#)

Proactividad. (s.f.). Recuperado el 4 de julio de 2022, de

<https://www.significados.com/proactividad/>

Quibayo, Y. y Sanabria, O. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Olicarpa Salavarieta de Girardot*. Tesis de Maestría, Universidad Privada Norbert Wiener, Lima, Perú.

<http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/1357>

UNESCO. (2020). *Oportunidades y riesgos de internet en tiempos de aislamiento*.

Recuperado el 17 de julio de 2022, de <https://es.unesco.org/news/oportunidades-y-riesgos-internet-tiempos-aislamiento>

Universidad Las Lagunas. (21 de noviembre de 2017). *Buenas prácticas en el uso del correo electrónico de la ULL*. [Imagen].

<https://www.ull.es/servicios/stic/2017/11/21/buenas-practicas-en-el-uso-del-correo-electronico-de-la-ull/>

Rondón, G. N., Ramos, E. G. (2018). *INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN PARA FOMENTAR EL HÁBITO DE LECTURA EN LOS NIÑOS*. Revista Tecnología Educativa, 3(2). <https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/97/67>

Superación personal, el camino al éxito. (s.f.). Recuperado el 4 de julio de 2022, del Sitio web de la Universidad Americana de Europa: <https://unade.edu.mx/superacion-personal/>

Torres, K. (2021). *Educaplay como recurso didáctico en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Biología del Desarrollo en la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales, Química y Biología*. Tesis de maestría, Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador. Recuperado el 17 de julio de

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/25138>

10 buenas prácticas que debes implementar en tus videoconferencias. (s.f.). Recuperado el

18 de julio de 2022, de [https://www.icebergci.com/2016/08/29/10-buenas-practicas-](https://www.icebergci.com/2016/08/29/10-buenas-practicas-que-debes-implementar-en-tus-videoconferencias/)

[que-debes-implementar-en-tus-videoconferencias/](https://www.icebergci.com/2016/08/29/10-buenas-practicas-que-debes-implementar-en-tus-videoconferencias/)