

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**  
**mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC**

**Tesis previa a la obtención de título de Magister en Educación**  
**mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.**

**AUTORES:**

Bryan Sthevven Catagña Alquina  
Cynthia Ashly Iza Flores  
Deissie Alexandra Sánchez Agila  
Jaqueline Alexandra Sandoval Albuja  
Jessica Alexandra Vega Nuñez

**TUTORES:**

Jesús Sánchez  
Luis Guerrero  
Noelia Salvador

**Propuesta de actividades lúdicas con herramientas digitales para  
potenciar el pensamiento lógico en estudiantes de 8vo grado EGB de la  
Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos**

## Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, **Bryan Sthevven Catagña Alquina, Cynthia Ashly Iza Flores, Deissie Alexandra Sánchez Agila, Jaqueline Alexandra Sandoval Albuja, Jessica Alexandra Vega Nuñez**, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Propuesta de actividades lúdicas con herramientas digitales para potenciar el pensamiento lógico en estudiantes de 8vo grado EGB de la Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos*** es de nuestra 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.



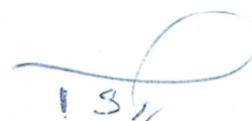
---

Bryan Sthevven Catagña

Alquina

Correo electrónico:

[brcatagnaal@uide.edu.ec](mailto:brcatagnaal@uide.edu.ec)



---

Cynthia Ashly Iza Flores

Correo electrónico:

[cyizafl@uide.edu.ec](mailto:cyizafl@uide.edu.ec)



---

Deissie Alexandra Sánchez

Agila

Correo electrónico:

[desanchezag@uide.edu.ec](mailto:desanchezag@uide.edu.ec)



---

Jaqueline Alexandra Sandoval

Albuja

Correo electrónico:

[jasandovalal@uide.edu.ec](mailto:jasandovalal@uide.edu.ec)



---

Jessica Alexandra Vega Nuñez

Correo electrónico:

[cavegaez@uide.edu.ec](mailto:cavegaez@uide.edu.ec)

## Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, **Bryan Stehven Catagña Alquina, Cynthia Ashly Iza Flores, Deissie Alexandra Sánchez Agila, Jaqueline Alexandra Sandoval Albuja, Jessica Alexandra Vega Nuñez**, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado **Propuesta de actividades lúdicas con herramientas digitales para potenciar el pensamiento lógico en estudiantes de 8vo grado EGB de la Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos**, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.



Bryan Stehven Catagña

Alquina

Correo electrónico:

[brcatagnaal@uide.edu.ec](mailto:brcatagnaal@uide.edu.ec)



Cynthia Ashly Iza Flores

Correo electrónico:

[cyizafl@uide.edu.ec](mailto:cyizafl@uide.edu.ec)



Deissie Alexandra Sánchez

Agila

Correo electrónico:

[desanchezag@uide.edu.ec](mailto:desanchezag@uide.edu.ec)



Jaqueline Alexandra Sandoval

Albuja

Correo electrónico:

[jasandovalal@uide.edu.ec](mailto:jasandovalal@uide.edu.ec)



Jessica Alexandra Vega Nuñez

Correo electrónico:

[cavegaez@uide.edu.ec](mailto:cavegaez@uide.edu.ec)

D. M. Quito, noviembre 2024

## **Agradecimiento**

Con mucho cariño agradezco:

A Dios, quien con su bendición me dio la fortaleza para seguir adelante cada día de mi vida y conducirme siempre por el camino del bien.

A mí familia por su sacrificio y apoyo que permitieron que me supere personalmente y profesionalmente, gracias a mis padres porque sin ellos nada de esto sería posible.

Agradezco a todos los docentes de la UIDE, quienes en base a su formación y experiencia supieron generar ese aprendizaje que hoy es de gran aporte en mi vida profesional.

Finalmente quiero agradecer a mis compañeros quienes siempre estuvieron presentes y sin esperar nada a cambio compartieron su conocimiento para lograr que esta meta se haga realidad.

Bryan Sthevven Catagña Alquina

## **Agradecimiento**

Agradezco, en primer lugar, a Dios, quien fue guía en cada paso de mi vida. Su luz y bendición han sido el motor que me impulsa a seguir adelante con fe y esperanza.

Extiendo mi gratitud a mi familia, quienes con su amor incondicional y constante apoyo han sido mi refugio y pilar. A mis padres, gracias por sus enseñanzas, su sacrificio incansable y por mostrarme el valor de la integridad, la perseverancia y el esfuerzo. Sus consejos y ejemplo me han moldeado en todos los aspectos de mi vida.

También quiero expresar mi reconocimiento a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) y a la Escuela Internacional de Gerencia (EIG), a sus autoridades y docentes, quienes con su dedicación y compromiso me proporcionaron las herramientas necesarias para alcanzar este importante logro.

Finalmente, mi más sincero agradecimiento a mis compañeros, quienes con su esfuerzo, apoyo y colaboración hicieron de este proceso una experiencia enriquecedora y significativa.

Cynthia Ashly Iza Flores

## **Agradecimiento**

A mis tres hijos, mi mayor fuente de inspiración y alegría. Cada paso en este camino ha sido pensando en ustedes, en su futuro y en enseñarles que con esfuerzo y dedicación los sueños son posibles.

A mi familia materna, por su amor, su apoyo incondicional y por enseñarme desde siempre el valor del trabajo, la unión y el sacrificio. Este logro también es suyo.

A mis estudiantes, quienes me motivan a ser mejor cada día. Su entusiasmo, sus preguntas y su capacidad de superarse me recuerdan constantemente el poder transformador de la educación.

A mi equipo de trabajo, por su compromiso, colaboración y confianza. Juntos hemos demostrado que el esfuerzo colectivo lleva a grandes resultados.

A mis compañeros de grupo de tesis, por su colaboración, ideas y el aprendizaje compartido a lo largo de este desafiante pero enriquecedor proceso. Su apoyo fue fundamental para alcanzar esta meta.

A los docentes y tutores de la UIDE, por su guía, conocimiento y dedicación. Sus enseñanzas han logrado enriquecer mi formación académica y personal.

Finalmente, quiero reconocer que cada experiencia y situación, por más sencilla o difícil que haya sido, me ha formado como persona y me ha llevado hasta donde estoy ahora en la vida. Cada desafío, cada aprendizaje y cada momento vivido han sido piezas esenciales de este logro.

Deissie Alexandra Sánchez Agila

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por brindarme todas las mañanas una nueva oportunidad de vida para poder culminar con éxito esta etapa profesional.

A mis padres y a mi esposo, quienes han estado junto a mí brindándome su apoyo, consejos y palabras de aliento, enseñándome que a pesar de que existan adversidades y contratiempos nunca hay que rendirse.

A mis compañeros/as. por el apoyo, esfuerzo y dedicación brindada durante el desarrollo del proyecto de titulación.

Mi gratitud infinita a las autoridades, docentes y tutores de la UIDE - EIG quienes a través de su experiencia y conocimiento supieron guiarnos de la mejor manera en el desarrollo de nuestro proyecto de titulación.

Jaqueline Alexandra Sandoval Albuja

## **Agradecimiento**

Gracias a mi amada Stefania Camacho por su apoyo, empuje y paciencia en todo este proceso. Gracias por motivarme a priorizar mis estudios.

Agradezco infinitamente a David Flores e Hilda Pinto por su sabiduría, consejos y motivación para seguir estudiando son invaluable. Los extraño.

A mis compañeros por su disciplina, participación y esfuerzo que han tenido para culminar este proyecto de manera exitosa.

A la UIDE por velar por sus colaboradores y motivarnos a seguir estudiando.

Jessica Alexandra Vega Nuñez

## **Dedicatoria**

A Dios, fuente de sabiduría y fortaleza, por ser guía en cada paso de este camino, por sostenerme en los momentos de dificultad y llenar de esperanza cada jornada.

Dedico este trabajo con todo mi corazón a mis padres, pues sin ustedes no lo habría logrado. Su bendición a diario a lo largo de mi vida me protegió y me llevó por el camino del bien. Por eso les entrego mi trabajo en ofrenda a su paciencia, amor y apoyo incondicional.

A mis hermanos, quienes han creído en mí siempre, dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio; espero contar siempre con su consejo, ya que fomenta en mí el deseo de superación y triunfo en la vida.

Bryan Sthevven Catagña Alquina

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, quien me ha otorgado la vida, la fortaleza, la inspiración y la guía necesaria para llegar a este momento tan importante en mi formación profesional.

A mis padres, quienes han sido mi mayor motivación, mis pilares en los momentos más difíciles y quienes siempre han estado a mi lado brindándome su apoyo incondicional. Me siento profundamente orgullosa de tenerlos en mi vida; son un ejemplo invaluable y los mejores compañeros en este camino.

También, dedico este esfuerzo a mi hermana y sobrino, por su paciencia, comprensión y la alegría que me han regalado durante todo este proceso. Por su cariño y compañía, demostrando siempre un amor sin condiciones.

Cynthia Ashly Iza Flores

## **Dedicatoria**

A todas aquellas personas que han sido parte de mi camino y han formado los cimientos de este logro.

A mi abuela Luz María León, quien con su amor incondicional y sabiduría ha sido una inspiración constante en mi vida. Su ejemplo de fortaleza y dedicación ha sido fundamental para alcanzar este objetivo.

A mis tres hijos, Matthew, Charlotte y, especialmente, Estéfano, quien no solo ha sido mi mayor apoyo en los últimos años, sino también una guía para sus hermanos. Su compromiso y madurez al asumir las responsabilidades de hermano mayor y apoyar en el hogar han sido invaluable. Reconozco que, sin su constante ayuda, ejemplo y aliento, este reto habría sido mucho más difícil de cumplir.

A mi madre Deissie, mi padre Washington y mi hermana Paola, quienes, aunque ya no están físicamente presentes, sé que desde donde estén me han acompañado en cada paso. Sus enseñanzas, amor y recuerdos viven en mi corazón y me han dado la fortaleza para seguir adelante.

Este logro no habría sido posible sin el amor, la paciencia y el apoyo que me han brindado. Esta meta alcanzada es también un homenaje a cada uno de ustedes.

A todos ustedes, dedico este logro, con gratitud y cariño.

Deissie Alexandra Sánchez Agila.

## **Dedicatoria**

Con mucho cariño y amor este trabajo se lo dedico primero a Dios, por darme la fuerza, sabiduría y firmeza necesaria para no desistir de mis propósitos.

A mis padres y a mi esposo, por ser mi soporte emocional y acompañarme durante esta etapa llena de grandes desafíos y emociones, han sido ustedes quienes siempre han creído en mí y en mis capacidades, ahora todo el esfuerzo se ve reflejado en la culminación de esta etapa profesional.

Finalmente, dedico este logro a mi hijo, quien me enseñó el amor más puro y sincero que puede existir, aunque no llegó al final de esta etapa y su partida es inmensamente dolorosa, estoy completamente segura que siempre estará junto a mí.

Jaqueline Alexandra Sandoval Albuja

## **Dedicatoria**

Este proyecto y todo lo que trajo y traerá consigo está dedicado a mi querida Stefania Camacho.

Jessica Alexandra Vega Nuñez

## Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo.....	1
Abstract .....	1
1. Introducción.....	3
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización .....	3
1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación) .....	5
1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación.....	7
1.4. Objetivo general .....	7
1.5. Objetivos específicos.....	7
2. Marco Teórico .....	9
3. Metodología .....	14
3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.....	14
3.2. Diseño de materiales educativos digitales.....	15
3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales .....	16
4. Resultados .....	18
4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.....	18
4.2. Diseño de materiales educativos digitales.....	30
4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales .....	51
5. Conclusiones y Recomendaciones .....	70
6. Referencias bibliográficas .....	73
7. Anexos.....	77

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Metodología objetivo específico 1 - Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales .....	14
<b>Tabla 2</b> Metodología objetivo específico 2 - Diseño de materiales educativos digitales.....	15
<b>Tabla 3</b> Metodología objetivo específico 3 -Plataformas de gestión en entornos virtuales. ..	16
<b>Tabla 4</b> Planificación de entrega de contenidos y su disponibilidad. ....	56
<b>Tabla 5</b> Planificación de la estructura de los contenidos. ....	61

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Análisis FODA.....	22
<b>Figura 2</b> Compromisos y deberes.....	26
<b>Figura 3</b> Guía de buenas prácticas educativas.....	29
<b>Figura 4</b> Contenidos .....	31
<b>Figura 5</b> Mapa mental de la estructura de los temas .....	37
<b>Figura 6</b> Edición del video .....	41
<b>Figura 7</b> Edición de texto a voz.....	41
<b>Figura 8</b> Diseño del Storyboard en Canva .....	43
<b>Figura 9</b> Infografía de tipo Storyboard con interactividad en Genially.....	44
<b>Figura 10</b> Diseño del videojuego .....	46
<b>Figura 11</b> Edición del audio. ....	46
<b>Figura 12</b> Proceso del desarrollo del contenido .....	49
<b>Figura 13</b> Autorización para el desarrollo del proyecto en la escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos.....	77

## Resumen Ejecutivo

El entorno educativo actualmente se ha visto influenciado por el avance tecnológico y la necesidad de transformar el proceso pedagógico, por lo que el presente proyecto de investigación se orienta en proponer actividades lúdicas a través del uso de herramientas digitales que permitan optimizar el pensamiento lógico en los estudiantes de 8vo grado de la Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos.

En este sentido el estudio plantea tres objetivos específicos: 1) Identificar los procesos éticos y habilidades de comunicación educativa que inciden en el desarrollo de actividades lúdicas. 2) Diseñar materiales educativos lúdicos e interactivos a través de herramientas digitales adecuadas, que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como del pensamiento lógico. 3) Proponer la estructura de un curso en línea en la plataforma Brightspace, ofreciendo contenidos de valor y estrategias de aprendizaje significativas.

La metodología comprende el diseño de 3 fases, donde cada una se asocia con una materia PBL, es importante mencionar que dentro de estas etapas se consideró el uso de herramientas tecnológicas para el diseño de materiales didácticos que se adapten a las necesidades e intereses individuales y colectivos de los estudiantes, además enfatizan la necesidad de establecer buenas prácticas de comunicación en entornos virtuales, incluyendo la planificación y uso responsable que se le puede dar a estas herramientas dentro del diseño de materiales educativos.

En tal virtud, es fundamental resaltar que los resultados y conclusiones exponen que los materiales educativos digitales diseñados con herramientas tecnológicas hoy permiten actualizar la forma de enseñar y aprender, así como también ayudan a desarrollar una educación autónoma, donde los estudiantes logren desarrollar habilidades cognitivas y un aprendizaje significativo que esté alineado con la misión y objetivos institucionales.

**Palabras clave:** Actividades lúdicas, herramientas digitales, aprendizaje, material educativo.

## **Abstract**

The current educational environment has been influenced by technological progress and the need to transform the pedagogical process, so this research project is oriented to propose playful activities through the use of digital tools to optimize logical thinking in 8th grade students of the Escuela de Education Basic Particular Capulets and Montagues.

In this sense, the study has three specific objectives: 1) To identify the ethical processes and educational communication skills that affect the development of recreational activities. 2) To design playful and interactive educational materials through appropriate digital tools, which help to improve the teaching and learning process, as well as logical thinking. 3) To propose the structure of an online course in the Brightspace platform, offering valuable content and meaningful learning strategies.

The methodology comprises the design of 3 phases, where each one is associated with a PBL subject, it is important to mention that within these stages the use of technological tools was considered for the design of didactic materials that adapt to the individual and collective needs and interests of the students, also emphasizing the need to establish good communication practices in virtual environments, including the planning and responsible use that can be given to these tools within the design of educational materials.

Therefore, it is essential to highlight that the results and conclusions show that digital educational materials designed with technological tools today allow updating the way of teaching and learning, as well as helping to develop an autonomous education, where students can develop cognitive skills and meaningful learning that is aligned with the mission and institutional objectives.

**Keywords:** Playful activities, digital tools, learning, educational material.

## **1. Introducción**

### **1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización**

La Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos, perteneciente al Distrito Educativo 17D07 de la zona 9, se encuentra ubicada geográficamente en la Calle Carlos Freire y Marcos Escorza S29 en la parroquia de Chillogallo, Quito-Ecuador. La institución fue fundada en julio de 2013, comenzando con cursos vacacionales para las familias del sector. Sin embargo, en septiembre de 2013 el establecimiento abre sus puertas formalmente como un centro infantil, tomando el nombre de Centro de Desarrollo Infantil Particular Capuletos y Montescos, por inspiración en la famosa novela de William Shakespeare titulada “Romeo y Julieta”. Donde se narra principalmente la rivalidad que existe entre dos familias, rivalidad que no solo encontramos en un cuento, sino también en varios aspectos sociales, religiosos, políticos, económicos y culturales.

La historia de los Capuletos y de los Montescos, nos enseña que, cuando permites que aquello que se califica como diferencias sociales entre personas, puede causar daños irremediables, pero también esta obra resalta valores y sentimientos poderosos como el amor, la perseverancia, la fidelidad y la entrega; y esto es lo que debemos comenzar a rescatar en los niños y niñas, ya que si se imparte y enraíza fuertemente los valores de "Romeo y Julieta" la educación tomará un matiz más luminoso.

Siguiendo esta idea y en concordancia con los valores que se desean promover, el 5 de noviembre de 2021, en una resolución emitida por el Ministerio de Educación el establecimiento cambia el nombre a Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos. Estos cambios se realizan para reflejar una nueva etapa para la institución en la que no se deja de lado aquellos principios de excelencia académica, inclusión y valores que han guiado desde hace 11 años el proceso educativo.

La escuela ha ido creciendo y evolucionando, ampliando así su oferta educativa desde los niveles de educación inicial en sus dos campus Quitumbe y Chillogallo y hasta básica superior en el campus de Chillogallo, por lo que en la actualidad la escuela tiene 84 estudiantes los cuales provienen de hogares de clase social media, de igual forma cuenta con 12 docentes con títulos de tercer y cuarto nivel, y un equipo administrativo que trabaja en conjunto para garantizar el correcto funcionamiento de la institución, proporcionando una educación enmarcada en la calidad, pertinencia, contextualización y con una especial atención en la formación de individuos integrales.

Por consiguiente, la escuela tiene como misión ofrecer una educación integral y de excelencia, fomentando el desarrollo académico, personal y social en un entorno inclusivo y multicultural, con un énfasis en la enseñanza de varios idiomas (inglés y francés). Mientras que su visión está enfocada en ser líderes en educación multilingüe, preparando a los estudiantes para ser ciudadanos globales y contribuyentes positivos a la sociedad. De tal manera que la institución sobresale por su enfoque integral y multilingüe, en el que no solo valores como justicia, solidaridad y empatía, sino también la convivencia pacífica, el respeto a la diversidad, equidad y libertad de pensamiento, hacen que la educación esté encaminada hacia la calidad y calidez humana.

En este contexto, el planteamiento del presente proyecto radica en la necesidad de continuar mejorando el proceso educativo y principalmente fortaleciendo las habilidades de pensamiento lógico de los estudiantes de 8vo grado, por medio de actividades que se acoplen a la creciente demanda de la era digital, pues es bien sabido que los estudiantes están expuestos a la tecnología desde temprana edad, pero pese a ello las estrategias metodológicas, mediante el uso de herramientas digitales dentro del aula no siempre son aprovechadas de manera efectiva para potenciar estas habilidades, por lo que, el proyecto está direccionado a mejorar las habilidades lógicas de los estudiantes, con la ayuda de actividades lúdicas en las

que se emplee herramientas digitales, ya que la institución concuerda que la incorporación de estos recursos promueven una enseñanza más dinámica e innovadora, en la que el aprendizaje se vuelve más atractivo y significativo.

## **1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)**

En el contexto actual la educación ha experimentado un rápido crecimiento, según Salgado (2023), este cambio ha sido impulsado tanto por los avances tecnológicos como por la necesidad de innovar los métodos de enseñanza y aprendizaje, la amplia variedad de herramientas digitales disponibles en la web han hecho que su utilización sea fundamental para optimizar y fortalecer los procesos pedagógicos, de tal manera que la educación tenga un enfoque más lúdico e innovador, en el que los estudiantes no solo tengan la oportunidad de desarrollar habilidades cognitivas, sino también se pueda dar cumplimiento con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS) donde señala que una educación de calidad se da cuando todos los individuos tienen acceso a un entorno seguro y recursos educativos estimulantes que permitan captar la atención y motivación por aprender y participar activamente (UNESCO, 2022).

En este contexto, el uso de herramientas como Genially, Canva, Kahoot, entre otras, proyectan un enfoque educativo atractivo para su integración en el aula, ya que pueden ser utilizadas de manera creativa y responsable para diseñar actividades lúdicas que estimulen el pensamiento lógico de los estudiantes. Para Acosta et al. (2024) dichos instrumentos ayudan a los docentes a desarrollar materiales interactivos y dinámicos, acoplados a las necesidades y ritmos de aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

Al integrar estas herramientas digitales en el currículo, se promueve una educación más significativa y contextualizada, donde los estudiantes pueden investigar y trabajar con conceptos abstractos de forma práctica y visual (MINEDUC, 2021). Además, las actividades lúdicas e interactivas apoyadas en herramientas digitales fomentan el aprendizaje colaborativo

y la resolución de problemas, elementos esenciales en la formación del pensamiento lógico. Rincón et al. (2021) señalan que, a través de juegos interactivos, simulaciones y otros recursos multimedia, los estudiantes no solo se enfrentan a desafíos intelectuales, sino que también aprenden a trabajar en equipo, a comunicarse efectivamente y a tomar decisiones informadas. Esto no solo enriquece su experiencia de aprendizaje, sino que también desarrolla competencias fundamentales para enfrentar retos educativos. Es por lo que la implementación de actividades lúdicas con herramientas digitales en el salón escolar proporciona la oportunidad de transformar y adaptar la enseñanza-aprendizaje a los cambios tecnológicos y por el potencial que tienen estas herramientas para fortalecer el pensamiento lógico.

No obstante, la presente investigación determina que el problema radica en que los estudiantes de 8vo grado enfrentan dificultades significativas para razonar, comprender y analizar textos, lo cual conlleva a que los estudiantes no comprendan la información desde una perspectiva lógica y reflexiva. Esto se debe a la falta de aprovechamiento de estrategias de aprendizaje por parte de los docentes de la institución. Estas dificultades se reflejan en un bajo rendimiento en evaluaciones de comprensión, razonamiento lógico y en una limitada capacidad para participar en discusiones críticas, lo que indica una comprensión superficial de la información, sin un enfoque lógico, crítico y reflexivo.

A esto hay que sumarle que la mayoría de las herramientas utilizadas en el aula son de material didáctico tradicional, como libros, cuadernos, fichas de trabajo y recursos físicos como mapas, tarjetas o manipulativos. Aunque la tecnología ha ganado terreno en la educación, su integración dentro del aula no es tan predominante como el uso de estos materiales tangibles. Los recursos tecnológicos, como computadoras, tablets y software educativo, suelen ser complementos o se utilizan en ocasiones específicas, mientras que los materiales didácticos siguen siendo los pilares fundamentales para el desarrollo de actividades

de aprendizaje, debido a su accesibilidad, familiaridad y facilidad de uso tanto para docentes como para estudiantes.

### **1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación**

Este estudio se centra en la Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos, en la cual se ha identificado que los estudiantes de 8vo grado enfrentan dificultades de pensamiento lógico, por lo que la presente investigación tiene como intención proponer actividades lúdicas mediante la utilización de herramientas digitales que permitan fortalecer el pensamiento lógico de los estudiantes, sin la necesidad de que perciban este ejercicio como tedioso o aburrido.

Actualmente, la sociedad y las nuevas generaciones crecen de la mano con la tecnología. Por esa razón, es conveniente utilizar herramientas digitales dentro del campo educativo para promover el ejercicio lógico en este grupo de estudiantes. Proyectando beneficio a largo plazo, es decir abriendo paso para que cada estudiante integre el pensamiento lógico en su rutina diaria, diferentes niveles académicos y laborales.

De acuerdo a lo expuesto y con un claro entendimiento de lo que se pretende investigar, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo pueden las actividades lúdicas desarrolladas en herramientas digitales potenciar el pensamiento lógico en estudiantes de 8vo grado, de la Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos?

### **1.4. Objetivo general**

Proponer actividades lúdicas desarrolladas en herramientas digitales para potenciar el pensamiento lógico de los estudiantes de 8vo grado, de la Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos.

### **1.5. Objetivos específicos**

- Identificar los procesos éticos y habilidades de comunicación educativa que inciden en el desarrollo de actividades lúdicas con el uso de herramientas tecnológicas para estudiantes de 8vo grado.
- Diseñar materiales educativos lúdicos e interactivos a través de herramientas digitales adecuadas, que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y pensamiento lógico
- Proponer la estructura de un curso en línea para estudiantes de 8vo grado en la plataforma Brightspace, ofreciendo contenidos de valor y estrategias de aprendizaje significativas.

## 2. Marco Teórico

En el contexto educativo, las actividades lúdicas son métodos de enseñanza que utilizan el juego y otras formas de interacción recreativa, además son esenciales en el desarrollo infantil y llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica, la cual se distingue de otros métodos por su capacidad para combinar diversión y aprendizaje de manera efectiva. Según Candela y Benavides (2020) el juego es una parte crucial del proceso de desarrollo cognitivo, permitiendo a los educandos explorar, experimentar y comprender el mundo que les rodea. En el contexto actual, la utilización de instrumentos digitales en el entorno educativo ha sido fundamental, ya que ha revolucionado las actividades lúdicas proporcionando nuevas formas de enseñar y aprender.

Un estudio de Archuby (2022), destaca que los juegos educativos digitales pueden mejorar significativamente las habilidades de pensamiento crítico y lógico en los educandos. De ahí que estas herramientas permiten a los estudiantes enfrentar desafíos y tomar decisiones en un entorno seguro y estimulante. Este enfoque lúdico fomenta el interés y la participación activa, haciendo que el desarrollo de habilidades cognitivas complejas sea una experiencia más dinámica y efectiva. Por ejemplo, aplicaciones como ScratchJr permiten a los educandos aprender conceptos básicos de programación mientras se divierten, lo que refuerza su capacidad de resolución de problemas y pensamiento lógico.

La integración de actividades lúdicas en el salón de clases hoy en día necesita de una planificación rigurosa para alinearse con los objetivos educativos. Para la UNESCO (2021), es fundamental que estas actividades se integren de manera coherente con el currículo existente para maximizar su impacto educativo. Es por ello que, los educadores deben recibir capacitaciones adecuadas para utilizar estas herramientas de manera efectiva y responsable, las actividades deben diseñarse para ser accesibles y atractivas para todos los estudiantes, por lo que, para garantizar su efectividad, es crucial realizar la evaluación del impacto de las

mismas. Las evaluaciones formativas y sumativas proporcionan información valiosa sobre el avance de los estudiantes y la efectividad de las estrategias lúdicas digitales aplicadas en las aulas de clase. (Mellado-Moreno et al., 2021). En todo caso la adaptabilidad, evaluación y personalización de las actividades lúdicas digitales son factores clave para su éxito.

Según un estudio realizado por la UNESCO (2017) las herramientas digitales a menudo permiten un alto grado de personalización, lo que puede hacer que el aprendizaje sea más relevante y efectivo para cada estudiante. La capacidad de adaptar las actividades a las necesidades individuales puede ayudar a abordar las diferencias en los estilos de aprendizaje y garantizar que todos los educandos se beneficien de las actividades lúdicas.

Desde principios del siglo XXI el creciente interés por incorporar instrumentos tecnológicos en la metodología de enseñanza y aprendizaje ha transformado el panorama educativo. En este contexto, la utilización de herramientas tecnológicas ha ganado gran importancia en la educación actual. Como señala Machado (2012) la intención de utilizar recursos digitales radica en la creación de entornos de aprendizaje más dinámicos, en los que se pueda proyectar información de una manera más atractiva y participativa, teniendo en cuenta que las personas captamos la información a través de nuestros sentidos: vista 87%, oído 7%, tacto 3%, gusto 2% y olfato 1%, demostrando que las personas aprenden de mejor manera cuando ven y escuchan. Por lo tanto, el uso de estos recursos facilita de manera considerable el entendimiento y la asimilación del conocimiento, haciendo que el aprendizaje se vuelva más significativo y duradero.

En esta misma línea, la teoría relacionada con las inteligencias múltiples que propone (Gardner, 2004, como se citó en Macias y Viguera, 2021), enriquece y complementa lo anteriormente expuesto, proporcionando un enfoque más amplio, ya que afirma que los estudiantes poseen diferentes tipos de inteligencias que pueden interactuar y potenciarse recíprocamente, de forma que esta teoría facilita la aplicación de diferentes estrategias

pedagógicas donde por ejemplo videos y animaciones pueden ser particularmente útiles para estudiantes con inteligencia visual-espacial, mientras que los recursos auditivos pueden beneficiar a quienes tienen una mayor inteligencia lingüística.

A esto se suma la teoría del aprendizaje activo donde Alomá et al. (2022) subrayan que el aprendizaje se optimiza cuando los estudiantes están activamente involucrados en el proceso pedagógico. De ahí que el diseño de materiales educativos a través de herramientas digitales juega un papel importante, ya que promueve una participación activa, impulsando la implementación práctica del conocimiento, así como también la resolución de problemas en un contexto de aprendizaje dinámico.

Por su parte Jiménez et al. (2020) afirman que utilizar estrategias que integren la tecnología, imágenes, textos y videos es una excelente oportunidad para que los docentes puedan diversificar y dinamizar su metodología de enseñanza en el aula, de forma que los estudiantes no solo mantengan la atención, sino que, además sientan motivación por aprender. Por lo tanto, es crucial que las estrategias estén alineadas con los objetivos de aprendizaje, de tal manera que se pueda evitar que los estudiantes sean receptores pasivos de información y más bien se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje, facilitando el desarrollo de habilidades individuales.

En términos de desarrollo de habilidades, el uso de herramientas digitales puede ser especialmente efectivo para el pensamiento lógico, un estudio realizado por Álvarez y Colorado (2017) destaca que el uso de estas herramientas son indispensables en la educación, ya que a través de su aplicación los niños no solo pueden establecer bases de razonamiento, creatividad e imaginación, sino que además, pueden desarrollar habilidades de pensamiento para comprender y solucionar problemas sencillos, es decir que, herramientas digitales como Canva, Quizz, Kahoot, entre otros, posibilitan una participación activa en la que los estudiantes tienen la oportunidad de reflexionar, razonar, pensar y aplicar conceptos en un

entorno seguro y controlado, logrando mejorar sus habilidades lógicas, intelectuales y de pensamiento crítico.

Por lo tanto, las herramientas digitales han demostrado ser fundamentales en la educación básica, aportando beneficios significativos que mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje, tal como destacan Segarra et al. (2023) la interactividad que ofrecen permite a los usuarios relacionarse con los recursos y plataformas digitales, facilitando un aprendizaje autónomo, dinámico y ajustado a sus necesidades. Además, la flexibilidad de los medios digitales, como las herramientas didácticas y textos digitales, se traduce en una capacidad de adaptación y actualización constante. La variedad de los recursos digitales, enriquece el proceso educativo al proporcionar múltiples formas de abordar y comprender la información. Finalmente, su amplitud permite expandir la definición de conceptos y destrezas, adaptándose a diferentes contextos y metodologías.

Es así que, la importancia de estas herramientas no se limita a su capacidad de mejorar el acceso a la información, sino también facilita la integración de nuevas metodologías de enseñanza. Mas et al. (2023) señalan que los recursos digitales son esenciales para la recopilación y tratamiento de información, permitiendo una aproximación innovadora y adaptativa al conocimiento. A este concepto se suma Reyes et al. (2023) ya se afirman que estos recursos mejoran la efectividad pedagógica, pues a medida que los estudiantes experimentan una metodología mediada por la tecnología irán desarrollando una mayor alfabetización digital y habilidades cognitivas.

Por tal razón, la utilización de recursos digitales de manera responsable y ética permite la integración del dinamismo digital con el desarrollo del pensamiento lógico en el estudiante. La actividad mental del ser humano conlleva una serie de procesos cognitivos, mediante el cual analiza, organiza y aplica mecanismos de pensamiento lógico para la construcción de argumentos fundamentados. Teniendo en cuenta a Pachón et al. (2016), quienes establecen

que “En la vida cotidiana la toma de decisiones está mediada por razonamientos necesarios para establecer la coherencia entre una problemática y la solución que se plantea para remediarla” (p.222). Por lo que el individuo ante una necesidad o consecuencia debe razonar para establecer soluciones con postulados sólidos.

En este contexto, Pérez et al. (2020) señalan que estas habilidades se desarrollan y fortalecen en etapas tempranas del ser humano o también conocida como la etapa infantil, donde los estudiantes asimilan la problemática a través de recursos digitales e implementación de nuevas metodologías como: juegos educativos, herramientas interactivas, infografías, entre otras actividades que fortalecen la construcción del pensamiento lógico.

De acuerdo con Jaramillo y Puga (2016) el pensamiento lógico es la forma en que los estudiantes aprenden a construir sus ideas desde edades tempranas o inicios de la vida escolar, el cual, al ser aplicado adecuadamente, permite alcanzar una reflexión importante. Este tipo de pensamiento se deriva de las distintas relaciones que surgen en el cerebro debido a la necesidad de encontrar razonamientos lógicos a el diario convivir, cuyo objetivo es construir conocimientos y reflexiones que sirvan a lo largo de la vida; la utilidad de este conocimiento será cuando las estructuras cognitivas se optimicen por medio de la lógica del pensamiento (p. 39). Esta conceptualización resalta la relevancia que tiene el pensamiento lógico en la educación básica, la aplicación de un enfoque integral que permita la utilización de materiales didácticos digitales lleva a potencializar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### 3. Metodología

El presente estudio está enfocado en la propuesta de actividades lúdicas con herramientas digitales para optimizar el pensamiento lógico de los alumnos de 8vo grado, por lo que para llevarlo a cabo se contó con una población total de 15 estudiantes, de los cuales 7 son de género masculino y 8 de género femenino. Dentro de las consideraciones, se obtuvo el permiso y consentimiento de la institución y los participantes, salvaguardando su integridad y seguridad. De forma que el proyecto se desarrolló bajo los principios éticos y morales que tiene el establecimiento educativo, pero sin dejar de lado la relación que tienen los objetivos con las asignaturas PBL. Por lo que a continuación se detallan cada una de estas asignaturas.

#### 3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

**Objetivo específico 1:** Identificar los procesos éticos y habilidades de comunicación educativa que inciden en el desarrollo de actividades lúdicas con el uso de herramientas tecnológicas para estudiantes de 8vo grado.

El objetivo y desarrollo de las tareas se relaciona directamente con la ética institucional y cómo el uso responsable de las herramientas digitales influye en la construcción del proceso educativo y comunicativo de los agentes implicados. De manera que, la propuesta está encaminada al desarrollo de una enseñanza y aprendizaje efectivo y enriquecedor, donde los agentes sean conscientes del rol que tienen dentro del entorno digital.

#### Tabla 1

*Metodología objetivo específico 1 - Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos.*

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Realizar un análisis FODA de la institución educativa.	PEI	28/08/2024	03/09/2024	Matriz FODA

Definir el código ético en relación a los agentes implicados.	No aplica	04/09/2024	10/09/2024	Compromisos y deberes
Establecer una guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.	No aplica	11/09/2024	17/09/2024	Siete recomendaciones de buenas prácticas en EVA

Elaborado por: Integrantes del grupo.

### 3.2. Diseño de materiales educativos digitales

**Objetivo específico 2.** Diseñar materiales educativos lúdicos e interactivos a través de herramientas digitales adecuadas, que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y pensamiento lógico

Este objetivo y el desarrollo de las actividades están relacionadas directamente con el diseño de materiales educativos digitales a través de herramientas tecnológicas adecuadas, las cuales no solo se basan en su funcionalidad, sino también en su capacidad para integrarse de manera coherente con los objetivos pedagógicos establecidos. Además, presta especial atención a la accesibilidad y la usabilidad de las herramientas para garantizar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de ellas.

#### Tabla 2

*Metodología objetivo específico 2 - Diseño de materiales educativos digitales.*

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Definir los objetivos, contenidos y los criterios para el desarrollo de los materiales educativos digitales.	No aplica	25/09/2024	01/10/2024	Contextualización para desarrollar los materiales educativos digitales.

Diseñar los contenidos y materiales educativos, utilizando guiones multimedia y herramientas digitales adecuadas.	No aplica	02/10/2024	08/10/2024	Diseño de 3 materiales educativos digitales.
Digitalizar los recursos educativos en SCORM (isEazy)	No aplica	16/10/2024	22/10/2024	Paquete SCORM -isEazy con los materiales educativos.

Elaborado por: Integrantes del grupo

### 3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

**Objetivo específico 3:** Proponer la estructura de un curso en línea para estudiantes de 8vo grado en la plataforma Brightspace, ofreciendo contenidos de valor y estrategias de aprendizaje significativas.

El objetivo y desarrollo de las actividades tiene una relación directa con la estructura y la socialización de contenidos y estrategias metodológicas por medio de un curso en línea y el apoyo de la plataforma Brightspace. De forma que, al proponer este curso virtual los estudiantes no solo podrán desarrollar un aprendizaje autónomo, sino también podrán potenciar habilidades cognitivas, las cuales son indispensables para adaptarse de forma adecuada y exitosa al entorno en el que se desenvuelven.

#### Tabla 3

*Metodología objetivo específico 3 -Plataformas de gestión en entornos virtuales.*

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Definir los componentes que intervienen en el proceso educativo y entorno virtual	No aplica	06/11/2024	12/11/2024	Contextualización para el desarrollo del curso en línea.

Planificar la estructura y contenidos para el desarrollo del curso en la plataforma Brightspace.	No aplica	13/11/2024	19/11/2024	Descripción de los 3 módulos para el curso en línea.
Elaborar la estructura del curso en la plataforma Brightspace.	No aplica	20/11/2024	26/11/2024	Propuesta del curso diseñada y estructurada en la plataforma Brightspace.

Elaborado por: Integrantes del grupo.

## **4. Resultados**

### **4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.**

#### **4.1.1. La necesidad de ese proyecto. ¿Por qué se va a hacer?**

Este proyecto se centra en la Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos, en la cual se ha identificado que los estudiantes de 8vo grado presentan dificultades significativas de pensamiento lógico. Por tal razón el desarrollo de este proyecto radica en la necesidad urgente de potenciar el pensamiento lógico en los estudiantes de 8vo grado, a través de actividades lúdicas con herramientas digitales, de tal manera que la institución educativa se posicione como un establecimiento educativo que apuesta por el desarrollo integral y la adopción de una educación moderna en la que prima la combinación de actividades y estrategias lúdicas las cuales llevarán a que el aprendizaje sea más atractivo, divertido y motivador.

#### **4.1.2. Finalidad del proyecto ¿Para qué se va a hacer?**

El presente trabajo investigativo tiene como finalidad proponer actividades lúdicas utilizando herramientas digitales que permitan potenciar el pensamiento lógico en los estudiantes de 8vo grado. En este sentido, la propuesta no solo busca mejorar las habilidades cognitivas, sino también promover una enseñanza-aprendizaje más dinámica y atractiva en la que el docente fomente el análisis, razonamiento, habilidades lógicas y resolución de problemas.

#### **4.1.3. ¿Qué problemáticas resuelve?**

La propuesta de actividades lúdicas con herramientas digitales resuelve problemáticas como: la falta de razonamiento y pensamiento lógico, pues muchas de las veces los recursos y los métodos de enseñanza son poco dinámicos, lo que conlleva a que el docente no pueda brindar las oportunidades necesarias para que los estudiantes desarrollen habilidades

cognitivas, de pensamiento lógico. Sin embargo, al proponer estas actividades se podrá fomentar el desarrollo de las habilidades antes mencionadas.

De igual manera, existen estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje en materias que requieren un mayor nivel de razonamiento y pensamiento lógico, por lo que estas dificultades se ven reflejadas en un bajo rendimiento académico, no obstante, la propuesta de las actividades lúdicas con herramientas digitales ayuda a esta población a comprender conceptos de una forma más visual e interactiva, de tal manera que se pueda garantizar su comprensión y posterior mejorar su rendimiento escolar.

#### **4.1.4. Las exigencias que tiene. ¿Cómo se va a hacer?**

Establecer un acercamiento con los contenidos educativos de la Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos, de modo que se pueda analizar la información, para posterior a ello proponer varias acciones que orienten el desarrollo y aplicación de buenas prácticas comunicativas, el uso ético y responsable de las herramientas digitales dentro de la institución educativa.

#### **4.1.5. Misión, visión y valores de la institución.**

- **Misión.**

Formar estudiantes integrales capaces de enfrentarse a las futuras tendencias del conocimiento moderno mediante una visión técnica, humanística y disciplinada con criterios creadores, reflexivos, críticos y principios como el honor, la lealtad, la disciplina y la dedicación, donde los docentes estén orientados a conducir y facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y jóvenes, desarrollando en ellos potenciales, capacidades, valores e interrelaciones encaminadas para formar bachilleres basados en la excelencia.

- **Visión.**

Somos una institución educativa que forma estudiantes felices y de bien, para que sean constructores de una sociedad justa, humana y comprometida con el respeto, la protección del

medio ambiente, la formación académica y la asimilación del conocimiento, siendo líderes, emprendedores y gestores, contando con personal idóneo capacitado y comprometido, en la transformación de la sociedad ecuatoriana.

#### **4.1.6. Valores institucionales.**

- **Justicia:** Actitud imparcial que nos compromete a reconocer y defender la dignidad de cada miembro de la comunidad educativa, promoviendo el progreso de todos, la igualdad de oportunidades y el bien común.
- **Solidaridad:** Colaboración desinteresada, siendo capaces de compartir y ayudar en las necesidades de las personas que conviven como comunidad educativa y grupos más desfavorecidos o excluidos de la sociedad.
- **Inclusión:** Acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. Esto implica ofrecer igualdad de oportunidades y, al mismo tiempo, desarrollar una ética de la inclusión que se manifiesta en una cultura escolar que destierre prácticas y discursos excluyentes.
- **Equidad:** Promover la equidad en aspectos tales como discapacidad, etnia, género, orientación sexual, condición socioeconómica, y garantizar el cumplimiento efectivo de los derechos humanos de todas las personas.
- **Calidad y calidez:** Garantizar el derecho de las personas a una educación de calidad, que sea pertinente, adecuada, contextualizada y articulada en todo el proceso educativo, incluyendo procesos de evaluación permanente.
- **Humanismo:** Enfatiza la dignidad y el valor de la persona, considerándola como un ser racional capaz de practicar el bien y encontrar la verdad, que en definitiva conjuga a los demás principios en su conjunto.
- **Integralidad:** Conocer y promover la relación entre cognición, reflexión, emoción, valoración, actuación y el lugar fundamental del diálogo, el trabajo con los otros, la

disensión y el acuerdo como espacios para el sano crecimiento, en interacción de estas dimensiones.

- **Participación y corresponsabilidad:** Establecer una gestión escolar compartida entre los miembros de la comunidad educativa, cómo son directivos, docentes, estudiantes, padres de familia y demás actores sociales, este proceso conlleva a que estos miembros ejecuten acciones que ayuden a desarrollar de forma integral la comunidad

#### **4.1.7. Análisis FODA de la institución.**

Para Oña y Vega (2018) el análisis FODA es una herramienta fundamental que se utiliza para analizar y evaluar factores internos y externos que tiene una institución educativa, consiguiendo comprender y tener un panorama más amplio sobre la situación actual que presenta el establecimiento.

De manera que, el análisis FODA que se presenta a continuación pretende identificar las fortalezas que posee la institución, las oportunidades que pueden ser aprovechadas en el crecimiento y proceso educativo, las debilidades que deberán ser abordadas para conocer aquellos puntos vulnerables y las amenazas que enfrentan en su entorno y desarrollo educativo.

Por lo tanto, este ejercicio ayudará a comprender aquellos aspectos positivos y negativos que presenta la institución, para posterior a ello proponer una serie de actividades que no solo maximicen estas fortalezas y oportunidades, sino también aborden adecuadamente aquellas áreas de mejora, logrando promover un ambiente y entorno educativo más dinámico, inclusivo y de calidad.

**Figura 1**

*Análisis FODA*



Fuente: (Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos, 2022).

Elaborado por: Integrantes del grupo.

#### **4.1.8. Código de Convivencia**

La relevancia que tiene el código ético en el ámbito educativo es de gran importancia, debido a que a través de su aplicación se pueden establecer normas de comportamiento, acuerdos, principios y objetivos, siendo una guía para promover la convivencia sana, respetuosa y armónica con todos los integrantes de la comunidad educativa. En este contexto COSEDE, (2019) señala que el código de ética tiene la función de promover en las personas la reflexión cotidiana sobre su actuación, de manera que la institución pueda delimitar los comportamientos que considere coherentes con los valores éticos y los derechos constitucionales. Por tal razón, el código ético no solo vela por una cultura de valores y

principios éticos, sino también promueve una convivencia justa y responsable, buscando la participación activa de todos los miembros.

De ahí que, se torna indispensable señalar que dentro de la Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos el código ético puede ser aplicado a varios agentes, entre ellos los docentes, la familia y los estudiantes, ya que este código guía las buenas prácticas educativas, el comportamiento, las decisiones y conductas éticas y morales, haciendo que mantengan altos estándares de respeto, equidad e igualdad, pero también construyan una relación de confianza y colaboración entre la institución y la comunidad educativa. De forma que, este código se convierte en una herramienta indispensable para orientar el compromiso, comportamiento y decisiones de los diferentes actores que se detalla a continuación.

#### **4.1.9. Compromisos y deberes en relación a los distintos agentes implicados.**

##### **4.1.9.1. Compromisos y deberes en relación con el alumnado**

- Promover un ambiente educativo inclusivo, donde se trate a cada estudiante con respeto y empatía, garantizando su bienestar físico, emocional y desarrollo integral.
- Proporcionar todas las herramientas y recursos de aprendizaje a los estudiantes dependiendo de sus necesidades, habilidades e intereses.
- Garantizar que los estudiantes den un correcto uso a las herramientas digitales, de modo que contribuyan positivamente a su aprendizaje.
- Desarrollar habilidades de pensamiento lógico, crítico y resolución de problemas, evitando la memorización de contenidos e información.

##### **4.1.9.2. Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado.**

- Mantener una comunicación constante y efectiva con los representantes, de tal forma que se pueda brindar información oportuna y de interés.

- Relación de respeto y colaboración entre las familias y tutores, consiguiendo crear un entorno de confianza y trabajo en conjunto.
- Alentar a los representantes de los estudiantes a asumir un papel activo en la supervisión y apoyo de actividades que requieran el uso de herramientas digitales.

#### **4.1.9.3. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa.**

- Proporcionar un entorno seguro, velando por el bienestar de toda la comunidad educativa.
- Promover una comunicación cordial y oportuna entre todos los miembros de la institución.
- Garantizar una educación personalizada, flexible, alerta a las necesidades y los cambios que se generan en el entorno.
- Garantizar el cumplimiento de las normas legales, éticas y sociales, asegurando estándares de calidad y excelencia académica.
- Proveer recursos e infraestructura necesaria para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **4.1.9.4. Compromisos y deberes en relación con los compañeros.**

- Promover y mantener relaciones interpersonales armoniosas entre todos los compañeros, actuando como mediadores efectivos en la resolución de conflictos.
- Participar activamente en el desarrollo de actividades grupales, compartiendo los conocimientos y recursos necesarios para alcanzar objetivos comunes.
- Respetar la privacidad y confidencialidad de las situaciones personales y profesionales de los compañeros, evitando la divulgación de información sensible sin su consentimiento.
- Estar dispuestos a brindar ayuda y orientación a los compañeros en sus procesos de desarrollo profesional y personal.

#### **4.1.9.5. Compromisos y deberes en relación con la profesión.**

- Fomentar la autoformación y desarrollo profesional continuo, buscando nuevas oportunidades de aprendizaje, crecimiento y competencias digitales.
- Desarrollar con profesionalismo las actividades, estrategias, adaptaciones y el uso de recursos digitales lúdicos e interactivos.
- Compromiso con la innovación y calidad educativa, adoptando herramientas y metodologías innovadoras e inclusivas que mejoren la enseñanza-aprendizaje.
- Ser flexible y mantener una actitud positiva frente a los cambios y generación de nuevos enfoques e ideas.
- Predicar con el ejemplo, demostrando los valores y principios que deseamos inculcar en nuestros estudiantes.

#### **4.1.9.6. Compromisos y deberes en relación con la sociedad.**

- Promover la participación en actividades de servicio social, estableciendo principios de solidaridad, respeto y colaboración con la sociedad.
- Fomentar la importancia del cuidado y manejo de recursos y la reutilización de material didáctico, de modo que se conviertan en ciudadanos más responsables.
- Participar en proyectos de vinculación con la sociedad, de tal manera que los estudiantes pongan en práctica su conocimiento, habilidades, comportamiento y valores.
- Mantener el compromiso con la sociedad de continuar actualizando y fortaleciendo el pensamiento y conocimiento de los estudiantes, para que sean parte del progreso social y puedan enfrentar los desafíos del mundo actual con gran éxito.

#### **4.1.9.7. Infografía de compromisos y deberes en relación a los distintos agentes implicados.**

Figura 2

Compromisos y deberes



Nota. Elaborado por los integrantes

#### 4.1.10. Guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje

Es evidente que la era digital actual ha transformado el proceso pedagógico, por lo que, los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) se han convertido en herramientas indispensables para el proceso educativo, ya que facilitan el acceso a recursos didácticos y permiten que haya una mayor cooperación e interacción entre los estudiantes y docentes, logrando mejorar las experiencias de aprendizaje y rompiendo las barreras de espacio y tiempo que existe en la educación tradicional. En este sentido Pibaque y Larreal, (2023) señalan que los entornos virtuales de aprendizaje promueven una educación más dinámica e inclusiva, donde el docente toma el rol de guía y el estudiante tiene una mayor autonomía, por lo que es importante que en estos entornos se practique una comunicación efectiva para lograr una adecuada interacción.

Por esta razón, resulta imprescindible la elaboración de una guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje como Brightspace, la cual tiene por objetivo ofrecer orientaciones claras y oportunas, destinadas no solo a potenciar las competencias, conocimiento y habilidades como el pensamiento lógico en los estudiantes, sino también mejorar de manera efectiva y responsable la comunicación entre todos los miembros de la comunidad educativa.

#### **4.1.11. Descripción de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.**

**Comunicación asertiva:** Es fundamental que los docentes se dirijan a sus estudiantes con un lenguaje respetuoso y profesional, de modo que se pueda mantener una comunicación clara, donde se evite de cualquier manera malos entendidos o confusiones. De hecho, la comunicación asertiva en entornos virtuales es una práctica indispensable ya que propicia buenas relaciones, generando una comunicación fluida y un ambiente de estudio armonioso y colaborativo entre docentes y estudiantes.

**Fomentar el uso responsable y ético de las herramientas digitales:** Durante el uso de plataformas educativas como Brightspace, los estudiantes deben utilizar los recursos digitales de manera adecuada y respetuosa. El docente debe incentivar la correcta citación de fuentes al realizar investigaciones, la creación de contenidos propios, y la protección de la privacidad en el intercambio de archivos o mensajes. Además, se debe enseñar a los estudiantes a identificar información confiable y evitar compartir contenidos falsos o inapropiados, fomentando un entorno digital seguro y ético.

**Mantener una comunicación efectiva y respetuosa en actividades asíncronas:** Proporcionar directrices e indicaciones claras sobre cómo debe ser la participación de los estudiantes en el desarrollo de actividades como foros de debate o discusión, de igual forma instruir la manera en la que se debe redactar las opiniones y aportes, de modo que se pueda

fomentar una comunicación y participación respetuosa, pero al mismo tiempo enriquecedora y constructivista.

**Establecer un ambiente respetuoso y colaborativo:** Durante la ejecución de las clases síncronas en la plataforma Zoom, se debe mantener una buena relación entre docentes y estudiantes, la cual debe basarse en el respeto mutuo, permitiendo la expresión clara y fundamentada de ideas acerca del tema de estudio. Tanto docentes como estudiantes deben participar activamente, escuchando y valorando diferentes perspectivas, evitando actitudes que descalifiquen o minimicen los puntos de vista de los demás.

**Evitar la sobrecarga de contenidos, recursos e información:** En Brightspace evitar la sobrecarga de contenidos es clave para promover un razonamiento claro y estructurado. La presentación excesiva de información puede generar confusión y sobreestimulación, lo que dificulta la capacidad del estudiante para analizar problemas y aplicar soluciones lógicas. Por lo que es importante que el docente proporcione solo los recursos e información necesaria para el desarrollo de las tareas, es decir enfocándose en la calidad sobre la cantidad, ya que permitirá que los estudiantes procesen la información de manera secuencial, fomentando un desarrollo profundo y sostenido de habilidades lógicas y analíticas.

**Establecer un cronograma detallado de las actividades y proyectos:** Implementar un cronograma detallado evita que haya confusión, permite establecer una comunicación clara sobre la fecha límite de entrega y asegura que los estudiantes vayan realizando sus tareas en el momento adecuado. Es decir, que este cronograma ayuda a tener una visión más clara de lo que se debe realizar y hasta cuándo se debe enviar.

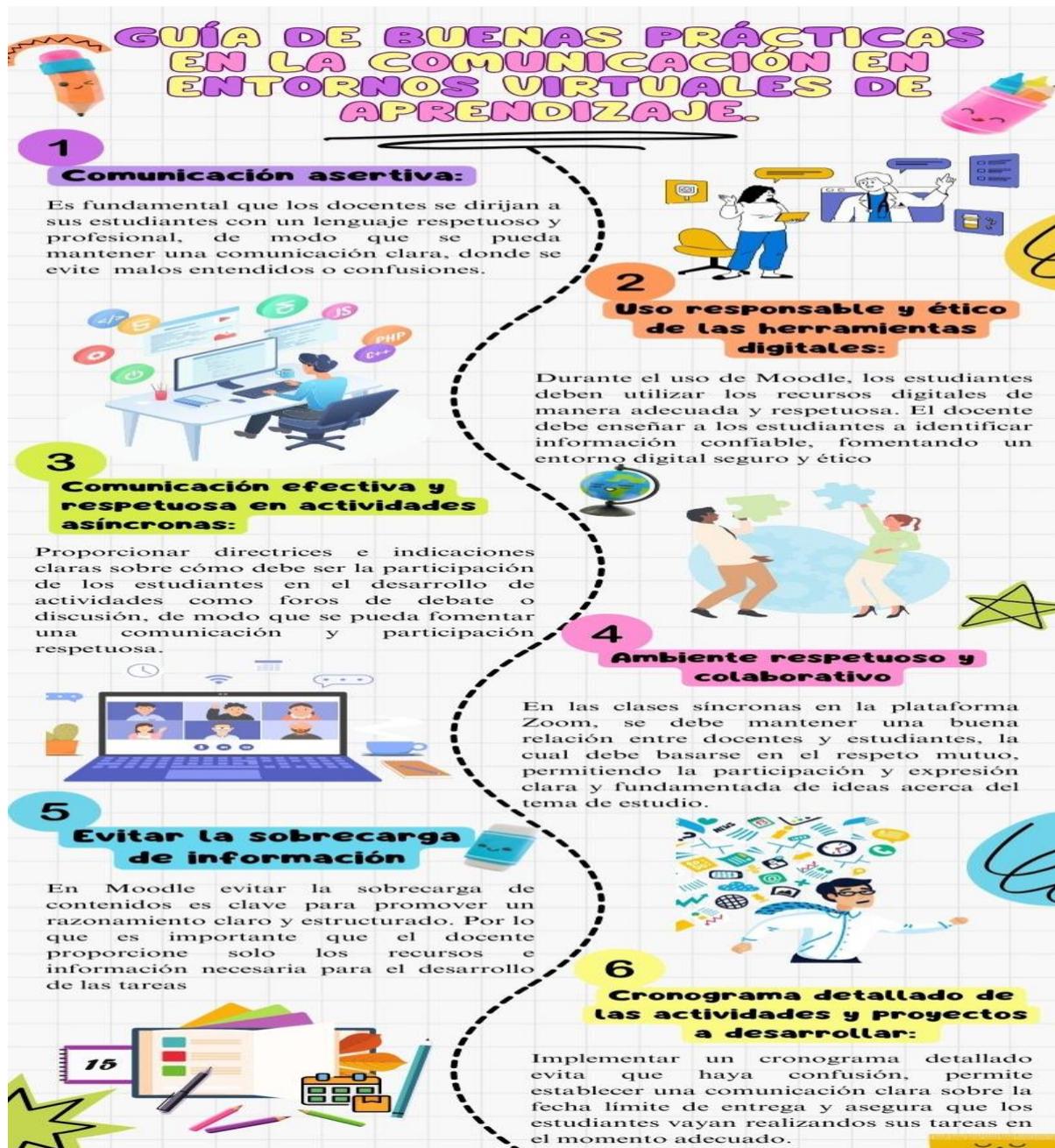
**Mantener un enfoque constructivo al ofrecer la retroalimentación o sugerencias:** Al revisar las actividades enviadas en Brightspace, se proporciona una retroalimentación constructiva y equilibrada, donde los comentarios sean claros y las sugerencias sean

orientadoras y prácticas. Esto ayudará a que los estudiantes mantengan una actitud positiva y ayude a entender cuáles son sus fortalezas y áreas de mejora.

#### 4.1.12. Infografía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje

Figura 3

Guía de buenas prácticas educativas



Nota. Elaborado por los integrantes del grupo

## **4.2. Diseño de materiales educativos digitales.**

### **4.2.1. Diseño y aplicación.**

#### **4.2.1.1. Contextualización.**

El diseño y la aplicación de materiales digitales educativos están dirigidos a estudiantes de 8vo grado de la Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos perteneciente a la ciudad de Quito, parroquia Chillogallo, provincia de Pichincha, durante el periodo académico 2024-2025. Por lo que esta propuesta busca potenciar el desarrollo del pensamiento lógico de los estudiantes, a través de recursos digitales educativos que se adapten a las exigencias, necesidades e intereses de esta población.

El grado al que está dirigido el material está conformado por un total de 15 estudiantes, la edad oscila entre los 12 y 13 años, por lo que resulta beneficioso contar con este número de estudiantes, puesto que permite tener un enfoque más individualizado y atento a las necesidades que tiene cada estudiante. Las disposiciones socio-culturales responden a alumnos que provienen de hogares de clase social media. Por lo que es importante considerar las disposiciones observadas, ya que las perspectivas, exigencias y expectativas suelen ser altas, haciendo que las oportunidades y desafíos se entrelacen para continuar mejorando el proceso educativo y el bienestar estudiantil.

En el caso de la asignatura elegida para el proyecto es Lengua y Literatura, donde su unidad didáctica número 2 es la lectura y análisis de textos literarios, y los contenidos a desarrollar son: las leyendas, la estructura narrativa y personajes en las leyendas, el impacto de las leyendas y su relación con lo sobrenatural. Como se puede evidenciar se desarrollarán tres sesiones, por lo que su aplicación tendrá una duración de 45 minutos, y están diseñadas para sacar el mayor aprovechamiento y beneficio de los recursos digitales disponibles.

#### **4.2.1.2. Justificación curricular.**

**Objetivos:**

- Valorar la importancia de utilizar herramientas digitales educativas en el desarrollo de actividades lúdicas.
- Comprender cómo los recursos digitales influyen en la construcción de contenidos educativos.

#### 4.2.1.3. Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales.

**Figura 4**

*Contenidos*



*Nota.* La figura muestra los contenidos de la guía

#### 4.2.1.4. Recursos digitales educativos planteados.

**S1.** Para la primera sesión se proyectará un video drama con una duración de 4 a 5 minutos, ya que este tipo de videos es crucial para captar la atención e interés de los estudiantes, especialmente en una etapa de desarrollo donde la estimulación visual y auditiva

juega un papel fundamental. Por lo que este recurso permite a los alumnos sumergirse en la leyenda de manera envolvente, fomentando la empatía con los personajes y el entendimiento de la historia, donde a través de elementos gráficos e interrogantes, se logrará promover un aprendizaje activo.

**S2:** La segunda sesión se verá apoyada de una infografía tipo Storyboard, ya que este tipo de formato permite a los alumnos sintetizar la información de una manera gráfica y entretenida, lo que refuerza la comprensión de los elementos narrativos. De modo que, al presentar un Storyboard los estudiantes no solo podrán organizar sus ideas y conceptos de manera eficaz, sino también mejorará la comprensión y retención de contenidos.

**S3:** Para la tercera sesión un videojuego (Scape room) es lo más conveniente, puesto que, por la naturaleza interactiva que tiene el juego, permite que los estudiantes mantengan una mayor motivación y compromiso, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia emocionante, Por lo que, al integrar los personajes y la trama con la mecánica del juego, los estudiantes reforzarán su comprensión sobre el contenido y podrán experimentar un sentido de logro y satisfacción al completar los desafíos.

#### **4.2.1.5. Preguntas de reflexión.**

Plantear preguntas de reflexión durante el diseño y la propuesta de materiales digitales educativos es fundamental, ya que permite conocer cómo deben ser los detalles, el diseño y la aplicación de estos recursos, es decir que este enfoque reflexivo ayuda a evaluar no solo la accesibilidad, inclusividad y efectividad de los recursos, sino también ayuda a identificar posibles mejoras y ajustes, consiguiendo que estos puedan cumplir con su propósito educativo y necesidades de los alumnos.

Además, Benoit (2020) señala que proporcionar un espacio para la construcción de preguntas reflexivas promueve la colaboración y apoyo mutuo, permitiendo entender la realidad de cada estudiante y captar las diversas perspectivas que ayudarán a la realización de

contenidos y presentación eficaz de recursos digitales. Logrando asegurar que la creación de las distintas actividades se realice con compromiso y pertenencia, provocando una experiencia de aprendizaje y usabilidad efectiva de los recursos digitales en todo el ciclo académico.

#### **4.2.1.6. Preguntas durante el diseño.**

- **¿Para el diseño de los recursos digitales educativos se han tomado en consideración las necesidades específicas de los estudiantes?**

El grupo de trabajo estima que es una característica importante el poder considerar las necesidades específicas de cada estudiante, dado que cada individuo tiene un ritmo y estilo de aprendizaje diferente, por lo que, el enfoque de los recursos digitales educativos garantiza una enseñanza inclusiva con contenidos adecuados. Además, al atender las exigencias específicas de los alumnos, los mismos pueden comprender de mejor manera la asignatura y demostrar una mayor retención de información, logrando el desarrollo de un aprendizaje significativo.

- **¿La duración del video drama mantiene la atención e interés de los espectadores/estudiantes?**

Durante la planificación se ha podido determinar que la duración del video drama es crucial para mantener la atención e interés de los estudiantes, por lo que un video de entre 4 y 5 minutos suele ser ideal, ya que se adapta mejor a su capacidad de concentración y evita distracciones o aburrimiento. De ahí que se ha tomado en consideración que el contenido será dinámico y relevante, se utilizará elementos visuales atractivos y una narrativa emocionante, incluso a lo largo de la presentación incluir momentos de interacción o preguntas puede aumentar el nivel de compromiso e involucramiento en los estudiantes. Por lo que, un video bien estructurado y de corta duración puede captar y mantener la atención de manera efectiva.

- **¿El diseño de la infografía mantiene un equilibrio adecuado entre el texto y las imágenes?**

En efecto, el equipo ha considerado que para el diseño de la infografía es sumamente importante mantener un equilibrio entre el texto y las imágenes, ya que de esta manera se podrá asegurar que la información sea llamativa, clara y comprensible, y en consecuencia de ello se logre evitar que los lectores se desanimen o se sientan abrumados con tanta información o con imágenes superficiales las cuales carecen de un contexto.

De hecho, Arenas-Arredondo et al. (2021) afirman que el uso de infografías atractivas y organizadas no solo dan la impresión de una mayor credibilidad, sino también facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que resulta interesante utilizar este recurso para poder brindar una educación con gran profesionalismo y compromiso.

- **¿La temática del videojuego o Scape room es segura, coherente y envolvente desde el principio hasta el final?**

Creemos que la temática del escape room ofrece un enfoque seguro, coherente y envolvente, especialmente para aquellos estudiantes que necesitan fortalecer su pensamiento lógico, ya que los desafíos que se presentan crean un entorno de aprendizaje seguro donde los estudiantes pueden experimentar retos sin riesgos físicos. De igual forma el diseño, los personajes e historias intrigantes crean una expectativa y experiencia inmersiva, la cual mantiene una lógica interna ya que las pistas están interconectadas, de manera que los estudiantes deben aplicar la lógica y deducción para resolver los problemas y acertijos, llevándolos a tener un mayor nivel de compromiso, motivación y esfuerzo.

- **¿Los recursos educativos son lo suficientemente accesibles, atractivos y flexibles para todos los estudiantes?**

Así es, se tiene la plena certeza que diseñar y proponer recursos digitales educativos de libre acceso, evita que los estudiantes deban adquirir una aplicación o recurso que esté fuera de su alcance o tenga un valor monetario adicional. Por lo que cada recurso educativo ha sido revisado y estudiado para que tenga un enganche y flexibilidad total. De tal manera que,

los estudiantes como el docente sientan la comodidad y atracción de utilizar cada recurso educativo.

#### **4.2.1.7. Conclusiones del desarrollo de la actividad.**

El desarrollo del trabajo, la planificación y organización de los contenidos y materiales educativos digitales fue fundamental, ya que cada miembro del equipo presentó sugerencias e ideas llamativas, haciendo que el diseño de estos recursos tenga un enfoque creativo, diverso e inclusivo. Por lo que la combinación de estas ideas fue plasmada en recursos educativos útiles y funcionales, generando una sensación de logro al ver que se pueden obtener grandes resultados al trabajar en equipo, puesto que se brindó el mayor esfuerzo para que los recursos estén direccionados hacia la innovación y efectividad.

La evaluación continua sobre las actividades y recursos planteados permitió que el equipo reflexionara de manera crítica acerca de las ideas iniciales, lo que impulsó un replanteamiento de ciertos enfoques y la inclusión de aspectos que no habían sido considerados al principio. Esto no solo amplió la comprensión del uso de los recursos, sino también fomentó la integración de nuevas perspectivas y soluciones innovadoras. Dando como resultado recursos educativos alineados con los objetivos y necesidades identificadas.

Finalmente, al diseñar materiales educativos, nuestro equipo pudo demostrar una mayor consideración y empatía hacia los estudiantes y docentes que utilizarán estos recursos, ya que este proceso nos permite entender las exigencias propias de la asignatura, las necesidades, intereses y limitaciones de los usuarios, pero también nos lleva a tomar decisiones por experiencias pasadas. Por lo que el trabajo en conjunto no sólo permitió visibilizar, sensibilizar e impulsar la toma de decisiones acertadas para que el diseño de los recursos sea sostenible, sino que también nos ayudó a ser más conscientes y a seguir comprometidos con nuestra labor educativa

#### **4.2.2. Material Multimedia**

#### **4.2.2.1. Contextualización.**

Como se ha señalado anteriormente, la Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos planifica mejorar e innovar su proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de actividades lúdicas donde se integre el uso responsable de herramientas digitales educativas, todo esto con el propósito de que los estudiantes de 8vo grado desarrollen un mayor pensamiento lógico. Por tal razón, el material y herramientas multimedia propuestos para trabajar la unidad didáctica N 2, lectura y análisis de textos literarios de la asignatura de Lengua y Literatura, buscan garantizar la consolidación de conocimientos y habilidades de pensamiento lógico.

Al tratarse de estudiantes que tienen una edad entre 12 y 13 años los cuales están enteramente relacionados con el uso de aplicaciones en línea, videojuegos, la visualización de videos en diferentes plataformas, se propone desarrollar materiales audiovisuales como: video dramas en YouTube, infografías de tipo Storyboard y videojuegos (Scape Room), de tal manera que la organización y adaptación de estos recursos conlleven a redoblar el interés, la atención y motivación de los estudiantes, ya que evidentemente se desenvuelven en un ambiente marcado por la atracción tecnológica. De ahí que resulta interesante proponer este material para que los estudiantes no solo logren adquirir un mayor conocimiento, sino también puedan participar activamente en la aplicación de la lógica, deducción y resolución de problemas.

#### **4.2.2.2. Preguntas de reflexión previas al guion multimedia.**

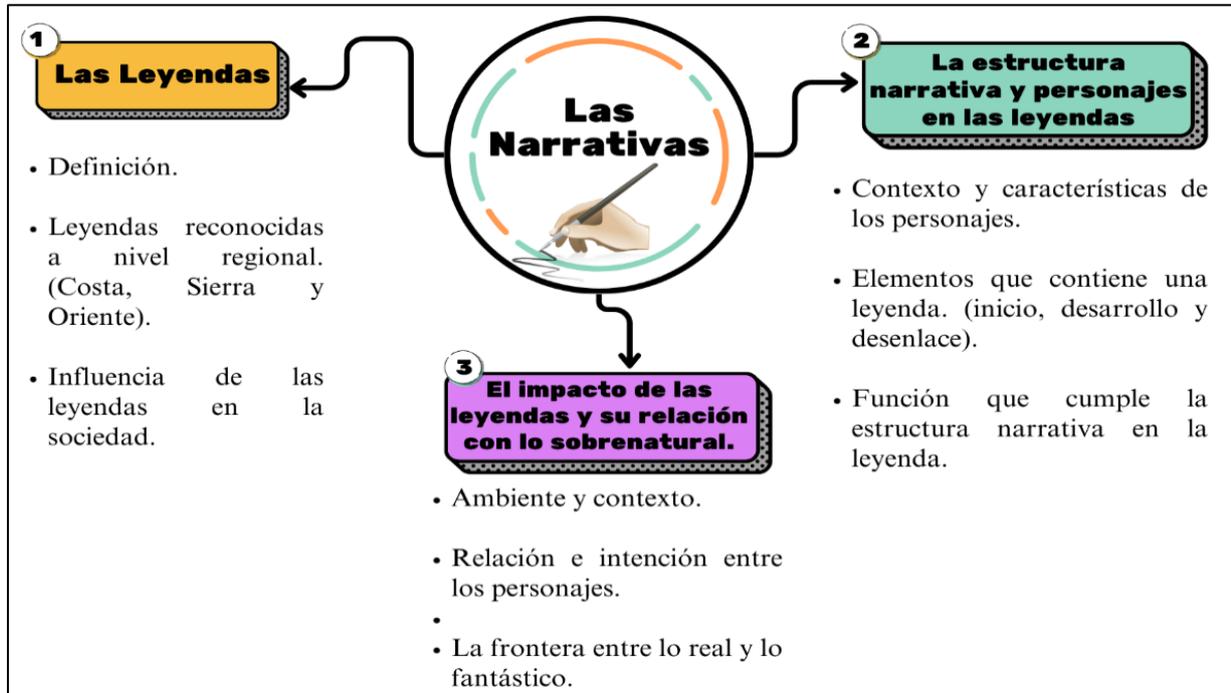
- ¿Qué?

El contenido se centra en el tema de las leyendas, la estructura narrativa y personajes en las leyendas, el impacto de las leyendas y su relación con lo sobrenatural., de forma que los estudiantes puedan conocer y captar de mejor manera los conceptos, elementos y la estructura de los temas mencionados.

Para ello se utilizará un mapa mental que detalla la estructura de los temas y contenidos específicos a trabajar.

**Figura 5**

*Mapa mental de la estructura de los temas*



*Nota.* La figura describe los contenidos a tratar

- **¿Para quién?**

Las herramientas, material y contenidos curriculares de la asignatura de Lengua y Literatura están dirigidos específicamente a estudiantes de 8vo año de Educación General Básica, adolescentes que están familiarizados con el uso y manejo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), incluso tienen acceso a internet, dispositivos móviles y computadores.

- **¿Para qué?**

Para enseñar no solo temas y contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura, sino también para potenciar en los estudiantes habilidades de pensamiento lógico de una manera más atractiva y lúdica, de modo que se pueda mejorar la calidad educativa, y los estudiantes

se sientan animados y atraídos por la utilización de recursos digitales y la presentación de los contenidos.

- **¿Cómo?**

Se planea trabajar con herramientas como Canva, Genially, FakeYou, CapCut y YouTube, ya que ofrecen una infinidad de funcionalidades para poder, realizar ediciones, presentar contenidos y recursos educativos atractivos: como infografías, videojuegos, presentaciones interactivas. En fin, este tipo de herramientas facilitan la presentación de contenidos originales y personalizados, acorde a las exigencias, intereses y necesidades educativas.

- **¿Cuándo?**

Se tiene pensado aplicar los recursos digitales educativos de acuerdo a la planificación institucional, por lo que se desarrollará en una clase de 45 minutos y será de la siguiente manera:

Video drama como parte de la introducción al tema, con preguntas reflexivas, tendrá una duración de 5 minutos.

Desarrollo del tema con la presentación de una infografía tipo Storyboard, con una duración de 20 minutos.

Espacio para el planteamiento de interrogantes y ejemplos, tendrá una duración de 5 minutos.

Trabajo en equipo a través de una actividad gamificada Storyboard que permita demostrar la comprensión del tema y contenidos, duración de 10 minutos.

Cierre del tema, con una duración de 5 minutos.

#### **4.2.2.3. Manifiesto.**

Se pretende utilizar las herramientas digitales más adecuadas para la creación y edición de los contenidos, de manera que permitan a los docentes y estudiantes beneficiarse

de una enseñanza-aprendizaje más personalizada y dinámica, donde la presencia de la tecnología proporcione un valor significativo y demuestre que su uso responsable favorece los procesos educativos actuales. Por lo que a continuación, se presentan las herramientas que serán utilizadas en la edición y creación de las actividades.



**YouTube:** Esta plataforma será utilizada para subir el video que servirá en la presentación del tema.

**Canva:** Esta aplicación permite el desarrollo de contenidos tipo infografía/storyboard.

**Genially:** En esta plataforma se podrá diseñar y desarrollar videojuegos educativos.

**FakeYou:** Es un editor de texto a audio, será utilizado para dar voz y sonido al video.

**CapCut:** Esta plataforma de uso gratuito será de gran utilidad para la edición del video drama.

#### 4.2.2.4. Guiones multimedia.

##### 4.2.2.4.1. Guion multimedia 1.

- **Título:** Las Leyendas.

**Descriptivo:** A través de la presentación del video se conocerá el concepto de leyenda, ejemplos de las principales leyendas ecuatorianas suscitadas en cada región (Costa, Sierra y Oriente), esto con el fin de brindar a los estudiantes un mayor conocimiento a nivel regional. Al final del video, se presentan preguntas reflexivas para determinar la comprensión y atención que tuvo cada estudiante y promocionar una mayor colaboración y dinamismo dentro del aula.

**Base didáctica:** Es parte de la planificación anual que estructura la institución educativa, por lo que las narrativas de tipo leyenda son parte importante de la asignatura de Lengua y Literatura, ya que a través de su estudio se puede compartir experiencias e información, las cuales enriquecen la cultura y mantiene vivas las leyendas de generación en generación. Además, se logra promover el análisis y reflexión antes de iniciar la clase y el desarrollo de las actividades.

**Tipo de recurso o actividad:** video drama en CapCut donde se combina imágenes animadas, ambiente llamativo, sonidos y la transformación del texto a voz en FakeYou. El video fue subido a YouTube.

**Parametrización:** El video drama contiene el concepto de leyenda en 15 segundos, tres ejemplos de leyendas ecuatorianas, una por cada región. Cada ejemplo tiene una duración de 30 a 40 segundos. El primer ejemplo es de la región costera: “La dama tapada”. El segundo habla sobre la leyenda de “La bella Aurora”, seguido de la tercera leyenda que corresponde a la región amazónica titulada “Las Guacamayas”. Al finalizar la presentación de los ejemplos en aproximadamente 40 segundos se realizan 3 preguntas reflexivas de cada leyenda, de tal manera que haya una participación activa. Cabe resaltar que en todo el video se utilizó 3 sonidos de fondo para ambientar cada leyenda.

**Archivador:**

Efectos de sonidos de leyendas.

Video completo en formato mp4 (enlace de YouTube).

Imágenes en png y jpg.

**Enlaces.**

Video drama en Youtube.

<https://youtu.be/fCawScyR6mc>

Aplicaciones utilizadas en la edición del video.

<https://www.capcut.com/es-es/>

<https://fakeyou.com/tts>

Enlaces de información complementaria al video:

<https://es.slideshare.net/slideshow/cuento-de-la-leyenda-de-las-guacamayas/9700443>

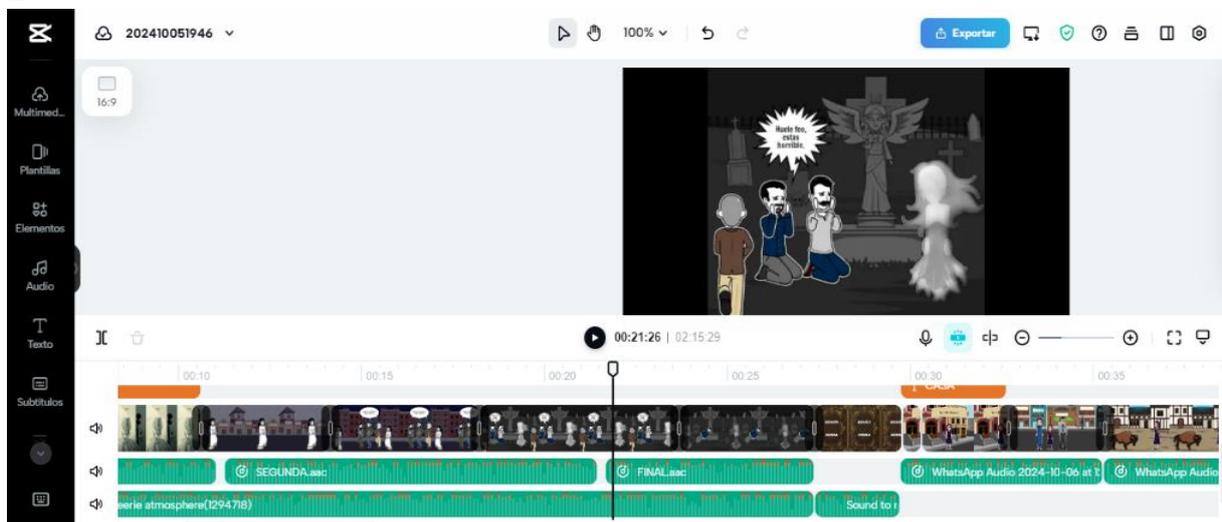
<https://www.storyboardthat.com/storyboards/58b16cac/la-bella-aurora>

<https://www.storyboardthat.com/da/storyboards/047e9f18/la-dama-tapada>

**Anexos.**

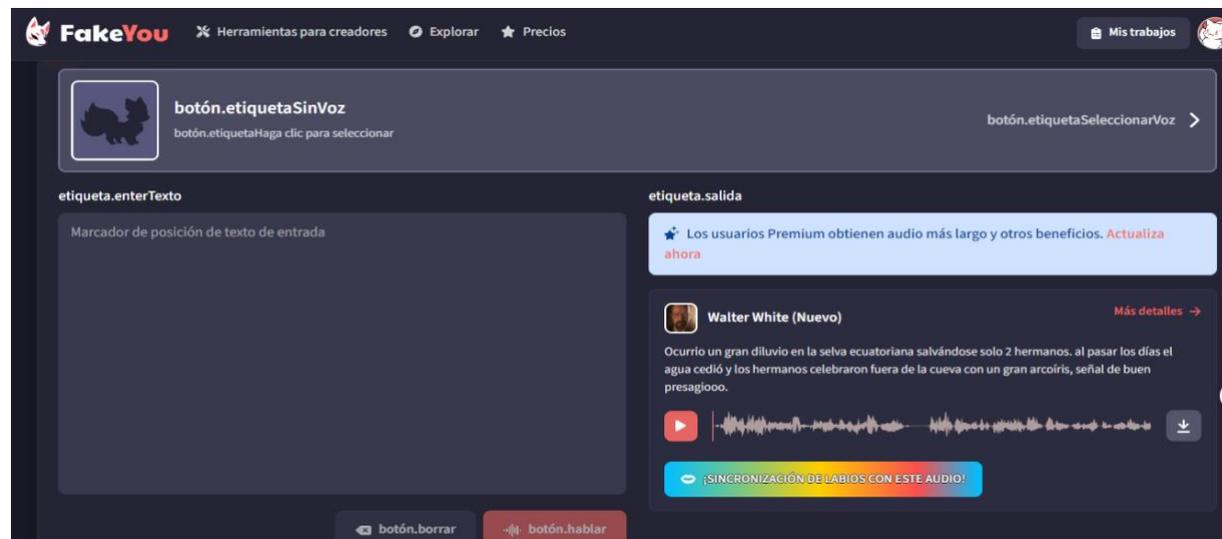
**Figura 6**

*Edición del video*



**Figura 7**

*Edición de texto a voz.*



#### 4.2.2.4.2. Guion multimedia 2.

**Título:** La estructura narrativa y personajes en las leyendas

**Descriptivo:** En esta actividad, se presentará la leyenda de "La Dama Tapada" a través de una infografía tipo storyboard que detalla su estructura narrativa. La infografía mostrará las partes fundamentales de la leyenda: introducción, desarrollo y desenlace. Durante una presentación de 20 minutos, los estudiantes explorarán cómo cada parte de la historia contribuye a la construcción del relato y a la transmisión de su mensaje moral.

**Base didáctica:** La actividad se basa en la planificación anual, que incluye el estudio de leyendas dentro de la materia de Lengua y Literatura. Explicar de manera visual las características que presentan los personajes de la leyenda de "La Dama Tapada", busca enriquecer la comprensión cultural y fomentar la reflexión sobre las enseñanzas que transmiten las leyendas. Esto permite a los estudiantes desarrollar habilidades de análisis lógico, crítico y de apreciación literaria.

**Tipo de recurso o actividad:** Infografía tipo Storyboard desarrollado en Canva, en la cual se ocupó cuadros de textos e imágenes, en la misma también se utilizó Genially para crear contenidos interactivos, es decir que se realizó una combinación de herramientas para brindar a la infografía una mayor interactividad.

**Parametrización:** Desarrollo de una infografía que desglosa la leyenda "La Dama Tapada", donde se identifican las siguientes secciones:

**¿Qué es un storyboard?:** Se inicia con este concepto como parte de la estructura, para que los estudiantes tengan conocimiento a través de qué recursos se desarrollará la explicación del tema.

**La estructura y elementos de la leyenda:**

**Introducción:** Presentación del contexto y de la dama.

**Desarrollo:** La interacción entre la dama y la víctima.

**Desenlace:** La revelación de la verdadera naturaleza de la dama.

La duración total de la actividad será de 20 minutos, incluyendo la presentación de la infografía y 5 minutos para preguntas, ejemplos y reflexiones de los estudiantes.

**Archivador:** Infografía de tipo Storyboard, la cual contiene imágenes, texto y elementos de interactividad como etiquetas e iconos.

**Enlaces:** Diseño de storyboard en Canva.

<https://n9.cl/n4x4h>

Infografía tipo Storyboard completa en Genially.

<https://view.genially.com/67047ce63dfd60afbecb7eb8/guide-guia-storyboard-retro>

**Anexos**

## Figura 8

*Diseño del Storyboard en Canva*

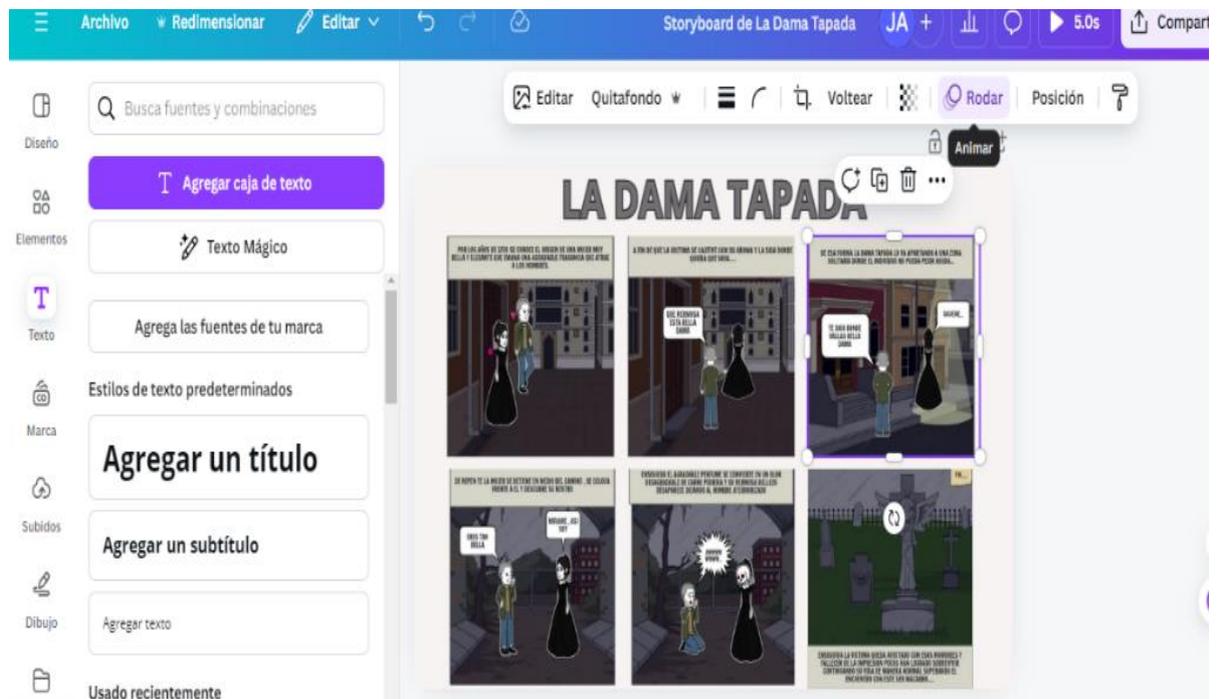


Figura 9

Infografía de tipo Storyboard con interactividad en Genially.



#### 4.2.2.4.3. Guion multimedia 3

**Título:** El impacto de las leyendas y su relación con lo sobrenatural.

**Descriptivo:** En el caso del videojuego se ha tomado como referencia otra leyenda popular como lo es el duende, una figura aterradora de la tradición ecuatoriana, conocida por su astucia y habilidades sobrenaturales. Por lo que los estudiantes deben enfrentarse al duende y otros elementos míticos mientras resuelven acertijos para escapar. La trama tiene una duración aproximada de 10 minutos, el contexto principal se desarrolla en una casa abandonada, donde los jugadores, en equipo o de manera individual, deben descifrar pistas ocultas y superar obstáculos basados en las características y habilidades del duende para poder escapar y finalizar el juego.

**Base didáctica:** En el videojuego basado en la leyenda del duende se integra la asignatura de Lengua y Literatura, abordando la narrativa tradicional ecuatoriana como herramienta pedagógica. Este enfoque didáctico busca mantener viva la tradición mientras promueve el pensamiento lógico, crítico y la resolución de problemas a través de la

gamificación. Los estudiantes interactúan con los contenidos de la leyenda en forma de acertijos, fomentando el aprendizaje colaborativo y la participación activa. Además, se conecta con los objetivos curriculares de reflexión cultural, análisis y comprensión.

**Tipo de recurso o actividad:** El videojuego es un escape room desarrollado en Genially. El recurso combina imágenes, elementos visuales, interactivos y sonoros, logrando crear una atmósfera de terror y aprendizaje activo.

**Parametrización:** El videojuego se estructura en varios niveles, la duración de cada nivel varía, con una introducción de la leyenda (aproximadamente 20 segundos), en la que se presenta las indicaciones generales y se motiva a avanzar con el desafío; a continuación, cada nivel presenta retos específicos que pueden durar entre 40 y 50 segundos. Los niveles incluyen preguntas reflexivas diseñadas para evaluar el análisis y la lógica, cabe resaltar que, en el caso de responder una pregunta de manera errónea aparecerá un mensaje y sonido de alerta, permitiendo repetir la interrogante. En todo caso, lo que se pretende con el videojuego es mejorar la comprensión de los estudiantes y fomentar su participación activa, por lo que se ha optado por presentar un videojuego de aproximadamente 10 minutos con sonidos y gráficos envolventes que contribuyan a la inmersión en la narrativa del juego.

**Archivador:**

Pista Distant Thunder (fondo), audio mp3.

Pista Singing Phantom, audio mp3.

Imágenes en png.

**Enlaces:**

Videojuego terminado.

<https://view.genially.com/670431bf97ddc18844b9a475/interactive-content-escape-room-terror-el-duende>

Aplicación utilizada en la creación del videojuego.

<https://app.genially.com>

Enlace complementario de sonidos para el videojuego.

<http://www.sonidosmp3gratis.com/halloween>

**Anexos:**

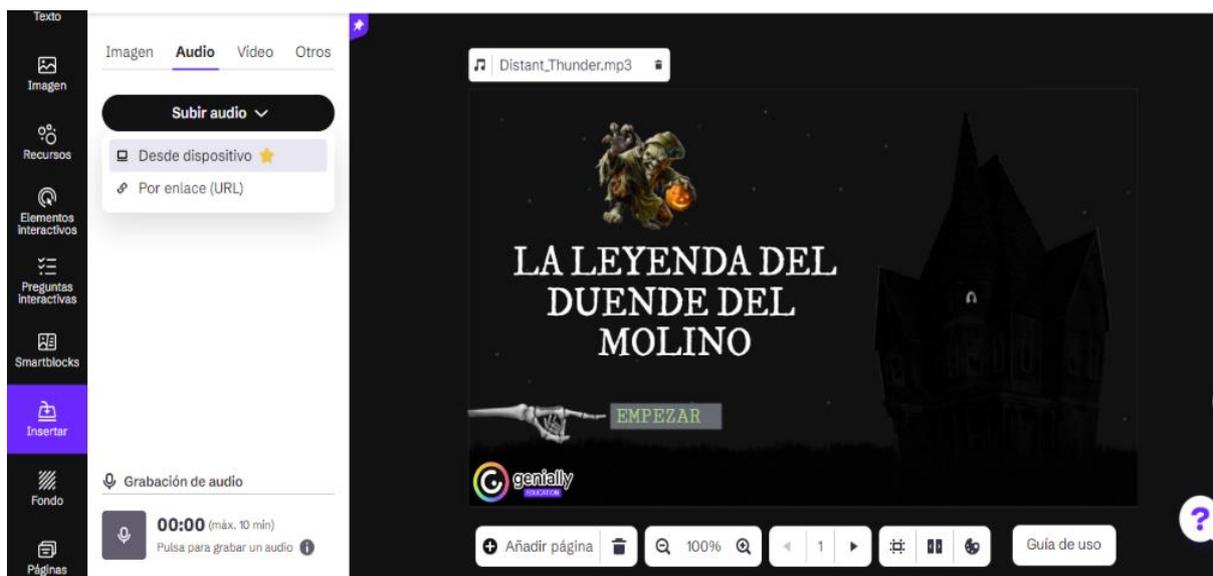
## Figura 10

*Diseño del videojuego*



## Figura 11

*Edición del audio.*



#### **4.2.2.5. Enlaces al material final.**

##### **Video drama en Youtube.**

<https://youtu.be/fCawScyR6mc>

##### **Infografía tipo Storyboard.**

<https://view.genially.com/67047ce63dfd60afbecb7eb8/guide-guia-storyboard-retro>

##### **Videojuego terminado.**

<https://view.genially.com/670431bf97ddc18844b9a475/interactive-content-escape-room-terror-el-duende>

#### **4.2.2.6. Conclusiones del desarrollo de material multimedia.**

Es importante resaltar que, al utilizar algunas herramientas digitales que las desconocíamos, de cierta manera enfrentamos dificultades para aprender a usarlas, sin embargo, con el transcurso del tiempo pudimos manejarlas con mayor facilidad y soltura, permitiendo no solo sacarles el máximo provecho a sus funciones, sino también como equipo aprendimos a enfrentar desafíos técnicos y adaptativos, los cuales nos permitieron presentar ideas y sugerencias para encontrar soluciones inmediatas, algo que sin duda alguna nos lleva a ser más resilientes y a saber que como grupo podemos solventar cualquier inconveniente.

En lo que respecta a la realización del video drama podemos reconocer que la edición del video tardó más de lo previsto, puesto que la combinación de imágenes con el texto en audio, junto con la sincronización precisa de los efectos de sonido y la ilustración llamativa del video tomó un tiempo prudente, pues requerían de una mayor atención en los detalles. Incluso fue necesario recurrir a plataformas como Youtube y Tik Tok, donde se pudieron encontrar tutoriales que detallan técnicas avanzadas de edición, las cuales permitieron el perfeccionamiento del video y conocer una mayor funcionalidad de las aplicaciones.

Durante el proceso de elaboración del storyboard, se presentaron varios desafíos que impactaron la ejecución del proyecto. Uno de los principales obstáculos fue la falta de

funciones específicas en Canva, que limitó las opciones de personalización e interactividad del contenido. Esto dificultó la creación de una infografía que cumpliera con las expectativas educativas y visuales. Ante estas limitaciones, se tomó la decisión de unificar el trabajo con la aplicación Genially. Esta herramienta ofreció una mayor variedad de funciones interactivas y un diseño más dinámico, permitiendo integrar elementos visuales de manera más efectiva. Logrando que el recurso sea visualmente atractivo y dinámico para el desarrollo del tema.

Finalmente, crear el Scape room en la plataforma Genially fue muy entretenido, pero al mismo tiempo desafiante en lo que respecta a la inserción de audio e interactividad. Si bien esta aplicación ofrece múltiples funcionalidades, existen ciertas limitaciones en las opciones, sin embargo, por temporada de Halloween, Genially ha proporcionado un sinnúmero de plantillas sin restricciones, por lo que se puede decir que tuvimos la suerte de encontrar una plantilla de acceso gratuito, la cual contenía gran parte de los elementos que habíamos planificado para el videojuego. De tal manera que se pudo personalizarla de acuerdo al tema, objetivos y contenidos específicos, consiguiendo diseñar un videojuego (Escape Room) llamativo, intrigante y educativo.

#### **4.2.3. Contenido SCORM.**

##### **4.2.3.1. Título del contenido.**

Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico en los estudiantes de 8vo grado de la Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos.

##### **4.2.3.2. Objetivos.**

###### **Objetivo general.**

Desarrollar un recurso SCORM en la plataforma isEazy que integre los recursos educativos digitales elaborados en actividades previas, utilizando herramientas educativas atractivas y sencillas de manejar, para que los estudiantes de 8vo grado de la Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos, puedan analizar de manera crítica y

reflexiva la influencia que tiene las actividades lúdicas en el desarrollo de su aprendizaje y en el pensamiento lógico.

### **Objetivos secundarios.**

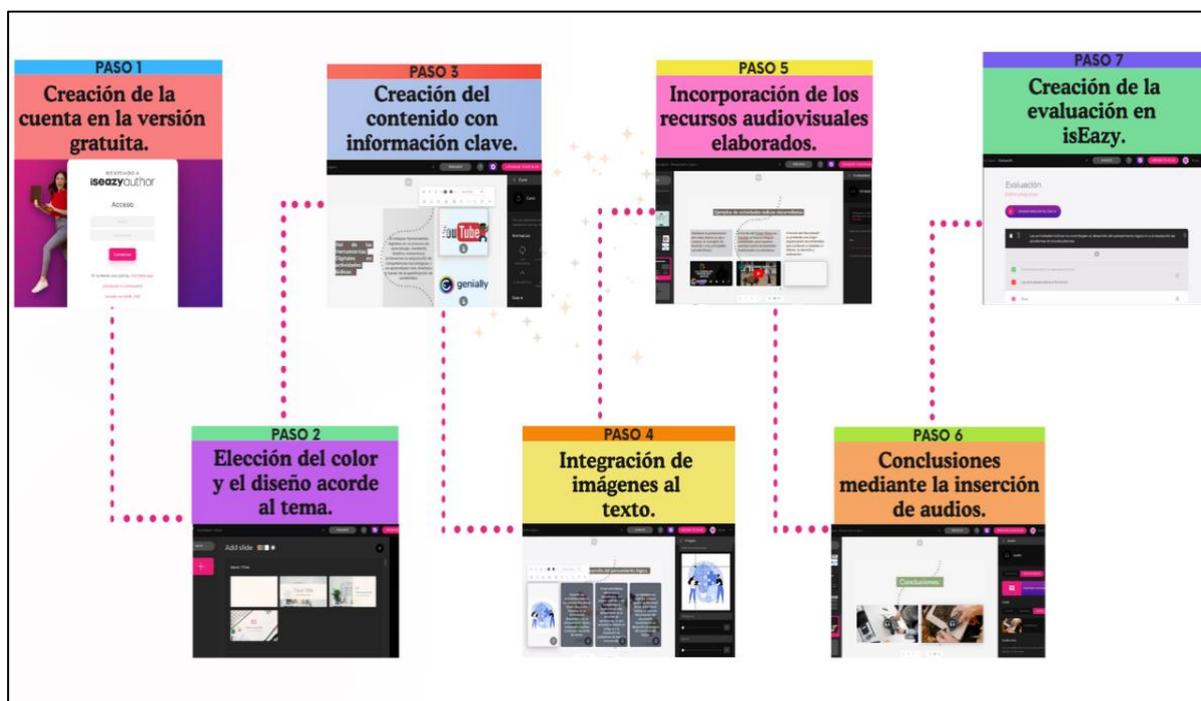
Incorporar en la plataforma isEazy los materiales audiovisuales y presentaciones creadas previamente, mediante el estándar SCORM que permita promover una navegación intuitiva e invite a los estudiantes a analizar y reflexionar cómo las actividades lúdicas contribuyen en su proceso de aprendizaje.

Diseñar experiencias educativas interactivas y atractivas en isEazy que vincule los videos en YouTube y los recursos visuales en Genially creados por los autores del proyecto, con el propósito de fomentar la participación activa de los estudiantes de 8vo grado y potenciar sus habilidades de pensamiento lógico.

#### **4.2.3.3. Proceso e imágenes para el desarrollo del contenido educativo en isEazy.**

**Figura 12**

*Proceso del desarrollo del contenido*



*Nota: proceso en isEazy*

#### **4.2.3.4. Conclusiones del proceso.**

El desarrollo del contenido educativo en isEazy fue una experiencia novedosa, dinámica y enriquecedora, ya que muchos de nosotros desconocíamos el uso de esta plataforma. Incluso podemos mencionar que isEazy al ser una plataforma con ciertas limitaciones para poder trabajar de manera simultánea, fue un desafío. Sin embargo, este desafío se convirtió en una fortaleza, puesto que permitió que el equipo de trabajo desarrolle un aprendizaje colaborativo consiguiendo una interacción constante, donde cada compañero no solo pudo colaborar en tiempo real, sino también pudo observar, contribuir con el avance y sugerir ideas dentro del diseño, algo que sin duda alguna nos lleva a reconocer que la combinación de esfuerzos permite alcanzar resultados significativos y satisfactorios.

De igual manera, es fundamental señalar que el proceso y diseño, aunque exigente, resultó en un aprendizaje significativo, ya que aprendimos a crear un contenido educativo que no solo informe, sino también motive y capte la atención de los estudiantes desde el primer momento. Es decir, que a través de esta experiencia pudimos comprender que el éxito de un recurso educativo no solo está en su presentación, sino también en la capacidad de transformar el aprendizaje de quienes lo van a utilizar, de modo que creemos que isEazy es una plataforma ideal para lograr que este proceso sea eficiente y cumpla con las expectativas y exigencias actuales.

Trabajar en equipo no solo fue productivo para el desarrollo del proyecto, también nos ayudó a aprender unos de otros al permitirnos compartir diferentes perspectivas y habilidades, pues cada miembro aportó con experiencias e ideas únicas, llevándonos a elevar el nivel técnico del equipo, a respetar las ideas, adquirir nuevas competencias, mejorar la calidad de los recursos educativos y desarrollar un aprendizaje continuo, el cual indudablemente fomenta el crecimiento personal y profesional.

Finalmente, podemos concluir que las herramientas, recursos y plataformas utilizadas a lo largo de la asignatura fueron muy interesantes, y creemos que han sido fundamentales para ampliar nuestro conocimiento y perspectiva profesional. En sí, el desarrollo de cada actividad no solo permitió que podamos aplicar conceptos teóricos, sino también logremos llevar estos conceptos a la práctica de una manera creativa e innovadora permitiéndonos experimentar retos, oportunidades y un ambiente de apoyo mutuo. De ahí que, estamos completamente seguros de que el conocimiento adquirido es efectivo y será duradero en nuestro campo laboral.

#### **4.2.3.5. Enlace del contenido educativo desarrollado en isEazy.**

<https://iseazy.com/dl/31469bf6aa4a42e08979de880a619476>

### **4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales**

#### **4.3.1. Componentes que intervienen en el proceso.**

##### **¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?**

Está dirigido a estudiantes de 8vo grado de la Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos, los cuales presentan diferentes intereses y necesidades educativas, pero al mismo tiempo comparten la idea de aprender de una manera dinámica, significativa e innovadora.

##### **¿Quiénes serán los docentes?**

Los docentes seleccionados para el desarrollo de este proyecto son los maestrantes de la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE), profesionales que cuentan con conocimientos y habilidades para adaptar la metodología de enseñanza según las necesidades y exigencias actuales. De tal manera que su liderazgo, orientación y compromiso son aspectos fundamentales para la formación estudiantil y calidad educativa.

##### **¿Dónde se producirá la acción educativa?**

La acción educativa se desarrollará en un entorno de aprendizaje híbrido, en el que los docentes y estudiantes tendrán la oportunidad de combinar la educación presencial y virtual utilizando la plataforma Brightspace, ya que ofrece un entorno digital versátil y accesible, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **4.3.2. Camino pedagógico.**

**¿La acción forma parte de un curso más amplio? ¿Hay cuestiones académicas o pedagógicas a tener en cuenta antes de la realización de esta acción?**

La acción formativa es parte de un curso didáctico amplio, que tiene como propósito que los estudiantes de 8vo grado adquieran conocimientos y habilidades de pensamiento lógico de una manera dinámica y entretenida, de modo que la materia de Lengua y Literatura sea atractiva y significativa para su desarrollo personal y académico.

En este sentido, resulta importante considerar aspectos académicos y pedagógicos relacionados con la integración de metodologías activas, que promuevan el dinamismo y participación en el aprendizaje. Además, se debe tener en cuenta la incorporación de herramientas digitales las cuales permitan a los estudiantes explorar y construir su propio conocimiento. Finalmente, el diseño de un plan de estudio flexible desempeña un papel fundamental, ya que al ser considerado se puede fomentar un ambiente educativo inclusivo y equitativo.

#### **4.3.3. Elementos que tiene la acción.**

Los estudiantes participarán de un curso en línea, el cual se llevará a cabo en la plataforma Brightspace, donde la organización del contenido será de 3 semanas, asignando un cronograma semanal en el que se definirán los recursos y actividades asociadas con el tema de cada clase. En este sentido, se habilitarán recursos asíncronos, como videos, documentos, infografías, entre otros, para que los estudiantes lean y conozcan conceptos claves antes de desarrollar las tareas.

De la misma manera se llevará a cabo una clase síncrona a través de ZOOM con una duración de 2 horas por un periodo de 3 semanas, donde los docentes tendrán la oportunidad de introducir los temas, plantear talleres o actividades grupales, responder dudas e interrogantes.

En lo que respecta a las actividades prácticas, se habilitarán el día viernes y el domingo finalizarán, estas serán desarrolladas a través de foros de debate o entregables, pues van a depender mucho de cada tema de estudio y los objetivos que se desean alcanzar. De manera que estas actividades permitirán a los estudiantes sintetizar y consolidar su conocimiento de una manera creativa y diversificada.

Finalmente, en la evaluación de cada semana se incluirá un cuestionario en línea, donde los estudiantes podrán resolver las interrogantes, demostrando el nivel de comprensión de los conceptos. Sin embargo, en lo que respecta a la evaluación final está será a través de un proyecto colaborativo en el que los estudiantes podrán trabajar en conjunto demostrando lo aprendido a lo largo de las 3 semanas.

Cabe resaltar que la distribución en el peso de las calificaciones de cada semana será de la siguiente manera:

- 80% la entrega de la actividad práctica semanal.
- 20% el desarrollo del test semanal.

Esta distribución corresponde al 80% de la nota final de la materia.

En lo que respecta a la evaluación final está tendrá un valor de 100 puntos, que supondrá el 20% de la nota final de la materia. De forma que la nota final será calculada a través de la siguiente operación:

**Nota final:** (((puntaje clase 1 + puntaje clase 2 + puntaje clase 3) dividido para 3) \* 0.8) + (puntaje prueba final \* 0.2). La nota final será considerada de la siguiente forma:

**A+** = Aprobado destacado 90-100

**A** = Aprobado 70-89

**R**= Reprobado: 0-69

#### 4.3.4. ¿Cómo vamos a utilizar el entorno?

**Información:** Dentro de la plataforma podremos evidenciar que la información será presentada a través de un cronograma y plan docente, en el que se encontrarán datos de la asignatura, la secuencia didáctica, las actividades de forma cronológica, y a lo largo de estas actividades, se proporcionará información y recursos adicionales como, infografías, videos, lecturas, entre otros, que enriquecerán la experiencia educativa.

**Comunicación:** Se emplearán distintos medios de comunicación como, el localizador, foros de consultas, sesiones síncronas en la plataforma Zoom, de manera que los estudiantes y docentes no solo puedan mantenerse conectados, sino que además puedan resolver dudas, participar activamente e intercambiar ideas y opiniones en cualquier momento, acciones que sin duda alguna les ayudan a mejorar sus habilidades cognitivas y comunicativas.

**Cooperación:** Se desarrollarán proyectos o talleres grupales, donde los estudiantes puedan trabajar en equipo utilizando herramientas de colaboración simultánea, permitiéndoles alcanzar objetivos en común. De igual manera, los foros de debate interactivos son una buena opción, ya que los estudiantes pueden argumentar ideas, compartir opiniones, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y lógico, enriqueciendo su proceso de aprendizaje.

**Administración:** Durante el desarrollo del curso, se podrá garantizar el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje, a través de notificaciones o recordatorios automatizados para que los estudiantes puedan desarrollar las actividades pendientes o que están cerca a la fecha límite. A esto se le puede sumar un calendario en el que se detalle o señale las fechas de entrega de tareas y evaluaciones. Finalmente, no podemos dejar de lado la revisión de habilidades y logros las cuales serán supervisadas periódicamente por el tutor, quien será el encargado de proporcionar mensajes motivadores, sugerencias y retroalimentaciones.

#### **4.3.5. ¿Con qué recursos de apoyo vamos a contar?**

**Metodológicos:** Para continuar con la efectividad del proceso educativo se ha tomado en cuenta la aplicación metodologías que abarquen un aprendizaje colaborativo, constructivista, basado en la gamificación, resolución de problemas y el análisis, puesto que esta combinación permite una mayor flexibilidad y accesibilidad para los estudiantes, de tal manera que, no solo se logre involucrarlos, sino también se pueda fomentar un ambiente de enseñanza y aprendizaje dinámico, centrado en los intereses y necesidades de cada estudiante.

**Documentales:** En lo que respecta a este recurso se utilizarán textos académicos, infografías, presentaciones interactivas, documentos y videos, de forma que se les pueda brindar a los estudiantes todas las facilidades para fortalecer su conocimiento y que la experiencia educativa sea más dinámica y atractiva. En conjunto, este tipo de recursos ofrecen un enfoque variado en el que los estudiantes consiguen mantener la atención y motivación.

**Informativos:** Para este recurso se emplearán boletines informativos y anuncios institucionales semanales, es decir que dentro de la plataforma habrá un espacio para publicar boletines o anuncios como, logros, reuniones, eventos, horario de clases y asuntos en particular, consiguiendo que los estudiantes, docentes y representantes se encuentren notificados y tengan acceso a información actualizada.

**Relacionales:** Para fomentar las relaciones en el entorno virtual, se ha considerado establecer eventos en vivo y sesiones de intercambio de experiencias, donde participen los estudiantes, docentes y representantes. Estas sesiones pueden ser en vivo o a través de foros temáticos con un enfoque práctico que permita compartir experiencias, pero al mismo tiempo aprendizajes. Es importante señalar que estos eventos pueden llevarse a cabo periódicamente para mantener la interacción y participación activa.

#### **4.3.6. Plan desarrollar un curso en línea con una duración de 3 semanas, utilizando la plataforma Brightspace.**

**Tabla 4**

*Planificación de entrega de contenidos y su disponibilidad.*

<b>Planificación de cómo los estudiantes recibirán los contenidos y su disponibilidad.</b>			
<b>Semana</b>	<b>Planificación</b>	<b>Contenidos disponibles</b>	<b>Clase</b>
<b>Semana 1: Las leyendas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Día 1:</b> Bienvenida e introducción al curso a través del plan docente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Video:</b> <a href="https://lc.cx/Fn6QKM">https://lc.cx/Fn6QKM</a></li> <li>• <b>Plan docente:</b> <a href="https://lc.cx/jTLC8v">https://lc.cx/jTLC8v</a></li> <li>• <b>Cronograma.</b> <a href="https://lc.cx/hvHmEf">https://lc.cx/hvHmEf</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Clase síncrona 1:</b> Una sesión en vivo a través de Zoom, con una duración total de 2 horas. Unirse a la reunión Zoom. <a href="https://lc.cx/Zkgs7G">https://lc.cx/Zkgs7G</a> ID de reunión: <b>832 5529 8840</b> Código de acceso: <b>PvgL3j</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Día 2:</b> Presentación de la clase 1 y contextualización del tema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Video:</b> <a href="https://lc.cx/cuGuTM">https://lc.cx/cuGuTM</a></li> <li>• <b>Video:</b> <a href="https://youtu.be/fCawScyR6m">https://youtu.be/fCawScyR6m</a> <a href="#">c</a></li> <li>• <b>Infografía:</b> <a href="https://lc.cx/P1Dg5n">https://lc.cx/P1Dg5n</a></li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Día 3-4:</b> Profundización de los conceptos y características de las</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tema:</b> <a href="https://lc.cx/S8Iu-m">https://lc.cx/S8Iu-m</a></li> <li>• <b>Tema en Genially:</b></li> </ul>	

---

leyendas, a través de la presentación de diversos recursos educativos.

[https://lc.cx/ ch0Xm](https://lc.cx/ch0Xm)

- **Juego:**  
<https://lc.cx/Jw3uzh>
- **Lectura 1:**  
<https://lc.cx/3kNDtH>
- **Lectura 1 en Genially:**  
<https://lc.cx/BnsHgo>
- **Lectura 2:**  
<https://lc.cx/Otf3ec>
- **Lectura 2 en Genially:**  
<https://lc.cx/1lr4Wk>

- 
- **Día 5-7:** Actividad práctica, a través de la tarea se podrá valorar el conocimiento adquirido.

- **Entregable:** Línea de tiempo de una leyenda.

- 
- **Nota:** El test semanal estará habilitado desde el día 1 hasta el día 7, finalizando a las 23:59, coincidiendo con el cierre de la clase 1.

- **Evaluación:** El test constará de 5 preguntas, será en la plataforma Brightspace.

---

*Semana 2: La estructura narrativa y*

- **Día 1:** Presentación de la clase 2 y contextualización del tema.

- **Video:**  
<https://lc.cx/uZ1mzk>

- **Clase síncrona 2:** Una sesión en vivo a través
-

---

*personajes en las leyendas.*

- 
- **Día 2-3-4:** Profundización de los conceptos y descripción de la estructura, a través de la presentación de varios recursos lúdicos y educativos.

- 
- **Día 5-7:** Actividad práctica, que permita conocer y valorar los conocimientos alcanzados.
- 

- **Infografía:**  
[https://lc.cx/v0h\\_F2](https://lc.cx/v0h_F2)
- **Tema:**  
<https://lc.cx/nbwobV>
- **Tema en Genially:**  
<https://lc.cx/XoshUK>
- **Juego:**  
<https://lc.cx/1bCi1R>
- **Lectura 1:**  
<https://lc.cx/aPD7Ep>
- **Lectura 1 en Genially**  
[https://lc.cx/n\\_PAal](https://lc.cx/n_PAal)
- **Lectura 2:**  
<https://lc.cx/XF7dzF>
- **Lectura 2 en Genially:**  
<https://lc.cx/gQtqWj>
- **Entregable:** Mini Leyenda.

de Zoom, con una duración total de 2 horas.  
Unirse a la reunión Zoom.  
<https://lc.cx/Zkgs7G>  
ID de reunión: **832 5529 8840**  
Código de acceso: **PvgL3j**

- 
- **Nota:** El test semanal estará habilitado desde el día 1 hasta el día 7, finalizando a las 23:59, coincidiendo con el cierre de la clase 2.
  - **Evaluación:** El test constará de 5 preguntas, será diseñado en la plataforma Brightspace.

---

***Semana 3: El impacto de las leyendas y su relación con lo sobrenatural***

- **Día 1:** Presentación de la clase 3 y contextualización del tema.
  - **Video:**  
<https://lc.cx/L3ZILu>
  - **Infografía:**  
<https://lc.cx/WUSAUN>
  - **Día 2-3-4:** Profundización de los contenidos, el impacto, las relaciones y fundamentos claves a través de recursos lúdicos y educativos que facilitarán la comprensión del tema.
  - **Tema:**  
<https://lc.cx/d58DXZ>
  - **Tema en Genially:**  
<https://lc.cx/xDJcVq>
  - **Juego:**  
<https://lc.cx/RLXpc4>
  - **Lectura 1:**  
<https://lc.cx/4tmsNZ>
  - **Lectura 1 en Genially:**  
<https://lc.cx/52ceMC>
  - **Lectura 2:**  
<https://lc.cx/g-xRsX>
  - **Clase síncrona 3:** Una sesión en vivo a través de Zoom, con una duración total de 2 horas.  
Unirse a la reunión Zoom.  
<https://lc.cx/Zkgs7G>  
ID de reunión: **832 5529 8840**  
Código de acceso: **PvgL3j**
-

- 
- **Lectura 2 en Genially:**

<https://lc.cx/OJIOsz>

- 
- **Día 5-7:** Actividad práctica, el desarrollo de una tarea permitirá conocer y evaluar el conocimiento alcanzado.

- **Foro:** Relación entre lo real y lo fantástico.

- 
- **Nota:** El test semanal estará habilitado desde el día 1 hasta el día 7, finalizando a las 23:59, coincidiendo con el cierre de la clase 3.

- **Evaluación:** El test constará de 5 preguntas, será diseñado en la plataforma Brightspace.

---

### ***Evaluación final***

- La evaluación final será a través de una actividad práctica, donde los estudiantes pondrán en marcha sus habilidades, conocimientos, ideas e imaginación. Esta evaluación será habilitada una vez finalizada la clase 3.

- **Entregable:** Narración de una leyenda. (Podcast)

---

Elaborado por: Integrantes del grupo.

**Tabla 5**

*Planificación de la estructura de los contenidos.*

<b>Planificación de la estructura de los contenidos.</b>	
<b>Estructura</b>	<b>Duración</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Video Introductorio:</b> Se detalla de manera breve de qué tratará el tema de estudio, esto en cada una de las semanas de clase.</li><li>• <b>Infografía:</b> presentación de información sintetizada, que permita a los estudiantes comprender de manera sencilla y clara el tema y las ideas principales.</li><li>• <b>Tema:</b> Se mostrará una presentación interactiva y documento Pdf que se denomina tema, en el que se encontrará conceptos, ideas e información que facilitará la comprensión.</li><li>• <b>Puente lúdico:</b> Cada clase tendrá un espacio que contará con un juego relacionado con el tema, permitiendo que el proceso educativo tenga un enfoque lúdico, dinámico y entretenido.</li><li>• <b>Lecturas complementarias:</b> Cada tema de estudio tendrá un máximo de 2 lecturas, que complementarán la información del tema.</li><li>• <b>Test:</b> Tras las lecturas comprensivas, se presentará una evaluación, con un total de 5 preguntas.</li><li>• <b>Actividad práctica:</b> A través de un estudio individual o en equipo se generará una tarea, en la que los estudiantes tendrán la oportunidad de desarrollar habilidades investigativas, de análisis, razonamiento y argumentación. Además, se incorporará un foro de consultas y dudas relacionadas con la tarea. En caso de que, alguna de las actividades sea un foro de debate, el moderador será el docente.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• El curso tendrá una duración de tres semanas, donde se mantendrá una interacción y participación activa, a través de actividades síncronas y asíncronas.</li></ul>

Elaborado por: Integrantes del grupo.

#### 4.3.7. Herramientas a utilizar.

- **Introducción:** Para la presentación del tema introductorio, será por medio de videos en YouTube o TikTok, ya que al ser plataformas que en gran mayoría son utilizadas por los estudiantes, será más fácil captar su atención e interés.
- **Tema y lecturas complementarias:** Los temas de cada clase serán presentados a través de infografías en Canva y presentaciones interactivas desarrolladas en Genially, adicional a ello se proporcionará la misma información en un PDF, de modo que los estudiantes tengan varias alternativas para acceder al contenido según sus necesidades y estilo de aprendizaje. Es decir, que esta diversidad de formatos permitirá un ambiente educativo virtual inclusivo.
- **Puente lúdico:** Durante las 3 semanas del curso, esta sección contará con el planteamiento de actividades gamificadas utilizando las herramientas de Wordwall y Genially, de tal manera que se consiga crear un entorno virtual de aprendizaje donde los estudiantes puedan disfrutar de su proceso educativo y se sientan motivados por continuar aprendiendo.
- **Test:** Para la evaluación semanal se utilizarán las herramientas LMS de la plataforma Brightspace, de forma que se pueda realizar un seguimiento detallado del progreso y comprensión que están teniendo los estudiantes. Sin embargo, a esto se le puede sumar otras formas de evaluación formativa en las que se utilice herramientas como Kahoot o Educaplay, consiguiendo dinamizar el proceso evaluativo en las sesiones síncronas. En lo que respecta a la evaluación final esta será por medio de un entregable, de forma que los estudiantes demuestren lo que han aprendido durante las 3 semanas.
- **Actividad práctica:** Esta actividad será desarrollada a través de las herramientas disponibles en la plataforma Brightspace, ya que ofrece diversas funcionalidades,

permitiendo que los estudiantes participen activamente en la construcción de su conocimiento.

- **Clase síncrona:** Para cada sesión síncrona se empleará la plataforma Zoom, ya que es una herramienta con funcionalidades amigables que permite la interacción entre docente y estudiantes, incluso admite la grabación de la clase, de forma que los estudiantes puedan verla en cualquier momento.

#### **4.3.8. Propuesta alternativa.**

Las herramientas, la planificación y estructura de los contenidos que se presentó anteriormente han considerado aspectos claves. Sin embargo, es fundamental que como docentes también podamos contemplar otras alternativas. Esto se debe a que nunca sabemos con certeza qué desafíos o dificultades específicas relacionadas con los estudiantes podríamos enfrentar. Por tal razón, a continuación, se presentan algunas alternativas educativas denominadas “Plan B”.

- **Kahoot, Quizizz o Educaplay:** En el caso de detectar que los estudiantes no han comprendido un concepto o información relevante, se puede utilizar este tipo de herramientas, ya que, al ser aplicaciones de evaluación rápida se podrá obtener resultados en tiempo real, lo que permitirá que el docente pueda tomar en consideración una retroalimentación u otras alternativas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **Recursos.**

##### **Test en Kahoot. –**

[https://kahoot.it/challenge/02820168?challenge-id=447d66de-f843-45e2-91d0-781be2870c32\\_1731993719869](https://kahoot.it/challenge/02820168?challenge-id=447d66de-f843-45e2-91d0-781be2870c32_1731993719869)

##### **Evaluación interactiva en Educaplay. –**

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21459293-la\\_leyenda.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21459293-la_leyenda.html)

- **Edpuzzle:** Siempre existen temas que contienen cierto grado de complejidad los cuales necesitan ser desglosados, por lo que utilizar este tipo de recursos es lo más adecuado, ya que se puede insertar preguntar dentro del video, lo que permitirá que los estudiantes las contesten y comprendan cada parte del video.

**Recurso.**

**Explicación del contenido y evaluación en Edpuzzle. –**

<https://edpuzzle.com/media/673e27b0d404ef146153d110>

- **Padlet, AnswerGarden o Mentimeter:** En caso de notar que hay poca participación en la clase síncrona, estas herramientas son una buena opción para que los estudiantes puedan expresar sus ideas o compartir sus experiencias, ya que al ser un formato de colaboración simultánea y en tiempo real todos pueden participar y visualizar el aporte de los compañeros, logrando dinamizar la clase.

**Recurso.**

**Actividad en Padlet. –**

[https://padlet.com/jasandoval6\\_1/Leyendas](https://padlet.com/jasandoval6_1/Leyendas)

- **Juego de roles:** En sesiones donde se requiera un mayor análisis, comprensión y participación, plantear este tipo de actividades resulta beneficioso, pues permite que los estudiantes actúen o tomen el rol del docente. Esto no solo motiva, sino también ayuda a potenciar habilidades lógicas, de análisis y comunicación.
- **Storyboard:** Cuando un contenido se presta a aplicaciones narrativas, como leyendas, cuentos o hechos históricos, es preferible presentar una infografía interactiva de tipo Storyboard en lugar de diapositivas, ya que al ser una alternativa que permite representar visualmente la idea del tema, los estudiantes podrán relacionar al mismo tiempo la historia y los contenidos.

**Recurso.**

### **Storyboard interactivo en Genially.**

<https://view.genially.com/67047ce63dfd60afbecb7eb8/guide-guia-storyboard-retro>

- **Scape Room:** Si se nota que los estudiantes están cansados y necesitan un escenario más interactivo esta es una buena opción, ya que se puede llegar a revitalizar el ambiente de aprendizaje, haciendo que los estudiantes se sientan motivados y atraídos por participar en el juego, es decir que el Scape room está diseñado para ser una herramienta lúdica eficaz.

### **Recurso.**

#### **Scape Room en Genially.**

<https://view.genially.com/65c0b30049a2650013f2ebb4/interactive-content-escape-room-leyendas>

- **Microsoft Teams:** En caso de que ocurran problemas técnicos, como fallas a nivel mundial que conlleven a tener problemas de acceso a la plataforma Zoom, Teams es una buena alternativa, ya que cumple con funcionalidades similares para poder desarrollar una clase en línea, de forma que al utilizarla no se verá afectada la sesión o clase programada dentro del curso.

### **Recurso.**

#### **Enlace de reunión en Teams. –**

<https://lc.cx/i1IZuv>

### **4.3.9. Estructura del curso en la plataforma Brightspace.**

Dentro del espacio virtual en Brightspace, se ha podido diseñar una experiencia de aprendizaje interactivo en el que los estudiantes podrán acceder a los contenidos de manera organizada e intuitiva, logrando fomentar un ambiente educativo dinámico, colaborativo y de aprendizaje autónomo. En este sentido, a continuación, detallamos cómo está estructurado el curso dentro de Brightspace.

#### **4.3.9.1. Acceso a Brightspace.**

Para acceder a la plataforma es importante que, dentro del navegador se ingrese la dirección proporcionada por la institución educativa, en este caso: [www.brightspace.com](http://www.brightspace.com), este acceso se lo puede realizar desde cualquier dispositivo, ya que la plataforma cuenta con un diseño responsivo que se adapta a tablets, computadores o teléfonos móviles.

Dentro de este orden, se ingresa el usuario y la contraseña proporcionados por la misma institución. Una vez dentro de la plataforma se encontrará el curso donde estarán establecidos los contenidos que serán de gran ayuda para el proceso educativo de los estudiantes.

#### **4.3.9.2. Contenidos dentro del curso en Brightspace.**

**Bienvenida al curso:** En esta sección se encuentra un video realizado en Elai, donde se da la bienvenida a los estudiantes de 8vo grado y se realiza una breve introducción al curso.

**Plan docente:** Dentro de esta sección, los estudiantes tendrán la oportunidad de contar con un documento PDF denominado Plan de estudio en el que se detalla el contenido del curso, adicional tendrán el Cronograma del curso en formato PDF con la guía de fechas importantes.

#### **Clase 1 - Las Leyendas.**

- **Presentación de la clase 1:** Cuenta con 2 videos que permitirán a los estudiantes conocer e informarse sobre el tema y contenidos de estudio.
- **Infografía:** Sección con un documento denominado Infografía clase 1, ha sido diseñado en Canva y transformado a PDF, de forma que los estudiantes puedan descargar y leer el contenido.
- **Tema:** En este apartado se encuentra el tema de, Las leyendas en formato PDF, y el mismo contenido en un enlace que los llevará a una presentación en Genially.

- **Puente lúdico:** Esta sección ha sido diseñada precisamente para que los estudiantes tengan un espacio lúdico, en el que aprendan mientras juegan, de forma que tendrán disponible un enlace para participar de un juego en Wordwall.
- **Lecturas complementarias:** Esta sección tiene 2 lecturas complementarias en formato PDF:

Lectura 1 - Diferencia entre leyendas, mitos y cuentos.

Lectura 2 - Ejemplos de leyendas de cada región.

Adicional, el mismo contenido de las lecturas lo tendrán en presentaciones realizadas en Genially.

- **Test de evaluación:** Cuestionario denominado Test 1, donde los estudiantes tendrán disponible 5 preguntas de opción múltiple y podrán demostrar sus habilidades y conocimiento adquirido.
- **Actividad práctica:** Dentro de esta sección se ha establecido el Entregable 1, en el que se detalla las instrucciones para su ejecución, a esto se suma un Foro de consultas y dudas que estará habilitado en caso que los estudiantes requieran despejar dudas o información adicional para realizar la tarea.

## **Clase 2 - La estructura narrativa y personajes en las leyendas**

- **Presentación de la clase 2:** Cuenta con un video de presentación realizado con IA, que introducirá a los estudiantes al tema de estudio.
- **Infografía:** Documento denominado Infografía clase 2 con contenidos e ideas estructuradas, este fue realizado en Canva y transformada a PDF.
- **Tema:** En este componente se encuentra el tema de, Análisis de los elementos característicos y la estructura de la leyenda en PDF, adicional un enlace de la presentación del tema en Genially.

- **Puente lúdico:** Espacio lúdico donde se encuentra disponible un enlace para que los estudiantes puedan participar de un Scape Room de la leyenda del duende en Genially.
- **Lecturas complementarias:** Dentro de esta sección hay 2 lecturas complementarias en formato PDF:

Lectura 1 - ¿Cómo son los personajes de una leyenda?

Lectura 2 - El héroe y el antagonista en las leyendas.

El mismo contenido de las lecturas lo tendrán en presentaciones realizadas en Genially.

- **Test de evaluación:** Cuestionario denominado Test 2, donde los estudiantes podrán desarrollar un cuestionario con 5 preguntas de opción múltiple.
- **Actividad práctica:** En este apartado se encuentra el Entregable 2 con las instrucciones, adicional está habilitado un Foro de consultas y dudas, en caso que existan inquietudes con relación al desarrollo de la tarea.

### **Clase 3 - El impacto de las leyendas y su relación con lo sobrenatural.**

- **Presentación de la clase 3:** Un video de la clase 3 que permita contextualizar el tema de estudio, ofreciendo una visión general de los conceptos, este video ha sido desarrollado con IA.
- **Infografía:** Sección con un documento denominado Infografía clase 3 que promoverá el desarrollo de ideas claves, fue realizado en Canva y transformada a PDF,
- **Tema:** Documento con el tema de, Análisis del impacto de las leyendas en la cultura moderna en PDF y un enlace del tema a través de una presentación interactiva en Genially.
- **Puente lúdico:** Espacio lúdico en el que se encuentra un enlace para participar de un juego en Wordwall, de forma que los estudiantes refuercen lo aprendido mientras juegan.

- **Lecturas complementarias:** En esta sección están disponibles 2 lecturas complementarias en PDF:

Lectura 1 - La frontera entre lo real y lo fantástico.

Lectura 2 - Criaturas mitológicas y su papel en las leyendas.

Adicional tendrán los enlaces de las lecturas en presentaciones realizadas en Genially.

- **Test de evaluación:** Cuestionario denominado Test 3 con 5 preguntas de opción múltiple para que los estudiantes puedan desarrollarlo.
- **Actividad práctica:** En este espacio está el foro: Relación entre lo real y lo fantástico, donde los estudiantes tendrán la oportunidad de responder las preguntas planteadas, compartir ideas y opiniones.

**Evaluación final:** En esta sección se encuentra el Entregable final: Narración de una leyenda. (Podcast) con las instrucciones de la tarea, a esto hay que sumarle un foro de consultas y dudas que estará habilitado en caso de tener alguna inquietud con relación al entregable.

**Clases síncronas:** Grabaciones de las clases síncronas en Zoom, estarán disponibles una vez realizada la clase y según el cronograma de estudio establecido.

**Encuesta final del curso:** En esta sección se encuentra la Encuesta diseñada en Google forms para que los estudiantes puedan participar de ella.

## **5. Conclusiones y Recomendaciones**

### **5.1. Conclusiones**

Las actividades lúdicas e interactivas desarrolladas a través de herramientas digitales fueron una estrategia eficaz para potenciar el pensamiento lógico en estudiantes de 8vo grado de la Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos, ya que, al integrar el juego y la tecnología en el proceso educativo, se pretende fomentar la participación activa de los estudiantes, facilitando la comprensión de conceptos complejos de manera dinámica y entretenida, sin dejar de lado el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas y la toma de decisiones. En este sentido la incorporación de aspectos lúdicos, genera un ambiente de aprendizaje más atractivo y motivador, incrementando el interés por el estudio y con ello mejoren los resultados académicos. En definitiva, las actividades lúdicas digitales representan una vía innovadora y efectiva para fortalecer el pensamiento lógico y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes.

Establecer pautas claras de comunicación y comportamiento en entornos virtuales, contribuyó para crear un espacio seguro y respetuoso que favorece la interacción y el aprendizaje colaborativo. Por lo que no solo responden a las necesidades educativas actuales, sino que también se alinean con la misión y visión de la institución, que busca formar estudiantes integrales, críticos y comprometidos con su entorno. La adopción de estas prácticas innovadoras posiciona a la institución educativa como un referente en la educación moderna, capaz de preparar a sus estudiantes para enfrentar los retos del futuro con ética, responsabilidad y creatividad.

Si bien es cierto, el diseño de varios materiales educativos digitales visibilizó las necesidades e intereses de los usuarios, ha permitido además entender que no solo se trata de emplear herramientas tecnológicas actuales, sino más bien que estas herramientas y los recursos sean utilizados con un propósito claro dentro del proceso educativo y el logro de

objetivos pedagógicos. En este sentido el análisis y la reflexión impulsó la toma de decisiones para que el uso de las TIC junto al diseño de los recursos educativos digitales sea sostenible y adecuado, de modo que se pueda asegurar un entorno de aprendizaje dinámico y participativo, donde los estudiantes puedan interactuar con los contenidos digitales, entendiendo el por qué y el para qué de lo que están aprendiendo.

Proponer un curso en línea mediante un LMS ha promovido un aprendizaje significativo con un enfoque dinámico, cooperativo e interactivo para los estudiantes de 8vo grado. Las herramientas digitales junto a la plataforma virtual Brightspace nos ayudaron a asegurar no sólo una experiencia de aprendizaje enriquecedora, autónoma y sostenible, sino también a fomentar el desarrollo de habilidades y valores significativos en los estudiantes. De manera que, podemos resaltar que estas acciones fueron fundamentales para la implementación exitosa del curso en línea, generando un impacto positivo en el proceso pedagógico.

## **5.2. Recomendaciones**

Es importante recomendar que, para el diseño de actividades o materiales educativos lúdicos e interactivos se utilice herramientas digitales gratuitas con un interfaz amigable, ya que suelen ser intuitivas y están principalmente diseñadas para que usuarios con diferentes niveles de experiencia en manejo tecnológico puedan usarlas sin mayor complicación y de forma responsable, llevando a los usuarios a fortalecer su capacidad para adaptarse a entornos educativos cambiantes, donde el uso de herramientas tecnológicas sean un apoyo dentro del proceso pedagógico.

Antes de empezar con el diseño de materiales educativos es fundamental analizar y evaluar las necesidades y objetivos de aprendizaje que se desea alcanzar con estos recursos, ya que esto permite crear contenidos más relevantes y efectivos, alineados con las características del grupo de estudiantes y las competencias que se quieren desarrollar. Un

análisis previo asegura que los materiales educativos respondan a los retos específicos y optimicen el proceso pedagógico dentro del establecimiento educativo.

Finalmente, para el diseño de contenidos y actividades pedagógicas es fundamental utilizar plataformas tecnológicas que permitan a los estudiantes explorar conceptos abstractos de manera práctica y visual. De forma que estas actividades estén enfocadas en fomentar el pensamiento lógico a través de dinámicas atractivas como simulaciones, juegos de retos y problemas secuenciales. Asimismo, es fundamental que las herramientas utilizadas sean accesibles y adaptables a las necesidades y exigencias actuales, asegurando una experiencia educativa significativa y motivadora.

## 6. Referencias bibliográficas

- Acosta, C., Mejía, G., Ramírez, C., & Lara, A. (2024). Herramientas digitales para fortalecer la metodología de enseñanza de los docentes. *Ciencia Digital*, 8(3), 161-178.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i3.3144>
- Alomá, M., Crespo, L., González, K., & Estévez, N. (2022). Fundamentos cognitivos y pedagógicos del aprendizaje activo. *MENDIVE*, 20(4), 1353-1368.  
<https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3128>
- Álvarez, E., & Colorado, D. (2017). Desarrollo del pensamiento lógico Matemático en la primera infancia. Medellín.
- Archuby, F. (2022). Metodologías de diseño y desarrollo para la creación de juegos serios digitales. Universidad Nacional de La Plata.  
<https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/111123>
- Arenas-Arredondo, A., Harrington-Martínez, M., Varguillas-Carmona, C., & Gallardo-Varguillas, D. (2021). Las infografías: uso en la educación. *Dominio De Las Ciencias*, 7(1), 261–284. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1640>
- Benoit, C. (2020). La formulación de preguntas como estrategia didáctica para motivar la reflexión en el aula. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 11(2), 95-115.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7837655>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- COSEDE. (2019). Código de Ética. Quito. <https://www.cosede.gob.ec/wp-content/uploads/2020/03/C%C3%B3digo-de-%C3%89tica-OK.pdf>
- Escuela de Educación Básica Capuletos y Montescos. (2022). PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL (PEI) 2022-2027. Quito.

- Escuela de Educación Básica Particular Capuletos y Montescos. (2022). Código de Convivencia 2022-2027. Quito.
- Jaramillo, L., & Puga, L. (2016). El pensamiento lógico-abstracto como sustento para potenciar los procesos cognitivos en la educación. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*,(21), 31-55. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441849209001.pdf>
- Jiménez, L., Fierro, N., Quichimbo, P., & Ortíz-León, C. (2020). Incremento de la motivación a partir de la creación de recursos multimedia en un curso de la Ciencia del Suelo. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, 17(33), 71-83.
- La Oscuridad. (26 de Septiembre de 2020). LA BELLA AURORA o La casa 1028 | Leyenda ecuatoriana EC. [https://www.youtube.com/watch?v=xx4ITxXF\\_b8](https://www.youtube.com/watch?v=xx4ITxXF_b8)
- Machado, I. (2012). LOS RECURSOS MULTIMEDIA EN LAS CLASES DE GEOGRAFÍA. *Revista Científica-FAREM Estelí*, 1-7. <https://repositorio.unan.edu.ni/6148/2/24-85-1-PB.pdf>
- Mellado-Moreno, P., Sánchez-Antolín, P., & Blanco-García, M. (2021). Tendencias de la evaluación formativa y sumativa del alumnado en Web of Sciences. *Revista de Educación*, 16(2), 169-187. <https://www.redalyc.org/journal/4677/467767722001/467767722001.pdf>
- MINEDUC. (2021). CURRÍCULO PRIORIZADO. CON ÉNFASIS EN COMPETENCIAS COMUNICACIONALES, MATEMÁTICAS, DIGITALES Y SOCIOEMOCIONALES. Quito. [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS\\_Media.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Media.pdf)
- Macias, G., & Vigueeras, A. (2021). Una escuela con inteligencias múltiples: visión hacia una propuesta innovadora. *Rev. Cubana Edu. Superior*, 49(1).

[https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142021000100019&script=sci\\_arttext](https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142021000100019&script=sci_arttext)

Mas, V., Jordá, T., & Agustí, A. (2023). La importancia de la creación de recursos digitales de calidad destinados a docentes. Una propuesta para su evaluación y mejora. *Praxis educativa*, 27(1), 1-18. <https://dx.doi.org/10.19137/praxiseducativa-2023-270117>

Ministerio de Educación. (2022). Leyendas Y Tradiciones I. Quito [https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2022/juntos\\_leemos/nuestras-propias-historias/TOMO-1-CUENTOS-LEYENDAS-Y-TRADICIONES-PARTE-1.pdf](https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2022/juntos_leemos/nuestras-propias-historias/TOMO-1-CUENTOS-LEYENDAS-Y-TRADICIONES-PARTE-1.pdf)

Oña, A., & Vega, R. (2018). Importancia del análisis FODA para la elaboración de estrategias en organizaciones Americanas, una revisión de la última década. *Tambara*, 436-447. <https://tambara.org/ano-2018-edicion-3/>

Pachón, L., Parada, R., & Chaparro, A. (2016). El razonamiento como eje transversal en la construcción del pensamiento lógico. *Praxis y Saberes*, 7(4), 219-243. <http://www.scielo.org.co/pdf/prasa/v7n14/v7n14a10.pdf>

Pibaque, D., & Larreal, A. (2023). Entornos virtuales de aprendizaje: una mirada teórica hacia el aprendizaje. *Ciencia Latina*, 7(1), 9262-9278. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5048>

Reyes, Á., Torres, I., Tumbaco, A., & Zea, R. (2023). Recursos educativos digitales y el proceso de enseñanza aprendizaje sobre funciones cuadráticas en la unidad educativa Ancón. *Ciencia Latina*, 7(1), 3207-3246. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4651](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4651)

Rincón, C., Solano, O., & Lemos, J. (2021). El uso de los juegos digitales de simulación en la enseñanza aprendizaje de la contabilidad: una revisión de la literatura. *Academia y Virtualidad*, 14(1), 117 - 131. <https://doi.org/https://doi.org/10.18359/ravi.5173>

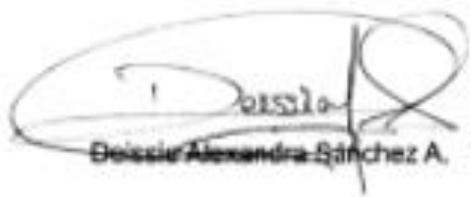
- Salgado, N. (2023). Evolución de la Educación y las aplicaciones tecnológías. *Polo del Conocimiento*, 1319-1328.
- Segarra, L., Ruíz, R., Roll, M., & Tapia, T. (2023). Las herramientas digitales como vía para incentivar el autoaprendizaje en los estudiantes de bachillerato técnico contable. *Polo del Conocimiento*, 8(12), 1141-1162.  
<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6335>
- UNESCO. (2017). Herramientas de Formación para el Desarrollo Curricular: Aprendizaje Personalizado. Ginebra. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000250057\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000250057_spa)
- UNESCO. (2021). Digital learning and education. *UNESCO Publishing*.
- UNESCO. (24 de Mayo de 2022). Objetivos de Desarrollo Sostenible.  
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>

## 7. Anexos

### Figura 13

*Autorización para el desarrollo del proyecto en la escuela de Educación Básica Particular  
Capuletos y Montescos*

<b>Quito, 01 de agosto del 2024.</b>
<b>Lcdo. José Alejandro Caisatoa MSc.</b>
<b>Director de la Escuela Particular "Capuletos y Montescos"</b>
<b>Presente.</b>
De mi consideración:
Por medio de la presente, nos permitimos dirigirnos a usted con el objetivo de solicitar la autorización para desarrollar un proyecto de tesis en su prestigiosa institución educativa. Dicho proyecto es requisito previo para la obtención del título de Magíster en Educación, mención en Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC, otorgado por la UIDE (Universidad Internacional del Ecuador).
El tema del proyecto es: "Propuesta de actividades lúdicas con herramientas digitales para potenciar el pensamiento lógico en estudiantes de 8vo grado de Educación General Básica", el cual será desarrollado de manera grupal con la participación de cinco integrantes: Bryan Sthevven Catagña Alquina, CI. 172647944-5, Cynthia Ashly Iza Flores, CI. 172414958-6, Deissie Alexandra Sánchez Agila, CI. 171844822-6, Jaqueline Alexandra Sandoval Albuja CI. 1725312720, Jessica Alexandra Vega Nuñez CC 172544386-3, estudiantes de la universidad en mención, quienes pertenecemos a un mismo curso y paralelo. La finalidad de esta propuesta es diseñar y aplicar actividades que, a través del uso de herramientas digitales innovadoras, contribuyan al fortalecimiento del pensamiento lógico de los estudiantes, alineándose con los objetivos curriculares establecidos. En este contexto, solicitamos su gentil autorización para realizar el diseño de actividades lúdicas digitales en los 8vos grados de su institución.
El desarrollo del proyecto se realizará respetando los lineamientos éticos y pedagógicos, así como la confidencialidad de la información proporcionada por la comunidad educativa.
Agradecemos de antemano su atención y quedamos a la espera de su valiosa respuesta. Para cualquier inquietud o coordinación adicional, nos encontrará a su disposición a través del teléfono 098 843 8164, o el correo electrónico <a href="mailto:deissies@yahoo.es">deissies@yahoo.es</a> .
Atentamente,



Delsie Alexandra Sánchez A.

C.i. 171844822-6



Jaqueline Alexandra Sandoval Albuja

C.i.172531272-0



Bryan Stehven Catagnia Alquina

C.i. 172647944-5



Cynthia Ashly Iza Flores

C.i. 172414958-6



Jessica Alexandra Vega Nuñez

C.i. 172544386-3

