

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:

Angamarca Flores, Lenin Rigoberto

Cobos Solís, Patricia del Rosario

Folleco Lara, Deisy Tatiana

Ramírez Benítez, Sandra Rocío

Zaldumbide Rosero, Verónica del Rocío

TUTORES:

Jesús Sánchez

Luis Guerrero

Noelia Salvador

Título del Trabajo de Titulación

DISEÑAR UN JUEGO DIDACTICO PARA EL APRENDIZAJE DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR, DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, *Angamarca Flores Lenin Rigoberto, Cobos Solís Patricia del Rosario, Folleco Lara Deisy Tatiana, Ramírez Benítez Sandra Rocío, Zaldumbide Rosero Verónica del Rocío*, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Propuesta: diseñar un juego didáctico para el aprendizaje de las tablas de multiplicar, de los estudiantes de tercer año de educación general básica*, 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.



Angamarca Flores Lenin Rigoberto

Correo electrónico:

lenin.raf@gmail.com



Cobos Solís Patricia del Rosario

Correo electrónico:

paticobos1981@hotmail.com



Folleco Lara Deisy Tatiana

Correo electrónico:

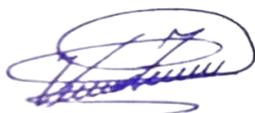
deisyfolleco799@gmail.com



Ramírez Benítez Sandra Rocío

Correo electrónico:

abuelitofausto35@gmail.com



Zaldumbide Rosero Verónica del Rocío

Correo electrónico:

verozalro@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, *Angamarca Flores Lenin Rigoberto, Cobos Solís Patricia del Rosario, Folleco Lara Deisy Tatiana, Ramírez Benítez Sandra Rocío, Zaldumbide Rosero Verónica del Rocío*, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado *Diseñar un juego didáctico para el aprendizaje de las tablas de multiplicar, de los estudiantes de tercer año de educación general básica*, 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.



Angamarca Flores Lenin Rigoberto

Correo electrónico:

lenin.raf@gmail.com



Cobos Solís Patricia del Rosario

Correo electrónico:

paticobos1981@hotmail.com



Folleco Lara Deisy Tatiana

Correo electrónico:

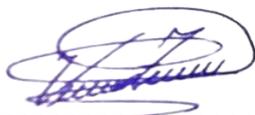
deisyfolleco799@gmail.com



Ramírez Benítez Sandra Rocío

Correo electrónico:

abuelitofausto35@gmail.com



Zaldumbide Rosero Verónica del Rocío

Correo electrónico:

verozalro@gmail.com

D. M. Quito, junio 2025

Agradecimiento

A mi familia:

Gracias por ser mi "equipo" en las noches largas de trabajo, por celebrar cada avance y por empujarme a no rendirme.

Por ser mi refugio en los momentos de estrés, por creer en este proyecto incluso cuando los obstáculos parecían insuperables.

Autor: Angamarca Flores Lenin Rigoberto

Agradezco a Jehova Dios por su infinita bondad y por acompañarme en cada paso de este camino.

Dedico este trabajo de maestría a mi familia, quienes con su amor y apoyo inquebrantable hicieron posible la culminación de esta meta académica, su soporte fue mi motor para no decaer.

A mis profesores, por compartir su sabiduría y conocimiento en este largo camino del saber, y de manera especial a los docentes tutores que guiaron este trabajo.

A la UIDE por abrirme las puertas y permitir que logre uno de mis objetivos académicos que fortalecen mi perfil profesional

Autora: Cobos Solís Patricia del Rosario

Agradezco enteramente a Dios por permitirme seguir adelante con sabiduría, paciencia y entendimiento.

A mis padres, y hermanos que me ayudaron con un granito de arena para que este proyecto se haga realidad, mi eterno agradecimiento por su apoyo incondicional.

Autora: Folleco Lara Deisy Tatiana

Agradezco en primer lugar a Dios y la Virgen de la Medalla Milagrosa y a mi padre sin los cuales no hubiera sido posible este nuevo éxito en mi vida.

Autora: Ramírez Benítez Sandra Rocío

Agradezco profundamente a Dios y a la vida por cada reto, cada lección y mostrarme que cada esfuerzo tiene su recompensa cuando se hace con fe y propósito.

A mi familia, por ser el motor que impulsa cada uno de mis sueños, por confiar en mí incluso cuando yo no lo hacía. Su amor incondicional, su comprensión y su apoyo me sostuvo y me impulsó a seguir adelante.

A mis docentes, quienes con pasión y entrega compartieron sus conocimientos, que enriquecieron no solo este trabajo, sino también mi formación académica y personal.

Autora: Verónica del Rocío Zaldumbide Rosero

Dedicatoria

A mi familia:

Por ser mi soporte incondicional y motivación en cada paso de este camino, a mi esposa por sus palabras de aliento en los momentos de estrés y por creer en mí incluso cuando yo dudaba.

Este logro es tuyo tanto como mío, porque sin tu amor y paciencia, no habría sido posible, de igual forma mi hijo que es mi motor para construir un mundo mejor a través de la educación, este proyecto inspire a nunca dejar de aprender.

Autor: Angamarca Flores Lenin Rigoberto

Dedico este trabajo a mi familia mis queridos padres Diego Cobos y Libertad Solís de manera especial a mis amados hijos Sarita, Abigail y Ezequiel Aldas Cobos y a mi amado esposo David Cabrera por su amor incondicional, su constante apoyo y por ser mi pilar que me impulsó a culminar esta importante etapa.

Expreso mi sincera gratitud a la UIDE por brindarme la oportunidad de formarme y por la calidad de la educación recibida.

A mis amigos y compañeros de universidad, por los momentos compartidos y el apoyo mutuo.

Autora: Cobos Solís Patricia del Rosario

Llena de mucha alegría y satisfacción dedico este proyecto a mis padres y hermanos quienes han sido mi pilar e inspiración para salir adelante, quienes con esas palabras de aliento y motivación me incentivaron a salir adelante y hacer que este trabajo sea posible.

A todas las personas quienes día tras día me ayudaron en el proceso de aprendizaje con sus conocimientos impartidos.

Autora: Folleco Lara Deisy Tatiana

Este proyecto va dedicado a mis abuelitos maternos que gracias a ellos estoy donde estoy y a mi gata Atenea por ser mi compañera en todo este tiempo.

Autora: Ramírez Benítez Sandra Rocío

Dedico este proyecto con todo mi cariño a mi familia, que ha sido el pilar fundamental en cada etapa de este camino, gracias a su amor y confianza me impulsaron a alcanzar este sueño.

A todos aquellos que alguna vez dudaron de mí, porque me motivaron a demostrarme de lo que soy capaz.

A quienes me apoyaron con palabras, silencios, compañía, durante este proceso, gracias por estar ahí presentes, por animarme en los momentos difíciles y celebrar cada pequeño logro conmigo.

Autora: Verónica del Rocío Zaldumbide Rosero

Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo	9
Abstract	2
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	6
1.4. Objetivo general	6
1.5. Objetivos específicos	7
2. Marco Teórico	8
3. Metodología	11
3.1. Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa En Entornos Virtuales. ..	11
3.2. Diseño De Materiales Educativos Digitales	13
3.3. Plataformas De Gestión En Entornos Virtuales.	14
4. Resultados	16
4.1. Responsabilidad Social, Ética Y Comunicación Educativa En Entornos Virtuales. .	16
4.2. Diseño De Materiales Educativos Digitales.	33
4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	58
5. Conclusiones y Recomendaciones	87
Conclusiones	87
Recomendaciones	87
6. Referencias Bibliográficas	89

Resumen Ejecutivo

El propósito principal de este proyecto es el diseñar y analizar el uso de un Juego Didáctico como estrategia para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Matemática, con el tema de Las Tablas de Multiplicar en estudiantes de tercer año de educación General Básica de la Unidad Educativa Picaihua, ubicada en la zona rural de la parroquia Picaihua, cantón Ambato, provincia de Tungurahua, Ecuador. Los contenidos teóricos se fundamentaron en metodologías activas como la gamificación, el trabajo colaborativo y cooperativo, lo que permite ofrecer un aprendizaje significativo, permitiendo adaptarlo a la educación rural. Entre los resultados más destacados, hemos podido observar que existe una buena relación en la comunidad educativa, creando un ambiente de confianza, el mismo que beneficia al desarrollo de las habilidades lógico matemáticas en cada uno de los estudiantes. También se ha comprobado la importancia de utilizar recursos didácticos lúdicos e interactivos, los mismos que nos permitirán desarrollar capacidades cognitivas y motrices, respetando la diversidad étnica, cultural y los diferentes estilos de aprendizaje; disminuyendo las dificultades que enfrentan los niños al momento de aprender las tablas de multiplicar, motivándolos a seguir participando en la construcción de su conocimiento. Por último, hemos visto beneficioso el utilizar plataformas LMS en el proceso de enseñanza – aprendizaje, para desarrollar cursos interactivos y contribuir con material de apoyo a los docentes al momento de impartir sus clases y realizar la retroalimentación, así también tener un seguimiento claro de los estudiantes y fortalecer la comunicación con los padres de familia.

Palabras Claves: motivación, habilidades, recurso didáctico, comunicación, gamificación.

Abstract

The main purpose of this project is to design and analyze the use of an Educational Game as a strategy for the teaching-learning process of Mathematics focusing on the Multiplication Tables in third-year General Basic Education students at the Picaihua Educational Unit, located in the rural area of the Picaihua parish, Ambato canton, Tungurahua province, Ecuador. The theoretical contents were based on active methodologies such as gamification, collaborative and cooperative work, which allows for a meaningful learning experience, adapting it to rural education. Among the most notable results, we have observed that there is a good relationship within the educational community, creating a trustful environment that benefits the development of logical-mathematical skills in each of the students. The importance of using playful and interactive teaching resources has also been verified, which will allow us to develop cognitive and motor skills, respecting ethnic and cultural diversity and different learning styles; reducing the difficulties that children face when learning multiplication tables, motivating them to continue participating in the construction of their knowledge. Finally, we have found it beneficial to use LMS platforms in the teaching-learning process, to develop interactive courses and provide support material to teachers when delivering their lessons and conducting feedback, as well as to have a clear follow-up of the students and strengthen communication with parents.

Keywords: motivation, skills, teaching resource, communication, gamification.

1. Introducción

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

La Unidad Educativa Picaihua fue fundada el 17 de septiembre del 2020, uniendo las escuelas Cristóbal Vela y Emilia Pardo Bazán, se encuentra ubicado en la provincia de Tungurahua, en el cantón Ambato de la parroquia Picaigua, perteneciente a la Zona 3, geográficamente es un centro educativo rural, su modalidad es presencial en jornada matutina, con tipo de educación regular y con nivel educativo: Inicial, Educación Básica y Bachillerato.

La Institución educativa es de sostenimiento Fiscal, régimen Sierra y se puede llegar al establecimiento de manera terrestre. Tienen un total de 36 docentes y 781 estudiantes. Para nuestro trabajo de titulación se tomará en cuenta 40 estudiantes pertenecientes a tercer año de Educación General Básica paralelos A y B.

Visión. La Unidad Educativa “Picaihua” centrada en los principios del Buen Vivir, las innovaciones pedagógicas, un enfoque inclusivo y las exigencias sociales contemporáneas; oferta una formación integral de los estudiantes para formar ciudadanos y ciudadanas competentes capaces de resolver problemas y vivir armónicamente en un ambiente saludable, a través de la eficiente gestión académica y administrativa, en los cinco años próximos. (Consejo Ejecutivo, 2022, pág. 9)

Misión. Formar estudiantes autónomos, con capacidad de convivir en un contexto social y natural armónico, fundamentada en principios pedagógicos que prioriza la condición humana orientada a la formación de ciudadanos – as que practiquen valores que les

permita interactuar con la sociedad con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, aplicando los principios del buen vivir. (Consejo Ejecutivo, 2022, pág. 9)

Ideario. Las acciones de toda la comunidad educativa persiguen la formación de mejores ciudadanos al fomentar valores como el respeto, la responsabilidad y la solidaridad propiciando un ámbito de aprendizaje seguro y favorecedor. La interculturalidad, la equidad y la justicia social son fundamentales; por eso, se propone la resolución pacífica de conflictos y la prevención de violencia.

Principios Éticos. La Unidad Educativa Picaihua es una institución incluyente que busca la igualdad de oportunidades entre todos los estudiantes, independientemente de sus características. Centrándose en una educación de calidad, a través de métodos novedosos y que respeten las diferencias de cada estudiante, en especial, aquellos con Necesidades Educativas Especiales.

La escuela tiene como ejes de trabajo la diversidad, inclusión y respeto por lo que promueve una cultura de paz y de convivencia pacífica, a través de sus departamentos de Consejería y la Unidad de Apoyo a la Inclusión, la institución trabaja en conjunto con familias y docentes para garantizar el bienestar y el aprendizaje de todos los estudiantes preparándolos para enfrentar los desafíos del futuro, fomentando el pensamiento crítico, la reflexión y el cuidado del medio ambiente.

Valores Institucionales. La Unidad Educativa Picaihua brinda una educación integral y de calidad, basada en valores como el respeto, la honestidad, la solidaridad, la tolerancia, la empatía y la puntualidad. Su objetivo es formar seres de derechos y obligaciones, comprometidos con su comunidad, garantizando el acceso y la permanencia a la educación ya que es un derecho ineludible.

La institución promueve un ambiente inclusivo, atendiendo las necesidades individuales de cada estudiante independientemente de su condición.

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

El aprendizaje de las tablas de multiplicar en la educación básica, es una de las bases fundamentales ya que impulsa el desarrollo de las habilidades matemáticas en los estudiantes. Aunque muchos de ellos enfrentan dificultades en este camino, llegando a veces a sentir frustración y desinterés por la asignatura.

En la zona rural como es el caso de la Unidad Educativa Picaihua, que se encuentra ubicada en la parroquia Picaihua, cantón Ambato, provincia de Tungurahua, Ecuador. La mayoría de los alumnos a menudo carecen de materiales que ayuden a promover un aprendizaje más eficiente y efectivo.

A medida que avanza la tecnología, las herramientas interactivas se han convertido en un recurso pedagógico y novedoso que podría ser fácilmente un aliado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

“El diseño de juegos interactivos se ha convertido en una estrategia educativa que motiva la atención de los niños mientras aprenden de una manera más agradable y significativa” (Prensky 2006). Esto hace que los aprendices se animen a participar activamente y así dominar nuevos conceptos a través de la práctica, la repetición y la resolución de problemas de una forma productiva y amena.

“El uso de la tecnología en áreas rurales puede proporcionar nuevas oportunidades para superar las barreras tradicionales de la enseñanza, como el acceso limitado a materiales curriculares actualizados y la insuficiencia de recursos educativos” (UNESCO, 2024). Es por eso que el presente proyecto, pretende conocer de qué forma, el desarrollo de un juego dinámico,

atractivo e interactivo, ayuda a los alumnos del tercer año de Educación Básica en el aprendizaje de las tablas de multiplicar en la Unidad Educativa Picaihua.

A través de la creación de este juego, se intentará que cuyo diseño, este acorde a la edad y las necesidades de los niños del tercer año, combinando elementos que le permitan practicar y fortalecer sus habilidades matemáticas de un modo entretenido.

La investigación se centrará en averiguar, ¿cómo? el empleo de este tipo de juego podría mejorar en el rendimiento académico de los estudiantes al aprender las tablas de multiplicar.

Con este juego también se busca contribuir a los docentes del área rural un material que sirva de apoyo, para impartir sus clases de manera activa, mejorando la comprensión y retención de los conocimientos adquiridos.

1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación

El propósito de este proyecto es facilitar el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los niños de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Picaihua, con el objetivo de diseñar un juego interactivo que mejoren sus habilidades de comprensión y atención, beneficiando así a los estudiantes y docentes de la institución antes mencionada.

Pregunta De Investigación.

¿Cómo puede el diseño de un juego interactivo y atractivo mejorar el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los niños de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Picaihua en la zona rural de la provincia de Tungurahua, cantón Ambato, parroquia Picaihua?

1.4. Objetivo general

Diseñar un juego interactivo y atractivo que facilite la comprensión de los niños del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Picaihua de la zona rural de la

provincia de Tungurahua, cantón Ambato, parroquia Picaihua, al momento de aprender las tablas de multiplicar.

1.5. Objetivos específicos

OE1: Analizar los fundamentos éticos y comunicativos empleados por el docente en la enseñanza de las tablas de multiplicar a los niños de tercer año de Educación Básica de la UE Picaihua, con énfasis en la relación docente-alumno, con el propósito de optimizar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

OE2: Diseñar un juego con actividades dinámicas e interactivas que introduzcan las tablas de multiplicar de forma progresiva y clara empleando ejemplos visuales y sonoros adecuados para los alumnos del tercer año de Educación Básica de la UE Picaihua.

OE3: Usar la plataforma Canvas para la creación de un curso interactivo, considerando las necesidades de los niños de tercer año de Educación Básica de la UE Picaihua, con el fin de facilitar la comprensión y aprendizaje de las tablas de multiplicar y mantener una comunicación asertiva con los estudiantes y padres de familia.

2. Marco Teórico

Las tablas de multiplicar son esenciales en la enseñanza de las matemáticas en la educación básica, ya que forman el pilar fundamental para aprender operaciones. Sin embargo, los métodos de enseñanza tradicionales pueden volverse monótonos, lo que puede llegar a afectar la motivación y el rendimiento de los estudiantes. En este sentido, el juego didáctico se presenta de manera viable e innovadora para facilitar la comprensión y memorización de las tablas de multiplicar.

Según Orgaz y Martín, “el juego didáctico es una herramienta educativa a través del juego como un instrumento de aprendizaje interactivo que busca fomentar la participación activa de los estudiantes”.

En el presente trabajo, se creará este juego con el objetivo de facilitar la comprensión en las tablas de multiplicar.

El proceso de enseñanza aprendizaje es complejo y se caracteriza por la transferencia de información y por el desarrollo de destrezas tecnológicas, interpersonales y afectivas, por esta razón queremos ser partícipes de su entorno con el juego educativo, el mismo que les permitirá reforzar y aumentar las destrezas numéricas en los niños de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Picaihua.

Para Jean Piaget (1956), “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación o reproductiva de la realidad, las capacidades sensoriales, motrices, simbólicas y razonamiento”.

Con esto queremos lograr que los estudiantes del tercer año EGB experimenten una nueva forma de repasar las tablas de multiplicar, de manera fácil, ágil y atractiva. Los estudiantes

afianzan los conocimientos adquiridos en el aprendizaje de las tablas de multiplicar con el método tradicional al momento de utilizar el juego interactivo.

La estrategia lúdica se basa en la idea de que los alumnos pueden divertirse mientras aprenden, ya que su motivación y participación aumentan, lo que favorece la retención de conocimientos y la creación de un ambiente de aprendizaje motivador, dinámico y participativo (Moya Gómez, 2024, pág. 275).

La utilización de la gamificación al momento de enseñar las tablas de multiplicar permite a los estudiantes avanzar en el aprendizaje, así también les ayuda a la comprensión de las mismas y la adquisición de nuevas habilidades.

Vygotsky propuso que el aprendizaje se potencia en un contexto social. El uso de juegos didácticos permite que los estudiantes trabajen en grupos, compartan estrategias y resuelvan problemas de manera conjunta.

“Teoría aplicada el juego puede facilitar la interacción entre los estudiantes, promoviendo el aprendizaje colaborativo en el que los compañeros se ayudan mutuamente a aprender y comprender mejor las tablas de multiplicar” (Vygotski, 1978). Esto también favorece la socialización de los conocimientos y el desarrollo de habilidades sociales.

El uso de un juego didáctico en la enseñanza – aprendizaje de las tablas de multiplicar puede llegar a ser muy beneficioso para los alumnos de tercer año de Educación General Básica ya que puede llegar a:

Mejorar la retención y comprensión de los estudiantes y pueden aplicar las tablas de multiplicar en situaciones prácticas.

Aumenta la motivación y el interés de los estudiantes por aprender mediante actividades lúdicas. Y también desarrollan habilidades cognitivas como la memoria a largo plazo, la atención,

así como las habilidades sociales fomentando el trabajo en equipo y la cooperación en donde los estudiantes comparten estrategias, ideas y enfoques para resolver problemas.

Es por eso que el diseño de un juego didáctico y atractivo para la enseñanza aprendizaje incluirá en su pantalla de inicio un menú principal con diferentes opciones de juego, las reglas y la elección del nivel de acuerdo a la necesidad de los estudiantes. Para avanzar al siguiente nivel tendrá que responder afirmativamente a las operaciones acerca de las tablas de multiplicar y poder acumular puntos, en el trayecto se encontrará con aventuras, acertijos, desafíos matemáticos que al completarlas correctamente se convertirá en el ganador.

Este juego también ofrecerá corrección instantánea con respuestas de retroalimentación sin desmotivar al alumno, también tendrá pistas con sugerencias de sonidos o visuales que ayuden a su mejor desempeño, el mecanismo de recompensa puede ser por puntaje, estrellas de oro, trofeos o el paso a un nivel superior. Tendrá una guía educativa que ayude y facilite a entender mejor las tabla de multiplicar, así como la accesibilidad al alcance de los de los niños de tercer año de Educación General Básica con el objetivo de facilitar y ayudar en el aprendizaje mediante la diversión.

Para el diseño del juego interactivo se va a utilizar la herramienta Genially ya que presenta un entorno amigable y permite generar contenidos digitales interactivos sin necesidad de tener conocimientos de programación o diseño, además de crear un recurso que despierte interés y facilite el aprendizaje de las tabas de multiplicar para que en un futuro los niños de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Picaihua puedan aplicarlos en la solución de situaciones reales.

Al enseñar las tablas de multiplicar de forma divertida los niños participarán activamente logrando que ellos resuelvan problemas y tomen sus propias decisiones al momento de encontrarse con varios desafíos y se motivarán al saber que conseguirán sus propias recompensas.

El uso de plataformas LMS para subir documentos informativos y juegos son grandes aliados en el proceso enseñanza – aprendizaje, ya que proporcionan una retroalimentación oportuna e inmediata al momento en que los niños identifican su error y pueden corregirlo rápidamente. También les permite solventar sus dudas e inquietudes al momento de repasar las tablas de multiplicar las veces que crean necesario, reforzando de esta manera el aprendizaje adquirido.

3. Metodología

3.1. Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa En Entornos Virtuales.

OE1: Analizar los fundamentos éticos y comunicativos empleados por el docente en la enseñanza de las tablas de multiplicar a los niños de tercer año de Educación Básica de la UE Picaihua, con énfasis en la relación docente-alumno, con el propósito de optimizar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Tabla 1

Desarrollo del objetivo N° 1 de la asignatura Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Revisar modelo educativo	La implementación del modelo educativo PEI en la Unidad Educativa Picaihua busca fortalecer la formación de estudiantes responsables y	12/02/2025	18/02/2025	Mediante el análisis del modelo y los resultados de la autoevaluación.

	<p>autónomos, alineados con los principios del buen vivir, la inclusión educativa y las innovaciones pedagógicas para garantizar una formación integral de los estudiantes.</p>			
<p>Realización de una encuesta a Docentes y estudiantes para evaluar la comunicación en el aula.</p>	<p>La comunicación docente - alumno en la Unidad Educativa Picaihua tiene un impacto fundamental debido a que es el eje que conecta el proceso de enseñanza – aprendizaje con los principios éticos, sociales y pedagógicos ofreciendo una educación de calidad basada en las exigencias actuales, utilizando metodologías y técnicas activas e innovadoras para el desarrollo del aprendizaje.</p>	19/02/2025	25/02/2025	<p>Mediante la encuesta a docentes y estudiantes y el análisis de los resultados.</p>
<p>Mediante una lista de cotejo analizar y evaluar los principios éticos en la relación docente- alumno.</p>	<p>Los principios éticos de la Unidad Educativa Picaihua están orientados con todos los valores institucionales y los principios del Buen Vivir. Estos mejoran la integración en el aula guiando a docentes, estudiantes, personal administrativo y padres de familia para de esta manera sembrar un entorno inclusivo, respetuoso y orientado al desarrollo integral.</p>	26/02/2025	04/03/2025	<p>Mediante el uso de un instrumento de observación estructurada.</p>

Fuente: Creación propia

3.2. *Diseño De Materiales Educativos Digitales*

OE2: Diseñar un juego con actividades dinámicas e interactivas que introduzcan las tablas de multiplicar de forma progresiva y clara empleando ejemplos visuales y sonoros adecuados para los alumnos del tercer año de Educación Básica de la UE Picaihua.

Elaboración del flujograma del juego didáctico para el aprendizaje de las tablas de multiplicar en el programa Canvas, en el que constará cada uno de los niveles con sus respectivas actividades y recompensas, este flujograma se entregará impreso en la institución educativa para su revisión.

Diseñar cada uno de los niveles en el programa Genially, los mismos que tendrán personajes, sonidos, aventuras, desafíos, resolución de ejercicios y retroalimentación. Al finalizar el juego, los niños obtendrán un reconocimiento por haber aprendido las tablas de multiplicar.

El juego será descargado ya que la institución no tiene conectividad y posteriormente se instalará la aplicación en las computadoras para uso de los estudiantes.

Tabla 2

Desarrollo del objetivo N° 2 de la asignatura: Diseño de materiales educativos digitales.

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Realizar un flujograma del juego didáctico.	Accesibilidad para la conectividad.	05/03/2025	11/03/2025	Flujograma impreso.
Diseñar todo el contenido del juego interactivo (niveles, reglas, recompensas).	Aprobación de los docentes y autoridades.	12/03/2025	18/03/2025	Documento de aprobación con características y observaciones.

Presentación del juego didáctico a los niños de tercer año de Educación General Básica.	Observación de la incidencia del juego en el aprendizaje de los niños	19/03/2025	22/03/2025	Juego didáctico.
Evaluación del juego.	Motivación de los niños al aprender las tablas de multiplicar jugando.	23/03/2025	25/03/2025	Encuesta de satisfacción utilizando emojis de las emociones.

Fuente: Creación propia

3.3. Plataformas De Gestión En Entornos Virtuales.

OE3: Usar la plataforma Canvas para la creación de un curso interactivo, considerando las necesidades de los niños de tercer año de Educación Básica de la UE Picaihua, con el fin de facilitar la comprensión y aprendizaje de las tablas de multiplicar y mantener una comunicación asertiva con los estudiantes y padres de familia.

Analizar las necesidades de aprendizaje de los estudiantes del tercer año de Educación Básica respecto a las tablas de multiplicar, mediante lluvia de ideas en el programa Sandbox, tomando en cuenta las actividades lúdicas, elementos gráficos y los métodos pedagógicos efectivos que se pueden implementar para enseñar por medio de cursos interactivos.

Objetivos de aprendizaje, esquematizar en Miro las actividades dinámicas e interactivas de las tablas de multiplicar, las mismas que se debe enseñar de forma gradual, desde las más fáciles hasta las más complejas, incluyendo material multimedia que ayuden a memorizar el contenido de una manera más efectiva y atractiva.

Incorporación de mensajería, foros, debates, retroalimentación inmediata e interés, creando materiales llamativos que refuercen conceptos claves, incorporar canciones y juegos teniendo en cuenta que el diseño sea adecuado para la edad de los estudiantes.

Tabla 3

Desarrollo del objetivo N° 3 de la asignatura: Plataformas de Gestión en Entornos

Virtuales.

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Análisis de las necesidades de la Institución.	Criterios de las necesidades de aprendizaje de los estudiantes del tercer año de EGB, respecto a las tablas de multiplicar.	23/04/2025	29/04/2025	Captura del programa donde ponemos la lluvia de ideas para constatar los criterios.
Objetivos de aprendizaje del curso interactivo (Canvas)	Definir como introducir las tablas de multiplicar de forma progresiva, actividades dinámicas e interactivas.	30/04/2025	06/05/2025	Actividades y recursos subidos en Canvas
Crear los módulos con sus respectivas actividades.	Lograr una mayor motivación e interés al aprender las tablas de multiplicar por medio de un curso interactivo.	07/05/2025	13/05/2025	Curso creado en Canvas.

Fuente: Creación propia

4. Resultados

4.1. Responsabilidad Social, Ética Y Comunicación Educativa En Entornos Virtuales.

Justificación. El aprendizaje de las tablas de multiplicar en la educación básica, es una de las bases fundamentales ya que impulsa el desarrollo de las habilidades matemáticas en los estudiantes. Aunque muchos de ellos enfrentan dificultades en este camino, llegando a veces a sentir frustración y desinterés por la asignatura.

En la zona rural como es el caso de la Unidad Educativa Picaihua, que se encuentra ubicada en la parroquia Picaihua, cantón Ambato, provincia de Tungurahua, Ecuador. La mayoría de los alumnos a menudo carecen de materiales educativos que ayuden a promover un aprendizaje más eficiente y efectivo.

A medida que avanza la tecnología, las herramientas interactivas se han convertido en un recurso pedagógico y novedoso que podría ser fácilmente un aliado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

“El diseño de juegos interactivos se ha convertido en una estrategia educativa que motiva la atención de los niños mientras aprenden de una manera más agradable y significativa” (Prensky 2006). Esto hace que los aprendices se animen a participar activamente y así dominar nuevos conceptos a través de la práctica, la repetición y la resolución de problemas de una forma productiva y amena.

“El uso de la tecnología en áreas rurales puede proporcionar nuevas oportunidades para superar las barreras tradicionales de la enseñanza, como el acceso limitado a materiales curriculares actualizados y la insuficiencia de recursos educativos” (UNESCO, 2024). Es por eso

que el presente proyecto, pretende conocer de qué forma, el desarrollo de un juego dinámico, atractivo e interactivo, ayuda a los alumnos del tercer año de Educación Básica en el aprendizaje de las tablas de multiplicar en la Unidad Educativa Picaihua.

La investigación se centrará en averiguar, ¿cómo? el empleo de este tipo de juego podría mejorar en el rendimiento académico de los estudiantes al aprender las tablas de multiplicar.

Con este juego también se busca contribuir a los docentes del área rural un material que sirva de apoyo, para impartir sus clases de manera activa, mejorando la comprensión y retención de los conocimientos adquiridos.

A través de la creación de este juego, el mismo que incluirá las tablas de multiplicar del 1 al 5 y cuyo diseño este acorde a la edad y las necesidades de los niños del tercer año de Educación Básica, les permitirá practicar y fortalecer sus habilidades matemáticas de un modo entretenido, así como la comprensión del concepto de multiplicación.

Basados en la edad de los estudiantes nos aseguraremos de que el juego sea amigable y fácil de entender, incluirá instrucciones claras y sencillas tomando en cuenta la diversidad de estudiantes, incluso aquellos con dificultad de aprendizaje.

Pregunta. ¿Cómo puede el diseño de un juego interactivo y atractivo mejorar el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los niños de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Picaihua en la zona rural de la provincia de Tungurahua, cantón Ambato, parroquia Picaihua?

Objetivo. Diseñar un juego interactivo y atractivo que facilite la comprensión de los niños del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Picaihua de la zona rural de la provincia de Tungurahua cantón Ambato parroquia Picaihua al momento de aprender las tablas de multiplicar.

Descripción General De La Institución Educativa. La Unidad Educativa Picaihua fue fundada el 17 de septiembre del 2020, uniendo las escuelas Cristóbal Vela y Emilia Pardo Bazán, se encuentra ubicado en la provincia de Tungurahua, en el cantón Ambato de la parroquia Picaigua, perteneciente a la Zona 3, geográficamente es un centro educativo rural, su modalidad es presencial en jornada matutina, con tipo de educación regular y con nivel educativo: Inicial, Educación Básica y Bachillerato.

La Institución educativa es de sostenimiento Fiscal, régimen Sierra y se puede llegar al establecimiento de manera terrestre. Tienen un total de 36 docentes y 781 estudiantes.

Para nuestro trabajo de titulación se tomará en cuenta 37 estudiantes pertenecientes a tercer año de Educación General Básica paralelos A y B.

Visión. La Unidad Educativa “Picaihua” centrada en los principios del Buen Vivir, las innovaciones pedagógicas, un enfoque inclusivo y las exigencias sociales contemporáneas; oferta una formación integral de los estudiantes para formar ciudadanos y ciudadanas competentes capaces de resolver problemas y vivir armónicamente en un ambiente saludable, a través de la eficiente gestión académica y administrativa, en los cinco años próximos. (Consejo Ejecutivo, 2022)

Misión. Formar estudiantes autónomos, con capacidad de convivir en un contexto social y natural armónico, fundamentada en principios pedagógicos que prioriza la condición humana orientada a la formación de ciudadanos – as que practiquen valores que les permita interactuar con la sociedad con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, aplicando los principios del buen vivir. (Consejo Ejecutivo, 2022)

Ideario. Las acciones de toda la comunidad educativa persiguen la formación de mejores ciudadanos al fomentar valores como el respeto, la responsabilidad y la solidaridad propiciando

un ámbito de aprendizaje seguro y favorecedor. La interculturalidad, la equidad y la justicia social son fundamentales; por eso, se propone la resolución pacífica de conflictos y la prevención de violencia.

Principios Éticos. La Unidad Educativa Picaihua es una institución incluyente que busca la igualdad de oportunidades entre todos los estudiantes, independientemente de sus características. Centrándose en una educación de calidad, a través de métodos novedosos y que respeten las diferencias de cada estudiante, en especial, aquellos con Necesidades Educativas Especiales.

La escuela tiene como ejes de trabajo la diversidad, inclusión y respeto por lo que promueve una cultura de paz y de convivencia pacífica, a través de sus departamentos de Consejería y la Unidad de Apoyo a la Inclusión, la institución trabaja en conjunto con familias y docentes para garantizar el bienestar y el aprendizaje de todos los estudiantes preparándolos para enfrentar los desafíos del futuro, fomentando el pensamiento crítico, la reflexión y el cuidado del medio ambiente.

Valores Institucionales. La Unidad Educativa Picaihua brinda una educación integral y de calidad, basada en valores como el respeto, la honestidad, la solidaridad, la tolerancia, la empatía y la puntualidad. Su objetivo es formar seres de derechos y obligaciones, comprometidos con su comunidad, garantizando el acceso y la permanencia a la educación ya que es un derecho ineludible.

La institución promueve un ambiente inclusivo, atendiendo las necesidades individuales de cada estudiante independientemente de su condición.

Análisis FODA De La Institución

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Autorización de Creación con fecha 24 de septiembre de 2013. ✓ Funcionamiento de la institución con fecha 2 de septiembre del 2020 (vigente del 2020-2025). ✓ Proyecto Educativo Institucional (PEI) registrado con fecha 01 de septiembre de 2022, vigente hasta 2027. ✓ Cuenta con las respectivas Planificación como: PCI, POA, PCA y PMC. ✓ Planes integrales e informes de la Comisión de Gestión de Riesgo y protocolos. ✓ Plan Institucional de Continuidad Educativa (PICE) para la Emergencia Sanitaria y la Comisión de salud. ✓ Fichas estudiantiles y casos de vulnerabilidad se encuentran en constante monitoreo por DECE. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se cuenta con Docentes de Apoyo, DECE y UDAI. ✓ Capacitación gratuita al docente por parte del: MINEDUC y del Distrito. ✓ Apertura de las autoridades locales y provinciales para un trabajo mancomunado con el DECE. ✓ Apoyo de instancias superiores y Ministerios. ✓ Apoyo de entidades públicas de la parroquia como el GAD parroquial, el Subcentro de Salud y Junta de Agua Potable. ✓ GAD Municipal, Universidades públicas y privadas del cantón. ✓ Colaboración por parte de la Policía Nacional y Agentes de Tránsito.
DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actualización y socialización del Código de Convivencia a la comunidad educativa. ✓ No se cuenta con una matriz para supervisar algunos aspectos de la gestión de los organismos institucionales. ✓ Falta de coordinación para la participación de la institución en algunas actividades asociadas a los vínculos de cooperación establecidos para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje. ✓ Actualizar el PCI en los siguientes elementos: evaluación, refuerzo pedagógico, adaptaciones 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Presencia de ventas ambulantes en los exteriores de la institución, los mismos que generan inseguridad. ✓ Mal uso de la tecnología (redes sociales) por parte de los estudiantes. ✓ Bajo rendimiento de los estudiantes por problemas sociales (drogas, alcoholismo, videojuegos, otros) o intrafamiliares ✓ Falta de desarrollo cognitivo de los estudiantes por problemas alimenticios y sociales. ✓ Bajo presupuesto de parte del MINEDUC para

<p>curriculares, acompañamiento pedagógico y observación áulica.</p> <p>✓ Actualizar el PCA acorde al acuerdo 2019 - 0006A.</p>	<p>solventar las necesidades de infraestructura, equipamiento tecnológico y pedagógico, falta de recursos de limpieza.</p>
---	--

En base al análisis del FODA de la Unidad Educativa Picaihua se concluye que para mejorar la calidad educativa se debe promover acciones de protección integral, para lo cual se buscará el apoyo de organismos internos y externos, así también el dotar de capacitaciones a los docentes y personal administrativo en recursos tecnológicos y didácticos que permitan mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje y entregar una educación de calidad.

Código Ético. El presente código ético fue desarrollado con el fin de establecer normas y principios que promuevan un clima escolar seguro, en el que se evidencie el respeto, reconocimiento y valoración de las múltiples diversidades que existen entre las personas que son parte de la comunidad educativa, así como los espacios de la misma, fortaleciendo el propósito e identidad institucional y reconociendo la importancia que tiene la honestidad académica de la población estudiantil en su proceso de enseñanza – aprendizaje, estableciendo un ambiente de responsabilidad y armonía en toda la comunidad educativa.

Un código de ética en un puesto de trabajo o una organización establece el estándar de lo que se espera cada persona dentro de la organización deba hacer, cómo lo va hacer y con quienes lo va hacer. Adherirse al código de ética es una promesa de proteger el bienestar general sobre el nuestro. Usualmente los códigos de ética deben hacerse públicos a los usuarios. (Noriega, s.a.)

Compromisos Y Deberes En Relación Con El Alumnado.

Capítulo. III LOEI.

COMPROMISOS Art. 7 (pág. 17-19)

- a. Ser actor fundamental del proceso educativo.
- b. Asistir a clases y participar activamente en todas las actividades de la I.E.
- c. Cumplir con los objetivos de salud, normas de higiene personal que solicite la I.E.
- d. Cuidar, proteger y mantener todas las áreas y espacios verdes, además promover el reciclaje, limpieza de la institución, ahorro del agua y energía.
- e. Utilizar adecuadamente los equipos, materiales didácticos e implementos para su buena conservación.
- f. Respetar las opiniones de los compañeros, evitando así cualquier falta física y emocional de los mismos.
- g. Acudir al personal adecuado para que les oriente y ayude en la resolución de conflictos.
- h. Practicar diariamente los valores y principios que nos ayuden a mantener una cultura de paz y armonía.
- i. Seguir y dar cumplimiento a las normas e indicaciones de las autoridades y maestros de la Institución.

DEBERES Art. 8 (pág.19-20)

- a. Asistir al menos el 85% a clases.
- b. Respetar los horarios establecidos y asistir con los uniformes completos y limpios.
- c. Presentarse a sus clases con los útiles escolares completos, así también a talleres u otras actividades que realice la institución.

d. Mantener una adecuada presentación, es decir sin accesorios llamativos, ni maquillajes exagerados.

e. Cumplir diariamente con sus tareas y de preferencia firmadas por el representante.

f. Rendir las evaluaciones programadas en las fechas establecidas.

g. Colaborar con el cuidado y mantener la limpieza.

h. No realizar prácticas agresivas.

i. Respetar a todos los miembros de la Institución Educativa.

Compromiso Y Deberes En Relación Con Las Familias, Representantes Legales Y Los Tutores Del Alumno.

Capítulo. V LOEI.

COMPROMISOS Art. 12 (pág. 23-24)

a. Fomentar la importancia de los valores, creando un espacio de diálogo y estableciendo normas familiares que permitan promover un ambiente armónico dentro del entorno educativo.

b. Participar activamente en las actividades extracurriculares, tanto en lo cultural, académico, deportivo y social, así como en la orientación de la toma de decisiones y acciones a lo largo de su vida.

c. Inculcar el respeto a los bienes ajenos, no tomar ni retener los bienes de los demás de manera injusta y controlar la devolución de los mismos.

d. Orientar el buen uso y cuidado de la institución, asistiendo, colaborando y participando activamente en todo evento que la Unidad Educativa requiera: mingas (limpieza, pintura, adecentamiento, entre otros), reciclaje y cuidado ambiental, promoviendo desde casa una cultura amigable y responsable con el medio ambiente.

DEBERES Art. 13 (pág. 24-25)

- a. Garantizar la educación como se establece en la Constitución de la República.
- b. Controlar el cumplimiento de las tareas realizadas en casa, registrando la firma de responsabilidad al final de cada una de ellas.
- c. Enviar puntualmente a la jornada escolar establecidas por la U.E y cumplir de manera responsable con las brigadas de seguridad comunicadas con anterioridad por las autoridades.
- d. Asistir a la institución ante cualquier llamado por parte de los docentes, ya sea por inasistencia o incumplimiento de las actividades, de acuerdo a la normativa vigente.
- e. Enviar correctamente uniformado (uniforme del diario y educación física según horario de clases), inculcando la identidad institucional.
- f. Justificar las faltas del representado hasta después de 48 horas.

Compromisos Y Deberes En Relación Con La Institución Educativa.

Capítulo. VI LOEI.

COMPROMISOS Art. 15 (pág. 25)

- a. Motivar la utilización de los materiales acordes a la edad y al nivel de educación para un aprendizaje eficaz y el buen desarrollo académico de los estudiantes.
- b. Registrar puntualmente en el reloj biométrico la asistencia, en caso de tener reuniones por comisiones o algún incidente por fuerza mayor tomar en cuenta la hoja de ruta para su justificación y cumplir con el cronograma pedagógico y de las diferentes comisiones (social, cultural y deportivo).

c. Participar de forma activa con la comunidad educativa actuando de manera respetuosa y cumpliendo con la normativa legal practicando los valores para una convivencia armónica evitando inestabilidad entre compañeros.

d. Organizar actividades donde se tome en cuenta nuestras raíces con festividades acordes a nuestra cultura.

e. Desarrollar diferentes proyectos que motiven a los estudiantes a mejorar sus habilidades ya sean cognitivas, intelectuales, socio emocionales, técnicas y prácticas.

f. Activar rutas y protocolos de manera inmediata para el bienestar de los estudiantes y de la comunidad educativa.

DEBERES Art. 16 (pág.26)

a. Promover el uso de los materiales didácticos dentro y fuera de la institución para el desarrollo académico de los estudiantes.

b. Cumplir a cabalidad con el horario de clases dentro la institución.

c. Fomentar el respeto y la tolerancia en la comunidad educativa, respetando los diferentes estilos de vida.

d. Coordinar todas las acciones en los diferentes ámbitos cultural, deportivo, social, científico y proyectos a desarrollarse en el proceso escolar.

e. Realizar planificaciones donde participen toda la comunidad educativa.

f. Denunciar cualquier tipo de violencia que este establecida en el código de la ley orgánica de Educación Art. 134 y 134.1 y el acuerdo Ministerial Mineduc-2023-00081-A.

Compromisos Y Deberes En Relación Con Los Compañeros.

COMPROMISOS

- a. Utilizar una comunicación asertiva con los miembros de la comunidad educativa fomentando la práctica de valores.
- b. Colaborar con los compañeros docentes en la creación y selección de materiales educativos que permitan mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje.
- c. Motivar de forma constante a los compañeros docentes a capacitarse de manera continua en las nuevas prácticas educativas.
- d. Mostrar respeto a los compañeros, a sus opiniones y utilizar la mejor estrategia para manifestar alguna inconformidad con su actuación.
- e. Aportar conocimientos, habilidades, capacidades y aptitudes con el fin de potencializar el trabajo en equipo.

DEBERES

- a. Planificar de manera conjunta con los compañeros de nivel para estandarizar los contenidos.
- b. Coordinar acciones que permitan aplicar las adaptaciones curriculares de manera integral.
- c. Generar un clima de confianza, basada en el respeto que ayude a fomentar una formación integral, la autoestima y el desarrollo de sus capacidades.
- d. Dar un trato justo y equitativo al alumnado (estudiantes con necesidades educativas asociadas o no a la discapacidad), sin aceptar ni permitir prácticas discriminatorias ni bullying.

e. Adoptar medidas que salvaguarden la libertad, la dignidad y la integridad física, psicológica y emocional del alumno.

Compromisos Y Deberes En Relación Con La Profesión.

Capítulo. IV LOEI.

COMPROMISOS Art. 10 (pág. 20-21)

- a. Reconocer la diversidad de etnias y las diferentes formas de aprendizaje de los estudiantes.
- b. Promover la participación, cooperación, respeto y cordialidad entre compañeros.
- c. Proteger a los niños y niñas de todo tipo de violencia entre compañeros, fomentando buenas relaciones alumnos - docentes.
- d. Formación continua del desarrollo profesional.
- e. Recibir información clara y oportuna sobre normativas y reglamentos vigentes.
- f. Participar en la toma de decisiones que afecten a nuestro desempeño y bienestar institucional.

DEBERES Art. 11 (pág. 21-23)

- a. Acceder a capacitación, actualización, mejoramiento pedagógico y académico.
- b. Expresar las ideas y opiniones libremente, dentro del marco del respeto.
- c. Actuar con ética profesional, integridad y honestidad en todas las actividades.
- d. Acogernos a los permisos establecidos en la ley ya sea por enfermedad o calamidad doméstica.
- e. Cumplir con la jornada de trabajo establecida en la LOEI.

Compromisos Y Deberes En Relación Con La Sociedad.

Capítulo. VII LOEI

COMPROMISOS Art. 17 (pág. 26)

- a. Respetar a todas las personas, sin importar su género, religión, etnia, orientación sexual o cualquier otra condición, creando un ambiente donde se respeten y valoren las diferencias, evitando que alguien se sienta excluido o discriminado
- b. Respetar y cumplir las leyes, reglamentos y normas que regulan la Unidad Educativa.
- c. Fomentar un ambiente de convivencia pacífica y armoniosa.
- d. Informar sobre conductas inadecuadas que afecten la integridad y el bienestar de la comunidad.
- e. Fomentar la participación ciudadana de los estudiantes, desarrollando la creatividad, el trabajo en equipo y la confianza en sí mismos, ayudando a los estudiantes a manejar emociones como la frustración y a ser perseverantes ante los desafíos.
- f. Estimular la participación de la comunidad en la gestión escolar enriqueciendo el aprendizaje de los niños, con actividades extra o recursos adicionales con el fin de fortalecer los lazos con los diferentes sectores mencionados.

DEBERES Art. 18 (pág. 27)

- a. Cuidar y respetar la propiedad ajena, no se permite el mal uso o deterioro intencional de bienes aledaños a la Unidad Educativa (casas, parques, canchas, entre otras).
- b. Evitar cualquier tipo de violencia, acoso, conductas agresivas, insultos o discriminación que afecten la dignidad de las personas o estudiantes a los alrededores de la Unidad Educativa.

c. No consumir sustancias nocivas como alcohol, drogas u otras sustancias dentro o fuera de la Unidad Educativa.

d. Promover la resolución pacífica de conflictos, fomentando mecanismos de diálogo y mediación.

e. Denunciar actos de corrupción o violencia de los derechos de los miembros de la comunidad educativa.

f. Respetar los derechos de los niños protegiendo la privacidad de los mismos, evitando compartir o difundir la información personal sin autorización.

Guía De Buenas Prácticas en la Comunicación en Entornos Virtuales de Aprendizaje

Justificación. El avance de la tecnología, nos ha permitido evolucionar en los métodos de enseñanza dándonos la oportunidad de encontrar nuevas formas de aprendizaje. Dando paso al incremento de varios canales de comunicación.

Sin embargo, para su uso es necesario establecer normas claras para garantizar un ambiente óptimo con una comunicación asertiva, efectiva y respetuosa entre docentes, padres de familia y estudiantes, ya que nuestro proyecto está enfocado en niños entre 7 y 8 años de edad.

En la actualidad, las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) han impactado en todas las esferas de la vida y en particular en la educación, donde es frecuente encontrar propuestas de formación en entornos mediados por estas innovaciones. (García Martínez y otros, 2015).

- Para la aplicación de nuestro proyecto hemos visto la necesidad de utilizar **redes sociales** como el WhatsApp, el mismo que lo utilizaremos en la comunicación tanto con los estudiantes como con los padres de familia ya que además de ser gratuito nos permite enviar

mensajes de texto, mensajes de voz, imágenes y videos, razón por la cuál es imprescindible tener creado cada uno de los Grupos, con un administrador quien gestionara y guiara el grupo, se colocara un nombre claro que permita identificar el curso al que pertenece, aquí debemos explicar el propósito de la creación del grupo, los horarios de comunicación y las normas con las que nos vamos a manejar.

Todos los miembros deben tratar y ser tratados con respeto y no se debe permitir la discriminación de ninguno, las conversaciones deben ser solo para tratar temas del grado y para resolver dudas e inquietudes académicas o referentes al uso del juego interactivo, también se utilizará para el envío de material académico, información importante y comunicación de las fechas respectivas para la entrega de tareas o aplicación de exámenes.

Se evitará el escribir todo con mayúscula, el uso de emojis y algún tipo de memes, no se permitirá el envío de material inapropiado. En las conversaciones se utilizará un lenguaje formal, claro, conciso y adecuado.

Una de las características principales del WhatsApp es su accesibilidad ya que se lo puede realizar desde la computadora o desde el celular, se debe evitar el distraerse con notificaciones y mensajes que lleguen el momento de estar en una reunión.

WhatsApp: para el año 2009 nace esta red social cuyo nombre original “What’s up” (¿Qué pasa?) y “app” (aplicación) creada por Jan Koum, quien fue el director del equipo de operaciones de plataforma de Yahoo, solo necesita conexión a Internet y en tiempo real estarás conectado. (Moreno López y otros, 2017)

– Otra de las redes sociales que nos servirá como un canal de comunicación con toda la comunidad educativa sería el **Facebook**, el mismo que permite incluir un gran número de

personas de manera rápida y sencilla, para lo cual crearemos una cuenta institucional, la misma que nos facilitará la interacción entre compañeros de trabajo, autoridades, padres de familia y estudiantes, así también nos permitirá compartir información, noticias y contenidos audiovisuales. Primero se creará grupos cerrados para de esta manera garantizar la privacidad de toda la información compartida por este medio, motivando y creando un ambiente de respeto, utilizando un lenguaje efectivo, transparente y sencillo.

No se permitirá compartir información personal y se admitirá el publicar información relevante en el proceso educativo, las respuestas a los planteamientos por parte de padres de familia o estudiantes será de manera oportuna respetando la confidencialidad, una de las ventajas es que Facebook permite realizar publicaciones en diferentes formatos como pueden ser texto, imágenes, videos e inclusive el enlace para acceder de forma directa al juego.

Facebook (FB) es un servicio de red y medio social, posiblemente uno de los más relevantes del momento. En esta red social los usuarios consumen, crean y comparten información, generando interacciones con marcas u organizaciones, por lo general a través de contenidos como videos, imágenes, enlaces, mensajes entre otros afines. (Salesiana, s.a.)

- Para la comunicación con padres de familia también se ha visto la necesidad de realizar videoconferencias con la ayuda de **plataformas virtuales** como Zoom o Teams para fomentar la participación activa y en tiempo real de los representantes, ya que por sus trabajos no pueden asistir de manera presencial, se comenzará con activar la sala de espera para tener un mejor control de las personas que ingresan, ser puntual al momento de conectarse a las reuniones, solicitar el uso de levantar la mano cuando quieran expresarse para no producir interrupciones, de ser posible mantener las cámara encendidas, habilitar el chat para que los

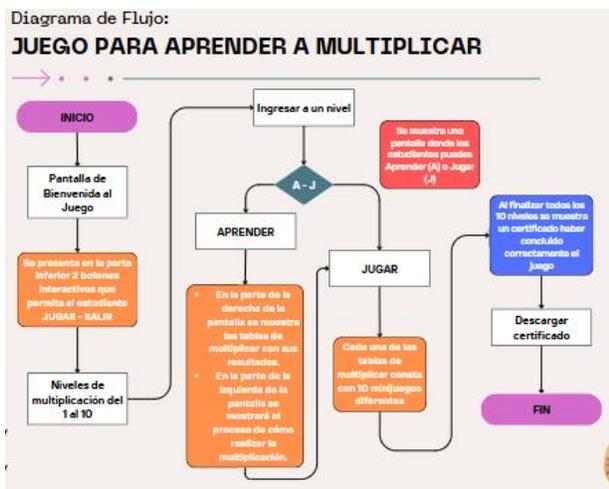
padres que no tengan micrófono puedan hacer preguntas y reciban una contestación de manera inmediata, fomentar un ambiente cálido, utilizar un tono de voz claro y una comunicación asertiva.

Estas herramientas también nos permiten crear encuestas, salas de grupos y nos brindan la opción de presentar pizarras virtuales en el caso de que sea necesario, también es importante mencionar que el uso excesivo de estas herramientas puede producir cansancio visual por el continuo contacto con la pantalla.

El uso de entornos virtuales en la educación ha sido un aliado ya que se combinan la comunicación visual y auditiva, permitiendo la interacción tanto de alumnos, docentes como de padres de familia, los mismos que son el eje principal en la supervisión y apoyo en el avance del aprendizaje de sus representados.

Por estos medios de comunicación se informará a los padres de familia y estudiantes el uso de un juego desarrollado en un entorno amigable y utilizado como estrategia didáctica en el aprendizaje de las tablas de multiplicar del 1 al 5 y la manera en que pueden acceder al mismo.

Nuestro proyecto consiste en el diseño y creación de un juego didáctico en la aplicación Genially, por lo que los canales de comunicación mencionados anteriormente se los utilizará para solventar las dudas e inquietudes que se vayan presentando al momento de interactuar con el mismo, creando un entorno virtual organizado.



4.2. Diseño De Materiales Educativos Digitales.

Recursos Digitales Interactivos.

Contextualización. Los recursos digitales interactivos serán implementados en la Unidad Educativa Picaihua, ubicada en la zona rural de la parroquia Picaihua, cantón Ambato, provincia de Tungurahua – Ecuador y estará dirigido a 37 estudiantes pertenecientes a tercer año de Educación General Básica paralelos A y B. Los recursos digitales estarán orientados a la asignatura de Matemática, con la unidad didáctica de las tablas de multiplicar, ya que son importantes en la vida cotidiana.

Este tema nace al evidenciar las dificultades que presentan los niños de 8 años al momento de aprender y memorizar las tablas de multiplicar. El contenido se lo trabajará en tres sesiones y cada sesión se llevará a cabo en 90 minutos, tomando en cuenta pausas activas y actividades lúdicas.

Justificación Curricular.

Objetivos.

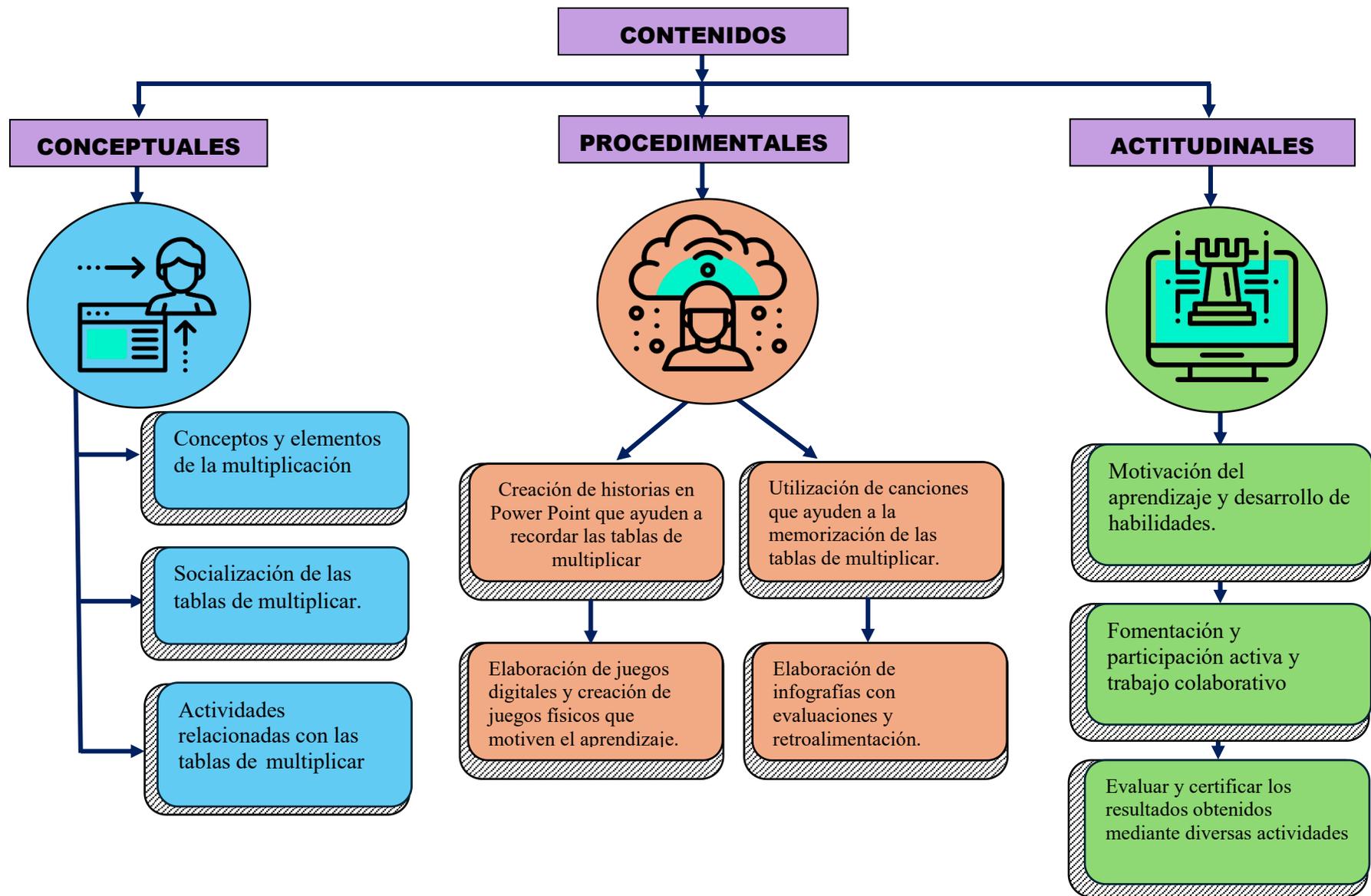
OG: Fortalecer el aprendizaje de las tablas de multiplicar mediante el uso de recursos digitales interactivos para facilitar la comprensión de las mismas de manera significativa.

OE1. Aprender las tablas de multiplicar con la ayuda de un afiche interactivo para que los niños y niñas aprendan de forma divertida y motivadora, facilitando la retención y el interés.

OE2. Memorizar las tablas de multiplicar con el uso de un video con canciones de las tablas para desarrollar las habilidades matemáticas básicas.

OE3. Evaluar el conocimiento de las tablas de multiplicar mediante el uso del juego interactivo para identificar las áreas de dificultad y reforzarlas de manera oportuna.

Contenidos.



Recursos Digitales Educativos Planteados.

S1: En la primera sesión nos ayudaremos de un **afiche interactivo** para transmitir los conceptos básicos de la multiplicación, sus elementos y las tablas de multiplicar que son la base de la unidad didáctica.

S2: En la segunda sesión presentaremos un **video con canciones** de las tablas de multiplicar, para afianzar el aprendizaje de las mismas y fortalecer su conocimiento.

S3: Para la tercera sesión nos apoyaremos del **juego didáctico**, el cual tendrá ilustraciones llamativas, colores, dibujos y ejemplos, el mismo que nos permitirá evaluar el progreso en el aprendizaje de las tablas de multiplicar de una manera dinámica y divertida.

Al finalizar, cada estudiante recibe su certificado según su desempeño, reforzando la idea de que todos avanzan a su ritmo y cada esfuerzo es valioso. Fomentando una competencia sana y el deseo de mejorar.

Preguntas De Reflexión

Las preguntas de reflexión nos permitirán establecer los problemas a resolver para dar solución a la interrogante planteada en nuestro proyecto antes de seleccionar la metodología que vamos a utilizar en la construcción de un juego interactivo.

La tecnología se ha convertido en una herramienta invaluable en el ámbito educativo. La integración de este tipo de recursos en el proceso formativo ha traído consigo innumerables ventajas, ha ampliado las oportunidades de aprendizaje y ha cambiado la forma en que nos relacionamos con el saber. (Matiz, 2023)

También es importante enfocarnos si los niños realmente están aprendiendo las tablas de multiplicar con la ayuda de la tecnología, y a su vez si desarrollan habilidades como el trabajo en equipo y la creatividad, así como competencias en la resolución de problemas y pensamiento

crítico, y de esta manera prepararlos para que se desenvuelvan sin problemas en la vida diaria y el ámbito laboral.

La producción de materiales educativos, para que valga la pena, requiere de un proceso sumamente riguroso y altamente creativo, dos aspectos que a veces parecen difíciles de conjugar. Para empezar, conviene hacerse dos preguntas, cuyas respuestas son menos obvias de lo que parece: ¿qué es un material educativo? y ¿para qué hacer materiales educativos?. (Kaplún, 2003)

Los criterios de selección que tomaremos en consideración para cumplir nuestros objetivos y contenidos los mencionamos a continuación:

Criterios De Selección.

Adecuación: Porque los estudiantes son niños de 8 años, los mismos que se encuentran en una etapa entre lo cognitivo y lo abstracto.

Idoneidad: Para que la enseñanza de las tablas de multiplicar sea activa con el uso de juegos y de esta manera lograr un aprendizaje significativo.

Necesidad: Para incrementar la motivación y el interés de los niños al aprender las tablas de multiplicar, proporcionando una retroalimentación inmediata y realizando las correcciones oportunas al momento que cometan algún error.

Interactividad: Fomentar la participación activa de los niños y ofrecer un aprendizaje más dinámico y personalizado al momento que se les presenta los diferentes desafíos.

Transferencia: Permite a los niños utilizar las tablas de multiplicar en su vida cotidiana, desarrollando el pensamiento matemático y aplicándolos en contextos reales.

Accesibilidad: Ya que la escuela está en una zona rural se pretende descargar el juego para posterior ser instalado en diferentes dispositivos (celulares, computadores) para que los

niños puedan practicar las tablas de multiplicar en cualquier momento y lugar.

Flexibilidad: Para ser utilizado en diferentes contextos educativos, así como en la diversidad de estudiantes para que cada niño aprenda las tablas de multiplicar a su propio ritmo.

Adaptabilidad y reusabilidad: Permite ajustar el contenido, la dificultad y la forma de presentar las tablas de multiplicar en diferentes opciones (tamaño del texto, videos, audios), también permite ser utilizado en varias ocasiones.

Portabilidad: Para que el juego funcione correctamente en cualquier dispositivo sin perder su calidad y que permita utilizarlo sin necesidad del internet, garantizando el acceso en cualquier momento y lugar.

Preguntas.

1.- ¿En la planificación se debería incluir recursos interactivos?

Hemos visto que, si se debe incluir recursos interactivos en la planificación, porque facilita el proceso enseñanza – aprendizaje, logrando que el mismo sea más ameno, motivador y promueve la participación activa de los estudiantes.

2.- ¿Qué elementos se consideraron para el diseño y desarrollo del juego para garantizar que sea adecuado para los niños de la Institución Educativa?

De acuerdo a la zona en la que se encuentra ubicada la I.E. hemos tomado en cuenta varios aspectos como la edad, conectividad, recursos tecnológicos, entre otros, por lo que hemos visto que el juego sea de fácil acceso para los niños, procurando que ellos puedan manipular, entender y que se sientan a gusto y estimulados.

3.- ¿Mediante este material didáctico es posible promover el trabajo en equipo?

Conversando con los compañeros consideramos que sí, ya que este material contribuye al trabajo colaborativo de manera eficiente y los estudiantes pueden llegar a interactuar entre sí y

llegar a obtener un aprendizaje significativo.

4.- ¿En la construcción del material educativo (juego) esta tomado en cuenta la diversidad?

En el diseño del juego si hemos tomado en cuenta la diversidad ya que es evidente que en el ámbito educativo existen estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y con necesidades educativas especiales, promoviendo la equidad y asegurándonos de que sea un apoyo y cumpla con los objetivos de aprendizaje de las tablas de multiplicar.

Conclusiones.

C.1. Se puede concluir que el uso de recursos educativos fomenta el aprendizaje de las tablas de multiplicar en niños y niñas de tercer año de educación básica, por lo que al combinar el aprendizaje con afiches interactivos los estudiantes se sentirán más motivados y de esta forma se mejorará el rendimiento académico.

C.2. En resumen, la incorporación de videos con canciones referente a las tablas de multiplicar en niños y niñas de 8 años han facilitado la retención de información de manera más fácil, siendo una estrategia eficaz para promover un aprendizaje continuo y autónomo.

C.3. De lo expuesto anteriormente se concluye que los juegos interactivos son una herramienta útil para que los docentes evalúen de forma práctica a los estudiantes. Al completar los niveles del juego con las respuestas ya sean positivas o negativas, los niños y niñas demuestran el aprendizaje obtenido y de esta manera el docente puede darse cuenta si necesitan retroalimentación oportuna y personalizada para reforzar el conocimiento.

Material Multimedia.

Contextualización.

Los materiales multimedia estarán dirigido a niños de 8 años de edad que cursan el tercer

año de Educación General Básica (EGB), paralelos A y B. Se trabajará con un total de 37 estudiantes regulares divididos en las dos aulas de clase. En tercero EGB paralelo “A” se cuenta con 12 niños y 5 niñas y en tercero EGB paralelo “B” tenemos 12 niños y 8 niñas.

Vamos a trabajar en la asignatura de Matemática y hemos escogido el tema “Las Tablas de Multiplicar” que se encuentra en la Unidad 5 y se imparte en el tercer trimestre, abarcaremos los siguientes contenidos: Noción de multiplicación (Definición, elementos, entre otros); Multiplicación por 1,2,3; Multiplicación por 4,5.

Cada uno de los contenidos se lo trabajará en tres sesiones y cada sesión se llevará a cabo en 90 minutos, los mismos que los dividiremos en sesiones sincrónicas, pausas activas y actividades lúdicas, para su refuerzo los niños podrán acceder al juego interactivo de manera asincrónica para que vayan aprendiendo a su propio ritmo y horario.

Tanto los niños como la mayoría de los docentes viven en una zona rural, en la que si se cuenta con acceso a internet.

Después de realizar un levantamiento de información, hemos visto que un 80% de los padres de familia si cuentan con celulares y con internet, para estar en continuo contacto y comunicación con los docentes vía WhatsApp o correo. En el caso de no contar con un teléfono móvil o computador en sus domicilios, los estudiantes pueden acercarse a los ciber para hacer uso de las computadoras.

A los estudiantes les llama mucho la atención los videos musicales, los juegos que vienen por defecto en los dispositivos móviles y también les gusta los juegos en línea, por lo que vemos factible el implementar nuestra herramienta didáctica.

Preguntas De Reflexión Previas Al Guion Multimedia.

a. ¿Qué?

En esta unidad correspondiente a las tablas de multiplicar, toparemos contenidos como conceptos básicos, elementos, y comparaciones.

La clase se la dictara de acuerdo a la planificación diaria.

b. ¿Para quién?

Los recursos didácticos y la preparación de la clase están diseñados para 37 estudiantes de 8 años de edad y que cursan el tercer año de EGB, de la Unidad Educativa Picaihua, los mismos que se encuentran distribuidos en dos paralelos A y B.

c. ¿Para qué?

Enseñar las tablas de multiplicar sigue siendo una de las tareas más importante, es por eso que las herramientas digitales hoy en día se han convertido en un aliado para los docentes, facilitando el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Al crear material didáctico con estas herramientas hacemos que las clases se vuelvan más amenas, divertidas, dinámicas, con alumnos motivados y sobre todo se fomenta el trabajo colaborativo e interactivo.

d. ¿Cómo?

Se planea trabajar con herramientas como Genially, Audacity, Filmora, las cuales brindan múltiples beneficios a la hora de crear material didáctico, así también con herramientas de Google las cuales sirven de gran ayuda a la hora de editar textos, crear infografías y diapositivas.

Cabe recalcar que el diseñar los recursos didácticos con estas herramientas es con el fin de establecer un ambiente positivo en la clase donde se vean reflejados cambios significativos en el aprendizaje de los estudiantes.

También es importante mencionar que estas herramientas son amigables al momento de utilizarlas por lo que todos los docentes estarían en la capacidad de crear material didáctico sin

necesidad de tener conocimientos de lenguajes de programación.

e. ¿Cuándo?

Se establece realizar la clase siguiendo el horario de 90 minutos, en donde el uso de los materiales didácticos se los distribuirá de esta manera:

- 1.- Introducción del tema. (5 minutos)
- 2.- Desarrollo del tema mediante carteles y videos. (15 minutos)
- 3.- Espacio para realizar lluvia de ideas y despejar dudas. (5 minutos)
- 4.- Pausa activa. (5 minutos)
- 5.- Desarrollo de actividades referentes al tema tratado. (20 minutos)
- 6.- Pausa líquida. (5 minutos)
- 7.- Evaluación y retroalimentación. (20 minutos)
- 8.- Breve explicación y colocación de las tareas para la casa. (10 minutos)
- 9.- Cierre de la clase. (5 minutos)

Manifiesto. En la actualidad el uso de recursos multimedia en el proceso enseñanza – aprendizaje son un aliado para que las clases sean interactivas, atractivas y efectivas ya que estas herramientas permiten crear recursos educativos que se adapten a las necesidades de cada estudiante y que sea accesibles en cualquier momento, lugar y dispositivo, combinando diferentes elementos como videos, audios, imágenes, texto, entre otros, fomentando la participación activa y desarrollando habilidades como la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico.

Para la creación de estos materiales nos ayudaremos de las siguientes herramientas:

Genially: Esta herramienta nos permite crear contenidos interactivos sin necesidad de tener conocimientos de programación ya que tiene plantillas prediseñadas que se adaptan a

cualquier necesidad, se puede integrar material multimedia como mapas, videos creados en otras aplicaciones y también permite crear contenidos desde cero.

“El uso de una herramienta digital como Genially motiva a los estudiantes ofreciéndoles un enfoque novedoso para adquirir conocimiento y explorar nuevos aprendizajes de manera interactiva, enriqueciendo así los procesos de enseñanza y aprendizaje” (Guallo Chimbo, 2025).

Filmora: Nos permite crear y editar videos que pueden ser explicativos, tutoriales ya que permite incorporar música, sonidos, efectos visuales de manera fácil gracias a la interfaz que tiene, permitiendo que los niños comprendan de mejor manera las tablas de multiplicar.

“Gracias a su interfaz intuitiva, su impresionante colección de recursos multimedia y sus más de 20 herramientas de IA de vanguardia, Filmora se consolida como el editor de video todo-en-uno ideal para el personal docente” (Sanchez Fuentes, s.a.).

Audacity: Es una herramienta con una interfaz amigable que permite grabar, editar audios de forma gratuita gracias a los recursos que contiene, así también permite insertar efectos de sonido, reducir el ruido y mejorar la calidad del audio.

Con Audacity no solo podrás explotar la imaginación de tu alumnado, si no que podrás crear tus propios materiales didácticos que consigan tener a los y las estudiantes con una mayor motivación y no pierdan nunca las ganas de seguir aprendiendo. (Rodríguez, 2023).

Es necesario mencionar que algunas herramientas serán combinadas con otros recursos multimedia como suno, fakeyou, para mejorar el contenido de los recursos didácticos.

Guiones Multimedia.

Guion Multimedia 1

- **Título:** Afiche Aprendamos las Tablas con Diversión.
- **Descriptivo:** Se realizo un afiche divertido e interactivo lleno de colores,

ilustraciones y sonidos.

- **Base didáctica:** Se colocó una definición, los términos de la multiplicación, las reglas de la multiplicación, ejemplos y una pregunta evaluativa para que los niños y niñas aprendan las tablas de multiplicar de forma divertida y motivadora, facilitando la retención y el interés.
- **Tipo de recurso o actividad:** Se realizó en la herramienta Genially, se utilizó un texto de tamaño grande para que los estudiantes capten el aprendizaje de manera visual, tipo de letra llamativa, ilustraciones e imágenes animadas que atraiga la atención de los niños, sonidos de la misma aplicación como aplausos, aciertos y un audio introductorio que fue grabado de YouTube.
- **Parametrización:** Se utilizó tarjetas e imágenes gráficas de ayuda.
- **Archivador:** Se descargó imágenes de Google las que se incrustó en los ejemplos, un audio introductorio y animaciones haciendo que los objetos puedan moverse de una manera interactiva.

Guion Multimedia 2

- **Título:** Video musical de las tablas de multiplicar.
- **Descriptivo:** Es una muestra de un video acerca de la aplicación de una tabla de multiplicar que van a aprender los niños y niñas de 7 años, es el siguiente escalón después de aprender la suma y la resta.

En este pequeño video lo que podemos observar es cómo mediante la utilización de algunos programas se puede elaborar un recurso multimedia que permita aprender de mejor manera las tablas de multiplicar, el mismo que contiene una introducción, imágenes, y la voz de un personaje de dibujos animados, con esa voz podemos guiarnos para cada operación.

- **Base didáctica:** El contenido de este video será utilizado de una forma didáctica para memorizar las tablas de multiplicar y desarrollar las habilidades matemáticas en los niños de tercer año de EGB.

- **Tipo de recurso o actividad:** en la herramienta suno se realizó la canción de la tabla del uno y se lo descargó en la computadora, además se buscó y almacenó en la computadora imágenes referentes al tema ayudados del navegador Google. En la herramienta filmora se elaboró un video musical de las tablas de multiplicar en el que se insertó los archivos creados anteriormente.

- **Parametrización:** Contiene un fondo de los rayos del sol, además de imágenes de los números que aparecen al momento en que la canción da la respuesta de la tabla, textos realizados en la misma herramienta e imágenes de niños cantando en el aula de clase, la canción es de ámbito educativo.

Después de creado el video se procedió a descargarlo en el dispositivo en formato mp4.

- **Archivador:**

Imágenes de los números

<https://pixabay.com/es/gifs/search/d%C3%ADgito/>

Audio realizado en suno

<https://suno.com/song/fcee2c9a-013e-4bdf-af9d-1fed66d75d74?sh=5F4eLenv6NjXQ7PI>

Guion Multimedia 3

- **Título: Juego Didáctico** en el aprendizaje de las tablas de multiplicar enfocado a los alumnos del tercer año de educación básica.

- **Descriptivo:** Es una muestra de cómo se está elaborando el juego didáctico. En este recurso se resume la dinámica de aprender las tablas de multiplicar en una herramienta

educativa diseñada para los estudiantes de tercer año de educación básica, se trata de un juego digital entretenido y lúdico de usar, que ayuda a practicar y memorizar las tablas de multiplicar del 1 al 5. El mismo contiene una pantalla principal donde los niños pueden elegir qué tabla quieren practicar y una vez seleccionada la tabla se direcciona a la actividad, el juego muestra preguntas de multiplicación con opciones de respuesta. Si el niño o niña responde acertadamente, el juego emite un sonido de felicitación y le da puntos como premio. Si se equivocan sale un sonido de errado, y se visualiza la respuesta correcta para dar un refuerzo oportuno.

- **Base didáctica:** El juego contiene las tablas de multiplicar del 1 al 5 para que los estudiantes refuercen y aprendan las mismas tanto en su casa como en la escuela, permitiendo evaluar el conocimiento de una manera lúdica a través del juego didáctico.

- **Tipo de recurso o actividad:** Juego Didáctico – utilizando la aplicación genially, la misma que se utilizó para crear el juego en combinación con imágenes recopiladas desde la aplicación pexel y audio suno.

- **Parametrización:** Contiene un diseño colorido, amigable y entretenido, con dibujos de dinosaurios y sonidos que hacen a las matemáticas más divertidas, además emite un certificado al pasar todas las tablas de multiplicar como incentivo. De igual forma tiene una duración de 0.15 segundos cada pregunta.

Dentro de la Pantalla Principal:

Jugar: Inicia una nueva partida con tu dinosaurio favorito.

Tablas de Multiplicar: Accede a una aventura escogiendo una de las tablas de multiplicar del 1 al 5 para repasar.

Salir: Abandona el juego o cierra el juego.

Dinámica del Juego:

Personaje: Elige un dinosaurio como tu representación, tratándose de un avatar para poder comenzar la aventura.

Niveles: Avanza por los diferentes niveles y dificultades, que cada uno de los escenarios te ofrecen en las diferentes tablas de multiplicar (1 al 5) que vas pasando.

Desafíos: Resuelve los problemas de multiplicación para superar los niveles, dificultades y obstáculos con el fin de ganar puntos y seguir pasando a nuevos desafíos.

Reforzando el aprendizaje y ayudándolos a continuar motivados y entretenidos.

Recompensas: Gana puntos, desbloquea nuevas fases y dinosaurios al completar los diferentes niveles que te ofrece el juego.

Finaliza: con la emisión de certificado al estudiante que participa y fortalece el aprendizaje continuo de las tablas de multiplicar.

- **Archivador:** La canción y la voz no se puede incorporar en el juego interactivo ya que pide que Genially sea de pago para permitir subir este material.

Audio se realizó en **suno** la canción de la tabla del 1 a continuación el link:

<https://suno.com/create?wid=default>

También se realizó la voz de gojan en **fakeyou** para dar motivación al estudiante a continuación el link:

https://fakeyou.com/media/m_w2bsed3q5tcxy4h9az7390ycstc7rd

Enlaces Al Material.

Afiche creado en Genially:

<https://view.genially.com/67d71c4a33e10df01af481d7/interactive-content-las-tablas>

Video creado en filmora

<https://app.filmora.io/#/object/cvirtru87t48d8kjmb4g>

Juego didáctico en Genially

<https://view.genially.com/67b1ffd2ba6daf7f0882c6ba/interactive-content-tablas-de-multiplicar>

Conclusiones.

- El juego didáctico es una herramienta motivadora y lúdica que llama la atención de los niños y niñas de tercer año de educación básica ya que combina los diferentes elementos visuales, auditivos e interactivos, tomando en cuenta el arduo trabajo que empleamos para determinar los colores, imágenes, sonidos para lograr que el juego sea llamativo y entretenido.
- Este trabajo fue muy laborioso, pero con mucha felicidad ya que nosotros no sabíamos cómo empezar, pero al seguir realizando las actividades fuimos aprendiendo continuamente con la práctica constante.
- Los recursos utilizados son muy modernos y útiles para captar la atención de nuestros alumnos, para el desarrollo del video fue necesario repetirlo varias veces hasta lograr el resultado deseado.
- Se requiere de tiempo, paciencia y dedicación para poder observar todas las funciones que brinda cada una de las herramientas utilizadas y de esta manera elaborar el material didáctico.
- El afiche por el hecho de ser una herramienta interactiva resulto en cierto punto complejo ya sea por el tiempo y el conocimiento del programa Genially.

Anexos

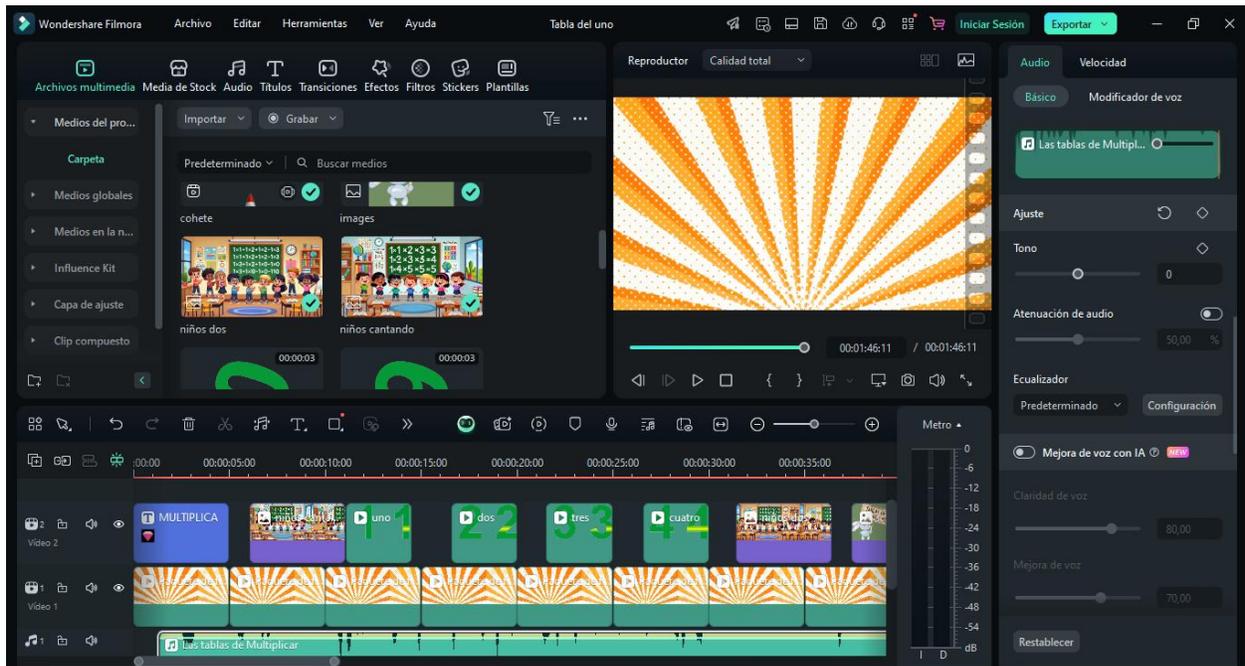
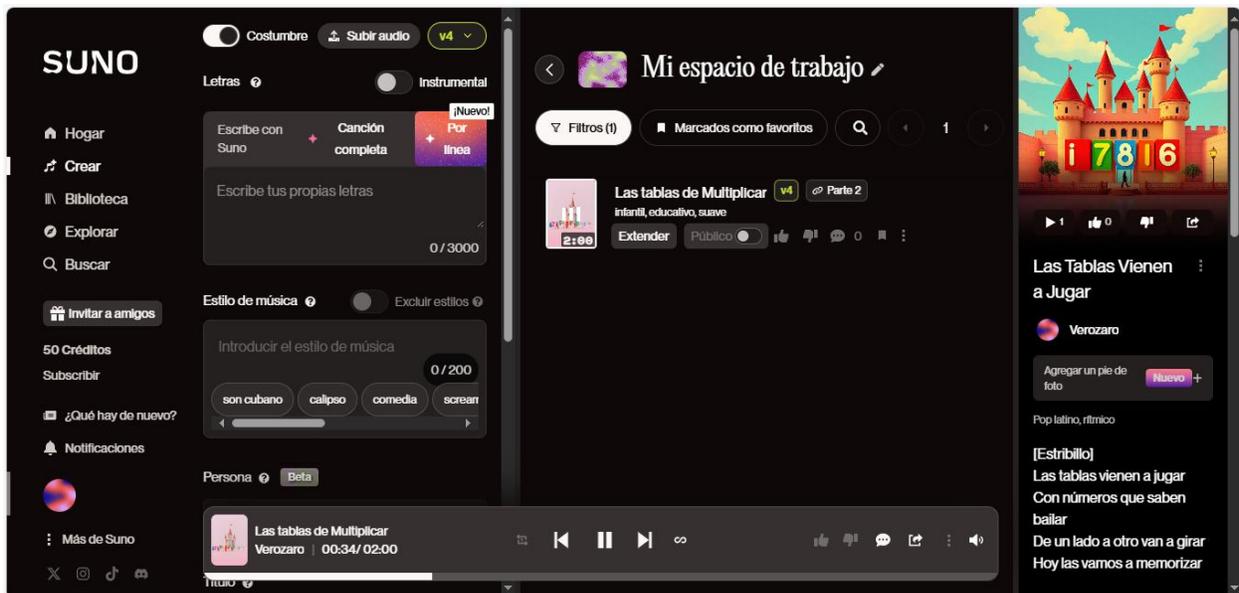
The screenshot shows the FakeYou website interface. At the top, there's a navigation bar with 'FakeYou' logo, 'Herramientas para creadores', 'Explorar', 'Precios', and a search bar containing 'Buscar un modelo de peso'. Below this, the main heading is 'Niño Gohan (español)'. There are buttons for 'Audio', 'Texto a voz', '0', and 'Ahorrar'. A large red waveform represents the audio. Below the waveform is a play button, a right arrow, and '1x'. A text transcription box contains the text: 'Transcripción del texto del audio' and 'muy bien, eres genial, inteligente'. On the right side, there's a red button 'Usar audio en Face Animator', a user profile for 'lenin_randy' (created a minute ago), a 'Peso utilizado' section showing 'Niño Gohan (español)' by 'Vegito1089', and a 'Detalles de los medios' section with a table:

Tipo	audio
Categoría	Texto a voz
Creado en	15 de marzo de 2023, 22:13

The screenshot shows the SUNO AI interface. On the left is a sidebar with navigation options: 'Hogar', 'Crear', 'Biblioteca', 'Explorar', 'Buscar', 'Invitar amigos', '100 créditos', 'Suscribir', '¿Qué hay de nuevo?', 'Notificaciones', and 'Más de Suno'. The main area is titled 'Mi espacio de trabajo' and has a search bar 'Buscar títulos y estilos de canciones'. Below the search bar is a list of generated songs:

- empezamos con las tablas de multiplicar (3:08)
- empezamos con las tablas de multiplicar (1:14)
- Dinosaurios, diciendo las tablas de mult (1:00)
- Dinosaurios, diciendo las tablas de mult (0:42)
- Dinosaurio diciendo "Lo hiciste bien" versión 4

Each song entry includes 'Extend', 'Public', and social media icons. A lyrics box on the left contains the text: 'empezamos con las tablas de multiplicar hacer cada día mejores y geniales, la tabla del uno, uno por uno igual uno, uno por dos igual dos, uno por tres igual tres, uno por cuatro igual cuatro, uno por cinco igual cinco, uno por seis igual seis, uno por siete igual siete, uno por ocho igual ocho, uno por nueve igual nueve, uno por diez igual diez, uno por once igual once, uno por doce igual doce, esa es la tabla del uno mi querido estudiante.' At the bottom, a music player shows the selected song 'empezamos con las tablas de multiplicar' by 'lenin_randy' with a timestamp of 00:00/02:5603:08.



Paquete Scorm 1.2

Objetivo Principal

Digitalizar nuestros contenidos elaborados anteriormente en un paquete SCORM, mediante el uso de la herramienta de autor isEazy, para que el acceso de los niños de tercer año de EGB de la U.E. Picaihua sea de manera sencilla, fácil de manejar, flexibles y amigables

Objetivos Secundarios.

- Desarrollar el material didáctico con contenido claro, fácil y atractivo con el uso de la herramienta isEazy, para que los estudiantes se sientan motivados y cómodos a la hora de aprender.
- Agrupar recursos audiovisuales mediante paquetes SCORM, que ayuden en el aprendizaje, el desarrollo de habilidades, el trabajo en equipo y mejorar la memoria.

Proceso.

- Primero nos dirigimos a la plataforma isEazy versión gratuita y creamos una cuenta.



- Una vez abierta la aplicación, escogemos una plantilla de diseño y comenzamos a crear el material educativo.



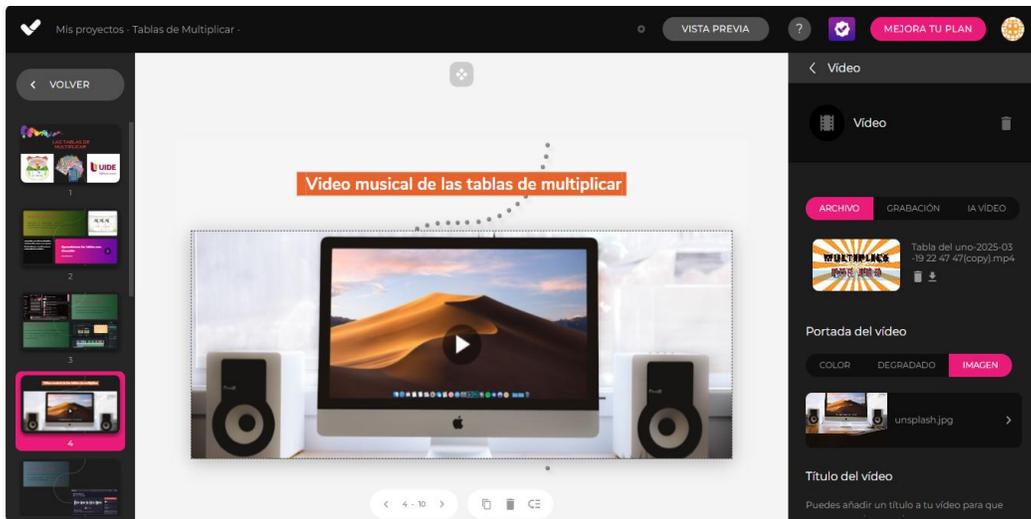
- Al insertar una nueva diapositiva colocamos una introducción a las tablas de

multiplicar e insertamos un afiche interactivo creado en Genially, en el que encontramos los elementos de la multiplicación, ejemplos y ejercicios prácticos.

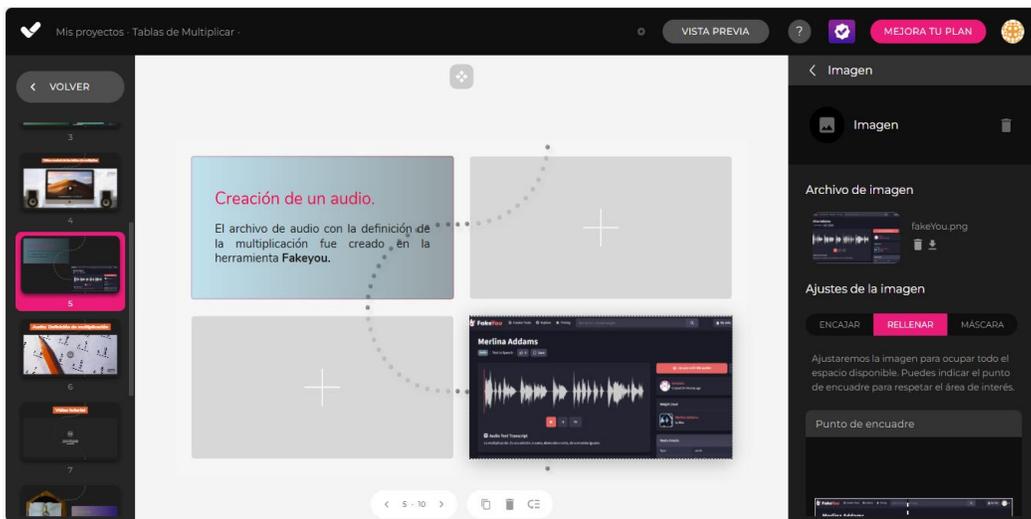


▪ Seleccionamos una diapositiva con contenido multimedia para insertar un video musical el mismo que fue creado con la fusión de los programas suno y filmora, el cual nos permitirá reforzar el aprendizaje de las tablas de multiplicar.

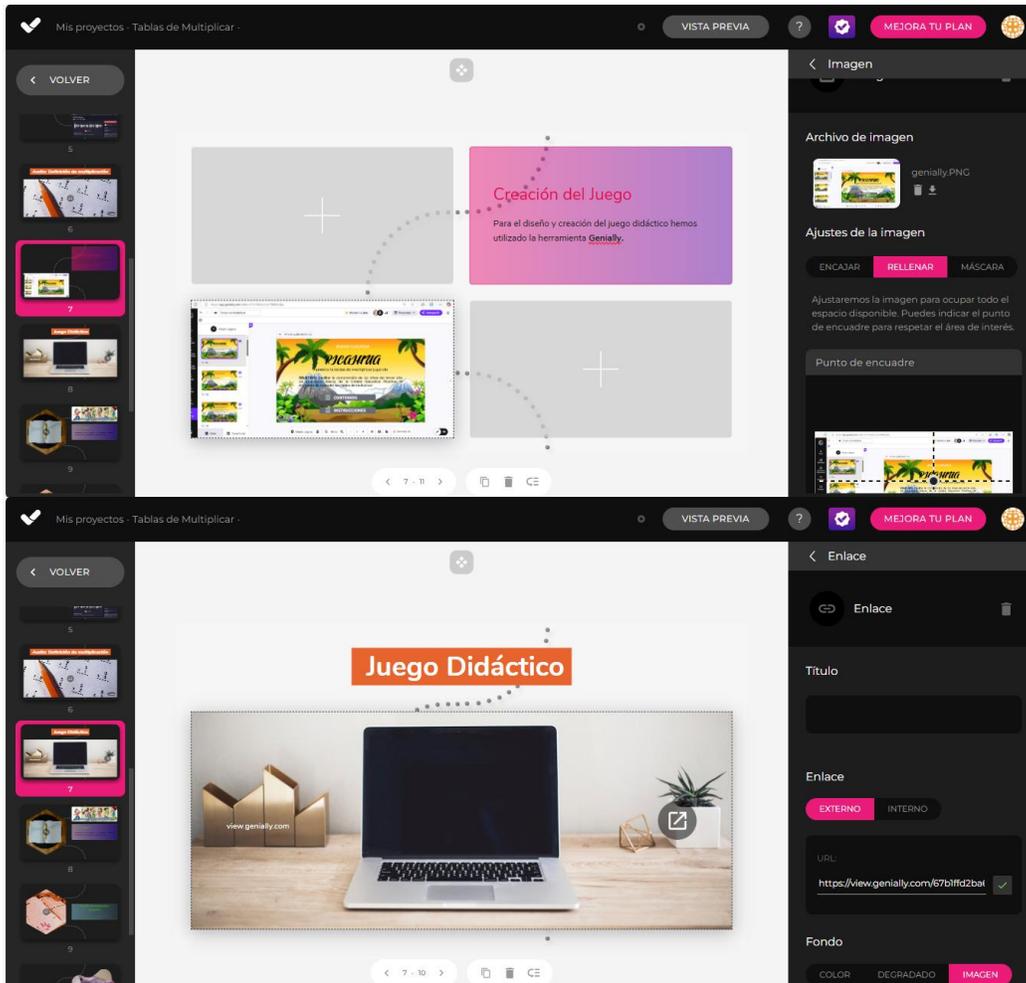




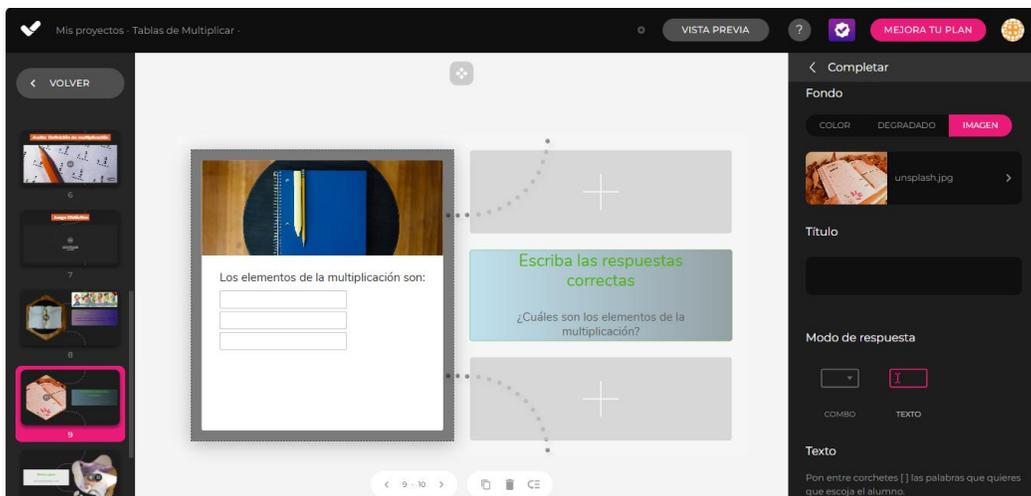
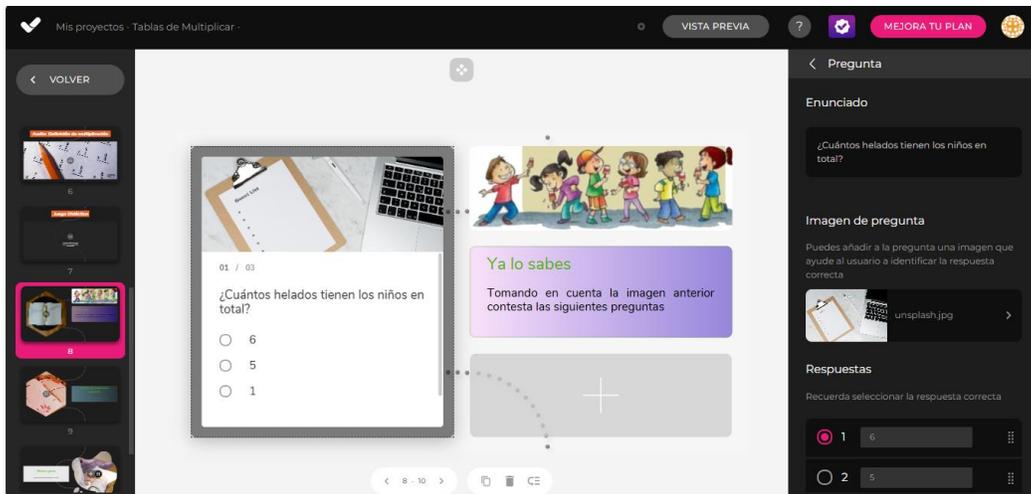
- Insertamos una nueva diapositiva multimedia para colocar un audio con la definición de multiplicación creado en fakeyou, para que el material sea accesible para cualquier estudiante.



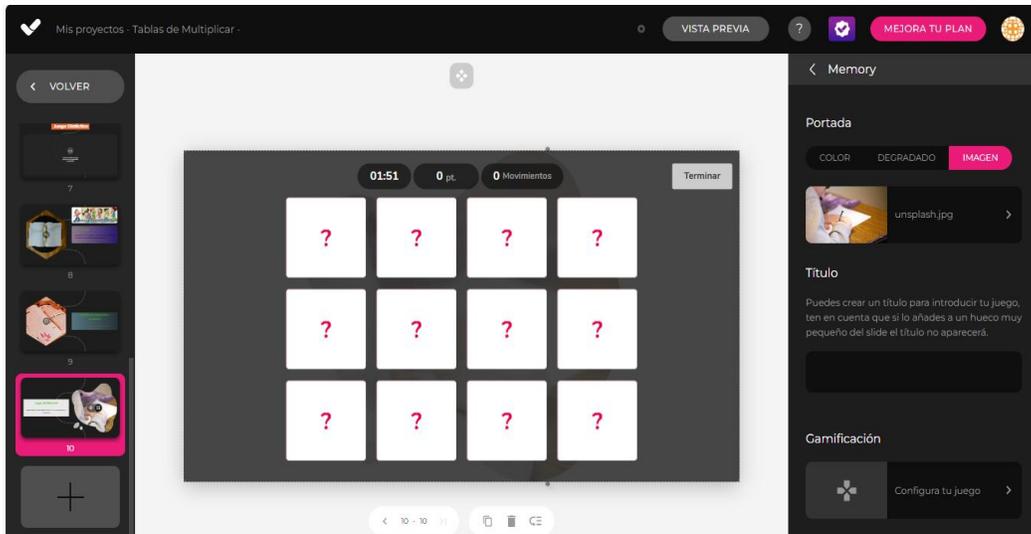
- Para evaluar el aprendizaje y memorización de las tablas de multiplicar de manera divertida, se ha diseñado y creado un juego en la herramienta Genially, el link lo hemos colocado en una diapositiva multimedia.



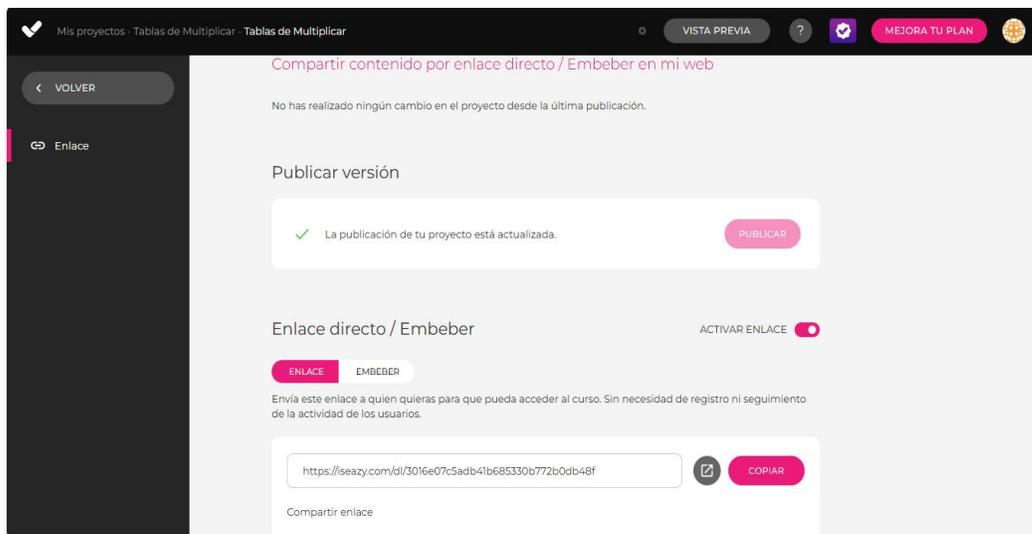
- En la herramienta isEazy hemos colocado una diapositiva de ejercicios en la que hemos creado tres preguntas que deben ser contestadas guiándose de la imagen insertada y en el segundo caso los niños deberán escribir la respuesta correcta a la pregunta planteada.



- Al finalizar se ha insertado una diapositiva juegos, en la que se ha creado un juego de memoria para que los niños escojan la multiplicación con su respuesta correcta.



- Para finalizar hemos exportado nuestro contenido a paquete SCORM y hemos generado un enlace que podremos compartir con el grupo de estudiantes.



Conclusiones.

- Después de crear contenido en la herramienta isEazy se ha podido evidenciar que tiene un entorno amigable, una interfaz intuitiva y de fácil utilización, permitiendo a los usuarios diseñar cursos interactivos completos ya que permite integrar contenido multimedia como textos, imágenes, videos, audios, además de crear ejercicios dinámicos y elaborar evaluaciones.

- Como toda herramienta cuando se utiliza la versión gratuita tiene sus limitaciones, en este caso no se puede elaborar un material con otros usuarios, así también al momento de personalizar el entorno de trabajo se ha visto que no se puede personalizar colores, solo permite escoger entre tres tipos de plantillas y lo principal que permite crear tres proyectos con la licencia gratuita.

- En conclusión, la interfaz y funcionalidades de la herramienta isEazy permiten simplificar el proceso en la creación de material educativo ya que permite que el mismo sea accesible y reutilizable en diferentes plataformas y medios tecnológicos, generando un aprendizaje atractivo, interactivo y significativo ya que su entorno es más dinámico y participativo.

Enlace

<https://iseazy.com/dl/3016e07c5adb41b685330b772b0db48f>

4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Aspectos Previos A Tener En Cuenta. La implementación de un entorno virtual de aprendizaje es indispensable, ya que ofrecerá a los niños de tercer año de educación básica un intercambio continuo de conocimientos, y de esta manera podrán acceder a contenidos, actividades y mantener una comunicación permanente tanto con sus docentes como con sus compañeros de clase, expresando sus ideas e inquietudes y permitiéndoles seguir con el aprendizaje adquirido en las aulas; recibiendo un acompañamiento virtual en cualquier momento y desde cualquier lugar que disponga de una conexión a internet.

Por lo que a continuación describiremos los aspectos previos que tomaremos en cuenta para planificar cada una de las actividades.

Proceso Educativo Online.

Componentes. Los beneficiarios finales serán los niños de tercer año de Educación General Básica de la U.E. Picaihua, la misma que se encuentra ubicada en una zona rural de la parroquia Picaihua, cantón Ambato. Los primeros conocimientos sobre las tablas de multiplicar serán adquiridos en las aulas de clase de una manera síncrona o presencial y la formación continuara en un entorno virtual a través de la plataforma Canvas, mediante el uso de actividades cortas y dinámicas que despierten el interés en el tema tratado, fomentando la participación activa y la motivación. Al ser niños que se encuentran entre 7 y 8 años de edad empiezan a desarrollar las operaciones lógico matemáticas, por lo que es imprescindible que exploren los recursos y materiales que estarán disponibles en la plataforma, así como la interacción con los docentes y sus compañeros para que el aprendizaje sea significativo.

Los docentes cumplen un papel muy importante dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, tanto en las aulas de clase como en la virtualidad ya que serán quienes planifiquen, estructuren y seleccionen los contenidos, actividades y recursos adecuados para cada uno de los módulos que formen parte del curso, además de ser la persona que enseña, guía y apoya a los estudiantes en este proceso, ofreciendo una retroalimentación oportuna y fácil, en la cual se irá resolviendo las dudas que se presenten en la formación de su conocimiento; para mejorar el aprendizaje y dar seguimiento al mejoramiento y progreso de cada estudiante.

Un LMS para niños de tercer año de EGB debe ser fácil de usar, con un entorno amigable, intuitivo e interactivo, que contenga el tipo de letra y el tamaño adecuado, que los íconos y botones sean claros y grandes. La navegación y estructura debe ser sencilla; para que a los estudiantes les permita encontrar de manera fácil cada uno de los contenidos y actividades planteadas. Otro punto importante es que contenga herramientas de comunicación y mensajería,

para que los estudiantes puedan interactuar con sus compañeros y manifestar sus inquietudes al docente. La accesibilidad y uso de la plataforma desde cualquier dispositivo es muy importante y necesario para el desarrollo de sus habilidades.

El curso en el LMS estará estructurado en varios módulos, los mismos que contendrán actividades individuales (lecturas, juegos, evaluaciones) y actividades grupales (foros, debates) que tendrán la guía del docente a cargo, para desarrollar cada una de las actividades el estudiante tendrá un tiempo prudente y necesario para que las termine sin dificultad.

Camino Pedagógico. Para comenzar con el tema de **las tablas de multiplicar**, primero se debe realizar un diagnóstico para identificar los conocimientos previos de cada uno de los niños, y reforzar los contenidos que son necesarios antes de empezar con el tema de la multiplicación, también es importante identificar los estilos de aprendizaje de los estudiantes de tercer año de EGB, para saber qué tipo de material se necesita elaborar tanto para las actividades presenciales como para las actividades online.

Plantearse objetivos claros que sean medibles y alcanzables, diseñar diferentes tipos de actividades, comenzando con las más fáciles e ir subiendo el grado de complejidad, tomando en cuenta que el contenido se lo va a desarrollar tanto de forma presencial como virtual. Mostrar a los niños la importancia del uso de las tablas de multiplicar en la vida cotidiana para que ellos mantengan el interés y la motivación. Por último, crear recursos que permitan evaluar el desempeño de los estudiantes en cada una de las actividades.

Acción Y Actividades. Basados en el Plan de estudio para tercer año de Educación General Básica emitido por el Ministerio de Educación, la asignatura de Matemática se debe impartir en un mínimo sugerido de 6 periodos pedagógicos a la semana, por lo que en la U.E. Picaihua al momento de elaborar el distributivo de trabajo, se asigna para esta asignatura 3

sesiones a la semana, cada una de 2 horas pedagógicas en las que se abordará la parte teórica de las tablas de multiplicar así como actividades prácticas y lúdicas. En la primera sesión se dará los conceptos básicos de la multiplicación, sus elementos y las tablas de multiplicar del 1, 2, 3 que son la base de la unidad didáctica para lo cual nos ayudaremos de un afiche interactivo.

En la segunda sesión se fortalecerá y afianzará los conocimientos de las tablas de multiplicar estudiadas, mediante el uso de rompecabezas y la presentación de videos con canciones de cada una de las tablas, facilitando el aprendizaje de las mismas y despertando el interés de los estudiantes.

En la tercera sesión evaluaremos el progreso individual de cada estudiante en el aprendizaje de las tablas de multiplicar, mediante el uso de un test (cuestionario online) y haciendo uso de la gamificación nos apoyaremos de un juego didáctico para que la evaluación sea dinámica y divertida.

En cada una de las sesiones se realizará una retroalimentación del contenido mediante lluvias de ideas, quizzes y actividades que se encontraran colgadas en la plataforma Canvas, así también existirá mensajería para interactuar con el docente o entre compañeros. La interacción con la plataforma se evaluará de la siguiente manera:

- Revisión del contenido: 1 punto
- Realización de tareas: 3 puntos
- Interacción con el docente y compañeros: 2 puntos
- Realización del juego: 2 puntos
- Evaluación: 2 puntos

Si logra completar los 10 puntos automáticamente se convertirá en una **A** que significa Muy Satisfactorio.

Entorno De Aprendizaje. La U.E. Picaihua trabaja con una modalidad presencial en el proceso enseñanza – aprendizaje, sin embargo, para reforzar los conocimientos de los niños, nos ayudaremos de una plataforma, en la que los estudiantes y el docente puedan interactuar en cualquier momento sin la necesidad de que ambos estén presentes; por lo que manejaremos un entorno blended para utilizar una comunicación síncrona (presencial) y asíncrona (virtual) y de esta manera complementar y enriquecer el proceso educativo.

“Mediante la incorporación de elementos digitales y herramientas en línea, el blended learning busca enriquecer la experiencia educativa al ofrecer un equilibrio entre la interacción en el aula y la flexibilidad que brinda la educación online.” (Anónimo, 2023).

Generar módulos secuenciales en los que se encuentre el contenido para cada una de las tablas de multiplicar (del 1 al 5), utilizando imágenes, animaciones, videos musicales entre otros. Diseñar y crear un juego didáctico en aplicaciones compatibles con la plataforma Canvas, y colocar el link respectivo para que los direcciona al mismo.

Crear el área de mensajes para tener una comunicación directa con cada uno de los estudiantes y/o padres de familia, organizar foros guiados para que los niños interactúen y realicen preguntas. Al momento de calificar las actividades se debe incluir un comentario constructivo sobre el avance del estudiante.

Diseñar actividades cooperativas para fomentar el trabajo en equipo y la colaboración. La estructura del curso debe ser clara y de fácil navegación; se debe realizar un seguimiento del progreso de cada niño con la ayuda de la herramienta libro de calificaciones de Canvas para identificar que estudiante necesita un refuerzo oportuno.

Crear cuestionarios cortos con retroalimentación automática para evaluar el conocimiento adquirido; si se pide que entreguen alguna tarea mediante la plataforma, se utilizara rúbricas con emojis para evaluarlas.

Recursos De Apoyo. Para garantizar el aprendizaje significativo de las tablas de multiplicar se recomienda utilizar el siguiente material de apoyo:

- Se creará videos cortos de cada una de las tablas de multiplicar con la ayuda de los programas suno y filmora y se compartirá los links respectivos.
- Se dejará los enlaces para el acceso a juegos educativos online para que practiquen la tabla específica.
- Imprimir tarjetas de memoria en las que en el un lado se encuentre la multiplicación y en el otro lado la respuesta.
- Crear hojas de trabajo en las que consten diferentes tipos de ejercicios que sean llamativos para los niños.
- Elaborar tablas de multiplicar ilustradas para ser colgadas en el aula de clase.
- Generar infografías interactivas con las tablas de multiplicar.
- Crear anuncios y mensajes claros de la utilidad de las tablas de multiplicar en la vida cotidiana.
- Crear actividades colaborativas como pizarra para lluvia de ideas, completar una tabla de multiplicar en grupo.
- Como mencionamos anteriormente generar foros dirigidos y utilizar la mensajería para responder a las dudas o inquietudes que tengan los estudiantes o padres de familia.

Planificar Cómo Queremos Que Los Estudiantes Reciban Nuestro Contenido.

El objetivo de nuestro proyecto es que los estudiantes de tercer año de EGB aprendan las tablas de multiplicar de manera fácil y divertida, la unidad de las tablas de multiplicar se la desarrollará en tres sesiones las mismas que son impartidas de manera presencial y tanto el refuerzo como el fortalecimiento de los aprendizajes se los desarrollará de manera virtual a través de la plataforma Canvas. La planificación de cada sesión se la detallará a continuación:



UNIDAD EDUCATIVA “PICAIHUA”
 TUNGURAHUA – AMBATO – PICAIHUA
 EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA – NIVEL ELEMENTAL

AÑO LECTIVO:
 2024- 2025

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS					
DOCENTE	ÁREA	ASIGNATURA	CURSO/PARALELO	SUB NIVEL	TRIMESTRE
	Matemática	Matemática	Tercero EGB A y B	Elemental	3
FECHA DE INICIO:		FECHA DE FINAL:		SEMANA: 1 semana	
COMPETENCIAS:		PRINCIPIOS			
		1	2	3	
EJES TRANSVERSALES:					
<ul style="list-style-type: none"> Socioemocional Cultura de aprendizaje Comunicacional y Lingüístico Razonamiento lógico-matemático Permanencia escolar 					
TÍTULO DE LA UNIDAD: LAS TABLAS DE MULTIPLICAR					
OBJETIVO DE LA UNIDAD:					
<ul style="list-style-type: none"> O.M.2.1. Explicar y construir secuencias de figuras y numéricas relacionadas con la suma, la resta y la multiplicación, para desarrollar el pensamiento lógico matemático. Integrar concretamente el concepto de número, y reconocer situaciones del entorno en las que se presenten problemas que requieran la formulación de expresiones matemáticas sencillas, para resolverlas, de forma individual o grupal, utilizando los algoritmos de adición, sustracción y multiplicación. (Ref.O.M.2.3.) 					
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	RECURSOS	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN	
Relacionar la noción de multiplicación con patrones de sumandos iguales o con situaciones de “tantas veces tanto”. Ref. M.2.1.25.	Opera utilizando la multiplicación sin reagrupación y la división exacta (divisor de una cifra) con números naturales en el contexto de un problema del entorno; reconoce mitades y dobles en objetos.	<ul style="list-style-type: none"> Multiplicación con patrones de sumandos iguales. EXPERIENCIA Activación y exploración de conocimientos previos a través de la 	Hojas Marcadores Material de aula Información Cultural TICS-TACS Textos de consulta	Técnica: Observación. Medición. Instrumento: Trabajos prácticos. Evaluación. Calcula sumando y luego expresa el resultado como multiplicación.	

(Ref.I.M.2.2.4).



estrategia cálculo mental.

• **REFLEXIÓN**

- Observación del gráfico de la página 182 del texto
- Mira la figura. ¿Podrías decir rápidamente cuántas orejas hay en estos 4 gatos?



• **CONCEPTUALIZACIÓN**

- Deducción: sumar tantas veces un mismo número es multiplicar, la multiplicación es una adición abreviada o corta de sumandos iguales.
- Reconocimiento de los términos de la multiplicación con los siguientes ejemplos.



$$\underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$
$$\underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad} \text{ cerezas}$$



$$\underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$
$$\underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad} \text{ hojas}$$



$$\underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$
$$\underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad} \text{ dedos}$$



$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$
$$\underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad} \text{ llantas}$$

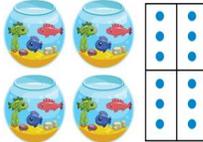
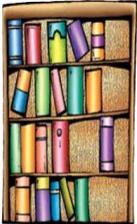
En pareja, lean y resuelvan la situación.

El padre de Juana le da \$3 por cada día que ella limpia el jardín. Suma el dinero que recibe cada día.

1º día	2º día	3º día	4º día
\$3 +	\$3 +	\$3 +	\$3 +

5º día	Total
\$3 +	=

¿Cuántos días deberá Juana limpiar el jardín para obtener \$12?

		 <p> $3 + 3 + 3 + 3 = 12$ 4 veces 3 Se escribe: $4 \times 3 = 12$ Se lee: 4 por 3 = 12 </p> <p>Mira la estantería y cómo se contó el número de libros.</p>  <p> Al final de la primera fila: 5. Al terminar la segunda fila suman: 10. Con los de la tercera fila: 15. Al sumar la cuarta fila, en total: 20 libros. </p> <p> 4 filas 5 libros en cada fila: $5 + 5 + 5 + 5 = 20$ Se puede abreviar la suma: $4 \times 5 = 20$ </p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolución de multiplicaciones. • Aplicación de los aprendizajes en situaciones nuevas.■ • APLICACIÓN • Elaboración de resúmenes en organizadores gráficos.■ 		
<p>Relacionar la noción de multiplicación con patrones de sumandos iguales o con situaciones de “tantas veces tanto”. Ref. M.2.1.25. ■CM</p>	<p>Opera utilizando la multiplicación sin reagrupación y la división exacta (divisor de una cifra) con números naturales en el contexto de un problema del entorno; reconoce mitades y dobles en objetos. (Ref.I.M.2.2.4.). ■CM ■C</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Multiplicación con situaciones de tantas veces tanto. • EXPERIENCIA • Activación y exploración de conocimientos previos a través de la estrategia cálculo mental. • REFLEXIÓN • Observación del gráfico de la página 184 del texto • Comunica cuántos gatos hay 	<p>Hojas Marcadores Material de aula Información Cultural TICS-TACS Textos de consulta</p>	<p>Técnica: Observación. Medición. Instrumento: Trabajos prácticos. Evaluación. Observa los grupos de objetos, escribe la multiplicación correspondiente.</p>

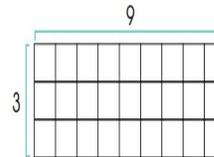
- Cuenta los peces que tiene cada pecera, si cada pez costó tres dólares cuanto se pagó en total.
- **CONCEPTUALIZACIÓN**
- Análisis de ejercicios de la vida cotidiana. ■

Cuenta y verifica el número de botones que se necesita para tres abrigos, si en cada uno se deben poner 9 botones.


 3 abrigos
 9 botones en cada abrigo
3 veces 9 es igual a: $9 + 9 + 9 = 27$

Se escribe: **$3 \times 9 = 27$**
 Se lee: **3 por 9 igual a 27**
 Respuesta: Para tres abrigos se necesitan **27** botones.

Observa la representación mediante un arreglo rectangular.



Los términos de la multiplicación son: factores y producto.

$$\begin{array}{ccc}
 3 \times 9 = 27 \\
 \swarrow \quad \downarrow \\
 \text{factores} \quad \text{producto}
 \end{array}$$

- Deducción: sumar tantas veces un mismo número es multiplicar, la multiplicación Es una adición abreviada o corta de sumandos iguales.



___ llaveros
 ___ llaves en cada uno
 ___ \times ___ = ___
 Hay _____ en total.



___ paquetes
 ___ bolas en cada uno
 ___ \times ___ = ___
 Hay _____ en total.

Une con líneas el arreglo rectangular con su correspondiente multiplicación y escribe el resultado.



$3 \times 8 = \underline{\quad}$



$2 \times 9 = \underline{\quad}$



$7 \times 2 = \underline{\quad}$

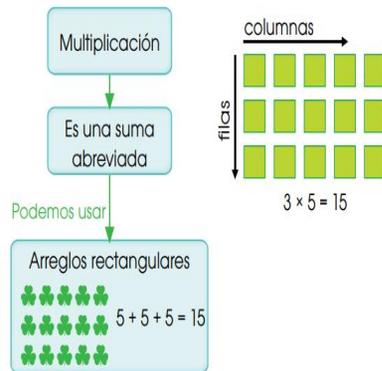


$6 \times 1 = \underline{\quad}$

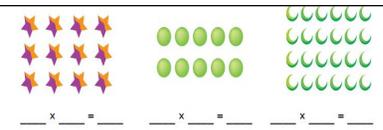
En pareja, dibujen arreglos rectangulares, escriban las multiplicaciones, calculen y anoten el resultado. Trabajen en sus cuadernos.

- 4 yoyos por 6 filas
- 2 lápices por 2 filas

		<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de los términos de la multiplicación. • Escritura de series numéricas del 2 hasta el 9 • Resolución de multiplicaciones por tres y por cuatro. • Aplicación de los aprendizajes en situaciones nuevas.■ • APLICACIÓN • Elaboración de resúmenes en organizadores gráficos.■ 																									
<p>M.2.1.26. Realizar multiplicaciones en función del modelo grupal, geométrico y lineal.</p>	<p>Opera utilizando la multiplicación sin reagrupación y la división exacta (divisor de una cifra) con números naturales en el contexto de un problema del entorno; reconoce mitades y dobles en objetos. (Ref.I.M.2.2.4). ■■</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Modelo geométrico de la multiplicación • EXPERIENCIA • Exploración de conocimientos a través de la estrategia calculo mental con multiplicaciones • Presentación de conjuntos, arreglo rectangular con filas y líneas y la semirrecta numérica. • REFLEXIÓN • Contar los conjuntos y multiplicar por el número de elementos para representar la multiplicación con el modelo grupal.■ 	<p>Hojas Marcadores Material de aula Información Cultural TICS-TACS Textos de consulta</p>	<p>Técnica: Observación. Medición.</p> <p>Instrumento: Trabajos prácticos. Evaluación.</p> <p>Duplica, triplica y completa la tabla.</p> <table border="1" data-bbox="1612 1128 1974 1269"> <thead> <tr> <th colspan="2"></th> <th colspan="4">columnas</th> </tr> <tr> <th colspan="2">x</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th rowspan="2">filas</th> <th>2</th> <td></td> <td></td> <td>●●●●● 10</td> <td></td> </tr> <tr> <th>3</th> <td></td> <td>▲▲▲▲▲ 12</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Observa cada representación geométrica y completa las multiplicaciones.</p>			columnas				x		3	4	5	6	filas	2			●●●●● 10		3		▲▲▲▲▲ 12		
		columnas																									
x		3	4	5	6																						
filas	2			●●●●● 10																							
	3		▲▲▲▲▲ 12																								



- Contar las filas y multiplicar por las columnas para representar el modelo geométrico. ■
- Ubicar números alternados equitativamente en la semirrecta para expresar como multiplicación. ■
- **CONCEPTUALIZACIÓN**
- **Comprensión** del concepto y del proceso que conlleva multiplicar a través del modelo grupal (a través de sumandos iguales); geométrico (arreglos geométricos, utilizando filas y columnas y lineal (utilizando la recta numérica)
- **Memorización** paulatina de las combinaciones multiplicativas
- **Identificación** de los términos de la multiplicación. ■



En parejas, salgan del aula y busquen elementos organizados en filas y columnas, efectúen el proceso de multiplicación según el modelo geométrico y llenen la tabla.

			<u>producto</u>

Cuando salgas de compras con alguien de tu familia, solicita que te indiquen cuándo utilizan la multiplicación. Comparte tus hallazgos.

		<p>Este tipo de operaciones se registran en tablas. Observa los ejemplos.</p> <p style="text-align: center;">columnas</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">x</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">4</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">1 </td> <td style="text-align: center;">2 </td> <td style="text-align: center;">3 </td> <td style="text-align: center;">4 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">2 </td> <td style="text-align: center;">4 </td> <td style="text-align: center;">6 </td> <td style="text-align: center;">8 </td> </tr> </table> <p>filas</p> <ul style="list-style-type: none"> • APLICACIÓN • Ejercitación de la multiplicación de 2, 3 y 4 cifras en el multiplicando, por 2 cifras en el multiplicador. ■ • Aplicación del modelo, grupal, geométrico y lineal para realizar las multiplicaciones. ■ 	x	1	2	3	4	1	1 	2 	3 	4 	2	2 	4 	6 	8 																	
x	1	2	3	4																														
1	1 	2 	3 	4 																														
2	2 	4 	6 	8 																														
<p>M.2.1.26. Realizar multiplicaciones en función del modelo grupal, geométrico y lineal.</p>	<p>Opera utilizando la multiplicación sin reagrupación y la división exacta (divisor de una cifra) con números naturales en el contexto de un problema del entorno; reconoce mitades y dobles en objetos.  </p> <p>(Ref.I.M.2.2.4.).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Doble y triple como secuencias numéricas. • EXPERIENCIA • Exploración de conocimientos a través de la estrategia calculo mental sobre dobles y triples. ■ • REFLEXIÓN • Mencionar secuencias con dobles y triples. • CONCEPTUALIZACIÓN • Comprensión del concepto y del proceso para realizar procesos con dobles y triples. 	<p>Hojas Marcadores Material de aula Información Cultural TICS-TACS Textos de consulta</p>	<p>Técnica: Observación. Medición. Instrumento: Trabajos prácticos. Evaluación. Construye la tabla del 2 y la tabla del 3.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Tabla</th> <th>Suma</th> <th>Resultado</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>$2 \times 1 =$</td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>$2 \times 2 =$</td> <td>$2 + 2 =$</td> <td></td> </tr> <tr> <td>$2 \times 3 =$</td> <td>$3 + 3 =$</td> <td></td> </tr> <tr> <td>$2 \times 4 =$</td> <td>$4 + 4 =$</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>$5 + 5 =$</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>$6 + 6 =$</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>$7 + 7 =$</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>$8 + 8 =$</td> <td></td> </tr> <tr> <td>$2 \times 9 =$</td> <td>$9 + 9 =$</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Tabla	Suma	Resultado	$2 \times 1 =$	2		$2 \times 2 =$	$2 + 2 =$		$2 \times 3 =$	$3 + 3 =$		$2 \times 4 =$	$4 + 4 =$			$5 + 5 =$			$6 + 6 =$			$7 + 7 =$			$8 + 8 =$		$2 \times 9 =$	$9 + 9 =$	
Tabla	Suma	Resultado																																
$2 \times 1 =$	2																																	
$2 \times 2 =$	$2 + 2 =$																																	
$2 \times 3 =$	$3 + 3 =$																																	
$2 \times 4 =$	$4 + 4 =$																																	
	$5 + 5 =$																																	
	$6 + 6 =$																																	
	$7 + 7 =$																																	
	$8 + 8 =$																																	
$2 \times 9 =$	$9 + 9 =$																																	

• **Memorización** paulatina

ejemplos. ■

El doble de 3:
 A 3 paletas se suman 3
 $3 + 3 = 6$ paletas
 $2 \times 3 = 6$ paletas
 Es igual a 6 paletas

• **Identificación** de los términos de la multiplicación. ■

número	suma	multiplicación	doble
4	$4 + 4$	2×4	8
9	$9 + 9$	2×9	18
12	$12 + 12$	2×12	24
26	$26 + 26$	2×26	52

• Identifica ejemplos donde conlleven ejercicios con triples. ■

El triple de tres es:
 $3 + 3 + 3 = 9$
 3 veces 3
 $3 \times 3 = 9$

número	suma	multiplicación	triple
2	$2 + 2 + 2$	3×2	6
8	$8 + 8 + 8$	3×8	24
15	$15 + 15 + 15$	3×15	45
24	$24 + 24 + 24$	3×24	72

• **APLICACIÓN**

Tabla	Suma	Resultado
$3 \times 1 =$	3	
$3 \times 2 =$	$2 + 2 + 2 =$	
$3 \times 7 =$	$7 + 7 + 7 =$	
	$8 + 8 + 8 =$	
	$9 + 9 + 9 =$	

Completa la secuencia del 2 (sumando 2 al anterior).

+2 +2

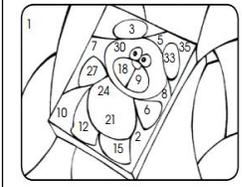
2, 4, 6, 8...

Completa la secuencia del 3 (sumando 3 al anterior).

+3 +3

3, 6, 9...

En casa, pide ayuda a un adulto y construye en una cartulina la tabla del 3. Pinta todos los resultados de la tabla del 3 para descubrir el dibujo.



		<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitación de la multiplicación de 2, 3 cifras en el multiplicando, por 2 y 3 cifras en el multiplicador. ■ • Aplicación del modelo, grupal. ■ 		
<p>M.2.1.26. Realizar multiplicaciones en función del modelo grupal, geométrico y lineal.</p>	<p>Propone patrones y construye series de objetos, figuras y secuencias numéricas en el círculo del 0 al 50. (I.1.) (Ref. I.M.2.1.2.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La secuencia del 4 y del 5 • EXPERIENCIA • Activación de conocimientos previos a través de la estrategia cálculo mental. ■ • REFLEXIÓN • Observación de patrones numéricos basados en sumas • Análisis de las secuencias numéricas para identificar el patrón de cambio. • CONCEPTUALIZACIÓN • Identificación del patrón de cambio en los siguientes ejemplos. ■ <div data-bbox="877 987 1289 1203" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Competición de la secuencia numérica de acuerdo al patrón de cambio • Representación gráfica de patrones. 	<p>Hojas Marcadores Material de aula Información Cultural TICS-TACS Textos de consulta</p>	<p>Técnica: Observación. Medición. Instrumento: Trabajos prácticos. Evaluación. Guíate por las secuencias respectivas para completar en los círculos del 4 y del 5.</p> <div data-bbox="1583 662 1850 889" style="text-align: center;"> </div> <div data-bbox="1583 911 1850 1138" style="text-align: center;"> </div> <p>Construye mediante sumas las tablas del 4 y 5. Trabaja en tu cuaderno.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de patrones crecientes (series numéricas de 4 en 4; de 5 en 5) con ejercicios de sumas. ■ <table border="1"> <thead> <tr> <th>Multiplicación</th> <th>Suma</th> <th>Resultado</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>$5 \times 6 =$</td> <td>$6 + 6 + 6 + 6 + 6 =$</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>$5 \times 4 =$</td> <td>$4 + 4 + 4 + 4 + 4 =$</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>$4 \times 7 =$</td> <td>$7 + 7 + 7 + 7 =$</td> <td>28</td> </tr> <tr> <td>$7 \times 4 =$</td> <td>$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 =$</td> <td>28</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • APLICACIÓN • Completar de los números que faltan en las secuencias, tomando en cuenta su patrón numérico. ■ • Tránsito del conocimiento a ejercicios nuevos identificando el patrón de cambio y completando las secuencias numéricas. ■ • Consultas de otras secuencias con sumas en las páginas de internet. ■ ■ 	Multiplicación	Suma	Resultado	$5 \times 6 =$	$6 + 6 + 6 + 6 + 6 =$	30	$5 \times 4 =$	$4 + 4 + 4 + 4 + 4 =$	20	$4 \times 7 =$	$7 + 7 + 7 + 7 =$	28	$7 \times 4 =$	$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 =$	28		
Multiplicación	Suma	Resultado																	
$5 \times 6 =$	$6 + 6 + 6 + 6 + 6 =$	30																	
$5 \times 4 =$	$4 + 4 + 4 + 4 + 4 =$	20																	
$4 \times 7 =$	$7 + 7 + 7 + 7 =$	28																	
$7 \times 4 =$	$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 =$	28																	

HORAS DE REFUERZO PLATAFORMA CANVAS

ACTIVIDADES PARA EL REFUERZO Y FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL REFUERZO Y FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
<ul style="list-style-type: none"> • Afiche Actividad: Los estudiantes reforzaran sus conocimientos al dar lectura a los afiches presentados. • Lámina educativa (PDF) Actividad: Los estudiantes deberán dar lectura al PDF la historia de la 	<p>Estrategia: Escribir en el cuaderno una conclusión acerca del uso de la multiplicación en la vida diaria.</p> <p>Estrategia: Organizar a los estudiantes en grupos pequeños para discutir sus hallazgos.</p>	Plataforma Canvas Cuaderno Hojas	<p>1. Cuestionario de Selección Múltiple Descripción: Un cuestionario que incluya preguntas de selección múltiple sobre los conceptos clave de las tablas de multiplicar. Objetivo: Evaluar la comprensión básica del tema.</p>

<p>multiplicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video Actividad: Reproducir y visualizar el video la multiplicación para niños. • Presentación de las tablas de multiplicar (PDF) Actividad: Abrir el documento y repasar las tablas de multiplicar. • Canciones de las tablas Actividad: Reforzar el conocimiento de las tablas de multiplicar con la ayuda de canciones. • Cuento la tabla del cinco. Actividad: Dar lectura al cuento presentado. • Juego Interactivo Actividad: Los estudiantes deberán ingresar al juego y pasar cada uno de los niveles. • Plantilla de Ejercicios Actividad: Resolver los ejercicios en el cuaderno. • Rompecabezas Actividad: Cada niño debe imprimir la plantilla del rompecabezas, pintarlo, recortarlo y pegarlo en una cartulina. • Mesa redonda Actividad 1: Organizar un debate sobre las ventajas y desventajas de las tablas de multiplicar. Actividad 2: Discutir sobre las aplicaciones de las tablas de multiplicar en la vida cotidiana. 	<p>Estrategia: Realizar el ejercicio Ahora es tu turno, en el cuaderno.</p> <p>Estrategia: Memorizar cada una de las tablas de multiplicar.</p> <p>Estrategia: Para que el aprendizaje de las tablas sea divertido, los estudiantes deberán cantar las tablas de multiplicar.</p> <p>Estrategia: Los estudiantes deberán escribir en sus cuadernos las tablas encontradas en el cuento.</p> <p>Estrategia: Gamificar el proceso de aprendizaje y evaluación para hacerlo más atractivo y reforzar el conocimiento de manera lúdica.</p> <p>Estrategia: Los estudiantes deberán resolver en sus cuadernos unos pequeños ejercicios planteados en el documento adjunto.</p> <p>Estrategia: Presentar los resultados en forma de un póster y pegarlos en el aula de clase.</p> <p>Estrategia: Solicitar a los estudiantes que ingresen a una hora establecida, asignar roles a los estudiantes para que representen diferentes puntos de vista, como panaderos, ingenieros, etc.</p>		<p>2. Presentación Oral Descripción: Los estudiantes presentaran ejemplos de las tablas de multiplicar aplicados en el mundo real. Cada grupo cantará una de las canciones de las tablas de multiplicar. Objetivo: Evaluar el trabajo en equipo, desarrollar habilidades de comunicación.</p> <p>3. Autoevaluación y Reflexión Descripción: Pedir a los estudiantes que realicen una autoevaluación mediante el uso de una rúbrica, en la que pegaran stickers de caritas felices, tristes o serias para que reflexionen sobre lo aprendido y valoren la manera en que desarrollaron su aprendizaje. Objetivo: Evaluar la autorreflexión y promover la autoevaluación del proceso de aprendizaje.</p>
---	--	--	---

Planificar La Estructura De Ese Contenido. En la plataforma Canvas estará habilitado todo el tiempo la mensajería para dar respuesta a las inquietudes que se presenten en el transcurso de las clases, además tendremos tres módulos, los mismos que representarán cada una de las sesiones y tendrán su propio contenido.

En el **primer módulo** los estudiantes podrán encontrar un afiche interactivo con la definición de la multiplicación, sus elementos y ejemplos comparativos con la suma abreviada.

También estará disponible una pequeña lectura que narra **La Historia de la Multiplicación** en formato PDF y para asegurar que el aprendizaje sea significativo hemos visto la necesidad de anexar el link del video **La Multiplicación para niños** explicado por niños, el mismo que lo encontramos en Youtube.

En el **segundo módulo** colocaremos un archivo PDF que contenga cada una de las tablas de multiplicar creadas por los estudiantes y el mismo que les permitirá repasarlas en el momento que lo necesiten, adicional a esto aquí encontrarán los links de las canciones de las tablas de multiplicar para reforzar el aprendizaje de las mismas de una manera diferente y divertida.

Para finalizar el módulo encontrarán un cuento de la tabla del cinco, el mismo que debe ser leído por cada uno de los estudiantes, para luego entre todos realizar un conversatorio con la finalidad de que los niños expongan sus inquietudes y saquen sus propias conclusiones.

En el **tercer módulo** nos centraremos en evaluar el aprendizaje de cada uno de los niños por lo que colocaremos el link de un juego interactivo, en el que encontrarán varios desafíos y para pasar de nivel deberán ir canjeando los premios otorgados por el mismo juego.

Culminado el juego encontrarán un documento PDF con ciertos ejercicios que deberán ser resueltos en el cuaderno. También deberán imprimir un archivo PDF en el que encontrarán un

mini rompecabezas, el mismo que tienen que llevarlo a la clase para resolverlo, pintarlo y armarlo.

Por último, se generará una mesa redonda, la misma que estará dirigida por el docente y deberán interactuar todos los estudiantes generando de esta manera un aprendizaje colaborativo y participativo.

Decidir Qué Herramientas Utilizaremos Para Cada Uno De Los Contenidos.

Para la creación de estos materiales nos ayudaremos de las siguientes herramientas:

Genially: En esta herramienta creamos el afiche de la definición y el juego interactivo de las tablas de multiplicar.

Suno: Nos permitió crear la letra de las canciones de las tablas de multiplicar.

Filmora: Nos permite crear y editar videos que pueden ser explicativos, tutoriales o videos musicales, en nuestro caso en este programa creamos el video de la canción para que los niños comprendan de mejor manera las tablas de multiplicar.

Adobe Acrobat Reader: Este programa lo utilizamos para crear los archivos en formato PDF que serán utilizados en Canvas.

LMS Canvas: Esta herramienta nos permitirá organizar cada uno de los módulos con sus respectivos contenidos, así también crear la rúbrica de evaluación y el debate dirigido que en nuestro caso lo llamaremos mesa redonda ya que está dirigido a niños de 7 y 8 años de edad.

Para tener una comunicación continua tanto con los alumnos como con los padres de familia nos ayudaremos de la mensajería propia de la herramienta.

¿Tenemos Disponibles Los Contenidos? Compartámoslos, Mostremos Que Vamos A Compartir Con Los Estudiantes

Afiche creado en Genially:

<https://view.genially.com/67d71c4a33e10df01af481d7/interactive-content-las-tablas>

Audio realizado en suno

<https://suno.com/song/fcee2c9a-013e-4bdf-af9d-1fed66d75d74?sh=5F4eLenv6NjXQ7PI>

Video creado en filmora

<https://app.filmora.io/#/object/cvirtru87t48d8kymb4g>

Juego didáctico en Genially

<https://view.genially.com/67e037531a28ec54361ee54d/interactive-content-tablas-de-multiplicar>

Video encontrado en Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=-d2BBu78NC8>

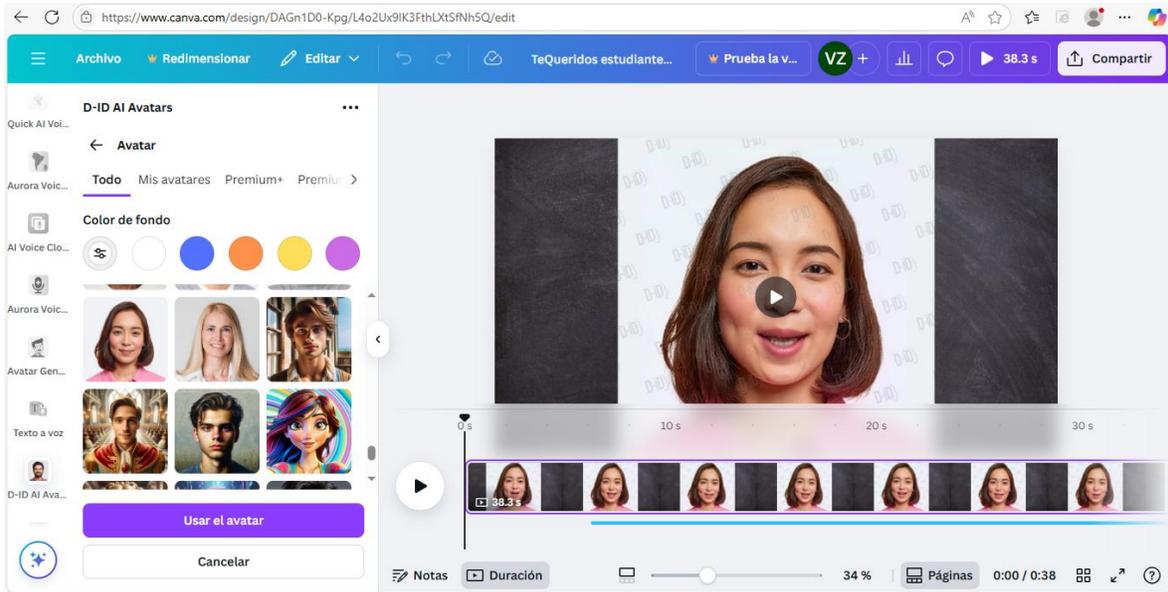
Ampliando Horizontes. Posteriormente crearemos pequeñas evaluaciones y juegos sencillos en la herramienta **isEazy**.

También podemos ayudarnos de las herramientas **Kahoot** y **Quizizz** para crear cuestionarios interactivos, revisar y reforzar contenidos que no estén claros e incluso realizar evaluaciones divertidas para facilitar el aprendizaje y motivar a los estudiantes a continuar aprendiendo las demás tablas de multiplicar.

Estructura De La Plataforma. La plataforma que utilizaremos para organizar nuestro curso será Canvas y en ella estructuraremos cada una de las sesiones planificadas con actividades que nos ayudaran a impartir de mejor manera el aprendizaje de las tablas de multiplicar de los niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Picaihua.

Dentro de la plataforma encontraremos las siguientes secciones:

Bienvenida. En esta sección encontraremos un video con el que damos la bienvenida al curso a los estudiantes de tercer año de EGB, ayudados de un avatar el mismo que fue creado con la aplicación **D-ID AI Avatars** que se encuentra dentro de la herramienta **Canva**.



Noción De La Multiplicación. Dentro de esta sección incluiremos un afiche interactivo el mismo que fue diseñado en la herramienta **Genially**, y en el que se encuentra una pequeña introducción a la multiplicación como una suma abreviada, los elementos de la multiplicación, ejemplos y una actividad.



A continuación, añadimos un archivo en formato PDF de una lectura animada de la historia de la multiplicación guardada en el programa **Adobe Acrobat Reader**.



Para terminar, hemos añadido el link de un video que lo encontramos en **Youtube**, el mismo que nos pareció interesante y de gran ayuda, ya que el tema de la multiplicación es explicado de una manera clara y sencilla por niños, y como nuestro proyecto está orientado a estudiantes de tercer año de EGB con una edad entre 7 y 8 años, esto facilitará la comprensión del tema de forma más efectiva.

Es una suma abreviada en donde un número se repite tantas veces como lo indique otro número, dando el mismo resultado.

MULTIPLICACIÓN (x):

EJEMPLO:

$$3 + 3 + 3 = 9$$

$$3 \times 3 = 9$$

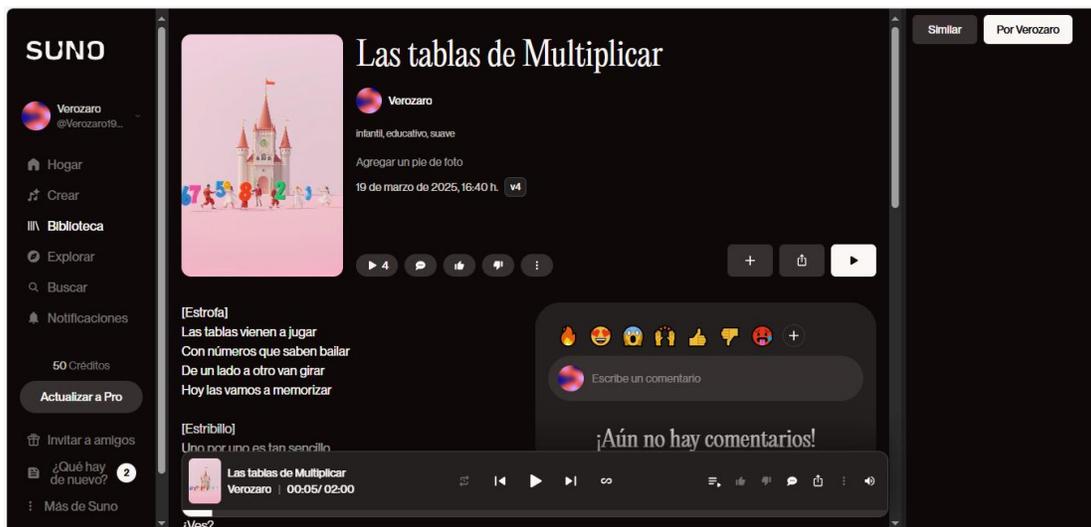
La Multiplicación Para Niños, explicación y ejemplos sencillos, Multiplication for Kids

Repaso De Las Tablas De Multiplicar. Esta sección la hemos creado con la finalidad de que los estudiantes refuercen el aprendizaje adquirido, por lo que primero hemos colocado un archivo que contiene las tablas de multiplicar del 1 al 5 para que las puedan practicar, al ser un documento en PDF si los niños desean lo pueden descargar e imprimir o pueden abrir el archivo cada vez que lo necesiten.

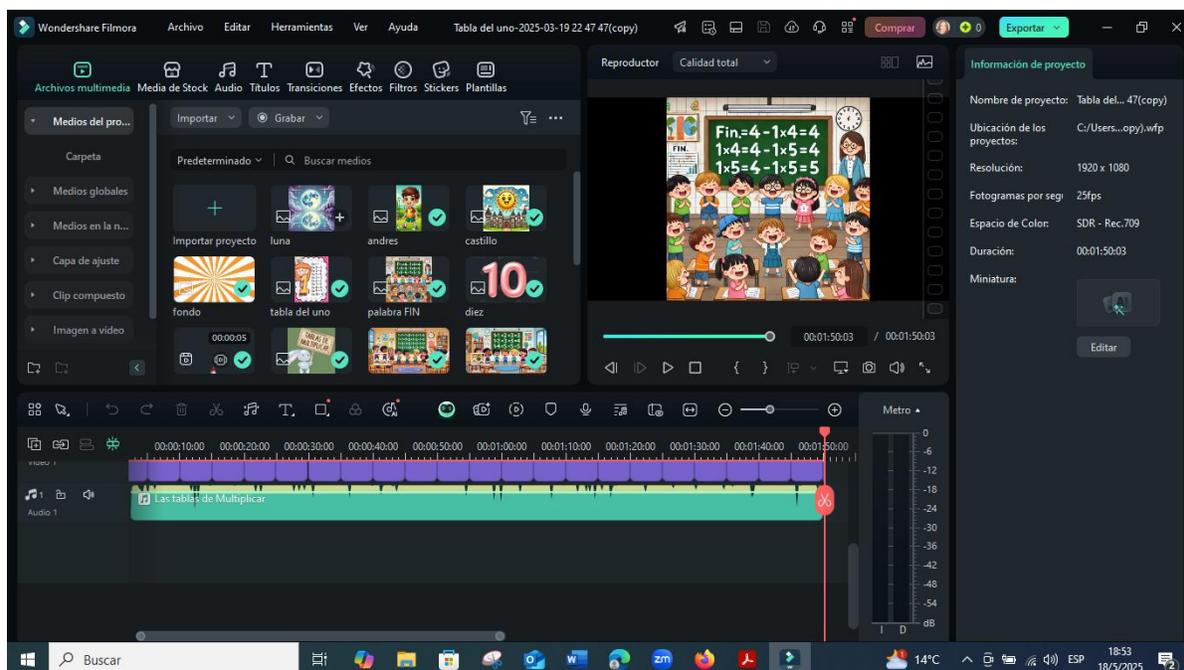
TABLAS DE MULTIPLICAR DEL 1 AL 5

TABLA DEL 1	TABLA DEL 2
$1 \times 1 = 1$ $1 \times 2 = 2$ $1 \times 3 = 3$ $1 \times 4 = 4$ $1 \times 5 = 5$ $1 \times 6 = 6$ $1 \times 7 = 7$ $1 \times 8 = 8$ $1 \times 9 = 9$ $1 \times 10 = 10$	$2 \times 1 = 2$ $2 \times 2 = 4$ $2 \times 3 = 6$ $2 \times 4 = 8$ $2 \times 5 = 10$ $2 \times 6 = 12$ $2 \times 7 = 14$ $2 \times 8 = 16$ $2 \times 9 = 18$ $2 \times 10 = 20$
TABLA DEL 3	TABLA DEL 4
$3 \times 1 = 3$ $3 \times 2 = 6$ $3 \times 3 = 9$ $3 \times 4 = 12$ $3 \times 5 = 15$ $3 \times 6 = 18$ $3 \times 7 = 21$ $3 \times 8 = 24$ $3 \times 9 = 27$ $3 \times 10 = 30$	$4 \times 1 = 4$ $4 \times 2 = 8$ $4 \times 3 = 12$ $4 \times 4 = 16$ $4 \times 5 = 20$ $4 \times 6 = 24$ $4 \times 7 = 28$ $4 \times 8 = 32$ $4 \times 9 = 36$ $4 \times 10 = 40$
TABLA DEL 5	
$5 \times 1 = 5$ $5 \times 2 = 10$ $5 \times 3 = 15$ $5 \times 4 = 20$ $5 \times 5 = 25$ $5 \times 6 = 30$ $5 \times 7 = 35$ $5 \times 8 = 40$ $5 \times 9 = 45$ $5 \times 10 = 50$	

Con la finalidad de que los niños aprendan de una manera divertida las tablas de multiplicar, se ha creado la letra y la música de las canciones en la herramienta **suno**.



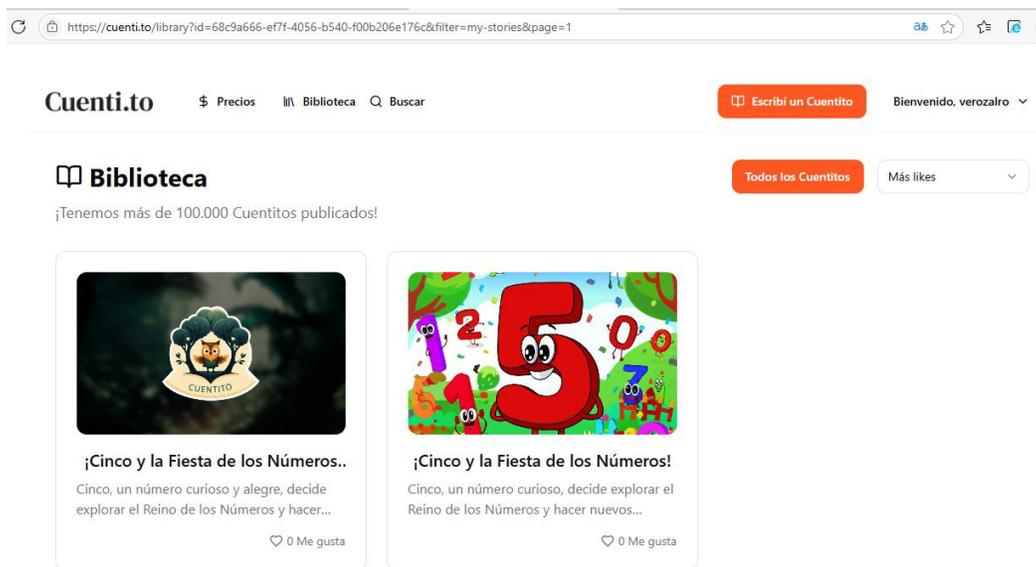
Luego con la ayuda del programa **filmora** se ha realizado el video de las canciones, las mismas que las hemos descargado y las hemos subido a **Canvas**.



Continuando con el contenido de esta sección hemos creado un pequeño cuento de la tabla del cinco en una herramienta online **cuentito.to**, en la que se debe ingresar el texto y la

aplicación se encarga de generar el cuento, luego lo hemos descargado y lo hemos guardado en formato PDF.

Es importante mencionar que la versión gratuita solo deja crear 4 cuentos por usuario.



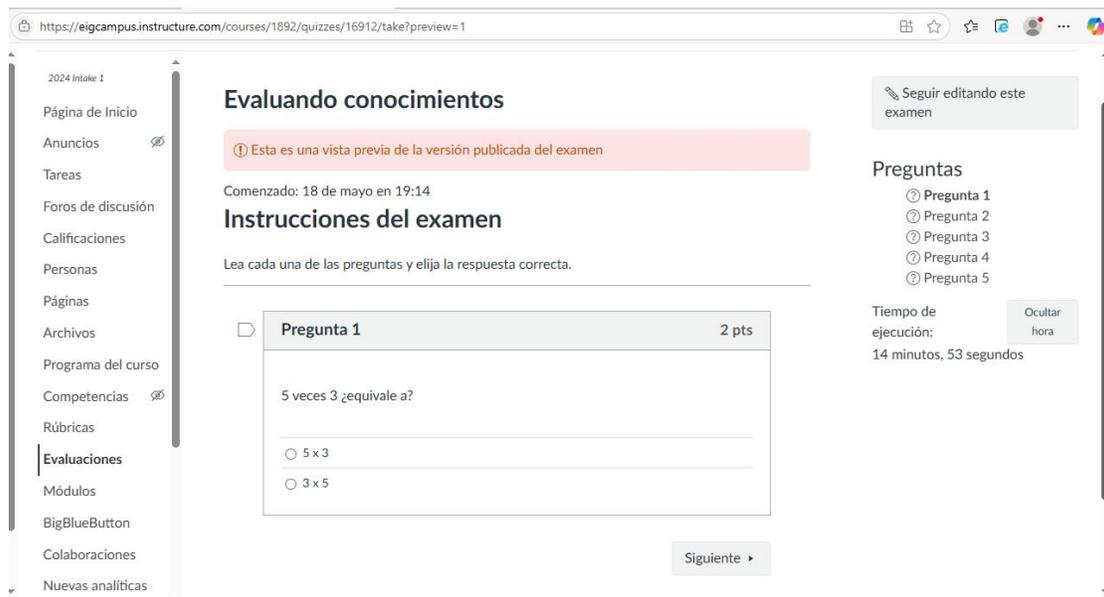
Para finalizar con esta sección hemos generado un pequeño foro el mismo que va a ser guiado por el docente, y en el que los estudiantes deben responder dos pequeñas preguntas.

Evaluando Conocimientos. En esta sección vamos a evaluar el progreso de los estudiantes en el aprendizaje de las tablas de multiplicar ayudados de la gamificación, por lo que comenzamos incorporando un link que los llevará a un juego interactivo creado en la herramienta **Genially**, aquí los estudiantes deberán ir avanzando por cada uno de los niveles hasta llegar a la tabla del 5, si el estudiante quiere practicar una tabla específica también lo puede hacer cliqueando sobre ella.

Posteriormente el juego será descargado e instalado en las tablets del proyecto Pro Futuro, las mismas que se encuentran en la Unidad Educativa Picaihua para uso de los estudiantes.



Para conocer el avance en el conocimiento de las tablas de multiplicar hemos generado en la misma plataforma **Canvas** un pequeño test de cinco preguntas, las mismas que tienen una retroalimentación inmediata.



Una de las actividades que les gusta mucho a los niños y les ayuda a ejercitar la mente es armar rompecabezas, por lo tanto, hemos decidido subir a la plataforma Canvas un mini rompecabezas de la tabla del 2, el mismo que debe ser impreso para posteriormente colorearlo, cortarlo y según vayan resolviendo las operaciones ir pegando las piezas correspondientes.



Finalizando esta sección hemos generado en la plataforma **Canvas** un debate dirigido al que hemos denominado Mesa redonda aquí los estudiantes darán sus opiniones en dos preguntas planteadas por el docente.

Rúbrica. En esta sección hemos colocado la rúbrica de evaluación que vamos a utilizar para calificar cada una de las actividades. La hemos diseñado con emojis ya que los estudiantes son niños de tercer año de educación básica.

artir Firma electrónica Buscar texto o herramientas

UNIDAD EDUCATIVA PICAIHUA
 TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
RÚBRICA DE EVALUACIÓN

 LOGRADO
  EN PROCESO
  SE LE DIFICULTA

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
1	Identifico con claridad el tema.			
2	Siguió las ordenes tal como se lo indico.			
3	Trabajo con sus compañeros de clase.			
4	Logro comprender el tema.			
5	Respondió a las preguntas planteadas.			
6	Logro realizar las tareas y actividades de cada sección.			
7	Despertó creatividad y alegría al realizar cada una de las secciones.			
8	Demostró interés en el tema y las actividades.			
9	Mantuvo motivación en las actividades al realizarlas.			
10	Muestra el dominio de las tablas de multiplicar.			

17°C Parc.

Zona Extra. En esta última sección hemos decidido colocar material extra (links, pdf, entre otros), que les permita a los estudiantes apoyarse y ampliar sus conocimientos en el tema de las tablas de multiplicar.

Tablas de multiplicar del 1 al 12

https://www.tablasdemultiplicar.com

Acceso de profesores Acceso Regístrate gratis

- Español

Anuncio
 Pre-K 1st Grade 3rd Grade 5th Grade 7th Grade
 Kindergarten 2nd Grade 4th Grade 6th Grade 8th Grade

Tablas de multiplicar

En tablasdemultiplicar.com puedes practicar fácilmente todas las tablas de multiplicar. Las cuentas son sencillas y claras para que puedas empezar inmediatamente a practicar las tablas de multiplicar. Elige la tabla de multiplicar que quieras practicar de la siguiente lista, demuestra lo que puedes hacer en la prueba contrarreloj e imprime los resultados.

¿Qué tabla de multiplicar quieres aprender?

Tabla del 1	Tabla del 2	Tabla del 3	Tabla del 4
Tabla del 5	Tabla del 6	Tabla del 7	Tabla del 8
Tabla del 9	Tabla del 10	Tabla del 11	Tabla del 12

Menu

- Home
- Juegos de tablas de multiplicar
- Contrarreloj
- Diploma
- Todas las tablas de multiplicar
- Fichas
- Vitrina de premios
- Contacto

5. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- Ya que la relación docente- alumno es uno de los pilares fundamentales en el proceso de enseñanza – aprendizaje, concluimos que es importante mantener una buena comunicación clara y asertiva generando un ambiente de confianza y motivador; facilitando el desarrollo y comprensión de las habilidades lógico matemáticas.
- Hemos concluido que es necesario seguir implementando este tipo de materiales educativos y didácticos en las zonas rurales, ya que los niños no solo van a desarrollar habilidades lógico matemáticas sino capacidades cognitivas, motrices y sociales, además, el uso de recursos lúdicos permite que los niños y niñas desarrollen nuevas experiencias donde se respeta la diversidad y estilos de aprendizaje.
- Llegamos a la conclusión, que usar un LMS como recurso didáctico para desarrollar un curso interactivo de las tablas de multiplicar nos resulta muy útil, porque se puede atender y resolver las inquietudes de los estudiantes a través de actividades dinámicas, además de establecer una interacción constante con los padres de familia.

Recomendaciones

- Para optimizar el proceso de enseñanza – aprendizaje, recomendamos fortalecer la comunicación asertiva y empática por parte de toda la comunidad educativa, fomentando espacios colaborativos y creando un ambiente de aprendizaje motivador.
- Recomendamos implementar la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje, porque de esta manera lograremos que los alumnos adquieran un conocimiento significativo y duradero de manera divertida, comprendiendo y memorizando los temas que les servirá en su vida diaria.

- Con base a los beneficios que presenta la plataforma Canvas, recomendamos el uso de la misma por parte de la U.E. Picaihua, para la creación de recursos educativos innovadores y adaptados a las necesidades específicas de cada grupo, así también conocer el avance de cada estudiante y mantener una comunicación directa con los representantes legales, donde se pueda despejar sus dudas e inquietudes.

6. Referencias Bibliográficas

Anónimo. (07 de 09 de 2023). *Tendencias Educación*. Blended learning: ¿Qué es? ¿Cuál es su propósito? : <https://blog.bechallenge.io/blended-learning-que-es-cual-es-su-proposito/>

Asamblea Nacional. (19 de 04 de 2021). *Ley Orgánica Reformatoria de la LOEI*.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>

Asamblea Nacional. (19 de 04 de 2021). *Registro Oficial*. Ley Orgánica Reformatoria de la LOEI: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>

Asamblea, N. (19 de 04 de 2021). *Registro Oficial*. Ley Orgánica Reformatoria de la LOEI: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>

Ausubel, D. (1968). *Psicología educativa: una visión cognitiva*. Trillas.

Barrios, H. (Diciembre de 2016). *Educación y educadores*. Neurociencias, educación y entorno sociocultural: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942016000300395

Blanco, V. (12 de 11 de 2012). Teorías del juego:
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Chain, N. S. (2007). Proyectos de inversión : formulación y evaluación. En N. S. Chain, *Proyectos de inversión : formulación y evaluación* (pág. 20).

COMERCIO, E. (11 de Diciembre de 2018). *Resultados de la evaluación PISA-D plantean varios retos en educación*. <https://www.elcomercio.com/actualidad/resultados-evaluacion-pisa-retos-educacion.html>

Consejo Ejecutivo. (09 de 09 de 2022). Proyecto Educativo Institucional (PEI). Ambato, Tungurahua, Ecuador.

- Educación, M. d. (2024). *Ruta metodológica de aulas digitales multipropósito para fortalecer la integración de tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje*.
<https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/REDA/AED/RutaMetodologicaAulasDigitalesMultiproposito.pdf>
- Etecé, E. (16 de 07 de 2021). *concepto*. concepto: <https://concepto.de/proyecto-de-inversion/>
- García Martínez, A., Guerrero Proenza, R. S., & Granados Romero, J. M. (2015). Buenas prácticas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *Scielo*, 34(3).
https://doi.org/https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142015000300006
- García Martínez, A., Guerrero Proenza, R. S., & Granados Romero, J. M. (2015). Buenas prácticas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *Scielo*, 34(3).
https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142015000300006
- Geary, D. (02 de 03 de 2015). Competencia Social y la Evolución de la inteligencia fluida:
https://www.researchgate.net/publication/303720058_Geary_D_C_2015_Social_competition_and_evolution_of_fluid_intelligence_For_D_Princiotta_S_Goldstein_J_Naglieri_Ed_s_Handbook_of_intelligence_Evolutionary_theory_historical_perspectives_and_current_conce
- González, C., & Wilman, J. (25 de Mayo de 2022). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de la multiplicación de números naturales a estudiantes del ciclo II del Sistema Nacional de Educación Permanente (SINEP-UNAD) de Colombia*. Repositorio de la UNAD: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/48796>
- González, J. (2012). *Juegos didácticos en el aula de matemática: Fundamentos y estrategias*. EOS.
- González, J. (2012). *Juegos didácticos en el aula de matemática: Fundamentos y estrategias*. EOS.
- Guallo Chimbo, C. L. (01 de 2025). *Uso de la Herramienta Genially para el aprendizaje de los estudiantes*. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/c09c6842-ec9a-46a5-a69c-679461e71c6e/content>

- Guevara, M. J., & Landázuri, J. (Febrero de 2019). *PISA-D en Ecuador*.
https://www.researchgate.net/profile/Maria-Jose-Guevara-Duque/publication/342242756_Educacion_en_Ecuador_-_Resultados_de_PISA-D/links/5eea2d12458515814a67072a/Educacion-en-Ecuador-Resultados-de-PISA-D.pdf
- Illich, I. (1971). *La sociedad desescolarizada*.
- INEVAL. (2018). *Educación en Ecuador*. Resultados de PISA para el desarrollo:
https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/12/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf
- Kaplún, G. (2003). *Producción de materiales educativos: ¿educadores, comunicadores o poetas?* file:///C:/Users/Ver%C3%B3nica/Downloads/Dialnet-ProduccionDeMaterialesEducativos-9170258.pdf
- Lambin, J.-J. (1987). *Marketing Estratégico*. ESIC.
- Latinoamérica, E. d. (23 de 10 de 2023). *QuestionPro*. QuestionPro:
<https://www.questionpro.com/es/Segmentacion-geografica.html>
- Llerena, M. P. (10 de Abril de 2019). *Neurociencia y Educación*. Un diálogo necesario:
<https://educacionmerisperez.blogspot.com/2019/04/bienvenidos-la-educacion-neurociencia-y.html>
- Matiz, J. (20 de 09 de 2023). *La tecnología educativa: ventajas, importancia y principales usos*.
<https://ecuador.universidadeuropea.com/blog/tecnologia-educativa/>
- MINEDUC. (31 de 03 de 2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- MINEDUC. (31 de 03 de 2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

- Moreno López, N. M., González Robles, A. C., & Torres Gómez, A. C. (2017). Alfabetización digital a padres de familia en el uso de las redes sociales. *Revista de Educación ALTERIDAD*, 12(1), 8-19.
<https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17163/alt.v12n1.2017.01>
- Moreno López, N. M., González Robles, A. C., & Torres Gómez, A. C. (2017). Alfabetización digital a padres de familia en el uso de las redes sociales. *Revista de Educación ALTERIDAD*, 12(1), 8-19.
<https://doi.org/https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17163/alt.v12n1.2017.01>
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Dialnet*, 10(2), 275-294.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/9690714.pdf>
- Niriam, P. O. (01 de 03 de 2020). *economipedia*. economipedia:
<https://economipedia.com/definiciones/proyecto-de-inversion.html>
- Noriega, A. D. (s.a.). *Diseño de la Instrucción*. ¿Cómo desarrollar o implantar un código de ética en la escuela?: <https://2-learn.net/director/como-desarrollar-o-implantar-un-codigo-de-etica-en-la-escuela/>
- Olmedo, A. (05 de 08 de 2023). Mark Prensky, nativos e inmigrantes digitales, videojuegos y educación: <https://alfonsolmedo.com/2023/08/05/mark-prensky-videojuegos-y-educacion/>
- Passarinho, N. (19 de Octubre de 2018). *BBC News Mundo*. Informe Pisa: ¿cómo tratan a sus profesores los países con la mejor educación?: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-45871592>
- Piaget, J. (s.f.).
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1920). *Psicología del niño*. Morata.
- Rodríguez Arocho, W. (s.f). ACTUALIDAD DE LAS IDEAS PEDAGÓGICAS:
<https://buenosaires.gob.ar/areas/salud/dircap/mat/matbiblio/rodrigez.pdf>

- Rodríguez, A. (2023). Audacity: una forma diferente de estar en la onda. *Observatorio de tecnología educativa*(111), 7. https://doi.org/10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5
- Salesiana. (s.a.). *Manual de uso y buenas prácticas en redes sociales*. Universidad Politécnica Salesiana:
<https://www.ups.edu.ec/documents/20121/257878/Manual+de+uso+y+buenas+pr%C3%A1cticas+en+Redes+ Sociales+de+la+Universidad+Polit%C3%A9cnica+Salesiana.pdf>
- Salesiana. (s.a.). *Manual de uso y buenas prácticas en redes sociales*. Universidad Politécnica Salesiana:
<https://www.ups.edu.ec/documents/20121/257878/Manual+de+uso+y+buenas+pr%C3%A1cticas+en+Redes+ Sociales+de+la+Universidad+Polit%C3%A9cnica+Salesiana.pdf>
- Sanchez Fuentes, A. (s.a.). *Crear videos educativos ahora es más fácil con Wondershare Filmora*. <https://www.educapeques.com/recursos/videos-educativos.html>
- Santos, D. (s.f.). *HubSpot*. HubSpot: <https://blog.hubspot.es/marketing/segmentacion-geografica>
- Schmidt M, S. (s.f.). *Curso Virtual*. El "aprender haciendo" viene desde John Dewey:
https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/curso-virtual/Modulos/modulo2/3Secundaria/m2_secundaria/Aprender_haciendo-John_Dewey.pdf
- SEFIN. (2015). Dirección General de Inversiones Públicas. En S. s. finanzas, *Guía Metodológica General para la Formulación y Evaluación de Programas y Proyectos de Inversión Pública* (pág. 2).
- UNESCO. (06 de 02 de 2024). *Aprendizaje digital y transformación de la educación*.
<https://www.unesco.org/es/digital-education>
- Urbina, G. B. (1997). Evaluación de Proyectos 4ta edición. En G. B. Urbina, *Evaluación de Proyectos 4ta edición* (pág. 23).
- V, P. (25 de Mayo de 2021). *La prueba PISA-D reveló las brechas que persisten en la educación ecuatoriana*. <https://www.planv.com.ec/historias/sociedad/la-prueba-pisa-d-revelo-brechas-que-persisten-la-educacion-ecuatoriana>

Vilalta, A. (22 de 05 de 2023). *Innovamat*. ¿Hay que saberse las tablas de multiplicar de memoria?: <https://blog.innovamat.com/es/tablas-multiplicar-memorizar/>

Vygotski, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Zendesk. (6 de 10 de 2023). *Blog de Zendesk*. Blog de Zendesk:
<https://www.zendesk.com.mx/blog/segmentacion-geografica/>