



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCION TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TEMA:

**DISEÑO DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE UTILIZANDO EDMODO
APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO BÁSICO**

AUTOR: LIC. BAYAS GAONA LIDIA KAREN

DIRECTOR TFM: DR. ALVAREZ MUÑOZ PATRICIO RIGOBERTO

Milagro, diciembre 2021

ECUADOR

Aceptación del Tutor

Por la presente hago conocer que he analizado el proyecto de grado presentado por la Lic. Lidia Karen Bayas Gaona, para optar al título de Magister en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa y que acepto tutoriar al estudiante durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta que su presentación y sustentación.

Milagro, a los 16 días del mes de agosto de 2021



Firmado electrónicamente por:

**PATRICIO
RIGOBERTO
ALVAREZ MUNOZ**

Firma del Tutor

Declaración de autoría de la investigación

El autor de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de mi propia autoría, no contiene material escrito por otras personas, salvo el que esta referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 05 días del mes de enero de 2022



Lidia Karen Bayas Gaona

Firma del egresado

CI: 0928542406

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA otorga al presente trabajo de titulación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	[59.00]
DEFENSA ORAL	[39.67]
TOTAL	[98.67]
EQUIVALENTE	[EXCELENTE]

**MARIANA
LIMA
BANDEIRA** Firmado digitalmente por MARIANA LIMA BANDEIRA
Fecha: 2021.12.30 15:58:18 -05'00'

DRA. LIMA BANDEIRA MARIANA
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
**PATRICIO
RIGOBERTO
ALVAREZ MUNOZ**

Dr. ALVAREZ MUÑOZ PATRICIO RIGOBERTO
DIRECTOR/A TFM



Firmado electrónicamente por:
**JORGE ANTONIO
CORDOVA MORAN**

Dr. CORDOVA MORAN JORGE ANTONIO
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

Dedicatoria

La presente tesis está dedicada a Dios por darme un día más de vida para seguir adelante, ya que gracias a Él he logrado culminar mi carrera profesional, a mi padre *Mario Bayas*, quien gracias a su sacrificio y esfuerzo puedo cumplir esta meta alcanzada, a mi madre *Gloria Gaona* que siempre ha estado allí apoyándome de forma incondicional en cada etapa de mi vida, sin la ayuda de ellos no hubiera logrado esta meta propuesta, gracias por brindarme sus consejos para hacer de mi mejor persona, a mis hermanas *Mishell* y *Noris* por sus palabras de aliento que han sido para mí la mejor medicina para seguir y a mi Abuelita *Esperanza Garzón* que no está físicamente con nosotros, pero sé que donde está me ha cuidado siempre, a toda mi familia que está feliz por mi progreso.

De antemano agradezco el apoyo de cada uno de ellos.

LIDIA KAREN BAYAS GAONA

Agradecimiento

Agradezco a Dios por el don de la perseverancia para alcanzar mi meta, a la Universidad Estatal de Milagro por haber sido el establecimiento que nos ha formado profesionalmente, coordinadores de la Maestría que supieron apoyarnos y guiarnos en todo momento, a todos aquellos docentes que aportaron en nuestra formación académica, sin hechos no hubiera sido posible la meta

Un agradecimiento especial a mi tutor Dr. Patricio Álvarez Muñoz por haberme acompañado en este proceso de tutorías.

A todos y cada una de las personas que me ayudaron en este duro camino del aprendizaje, siendo el resultado mi título de Magister.

LIDIA KAREN BAYAS GAONA

Cesión de derechos de autor

Doctor.

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer la entrega de la cesión de Derechos del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue “**Diseño de entornos virtuales de aprendizaje utilizando EDMODO aplicado a los estudiantes de tercer año básico**” y que corresponde a la Dirección de investigación y Posgrado.

Milagro, a los 05 días del mes de enero de 2022.



Lidia Karen Bayas Gaona

Firma del egresado

CI: 0928542406

Índice General

Tabla de contenido

Aceptación del Tutor.....	ii
Declaración de autoría de la investigación.....	iii
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento	vi
Cesión de derechos de autor.....	vii
Índice General	viii
Índice de Tablas	ix
Índice de figuras.....	x
Índice de cuadros.....	x
Índice de gráficos.....	xi
Índice de anexos	xi
Resumen.....	xii
Abstract	xiii
Glosario de términos.....	xiv
Introducción	1
Capítulo I: Fundamentación de la propuesta de intervención	4
1.1 El problema.....	4
1.2 Análisis de la situación (detección de necesidades)	8
1.3 Antecedentes referenciales.....	12
1.4 Determinación del tema.....	14
1.5 Objetivo general	14
1.6 Objetivos específicos.....	15
1.7 Justificación	15
CAPÍTULO II: Alcance y Metodología	17
2.1 Descripción de beneficiarios	17
2.2 Alcance esperado del proyecto.....	18
2.3 Métodos, técnicas y herramientas.....	19

2.4	Cronograma de Actividades.....	31
2.5	Presupuesto.....	31
2.6	Limitaciones del proyecto.....	32
CAPÍTULO III: Alcance curricular del proyecto		33
3.1	Estructura curricular (contenido a desarrollar)	33
3.2	Planificación microcurricular del contenido.....	35
3.3	Recursos tecnológicos (herramientas).....	67
3.4	Arquitectura de la información.....	69
3.5	Proceso de consumo de contenidos	70
3.6	Propuesta de evaluación y seguimiento.....	77
CAPÍTULO IV: Conclusiones y Recomendaciones.....		78
4.1	Conclusiones.....	78
4.2	Recomendaciones	79
Bibliografía.....		80
Anexos		85

Índice de Tablas

Tabla 1.	Circuitos educativos o unidades territoriales locales.....	17
Tabla 2.	Cuadro comparativo de plataformas de gestión académicas.....	18
Tabla 3.	Cronograma	31
Tabla 4.	Presupuesto	31
Tabla 5.	<i>Temas relevantes</i>	33
Tabla 6.	<i>Proyecto 4. Planificación semana 1</i>	35
Tabla 7.	<i>Proyecto 4. Planificación semana 2</i>	43
Tabla 8.	<i>Proyecto 4. Planificación semana 3</i>	52
Tabla 9.	<i>Proyecto 4. Planificación semana 4</i>	60
Tabla 10.	<i>Enlaces de recursos</i>	68

Índice de figuras

Figura 1. Los beneficios de las Tics en la educación.....	9
Figura 2. Cálculo de tamaño de muestra a trabajar	19
Figura 3. Ventajas y desventajas de EDMODO	67
Figura 4. Navegación de página principal EDMODO.....	69
Figura 5. Pantalla principal del sitio.....	70
Figura 6. Pantalla de inicio de la aplicación de EDMODO	71
Figura 7. Crear asignaciones (vista del docente)	72
Figura 8. Asignación de tareas (vista del estudiante)	72
Figura 9. Agenda escolar (Vista de docente)	73
Figura 10. Agenda escolar (Vista del estudiante).....	73
Figura 11. Publicar información (Vista del docente).....	74
Figura 12. Visualizar información (Vista del estudiante).....	74
Figura 13. Programar eventos.....	75
Figura 14. Visualizar el evento por parte del estudiante.....	75
Figura 15. Calificar asignaciones.....	76
Figura 16. Visualización de calificaciones.....	76
Figura 17. Exportar calificaciones	77

Índice de cuadros

Cuadro 1. Conocimiento de entornos virtuales.	22
Cuadro 2. Capacitaciones a los docentes.....	22
Cuadro 3. Uso de ambientes virtuales de aprendizaje	23
Cuadro 4. Crear un espacio virtual.....	24
Cuadro 5. Uso de redes sociales educativas	25
Cuadro 6. Uso de entornos virtuales fortalece el trabajo colaborativo	26
Cuadro 7. Recursos utilizados para gestionar la clase	26
Cuadro 8. Plataformas virtuales conocidas.	27
Cuadro 9. Uso de herramientas informáticas	28
Cuadro 10. Actividades realizadas a través de entornos virtuales	29

Índice de gráficos

Gráfico 1. Resultado de conocimiento de entornos virtuales	22
Gráfico 2. Resultado acerca de la necesidad de capacitación a los docentes	23
Gráfico 3. Resultado del uso de ambientes virtuales de aprendizaje	23
Gráfico 4. Opinión de crear un espacio virtual	24
Gráfico 5. Resultado de usar redes sociales educativas.....	25
Gráfico 6. Resultado del uso en entorno virtual para fortalecer el trabajo colaborativo	26
Gráfico 7. Resultado de los recursos utilizados para gestionar sus clases	27
Gráfico 8. Resultado de las plataformas virtuales conocidas	28
Gráfico 9. Resultado del uso de herramientas informáticas usadas en clase.	29
Gráfico 10. Resultado sobre las actividades realizadas en entornos virtuales.....	30

Índice de anexos

Anexo 1. Encuesta dirigida a los docentes del cantón naranjito	85
Anexo 2. Pasos para registrarse en la página web como docente	86
Anexo 3. Registro desde la aplicación como estudiante	89
Anexo 4. Crear asignaciones por parte del docente	92
Anexo 5. Entrega de asignaciones por parte del estudiante.....	93
Anexo 6. Crear agenda escolar	94

Resumen

La implementación de esta propuesta de desarrollo permite el uso de nuevas herramientas, técnicas y metodologías de educación en el aula con la finalidad de mejorar los procesos de enseñanza de los educandos. Como objetivo fundamental se plantea el uso de la herramienta de gestión académica “EDMODO” debido a sus beneficios de libre acceso que permiten que las instituciones de escasos recursos accedan al uso y manejo de la plataforma. Para esta investigación se analizó bajo la metodología cuantitativa a través de encuestas online realizadas en la herramienta GOOGLE FORMS que dio como resultado la falta de un repositorio digital en los docentes, por ende, se puede concluir que la plataforma de entorno virtual “EDMODO” se ha convertido en una herramienta de uso educativo que permite desarrollar competencias digitales favorables en la formación académica, además de su fácil manejo tanto para docentes como estudiantes de las instituciones. Cabe mencionar que se conoció la existencia de un sin número de estrategias de aprendizaje, sin embargo, dentro de la investigación se observó que las TIC han mejorado la interacción entre la comunidad educativa promoviendo la educación de fácil acceso y la interacción de nuevos conocimientos que favorecen en el buen uso de la tecnología y el desarrollo de habilidades educativas para la formación académica. Finalmente, se observó la importancia de los cambios radicales que enfrenta el docente dentro de su labor profesional, por tal motivo surge la necesidad de implementar espacios virtuales que dinamicen el aula y motiven la enseñanza-aprendizaje del estudiante.

Palabras claves: Plataforma educativa, entorno virtual, competencias digitales, habilidades educativas.

Abstract

The implementation of this development proposal allows the use of new educational tools, techniques, and methodologies in the classroom in order to improve the teaching processes of students. The main objective is the use of the academic management tool "EDMODO" due to its free access that allows low-income institutions the use and management of the platform. For this research, it was analyzed under the quantitative methodology through online surveys carried out in the GOOGLE FORMS tool that resulted in the lack of a digital repository in teachers, therefore, it can be concluded that the virtual environment platform "EDMODO" has become a tool for educational use that allows the development of favorable digital skills in academic training, in addition to its easy handling for both teachers and students of the institutions. It is worth mentioning that the existence of several learning strategies was known, however, within the research it was observed that ICTs have improved the interaction between the educational community by promoting easily accessible education and the interaction of new knowledge that favors the proper use of technology and the development of educational skills for academic training. Finally, the importance of the radical changes faced by the teacher within their professional work was observed, for this reason, the need arises to implement virtual spaces that dynamize the classroom and motivate the teaching-learning of the student.

Keywords: Educational platform, virtual environment, digital skills, educational skills.

Glosario de términos

Aprendizaje virtual: Aprendizaje a distancia por medio de internet

Estrategias: Son un conjunto de técnicas que se planifican de acuerdo con las necesidades educativas para hacer el proceso de aprendizaje más efectivo.

EVA: Entorno Virtual de aprendizaje

Herramientas tecnológicas: Son aplicaciones diseñadas para permitir que los recursos multimedia sean utilizados de forma eficiente

Planificación microcurricular: Documento el cual su objetivo es la planificación por unidades

Técnicas: Procesos que permitan ejecutar una acción

TIC: Tecnología de la Información y Comunicación

Introducción

En tiempos de pandemia la educación ha cambiado de manera notoria en la sociedad, provocando una crisis en todos los ámbitos. Las actividades presenciales de las instituciones educativas a nivel mundial cerraron de manera masiva con la finalidad de evitar la propagación del virus y dejando en confinamiento a muchas personas. Así los hogares se han convertido en el lugar de trabajo, educación, negocio, entre otras actividades necesarias para afrontar esta pandemia global que nos ha sacudido hace más de un año atrás.

En el ámbito educativo se han tomado medidas drásticas ante la crisis, como la suspensión de clases presenciales a nivel nacional donde la modalidad de aprendizaje ha sido virtual desde casa. Eventualmente han surgido efectos negativos, debido a la pobreza y desigualdad social existentes en los sectores tanto rural como urbano. También un efecto notorio es el incremento del desempleo y las necesidades básicas, las cuales están latentes hoy, por lo que la educación no es accesible para todos.

El Ministerio de Educación dio a conocer una plataforma de gestión académica conocida como MICROSOFT TEAMS, la cual se trata de un espacio de trabajo que fue diseñado para interactuar, participar y colaborar entre la comunidad educativa de las instituciones públicas. Su objetivo principal es reforzar las funciones participativas y permitir la realización de trabajos de una manera más eficiente, sin embargo, se presentan nuevos inconvenientes debido a que las familias de bajos recursos no cuentan con dispositivos inteligentes y no tienen acceso a una conexión a internet.

Dado que surgieron nuevas situaciones por la falta de recursos dentro de los hogares, se presentó una nueva alternativa a las instituciones que consistía en adquirir una plataforma académica pagada. Pero se observó que no cuentan con los recursos necesarios para adquirirla, asimismo, los cambios de metodologías provocaron que los docentes queden desactualizados. Además, un caso especial, es que los padres de familias no han logrado adaptarse a las nuevas herramientas de aprendizaje.

Por otra parte, se utilizó la red social de WhatsApp creando grupos de enseñanza - aprendizaje ayudando a los padres de familia a mantenerlos en contacto con el docente y a su vez estableciendo un repositorio de todas las actividades escolares. Se observó que la falta de almacenamiento en los dispositivos tanto de docentes como de los padres condujeron a la búsqueda de nuevas herramientas tecnológicas de aprendizaje que van a reemplazar a esta red social.

Ante esta circunstancia, surgió la necesidad de implementar una herramienta de gestión académica gratuita, llamada EDMODO. Es una plataforma de gestión académica cuya función se da de manera virtual, permitiendo involucrar a: docentes, estudiantes, y padres de familia. Esta herramienta permite también administrar el aula y compartir material complementario que es útil y accesible para el aprendizaje desde casa. Así mismo esta herramienta permite que maestros y alumnos tengan acceso a los recursos sin necesidad de que estos sean descargados en sus dispositivos móviles.

Luego de la revisión documental realizada se encontró que existen estudios sobre la implementación de esta herramienta desde el año 2012 hasta la actualidad. “Las plataformas e-learning en el aula. Un caso práctico de EDMODO en la clase de español como segunda lengua” según lo manifiesta (Sampedro Martín y Cuadros Muñoz, 2012), cuyo objetivo es entender las experiencias previas de los educandos para construir un adecuado entorno de aprendizaje, su línea de investigación busca beneficiar la productividad y motivación donde se desarrolla una serie de competencias, actitudes y capacidades, aprendiendo a utilizarlas como herramienta educativa de enseñanza – aprendizaje. Su metodología es didáctica y cuenta con dos dimensiones de la plataforma EDMODO, a) una herramienta de trabajo y aprendizaje formal que dio como resultado la expresión escrita, comprensión lectora, la competencia digital, y b) como plataforma de comunicación, permito que el alumno sea protagonista de toda la interacción, reservando al profesor un papel de moderador y facilitador de la comunicación.

Los autores del artículo: Uso de EDMODO en proyectos colaborativos internacionales en educación primaria. Se basa en analizar las ventajas que aporta esta herramienta creada en el 2008, evaluando sus beneficios y desventajas que da este entorno virtual, siendo un apoyo en la gestión educativa. Se concluye que es una

plataforma segura, de acceso gratuito, brinda organización en la clase, contribuyendo en la comunicación sincrónica y asincrónica, se puede estructurar asignaciones que pueden ser archivos de: documentos y multimedia que facilita la participación del educando (Sáez López, Lorraine Leo, and Miyata, 2013).

En el artículo las Tic y la educación ecuatoriana en tiempos de internet: breve análisis, en la actualidad el desarrollo creciente de las nuevas tecnologías da un conocimiento globalizado al estudiante adaptarse al mundo actual consiguiendo una formación integral para afrontar nuevos retos y desarrollar competencias que permitan su adaptación en esta nueva era digital. El objetivo es implementar la tecnología en todas las instituciones educativas sean estas públicas o privadas, donde el internet es un mecanismo de conexión a nivel mundial indispensable, alcanzando técnicas propicias en la clase, contando con el apoyo de un entorno educativo apropiado que contribuya en el proceso de enseñanza – aprendizaje (Navarrete and Mendieta, 2018).

En la investigación de Implementa la plataforma EDMODO en el proceso de educativo, detalla que las TIC se han convertido en una parte primordial de interacción entre los ciudadanos y la comunidad, tiene como finalidad colaborar en la gestión educativa, desarrollando habilidades que permiten la búsqueda de nuevos conocimientos, implementando técnicas en la enseñanza tales como: tareas participativas que favorezcan en el aprendizaje del educando. Su modelo investigativo es de tipo cuasi experimental conformada por 60 estudiantes donde se recogió información y se obtuvo como resultado que existe un uso adecuado de los conocimientos previos a los nuevos aprendizajes. Son ciertos puntos de vista que se describen e interpretan (Hernández Vásquez, 2021).

Este proyecto es factible, porque cuenta con estudios que han demostrado su eficiencia en el ámbito educativo. Permite establecer un espacio virtual de comunicación con los docentes y estudiantes, es importante resaltar que es una plataforma gratuita, está en español y pueden registrarse menores de edad.

Capítulo I: Fundamentación de la propuesta de intervención

1.1 El problema

El presente proyecto de desarrollo se basa en entornos virtuales de aprendizaje (EVA) con la herramienta de EDMODO donde el docente y el estudiante interactúa de manera participativa, generando un entorno más colaborativo de aprendizaje mediante las TIC como recurso educativo innovador.

De acuerdo con el (Banco Mundial, 2020), esta emergencia sanitaria es catalogada como un obstáculo que impide el acceso libre a la formación, debido a sus altos riesgos de contagios que obligaron el aislamiento en las familias e instituciones a nivel global, generando desempleo y falta de recursos en las personas más vulnerables de la sociedad.

En la actualidad la educación se ha transformado ante la emergencia sanitaria por lo que ha impactado al mundo en todos los ámbitos y mucho más en la educación, cerrando escuelas, causando una profunda conmoción a nuestras niñas y niños, docentes desactualizados en las Tics ocasionando en ellos un cambio drástico en la forma de trabajar.

La (CEPAL, 2020) menciona, que el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha afectado a nivel mundial, debido a la dificultad en los cambios de la educación, ocasionando que los docentes se actualicen en sus conocimientos con la implementación de nuevas estrategias y metodologías tecnológicas que se adapten a la nueva modalidad virtual, por ende, las TIC han sido un soporte en la gestión educativa.

Por esta razón, se cree que la pandemia tendrá efectos negativos en los distintos sectores sociales, incluidos principalmente la salud y educación, se ha observado un aumento en los índices de pobreza afectando mayormente a la población vulnerable y a los estudiantes con menos recursos han sufrido las consecuencias de la denominada “brecha educativa”, la desigualdad de formación en los alumnos de las familias pobres con aquellos que provienen de entornos más estables y adinerados.

Ante la crisis global la era digital ha sido la clave para muchas instituciones hacia una transformación en la educación, los docentes han tenido que innovar e implementar habilidades Tics para ser viable en la modalidad virtual.

Según la (ONU, 2020), mediante sus estadística indica que la pandemia impidió la escolaridad de muchos educandos a nivel global. Sin embargo, durante la emergencia sanitaria se planteó una forma de enseñanza a través de programas en televisión y radio, por tal motivo los docentes fueron afectados en sus actividades laborales, debido a la falta de recursos que presentaron las instituciones educativas.

La educación permite la movilidad socioeconómica ascendente y es la clave para salir de la pobreza, pero debido a la pandemia se presentaron casos que alteraron el aprendizaje cambiando drásticamente la forma de educar, los docentes han tenido que innovar e implementar habilidades Tic para ser viable el proceso educativo de manera virtual. Por esta razón, se necesita que la educación mejore a nivel mundial, garantizando y fomentando el acceso a un aprendizaje continuo e implementar soluciones innovadoras para llegar hasta los niños que aún no cuentan con educación.

Sin embargo, se necesita que los docentes utilicen la tecnología y tengan habilidades que ayuden en la adaptación a las nuevas formas de educación, haciendo uso de los recursos que permiten la interacción con los agentes involucrados dentro de la enseñanza-aprendizaje.

En la actualidad la tecnología, ha transformado el desarrollo formativo. Por esta razón, las instituciones se han adaptado a los cambios digitales de gestión académica educativa, cuya finalidad es obtener nuevos conocimientos pedagógicos y didácticos (Díaz Duran and Svetlichich Duque, 2013)

La educación ha dado un giro a nuestra manera de planificar con el desconocimiento de las TIC, aplicando recursos ambiguos sin la implementación de herramientas tecnológicas que ayuden a nuestras clases. Estamos en una nueva era globalizada donde nuestras habilidades como docentes deben ser actualizadas e innovadas, por ende, se necesita investigar más acerca de los entornos virtuales de aprendizaje para mejorar nuestra formación docente en la era digital.

Por tanto, desde la perspectiva de (Goldin, Kriscautzky, and Perelman, 2013), indican que la tecnología ha innovado la enseñanza, permitiendo mejorar el aprendizaje de manera óptima y eficaz. En la actualidad se considera que el acceso a internet es una parte vital dentro de los hogares debido a que la pandemia ha cambiado las formas de comunicación y de aprendizaje, por ende, los docentes han implementado diversas herramientas tecnológicas que permiten a los estudiantes a mejorar su enseñanza de manera innovadora adaptándose a la nueva era.

Un espacio en línea brinda beneficios al proceso educativo por medio de técnicas digitales que hacen al estudiante protagonista de su propio conocimiento, siendo una guía en su comunicación y participación en el ámbito educativo. (Salinas, 2011).

Para lograr una enseñanza de calidad dentro de los entornos virtuales es necesario que los docentes tengan conocimientos de herramientas tecnológicas para crear espacios educativos, contenidos y los medios tecnológicos adecuados para el desarrollo integral de los alumnos. Estos elementos plantean una estrategia didáctica al sistema educativo dando como resultado la adquisición de nuevos conocimientos de manera innovadora.

Actualmente, las instituciones educativas han generado innovaciones en los procesos de enseñanza-aprendizaje, implementando el buen uso de la tecnología. Con el uso de los entornos virtuales las aulas han cambiado su modalidad presencial a videoconferencias, chats y bibliotecas digitales logrando un contexto educativo de calidad con las herramientas tecnológicas que facilitan la interacción entre el docente y el estudiante.

El desconocimiento de los beneficios en el desarrollo de la educación mediante los procesos innovadores ha generado un obstáculo en la formación. La modalidad virtual incrementa la búsqueda de nueva información y la interacción entre docentes y estudiantes. El ambiente virtual de EDMODO es considerado como una plataforma de calidad que emplea instrumentos innovadores para la enseñanza en su proceso formativo (Villacorte Lasluisa, 2014).

El problema de Ecuador es la desactualización que tienen los docentes de las herramientas tecnológicas aplicadas a la educación es ambigua y deben ser actualizada e innovadora. Es importante resaltar el desarrollo de entornos virtuales

de aprendizaje, incorporando información educativa las cuales son: planificación, clases grabadas, actividades escolares, entre otros.

En la etapa de planificación, los docentes han tenido que acostumbrarse a distintos procedimientos que han modificado su manera de trabajar mediante la tecnología, por medio del aislamiento se salvaguardo a los educandos en sus hogares durante su etapa de formación académica. (Villafuerte, Bello, Pantaleón, and Bermello, 2020).

Al implementar un entorno virtual como herramienta de gestión académica como EDMODO ayuda al docente administrar su clase, compartir contenido para que el estudiante pueda enriquecer sus conocimientos previos y adquiridos de manera colaborativa e interactiva para mejorar las buenas prácticas de las TIC. Sin embargo, aún existe un desconocimiento de las herramientas tecnológicas innovadores en la educación actual, debido que se limita el uso de la plataforma EDMODO esto conlleva al desinterés por optimizar recursos tecnológicos.

Hoy en día, el uso de la Tecnológica y sus plataformas gratuitas transforman de manera innovadora en la gestión académica, por ende, los nativos de la tecnología se adaptan de forma espontánea a la era digital. Sin embargo, los maestros pese a sus esfuerzos aún existen falta de conocimiento de esta nueva tendencia tecnológica. (Morán Romero and Moreira Véliz, 2013).

Los docentes utilizan WhatsApp como un repositorio de actividades escolares donde por reiteradas veces a los representantes se les borra la información por falta de capacidad en sus dispositivos, creando un ambiente de clase poco interactivo con los educandos, por eso es importante crear un entorno virtual mediante la aplicación EDMODO, que facilita múltiples herramientas y recursos donde el alumno es protagonista de su propio conocimiento.

En cuanto al problema general, está expuesto de la siguiente manera ¿De qué forma se influye a los entornos virtuales de aprendizaje con la plataforma de gestión académica EDMODO?, este proyecto pretende dar respuesta a varias interrogantes específicas entre las que podemos destacar ¿Cómo influye la pandemia en la educación?, ¿Los medios tecnológicos han impedido un aprendizaje en la educación virtual?, y ¿El desconocimiento de las TIC hace que la educación no sea eficaz?, la

era digital ha sido la clave para muchas instituciones hacia una transformación en la educación, los docentes han tenido que innovar e implementar el uso de las TIC para ser viable la educación virtual. Este proyecto es viable porque se va a utilizar el método cuantitativo, selección de datos, encuestas y demás técnicas para que sea factible y pueda llevarse a cabo.

La propuesta es diseñar con la aplicación EDMODO, un entorno virtual de enseñanza - aprendizaje que sirva para el desarrollo educativo y apoyo a los docentes de las escuelas fiscales y particulares para afianzar los conocimientos de nuestros educandos creando una plataforma digital, innovando nuestras clases con habilidades tecnológicas aplicadas a la educación.

1.2 Análisis de la situación (detección de necesidades)

Hoy, el internet a cambiado la forma de educar dejando de lado la educación monótona desactualizada. Los cambios que han surgido durante la pandemia obligaron a docentes y alumnos a modificar su estilo de vida, por ende las TIC han innovado la forma de aprendizaje con metodologías que requieren una adaptación curricular, utilizando los recursos digitales.(Navarrete and Mendieta, 2018).

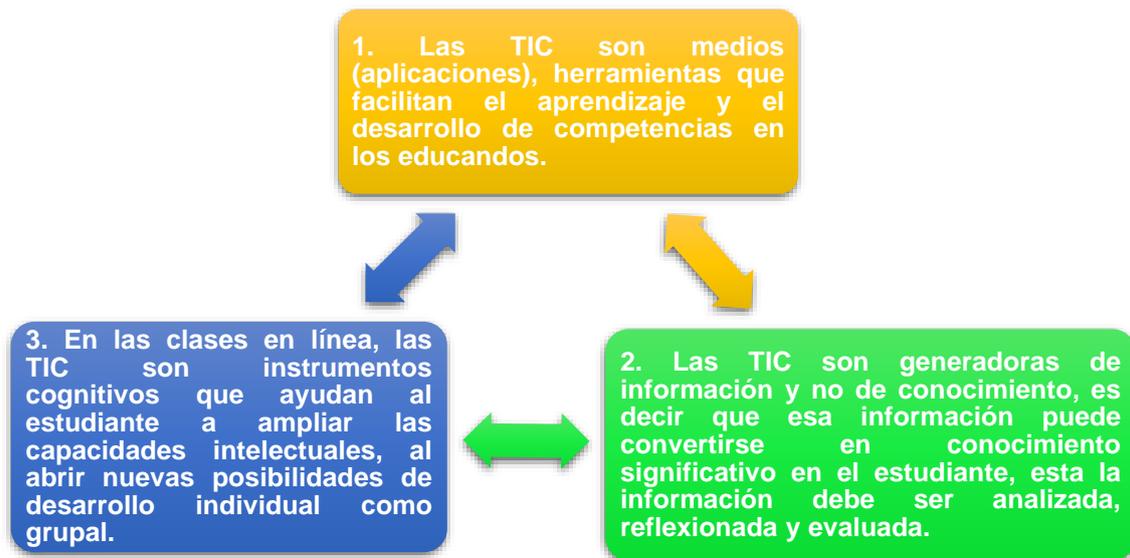
El impacto de la cultura digital produce continuas transformaciones en la globalización de los procesos económicos, sociales, culturales, educativos y demás. La influencia del internet ha generado cambios, mejoras en la formación académica. Puesto que nuevas metodologías y estrategias de enseñanza innovadora han surgido para formar interacciones orientadas a gestionar procesos educativos en línea, a través de entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

La existencia de ambientes educativos surge por la necesidad de innovar la metodología educativa, donde el maestro ha descartado su enseñanza tradicional, conductista y constructivista al realizar sus actividades académicas dejando de lado el aprendizaje significativo en los estudiantes (Peñañiel García and Tenempaguay Cabadiana, 2013).

Las habilidades Tic, están asociadas a los procesos de búsqueda, selección, evaluación y organización de la información en los EVA. Transformando la información en un nuevo recurso, producto, conocimiento que estimule el desarrollo

de nuevas ideas. El uso de la tecnología es importante en la implementación de entornos virtuales de aprendizaje, puesto que, en la nueva realidad educativa, se ha convertido en un recurso indispensable del que podemos aprovechar estos beneficios.

Figura 1. Los beneficios de las Tics en la educación.



Recogido los datos de (Navarrete and Mendieta, 2018) en la p. 128

En este sentido (Del Valle Mejías, 2020) expresa que los ambientes de enseñanza en línea han incrementado con el pasar del tiempo, sin embargo, las nuevas tecnologías se han convertido en un soporte para los docentes en la actualidad.

Por lo expresado, se puede decir que un ambiente de enseñanza y aprendizaje en internet ha sido diseñado para mejorar los procesos didácticos de los maestros, además de ser una herramienta tecnológica que brinda información al educando del proceso educativo, que facilita la interacción e incrementa la adquisición de conocimientos.

En este sentido, la (Unesco, 2008), sostiene que el manejo eficiente de la tecnología en la formación académica ha beneficiado a docentes y educandos desarrollando habilidades fundamentales en la educación, recurriendo de manera

eficaz y aprendiendo sobre la importancia del buen uso de las herramientas tecnológicas y poder trabajar con éxito en las actividades escolares.

Así mismo, las competencias digitales y el manejo de las tecnologías en la clase ayudan a los maestros a integrar habilidades, destrezas y capacidades necesarias en la gestión académica, haciéndolos competentes en el uso del internet, buscando información, y ser más productivos al aplicar herramientas innovadoras que ayuden a la colaboración, comunicación y participación haciendo de aquellos educandos responsables y puedan contribuir en la era digital.

Al enfocarse en el entorno virtual, se observó que nuestro país no contaba con los recursos eficientes para desarrollar la modalidad online, debido a que los ciudadanos desconocen las técnicas y metodologías de aprendizaje virtual, ha sido difícil adaptarse en la formación que el Ministerio de Educación estableció por la pandemia (Balladares Bastidas, Salvatierra Estrella, and Jiménez Bonilla, 2020).

En la actualidad los estudiantes presentan dificultades para el acceso a la enseñanza en línea dentro del país. La carencia de teléfonos inteligentes o la falta de una conexión a Internet impiden la normal formación de millones de niños antes, durante y después de la pandemia. Con la crisis mundial, se evidenció la falta de empleo dentro de los hogares, aumento de pobreza y falta de acceso a la educación en los lugares más vulnerables.

Por otra parte, los padres de familia no han sido capacitados para el uso de las plataformas de enseñanza-aprendizaje, existe inestabilidad en la conexión a internet y una gran parte de los representantes no cuentan con estudios de formación académica lo cual perjudica a los alumnos en su proceso de formación, además, no tienen la pedagogía ni la paciencia para la enseñanza de sus hijos, por ende, es importante el ingreso a las clases virtuales para mejorar su lectura, escritura, problemas matemáticos, entre otros, durante el año escolar.

Por lo tanto, en vista de las dificultades que se han presentado durante la pandemia, se analizó diversos trabajos investigativos que brindan información acerca de las plataformas educativas, dando como resultado la falta de implementación de entornos virtuales en el cantón Naranjito. El Ministerio de Educación puso a disposición de los docentes la plataforma MICROSOFT TEAMS con la finalidad de

crear grupos de trabajo para facilitar la interacción con los alumnos y sus representantes.

Sin embargo, se observó que las familias no cuentan con dispositivos inteligentes de última generación para el acceso a la plataforma TEAMS, lo cual presento un problema para los docentes al impartir sus clases. Por esta razón, buscaron alternativa para llegar a los estudiantes de manera que tengan acceso a la educación, las plataformas más utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje son: Zoom, WhatsApp, Facebook y Messenger. A pesar de que han sido plataformas útiles para él envió de actividades escolares, presentaron problemas al docente en la revisión de tareas por falta de espacio en sus dispositivos, además no permitía una participación interactiva con el estudiante.

Se realizó una investigación de los entornos virtuales pagados. De acuerdo con (Hamidian, Soto, and Poriet, 2018) existen tres plataformas más populares en codificación, diseño y estructura del método de e-learning, los cuales son:

1. **Moodle:** plataforma utilizada en la educación universitaria debido a alto costo y beneficios más altos de programación tanto para el docente como para el estudiante.
2. **Blackboard:** herramienta tecnológica que requiere autorización de licencia, brinda espacios para realizar videoconferencias, subir tareas y hacer evaluaciones a los alumnos.
3. **Paradiso LMS:** plataforma virtual diseñada para empresarios y se la ha utilizado en el ámbito educativo, permite administrar y distribuir el contenido de actividades en la labor empresarial, su licencia es pagada.

Por los bajos recursos con los que cuentan las instituciones no se ha podido implementar plataformas pagadas, por ende, como docentes presentamos nuevas propuestas de aprendizaje virtuales gratuitos, los cuales permiten afianzar el aprendizaje de los niños, siendo accesible para las familias de los estudiantes.

(Cengage, 2020) menciona algunas opciones de gestión académica gratuitas para el estudio en línea, entre ellos se menciona las 3 plataformas más utilizadas:

1. **Schoology:** es una herramienta de gestión gratuita en el ámbito educativo, que favorece a la organización de la clase. Cuenta con instrumentos básicos y complementarios que son útiles para el aprendizaje.

2. **Edmodo:** Es un entorno virtual que favorece en la gestión académica, permitiendo la participación y colaboración entre docentes y la comunidad educativa. Esta plataforma se encarga de organizar las actividades escolares (tareas, eventos, agendas, entre otros).
3. **CourseSites By Blackboard:** es un espacio virtual completo, su desventaja principal es el idioma inglés que no permite su modificación, lo cual dificulta el acceso para los docentes y estudiantes.

Por lo tanto, se realizó un análisis de las plataformas más factibles tanto para docentes, alumnos y representantes, dando como resultado la implementación de la plataforma EDMODO debido a sus beneficios en los cuales se destacan: su gratuidad, libre acceso, fácil manejo, entre otros.

EDMODO ha permitido una interacción directa entre docente, estudiante y representante, facilitando la revisión de actividades escolares, la adaptación al nuevo entorno virtual, organización de las fechas de entrega y eventos próximos a realizarse, cabe mencionar que es compatible con cualquier dispositivo móvil

Es así que (Mejía Salazar, 2018) indica que EDMODO es un ambiente virtual de enseñanza de fácil manejo y de acceso seguro, para maestros y alumnos, es una aplicación que favorece en la atención e intercambio de contenidos educativos en los diferentes niveles de la educación.

Podemos decir que EDMODO se considera un entorno de aprendizaje virtual que permite la comunicación entre la comunidad educativa a través de ambientes cerrados y privados (aulas virtuales) donde se puede participar y colaborar, tomando en cuenta el uso que hace la tecnología para integrar los procesos de enseñanza aprendizaje, además provee al alumno oportunidad para aprender nuevos conocimientos de manera innovadora y permite afianzar su comprensión.

1.3 Antecedentes referenciales

En el estudio “EDMODO como recurso didáctico para el desarrollo de una actitud ambientalista en estudiantes de educación media” su propósito de estudio es comprender esta plataforma de gestión educativa como recurso didáctico, implementando nuevas formas tecnológicas educativas, lo cual permite un alto rendimiento en sus actividades académicas que mejoran la enseñanza de manera eficaz. La plataforma más usada para el proceso educativo es “EDMODO”, la cual

garantiza una comunicación eficiente con el maestro, además permite el desarrollando de actividades escolares. Enmarcando un paradigma cualitativo, interpretativo, donde su método es sistémico y fenomenológico en el proceso investigativo (Anderson and Yépez, 2016).

De acuerdo con (Coloma Valdez, 2017) en su tesis “Plataforma educativa EDMODO y su incidencia en el proceso pedagógico”. Su importancia radica que la inserción de las Tic a través de plataformas virtuales donde se ha visto la necesidad de ingresar información de entornos virtuales de gestión en cuanto a las calificaciones, gestionar recursos pedagógicos a través de planificaciones para desarrollar en clase. Su objetivo es innovar habilidades digitales en los docentes para el manejo de “EDMODO” como herramienta tecnológica, identificando sus opciones de configuración, facilidad de interacción entre alumno y docente, determinar el progreso educativo con los medios virtuales. Los beneficiarios son los estudiantes, docentes y padres de familia. Sostiene una metodología para el aprendizaje activo convirtiendo al alumno en protagonista de su propio aprendizaje, implementado estrategias de investigación, selección y evaluación del contenido a desarrollar, cumpliendo un rol dinámico en la formación educativa.

En la siguiente investigación de acuerdo con (Mejía Salazar, 2018) “El uso de la plataforma educativa EDMODO como recurso para la gestión de actividades escolares”. Nos indica que su finalidad es identificar como inciden la plataforma educativa en el ambiente escolar, se presentan algunos beneficios: el acceso al contenido es más flexible desde cualquier lugar que posea conexión a internet, como distintos recursos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, además facilita el trabajo colaborativo y cooperativo y aumenta la participación y motivación entre docentes y estudiantes. El uso de “EDMODO” como recurso en la educación tiene ventajas que favorecen en la enseñanza, fomentando la atención en el uso de la tecnología.

De acuerdo con la publicación “Aula invertida como metodología educativa para el aprendizaje de la química en educación media” La intervención se desarrolla con el método mixto y enfoque cuasiexperimental para el estudio y determinación del problema, el cual propone incentivar a los educandos en su bajo rendimiento dando uso a las nuevas tecnologías que permiten un aprendizaje óptimo. La investigación

de la problemática surge por la desmotivación de los alumnos en su nivel académico. Finalmente, se observó que el aula invertida es una herramienta dinámica que favorece en la enseñanza dando resultados eficientes en el proceso de aprendizaje (Salazar Jiménez, 2019).

Según el artículo (Guzmán Olgún, 2020) acerca de la “Implementación de la plataforma EDMODO para la recepción de proyectos de emprendedores de la materia de Innova de la Preparatoria número 1 de la UAEH” es un proyecto de innovación que incluye un enfoque administrativo que consta de 4 fases: planeación, organización, dirección y control. En la actualidad la conectividad ha sido necesaria en el ámbito educativo, debido al enfoque dinámico que ofrecen los diferentes espacios virtuales como “EDMODO”, que beneficia en el intercambio de contenido innovador que son útiles para el refuerzo de las clases virtuales y presenciales.

En el estudio del “Uso de la herramienta EDMODO y la mejora en el proceso de aprendizaje”, tiene como objetivo identificar el manejo de “EDMODO” en la formación académica de los educandos. Este estudio es de tipo cuasiexperimental, las ventajas que hallamos en el manejo de la plataforma propician la nueva forma de adquirir conocimientos que motivan al estudiante en su búsqueda de nuevos contenidos. Su objetivo es colaborar, participar y cooperar en la enseñanza del educando con el uso de las herramientas tecnológicas, de manera que desarrollen sus habilidades de búsqueda, selección y conocimiento de técnicas adecuadas para su formación académica (Hernández Vasquez, 2021).

1.4 Determinación del tema

El presente proyecto se realiza en la unidad educativa “Carlos Matamoros Jara” de la zona 5 distrito 09D18, cantón Naranjito provincia del Guayas; el tema a tratar es el diseño de entornos virtuales de enseñanza - aprendizaje utilizando EDMODO.

1.5 Objetivo general

Implementar el uso de la herramienta de gestión académica gratuita EDMODO, para diseñar un entorno virtual de aprendizaje que propicie el proceso de enseñanza y aprendizaje.

1.6 Objetivos específicos

- ✚ Implementación la herramienta gratuita EDMODO a un curso de la Escuela de Educación Básica “Carlos Matamoros Jara”
- ✚ Diseñar la estructura digital de acuerdo con los proyectos educativos con la plataforma de gestión académica virtual para la formación académica.
- ✚ Seleccionar las herramientas TIC que complementarán al diseño de entorno virtual de aprendizaje creado por EDMODO; según la necesidad en el proceso de formación.

1.7 Justificación

El presente proyecto en desarrollo se enfoca en uno de los problemas más generalizados de las instituciones educativas. El proyecto se fundamenta en los entornos virtuales de aprendizaje, como estrategia innovadora en el aprendizaje de la gestión académica, favorece un espacio de enseñanza dinámico y creativo para los educandos que mejora el uso de las nuevas técnicas de aprendizaje.

En este sentido el (Ministerio de Educación, 2012) manifiesta que las TIC han generado un progreso en el acceso a la tecnología en el sistema educativo, donde se analizan la existencia de espacios de información en el aprendizaje tanto de maestros como alumnos, promoviendo la obtención de nuevos conocimientos de manera practica y eficaz dentro de un entorno virtual.

Por ende, se necesita constante formación de los maestros acerca de la nueva modalidad virtual en las instituciones, para impartir la enseñanza por medio de las TIC, es decir, que se debe reforzar los conocimientos del educando después de las clases impartidas por el docente en los horarios correspondientes.

De acuerdo con el Ministerio de Educación la nueva era tecnológica ha generado un apoyo en la realización de las actividades escolares hoy en día, y es importante crear un ambiente virtual para que el estudiante aprenda nuevos conocimientos, por lo que utilizaremos la aplicación EDMODO la cual permite la retroalimentación y actividades escolares que hace énfasis al protagonismo del educando finalizada la clase.

La relevancia de este proyecto radica en implementar comunidades virtuales, creando nuevos ambientes de aprendizaje potencializando la interacción del docente y alumno, implementando estrategias pedagógicas que ayudan en el aprendizaje favoreciendo de manera eficiente en el desempeño de los educandos.

Este estudio tiene utilidad metodológica analítica, científica y aplicada que proporciona información de carácter científico e investigativo que puede ser utilizada en futuras investigaciones. Además, permite la comparación de los resultados obtenidos, así como intervenciones orientadas a manejar el problema desde un enfoque sistémico, el cual está basado en un proceso didáctico y comprende un sistema de conocimientos y habilidades.

Por otra parte, se considera un proyecto viable ya que cuenta con elementos necesarios para continuar con la investigación e implementar un ambiente de aprendizaje a los estudiantes para afianzar sus conocimientos de una manera innovadora. En la aplicación EDMODO podrán acceder a las actividades escolares, como también a una fuente de recursos didácticos (videos, imágenes, presentaciones, entre otros) que facilitarán en su aprendizaje promoviendo el uso de herramientas tecnológicas.

Es pertinente realizar este proyecto porque involucra el bienestar de los docentes, alumnos y padres de familia, reconociendo el esfuerzo y fomentando en ellos el uso de las buenas prácticas de las tecnologías educativas.

CAPÍTULO II: Alcance y Metodología

2.1 Descripción de beneficiarios

De acuerdo con la cobertura geográfica de la Dirección Distrital de Educación 09D18 abarca los cantones coronel Marcelino Maridueña y Naranjito que se encuentra dividida en cinco circuitos que se detallan a continuación:

Tabla 1. Circuitos educativos o unidades territoriales locales

Circuitos	Cantón	Instituciones Educativas		Total
		Fiscal	Particular	
09D18C01_A	Naranjito	10	4	14
09D18C01_B		7		7
09D18C02_03		4		4
09D18C04_A	Crnl. Marcelino	3	3	6
09D18C04_B	Maridueña	7		7
TOTAL		31	7	38

Fuente: Datos recogidos por (Ministerio de Educación, 2020b).

La educación enfrenta desafíos en esta era digital, la cual forma un rol primordial en la labor docente, es decir, que el quehacer educativo es importante debido a los diferentes cambios que se han generado, por tal razón, los alumnos se han adaptado al nuevo contexto educativo de la formación académica, logrando favorecer en la educación de calidad (Ministerio de Educación, 2020b).

De acuerdo con el informe de rendición de cuenta del año 2020 de la Dirección Distrital de Educación 09D18 consta de 350 docentes distribuidos en las 38 instituciones fiscales y particulares. Así mismo con una población de estudiantes de 12401 asistentes a las unidades educativas.

La aplicación de la plataforma de gestión académica EDMODO, tendrá un manejo educativo dirigido por los docentes para organizar las actividades, asignar tareas y servirá como soporte en la formación académica, donde se aplicará nuevas estrategias tecnológicas que colaboren a las clases impartidas.

Los beneficiarios directos son los docentes y por ende los estudiantes, los cuales por medio del acceso a la plataforma de gestión académica podrán tener organizado sus clases de manera segura y gratuita en un entorno virtual para conocer las actividades escolares que están en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Este proyecto tiene como finalidad ayudar a la comunidad educativa, donde esta herramienta posibilite tanto a los docentes y estudiantes puedan interactuar de forma segura sin que se les borre la información y puedan implementar este entorno útil para las clases virtuales.

2.2 Alcance esperado del proyecto

Este proyecto en desarrollo ha logrado diseñar un entorno virtual de enseñanza – aprendizaje para los docentes utilizando una herramienta llamada EDMODO como plataforma de gestión académica, que puedan ser utilizadas tanto en instituciones fiscales como particulares, dando apoyo educativo para las actividades escolares.

Tabla 2. Cuadro comparativo de plataformas de gestión académicas

Herramientas	Fácil acceso	Comunicación y participación	Creación de contenidos	Seguridad	Entorno virtual
WhatsApp	SI	NO	NO	NO	NO
Zoom	SI	SI	NO	SI	NO
Google Classroom	NO	SI	SI	NO	SI
Microsoft Teams	NO	SI	SI	NO	SI
EDMODO	SI	SI	SI	SI	SI

Elaborado por: Autora del proyecto

Se espera con la implementación de la aplicación EDMODO contribuya la calidad al sistema educativo con el objetivo de establecer un entorno seguro donde los estudiantes puedan auto educarse y reforzar contenidos utilizando esta herramienta en línea y de esta manera enfocar un aprendizaje óptimo y eficaz debido al impacto de esta emergencia sanitaria.

2.3 Métodos, técnicas y herramientas

Este proyecto en desarrollo guía su investigación en un enfoque cuantitativo, en este sentido (Vazquez, 2016) nos indica que es un método de recolección y análisis y datos que son útiles para la investigación y resolución del problema.

La técnica por utilizarse será una encuesta que serán aplicadas a los docentes donde se constatará si existe el manejo de las TIC y sobre todo el uso de una plataforma de gestión académica gratuita, para establecer la calidad educativa. Según la página (QuestionPro, 2021) nos explica que la encuesta involucra la recolección de información por medio de cuestionarios y usualmente se aplican a grupos amplios de personas.

La herramienta que se va a aplicar es un cuestionario de 10 preguntas en total sobre el manejo de TIC y entornos virtuales de gestión académica, se elaboró la encuesta en Google Forms con preguntas de opción múltiple a los docentes de forma online.

Para el estudio del proyecto se procede a trabajar con el cálculo del tamaño de una muestra siendo el 5% del margen de error, donde se procede a realizar la selección a los docentes a encuestar bajo la dirección del tutor del presente proyecto en desarrollo.

Figura 2. Cálculo de tamaño de muestra a trabajar



CÁLCULO DEL TAMAÑO DE UNA MUESTRA

INTRODUZCA EL MARGEN DE ERROR EN LA SIGUIENTE CASILLA	5.0%
INTRODUZCA EL TAMAÑO DE LA POBLACION EN LA SIGUIENTE CASILLA	350
TAMAÑO DE LA MUESTRA PARA NC 95%=-	183
TAMAÑO DE LA MUESTRA PARA NC 97%=-	201

[Volver a página de inicio](#)

Fuente: Matriz de cálculo de muestra

La población total de los docentes en el distrito 09D18 es de 350 magistrales del cual se tomará como muestra a 183 profesionales para aplicar la encuesta sobre las herramientas tecnológicas y entornos virtuales para conocer las necesidades en las distintas instituciones del cantón Naranjito.

La misma que se aplica el método mixto, donde consiste en recolectar información con el objetivo de profundizar en la investigación con un análisis para comprender mejor los procesos de enseñanza – aprendizaje acerca de ambientes virtuales. También se efectuó la revisión de fuente bibliográfica haciendo uso del internet, consultando artículos, páginas web, libros, revistas donde se obtuvo información valiosa que aportó a este proyecto.

Según el artículo (Sáez López et al., 2013) acerca del “El uso de EDMODO en proyectos colaborativos internacionales en educación primaria”, se basa en la aplicación de las TIC en el mundo educativo, donde estas herramientas propician ventajas en el contexto de la educación, aplicando metodologías adecuadas vinculadas al aprendizaje cooperativo. Cabe resaltar la importancia del internet y las diversas formas de interacción social en la actualidad para un aprendizaje significativo en entornos virtuales que refuerzan, comparten ideas donde facilita la comunicación entre grupos de alumnos.

(Garzón Cárdenas and Salazar Morales, 2014) presenta el artículo “EDMODO Propuesta didáctica para el mejoramiento de la comprensión lectora”, este proyecto investigativo facilita el trabajo dentro y fuera del aula, permitiendo al docente estrategias didácticas implementando las TIC para fortalecer la comprensión lectora contribuyendo al perfeccionamiento de capacidades intelectuales en los ambientes de. La tecnología ayuda en la incorporación dinámica para mejorar la educación por medio de entornos virtuales, herramientas digitales que afiancen el conocimiento. Los beneficios del uso de “EDMODO” permite la práctica de competencias lectoras mediante las TIC, que permiten la elaboración de recursos dinámicos e innovadores para obtener habilidades lectoras, es necesario que el docente se actualice en medios digitales para que avance en la formación académica y contribuya en la participación del conocimiento de los estudiantes.

En el estudio del “Uso real de la red social EDMODO en una experiencia de enseñanza y aprendizaje”, aplicó instrumentos de recolección de información a través de cuestionarios realizados a los docentes y estudiantes, donde surge la necesidad de implementar las TIC desarrollada en ambientes virtuales empleando “EDMODO” como una plataforma de gestión académica, donde el docente hace uso de la tecnología al momento de enseñar manejando diversas herramientas dentro del aula y dejando los métodos tradicionales de lado (Agudelo and Pupiales Zapata, 2015).

De acuerdo con (Cortés, 2016) en su tesis doctoral “Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente”. Es importante integrar las TIC para estructurar un ambiente de aprendizaje, que facilite la creación de ambientes participativos que promuevan el trabajo en equipo, manejando diferentes habilidades de enseñanza que mejoren el uso de la tecnología. La tecnología es un sitio web de libre acceso que permite la obtención de nuevos conocimientos que sirven de soporte para el aprendizaje de manera positiva en la gestión académica.

(Díaz Pinzón, 2017) presento el artículo: “EDMODO como herramienta virtual de aprendizaje” La educación es el proceso de cambios y transformaciones que implica el uso de la tecnología en el aspecto educativo, se desarrolló el método cualitativo y cuantitativo acerca del uso de EDMODO donde se aplicaron encuestas directas y preguntas de formas cerradas, se utilizó la técnica de un cuestionario donde se analizó, e interpretó los resultados obtenidos con esta herramienta virtual de aprendizaje, para mejorar las habilidades y capacidades en el proceso de integración con las TIC y la formación académica en la educación.

En el estudio “La plataforma EDMODO como recurso didáctico en la enseñanza de la escritura académica del idioma inglés” La educación cada día es más exigente y competitiva, por tal motivo, requiere un soporte tecnológico en la formación académica, donde se despierte el interés y la atención del alumnado en conjunto con los materiales didácticos facilitando la labor del docente con “EDMODO” que avanza en el desarrollo en contenidos y habilidades básicas donde se trabaja en un entorno virtual que favorece la construcción del saber y permite aprender con este recurso. Es importante el rol que desempeña el docente por lo que EDMODO se

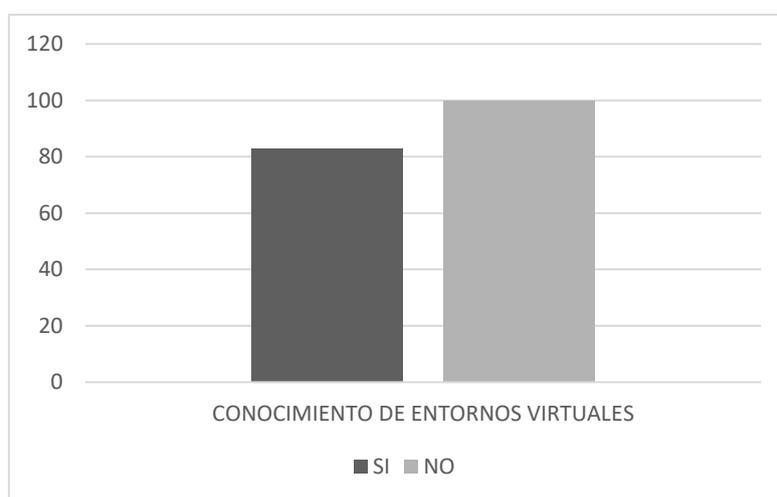
constituye como una aplicación en los procesos de formación según lo manifiesta (Mejía Gavilánez, Hidalgo Montesinos, Rosero Morales, and Yugsán Gómez, 2018).

De acuerdo con los datos recogidos mediante la encuesta a los docentes podemos analizar lo siguiente:

Cuadro 1. Conocimiento de entornos virtuales.

RESPUESTA	TOTAL	PORCENTAJE
SI	83	45.36%
NO	100	54.64%
TOTAL	183	100.00%

Gráfico 1. Resultado de conocimiento de entornos virtuales



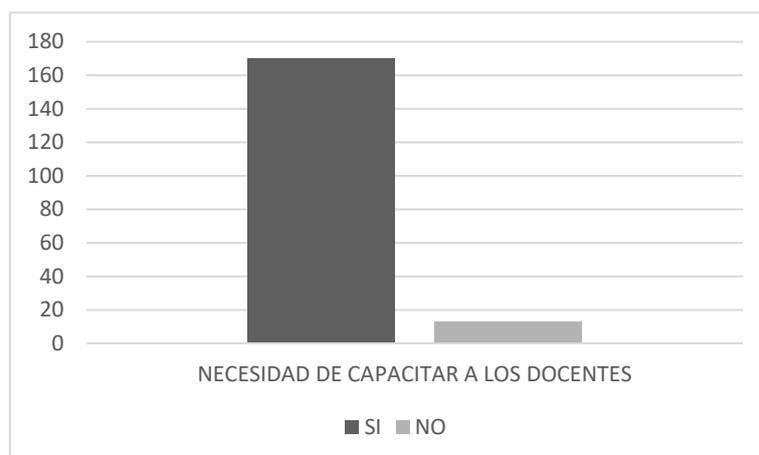
Elaborado por: Autora del proyecto

Se analiza el mayor índice de 54.64%, que desconocen de los entornos virtuales, como una herramienta de apoyo que mejora en el rendimiento académicos de los educandos, mientras que un 45.36% indica que conocen este tipo de ambientes virtuales, pero necesitan más información para su implementación.

Cuadro 2. Capacitaciones a los docentes

RESPUESTA	TOTAL	PORCENTAJE
SI	170	92.90%
NO	13	7.10%
TOTAL	183	100.00%

Gráfico 2. Resultado acerca de la necesidad de capacitación a los docentes



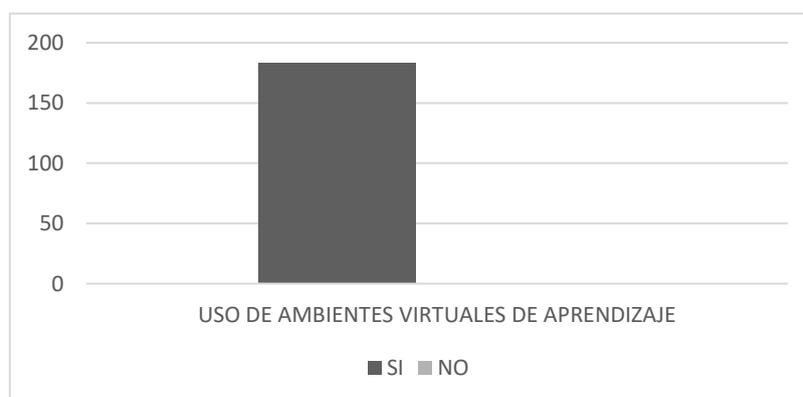
Elaborado por: Autora del proyecto

La respuesta a esta pregunta con un 92.90% los docentes están dispuestos a utilizar la tecnología en su trabajo diario, seguir aprendiendo de los entornos virtuales de gestión académica, mediando una capacitación, aunque hay un 7.10% de los docentes que se niegan a utilizar las herramientas tecnológicas por su falta de conocimiento y porque indican que su edad ya no les permite aprender en esta era digital.

Cuadro 3. Uso de ambientes virtuales de aprendizaje

RESPUESTA	TOTAL	PORCENTAJE
SI	183	100.00%
NO	0	0.00%
TOTAL	183	100.00%

Gráfico 3. Resultado del uso de ambientes virtuales de aprendizaje



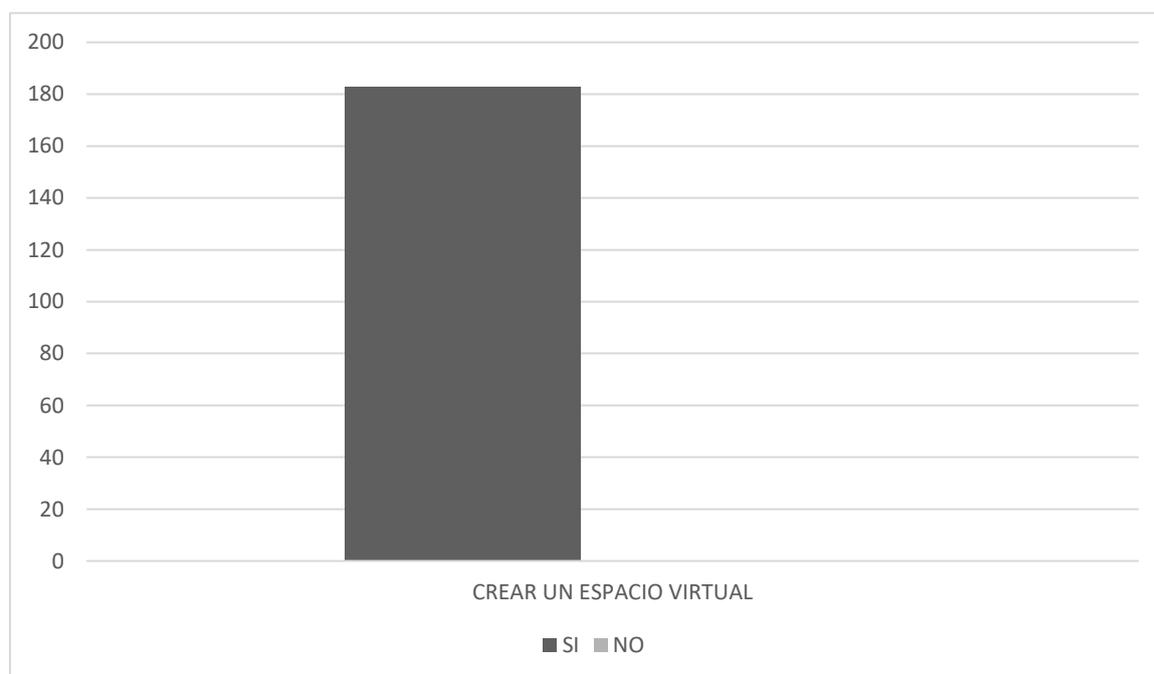
Elaborado por: Autora del proyecto

Se ve reflejado que toda la muestra de 183 docentes, el buen uso de los ambientes virtuales de aprendizaje ayuda y mejora el proceso de enseñanza – aprendizaje si se tiene ayuda de la herramienta EDMODO donde su principal actividad es la comunicación, interacción y compartir información de ámbito académico.

Cuadro 4. Crear un espacio virtual

RESPUESTA	TOTAL	PORCENTAJE
SI	183	100.00%
NO	0	0.00%
TOTAL	183	100.00%

Gráfico 4. Opinión de crear un espacio virtual



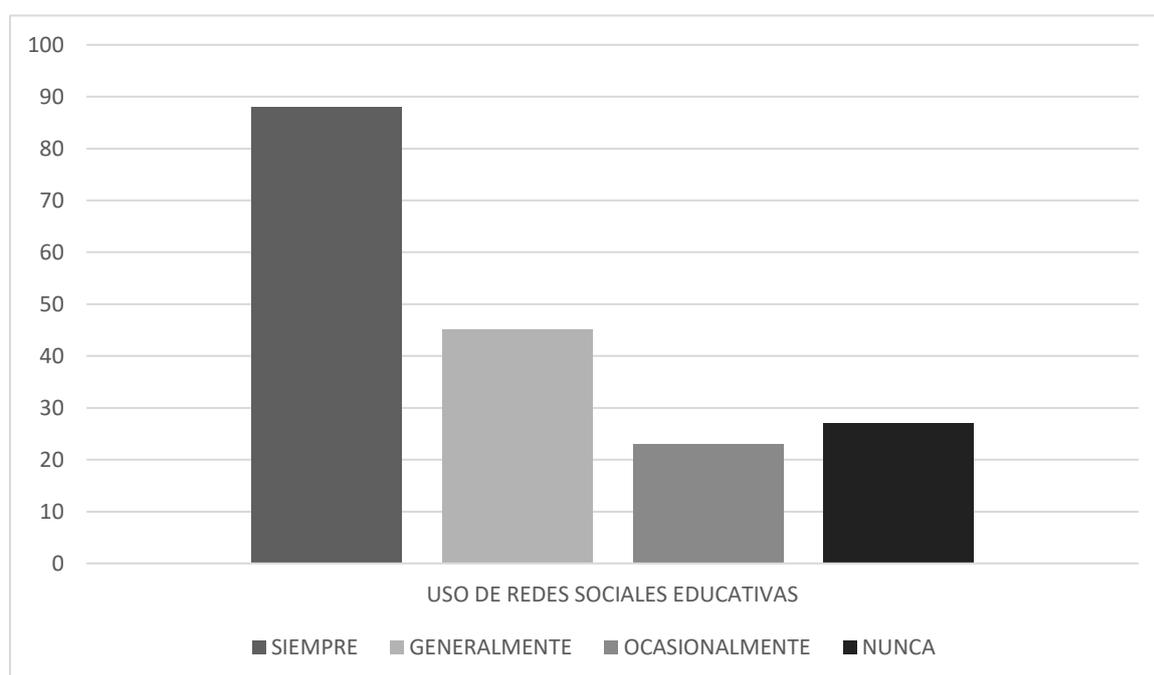
Elaborado por: Autora del proyecto

De acuerdo con los resultados el 100% de los docentes afirma que un espacio virtual es el medio para compartir información académica sin preocuparse del almacenamiento de sus dispositivos móviles haciendo uso de la tecnología, por medio de los espacios alojados en el internet como apoyo la formación del aprendizaje, teniendo una interacción más activa con sus educandos logrando un aprendizaje optimo y eficaz.

Cuadro 5. Uso de redes sociales educativas

RESPUESTA	TOTAL	PORCENTAJE
SIEMPRE	88	48.09%
GENERALMENTE	45	24.59%
OCASIONALMENTE	23	12.57%
NUNCA	27	14.75%
TOTAL	183	100.00%

Gráfico 5. Resultado de usar redes sociales educativas



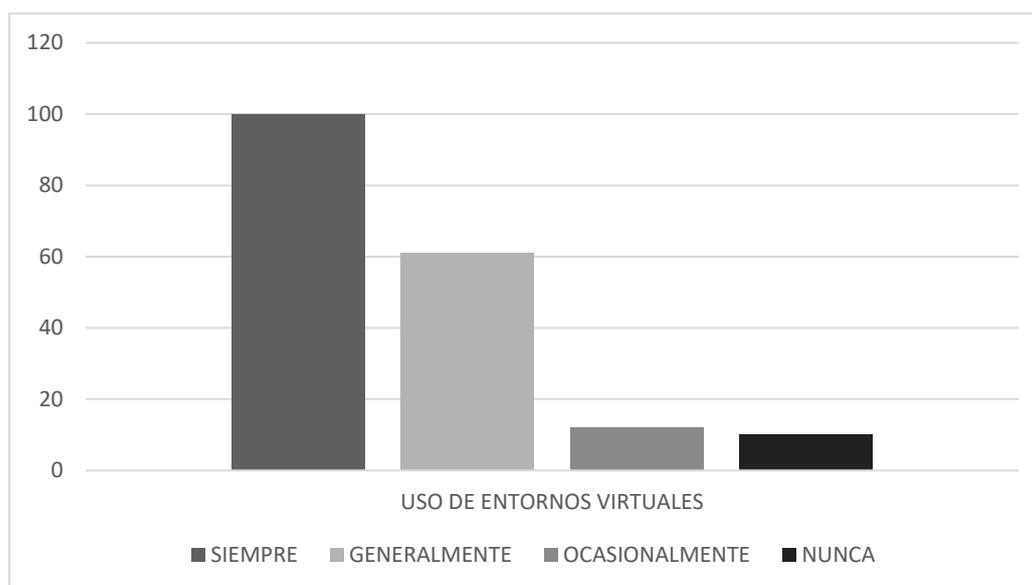
Elaborado por: Autora del proyecto

Se observa el 48.09% de los docentes usan un entorno virtual como apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje, pero un 24.59% se muestra que no utilizan con frecuencia medios tecnológicos en su clase, mientras que un 12.57% ocasionalmente utiliza la tecnología como ambiente virtual y un 14.75% de los docentes piensan que son muy complejos dejándolos de lado como una herramienta de apoyo en su trabajo diario.

Cuadro 6. Uso de entornos virtuales fortalece el trabajo colaborativo

RESPUESTA	TOTAL	PORCENTAJE
SIEMPRE	100	54.64%
GENERALMENTE	61	33.33%
OCASIONALMENTE	12	6.56%
NUNCA	10	5.46%
TOTAL	183	100.00%

Gráfico 6. Resultado del uso en entorno virtual para fortalecer el trabajo colaborativo



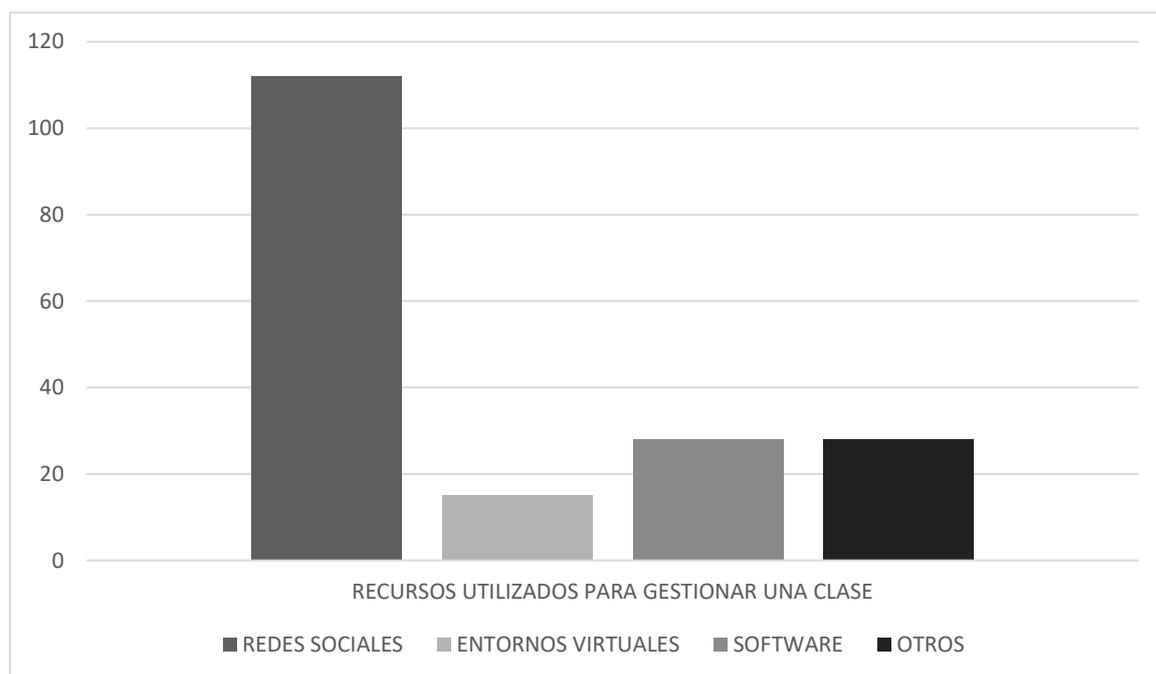
Elaborado por: Autora del proyecto

Se observa el 48.09% de los docentes usan un entorno virtual como apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje, pero un 24.59% se muestra que no utilizan con frecuencia medios tecnológicos en su clase, mientras que un 12.57% ocasionalmente utiliza la tecnología como ambiente virtual y un 14.75% de los docentes piensan que son muy complejos dejándolos de lado como una herramienta de apoyo en su trabajo diario.

Cuadro 7. Recursos utilizados para gestionar la clase

RESPUESTA	TOTAL	PORCENTAJE
Redes Sociales	112	61.20%
Entornos Virtuales	15	8.20%
Software	28	15.30%
Otros	28	15.30%
TOTAL	183	100.00%

Gráfico 7. Resultado de los recursos utilizados para gestionar sus clases



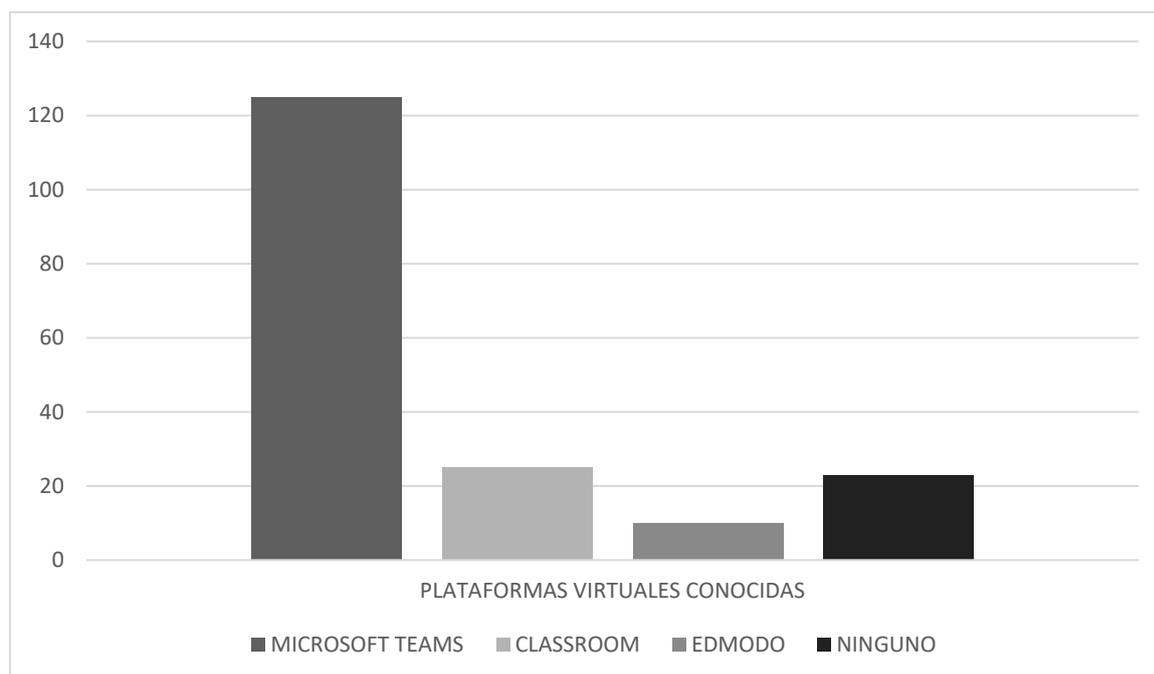
Elaborado por: Autora del proyecto

El uso de las redes sociales presenta una muestra del 61.20% donde se considera que las redes sociales sirven para contactarnos con los educandos pero no es una herramienta confiable, mientras que el 8.20% usa entornos virtuales como TEAMS, CLASSROOM y EDMODO creados como apoyo en sus clases, un 15.30% utiliza software como ZOOM para poder impartir clase mediante las TIC, y un 15.30% de los docentes han tenido que recurrir al material didáctico impreso ya que algunas familias no cuentan con internet en casa y por ende no tienen acceso a la educación en esta modalidad.

Cuadro 8. Plataformas virtuales conocidas.

RESPUESTA	TOTAL	PORCENTAJE
MICROSOFT TEAMS	125	68.31%
CLASSROOM	25	13.66%
EDMODO	10	5.46%
NINGUNO	23	12.57%
TOTAL	183	100.00%

Gráfico 8. Resultado de las plataformas virtuales conocidas.



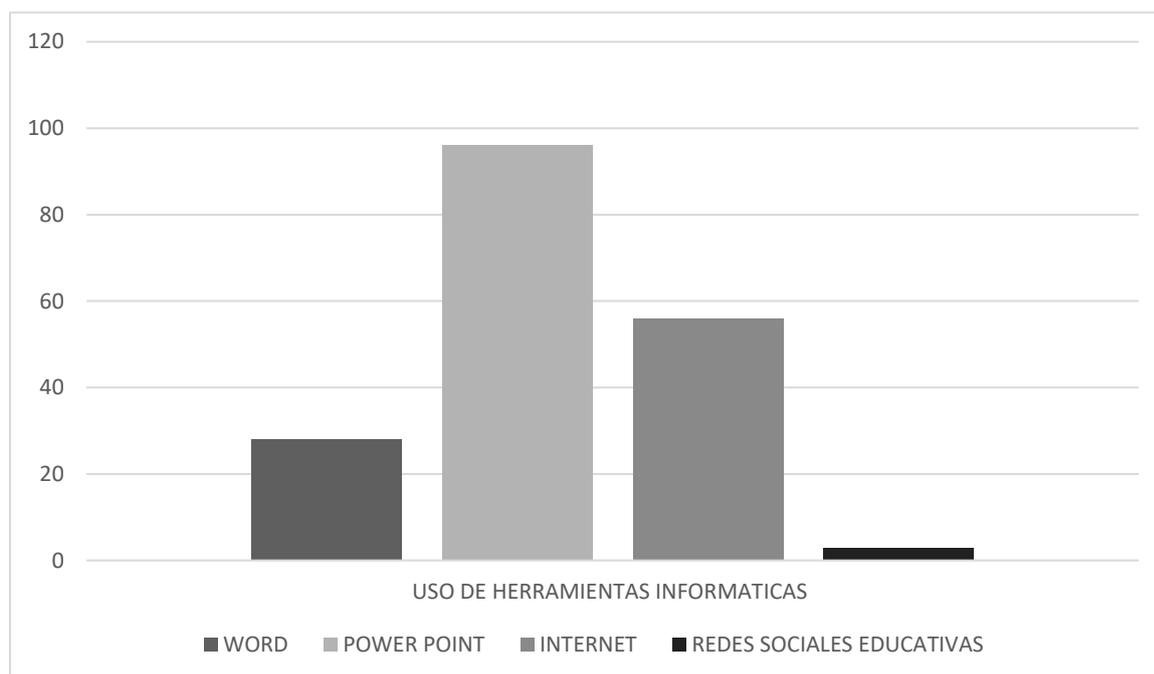
Elaborado por: Autora del proyecto

Se ve reflejado un 68.31% que conocen la plataforma virtual TEAMS pero no lo implementan en sus clases debido a que la aplicación es muy pesada y requiere de celulares de alta gama compatibles, mientras que un 13.66% están usando classroom pero se les dificulta ya que deben de tener un correo electrónico para su acceso, un 5.46% conocen de la aplicación EDMODO pero no han podido utilizarla y un 12.57% se ve un desconocimiento en plataformas virtuales para la educación, admitiendo la necesidad de implementar nuestra propuesta en el uso de EDMODO, una herramienta de fácil manejo que no requiere email y es viable para los docentes que no están familiarizados en las TIC ayudando a agilizar el aprendizaje de los estudiantes en el proceso educativo.

Cuadro 9. Uso de herramientas informáticas

RESPUESTA	TOTAL	PORCENTAJE
WORD	28	15.30%
POWER POINT	96	52.46%
INTERNET	56	30.60%
REDES SOCIALES EDUCATIVAS	3	1.64%
TOTAL	183	100.00%

Gráfico 9. Resultado del uso de herramientas informáticas usadas en clase.



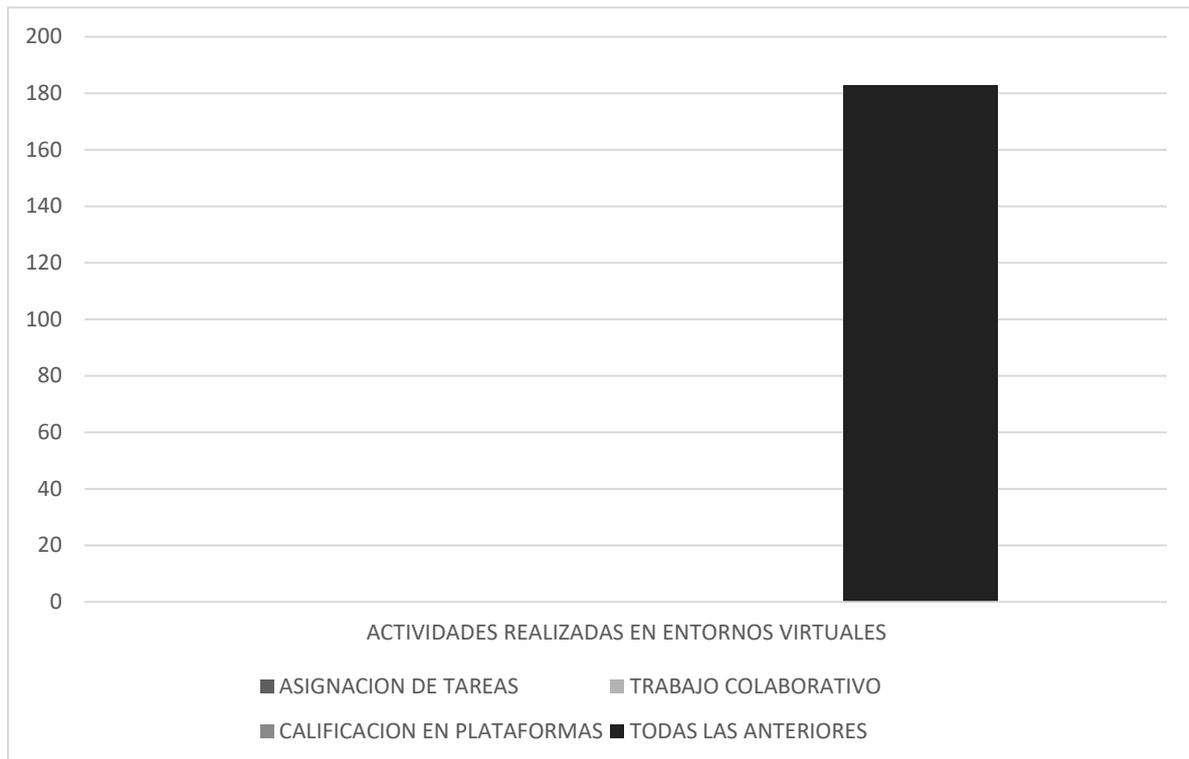
Elaborado por: Autora del proyecto

Se ve reflejado un 68.31% que conocen la plataforma virtual TEAMS pero no lo implementan en sus clases debido a que la aplicación es muy pesada y requiere de celulares de alta gama compatibles, mientras que un 13.66% están usando classroom pero se les dificulta ya que deben de tener un correo electrónico para su acceso, un 5.46% conocen de la aplicación EDMODO pero no han podido utilizarla y un 12.57% se ve un desconocimiento en plataformas virtuales para la educación, admitiendo la necesidad de implementar nuestra propuesta en el uso de EDMODO, una herramienta de fácil manejo que no requiere email y es viable para los docentes que no están familiarizados en las TIC ayudando a agilizar el aprendizaje de los estudiantes en el proceso educativo.

Cuadro 10. Actividades realizadas a través de entornos virtuales

RESPUESTA	TOTAL	PORCENTAJE
Asignación de tareas		0.00%
Trabajo colaborativo		0.00%
Calificación en plataformas		0.00%
Todas las anteriores	183	100.00%
TOTAL	183	100.00%

Gráfico 10. Resultado sobre las actividades realizadas en entornos virtuales



Elaborado por: *Autora del proyecto*

Teniendo en cuenta que EDMODO es la plataforma de gestión académica más confiable y de fácil manejo para los docentes se puede evidenciar que tiene múltiples actividades como es asignar tareas, permite subir tareas y descargar de manera online, trabajo colaborativo se puede hacer grupos de trabajo, calificaciones en la plataforma, se muestra reflejada la nota de las tareas y enviar algún comentario de felicitaciones o una opinión acerca de la actividad subida por el educando.

2.4 Cronograma de Actividades

Tabla 3. Cronograma

ACTIVIDADES		2021															
		JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE			
		SEMANAS															
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Recolección de información para el proyecto	■	■														
2	Fundamentación de la propuesta de intervención	■	■														
3	Planteamiento de objetivos: Generales y Específicos		■	■													
4	Métodos, herramientas y técnicas a utilizar en el proyecto			■	■	■											
5	Descripción de los beneficios, presupuesto y limitaciones				■	■											
6	Desarrollo de la descripción del proyecto de desarrollo					■	■										
7	Estructura curricular del proyecto						■	■									
8	Planificación microcurricular del contenido							■	■								
9	Recursos tecnológicos								■	■							
10	Arquitectura de la información									■	■	■	■				
11	Proceso de consumo de contenidos										■	■	■	■			
12	Propuesta de evaluación y seguimiento											■	■	■			
13	Conclusiones															■	
14	Recomendaciones															■	

Elaborado por: Autora del proyecto

2.5 Presupuesto

El presente proyecto se empleó en su mayor parte recursos digitales gratuitos en el contexto de la pandemia COVID – 19. Pero se detalla a continuación los servicios básicos y algunos insumos que son necesarios para que este proyecto se desarrolle:

Tabla 4. Presupuesto

INGRESOS			
RECURSO	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
Autofinanciamiento	1 integrante		\$250.00
		TOTAL	\$250.00

EGRESOS			
RECURSOS	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
Internet	2 meses	\$35.00	\$70.00
Servicios básicos (Luz eléctrica)	2 meses	\$15.00	\$30.00
Impresiones y copias		\$10.00	\$10.00
Elaboración de oficios y certificados		\$10.00	\$10.00
Webcam Logitech		\$130.00	\$130.00
		TOTAL	\$250.00

Elaborado por: Autora del proyecto

2.6 Limitaciones del proyecto

El presente proyecto de desarrollo tiene las siguientes limitaciones:

- ✚ Docentes que utilizan un método de enseñanza – aprendizaje tradicional y poco innovador en sus clases
- ✚ El desconocimiento de las plataformas de gestión académicas, lo cual impide que se desarrolle nuevas estrategias de enseñanza – aprendizaje.
- ✚ La conectividad es una gran limitación en la enseñanza educativa, que está latente en cada familia por su valor económico y la deficiencia de este, y en algunos sectores vulnerables no llega cobertura a internet.
- ✚ Los padres de familia que han tenido que aprender adaptarse a las nuevas tecnologías.

CAPÍTULO III: Alcance curricular del proyecto

3.1 Estructura curricular (contenido a desarrollar)

Este proyecto cuenta con el Plan Educativo “Aprendamos juntos en casa”, donde nos indica lo siguiente, las herramientas digitales son importantes para la estructurar de las fichas pedagógicas de la Educación General Básica, fueron fundadas con el enfoque de enseñanza basadas en propósitos que registran las habilidades de enseñanza-aprendizaje, con técnicas innovadoras basadas en los ejes interdisciplinarios (Ministerio de Educación, 2020). Se complementa diversas actividades para cada mes, donde el docente trabaja en conjunto a los recursos educativos en compañía de los padres de familia y estudiantes.

Los temas relacionados de las asignaturas básicas y complementarias de acuerdo con el currículo priorizado, donde se conforma un proyecto educativo, estos se estructuran de 4 semanas de duración. Su finalidad primordial es el cumplimiento de las destrezas con criterios de desempeños, guiados en una estructura curricular. Se plantean diversas gestiones académicas formadas en valores y contención emocional que faciliten la búsqueda de habilidades para guiar a las familias (Ministerio de Educación, 2020).

Los temas por profundizar se mostrarán en la siguiente tabla:

Tabla 5. Temas relevantes

<u>Proyecto educativo científico y humanístico</u> <u>P. C. - Salud y bienestar individual y colectiva</u> <u>P. H. - Enfoque de los derechos intergeneracionales</u> <u>Duración: 4 semanas</u>	
Asignatura	Temas por semanas
Lenguaje	Aprendo a pedir información El cartel Leo más carteles La noticia
Matemáticas	Relación de correspondencia de uno a uno Unidades de mil Restas con unidades de mil sin reagrupación Restas con unidades de mil con reagrupación
Ciencias naturales	Aparato locomotor Articulaciones

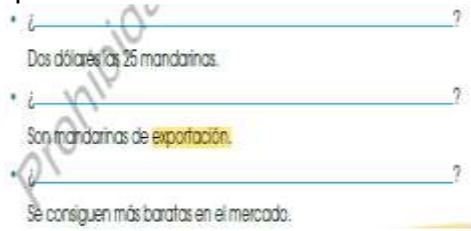
	Músculos Cuidamos de nuestro cuerpo
Ciencias sociales	Así es mi ciudad Actividades culturales Los símbolos de mi ciudad Autoridades y ciudadanos
Educación artística	Formas y color del cabello Mi perfil cultural Huellas dactilares Huellas digitales
Educación física	El equilibrio Ejercicios de equilibrio y coordinación Ejercicios de fuerza Ejercicios de velocidad
Inglés	My town is / Mi pueblo es Lenguaje through the arts Write a / an /Escribe un / una Long e

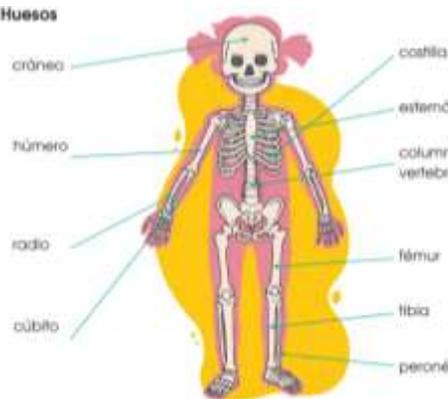
Elaborado por: Autora del proyecto

3.2 Planificación microcurricular del contenido

Tabla 6. Proyecto 4. Planificación semana 1

	<p align="center">ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CARLOS MATAMOROS JARA” CANTÓN NARANJITO – PROVINCIA DEL GUAYAS Dirección: Av. 5 de octubre y Pichincha Email: carlosmatamorosj1@gmail.com TELF. 04272012</p>		 <p align="center">AÑO LECTIVO 2021 - 2022</p>	
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE UN PROYECTO INTERDISCIPLINAR				
DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTES: Lic. Karen Bayas Gaona.		GRADO: TERCERO		
PROYECTO 4: P. C. - SALUD Y BIENESTAR INDIVIDUAL Y COLECTIVA P. H. - ENFOQUE DE LOS DERECHOS INTERGENERACIONALES		SEMANA N°	1	
<ul style="list-style-type: none"> OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Los estudiantes comprenderán los derechos específicos y el rol de las personas adultas mayores, para construir relaciones basadas en el respeto, la equidad y la empatía, por medio de estudios de casos cuyos resultados se socialicen a las personas con las que interactúan en su vida cotidiana. 				
OBJETIVOS SEMANALES:	<ul style="list-style-type: none"> Conocer la importancia de la noticia, destacando su estructura mediante el análisis de ejercicios prácticos. Identificar la importancia que tiene el sistema excretor además estudiamos los órganos tales como el cerebro, el corazón, los pulmones y el estómago en su cuerpo, explicar sus funciones y relacionarlas con el mantenimiento de la vida. Reconocer las relaciones de uno a uno, por medio de la práctica de ejercicios directos. Analizar el proceso a seguir para realizar sustracciones, conociendo sus elementos, tales como minuyendo, sustrayendo y resto. Develop thinking skills to strengthen problem-solving and autonomous learning skills with the use of oral and written language. Reconocer su localidad como parte principal de sus raíces identificando el nombre de su lugar de nacimiento y residencia, destacando el nombre de los entes que los gobiernan, reconociendo las principales funciones que tienen el alcalde o alcaldesa de la ciudad. Identificar el perfil corporal y las huellas dactilares que tenemos en nuestras manos. 			
Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Orientaciones metodológicas		
		Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Recomendaciones

<p>Lengua y Literatura. LL.2.2.2. Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en la vida cotidiana</p>	<p>Muestra capacidad de escucha al mantener el tema de conversación e intercambiar ideas.</p>	 <p>TEMA: Aprendo a pedir información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observamos el siguiente video sobre la importancia de la comunicación, con la ayuda de un adulto. • https://youtu.be/JI_dMNr9mfQ  <ul style="list-style-type: none"> • Dialogo sobre lo que vimos en el video. • Describo la importancia de poder comunicarnos de forma clara y precisa. • Comparto mis ideas con mis compañeros de clases usando la plataforma de conexión preestablecidas. • Observo la siguiente imagen y describo lo que veo página 110 del texto de lengua y literatura. 	<p>TAREA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buscamos en el texto de lengua y literatura la página 111. • Observo al extraterrestre y digo la pregunta que creo hace en cada situación. Comento qué pistas tuve para formular esas preguntas.  <ul style="list-style-type: none"> • Observo la ilustración y contesto las preguntas • ¿En qué lugar se encuentra el extraterrestre? • ¿Qué creo que desea el extraterrestre? • ¿Cómo lo sé? • Escribo la pregunta que hace el extraterrestre, para las respuestas que recibe. 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				
<p align="center">Ciencias Naturales</p> <p>CN.2.2.2. Examinar nuestro organismo y reconocer la movilidad del cuerpo mediante el esqueleto y de los músculos.</p>	<p>I.CN.2.4.1. Exponer donde se ubican las partes de nuestro cuerpo como el esqueleto, músculos y articulaciones.</p>	 <p>TEMA: La relación aparato locomotor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza y responde la siguiente pregunta. • Imagina que tienes una piedrecita en el zapato. • De forma oral responde. <p>a. ¿Qué sentido te permite notar la piedra?</p> <p>b. ¿Cómo reaccionas? ¿Qué haces?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparto las respuestas con mis compañeros. • Observamos el siguiente video sobre el aparato locomotor https://youtu.be/_sqTudxle04 	<p>TAREA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resuelvo las actividades de la página 36 de texto integrado de ciencias naturales • Observo la imagen sobre los huesos y sus partes e identifico cada una de ellas. <p>Huesos</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Escribe, en el lugar adecuado, los nombres de los huesos del esqueleto. 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>



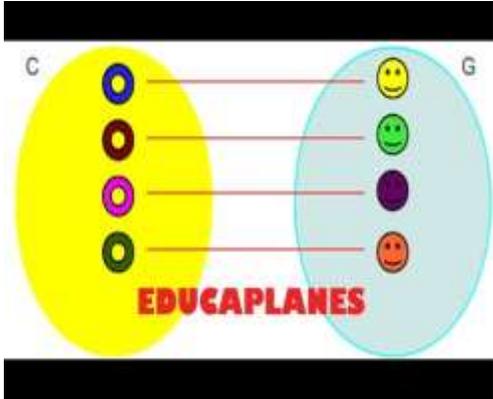
- Socializamos con nuestros compañeros lo que entendimos en el video.
- Menciona a que denominamos aparato locomotor.
- Busco información en el texto integrado de ciencias naturales página 35
- Observo y escribo las partes que faltan



a. Huesos de la cabeza:

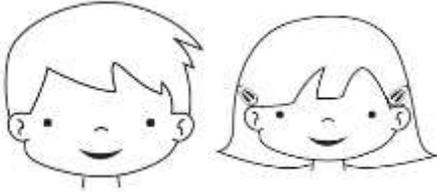
b. Huesos del tronco:

c. Huesos de las extremidades superiores e inferiores:

<p>Matemáticas</p> <p>M.2.1.6. Comprender los conjuntos y sus correspondencias de uno en uno.</p>	<p>I.M.2.1.3. Discrimina los elementos de los conjuntos de entrada y salida según la correspondencia.</p>	 <p>TEMA: Relación de correspondencia uno a uno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observa el siguiente video sobre correspondencia uno a uno https://youtu.be/8UZcrLB991g  <ul style="list-style-type: none"> • Explicamos que entendimos por correspondencia. • Dialogamos con nuestros compañeros cuando no hay una correspondencia. • Con la ayuda de un adulto leemos la página 16 del texto integrado sección 	<p>TAREA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar las actividades de la página 17 del texto integrado sección matemática. • Entra al siguiente enlace y busca la relación de las imágenes https://wordwall.net/es/resource/5777120/juego-de-correspondencia-dificil 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		matemática y analizamos sus ejercicios.		
CS.2.1.6. Investigar acerca de las características más destacadas de una ciudad	I.CS.2.4.1. Comprende las diversas características más destacadas del lugar donde reside	 <p>TEMA: Asi es mi ciudad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizo con la ayuda de mis padres las siguientes preguntas. • ¿Cuál es el nombre de mi ciudad? • ¿Qué conozco sobre ella? • ¿A qué provincia pertenece? • Comparto mis respuestas con mis compañeros de trabajo. • Leemos en la página 70 la lectura sobre “así es mi ciudad” 	<p>TAREA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolvemos la actividad del libro de estudios sociales página 71. • Busca una foto de tu ciudad y pégala en el espacio en blanco  <ul style="list-style-type: none"> • Responde, con ayuda de un adulto: ¿Qué deberíamos sugerir al alcalde o alcaldesa para mejorar la vida en esta ciudad? • Completa la siguiente ficha. <p>Yo vivo en: _____</p> <p>Lo más bonito de mi ciudad es: _____</p>	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>
coASIGNATURA/S ADICIONAL/ES AL PROYECTO (trabajo disciplinar)				

<p style="text-align: center;">Inglés</p> <p>EFL.2.1.2 Recognize the differences between where people live among the regions of the country in order to appreciate their own environment.</p>	<p>Learners can recognize differences between where people live and write about their own surroundings, as well ask simple questions. (I.2, S.2)</p>	 <p>Topic: My town is / Mi pueblo es</p> <ul style="list-style-type: none"> • We dialogue with our colleagues about the name of our city. • We name the places that we like to visit within our town. • Look at the image of the provinces of Ecuador and identify which flag belongs to your city. 	<p>HOMEWORK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Draw a picture of your town. / Haz un dibujo de tu ciudad.  <ul style="list-style-type: none"> • What is your favorite place in your town? / ¿Cuál es el lugar favorite de tu ciudad? 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p> <p>At the end we share our activities through a photo. / Al finalizar compartimos nuestras actividades por medio de una foto.</p>
<p style="text-align: center;">Educación Física</p> <p>EF.2.2.1. Identificar, diferenciar y practicar diferentes tipos de destrezas y acrobacias (rol adelante, rol atrás, pirámides, estáticas y dinámicas) individuales y con otros, de manera segura.</p>	<p>I.EF.2.3.1. Ejercitar con tu cuerpo en tu tiempo libre identificando las acciones que debe mejorar de modo seguro.</p>	 <p>TEMA: El equilibrio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialoga con tus familiares sobre los ejercicios de equilibrio que ellos conoces o practican 	<p>TAREA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selecciona 2 ejercicios de equilibrio y con la ayuda de un miembro de la familia lo realizo. • Documento mis actividades por medio de un video o collage. 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Comparte con tus compañeros los ejercicios que aprendiste con tu familia. • Observa la siguiente imagen donde se realiza un ejercicio de equilibrio 		<p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>
<p>Educación Cultural y Artística.</p> <p>ECA.2.3.1. Analizar las semejanzas y diferencias de nuestro cuerpo.</p>	<p>I.ECA.2.1.2. Identifica las semejanzas y diferencias de nuestro cuerpo.</p>	 <p>TEMA: Forma y Color del cabello</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos miramos en un espejo y describimos el color de nuestros ojos. • Describimos el color y forma de los ojos de nuestros padres. 	<p>TAREA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pinta el cabello del niño de color café y el de la niña de color negro, decora a tu gusto. 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto.</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>

Elaborado por: Autora del proyecto

Tabla 7. Proyecto 4. Planificación semana 2

	<p align="center">ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CARLOS MATAMOROS JARA” CANTÓN NARANJITO – PROVINCIA DEL GUAYAS Dirección: Av. 5 de octubre y Pichincha Email: carlosmatamorosj1@gmail.com TELF. 04272012</p>		 <p align="center">AÑO LECTIVO 2021 - 2022</p>	
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE UN PROYECTO INTERDISCIPLINAR				
DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTES: Lic. Karen Bayas Gaona.		GRADO: TERCERO		
PROYECTO 4: P. C. - SALUD Y BIENESTAR INDIVIDUAL Y COLECTIVA P. H. - ENFOQUE DE LOS DERECHOS INTERGENERACIONALES			SEMANA N° 2	
Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Orientaciones metodológicas		
		Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Recomendaciones
<p>Lengua y Literatura. LL.2.2.2. Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en la vida cotidiana</p>	<p>Muestra capacidad de escucha al mantener el tema de conversación e intercambiar ideas.</p>	 <p>TEMA: El cartel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observamos el siguiente video  <ul style="list-style-type: none"> • Con tus propias palabras explica que es un cartel. 	<p>TAREA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buscamos en el texto de lengua y literatura la página 118. 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto.</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>

- Observa a tu alrededor y menciona si dentro de tu casa hay un cartel y de que se trata
- Dialogamos con nuestros compañeros sobre los hallazgos encontrados.
- Define con tus propias palabras a que denominamos cartel.
- Leemos en la página 117 para conocer más sobre que es el cartel
- Subraye las ideas que considere principales en el texto.

• Un cartel tiene por objetivo captar la atención de una amplia audiencia, que está circulando por la vía pública, para informar de un evento, de un acto o de una situación.

• Los carteles tienen también el objetivo de influenciar en el comportamiento de las personas, sea con fines educativos o publicitarios.

• El objetivo persuasivo de los carteles es provocar en las personas el deseo de consumir o actuar según se propone.

• En los carteles, las imágenes y el color son muy importantes para llamar la atención. Las imágenes son utilizadas en diferentes formatos, ilustraciones, dibujos y obras de arte.

• Los carteles tienen una duración corta. Pueden ser de muchos tamaños, según donde vayan a estar expuestos.

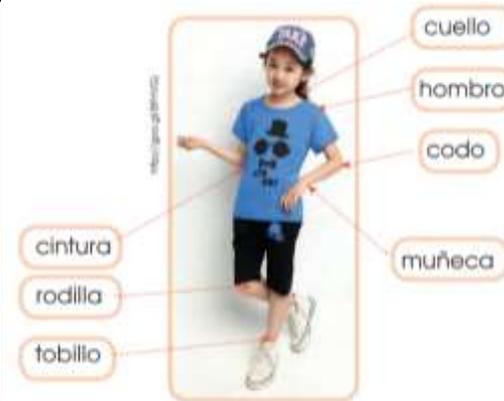
- Definimos con nuestras propias palabras a que conocemos como cartel
- Leo las características que tienen los carteles.



- Respondo las siguientes preguntas

		<p>¿Crees que eres capaz de producir un cartel? ¿Cuál sería el propósito de tu cartel?</p>																																
<p>Ciencias Naturales</p> <p>CN.2.2.2. Examinar nuestro organismo y reconocer la movilidad del cuerpo mediante el esqueleto y de los músculos.</p>	<p>I.CN.2.4.1. Exponer donde se ubican las partes de nuestro cuerpo como el esqueleto, músculos y articulaciones.</p>	<p>¿Crees que eres capaz de producir un cartel? ¿Cuál sería el propósito de tu cartel?</p>  <p>TEMA: Las articulaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observamos el siguiente video sobre las articulaciones https://youtu.be/RMjBf-TKVqQ  <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con nuestros compañeros sobre que son las articulaciones 	<p>TAREA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resuelvo las actividades de la página 38 de texto integrado de ciencias naturales • Clasifica en la tabla estas partes del cuerpo humano. • Mejilla – frente – brazo – antebrazo – pie – mano – pecho – pierna – vientre – muslo. <table border="1" data-bbox="1330 767 1816 1054"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Cabeza</th> <th rowspan="2">Tronco</th> <th colspan="2">Extremidades</th> </tr> <tr> <th>Superiores</th> <th>Inferiores</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Completa con el nombre de la articulación correspondiente. <ul style="list-style-type: none"> a. El _____ nos permite girar la cabeza. b. El _____ nos permite levantar el brazo. 	Cabeza	Tronco	Extremidades		Superiores	Inferiores																									<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>
Cabeza	Tronco	Extremidades																																
		Superiores	Inferiores																															

- Leemos la información de la página 38 texto integrado de la sección de ciencias naturales.



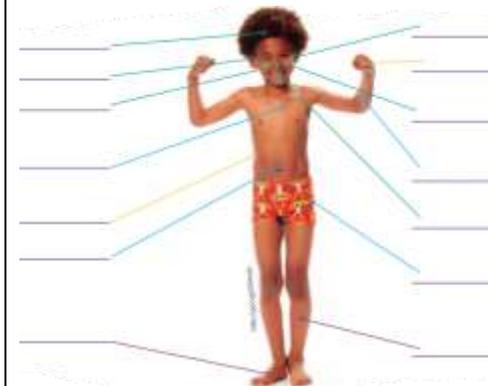
c. El _____ nos permite girar la mano.

d. La _____ nos permite doblar el tronco.

e. La _____ une el muslo y la pierna.

- Comenta que articulaciones mueve la niña de la fotografía del inicio de la unidad.

- Escribe las partes del cuerpo que faltan a partir de estas pistas.



Matemática

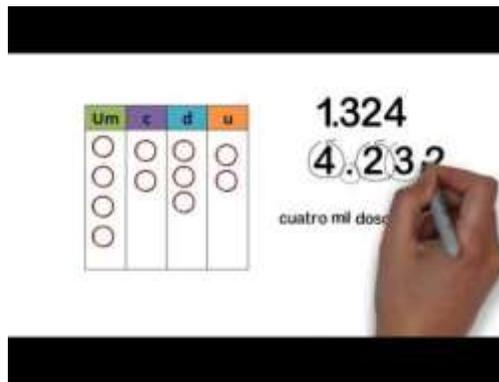
M.2.1.14. Explorar cantidades de 4 cifras de acuerdo con el valor posicional de cada número natural

I.M.2.2.2. Emplea diversas maneras de poner en práctica los números naturales de cuatro cifras

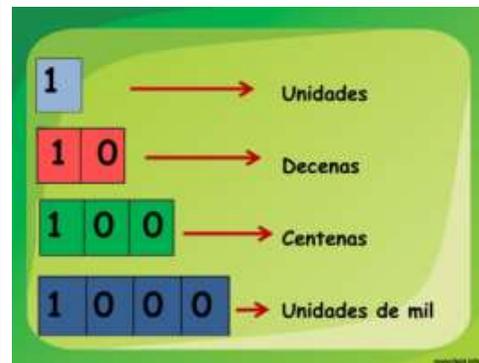
TEMA: Unidades de mil

• Observa el siguiente video sobre las unidades de mil.

- https://www.youtube.com/watch?v=Qx_94fWQNXy



• Explicamos cuales son las unidades de mil



TAREA:

• Descomponer los siguientes números según el valor posicional.

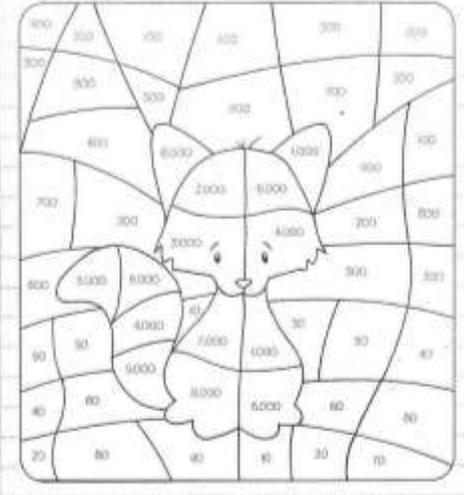
- 5957
- 4328
- 8711
- 5000
- Escribe con letras
- 2189
- 6217
- 7890
- 1543
- Colorea los números las unidades de mil de color marrón, las centenas de celeste y las centenas de verde.

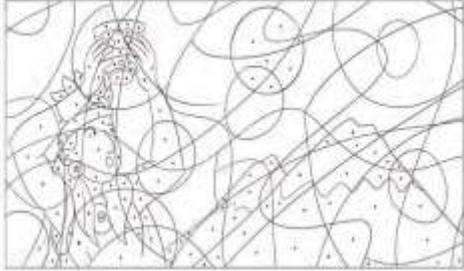
Conectar a sus representados por la plataforma zoom.

Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.

Comparte tus actividades a través de una foto

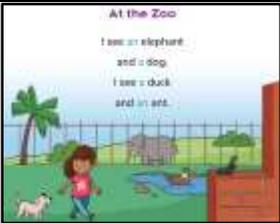
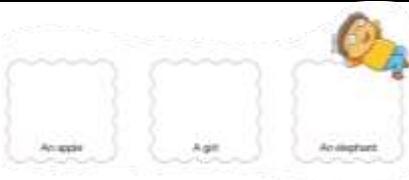
Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO

		<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con nuestros compañeros acerca de las unidades de mil. • Escribe como se leen los números. • 1000 • 2000 • 3000 • 4000 • 5000 • 6000 • 7000 • 8000 • 9000. 		
<p>CS.2.1.6. Investigar acerca de las características más destacadas de una ciudad</p>	<p>I.CS.2.4.1. Comprende las diversas características más destacadas del lugar donde reside</p>	 <p>TEMA: Actividades culturales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observa la siguiente imagen y expresa todo lo que representa. 	<p>TAREA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolvemos la actividad del libro de estudios sociales página 72 y 73. • Descubre una de las tradiciones de nuestro país. Pinta los espacios que tienen puntos. 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>

		 <p>Antes de empezar la clase escuchamos el video de la canción ecuatoriana “Yo naci aqui” https://www.youtube.com/watch?v=C LTRGFGpuIw</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe que es todo lo que diferencias en esta imagen • Busca el personaje que se asemeje a ti • Compartimos nuestras opiniones con los compañeros de clase 	 <ul style="list-style-type: none"> • Escribe un resumen a continuación 	
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

coASIGNATURA/S ADICIONAL/ES AL PROYECTO (trabajo disciplinar)

<p>Inglés</p> <p>EFL.2.1.2 Recognize the differences between where people live among the regions of the country in order to appreciate their own environment.</p>	<p>Learners can recognize differences between where people live and write about their own surroundings, as well ask simple questions. (I.2, S.2)</p>	<p>Topic: Lenguaje through the arts</p> <ul style="list-style-type: none"> • Read the story 	<p>HOMEWORK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Read the words and draw 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		 <ul style="list-style-type: none"> • With the help of an adult, we identify the message of the reading • In case of doubting the meaning of a word, we search with a dictionary or digital resource for its translation. • We share the message of reading with our colleagues 		<p>At the end we share our activities through a photo. / Al finalizar compartimos nuestras actividades por medio de una foto.</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>
<p>Educación Física</p> <p>EF.2.2.1. Identificar, diferenciar y practicar diferentes tipos de destrezas y acrobacias (rol adelante, rol atrás, pirámides, estáticas y dinámicas) individuales y con otros, de manera segura.</p>	<p>I.EF.2.3.1. Ejercitar con tu cuerpo en tu tiempo libre identificando las acciones que debe mejorar de modo seguro.</p>	 <p>TEMA: Ejercicios de equilibrio y coordinación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialoga en familia sobre la importancia del trabajo en equipo • Menciona ejercicios de coordinación que se necesita del trabajo en equipo • Observa la siguiente imagen sobre las figuras grupales que podemos hacer trabajando en equipo 	<p>TAREA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • con ayuda de tu familia practica ejercicios de coordinación y envía la evidencia de tu trabajo por medio de una foto o video <p>Puedes ayudarte con el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=VLObZZRB-x8</p>	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>

		 <ul style="list-style-type: none"> • Investiga sobre los ejercicios de coordinación 		
<p>Educación Cultural y Artística.</p> <p>ECA.2.3.1. Analizar las semejanzas y diferencias de nuestro cuerpo.</p>	<p>I.ECA.2.1.2. Identifica las semejanzas y diferencias de nuestro cuerpo.</p>	 <p>TEMA: Mi perfil corporal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los miembros de la familia sobre los perfiles que tienen cada uno de ellos 	<p>TAREA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uno cada etiqueta con el dibujo que corresponde, coloreo a mi gusto 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto. Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>

Elaborado por: Autora del proyecto

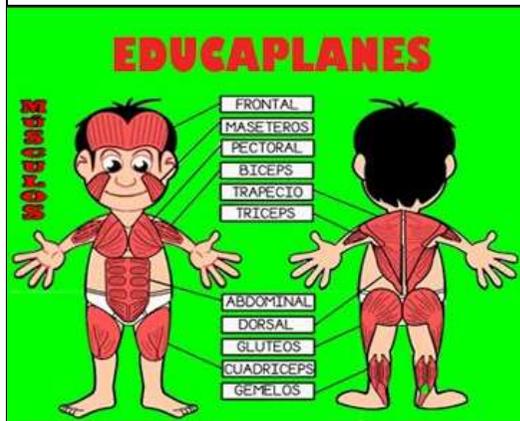
Tabla 8. Proyecto 4. Planificación semana 3

	ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CARLOS MATAMOROS JARA” CANTÓN NARANJITO – PROVINCIA DEL GUAYAS Dirección: Av. 5 de octubre y Pichincha Email: carlosmatamorosj1@gmail.com TELF. 04272012		 AÑO LECTIVO 2021 - 2022																
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE UN PROYECTO INTERDISCIPLINAR																			
DATOS INFORMATIVOS:																			
DOCENTES: Lic. Karen Bayas Gaona.		GRADO: TERCERO																	
PROYECTO 4: P. C. - SALUD Y BIENESTAR INDIVIDUAL Y COLECTIVA P. H. - ENFOQUE DE LOS DERECHOS INTERGENERACIONALES			SEMANA N° 3																
Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Orientaciones metodológicas																	
		Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Recomendaciones															
Lengua y Literatura. LL.2.2.2. Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en la vida cotidiana	Muestra capacidad de escucha al mantener el tema de conversación e intercambiar ideas.	 <p>TEMA: Leo más carteles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuerdo el tema de la clase pasada • Menciono que aprendí de los carteles • Observo y describo el siguiente cartel. 	<p>TAREA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buscamos en el texto de lengua y literatura la página 121 y 122. • Contesto el siguiente cuadro <table border="1" data-bbox="1332 1013 1792 1228"> <thead> <tr> <th>Criterios de comparación</th> <th>Cartel 1</th> <th>Cartel 2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>¿De qué se trata el cartel?</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>¿Qué intención tiene el cartel?</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>¿A quién está dirigido el cartel?</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>¿Quién puede ser el autor del cartel?</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Ordeno las palabras 	Criterios de comparación	Cartel 1	Cartel 2	¿De qué se trata el cartel?			¿Qué intención tiene el cartel?			¿A quién está dirigido el cartel?			¿Quién puede ser el autor del cartel?			Conectar a sus representados por la plataforma zoom. Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual. Comparte tus actividades a través de una foto. Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO
Criterios de comparación	Cartel 1	Cartel 2																	
¿De qué se trata el cartel?																			
¿Qué intención tiene el cartel?																			
¿A quién está dirigido el cartel?																			
¿Quién puede ser el autor del cartel?																			

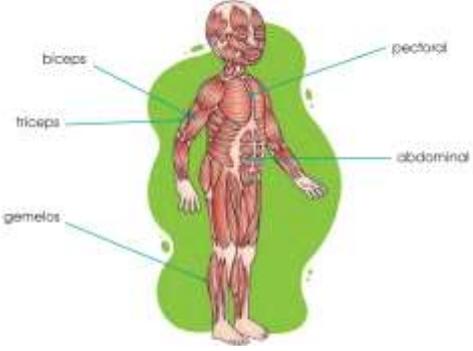
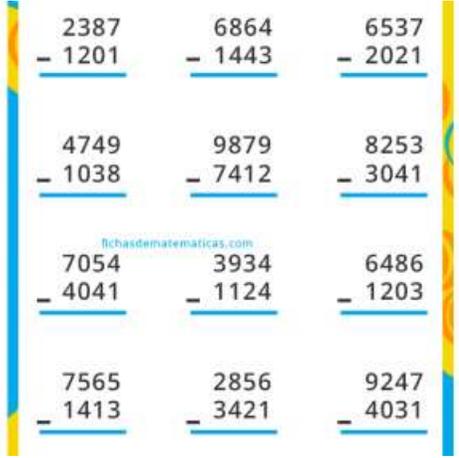
		 <p>• Según el cartel observado identifique el mensaje de este</p>	<p>gratís en el centro de salud a tu maicofa vacuna</p> <p>una dosis extra: los niños menores de cinco años necesitan de vacuna</p>	
<p>Ciencias Naturales</p> <p>CN.2.2.2. Examinar nuestro organismo y reconocer la movilidad del cuerpo mediante el esqueleto y de los músculos.</p>	<p>I.CN.2.4.1. Exponer donde se ubican las partes de nuestro cuerpo como el esqueleto, músculos y articulaciones.</p>	 <p>TEMA: Los músculos</p>	<p>TAREA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resuelvo las actividades de la página 39 de texto integrado de ciencias naturales • Marca con una cruz el músculo que se mueve en cada situación  <p> <input type="checkbox"/> biceps <input type="checkbox"/> pectoral <input type="checkbox"/> abdominal <input type="checkbox"/> abdominal <input type="checkbox"/> gemelos <input type="checkbox"/> triceps </p>	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>

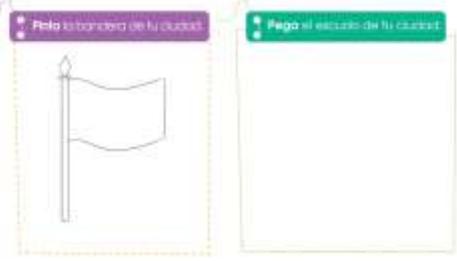
- Observamos el siguiente video sobre los músculos

<https://youtu.be/sC0tR3nzRsE>



- Según el video observado menciona a que sistema pertenecen los músculos
- Socializa tus respuestas con tus compañeros de clase
- Buscamos información del tema en la página 39 del texto integrado de la sección de ciencias naturales.
- Leemos la información
- Observamos la imagen de los músculos y sus nombres

				
<p>Matemática M.2.1.14. Explorar cantidades de 4 cifras de acuerdo con el valor posicional de cada número natural</p>	<p>I.M.2.2.2. Emplea diversas maneras de poner en práctica los números naturales de cuatro cifras</p>	<p>DESARROLLO COGNITIVO</p> <p>Educaplones</p>  <p>Cuenta cuantos brincos ha saltado la rana René.</p> <p>TEMA: Restas con unidades de mil sin reagrupación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observa el siguiente video sobre la resta. 	<p>TAREA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolvemos las actividades de la página 51 del texto integrado en la sección de matemáticas. • Resolvemos las restas sin reagrupación 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Realizamos los ejercicios de la página 50 del texto integral sección matemáticas • Resolvemos restas sin reagrupación de 4 cifras $\begin{array}{r} 3677 \\ -1352 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 6457 \\ -4191 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 7293 \\ -0895 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 2517 \\ -1174 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 2444 \\ -0765 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 3927 \\ -0275 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 2786 \\ -0669 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 1785 \\ -0955 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 3678 \\ -2583 \\ \hline \end{array}$		
<p>CS.2.1.6. Investigar acerca de las características más destacadas de una ciudad</p>	<p>I.CS.2.4.1. Comprende las diversas características más destacadas del lugar donde reside</p>	 <p>TEMA: Los símbolos de mi ciudad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contestamos las siguientes preguntas • ¿Conoces la bandera de tu ciudad y provincia? • ¿Sabes el significado de sus colores? • ¿Conoces el escudo de tu ciudad? 	<p>TAREA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolvemos la actividad del libro de estudios sociales página 75. • Indaga sobre los símbolos de tu ciudad y realiza las siguientes actividades 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>

- Investiga su respuesta con la ayuda de un adulto
- Observa el siguiente video con las banderas de las provincias del Ecuador.

<https://youtu.be/U5BXFwAYiL0>

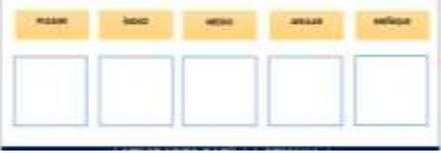


- Identificamos la bandera de nuestra provincia vista en el video
- Describimos como está conformada
- Leemos la página 74 del texto de ciencias sociales
- Analizamos e identificamos los aspectos más importantes de la lectura

- Escribe el coro del himno de tu ciudad.

A rectangular writing area with a decorative border and horizontal lines for text.

		<ul style="list-style-type: none"> • Subrayamos las partes que consideremos de mayor importancia 																																
coASIGNATURA/S ADICIONAL/ES AL PROYECTO (trabajo disciplinar)																																		
Inglés EFL.2.1.2 Recognize the differences between where people live among the regions of the country in order to appreciate their own environment.	Learners can recognize differences between where people live and write about their own surroundings, as well ask simple questions. (I.2, S.2)	 <p>Topic: Write a /an. Escribe un/una</p> <ul style="list-style-type: none"> • With the help of an adult write a - an <table border="0"> <tr> <td>an apple</td> <td></td> <td>igloo</td> <td></td> </tr> <tr> <td>boy</td> <td></td> <td>flag</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ruler</td> <td></td> <td>elephant</td> <td></td> </tr> <tr> <td>aunt</td> <td></td> <td>pencil</td> <td></td> </tr> <tr> <td>book</td> <td></td> <td>egg</td> <td></td> </tr> <tr> <td>girl</td> <td></td> <td>plant</td> <td></td> </tr> </table>	an apple		igloo		boy		flag		ruler		elephant		aunt		pencil		book		egg		girl		plant		<p>HOMEWORK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Write a or an before the words <table border="0"> <tr> <td>apple</td> <td>orange</td> <td>dog</td> </tr> <tr> <td>pizza</td> <td>umbrella</td> <td>ball</td> </tr> </table>	apple	orange	dog	pizza	umbrella	ball	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>At the end we share our activities through a photo. / Al finalizar compartimos nuestras actividades por medio de una foto.</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>
an apple		igloo																																
boy		flag																																
ruler		elephant																																
aunt		pencil																																
book		egg																																
girl		plant																																
apple	orange	dog																																
pizza	umbrella	ball																																
Educación Física EF.2.2.1. Identificar, diferenciar y practicar diferentes tipos de destrezas y acrobacias (rol adelante, rol atrás, pirámides, estáticas y dinámicas) individuales y con otros, de manera segura.	I.EF.2.3.1. Ejercitar con tu cuerpo en tu tiempo libre identificando las acciones que debe mejorar de modo seguro.	 <p>TEMA: Ejercicios de fuerza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comenta con tus familiares que ejercicios de fuerza ellos realizan 	<p>TAREA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda de un familiar preparo mi propia pista de ejercicios <p>En unión de tu familia realiza ejercicios de fuerza</p>	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto</p>																														

		<ul style="list-style-type: none"> • Observa la siguiente imagen sobre los ejercicios de fuerza  <ul style="list-style-type: none"> • Contamos las actividades de la imagen 	<p>Puedes ayudarte con el siguiente enlace:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=GK95kqrBo2M</p>	<p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>
<p>Educación Cultural y Artística.</p> <p>ECA.2.3.1. Analizar las semejanzas y diferencias de nuestro cuerpo.</p>	<p>I.ECA.2.1.2. Identifica las semejanzas y diferencias de nuestro cuerpo.</p>	 <p>TEMA: Huellas dactilares</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos sobre las formas y color que tienen nuestros dedos • Observamos la imagen 	<p>TAREA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda de un familia en una bandeja pon pintura de color negro donde deberan ubicar los dedos de la mano derecha dentro del recipiente con pintura y luego en el papel plasmaran las huellas dactilares de los 5 dedos, asi mismo con tu mano izquierda 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto.</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>

Elaborado por: La autora del proyecto

Tabla 9. Proyecto 4. Planificación semana 4

	<p align="center">ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CARLOS MATAMOROS JARA” CANTÓN NARANJITO – PROVINCIA DEL GUAYAS Dirección: Av. 5 de octubre y Pichincha Email: carlosmatamorosj1@gmail.com TELF. 04272012</p>		 <p align="center">AÑO LECTIVO 2021 - 2022</p>	
<p align="center">PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE UN PROYECTO INTERDISCIPLINAR</p>				
<p>DATOS INFORMATIVOS:</p>				
<p>DOCENTES: Lic. Karen Bayas Gaona.</p>		<p align="center">GRADO: TERCERO</p>		
<p>PROYECTO 4: P. C. - SALUD Y BIENESTAR INDIVIDUAL Y COLECTIVA P. H. - ENFOQUE DE LOS DERECHOS INTERGENERACIONALES</p>			<p align="center">SEMANA N° 3</p>	
<p align="center">Destrezas con criterio de desempeño</p>	<p align="center">Indicadores de evaluación</p>	<p align="center">Orientaciones metodológicas</p>		
<p>Lengua y Literatura. LL.2.2.2. Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en la vida cotidiana</p>	<p>Muestra capacidad de escucha al mantener el tema de conversación e intercambiar ideas.</p>	<p>Trabajo presencial</p> <p>TEMA: La noticia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observo las siguientes escenas y comento  <ul style="list-style-type: none"> • Defino con mis palabras lo que creo que es una noticia • Donde las he escuchado 	<p>Trabajo autónomo</p> <p>TAREA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buscamos en el texto de lengua y literatura la página 168 y 169 • Leo la siguiente noticia y analizo su estructura 	<p>Recomendaciones</p> <p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto.</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>

- Leemos sobre las noticias en la página 167 del texto de lengua y literatura

¿QUÉ ES LA NOTICIA?

La noticia es un texto que permite que las personas conozcan los sucesos novedosos, recientes o fuera de lo común que han ocurrido en una comunidad. Las noticias se caracterizan por ser veraces, es decir, son acontecimientos o hechos reales y posibles de verificar. Existen diferentes tipos de noticias: deportivas, políticas, culturales, económicas, del mundo, del país, etc.

- Estudiamos los componentes de una noticia

TÍTULO → NIÑOS AL RESCATE

SUBTÍTULO → Búsqueda de niños huérfanos en hogares para los abandonados en casa.

CUERPO → En la escuela "San Pablo" una brigada de niños se encargó de buscar huérfanos a los perros y gatos vagos de la comunidad. En otro momento, el jefe de la brigada, Jorge Contreras, sostiene que: "la idea surgió porque nos daba mucha pena ver a los animales abandonados, en comida y sin casa; ellos, al igual que los seres humanos, tienen derecho a ser tratados y protegidos". Para cumplir su objetivo, los niños han realizado una consulta en los casas de sus vecinos y tienen un registro de los hogares que estarían dispuestos a recibir un animalito. La iniciativa fue solo bien acogida por la comunidad y gracias a la brigada, varios animales han encontrado hogar.

CONCLUSIÓN →

Maria Martínez

- Contesto las preguntas sobre la noticia

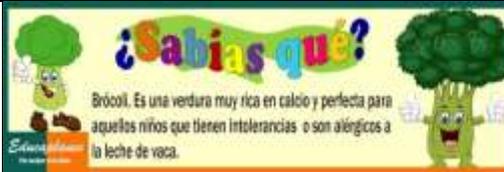
- ¿De que habla la noticia?
- ¿Qué ocurrió?
- ¿Dónde ocurrió?
- ¿Por qué ocurrió?
- Leo la siguiente noticia



Ciencias Naturales

CN.2.2.4. Explicar la importancia de la alimentación saludable y la actividad física, de acuerdo con su edad y a las actividades diarias que realiza.

ICN.2.4.2. Comprender los hábitos de una dieta alimenticia equilibrada, realizar actividad física según la edad, cumplir con normas de higiene corporal y el adecuado manejo de alimentos en sus actividades cotidianas, dentro del hogar como fuera de él. **(J3, S1)**



TEMA: Cuidamos de nuestro cuerpo

- Observamos la imagen de lo que están comiendo los niños y señala que alimentación es saludable para el cuerpo



- Dialogamos sobre la importancia de cuidar nuestro cuerpo
- Sociabilizamos las actividades que nos ayudan a tener una buena forma física
- Buscamos la página 40 del texto integrado en la sección de ciencias naturales
- Leemos la información

TAREA

- Resuelvo las actividades de la página 40 de texto integrado de ciencias naturales
- Responde este test. Encierra SI o NO según corresponda
 - a. ¿Tomas leche, queso y yogurt a menudo?
 - b. ¿Haces ejercicios habitualmente?
 - c. ¿Tu colchón tiene la dureza adecuada?
 - d. ¿Te sientas con la espalda recta?
- A partir de este test, ¿Crees que cuidas bien de tu cuerpo o debes mejorar?

Conectar a sus representados por la plataforma zoom.

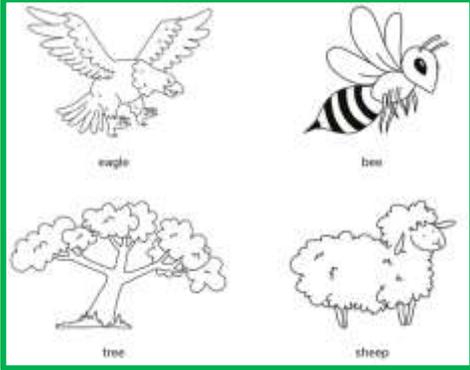
Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.

Comparte tus actividades a través de una foto

Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO

													
<p>Matemática M.2.1.14. Explorar cantidades de 4 cifras de acuerdo con el valor posicional de cada número natural</p>	<p>I.M.2.2.2. Emplea diversas maneras de poner en práctica los números naturales de cuatro cifras</p>	 <p>TEMA: Restas con unidades de mil con reagrupación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recordamos la clase anterior • Buscamos información en el texto integrado en la sección de matemáticas página 52 y leemos las reglas para restar • Resolvemos restas con reagrupación de 4 cifras 	<p>TAREA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolvemos las actividades de la página 53 del texto integrado en la sección de matemáticas. • Resolvemos las restas con reagrupación <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">$\begin{array}{r} 9393 \\ - 7475 \\ \hline \end{array}$</td> <td style="text-align: center;">$\begin{array}{r} 1928 \\ - 0763 \\ \hline \end{array}$</td> <td style="text-align: center;">$\begin{array}{r} 7256 \\ - 2719 \\ \hline \end{array}$</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">$\begin{array}{r} 3677 \\ - 1352 \\ \hline \end{array}$</td> <td style="text-align: center;">$\begin{array}{r} 6457 \\ - 4191 \\ \hline \end{array}$</td> <td style="text-align: center;">$\begin{array}{r} 7293 \\ - 0895 \\ \hline \end{array}$</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">$\begin{array}{r} 2517 \\ - 1174 \\ \hline \end{array}$</td> <td style="text-align: center;">$\begin{array}{r} 2444 \\ - 0765 \\ \hline \end{array}$</td> <td style="text-align: center;">$\begin{array}{r} 3927 \\ - 0275 \\ \hline \end{array}$</td> </tr> </table>	$\begin{array}{r} 9393 \\ - 7475 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 1928 \\ - 0763 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 7256 \\ - 2719 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 3677 \\ - 1352 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 6457 \\ - 4191 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 7293 \\ - 0895 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 2517 \\ - 1174 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 2444 \\ - 0765 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 3927 \\ - 0275 \\ \hline \end{array}$	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>
$\begin{array}{r} 9393 \\ - 7475 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 1928 \\ - 0763 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 7256 \\ - 2719 \\ \hline \end{array}$											
$\begin{array}{r} 3677 \\ - 1352 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 6457 \\ - 4191 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 7293 \\ - 0895 \\ \hline \end{array}$											
$\begin{array}{r} 2517 \\ - 1174 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 2444 \\ - 0765 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 3927 \\ - 0275 \\ \hline \end{array}$											

		$\begin{array}{r} 5718 \\ -2953 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 5688 \\ -0318 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 2166 \\ -0628 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 4685 \\ -2373 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 6587 \\ -2914 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 3865 \\ -0713 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 1596 \\ -0292 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 7648 \\ -5888 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 3356 \\ -0416 \\ \hline \end{array}$		
<p>CS.2.1.6. Investigar acerca de las características más destacadas de una ciudad</p>	<p>I.CS.2.4.1. Comprende las diversas características más destacadas del lugar donde reside</p>	<p>TEMA: Autoridades y ciudadanos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza y responde las siguientes preguntas con ayuda de un familiar • ¿Sabes el nombre del alcalde o alcaldesa de tu ciudad? • ¿Conoces que funciones tienen? • ¿Sabes alguna obra que haya hecho por tu localidad? • ¿Menciona el nombre donde legisla el alcalde o alcaldesa? • Leemos la página 78 del texto de ciencias sociales 	<p>TAREA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolvemos la actividad del libro de estudios sociales página 78. • Escribe las ventajas de estar conectados por los medios de comunicación en caso de desastres naturales 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Identificamos las funciones que tienen el alcalde o alcaldesa 		
coASIGNATURA/S ADICIONAL/ES AL PROYECTO (trabajo disciplinar)				
<p style="text-align: center;">Inglés</p> <p>EFL.2.1.2 Recognize the differences between where people live among the regions of the country in order to appreciate their own environment.</p>	<p>Learners can recognize differences between where people live and write about their own surroundings, as well ask simple questions. (I.2, S.2)</p>	 <p>Topic: Long e</p> <ul style="list-style-type: none"> • To pronounce the long e sound, open your mouth and make a smile • Listen to the sentences. Then circle long e words • The seal is on the beach • The queen sees the seed • The tree has a green leaf 	<p>HOMEWORK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color the long e vowel pictures 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>At the end we share our activities through a photo. / Al finalizar compartimos nuestras actividades por medio de una foto.</p>
<p style="text-align: center;">Educación Física</p> <p>EF.2.2.1. Identificar, diferenciar y practicar diferentes tipos de destrezas y acrobacias (rol adelante, rol atrás, pirámides, estáticas y dinámicas) individuales y con otros, de manera segura.</p>	<p>I.EF.2.3.1. Ejercitar con tu cuerpo en tu tiempo libre identificando las acciones que debe mejorar de modo seguro.</p>	 <p>TEMA: Ejercicios de velocidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comenta con tus familiares que ejercicios de velocidad ellos conocen • Identifica las reglas para practicar varios ejercicios de velocidad 	<p>TAREA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda de un familiar realizo el siguiente ejercicio de velocidad realizo un video <p>Puedes guiarte en la imagen de la parte inferior</p> 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>

<p style="text-align: center;">Educación Cultural y Artística.</p> <p>ECA.2.3.1. Analizar las semejanzas y diferencias de nuestro cuerpo.</p>	<p>I.ECA.2.1.2. Identifica las semejanzas y diferencias de nuestro cuerpo.</p>	 <p>TEMA: Huellas digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos sobre las diferencias entre las huellas dactilares y las huellas digitales • Observamos la imagen  <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos sobre la imagen • Comprendemos que las huellas digitales se utilizan para identificar de forma remota un objeto cuando esta conectado o autorizado en algún sistema 	<p style="text-align: center;">TAREA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda de un familia utiliza un depazo pequeño de plastilina o arcilla para plasmar tu huella del dedo pulgar derecho • Observa la imagen 	<p>Conectar a sus representados por la plataforma zoom.</p> <p>Estar pendiente de cada actividad dentro y fuera de la clase virtual.</p> <p>Comparte tus actividades a través de una foto.</p> <p>Subir tu evidencia en la plataforma EDMODO</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Elaborado por: La autora del proyecto

3.3 Recursos tecnológicos (herramientas)

Para este proyecto en desarrollo se utilizó las siguientes herramientas tecnológicas que sirve de apoyo al docente y permite la interacción con el alumno:

“**EDMODO**” es un entorno virtual de aprendizaje que brinda a sus usuarios el acceso libre y la interacción entre el docente y el estudiante, fue fundada en el 2008. Tiene como finalidad ofrecer un servicio dedicado exclusivamente a la educación. A través del uso de la aplicación el maestro crea un ambiente en línea que le permite impartir contenido educativo, asignar tareas, entre otras actividades. (Alonso García, Morte Toboso, and Almansa Núñez, 2014).

Figura 3. *Ventajas y desventajas de EDMODO*

VENTAJA	DESVENTAJA
<ul style="list-style-type: none">• Gratuidad• No requiere el mail de los educandos, solamente su nombre• Ofrece un ambiente educativo confiable• Facilita el acceso a los representantes para apoyar en la formación académica de su representado• Se encuentran con actualizaciones que mejoran la interacción con el docente• Permite administrar y resetear las claves de sus alumnos en caso de olvido	<ul style="list-style-type: none">• Comunicación cerrada entre alumnos• No permite observar usuarios conectados• Emigrar información a otro grupo o curso

Elaborado por: *La autora del proyecto.*

PowerPoint Es una herramienta de apoyo visual al docente en las clases virtuales, las PPT son creadas de acuerdo con la creatividad de cada magistrado para su exposición permitiendo visualizar imágenes, videos, para despertar el interés en sus educandos (Educación 3.0, 2017).

Genially es una plataforma virtual que permite al docente desarrollar habilidades creativas para sus estudiantes, no requiere de conocimientos de diseño ni programación, además es gratuita permitiendo crear visualizaciones como juegos, presentaciones donde el alumno encuentra la información de manera interactiva y animada y se convierten en el protagonista de su propio aprendizaje (Cárdenas, 2019).

YouTube Esta plataforma se utiliza de apoyo multimedia que facilita al docente durante las clases y después de ellas, permitiendo profundizar en los temas para una mejor comprensión por parte de los educandos. Actualmente, tiene más de 100 millones de usuarios, lo que la convierte en uno de los sitios más visitados en la Web (Ramírez Ochoa, 2016).

A continuación, se detallan los enlaces de los videos que se utilizaron como recurso en el proyecto:

Tabla 10. Enlaces de recursos

TEMA	ENLACE
LENGUAJE Importancia de la comunicación El cartel	https://youtu.be/JI_dMNr9mfQ https://youtu.be/W-3MMzMYGec
MATEMÁTICAS Relación de correspondencia uno a uno Unidades de mil Restas con unidades de mil sin reagrupación	https://youtu.be/8UZcrLB991g https://www.youtube.com/watch?v=Qx_94fWQNXy https://www.youtube.com/watch?v=L6NOKLq6kHk
CIENCIAS NATURALES Aparato locomotor Articulaciones Músculos	https://youtu.be/_sqTudxle04 https://youtu.be/RMjBf-TKVqQ https://youtu.be/sC0tR3nzRsE
ESTUDIOS SOCIALES Actividades culturales Los símbolos de mi ciudad	https://www.youtube.com/watch?v=CLTRGFgGpulw https://youtu.be/U5BXFwAYiL0
EDUCACIÓN FÍSICA El equilibrio Ejercicios de equilibrio y coordinación Ejercicios de fuerza	https://youtu.be/ivFs3JPcgWU https://www.youtube.com/watch?v=VLObZZRB-x8 https://www.youtube.com/watch?v=GK95kqrBo2M

Elaborado por: La autora del proyecto.

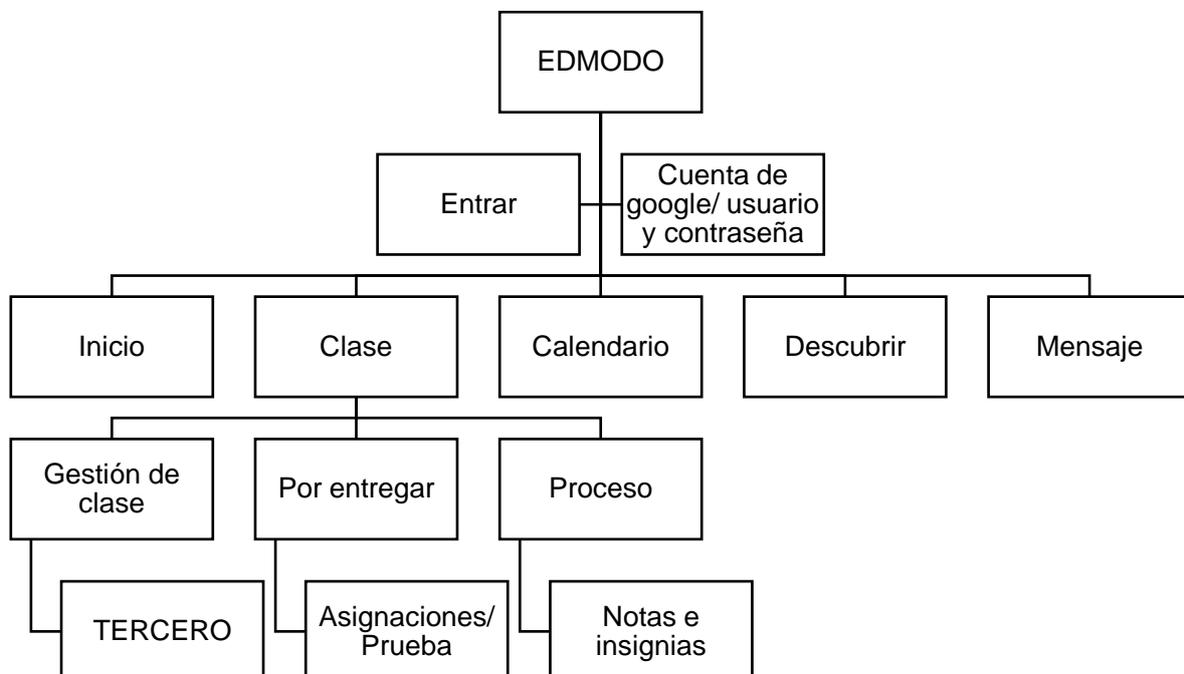
Zoom esta herramienta ha sido un gran aporte a las clases virtuales, permitiendo reunir a los estudiantes, compartir materiales digitales, hacer anotaciones, grabar las clases, formar grupos, entre otros, para ayudar al proceso de enseñanza – aprendizaje (Tillman, 2021).

Google Forms, es una aplicación que sirve para la recolección de datos realizados a través de encuestas, formularios, entre otras técnicas de evaluación (Centro de desarrollo de la docencia, 2018). Se realizó las encuestas por medio de Google Forms, a través de un enlace a los encuestados donde accedieron a responder los cuestionarios propuestos.

3.4 Arquitectura de la información

Según (Serrano, 2017) indica que es una disciplina que se ocupa de la estructura del contenido en los entornos virtuales y presenciales, presentando una navegación en la organización de la información. En la figura 4 se muestra la estructura de navegación de la plataforma EDMODO para los docentes, por medio de la página web de manera sencilla.

Figura 4. Navegación de página principal EDMODO



Nota: Representación del sitio web de manera detallada con cada uno del submenú
Elaborado por: La autora del proyecto.

3.5 Proceso de consumo de contenidos

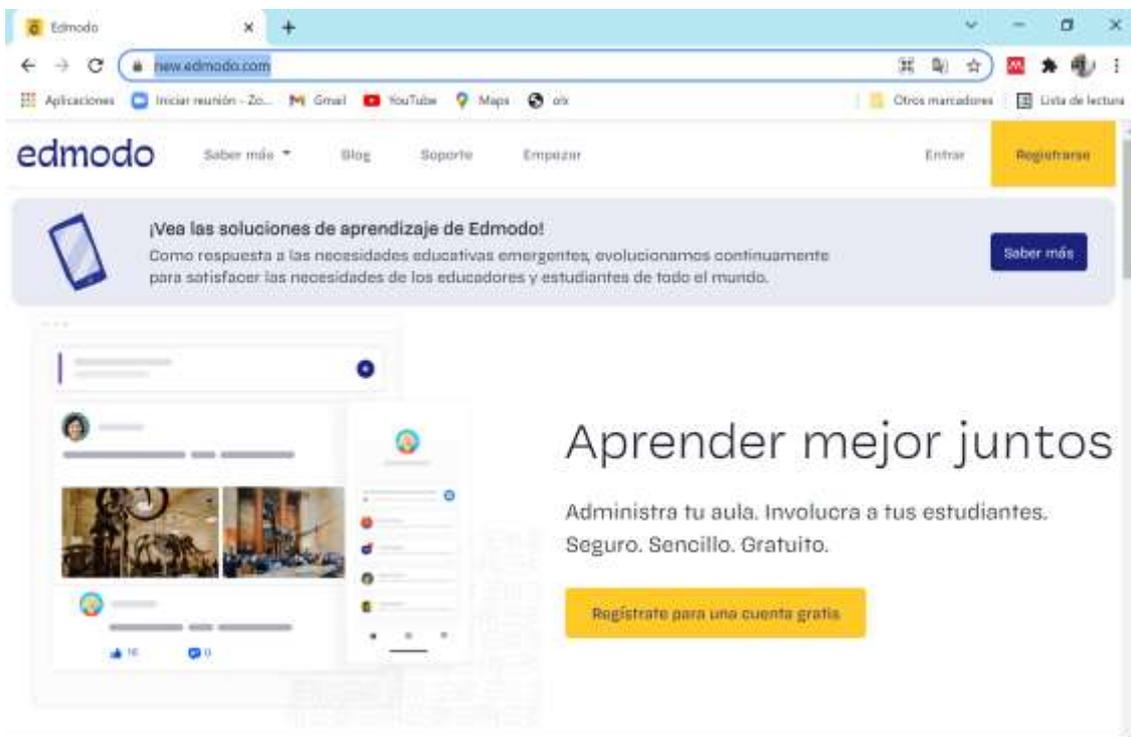
Hay 2 formas de ingresar a la plataforma EDMODO por medio de la página web o descargando la aplicación desde su móvil, a continuación, detallaremos las formas para acceder al entorno virtual donde el docente y el estudiante haga buen uso de esta.

Ingreso al sitio web de EDMODO

1. Ingresa al navegador de tu preferencia ya sea Google Chrome o Mozilla.
2. Una vez abierto el navegador digite la palabra **EDMODO** o escribir la URL del sitio <https://new.edmodo.com/>
3. Al ingresar al sitio por primera vez puede registrarse para una cuenta gratis
4. En caso de tener el usuario y contraseña puede ir al botón entrar que se encuentra en la parte superior de la derecha

En el anexo 2 se muestra como registrarse como docentes desde la página web

Figura 5. Pantalla principal del sitio



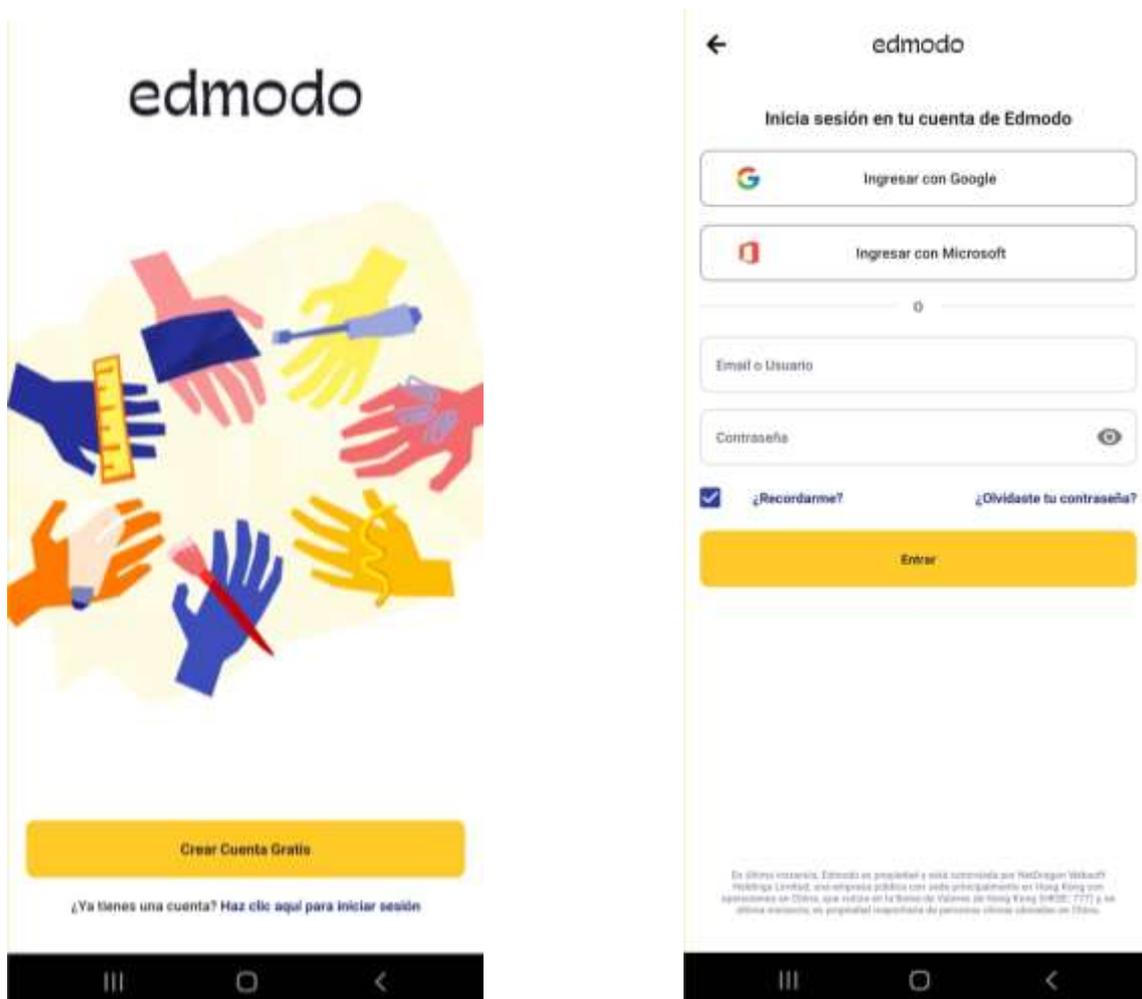
Nota: Captura de pantalla principal del sitio web del entorno virtual de EDMODO

Ingreso por medio del celular

1. Descargar la aplicación en Play Store, una vez descargada abrir EDMODO
2. Al ingresar a la App por primera vez puedes crear cuenta gratis
3. Si ya tienes una cuenta, haz clic para iniciar sesión en la parte inferior de la ventana
4. Puedes acceder a tu cuenta de EDMODO, ingresando con Google, Microsoft o con el usuario y contraseña para poder entrar a la aplicación

En el anexo 3 se muestra la forma de crear una cuenta gratis y poder ingresar al aula desde la aplicación con un dispositivo móvil.

Figura 6. Pantalla de inicio de la aplicación de EDMODO



Nota: Capturas de pantallas desde la aplicación del celular para acceder a EDMODO es muy parecido a la web.

Contenido del sitio web

A continuación, un detalle de las actividades que el docente puede realizar en EDMODO como entorno virtual y a su vez como visualiza el alumno.

1. Crear asignaciones

Esta opción permite al docente crear tareas, donde debe detallar título de la asignación, escribir las instrucciones que debe llevar a cabo, adjuntar archivos (imágenes, videos, documentos), agregar enlaces, al momento de asignar puede seleccionar una fecha límite o programar la asignación para otra fecha.

Figura 7. Crear asignaciones (vista del docente)



Nota: El docente puede crear una asignación (tarea) y a su vez permite al docente agendar hasta que día puede entregar como se indica en el anexo 4.

Figura 8. Asignación de tareas (vista del estudiante)



Nota: El estudiante puede visualizar la asignación y subir su evidencia de manera sencilla como se indica en el anexo 5.

2. Agenda escolar

Permite al docente crear una agenda de todas las actividades escolares que se realizan durante y después de clase. En el anexo 6 se detalla cómo crearla.

Figura 9. Agenda escolar (Vista de docente)



Nota: El docente puede crea un diario escolar de todas las actividades de la semana

Figura 10. Agenda escolar (Vista del estudiante)



Nota: Los estudiantes pueden visualizar las actividades de cada día y pueden observar la fecha a vencer.

3. Publicar información o material

Esta plataforma de gestión académica permite como una red social publicar información de ámbito educativo puede ser: imagen, video, documentos, enlaces, que aporten al proceso de enseñanza – aprendizaje, siendo un apoyo al docente y permitiendo al estudiante observar la información sin que su dispositivo móvil requiera de almacenamiento para poder visualizar.

Figura 11. *Publicar información (Vista del docente)*



Nota: El docente puede publicar todo tipo de información educativo en su muro para una mejor comprensión.

Figura 12. *Visualizar información (Vista del estudiante)*



4. Programar eventos

Permite al docente hacer un recordatorio de actividades y la conectividad de la clase.

Figura 13. Programar eventos

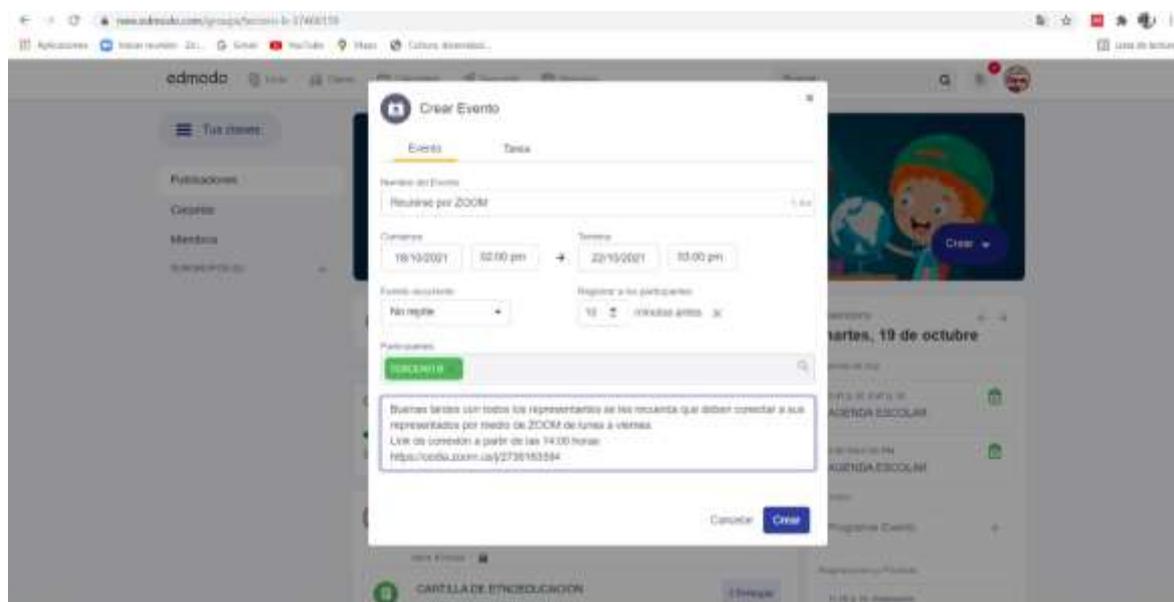


Figura 14. Visualizar el evento por parte del estudiante



Nota: El estudiante tendrá un recordatorio de 10 minutos antes que empiece la clase por ZOOM.

5. Calificar las asignaciones

Se puede visualizar las evidencias de los estudiantes para proceder a calificar.

Figura 15. Calificar asignaciones

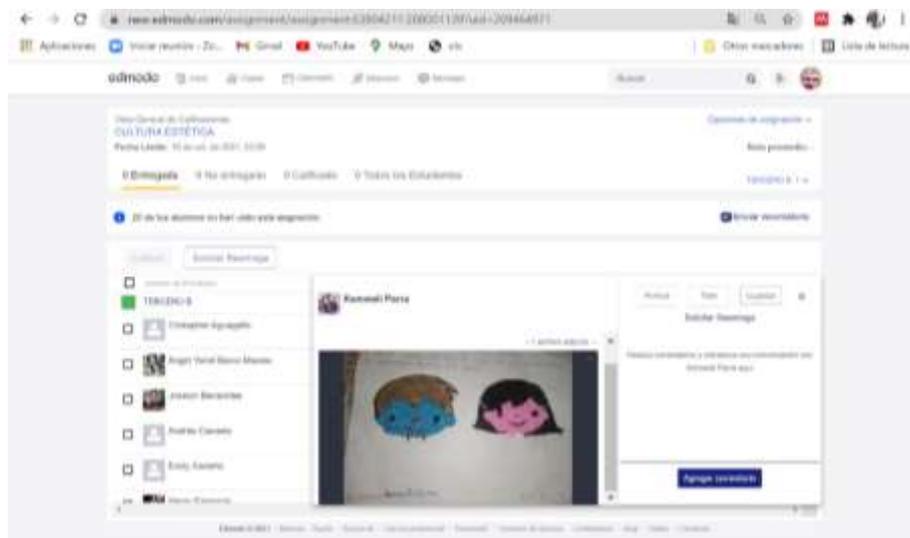
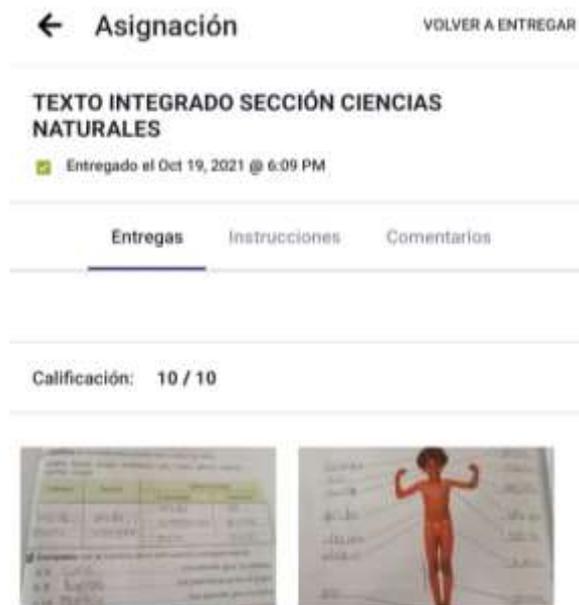


Figura 16. Visualización de calificaciones



Nota: El estudiante podrá ver la calificación que le designa el docente.

6. Exportar las calificaciones

Es una herramienta útil donde el docente exporta en una hoja de Excel las calificaciones de los estudiantes de cada actividad subida.

Figura 17. Exportar calificaciones

Estudiante	Actividad y Fecha	Lema 01	Temas y temáticas	Tema del lenguaje	Lema 02	Evaluación temática	Evaluación	Calificación final
Alfonso Bustamante	100% 01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10
Yohana Boga	100% 01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10
Ayala Camacho	100% 01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10
Dany Cabello	100% 01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10
Lina Cruz	80% Retrasada	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10
Henry Espinosa	100% 01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10
Oscar Gaitana	100% Retrasada	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10
Nelson Guzmán	100% Retrasada	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10
Luisa María	100% 01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10
Luisa María	80% 01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10	01-10

Nota: Permite visualizar las actividades calificadas.

3.6 Propuesta de evaluación y seguimiento

Para esta propuesta se hará una evaluación y seguimiento a través de un curso para probar su funcionalidad y utilidad de la plataforma de gestión académica EDMODO, finalmente se reconoció el nivel de satisfacción de la propuesta.

Como indica la (Universidad Nacional de Colombia, 2006) La propuesta de evaluación está dirigida a los ciudadanos que han interactuado en el estudio de la investigación, es decir, son aquellos que se encargan de analizar el procedimiento y la aplicación del mismo.

La evaluación y seguimiento no proviene de las personas de afuera sino de los mismos agentes internos que evalúen si la plataforma de gestión académica propuesta que resultados ha generado.

También se dará seguimiento periódico al entorno virtual actualizando las actividades de medida que pase el proceso educativo, su objetivo es mejorar en la formación académica de manera eficaz y efectiva, organizando las actividades y que el docente tenga menos carga laboral.

CAPÍTULO IV: Conclusiones y Recomendaciones

4.1 Conclusiones

Después de haber realizado el proyecto y ver su factibilidad se puede concluir lo siguiente:

1. Este proyecto en desarrollo se llevó a cabo con la plataforma de gestión académica EDMODO, como soporte al docente en el desarrollo educativo, con la implementación de este entorno virtual como herramienta tecnológica que ayuda a impartir sus clases de una manera ordenada, dinámica e innovadora, donde el estudiante refuerza sus conocimientos y realiza sus tareas a través de esta plataforma gratuita.
2. Se determinó que muchas de las instituciones del cantón naranjito carecen de conocimiento de entornos virtuales de aprendizaje, y pese a esta carencia surgió este proyecto de implementar una herramienta que ayude al docente en sus actividades laborales, disminuir sus cargas, y agilizar el proceso de enseñanza – aprendizaje
3. Se analizó todas las herramientas de gestión académica pagadas y gratuitas que puedan existir en la red, dando como resultado la plataforma de EDMODO una alternativa para las instituciones fiscales ya que no cuentan con ingresos monetarios para pagar una plataforma de gestión académica, por ende, EDMODO es el entorno virtual más conveniente para implementar a las escuelas de escasos recursos.
4. Al implementar esta plataforma con los estudiantes de tercer grado ha sido muy beneficioso ya que hubo la aceptación de los educandos y representantes al implementar esta herramienta muy útil en el proceso educativo.
5. Es importante la capacitación docente con las nuevas herramientas tecnológicas, es una pieza fundamental en la educación que a diario se enfrenta a cambios y nuevos retos a través de la tecnología utilizando nuevas estrategias y herramientas tecnológicas que dinamizan el aula de clase mejorando la enseñanza.

4.2 Recomendaciones

En relación con la propuesta desarrollada se plante las siguientes recomendaciones, las mismas que permiten mejorar en la formación académica al ser implementada.

1. Difundir el uso de la plataforma de gestión académica EDMODO a los docentes, estudiantes y padres de familia para que se beneficien y utilicen esta herramienta en su estudio.
2. Los docentes puedan aprovechar las ventajas que ofrece esta herramienta gratuita e implementar en sus clases virtuales y presenciales, ya que es una plataforma sencilla y gratuita que permite la organización de actividades escolares y tener un repositorio online sin preocuparse del almacenamiento de sus dispositivos móviles.
3. Buscar, analizar e implementar nuevos recursos orientados a la educación que permita tanto a los docentes como a estudiantes de apoyo y puedan alcanzar sus objetivos en el proceso educativo.
4. Realizar capacitaciones y talleres prácticos dirigidos a los docentes para que puedan diseñar sus entornos virtuales adaptados a su contexto y necesidades de sus estudiantes.

Bibliografía

- Agudelo, M. C., & Pupiales Zapata, J. V. (2015). USOS REALES DE LA RED SOCIAL EDMODO EN UNA EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN EL GRADO QUINTO A DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SURORIENTAL DE LA CIUDAD DE PEREIRA. *CORE*, 1–177.
- Alonso García, S., Morte Toboso, E., & Almansa Núñez, S. (2014). Redes sociales aplicadas a la educación: EDMODO. *Edmetic*, 4(2), 88. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v4i2.3964>
- Anderson, B., & Yépez, N. (2016). EDMODO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE UNA ACTITUD AMBIENTALISTA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA. *CIEG, REVISTA ARBITRADA DEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS GERENCIALES*, (August), 43–65.
- Balladares Bastidas, J. E., Salvatierra Estrella, K. T., & Jiménez Bonilla, D. M. (2020). Vista de “ENTORNOS VIRTUALES Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN TIEMPO DE PANDEMIA DEL COVID 19 EN LA LOCALIDAD DE MILAGRO, ECUADOR.” Retrieved August 22, 2021, from Revista Pertinencia Académica website: <http://revista-academica.utb.edu.ec/index.php/pertacade/article/view/266/188>
- Banco Mundial. (2020). Pandemia de COVID-19: Impacto en la educación y respuestas en materia de políticas. Retrieved August 21, 2021, from Banco Mundial website: <https://www.bancomundial.org/es/topic/education/publication/the-covid19-pandemic-shocks-to-education-and-policy-responses>
- Cárdenas, J. (2019). «Genially» llega para facilitar la labor creativa a los docentes. Retrieved October 18, 2021, from Éxito educativo website: <https://exitoeducativo.net/genially-para-docentes/>
- Cengage. (2020). Plataformas virtuales educativas. Retrieved August 25, 2021, from Cengage Learning website: <https://latam.cengage.com/27-plataformas-virtuales-educativas-gratuitas/>
- Centro de desarrollo de la docencia, C. (2018). Herramientas de apoyo para el trabajo

docente. *Universidad Del Desarrollo*, 1–5. Retrieved from https://cdd.udd.cl/files/2018/10/Manual_GoogleForm.pdf

CEPAL. (2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19 | Publicación | Comisión Económica para América Latina y el Caribe. Retrieved August 21, 2021, from Cepal website: <https://www.cepal.org/es/publicaciones/45904-la-educacion-tiempos-la-pandemia-covid-19>

Coloma Valdez, C. F. (2017). PLATAFORMA EDUCATIVA EDMODO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO PEDAGÓGICO DE LOS ESTUDIANTES DEL BACHILLERATO EN INFORMATICA DE LA “UNIDAD EDUCATIVA LCDO. ALBERTO MALDONADO ITURBURO”, EN EL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS. *Universidad Técnica de Babahoyo*, 1–147. Retrieved from <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/9041>

Cortés, A. (2016). Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente: un estudio en instituciones de niveles básica y media de la ciudad de Bogotá (Col). *TDX (Tesis Doctorals En Xarxa)*.

Del Valle Mejías, M. E. (2020). Edmodo: una plataforma de e-learning para la inclusión. *Revista de Comunicación de La SEECI*, 17–28. <https://doi.org/10.15198/seeci.2020.52.17-28>

Díaz Duran, M. E., & Svetlichich Duque, M. (2013). Herramientas para la Educación Virtual. *XXX Conferencia Interamericana de Contabilidad*, 1–41. Retrieved from https://cpcecba.ocrg.ar/media/img/paginas/Herramientas_Para_La_Educación_Virtual.pdf

Díaz Pinzón, J. E. (2017). Edmodo como herramienta virtual de aprendizaje. *INNOVA Research Journal*, 2(10), 9–16. <https://doi.org/10.33890/innova.v2.n10.2017.259>

Educación 3.0. (2017). ¿Cómo sacarle partido a PowerPoint en clase? Retrieved October 18, 2021, from <https://www.educaciontrespuntocero.com/tecnologia/ideas-powerpoint-educacion/>

Garzón Cárdenas, O. M., & Salazar Morales, A. M. (2014). EDMODO: PROPUESTA

DIDÁCTICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL CICLO 4º A DE LA I.E.D. ANTONIO NARIÑO. *Universidad Libre*, 634. Retrieved from <https://hsgm.saglik.gov.tr/depo/birimler/saglikli-beslenme-hareketli-hayat-db/Yayinlar/kitaplar/diger-kitaplar/TBSA-Beslenme-Yayini.pdf>

Guzmán Olgún, V. P. (2020). Implementación de la plataforma Edmodo para la recepción de proyectos de emprendedores de la materia de Innova de la Preparatoria número 1 de la UAEH Implementation of the Edmodo platform for the reception of projects of entrepreneurs of the subject of In. *UNO Sapiens Boletín Científico de La Escuela Preparatoria*, 3(1), 29–35.

Hamidian, B., Soto, G., & Poriet, Y. (2018). PLATAFORMAS_VIRTUALES_DE_APRENDIZAJE_UNA. *Tecnología Educativa* 2012. Retrieved from <https://www.paradisosolutions.com/es/plataformas-virtuales-aprendizaje/>

Hernández Vasquez, R. M. (2021). Uso de la herramienta EDMODO y la mejora en el proceso de aprendizaje en la asignatura de desarrollo personal de los estudiantes de la carrera de diseño de interiores del Instituto de Educación Superior Tecnológico Privado “CIBERTEC.” *Repositorio Académico ASMP*, 1–99.

Mejía Gavilánez, P. G., Hidalgo Montesinos, K. P., Rosero Morales, A. de los Á., & Yugsán Gómez, W. E. (2018). La Plataforma Edmodo Como Recurso Didáctico En La Enseñanza De La Escritura Académica Del Idioma Inglés. *INNOVA Research Journal*, 3(6), 97–107. <https://doi.org/10.33890/innova.v3.n6.2018.558>

Mejía Salazar, G. (2018). El uso de la plataforma educativa EDMODO como recurso para la gestión de actividades escolares. *Revista Dilemas Contemporáneas: Educación, Política y Valores*, (40), 1–19. Retrieved from http://awsassets.wfnz.panda.org/downloads/earth_summit_2012_v3.pdf%0Ahttp://hdl.handle.net/10239/131%0Ahttps://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones_jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion_para_el_aprendizaje_Perspectiva_alumnos.pdf%0Ahttps://ww

Ministerio de Educación. (2012). *Tecnología de Información y la Comunicación aplicadas a la educación*. 1–199.

- Ministerio de Educación. (2020a). Plan Educativo “Aprendemos Juntos en Casa” – Ministerio de Educación. Retrieved September 20, 2021, from Plan Educativo “Aprendemos Juntos en Casa” website: <https://educacion.gob.ec/plan-educativo-aprendemos-juntos-en-casa/>
- Ministerio de Educación, E. (2020b). *Informe de Rendición de Cuentas*. Retrieved from www.educacion.gob.ec
- Morán Romero, J. M., & Moreira Véliz, E. del C. (2013). “ Herramientas Tecnológicas Gratuitas Que Facilitan El Proceso Enseñanza-Aprendizaje .” *Universidad Estatal de Milagro*, 1–138.
- Navarrete, G., & Mendieta, R. (2018). Las Tic Y La Educación Ecuatoriana En Tiempos De Internet: Breve Análisis. *Espirales*, 2(15), 123–136. Retrieved from <http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/download/220/165>
- ONU, O. de N. U. (2020). *Construir hoy el futuro de la educación*. Retrieved from <https://www.un.org/es/coronavirus/articles/future-education-here>
- Peñafiel García, R. Y., & Tenempaguay Cabadiana, A. M. (2013). AMBIENTES VIRTUALES WEB 2.0 EN LA GESTION ACADEMICA DE LOS DOCENTES DEL 1RO. DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO. *Universidad Estatal de Milagro*, (10), 1–121. Retrieved from file:///C:/Users/Asus/Downloads/ESTUDIO DE VIABILIDAD PARA LA PRODUCCIÓN DE LA MERMELADA DE MUCILAGO DE CACAO (2).pdf
- QuestionPro. (2021). Métodos de investigación: Qué son y cómo elegirlos. *QuestionPro*. Retrieved from <https://www.questionpro.com/blog/es/metodos-de-investigacion/>
- Ramírez Ochoa, M. I. (2016). Posibilidades del uso educativo de YouTube. *Ra Ximhai*, 537–546. <https://doi.org/10.35197/rx.12.01.e3.2016.34.mr>
- Sáez López, J. M., Lorraine Leo, J., & Miyata, Y. (2013). Uso de edmodo en proyectos colaborativos internacionales en educación primaria. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (43), a224. <https://doi.org/10.21556/edutec.2013.43.329>
- Salazar Jiménez, J. C. (2019). Aula invertida como metodología educativa para el

aprendizaje de la química en educación media. *CUC - Universidad de La Costa*, 1–106.

Serrano, S. (2017). Cómo definir la arquitectura de la información de un proyecto - Blog de Hiberus Tecnología. Retrieved October 18, 2021, from Hiberus Tecnología website: <https://www.hiberus.com/crecemos-contigo/como-definir-la-arquitectura-de-la-informacion-de-un-proyecto/>

Tillman, M. (2021). ¿Qué es Zoom y cómo funciona? Además de consejos y trucos. Retrieved October 19, 2021, from 15 de febrero website: <https://www.pocket-lint.com/es-es/aplicaciones/noticias/151426-que-es-el-zoom-y-como-funciona-ademas-de-consejos-y-trucos>

Unesco. (2008). Estándares Unesco De Competencia En Tic Para Docentes. *Organización de Las Naciones Unidas Para La Educación La Ciencia y La Cultura (Unesco)*, 1–28. Retrieved from <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/EstandaresDocentesUnesco>

Universidad Nacional de Colombia. (2006). *Alternativas Educativas para el uso del Tiempo Extra-Escolar Documento base para la discusión Presentado a : Secretaría de Educación del Distrito Capital Construcción de una propuesta de evaluación y seguimiento al proyecto.*

Vazquez, J. (2016). Enfoque cuantitativo, cualitativo y mixto. Retrieved September 16, 2021, from Julio 24 website: https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_mixto.html

Villacorte Lasluisa, G. (2014). Utilización del LMS (learning management system) EDMODO para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del módulo de sistemas informáticos multiusuario y. *Universidad Técnica de Ambato*, 1–126. Retrieved from <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/9292>

Villafuerte, J., Bello, J., Pantaleón, Y., & Bermello, J. (2020). Rol de los docentes ante la Crisis del Covid-19, una mirada desde el enfoque humano. *REFCaIE*, 8(1), 134–150. Retrieved from <https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3214>

Anexos

Anexo 1. Encuesta dirigida a los docentes del cantón naranjito

Objetivo: Conocer el nivel de aceptación en la implementación de plataformas de gestión académicas en la clase para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje.

¿Conoces la existencia de entornos virtuales?

Si No

Considera Ud. ¿Que en la institución donde trabaja deberían realizarse capacitaciones a los docentes acerca de los entornos virtuales?

Si No

Considera Ud. ¿Que los ambientes virtuales de aprendizaje ayudaran a los educandos en su proceso de enseñanza – aprendizaje?

Si No

¿Le gustaría crear un espacio virtual, donde comparta contenidos académicos para gestionar su clase?

Si No

¿Con que frecuencia utiliza redes sociales educativas?

Siempre Generalmente Ocasionalmente Nunca

¿Con que frecuencia utiliza los entornos virtuales para fortalecer el trabajo colaborativo?

Siempre Generalmente Ocasionalmente Nunca

¿Cuáles de los siguientes recursos tecnológicos Ud. Aplica para gestionar su clase?

Redes Sociales Entornos virtuales Software Otros

¿Cuáles de las siguientes plataformas virtuales educativas conoce Ud.?

Microsoft TEAMS Classroom EDMODO Ninguno

¿Cuáles de las siguientes herramientas informáticas Ud. aplica como recurso de apoyo para gestionar su clase?

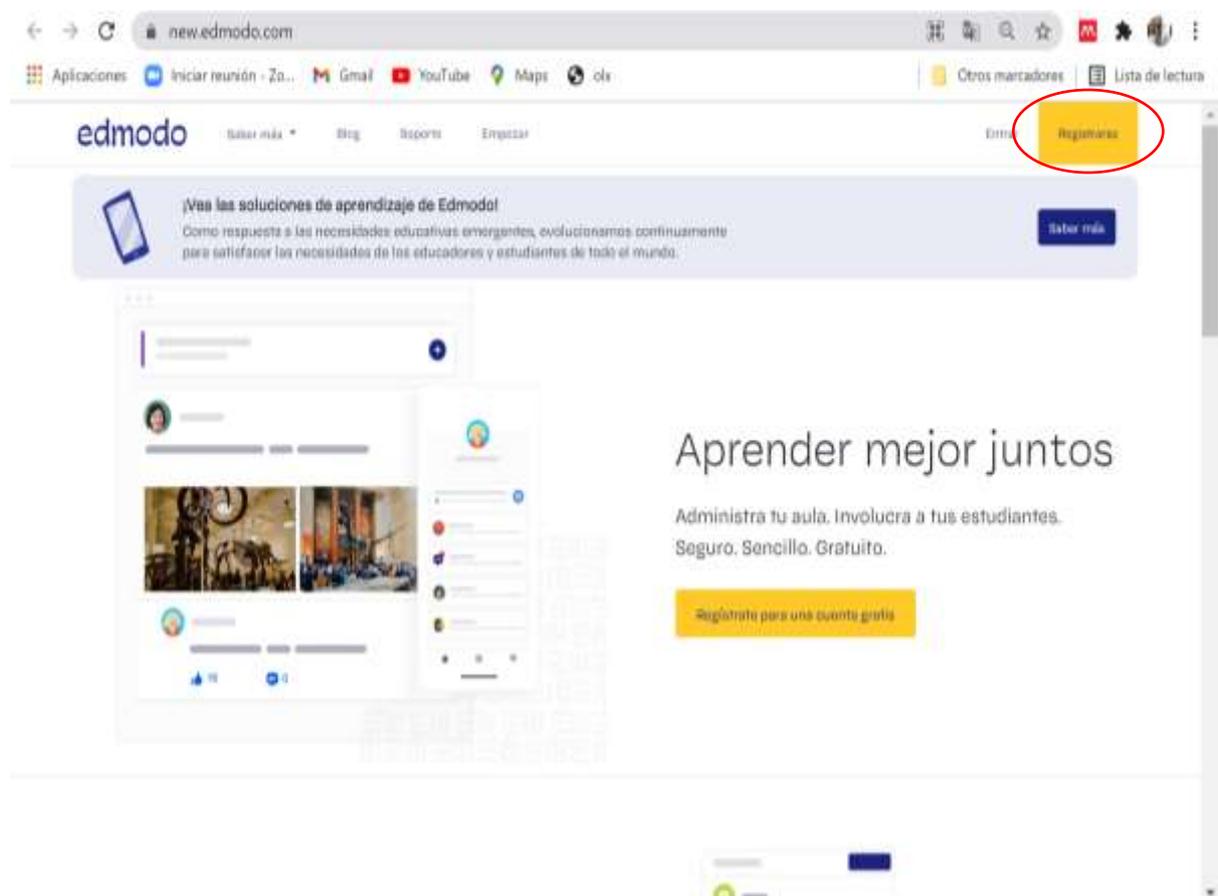
Word Power Point Internet Redes sociales educativas

¿Cuáles de las siguientes actividades puedes realizar en la plataforma de gestión académica EDMODO?

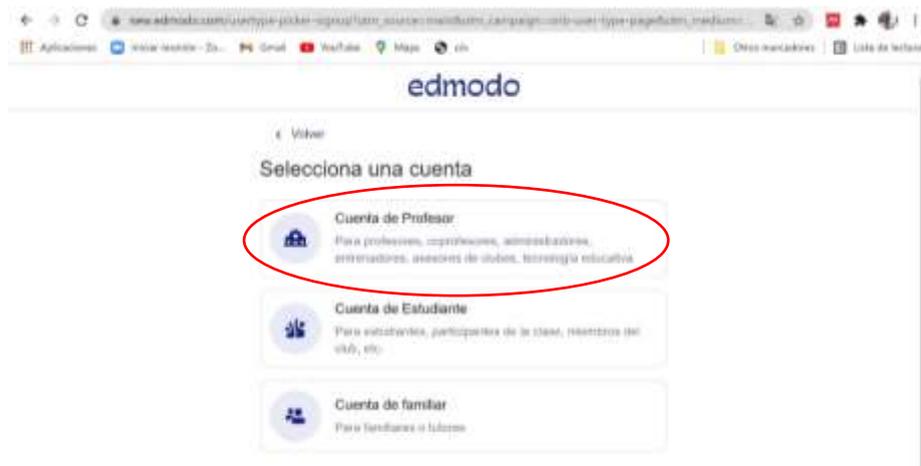
Asignación de tareas Trabajo colaborativo Calificación en la plataforma
Todas las anteriores

Anexo 2. Pasos para registrarse en la página web como docente

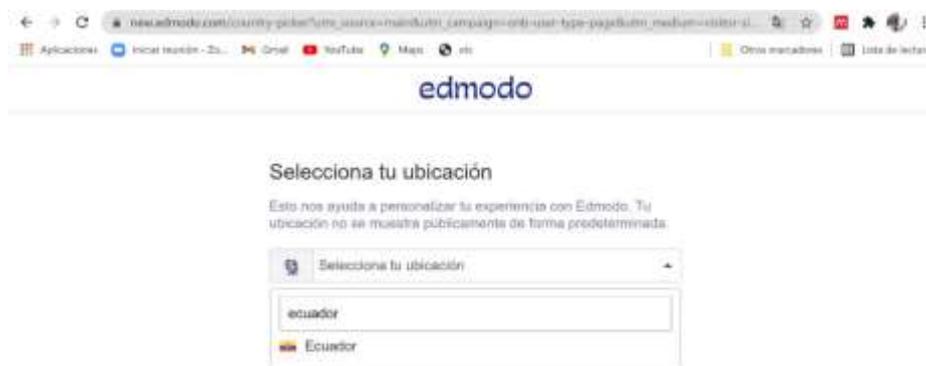
1. Ingresa a la página web <https://new.edmodo.com/>
2. Da clic en la palabra REGISTRAR



3. Debes de seleccionar la cuenta de profesor



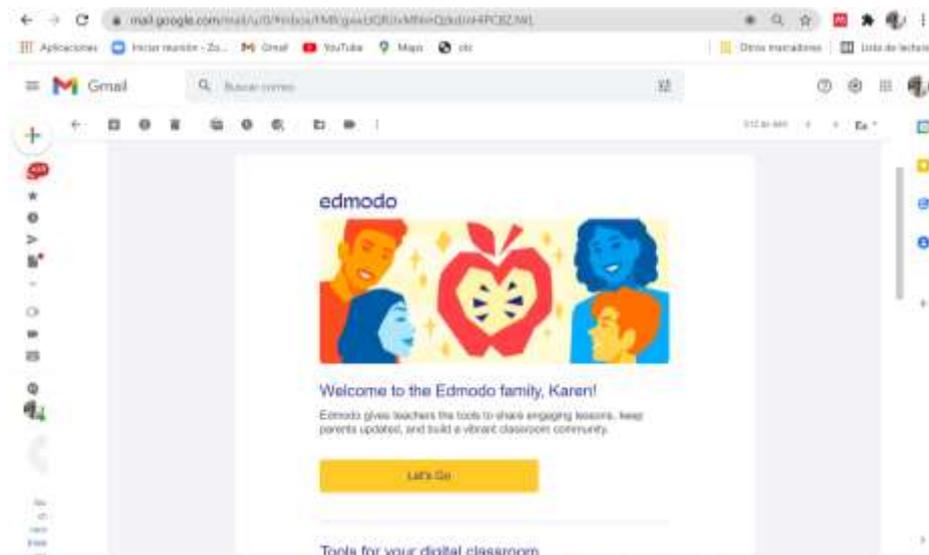
4. Luego te pedirá la ubicación, donde pondrás en que país resides



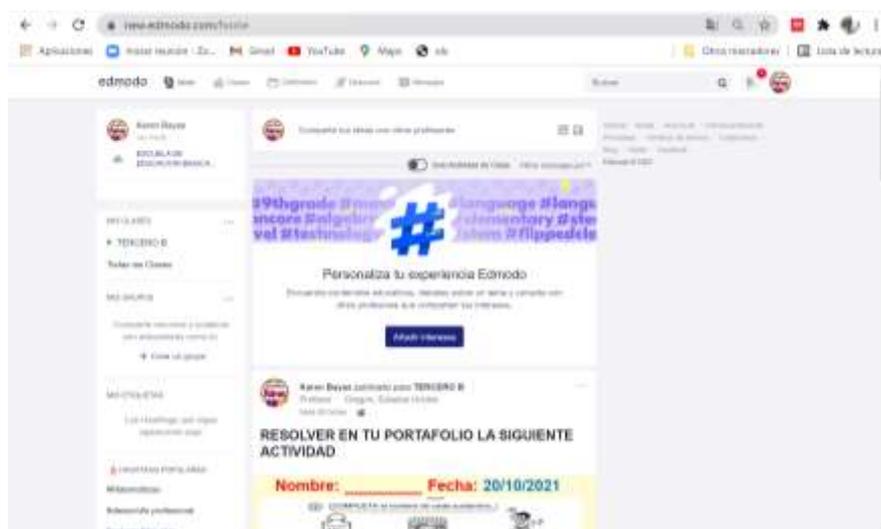
5. A continuación, da diversas opciones para registrarse con una cuenta de Google, Microsoft o Apple o a su vez poder crear un usuario y contraseña sin necesidad de correo electrónico porque no es obligatorio.



6. El registro fue por la cuenta de Google, EDMODO enviara un correo para aceptar la solicitud y poder disfrutar de todos los beneficios.



7. Luego de ingresar a la plataforma, debes de editar tu perfil docente.

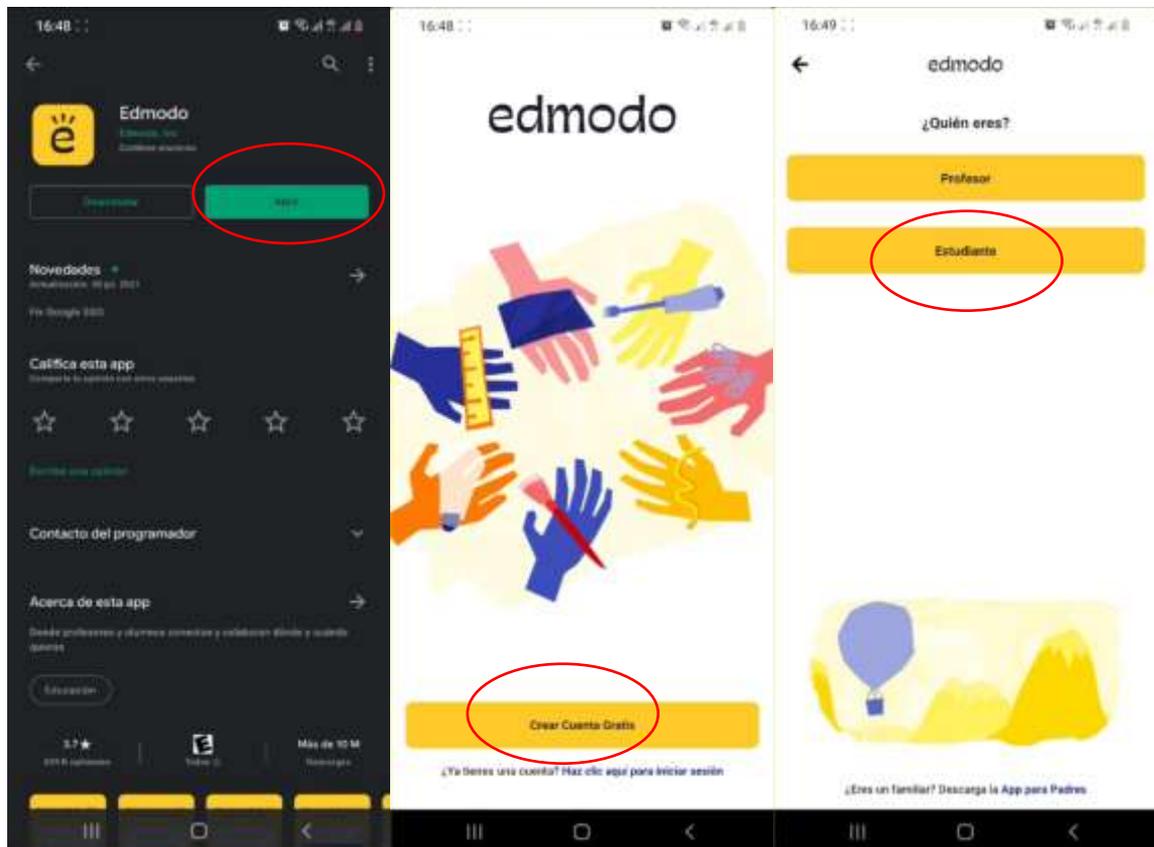


8. El docente puede crear su clase de manera dinámica



Anexo 3. Registro desde la aplicación como estudiante

1. Descargar la aplicación EDMODO desde su dispositivo móvil desde la App de Play Store
2. Abrir la aplicación y registrar cuenta gratis



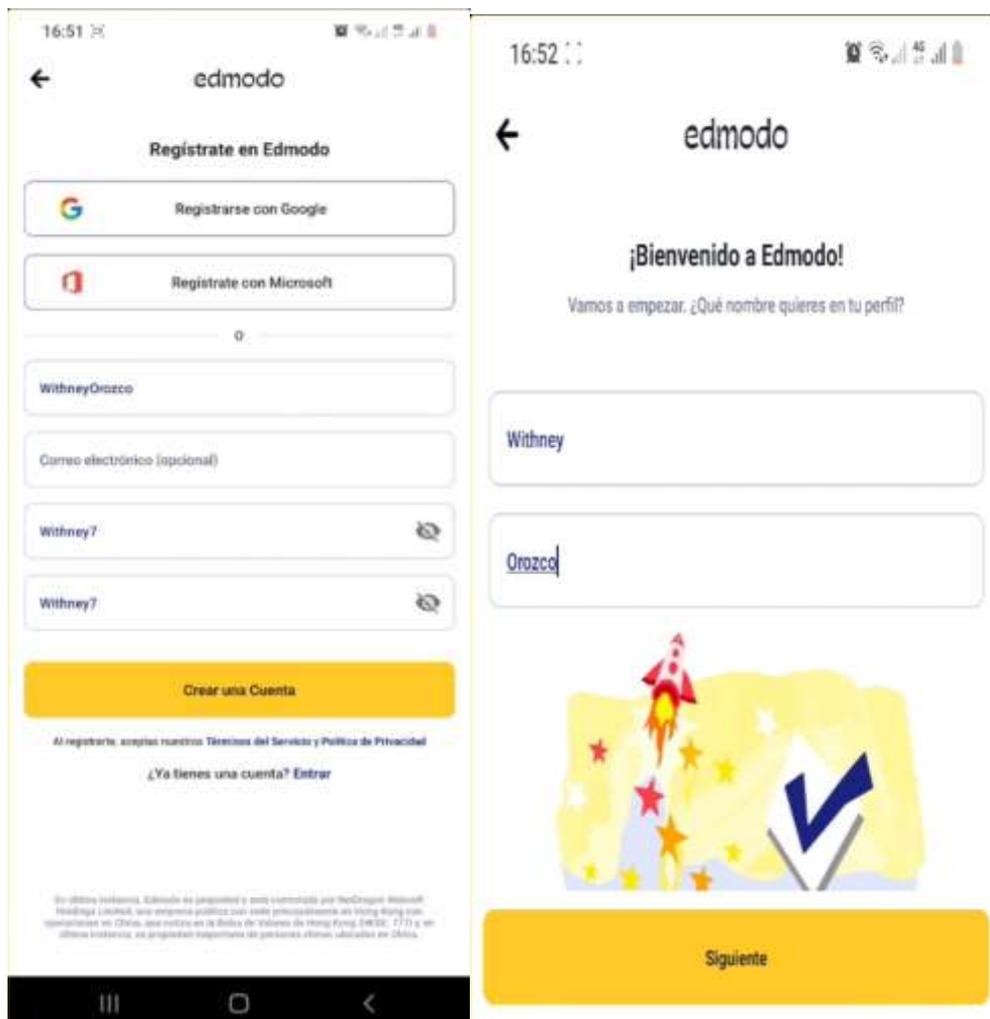
3. Escoger la cuenta de estudiante y poner la ubicación



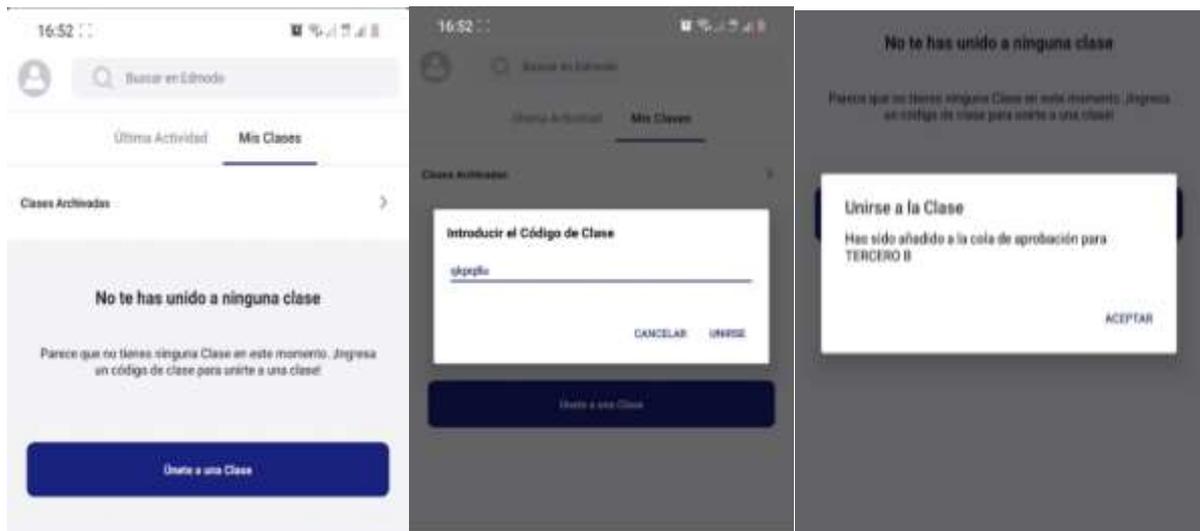
4. Poner el código de acceso que el docente le dará



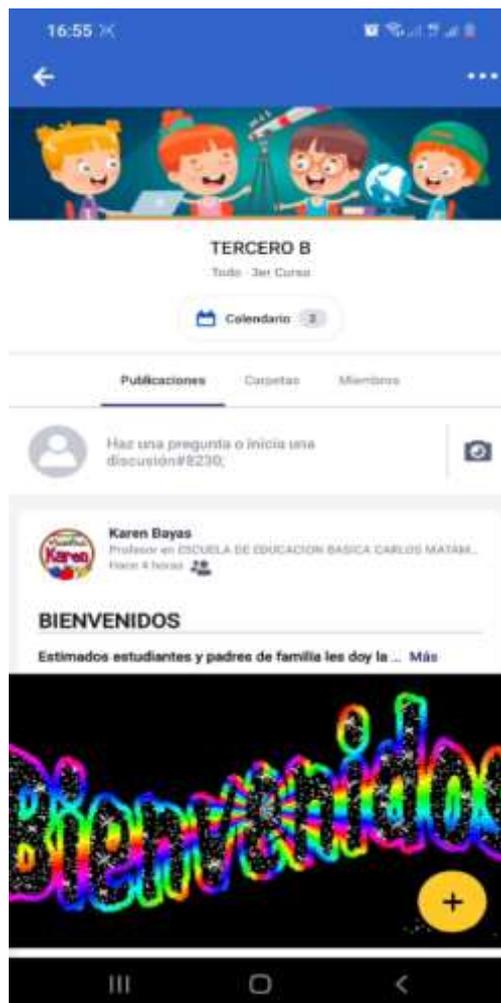
5. Crear usuario y contraseña con el nombre del estudiante, una vez creada la cuenta debemos confirmar el nombre y apellido del estudiante



6. Voy a unirse a la clase de mi maestra (qkprq8u)

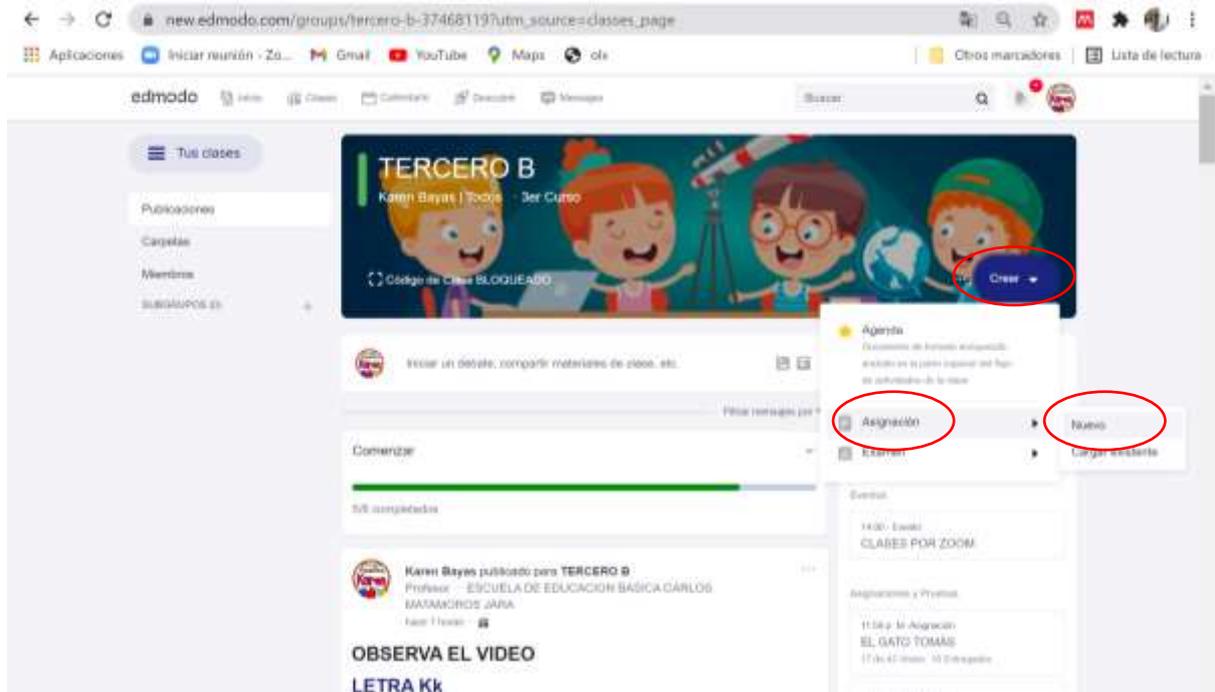


7. Una vez unido el docente deberá aceptar la solicitud de aprobación para poder ver todo el contenido educativo del curso

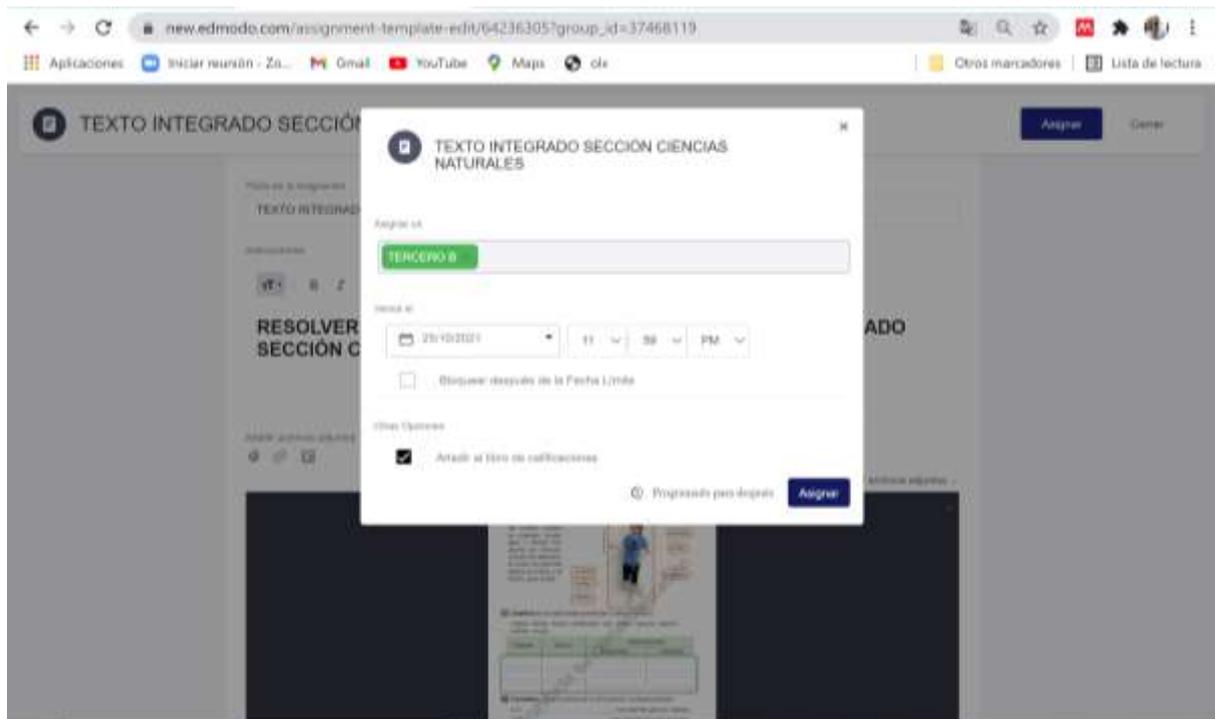


Anexo 4. Crear asignaciones por parte del docente

1. Ir a la página principal y seleccionar crear, luego se despliega en asignación y nuevo.

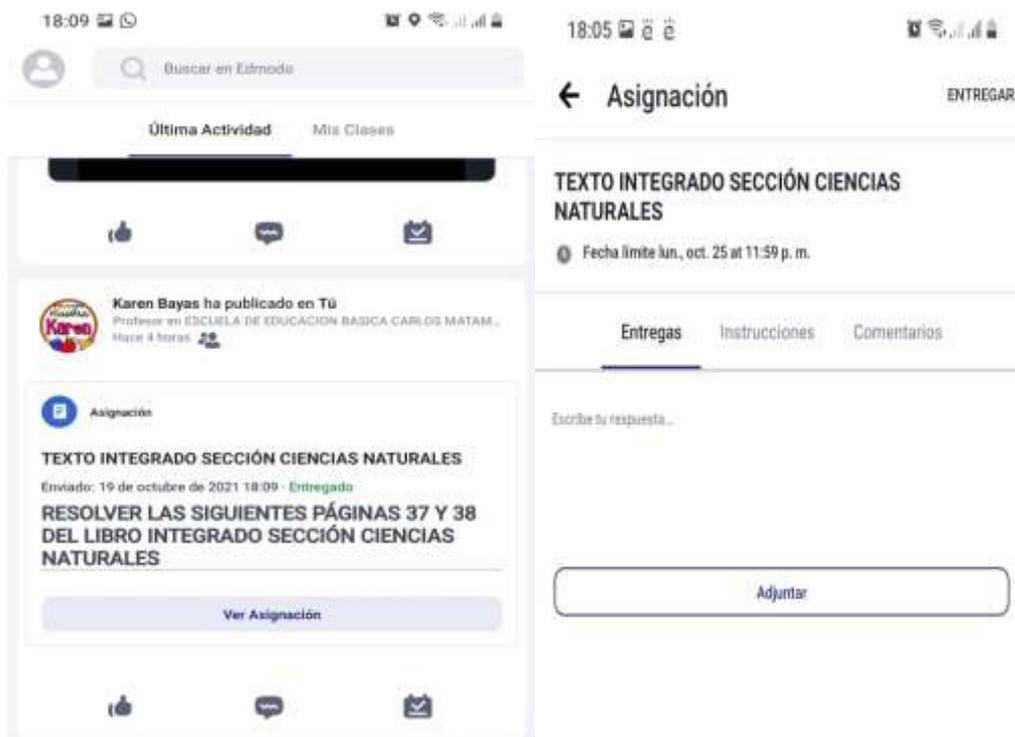


2. Poner título de la asignación, la descripción, si desea subir un documento o imagen lo puede hacer, al momento de asignar la tarea sale esta opción donde puede poner fecha límite y a que curso designar.

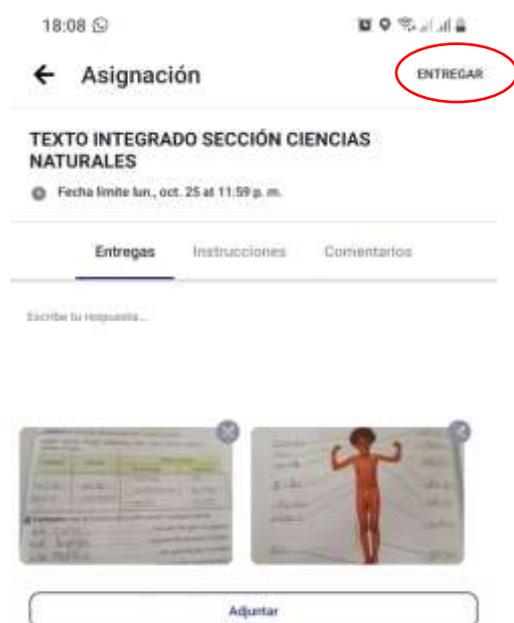
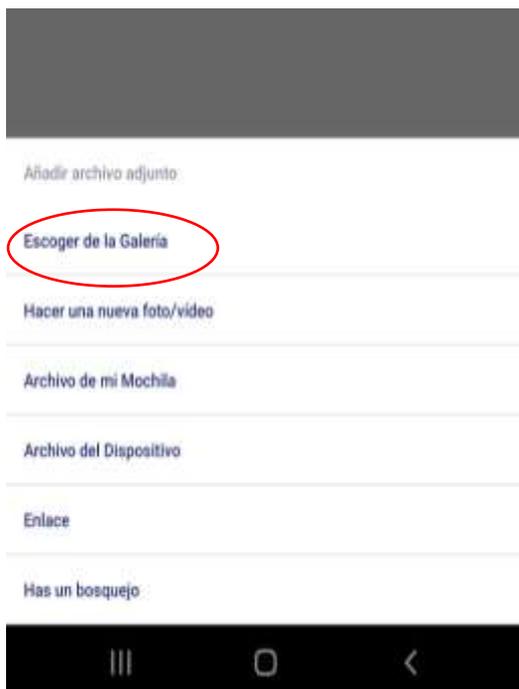


Anexo 5. Entrega de asignaciones por parte del estudiante

1. Entrar a la aplicación de EDMODO, buscar la asignación, dar clic en asignar.

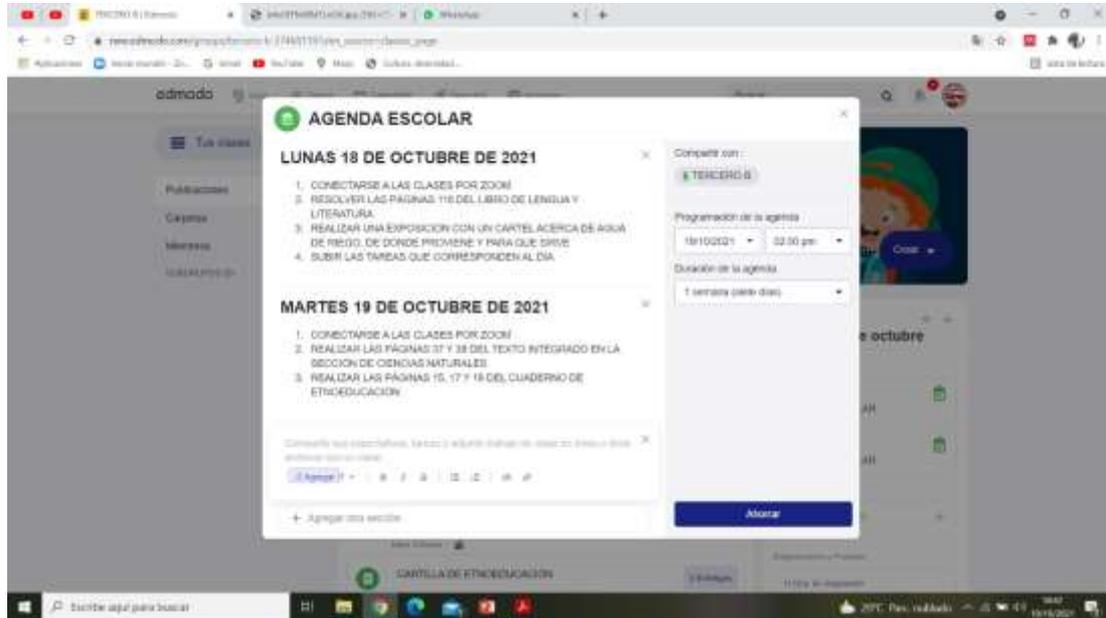


2. En esa ventana saldrá la opción de adjuntar donde se desplaza diferentes alternativas como escoger galería, hacer una nueva foto o video, entre otras según sea la instrucción del docente, al momento de subir la información deberá dar clic en entregar.



Anexo 6. Crear agenda escolar

1. En la página principal de Edmodo, podemos crear una agenda escolar dando un recordatorio a los representantes para las actividades de toda la semana.



2. Se puede programar cada semana una agenda con las actividades que se suben a la plataforma