



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA
Y COMPETENCIAS DIGITALES**

Trabajo fin de Máster:
Gamificación del ABP con las TIC en 1er grado de primaria

Presentado por:

TANYA ALEXANDRA GARCÍA FIERRO

Dirigido por:

DRA. DALIA FERNÁNDEZ REYES

CURSO ACADÉMICO 2022-2023

Resumen y Palabras Claves

Este Trabajo fin de Máster se basa en diseñar una programación didáctica establecida en la aplicación de la gamificación y las TIC dentro del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Se enfoca en alumnos de primer grado de primaria, donde se buscará mejorar su motivación escolar, fomentar la participación activa y promover el trabajo colaborativo. Además de aplicar el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para adaptar el ABP gamificado a las necesidades de los alumnos con necesidades educativas especiales. Dentro de este proyecto se busca incluir algunos Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) como son una educación de calidad al innovar con las metodologías activas, la igualdad de género al recordar la participación de las mujeres en todo tipo de actividades y la reducción de desechos al cambiar actividades que recurren a diversos materiales reciclables y no reciclables por actividades realizadas por medio de las TIC. Se concluye que es una propuesta que puede alcanzar un impacto significativo en la motivación escolar. Porque brinda actividades gamificadas y novedosas para los alumnos con herramientas digitales modernas. Priorizando el aprendizaje interdisciplinar para conseguir un desarrollo integral en el alumnado. Este trabajo fomenta la reflexión sobre la importancia de experimentar con las diversas estrategias pedagógicas innovadoras y la necesidad de explorar y mejorar las metodologías que se manejan en las aulas de clase para mantener e incrementar la motivación escolar del alumnado. Abriendo las puertas a posibles investigaciones centradas en el rol del docente, la evaluación de resultados y modificar la propuesta dependiendo del contexto educativo.

Palabras Clave:

Metodologías activas, ABP, gamificación, TIC, Motivación escolar, Programación didáctica, Innovación Educativa

Abstract y Palabras Claves

This Master's thesis is based on designing a didactic program based on the application of gamification and ICT within Project Based Learning (PBL). It is focused on first grade elementary school students, where we will seek to improve their school motivation, encourage active participation and promote collaborative work. In addition to applying the Universal Design for Learning (UDL) to adapt the gamified PBL to the needs of students with special educational needs. Within this project we seek to include some Sustainable Development Goals (SDGs) such as quality education by innovating with active methodologies, gender equality by recalling the participation of women in all types of activities and waste reduction by changing activities that resort to various recyclable and non-recyclable materials for activities carried out through ICT. It is concluded that it is a proposal that can achieve a significant impact on school motivation. Because it provides gamified and novel activities for students with modern digital tools. Prioritizing interdisciplinary learning to achieve a comprehensive development in students. This work encourages reflection on the importance of experimenting with various innovative pedagogical strategies and the need to explore and improve the methodologies used in the classroom to maintain and increase student motivation. Opening the doors to possible research focused on the role of the teacher, the evaluation of results and modifying the proposal depending on the educational context.

Key words:

Active methodologies, PBL, gamification, ICT, school motivation, didactic programming, educational innovation.

Índice de Contenidos

1. Introducción	5
2. Presentación de la Programación Didáctica	7
2.1. Características del Centro Educativo	7
2.2. Características del Aula y el Alumnado	7
3. Contexto legislativo	9
4. Identificación de las Áreas de Mejora de la Guía Didáctica y Aportación de Novedades	11
5. Refuerzo y Grupo de Atención Especial	17
6. Desarrollo de la Unidad Didáctica	20
6.1. Metodologías activas	22
6.2. Secuenciación de la Unidad Didáctica	23
7. Proyecto de Innovación Educativa	28
7.1. Justificación de la Innovación Docente	28
7.2. Objetivos Generales de la Innovación	29
7.3. Plan de trabajo	30
7.4 Evaluación	52
7.5 Cuestionario para Valorar los Objetivos	52
8. Conclusiones y Posibles Áreas de Investigación	53
Referencias Bibliográficas	55
Índice de Tablas	61
Acrónimos	62
Anexos	63

1. Introducción

En la actualidad dentro del contexto educativo, es importante permitir a los estudiantes ser partícipes de su propia educación para que puedan ser alumnos proactivos e innovadores al momento de solucionar conflictos. Es por ello que se ha decidido enfocar este Trabajo Fin de Máster (en adelante TFM) en las metodologías activas aplicadas desde las Tecnologías de la Información y Comunicación (en adelante TIC) diseñando una programación didáctica para primer grado, la cual consiste en un Aprendizaje Basado en Proyectos (en adelante ABP) gamificado con TIC. Esta propuesta busca potenciar la motivación escolar desde los primeros niveles como preparatoria o primer grado. Además, busca demostrar la versatilidad de las TIC al trabajar con alumnos que posean Necesidades Educativas Especiales (en adelante NEE). Promoviendo a su vez el trabajo colaborativo y cooperativo dentro del aula manteniendo un ambiente positivo.

La desmotivación del alumnado no es un tema reciente o nuevo. Este se lleva investigando décadas atrás y tratando de brindar diversas y novedosas soluciones. Actualmente hay muchas propuestas sobre cómo mejorar la motivación del alumno. Pero necesita estar actualizándose porque la educación se encuentra en constante cambio y actualización para cubrir las necesidades sociales que se presentan. Por ello es que se ha decidido abordar este tema utilizando herramientas digitales modernas y metodologías que, aunque no sean nuevas, se están aplicando desde hace unos años atrás dentro de las instituciones educativas como son las metodologías activas, las cuales tanto Arabit-García, Prendes-Espinosa, & Serrano (2023) como Muntaner-Guasp, Mut-Amengual, & Pinya-Medina (2022) en sus respectivos artículos mencionan la importancia de estas metodologías siendo un factor clave en el éxito de sus investigaciones por el impacto que tienen en el alumnado, pero ambos artículos recalcan el rol del docente en este éxito y el nivel de compromiso que deben tener para conseguir los resultados esperados.

De igual manera durante el uso de las TIC en esta programación se debe tener un guía o un docente capacitado en estas nuevas tecnologías y las metodologías activas para que ayude a guiar este proyecto y se desarrolle apropiadamente.

Esta propuesta busca combinar el ABP, la gamificación, la tecnología, el contenido interdisciplinar del currículo, el trabajo en equipo y la igualdad de género. Nos explica que la incorporación de las TIC no es el reemplazo del docente sino un apoyo y la gamificación se encuentra íntimamente relacionada con la ludificación que permite promover el aprendizaje cambiando su manera de visualizar la educación influyendo positivamente en su comportamiento.

Este trabajo muestra los detalles de la programación didáctica, junto a los resultados esperados y sus posibles áreas de mejora. Así mismo, se presentará una descripción detallada de las actividades, los diversos objetivos de aprendizaje o destrezas, el material que se va a ocupar y el método de evaluación que se manejará. La programación didáctica se encuentra dividida en 10 sesiones, donde los estudiantes de preparatoria formarán parte de una serie de actividades gamificadas utilizando moderadamente diversas herramientas tecnológicas. Al finalizar el proyecto, se espera haber motivado académicamente a los estudiantes. También que hayan aprendido las normas básicas para colaborar activamente en grupo, utilicen la tecnología responsablemente y fomenten la igualdad de género.

Las TIC han abierto un mundo de posibilidades dentro de la educación permitiendo potenciar las capacidades del alumnado, por ello se debe aprovechar esta era digital para aprender, innovar y construir una sociedad informada, capacitada y conectada.

2. Presentación de la Programación Didáctica

2.1. Características del Centro Educativo

El centro educativo en el que nos situamos es una Unidad Educativa Fiscomisional que acoge estudiantes desde los 3 años hasta los 18 años. Está ubicado en el centro de la ciudad de Tulcán, que es la capital de la provincia del Carchi, siendo esta la frontera con Colombia. Una gran parte de los habitantes de esta ciudad se encuentran en un nivel socioeconómico medio a medio-bajo.

La Unidad Educativa se encuentra dividida en dos bloques, la una que va desde inicial o preescolar hasta cuarto grado y el otro bloque tiene desde quinto grado hasta tercero de bachillerato dando un total de 43 salones de clase. A parte de estos la institución cuenta en el segundo bloque con una biblioteca, cinco despachos del área administrativa, una cancha de usos múltiples, dos canchas, un laboratorio de química y uno de biología y dos salones de música. Además del área administrativa cuenta con un coordinador TIC, un Departamento de Consejería Estudiantil (de ahora en adelante DECE) En el primer bloque cuentan con un área verde, un patio de juegos y una cancha. La institución cuenta con 60 docentes, 10 personas en administración y 1500 estudiantes.

En la parte tecnológica se dispone de dos laboratorios de computación con 23 computadoras de escritorio y cada salón de clase dispone de su propio proyector e internet financiado por la familia lo que permitirá el desarrollo de las diversas actividades digitales.

2.2. Características del Aula y el Alumnado

El aula de primer grado está conformada por treinta alumnos distribuidos en tres columnas. Cuenta con armarios y estanterías donde se guarda el material de clase, casilleros y colgantes para que los estudiantes puedan colocar sus libros y pertenencias, una pizarra y el proyector. La mayoría de los estudiantes vive alrededor de la escuela por lo que no tienen muchos inconvenientes para llegar a la escuela. El comportamiento en el salón es bueno y los niños poseen mucha predisposición y entusiasmo para realizar las actividades diarias. Poseen un nivel medio de aprendizaje debido a que el grupo tuvo muchos cambios de docente mientras cursaban inicial 2.

Dentro del grupo encontramos posibles casos de adaptación curricular de primer y segundo grado. Esto debido a que la institución aún no tiene los resultados solicitados a los padres de familia por parte del neuropediatra. La Asociación de Neuropediatría de Madrid y Zona Centro N.P.M. (2021) explica que esta profesión se enfoca en patologías del sistema nervioso diagnosticándolas y tratándolas, además de valorar trastornos de conducta en recién nacidos hasta la adolescencia, brindando una respuesta a la necesidad que representa la familia.

Por ello se busca cubrir las necesidades educativas en los niños, que son:

- Un niño con hipoacusia y autismo leve.
- Un niño con impulsos agresivos, hiperactividad y retraso académico.
- Un niño con impulsos agresivos e hiperactividad.

En el caso de los niños con impulsos agresivos no se posee un diagnóstico del neuropediatra por el momento. Pero la evaluación provisional por parte del DECE (Consejería Estudiantil) ayuda al docente a manejar la situación temporalmente hasta que lleguen los resultados del especialista. El Ministerio de Educación, (2014) nos explica que el DECE es el área encargada de brindar atención integral al alumnado, apoyando y brindando asesoramiento psicológico, emocional, entre otros que se especifican en el marco legal vigente.

3. Contexto legislativo

Tomamos como referencia algunos documentos que forman el marco legal educativo de Ecuador para detallar el contexto legislativo:

Constitución de la República del Ecuador (última modificación 25 de enero de 2021)

- Art. 26 (derecho a la educación)
- Art. 27 (la educación se centra en el ser humano y recalca la importancia de la misma)
- Art. 47 numeral 7 (derecho de las personas discapacitadas a una educación que se adapte a sus necesidades y permita su integración e igualdad de condiciones)
- Art. 57 numeral 14 (derecho a las comunidades, pueblos y nacionalidades indígenas a una educación intercultural bilingüe enfocada en la diversidad cultural)
- Art. 343 (objetivos del sistema nacional de educación, entre ellos que el estudiante es el objetivo de la educación desde la interculturalidad)

Código de la niñez y adolescencia (última actualización 17 de enero de 2022)

- Art. 37 (derecho a una educación de calidad desde inicial hasta el bachillerato, respetando las culturas y las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes)
- Art. 38 (detalla los objetivos de los programas de educación)
- Art. 39 (derechos y deberes de los progenitores sobre la educación de sus hijos)
- Art. 42 (derecho a la educación a niños, niñas y adolescentes con discapacidad)

LOEI o Ley Orgánica de Educación Intercultural (última actualización 22 de septiembre de 2017)

La LOEI es aquella ley que ayuda a garantizar el derecho a la educación intercultural y plurinacional, además de sus principios orientados en el Buen

Vivir (goce de derechos fundamentales de la vida). Por ello se encarga de desarrollar derechos y obligaciones para regular todos los aspectos que se relacionan al ámbito educativo. Entre los principios que utiliza para definir y sustentar la educación encontramos la universalidad, libertad, aprendizaje permanente, equidad e inclusión, igualdad de género, acceso y permanencia e identidades culturales.

R-LOEI o Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural

(última actualización 23 de febrero de 2023)

El Ministerio de Educación, (2023) nos explica que el Reglamento de la LOEI actualizado ya no busca la aprobación de exámenes como una forma de medir los conocimientos, por lo que redujeron el valor de las notas cuantitativas y evaluaciones sumativas e implementaron un trabajo continuo que se centre en la adquisición de aprendizajes y destrezas brindando un refuerzo pedagógico.

Currículo Nacional de los Niveles de Educación Obligatoria; Subnivel Preparatoria, segunda edición 2019

El Currículo de preparatoria ayuda a orientar al docente acerca de la carga horaria y la estructura en la que se manejan los ejes de aprendizaje, los ámbitos en los que se dividen y las destrezas que deben desarrollar de manera integral en los estudiantes durante el año lectivo.

4. Identificación de las Áreas de Mejora de la Guía Didáctica y Aportación de Novedades

En esta sección, analizaremos la programación del centro educativo y la compararemos con el currículo con el fin de proponer mejoras. Para ello se diseñarán herramientas digitales especializadas para el campo educativo. La finalidad de este accionar es enriquecer la propuesta educativa. Se la actualizará a las necesidades y desafíos que presentan los estudiantes en la actualidad. Así se podrá garantizar una enseñanza-aprendizaje diseñada para el presente.

El centro educativo cubre la normativa educativa vigente y como detalla el Ministerio de Educación del Ecuador, (2019) en su currículo de Preparatoria, la institución busca implementar un enfoque integral al diseñar actividades que motiven a los estudiantes, donde utilicen situaciones o problemas del entorno mientras se adaptan a los diferentes tiempos y estilos de aprendizaje de cada estudiante, inculcando al alumno la capacidad de aprender autónomamente y así poder promover el trabajo colaborativo, usando métodos, recursos y materiales didácticos diversos.

Para cubrir estas necesidades el centro educativo trabaja con ABP como una forma de reforzar y poner en práctica lo aprendido durante el periodo académico, tratando de involucrar a los estudiantes en problemáticas reales que tiene la sociedad para que se adueñen del conocimiento y con ello puedan transformar esos problemas en oportunidades, realizando dos proyectos durante todo el año lectivo.

Actualmente el ABP se ha popularizado a nivel mundial y aunque esta metodología ya lleva tiempo en vigencia, su principio encaja con los objetivos que se ha planteado la LOEI ya que como explica Trujillo (2017) que el alumno se involucra activamente en su aprendizaje por medio del entorno. Afrontando retos que le permitan potencializar sus habilidades y mejorar sus conocimientos. Pero para que esta metodología activa cumpla con este propósito debemos entender la manera apropiada de aplicarlo. Si se hace mal uso de esta metodología podría causar el efecto contrario que se busca lograr. Formando personas que solo aprendan a seguir instrucciones y realicen su trabajo en proyectos, sin interesarse en profundidad por el motivo que tiene dicho proyecto o cómo influye en la sociedad.

a) Compleción de apartados.

La programación didáctica, que en Ecuador se la conoce como planificación curricular debe incluir ciertas características que se encuentran detalladas en el currículo de educación como son:

- Destrezas con criterios de desempeño: se estructuran en bloques curriculares. Se pueden presentar como unidades de aprendizaje que facilita la aplicación en el aula.
- Aprendizaje con criterios transdisciplinares: durante las sesiones de la programación didáctica se pueden manejar varias destrezas a la vez de diversos ejes de aprendizaje.
- Elementos integradores (cuentos, canciones, juegos, entre otros): es el material didáctico principal que se utilizará para desarrollar el tema de la clase.
- Actividades lúdicas y motivacionales como estrategias pedagógicas: en el currículo se especifica que se manejarán estas estrategias por la alta tasa de éxito que tiene en la educación.
- Observación y evaluación continua: en la planificación debe encontrarse el criterio de evaluación que es lo que se evaluará y después la herramienta y el método que se utilizará para esta evaluación, por lo general en el área de inicial y preparatoria suele usarse con bastante frecuencia la ficha de observación.
- DUA: aunque no se encuentre detallada como tal en el currículo, el Mineduc ha detallado reiteradamente la importancia de aplicar el diseño universal de aprendizaje con el propósito de poder brindar una educación de calidad para todos.
- Atención a la diversidad de los estudiantes: esto se debe encontrar en la planificación pues busca cubrir las necesidades de los estudiantes con diferentes contextos educativos.

b) Reorganización de contenidos.

Lo que se establece en el currículo de preparatoria es que sea un aprendizaje multidisciplinario. Se buscan actividades que desarrollen la mayoría de los ejes de aprendizaje a la vez. Para ello se han implementado metodologías activas, principalmente el aprendizaje por proyectos. Sin embargo, comúnmente durante estas metodologías no se ocupan plataformas o herramientas digitales

para potencializar más estos proyectos. Por lo que el objetivo del proyecto que se está desarrollando es incluir la parte digital para que sea más atractivo y llamativo, tanto para los estudiantes como para los padres de familia y los docentes, cumpliendo así con el objetivo de que sea un aprendizaje motivador e inclusivo. Esto debido a que según el Programa Nacional de Informática Educativa (PRONIE-MEP-FOD) de Costa Rica redactado por Zamora (2012) fue aplicado desde 1988 en primaria con un modelo ABP trabajando por programaciones didácticas. Este programa explica que la incorporación de las TIC ha generado una actitud creativa, participativa y se ha presenciado un mayor interés por parte de los alumnos debido a que la tecnología es atractiva y motivadora dentro del salón de clase. Por otro lado, Palomino (2017) nos comenta que las TIC en el aula nos permite la educación inclusiva porque se puede personalizar el aprendizaje mediante los materiales educativos. También permite tener acceso a la información y los recursos educativos. Por último, nos dice que las TIC fomentan la comunicación y colaboración entre alumnos, docentes y familias. Estas características permiten que el aprendizaje pueda darse en entornos educativos diversos y enriquecedores para todos los estudiantes.

c) **Cronograma del reparto.**

La duración del proyecto consta de tres a cuatro semanas esto dependerá mucho del número de estudiantes que se tenga en el salón y las habilidades de los estudiantes. Puede que haya grupos que se demoren una sesión en las grabaciones y otros podrán demorarse dos sesiones. El docente tendrá que analizar las capacidades de su grupo para definir apropiadamente las sesiones necesarias. Pero en este caso se planificó para tres semanas. Se tiene planificado realizar de dos a tres actividades por semana y al final organizar un autocine donde la familia y otros estudiantes puedan ver el producto final de los estudiantes.

Tabla 1

Cronograma del reparto

N° de semana	Actividades
Semana 1	Sesión 1: video y juego sobre los medios de transporte. Sesión 2: video y conversación con IA sobre las profesiones. Sesión 3: Nearpod de las profesiones.
Semana 2	Sesión 4: Animación de dibujos sobre las profesiones y medios de transporte. Sesión 5: CoSpace de los medios de transporte y las profesiones. Sesión 6: Creación de la trama del video.
Semana 3	Sesión 7: Elaboración de las figuras en foami moldeable. Sesión 8: Elaboración del escenario. Sesión 9 Grabación del video.
Presentación	Autocine

Fuente: Elaboración propia.

d) **Rediseño de evaluación.**

Al ser una evaluación continua, como docentes debemos aplicar diversas herramientas de evaluación, siendo la principal la ficha de observación. En este caso durante el proyecto se utilizará una ficha de observación debido a que las actividades serán en su mayoría físicas, salvo aquellas que se manejen con plataformas digitales que permitan una retroalimentación directa como Edpuzzle, Scratch y Nearpod.

e) **Interdisciplinariedad de contenidos.**

Lo que se busca es que se trabaje desde todos los ejes de aprendizaje. Pero nos enfocaremos principalmente en el eje de descubrimiento del medio natural y cultural. Dejando de forma secundaria al eje de expresión y comunicación y al eje de desarrollo personal y social. Aportando al proyecto para que sea novedoso y creativo.

Desde el eje de desarrollo personal y social se trabajará lo que es el ámbito de convivencia al trabajar en grupos para realizar algunas actividades y el ámbito de identidad y autonomía al participar y demostrar responsabilidad al realizar las actividades.

Desde el eje del descubrimiento del medio natural y cultural se trabajará el ámbito de comprensión del medio natural y cultural al reconocer la utilidad de la tecnología en las actividades cotidianas y el ámbito de relaciones lógico matemáticas al trabajar nociones temporo-espaciales.

Desde el eje de expresión y comunicación se trabajará la comprensión y expresión oral y escrita al desarrollar la conciencia lingüística y crear conexiones entre el contenido y la experiencia personal, la comprensión y expresión artística al realizar creaciones artísticas mediante el uso de texturas.

f) Actividades TIC y metodologías activas.

El centro educativo al igual que muchos otros privados del país cuenta con las herramientas digitales para trabajar en las aulas. También trabajan bajo algunas metodologías activas como el ABP por lo que se utilizarán herramientas digitales para innovar y promover adecuadamente las diversas metodologías activas. Vilugrón (2021) explica que una metodología activa busca transformar el típico aprendizaje memorístico del alumno en un aprendizaje interactivo donde el docente será un guía y un consultor que se centrará en resolverá dudas y brindará explicaciones, dejándole al alumno explorar, investigar y resolver por su cuenta. Por lo que se aplicarán algunas metodologías activas durante este proyecto, dependiendo de la fase y la herramienta que se ocupará, se desarrollará una metodología específica. La gamificación es la principal metodología que se utilizarán en cada una de las fases del ABP debido a que Merino Barona, Idrovo Palacios, Recalde Drouet, Sánchez Pazmiño, & Burneo Robles (2023) nos dicen que es muy versátil porque logra adaptarse adecuadamente a los avances tecnológicos y las necesidades actuales que se presentan en cada uno de los niveles educativos, además de que permite recrear, motivar, fomentar la imaginación y a su vez logra promover un trabajo colaborativo. De esta manera Edpuzzle y un chat AI servirán como herramientas introductorias a la temática a tratar en el ABP, trabajando la metodología de aula invertida o Flipped Classroom, esto nos permitirá identificar los conocimientos que poseen los niños sobre este tema y

analizar el grado de complejidad que se necesitará aplicar en el resto de actividades. En relación a la exploración del tema se utilizará CoSpace para que profundicen mediante la indagación aplicando así el aprendizaje por descubrimiento, lo que reforzará la curiosidad e incentivará a los niños a aprender más sobre este tema. Scratch y Nearpod nos ayudarán a poner en práctica los conocimientos que han adquirido del tema mediante la gamificación haciendo que esta actividad sea mucho más atractiva y motivante para los estudiantes, y por último se creará un producto final con foami moldeable de colores para que puedan crear un video educativo utilizando Stop Motion que sería el proyecto final o producto que desarrollarán en el ABP. Durante el proceso de este proyecto se asegurará la protección de datos de los alumnos, tomando medidas cautelares como la utilización del control parental. Esto se debe a que en Ecuador la Dirección Nacional de Registro Públicos (2021) resalta el artículo 66, numeral 19 de la Constitución de la República, en donde se recalca el derecho a la protección de datos personales, tanto el acceso como a la difusión o distribución de esta información sin consentimiento del titular.

5. Refuerzo y Grupo de Atención Especial

Hay muchos documentos que resaltan la inclusión en la educación ecuatoriana, donde promueven a las personas con NEE a recibir una educación de calidad adaptada a sus necesidades para potenciar sus habilidades y destrezas. El principal es el DUA, Navas-Franco, Acuña-Checa, Cabrera-Urbina, & Paredes-Bonilla (2024) nos explica que es un documento que se maneja a nivel internacional debido a que fomenta una educación equitativa y de calidad para que el alumnado afronte con éxito los desafíos que se presenten, brindando accesibilidad para todos, el objetivo del DUA es ayudar a los estudiantes a poder adquirir una educación adaptada a sus necesidades y sus capacidades cognitivas y conductuales, brindando así un currículo flexible. El último acuerdo del MINEDUC (Ministerio de Educación, 2018) señala que, en los artículos de la Ley Orgánica de Discapacidades, en especial el número 28, el Mineduc promoverá la inclusión en el alumnado con NEE implementando las medidas necesarias para brindar adaptaciones curriculares, accesibilidad, profesionales capacitados, entre otros, con el fin de brindar las mismas oportunidades para acceder a una educación de calidad.

Para ello se ha planteado las adaptaciones curriculares por grados, el primer grado hace referencia a infraestructura, tiempo y comunicación, el segundo grado ya modifica la parte académica como metodología y el modo de evaluación, y por último el tercer grado se encarga de modificar el contenido académico y a su vez los objetivos y destrezas esperadas por el estudiante.

El Centro de Tecnología Especial Aplicada (CAST) ha llevado una gran trayectoria desde 1984 con un único propósito que según Pastor et al (2014, como se citó en Navas-Franco et al., 2024) es diseñar tecnologías que se enfoquen en apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de alumnos con NEE, permitiéndoles manejar el mismo contenido, pero con estrategias inclusivas y recursos digitales que faciliten su aprendizaje.

Adaptaciones para el niño con hipoacusia y posible autismo:

La hipoacusia del estudiante es leve al igual que el posible autismo, teniendo en cuenta esto hay que recalcar que la hipoacusia se encuentra en la discapacidad auditiva y el autismo entra dentro de los trastornos generalizados del desarrollo, por ello Ministerio de Educación y CEI (2013) nos recomienda que durante la realización de las actividades tengamos presente:

- Los estímulos sensoriales que se manejen no sean molestos para el niño.
- Trabajar áreas de necesidad como motricidad fina y gruesa, lenguaje y sociabilización.
- Modificar las actividades en base a las capacidades del estudiante.
- Usar mucho material visual y el trabajo en grupo para fomentar la socialización.
- Establecer reglas y una rutina clara.
- Estar pendientes del nivel del sonido y evitar ruidos molestos.
- Articular bien las palabras durante la indicación de la actividad.

Adaptaciones para el niño con impulsos agresivos e hiperactividad:

Los impulsos agresivos y la hiperactividad del estudiante se encuentran dentro del trastorno del comportamiento y el (Ministerio de Educación y CEI, 2013) recomiendan:

- Brindar mayor tiempo para responder a las preguntas realizadas.
- Detallar la actividad en pasos e interpretar las instrucciones con material visual.
- Explicar claramente durante el día lo que se espera que realice el estudiante.
- Mostrar calma frente a comportamientos no deseados dentro del aula.
- Reforzar una conducta positiva cuando se presente.

Adaptaciones para el niño con impulsos agresivos, hiperactividad y retraso académico:

Para el estudiante se utilizarán las mismas adaptaciones para el trastorno del comportamiento con la diferencia de que se añadirán algunas adaptaciones para el retraso académico basándonos en las estrategias ante la discapacidad intelectual de (Ministerio de Educación y CEI, 2013) modificándolas a las necesidades del niño, esto

no significa que el retraso académico sea parte de esta discapacidad, sino que se pueden tomar en cuenta algunas recomendaciones de la misma:

- Modificar los objetivos basándonos en las capacidades del estudiante.
- Fomentar actividades grupales para trabajar la socialización, facilitando la participación del estudiante mientras se resalta sus capacidades y habilidades frente al grupo.
- Incluir actividades que involucren tareas cotidianas de su vida.
- Recalcar las expectativas que se tienen del estudiante y brindar apoyo constante.

Mientras se realiza la evaluación pertinente por parte del especialista encargado, aún no se sabe el motivo en el retraso académico del estudiante, por ello es que se han tomado en cuenta estas adaptaciones pues nos permite manejar de manera más general sus necesidades, debido a que este retraso podría deberse a otro diagnóstico más detallado.

6. Desarrollo de la Unidad Didáctica

Aproximadamente desde el 2018 el MINEDUC ha buscado implementar la educación basada en el ABP, por lo que en la actualidad la mayoría de instituciones públicas, fiscomisionales y algunas privadas se han encontrado trabajando con esta metodología, significando que no es nuevo para los estudiantes, por ello nos basaremos en los conocimientos previos que tienen los estudiantes debido a que este contenido los alumnos lo han trabajado previamente en grados anteriores, pero de manera más general. La Unidad Didáctica está diseñada para alumnos de preparatoria o 1° grado de primaria, la cual se desarrolla siguiendo el contexto legislativo que rige la educación en Ecuador.

El currículo de preparatoria se divide en tres ejes de desarrollo y aprendizaje que buscan un desarrollo integral desglosándose en ámbitos de desarrollo y aprendizaje que se encargan de identificar y organizar las destrezas con criterios de desempeño haciendo este espacio curricular mucho más específico. El ámbito en el que nos vamos a enfocar principalmente es el descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural que se encuentra englobado en el eje de descubrimiento del medio natural y cultural, el cual promueve la interacción con elementos de su entorno, explorando el entorno que les rodea, promoviendo la exploración y estimulación de la curiosidad. Sin embargo, al ser un aprendizaje integral también se trabajan los demás ejes en un plano secundario (eje de desarrollo personal y social y eje de expresión y comunicación). Depende de las destrezas que el grupo necesite reforzar se puede adaptar la Unidad Didáctica manteniendo el elemento integrador que en este caso sería la actividad principal de cada sesión.

La Unidad Didáctica trabajará dos temas a la vez que son los medios de transporte y las profesiones y el nombre de esta Unidad será “De las nubes al mar: Transportes y profesiones elegantes” la cual contará con nueve sesiones para ir desarrollando las actividades planificadas que se encuentran detalladas más adelante. Tratando de ir conectando de manera dinámica estas dos grandes destrezas. Se podría desarrollar de forma separada estas destrezas, pero al tener un vínculo se ha considerado que habrá un mejor resultado académico al juntar las dos destrezas.

Dentro de esta Unidad Didáctica también se manejarán algunos objetivos de las ODS. FECHAC A. C. (2021) nos brinda un documento donde se detallan los diecisiete objetivos de desarrollo sostenible. Pero este TFM se enfocará en el objetivo 4, objetivo 5 y objetivo 11.

O4 - Educación de Calidad

Dentro de los objetivos trataremos dos metas: la meta 4.1 que asegura que todos los niños y niñas culminen la enseñanza primaria y secundaria de manera equitativa y de calidad brindando resultados pertinentes y efectivos. Y la meta 4.a que consiste en construir o adecuar las instalaciones educativas para que cubran las necesidades de los alumnos y ofrezcan un entorno seguro, inclusivo y eficaz para todos. La Unidad Didáctica busca brindar una educación de calidad que sea inclusiva y permita ser equitativa con todos los alumnos asegurándose de cubrir las necesidades educativas dentro del grupo.

O5 – Igualdad de género

En este objetivo se tendrá presente la meta 5.1 que busca erradicar la discriminación contra las mujeres y niñas. La Unidad Didáctica fomentará la igualdad de género al presentar a las profesiones con personajes femeninos en la actividad de CoSpace para que puedan saber que no hay profesión que una mujer no pueda realizar.

O11 - Ciudades y comunidades sostenibles

El objetivo trabaja la meta 11.6 que quiere reducir el impacto ambiental negativo enfocándonos en los desechos. La Unidad Didáctica al fomentar la utilización de material digital y herramientas tecnológicas reduce en un 90% la utilización de papel y otro material que se utiliza para las actividades de preparatoria. Hay ABP que manejan material que debería ser reciclado. Pero en muchos casos las familias recurren a comprar el material. Eso en vez de ayudar a reciclar y reutilizar. Aumenta la cantidad de cartón y papel. La UD no reduce al 100% el material escolar porque hay actividades como el de dibujar donde se utiliza papel, pero para fomentar el reciclaje se puede reutilizar las hojas o cartulinas. Aunque sí hubiera las herramientas tecnológicas se podría reemplazar el dibujo en papel por un dibujo en tableta.

6.1. Metodologías activas

La primera metodología en la que nos enfocaremos será el aula invertida o Flipped Classroom, siendo de las metodologías más desarrolladas en el ámbito académico para iniciar el ABP. Aguirre (2021) nos define el aula invertida como un aprendizaje que no necesita realizarse durante la clase, puede ser en otros ambientes y tiempos, dejando el espacio en clase para actividades participativas, de planteamiento y resolución de preguntas o inquietudes sobre el tema.

Para ello utilizaremos herramientas como Edpuzzle el cual podrán acceder mediante google classroom, cuentas que las familias suelen crear al inicio del año lectivo para el niño asegurándose de proteger su información. Además, utilizarán un chat con IA que les permita investigar sobre los temas que se tratarán desde sus hogares o dentro del salón. Para este chat no necesitan crear una cuenta solo se buscará que antes de iniciar la conversación el niño se presente con el chat diciendo su nombre de pila y su edad para que el chat pueda brindarle respuestas adecuadas a su edad.

A continuación, nos encauzaremos a la exploración con la gamificación, metodología que se ha ocupado incluso de manera inconsciente en el área de preescolar y primaria, puesto que se basa en el juego y la sensación de logro, es así que el Gobierno de Canarias Consejería de Educación y Universidades (2017) explica que la gamificación es la utilización de los elementos que caracterizan al juego dentro de un ambiente de aprendizaje aumentando su nivel de motivación, recalcando que no se lo considera propiamente un juego, solo adopta la estructura lógica de estos, con el fin de influenciar el comportamiento y la participación del alumnado. Por ello, ocuparemos CoSpace, Scratch y Nearpod que permiten diseñar actividades para fomentar la participación activa de todos los alumnos ofreciendo una retroalimentación automática.

Y para finalizar llegaremos al producto del ABP que se ha ido desarrollando desde el inicio de esta Unidad Didáctica, debido a que nos encamina a utilizar las otras metodologías al unísono de proyecto. Reconstruyendo la educación (2021, como se citó en Sanmartín Tacuri, 2022) nos relata que el ABP enfocado en el área de inicial es utilizado para mejorar las capacidades del alumnado, permitiendo que logren afrontar situaciones cotidianas de la mejor manera posible. Debido a que como lo dice

en su nombre el objetivo de esta metodología es que los niños sean parte activa de su enseñanza-aprendizaje mientras buscan crear un producto o proyecto que puede beneficiar a su entorno. Por ello para la elaboración de este proyecto utilizarán la aplicación de Stop Motion que les permitirá crear videos para posteriormente poder exhibirlos frente a estudiantes y padres de familia en una tarde de cine.

Se debe recalcar que a pesar de que se haya limitado la gamificación a la fase intermedia del ABP, esta se encuentra inmersa en todas y cada una de las actividades que se van a realizar debido a que como lo dice Trezano Flores (2022) la gamificación aporta varias ventajas en la educación además de la motivación, como un mejor desarrollo socioemocional, la habilidad para resolver problemas y mejorar el rendimiento del alumnado manteniéndolo curioso por el camino que recorrerá durante la realización del ABP, brindando una experiencia novedosa y gratificante en todo momento.

6.2. Secuenciación de la Unidad Didáctica

Se ha planificado una Unidad Didáctica basada en 10 sesiones siguiendo el orden de un ABP, considerando que el tiempo de desarrollo sea de un mes. El horario para la realización de las sesiones se basará en días y no en horas académicas debido al aprendizaje interdisciplinar que se maneja.

Tabla 2

Elementos curriculares de la propuesta didáctica

UNIDAD DIDACTICA		
Temporización: 3 semanas	N.º sesiones: 10	Nivel académico: Preparatoria
<p>Competencias clave:</p> <p>CN. (Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural)</p> <p>CS. (Identidad y autonomía - Convivencia)</p> <p>M. (Relaciones lógico matemáticas)</p>		

LL. (Comprensión y expresión oral y escrita)

ECA. (Comprensión y expresión artística)

EF. (Expresión corporal)

Objetivo integrador principal:

OI.1.1. Consiste en la adquisición de la capacidad para identificar las diversas profesiones que se pueden encontrar y los medios de transporte que existen, el entorno en donde transitan y hacer relación de la profesión y el transporte que ocupa.

Objetivos integradores secundarios:

OI.1.2. Consiste en formar parte de las actividades, mientras identifica sus derechos y responsabilidades a cumplir, tomando de referencia comportamientos excepcionales y desechando comportamientos negativos.

OI.1.5. Consiste en desarrollar diversas habilidades de pensamiento, expresar sus sentimientos y explorar sus sentidos para poder dar solución a situaciones del entorno.

OI.1.7. Consiste en expresarse mediante la comunicación oral, escrita y artística basándose en experiencias personales.

OI.1.8. Consiste en desarrollar habilidades de reflexión y ubicación temporoespacial durante la realización de actividades que van progresando su nivel de complejidad en torno al razonamiento.

OI.1.9. Consiste en cumplir compromisos con responsabilidad durante las actividades desarrolladas, fomentando el compañerismo y comportamientos empáticos.

OI.1.12. Consiste en identificar la importancia de plantear y respetar acuerdos en grupo y las diferencias entre compañeros.

Eje de descubrimiento del medio natural y cultural:

En este eje se busca desarrollar algunas habilidades básicas cómo lo es el pensamiento, aplicándolo en su entorno con el propósito de crear o adquirir conocimientos necesarios sobre el mundo, a través de vivencias significativas que

<p>permitan la comprensión del medio natural y también de la cultura nacional, estimulando así la investigación y curiosidad en el alumno.</p> <p>Por otro lado, el ámbito como tal busca alimentar la curiosidad del alumnado mientras observa cómo funciona el mundo, explora su entorno y descubre nueva información utilizando sus sentidos. Para conseguirlo se aplican desafíos lúdicos, fomentando el trabajo colaborativo, en donde el docente cumple el rol de guía para que rompan con la memorización de conceptos y en lugar de eso puedan comprenderlos y relacionarlos entre sí.</p>		
<p>Destrezas con Criterios de desempeño:</p>		
<p>CS.1.3.4. Consiste en reconocer las profesiones en base al trabajo que realizan dentro de la comunidad.</p> <p>CS.1.3.5. Consiste en identificar los diferentes medios de transporte relacionándolos con el entorno por el que transitan.</p>		
<p>Situación de aprendizaje</p>		
<p>Necesidades detectadas:</p> <p>La motivación de los estudiantes ha ido disminuyendo ante diversas actividades. Lo que ha generado desinterés por aprender. En especial con la interacción tan frecuente que tienen la mayoría de los niños con la tecnología fuera de la escuela.</p>	<p>Problema a resolver:</p> <p>Aumentar la motivación de los estudiantes para realizar las actividades en base a su realidad actual.</p>	<p>Tarea final a realizar:</p> <p>Elaborar un ABP gamificado con la utilización de las TIC para que se pueda aplicar en el nivel de Preparatoria.</p>
<p>Objetivos de la situación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar las TIC para mejorar el aprendizaje a través del ABP. 		<p>Descripción general de la experiencia:</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar diversas metodologías activas durante las sesiones. • Trabajar las diversas áreas de forma interdisciplinar. • Desarrollar el proyecto fomentando un trabajo colaborativo. • Cubrir las NEE de los estudiantes durante el desarrollo del ABP. 	<p>Permitir la exploración e indagación sobre el entorno natural y cultural que les rodea, conociendo las ocupaciones y profesiones que podemos encontrar mientras los relacionamos con los medios de transporte y el medio por el que transitan para poder realizar un proyecto que permita demostrar los conocimientos adquiridos.</p>
<p>Metodologías a usar:</p> <p>ABP – Gamificación – Aprendizaje colaborativo – Aula invertida</p>	
<p>Aplicaciones e instrumentos: YouTube, Nearpod, CoSpace, Scratch, Edpuzzle, Chat IA y Animated Drawings.</p>	
<p style="text-align: center;">Criterio de evaluación:</p> <p>CE.CS.1.5. Consiste en reconocer el rol que cumplen tanto los diferentes medios de transporte como las profesiones que se pueden encontrar en el entorno que les rodea.</p>	
<p style="text-align: center;">Sesiones de la Unidad Didáctica</p>	
<p style="text-align: center;">N° de Sesión</p>	<p style="text-align: center;">Herramientas y recursos TIC</p>
<p style="text-align: center;">Sesión 1</p>	<p>Video sobre los medios de transporte</p> <p>Juego de los medios de transporte</p>
<p style="text-align: center;">Sesión 2</p>	<p>Video sobre las profesiones</p> <p>Conversación con IA</p>

Sesión 3	Nearpod de las profesiones
Sesión 4	Animando dibujos de profesiones y medios de transporte
Sesión 5	Explorando las profesiones y sus medios de transporte
Sesión 6	Creación de la trama
Sesión 7	Elaboración de las figuras en foami moldeable
Sesión 8	Elaboración del escenario
Sesión 9	Grabación del video
Sesión 10	Autocine

Fuente: Elaboración propia.

7. Proyecto de Innovación Educativa

7.1. Justificación de la Innovación Docente

Como se ha mencionado previamente en este TFM el currículo ecuatoriano establece que debe darse una educación innovadora. Trabajando con metodologías expositivas que permitan un aprendizaje significativo. Ostrovska, Margitych, Bryzhak, Bopko, & Bedevelska (2023) explican que debido al entorno cambiante en el que crecen los niños necesitan una atención continua, innovando en el ámbito educativo. También demuestran que las estrategias y métodos de enseñanza especializadas en proyectos creativos desarrolla habilidades creativas, interés cognitivo y motivación en los alumnos de primaria. Aumentando así el rendimiento de los alumnos. Sin embargo, aunque las actividades expositivas puedan generar interés, este es momentáneo y después de un corto tiempo desaparece debido a que no encuentran un objetivo claro para realizarlas.

En el salón de primer grado o preparatoria se ha percibido que los estudiantes que menos motivación o interés poseen por las actividades suelen ser los estudiantes con posibles NEE. Es por ello que durante las prácticas del Máster se aplicaron algunas actividades gamificadas utilizando las TIC y se pudo ver una mejor disposición por su parte durante la realización de dichas actividades. Pinhelli Mendes & de Sousa Cardoso (2020) evidencian que, al aplicar metodologías innovadoras, activas e inmersivas utilizando recursos digitales en primaria, el interés, la participación y el compromiso de los alumnos ha sido más significativo.

Al hablar del ABP González-Fernández & Becerra Vázquez (2021) explica que en una encuesta realizada a los alumnos de primaria estos comentaron que el ABP les permite desarrollar conocimientos en un ambiente divertido y grato. Algo que los inspira a mejorar. Aunque todavía tienen conflictos durante el trabajo en equipo. Además, concluye que es una estrategia útil e integradora la cual permite que el alumno se encuentre activo durante su proceso de aprendizaje. De la misma forma (López Carrión, Blumen, & García Berbén, 2021) nos demuestra en su estudio que la aplicación de la metodología gamificada utilizando las TIC consiguen aumentar la motivación del alumnado. Aunque el efecto conseguido fue bajo. Considera que se puede deber al reducido tiempo en el que se desarrolló el estudio o factores externos

como la participación del profesorado, las TIC del centro educativo o el entorno familiar.

La gamificación es un factor fundamental para aumentar este porcentaje de motivación. Así como dice Morales Díaz (2020) en su doctorado sobre la aplicación de la realidad virtual mediada por videojuegos para el aprendizaje de primaria. El alumnado se siente más motivado cuando hay actividades como videojuegos que cumplan con los requisitos de la gamificación. Y es más su motivación cuando se utilizan diversos tipos de tecnología como la realidad virtual o la realidad aumentada.

Las herramientas tecnológicas que se ocupan también influyen. Martínez (2019) concluye en su tesis doctoral sobre la utilización de las tabletas digitales en educación primaria que uno de los recursos TIC más interesante para fomentar el aprendizaje es la tableta digital. Explica también que la tecnología digital tiene mucho potencial al momento de transmitir información y desarrollando contenidos. Permitiendo así que se dé una innovación educativa de calidad. Sin embargo, también recalca que al utilizarse estos dispositivos a tan temprana edad podría haber consecuencias negativas en la salud, en la concentración y el fácil acceso a contenidos inadecuados. Por ello se planificó el ABP con tabletas que tengan control parental y que la exposición a las pantallas sea por un corto lapso de tiempo.

En base a este fundamento se ha decidido experimentar con las metodologías activas del ABP y la Gamificación de manera conjunta. Aplicándolas mediante recursos didácticos digitales (TIC). Con el fin de cubrir la necesidad académica mientras se brinda un aprendizaje interdisciplinar y motivador.

7.2. Objetivos Generales de la Innovación

En base a la situación descrita previamente, los objetivos que se busca cumplir durante este proyecto serán los siguientes:

- Fomentar la participación del alumnado en su proceso de aprendizaje mediante la utilización de diversas metodologías activas.
- Motivar al alumnado mediante un ABP gamificado con herramientas digitales.
- Promover el trabajo colaborativo en el aula manteniendo un ambiente positivo.

7.3. Plan de trabajo

Este ABP está enfocado en alumnos de preparatoria o 1° grado de Educación Primaria, enfocándose principalmente en el ámbito de Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural, el horario que se manejará será bastante flexible debido a que al ser un aprendizaje interdisciplinar se buscará trabajar y reforzar todos los ámbitos en la medida de lo posible. Se planificará por sesiones, detallando las actividades que se realizarán en cada una de ellas.

Tabla 3

Sesión 1

SESIÓN 1: CHOFER DE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE				
Duración: media jornada		Metodología: Aula Invertida – Gamificación – ABP – Aprendizaje Colaborativo		
Objetivo general: Lograr niveles crecientes de convivencia, relaciones lógico matemáticas, comprensión del medio natural, expresión oral, artística y corporal. Alcanzando un desarrollo integral que le permita desenvolverse adecuadamente en su entorno.				
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales:	Criterio de evaluación:
Identidad y Autonomía	CS.1.1.10. Distinguir las situaciones de peligro de su entorno cercano, en función de evitar accidentes.	Experiencia (15 mins) Enviar por medio de Google Classroom la actividad antes de la clase. Repetir el video para comenzar la clase: Video sobre los medios de transporte (anexo I)	Proyector Internet Parlante	CE.CS.1.2. Practica con autonomía sus responsabilidades personales (cuidado y seguridad personal) dentro de los espacios en los que comparte.
Descubrimiento y comprensión	CN.1.3.11. Explorar y describir las fuentes de sonidos, clasificar estos en naturales o artificiales, fuertes o débiles, y compararlos con el ruido.	Reflexión (15-20 mins) <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué lugares pueden pasar los medios de transporte? • ¿Las mujeres pueden manejar cualquier tipo de transporte? • ¿Todos los medios de transporte utilizan gasolina? ¿Cuáles son y qué utilizan para funcionar? 	Diapositivas o tarjetas Prenda que represente la profesión Tablet con control parental	CE.CN.1.4. Explica, desde la observación y percepción, las principales fuentes de luz y sonido en función del origen (natural y artificial, débil y fuerte) y emite la diferencia entre sonido y ruido. CE.CS.1.5. Reconoce la función que cumplen los

<p>del medio natural y cultural</p> <p>Relaciones lógico matemáticas</p> <p>Comprensión y expresión oral y escrita</p>	<p>CS.1.3.5. Reconocer los medios de transporte más comunes mediante imágenes que los relacionen con el medio en los que estos transitan.</p> <p>M.1.4.24. Describir y comparar objetos del entorno, según nociones de volumen y superficie: tamaño grande, pequeño.</p> <p>LL.1.5.7. Acompañar el lenguaje oral, en situaciones de expresión creativa,</p>	<p>Conceptualización (25 mins)</p> <p>Explicar qué el día de hoy seremos choferes durante la clase (traer algo que pueda representar a un chofer).</p> <p>Utilizar diapositivas o tarjetas con los diferentes medios de transporte.</p> <p>Explicar las características y sonidos de los diferentes medios de transporte y por qué se mueven por ese entorno.</p> <p>Analizar diferentes situaciones de peligro y cómo las podemos evitar.</p> <p>Explicar las normas que se utilizarán durante la actividad como respetar el turno de los compañeros y levantar la mano si desea comentar sobre la actividad o si desea participar.</p> <p>Aplicación (60 mins)</p>	<p>medios de transporte y las principales ocupaciones y profesiones que existen en la comunidad a la que pertenece.</p> <p>CE.M.1.3. Utiliza las nociones de volumen y superficie (grande/pequeño) para describir y comparar objetos o lugares.</p> <p>CE.LL.1.3. Desarrolla la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística; la compañía de recursos audiovisuales en situaciones de expresión creativa; y adapta el tono de voz, los</p>
--	---	--	---

<p>Convivencia</p>	<p>utilizando recursos audiovisuales.</p> <p>CS.1.2.3. Aceptar, respetar y practicar los acuerdos establecidos por el grupo, con el fin de integrarse al mismo.</p> <p>CS.1.2.5. Practicar normas de respeto consigo mismo y con los demás seres que lo rodean.</p>	<p>Con las diapositivas o tarjetas se comparará el tamaño de diferentes medios de transporte y se les preguntará a los niños cuál es más grande y cuál más pequeño.</p> <p>Escuchar e identificar el sonido de cada medio de transporte.</p> <p>Jugar a adivina el sonido; el niño imitará el sonido de un medio de transporte y sus compañeros deberán adivinar cuál es el medio de transporte.</p> <p>Utilizar las tabletas para entrar al Juego de los medios de transporte.(anexo II)</p>	<p>gestos, la entonación y el vocabulario, según el contexto y la intención de la situación comunicativa que enfrente.</p> <p>CE.CS.1.3. Reconoce y respeta las diferencias individuales que existen en su entorno social, valorando los aportes y cumpliendo con los acuerdos y responsabilidades de los espacios a los que pertenece.</p>
--------------------	---	--	---

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4

Sesión 2

SESIÓN 2: INVESTIGADOR DE PROFESIONES				
Duración: media jornada		Metodología: Aula Invertida – Gamificación – ABP – Aprendizaje Colaborativo		
Objetivo específico: Lograr niveles crecientes de convivencia, relaciones lógico matemáticas, comprensión del medio natural, expresión oral, artística y corporal. Alcanzando un desarrollo integral que le permita desenvolverse adecuadamente en su entorno.				
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales:	Criterio de evaluación:
Identidad y Autonomía	CS.1.1.10. Distinguir las situaciones de peligro de su entorno cercano, en función de evitar accidentes.	<p>Experiencia (10 mins)</p> <p>Enviar por medio de Google Classroom la actividad antes de la clase. Repetir el video para comenzar la clase: Video sobre las profesiones (anexo III) Proyectar el cuento “Yo quiero ser” (anexo IV)</p> <p>Reflexión (15 mins)</p>	<p>Proyector</p> <p>Diapositivas o personajes</p> <p>Internet</p>	CE.CS.1.2. Practica con autonomía sus responsabilidades personales (cuidado y seguridad personal) dentro de los espacios en los que comparte.
Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural	CS.1.3.4. Identificar las principales ocupaciones y profesiones a partir del reconocimiento de su trabajo en beneficio de la comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué otras profesiones conoces que no salieron en el video? • ¿La mujer puede tener cualquier profesión? Ejemplos. • ¿Qué profesión te parece más interesante y por qué? <p>Conceptualización (25 mins)</p> <p>Explicar qué el día de hoy seremos investigadores privados durante la clase (traer algo que pueda representar a un investigador).</p>	<p>Tabletas o celulares configurados con control parental.</p> <p>Parlante</p>	CE.CS.1.5. Reconoce la función que cumplen los medios de transporte y las principales ocupaciones y profesiones que existen en la comunidad a la que pertenece.
Convivencia	CS.1.3.2. Reconocer la	Utilizar diapositivas o personajes para explicar cada una de las profesiones.	<p>Prenda que represente la profesión</p>	

	<p>utilidad de la tecnología en las actividades cotidianas.</p> <p>CS.1.2.3. Aceptar, respetar y practicar los acuerdos establecidos por el grupo, con el fin de integrarse al mismo.</p> <p>CS.1.2.5. Practicar normas de respeto consigo mismo y con los demás seres que lo rodean.</p>	<p>Detallar los instrumentos, lugar de trabajo y medio de transporte que ocupan.</p> <p>Aplicación (40 mins)</p> <p>Programar el chat IA para que brinde respuestas a niños de 5 a 6 años. Conversación con IA (anexo V)</p> <p>Explicar las normas que tienen que cumplir durante el uso de dispositivos electrónicos.</p> <p>Iniciar un conversatorio con la IA sobre la importancia de la tecnología en cada una de las profesiones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntar por los riesgos de cada profesión y qué hacen para prevenir situaciones de peligro. • Pedir al chat que cuente una historia resumida de la primera mujer de diferentes profesiones. • Preguntar datos curiosos sobre algunas profesiones. <p>Conversar con un compañero qué profesión le ha llamado más la atención y por qué.</p>	<p>CE.CS.1.4. Reconoce la organización y dependencias de la vivienda y escuela, identificando la utilidad de la tecnología en esos espacios.</p> <p>CE.CS.1.3. Reconoce y respeta las diferencias individuales que existen en su entorno social, valorando los aportes y cumpliendo con los acuerdos y responsabilidades de los espacios a los que pertenece.</p>
--	---	--	---

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5

Sesión 3

SESIÓN 3: CONSEJERO DE PROFESIONES				
Duración: media jornada		Metodología: Aula Invertida – Gamificación – ABP – Aprendizaje Colaborativo		
Objetivo específico: Lograr niveles crecientes de convivencia, relaciones lógico matemáticas, comprensión del medio natural, expresión oral, artística y corporal. Alcanzando un desarrollo integral que le permita desenvolverse adecuadamente en su entorno.				
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales:	Criterio de evaluación:
Comprensión y expresión oral y escrita	LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.	<p>Experiencia (5 mins)</p> <p>Adivinanzas de las profesiones: (anexo VI)</p> <p>Reflexión (15 mins)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Son necesarios todos los instrumentos que utilizan en cada profesión? • ¿Qué pasaría si no tuviera un instrumento durante su trabajo (ejemplos)? • ¿Qué personalidad o características debe tener este profesional? 	<p>Proyector</p> <p>Parlante</p> <p>Internet</p> <p>Imágenes de las profesiones (mujeres)</p> <p>Tabletas o celulares configurados con control parental.</p> <p>Prenda que represente la profesión.</p>	<p>CE.LL.1.5. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos.</p> <p>CE.M.1.5. Resuelve problemas cotidianos a través de la aplicación de procesos de observación de eventos y la recolección, organización, representación y explicación de información proveniente de su entorno inmediato.</p> <p>CE.M.1.1. Clasifica objetos del entorno, establece sus semejanzas y diferencias, la</p>
Relaciones lógico matemáticas	M.1.4.33. Identificar eventos probables y no probables en situaciones cotidianas.	<p>Conceptualización (25 mins)</p> <p>Explicar qué el día de hoy seremos consejeros durante la clase (traer algo que pueda representar a un consejero).</p>		
Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural	M.1.4.5. Reconocer las semejanzas y	<p>Presentar la importancia de cada una de las profesiones.</p>		

<p>Convivencia</p>	<p>diferencias entre los objetos del entorno de acuerdo a su forma y sus características físicas (color, tamaño y longitud).</p> <p>CS.1.3.4. Identificar las principales ocupaciones y profesiones a partir del reconocimiento de su trabajo en beneficio de la comunidad.</p> <p>CS.1.2.5. Practicar normas de respeto consigo mismo y con los demás seres que lo rodean.</p>	<p>Explicar las habilidades que debe tener una persona para ser... (ejemplos)</p> <p>Mostrar las profesiones menos nombradas.</p> <p>Aplicación (60 mins)</p> <p>Jugar a probabilidad en las profesiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué probabilidad hay de que un astronauta llegue a la luna? • ¿Qué probabilidad hay de que un niño o niña nunca haya sido atendida por un médico? • ¿Qué probabilidad hay de que un piloto pueda manejar un barco? • ... <p>Imaginar y compartir una nueva profesión que se podría necesitar en el futuro.</p> <p>Formar grupos con el juego "el barco se hunde".</p> <p>Explicar las normas a seguir durante las actividades.</p> <p>Reproducir el Nearpod de las profesiones (anexo VII). (M.1.4.5.)</p>	<p>ubicación en la que se encuentran en referencia a sí mismo y a otros objetos, selecciona los atributos que los caracterizan para construir patrones sencillos y expresar situaciones cotidianas.</p> <p>CE.CS.1.5. Reconoce la función que cumplen los medios de transporte y las principales ocupaciones y profesiones que existen en la comunidad a la que pertenece.</p> <p>CE.CS.1.3. Reconoce y respeta las diferencias individuales que existen en su entorno social, valorando los aportes y cumpliendo con los acuerdos y responsabilidades de los espacios a los que pertenece.</p>
---------------------------	---	--	---

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6

Sesión 4

SESIÓN 4: DISEÑADORES GRÁFICOS				
Duración: media jornada		Metodología: Aula Invertida – Gamificación – ABP – Aprendizaje Colaborativo		
Objetivo específico: Lograr niveles crecientes de convivencia, relaciones lógico matemáticas, comprensión del medio natural, expresión oral, artística y corporal. Alcanzando un desarrollo integral que le permita desenvolverse adecuadamente en su entorno.				
Ambito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales:	Criterio de evaluación:
Comprensión y expresión oral y escrita Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural	ECA.1.6.2 Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre. CS.1.3.4. Identificar las principales ocupaciones y profesiones a partir del reconocimiento de su trabajo en beneficio de la comunidad. CS.1.3.5. Reconocer los medios de	Experiencia (40 mins) Excursión por la institución educativa. Preguntar a los trabajadores cuál es su profesión y qué es lo que hacen. Preguntar por qué les gusta su trabajo. Reflexión (20 mins) <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuántos profesionales necesita una institución para funcionar (administración)? • ¿Qué elementos necesitaban para realizar su trabajo? • ¿El trabajo de los profesionales sería más difícil sin tecnología? ¿por qué? • ¿Qué tecnología usa el profesional en...? • ¿Qué creen que pasaría si un día desaparece toda la tecnología? • ¿Qué pasaría si no existiera una profesión (ejemplos)? 	Proyector Internet Diapositivas o imágenes Hoja de papel bon o tableta configurada con control parental. Colores o pen stylus (lápiz digital) Prenda que represente la profesión.	CE.ECA.1.1. Expresa libremente sus emociones con la experimentación de sonidos de la naturaleza y de la voz, del cuerpo en movimiento, en el juego simbólico, en la narración y en la plástica, para la representación de sus propias ideas. CE.CS.1.5. Reconoce la función que cumplen los medios de transporte y las principales ocupaciones y profesiones que

<p>Convivencia</p>	<p>transporte más comunes mediante imágenes que los relacionen con el medio en los que estos transitan.</p> <p>CS.1.3.2. Reconocer la utilidad de la tecnología en las actividades cotidianas.</p> <p>CS.1.2.8. Identificar la organización del establecimiento educativo, las personas que lo componen, las diferentes dependencias y su funcionamiento.</p>	<p>Conceptualización (20 mins)</p> <p>Explicar qué el día de hoy seremos diseñadores durante la clase (traer algo que pueda representar a un diseñador).</p> <p>Mostrar qué tipo de tecnología utiliza cada profesional y la importancia de la misma.</p> <p>Explicar qué pasaría en caso de que no existieran algunas profesiones.</p> <p>Recordar el medio de transporte que utiliza cada profesional.</p> <p>Aplicación (40 mins)</p> <p>Dibujar un profesional.</p> <p>Representar con un dibujo cómo creería que se vería un medio de transporte si fuera una persona.</p> <p>Proyectar la animación de dibujos (anexo VIII).</p> <p>Adivinar qué medio de transporte dibujó cada uno de sus compañeros.</p> <p>Comentar cuál fue el más divertido y por qué.</p>	<p>existen en la comunidad a la que pertenece.</p> <p>CE.CS.1.4. Reconoce la organización y dependencias de la vivienda y escuela, identificando la utilidad de la tecnología en esos espacios.</p>
---------------------------	---	---	---

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7

Sesión 5

SESIÓN 5: EXPLORADORES DE TIC				
Duración: media jornada		Metodología: Aula Invertida – Gamificación – ABP – Aprendizaje Colaborativo		
Objetivo específico: Lograr niveles crecientes de convivencia, relaciones lógico matemáticas, comprensión del medio natural, expresión oral, artística y corporal. Alcanzando un desarrollo integral que le permita desenvolverse adecuadamente en su entorno.				
Ambito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales:	Criterio de evaluación:
Relaciones lógico matemáticas	M.1.4.22. Describir objetos del entorno utilizando nociones de longitud: alto/bajo, largo/corto, cerca/lejos.	Experiencia (60 mins) Explorar en CoSpace las profesiones y sus medios de transporte (anexo IX) en la sala de realidad virtual.	Proyector	CE.M.1.3. Utiliza las nociones de longitud (corto/largo; alto/bajo; cerca/lejos) para describir y comparar objetos o lugares.
Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural	CS.1.3.4. Identificar las principales ocupaciones y profesiones a partir del reconocimiento de su trabajo en beneficio de la comunidad.	Reflexión (15 mins) <ul style="list-style-type: none"> • ¿Toda profesión tiene su propio medio de transporte? • ¿El manejar cualquier medio de transporte es una profesión? • ¿Qué medio de transporte sería el más difícil de manejar? • Si pudieras manejar cualquier medio de transporte, ¿cuál sería? 	Sala de realidad virtual (opcional). Prenda que represente la profesión.	
	CS.1.3.5. Reconocer los medios de transporte más comunes mediante imágenes que los	Conceptualización (25 mins) Explicar qué el día de hoy seremos exploradores durante la clase (traer algo que pueda representar a un explorador).	Tarjetas o diapositivas. Tarjetas o juguetes de las profesiones y medios de transporte.	CE.CS.1.5. Reconoce la función que cumplen los medios de transporte y las principales ocupaciones y profesiones que existen en la comunidad a la que pertenece.

<p>Convivencia</p>	<p>relacionen con el medio en los que estos transitan.</p> <p>CS.1.2.5. Practicar normas de respeto consigo mismo y con los demás seres que lo rodean.</p> <p>CS.1.2.3. Aceptar, respetar y practicar los acuerdos establecidos por el grupo, con el fin de integrarse al mismo.</p>	<p>Aportes de profesiones poco convencionales (ejemplos).</p> <p>Describir las características físicas de los medios de transporte que utilizan los profesionales (noción de longitud).</p> <p>Buscar situaciones de peligro que se puedan dar en cada uno de los medios de transporte o trabajando con ellos y cuáles serían las acciones para prevenir esto.</p> <p>Aplicación (40 mins)</p> <p>Explorar por el patio de juegos en busca de tarjetas o juguetes relacionados a las profesiones y medios de transporte.</p>		<p>CE.CS.1.3. Reconoce y respeta las diferencias individuales que existen en su entorno social, valorando los aportes y cumpliendo con los acuerdos y responsabilidades de los espacios a los que pertenece.</p>
<p>Identidad y Autonomía</p>	<p>CS.1.1.10. Distinguir las situaciones de peligro de su entorno cercano, en función de evitar accidentes.</p>	<p>Jugar a la gallinita ciega, pero en vez de atrapar a los compañeros ellos tendrán que guiar a la gallinita hacia el tesoro de las profesiones y medios de transporte, dando indicaciones (cerca/lejos).</p> <p>Con el tesoro analizaremos qué medios de transporte son largos o cortos y si son altos o bajos.</p>		<p>CE.CS.1.2. Practica con autonomía sus responsabilidades personales (cuidado y seguridad personal) dentro de los espacios en los que comparte.</p>

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8

Sesión 6

SESIÓN 6: ESCRITORES DE HISTORIAS				
Duración: media jornada		Metodología: Aula Invertida – Gamificación – ABP – Aprendizaje Colaborativo		
Objetivo específico: Lograr niveles crecientes de convivencia, relaciones lógico matemáticas, comprensión del medio natural, expresión oral, artística y corporal. Alcanzando un desarrollo integral que le permita desenvolverse adecuadamente en su entorno.				
Ambito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales:	Criterio de evaluación:
Comprensión y expresión oral y escrita	LL.1.5.18. Realizar sus producciones escritas mediante la selección y utilización de diferentes recursos y materiales.	<p>Experiencia (3 mins)</p> <p>Proyectar el cuento "Un día en mi comunidad" (anexo X)</p> <p>Reflexión (10 mins)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué necesita un escritor para empezar a trabajar? • ¿Qué debe tener un cuento para ser llamativo? • ¿Qué necesitamos para un cuento? (elementos del cuento) • ¿La tecnología nos puede ayudar a crear un cuento? <p>Conceptualización (25 mins)</p> <p>Explicar qué el día de hoy seremos escritores durante la clase (traer algo que pueda representar a un escritor).</p>	<p>Prenda que represente la profesión.</p> <p>Proyector</p> <p>Parlantes</p> <p>Internet</p> <p>Diapositivas sobre la elaboración de un cuento o pizarra y marcadores.</p>	CE.LL.1.6. Registra, expresa y comunica ideas mediante sus propios códigos; explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica); selecciona y utiliza diferentes recursos y materiales para sus producciones escritas; y muestra interés por escribir, al reconocer que puede expresar por escrito, los sentimientos y las opiniones que le generan las diferentes situaciones cotidianas.
Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural	<p>CS.1.3.4. Identificar las principales ocupaciones y profesiones a partir del reconocimiento de su trabajo en beneficio de la comunidad.</p> <p>CS.1.3.5. Reconocer los medios de transporte más</p>			

<p>Convivencia</p> <p>Identidad y Autonomía</p>	<p>comunes mediante imágenes que los relacionen con el medio en los que estos transitan.</p> <p>CS.1.2.5. Practicar normas de respeto consigo mismo y con los demás seres que lo rodean.</p> <p>CS.1.2.3. Aceptar, respetar y practicar los acuerdos establecidos por el grupo, con el fin de integrarse al mismo.</p> <p>CS.1.1.10. Distinguir las situaciones de peligro de su entorno cercano, en función de evitar accidentes.</p>	<p>Explicar qué elementos debe tener un cuento: personajes, lugar, trama (qué es lo que pasa) y una reflexión.</p> <p>Recalcar la importancia de la creatividad al momento de escribir un cuento.</p> <p>Indicar cómo utilizar la IA para que nos ayude a escribir nuestro cuento.</p> <p>Aplicación (60 mins)</p> <p>Utilizar el juego "el rey manda" para formar grupos y sortear el tema que les tocará para el cuento, dividiendo entre profesiones y medios de transporte.</p> <p>Elegir los nombres de los personajes, de qué va a tratar el cuento y cuál será su moraleja.</p> <p>Luego juntaremos un grupo de profesión y otro de medios de transporte y juntos mezclarán ideas para formar un cuento que contenga profesiones y medios de transporte por igual.</p> <p>Utilizar la aplicación para la creación de la trama (anexo XI). Esto será con ayuda de la docente.</p>	<p>CE.CS.1.5. Reconoce la función que cumplen los medios de transporte y las principales ocupaciones y profesiones que existen en la comunidad a la que pertenece.</p> <p>CE.CS.1.3. Reconoce y respeta las diferencias individuales que existen en su entorno social, valorando los aportes y cumpliendo con los acuerdos y responsabilidades de los espacios a los que pertenece.</p> <p>CE.CS.1.2. Practica con autonomía sus responsabilidades personales (cuidado y seguridad personal) dentro de los espacios en los que comparte.</p>
---	--	--	--

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 9

Sesión 7

SESIÓN 7: ARTISTAS DE FOAMI				
Duración: media jornada		Metodología: Aula Invertida – Gamificación – ABP – Aprendizaje Colaborativo		
Objetivo específico: Lograr niveles crecientes de convivencia, relaciones lógico matemáticas, comprensión del medio natural, expresión oral, artística y corporal. Alcanzando un desarrollo integral que le permita desenvolverse adecuadamente en su entorno.				
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales:	Criterio de evaluación:
Comprensión y expresión artística	ECA.1.6.2. Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre.	Experiencia (6 mins) Proyectar los tutoriales sobre el manejo del foami moldeable (anexo XII): (desde el minuto 0:30) y cosas que se debe saber del foami (anexo XIII)	Prenda que represente la profesión. Proyector Parlantes Internet	CE.ECA.1.1. Expresa libremente sus emociones con la experimentación de sonidos de la naturaleza y de la voz, del cuerpo en movimiento, en el juego simbólico, en la narración y en la plástica, para la representación de sus propias ideas.
Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural	CS.1.3.4. Identificar las principales ocupaciones y profesiones a partir del reconocimiento de su trabajo en beneficio de la comunidad. CS.1.3.5. Reconocer los medios de transporte más	Reflexión (10 mins) <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué necesitamos para trabajar con foami moldeable? • ¿Qué colores necesitaremos para nuestros personajes? • ¿Cuáles son las reglas para trabajar en equipo? Conceptualización (15 mins)	Foami moldeable de diferentes colores Medidor para foami Esponja para colocar las piezas	CE.CS.1.5. Reconoce la función que cumplen los medios de transporte y las principales ocupaciones y profesiones que existen en la comunidad a la que pertenece.

<p>Convivencia</p>	<p>comunes mediante imágenes que los relacionen con el medio en los que estos transitan.</p> <p>CS.1.2.5. Practicar normas de respeto consigo mismo y con los demás seres que lo rodean.</p> <p>CS.1.2.3. Aceptar, respetar y practicar los acuerdos establecidos por el grupo, con el fin de integrarse al mismo.</p>	<p>Explicar qué el día de hoy seremos artistas durante la clase (traer algo que pueda representar a un artista).</p> <p>Demostrar cómo se utiliza el foami moldeable y que hacer en ciertos casos.</p> <p>Dar indicaciones claras de qué es lo que vamos a realizar.</p> <p>Aplicación (60 mins)</p> <p>Practicar el manejo del foami moldeable haciendo figuras geométricas.</p> <p>Realizar los personajes de sus cuentos.</p>	<p>Palillos y palitos</p> <p>Stickers de ojos y boca</p> <p>Pintura negra para detalles</p>	<p>CE.CS.1.3. Reconoce y respeta las diferencias individuales que existen en su entorno social, valorando los aportes y cumpliendo con los acuerdos y responsabilidades de los espacios a los que pertenece.</p>
--------------------	--	---	---	--

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 10

Sesión 8

SESIÓN 8: ESCENÓGRAFOS INNATOS				
Duración: media jornada		Metodología: Aula Invertida – Gamificación – ABP – Aprendizaje Colaborativo		
Objetivo específico: Lograr niveles crecientes de convivencia, relaciones lógico matemáticas, comprensión del medio natural, expresión oral, artística y corporal. Alcanzando un desarrollo integral que le permita desenvolverse adecuadamente en su entorno.				
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales:	Criterio de evaluación:
<p>Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural</p>	<p>ECA.1.6.2. Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre.</p>	<p>Experiencia (5 mins)</p> <p>Proyectar y cantar la canción “Las profesiones” (anexo XIV)</p> <p>Y la canción de “los medios de transporte” (anexo XV)</p>	<p>Prenda que represente la profesión.</p> <p>Proyector</p> <p>Parlante</p> <p>Internet</p>	<p>CE.ECA.1.1. Expresa libremente sus emociones con la experimentación de sonidos de la naturaleza y de la voz, del cuerpo en movimiento, en el juego simbólico, en la narración y en la plástica, para la representación de sus propias ideas.</p> <p>CE.CS.1.5. Reconoce la función que cumplen los medios de transporte, los medios de comunicación y las principales ocupaciones y profesiones que existen en la comunidad a la que pertenece.</p>
	<p>CS.1.3.4. Identificar las principales ocupaciones y profesiones a partir del reconocimiento de su trabajo en beneficio de la comunidad.</p> <p>CS.1.3.5. Reconocer los medios de transporte más comunes mediante imágenes que los relacionen con el medio</p>	<p>Reflexión (10 mins)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es un escenario? • ¿Cuántos escenarios necesitaremos para nuestro cuento? • ¿Qué necesitaremos para crear nuestros escenarios? <p>Conceptualización (25 mins)</p> <p>Explicar qué el día de hoy seremos escenógrafos durante la clase</p>	<p>Cartón reciclado o láminas recicladas.</p> <p>Pintura</p> <p>Mandiles</p> <p>Envases plásticos para la pintura</p>	

	<p>en los que estos transitan.</p> <p>CS.1.2.5. Practicar normas de respeto consigo mismo y con los demás seres que lo rodean.</p> <p>CS.1.2.3. Aceptar, respetar y practicar los acuerdos establecidos por el grupo, con el fin de integrarse al mismo.</p> <p>ECA.1.6.1. Explorar las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de los objetos, y utilizar los sonidos encontrados en procesos de improvisación y creación musical libre y dirigida.</p>	<p>(traer algo que pueda representar a un escenógrafo).</p> <p>Explicar la importancia de los escenarios.</p> <p>Analizar según cada cuento cuantos escenarios necesitará cada grupo y cuáles serán estos.</p> <p>Aplicación (60 mins)</p> <p>Explicar las reglas para trabajar con el material.</p> <p>Brindar el material necesario para ponerse a realizar el escenario.</p> <p>Explicar las diferentes actividades que puede hacer cada integrante para finalizar más pronto y que ellos se asignen las actividades.</p> <p>Ensayar los diálogos del cuento y la narración.</p>	<p>Marcadores</p> <p>Fundas de basura para cubrir las mesas</p>	<p>CE.CS.1.3. Reconoce y respeta las diferencias individuales que existen en su entorno social, valorando los aportes y cumpliendo con los acuerdos y responsabilidades de los espacios a los que pertenece.</p> <p>CE.ECA.1.1. Expresa libremente sus emociones con la experimentación de sonidos de la naturaleza y de la voz, del cuerpo en movimiento, en el juego simbólico, en la narración y en la plástica, para la representación de sus propias ideas.</p>
--	--	--	---	--

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 11

Sesión 9

SESIÓN 9: DIRECTORES DE CINE				
Duración: media jornada		Metodología: Aula Invertida – Gamificación – ABP – Aprendizaje Colaborativo		
Objetivo específico: Lograr niveles crecientes de convivencia, relaciones lógico matemáticas, comprensión del medio natural, expresión oral, artística y corporal. Alcanzando un desarrollo integral que le permita desenvolverse adecuadamente en su entorno.				
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales:	Criterio de evaluación:
Comprensión y expresión artística	ECA.1.6.1. Explorar las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de los objetos, y utilizar los sonidos encontrados en procesos de improvisación y creación musical libre y dirigida.	<p>Experiencia (4 mins)</p> <p>Proyectar el video tutorial de Stop Motion: (anexo XVI)</p> <p>Reflexión (10 mins)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué instrumentos se necesita para grabar? • ¿Qué reglas se necesitan para grabar en grupo? • ¿De qué manera puede ayudar cada integrante del grupo? <p>Conceptualización (15 mins)</p> <p>Explicar qué el día de hoy seremos directores de cine durante la clase (traer algo que pueda representar a un director).</p>	<p>Prenda que represente la profesión.</p> <p>Proyector</p> <p>Parlante</p> <p>Internet</p> <p>Soporte para Tablet</p> <p>Tablet configurada con control parental</p> <p>Escenarios elaborados previamente</p>	<p>CE.ECA.1.1. Expresa libremente sus emociones con la experimentación de sonidos de la naturaleza y de la voz, del cuerpo en movimiento, en el juego simbólico, en la narración y en la plástica, para la representación de sus propias ideas.</p> <p>CE.LL.1.3. Desarrolla la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística; la compañía de recursos audiovisuales en situaciones de expresión creativa; y adapta el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario, según el contexto y</p>
Comprensión y expresión oral y escrita	LL.1.5.5. Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística (semántica, léxica y sintáctica).			

<p>Convivencia</p>	<p>LL.1.5.6. Adaptar el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario a diversas situaciones comunicativas, según el contexto y la intención.</p> <p>CS.1.2.5. Practicar normas de respeto consigo mismo y con los demás seres que lo rodean.</p> <p>CS.1.2.3. Aceptar, respetar y practicar los acuerdos establecidos por el grupo, con el fin de integrarse al mismo.</p>	<p>Explicar que la grabación del video (anexo VXII) sería la toma de fotos consecutivas por lo que tienen que mover despacio los personajes al igual que los escenarios.</p> <p>Aclarar el rol de cada integrante en la grabación del video.</p> <p>Aplicación (60 mins a 2 horas)</p> <p>Colocar las tabletas en el soporte y darles una demostración adicional de cómo funciona la App.</p> <p>Supervisar y ayudar en caso de ser necesario durante la toma de fotos.</p> <p>Grabar las voces con forme va reproduciendo el video.</p>	<p>Personajes elaborados previamente</p> <p>Micrófono</p>	<p>la intención de la situación comunicativa que enfrente.</p> <p>CE.CS.1.3. Reconoce y respeta las diferencias individuales que existen en su entorno social, valorando los aportes y cumpliendo con los acuerdos y responsabilidades de los espacios a los que pertenece.</p>
--------------------	---	---	---	---

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 12

Sesión 10

SESIÓN 10: GERENTES DE AUTOCINE				
Duración: jornada completa		Metodología: Aula Invertida – Gamificación – ABP – Aprendizaje Colaborativo		
Objetivo específico: Lograr niveles crecientes de convivencia, relaciones lógico matemáticas, comprensión del medio natural, expresión oral, artística y corporal. Alcanzando un desarrollo integral que le permita desenvolverse adecuadamente en su entorno.				
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales:	Criterio de evaluación:
Relaciones lógico matemáticas	<p>M.1.4.34. Recolectar y representar información del entorno en pictogramas, solucionando problemas sencillos.</p> <p>M.1.4.4. Distinguir la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba/abajo, delante/atrás y encima/debajo</p>	<p>Experiencia (2 mins)</p> <p>Motivar a los estudiantes sobre el trabajo en equipo antes de empezar a organizar el cine con el video “las 5 c del trabajo en equipo” (anexo XVIII)</p> <p>Reflexión (10 mins)</p> <p>¿Una sola persona podrá dirigir todo un cine? ¿Qué tan importante es el trabajo en equipo? ¿Creen que hubieran logrado hacer los cuentos solos? ¿Qué roles necesitamos para el cine?</p> <p>Conceptualización (15 mins)</p> <p>Explicar qué el día de hoy seremos gerentes de autocine durante la clase (traer algo que pueda representar a un gerente).</p> <p>Detallar que un cine requiere de varias personas para que pueda funcionar.</p>	<p>Prenda que represente la profesión.</p> <p>Proyector</p> <p>Parlantes</p> <p>Internet</p> <p>Decoraciones</p> <p>Colchonetas o almohadones</p> <p>Canguil</p> <p>Entradas de cine</p> <p>Libretas</p>	<p>CE.M.1.5. Resuelve problemas cotidianos a través de la aplicación de procesos de observación de eventos y la recolección, organización, representación y explicación de información proveniente de su entorno inmediato.</p> <p>CE.M.1.1. Clasifica objetos del entorno, establece sus</p>

<p>Convivencia</p>	<p>CS.1.2.5. Practicar normas de respeto consigo mismo y con los demás seres que lo rodean.</p> <p>CS.1.2.3. Aceptar, respetar y practicar los acuerdos establecidos por el grupo, con el fin de integrarse al mismo.</p>	<p>Delegar a los estudiantes una responsabilidad: entregar canguil, organizar al público en los asientos, recibir las entradas, indicar las normas del cine, proyectar la película (docente) y al final todos recogeríamos y limpiaríamos el salón.</p> <p>Aplicación (3 horas)</p> <p>Arreglar el salón para armar el cine.</p> <p>Decorar y colocar almohadones o colchonetas para que el público pueda sentarse.</p> <p>Ubicarse en su lugar y cumplir con el rol que le toca cumplir.</p> <p>Brindar indicaciones para ubicar al público o seguir indicaciones al entregar el canguil.</p> <p>Anotar con pictogramas cada canguil que se entrega, cada boleto que se recibe, la ubicación del público y si hay asientos disponibles.</p> <p>Comentar qué les pareció esta experiencia y cuál fue su parte favorita.</p> <p>Analizar qué les gustaría modificar a esta experiencia o que les gustaría añadir a este ABP.</p>	<p>Lápices</p> <p>Esquema de los asientos</p>	<p>semejanzas y diferencias, la ubicación en la que se encuentran en referencia a sí mismo y a otros objetos, selecciona los atributos que los caracterizan para construir patrones sencillos y expresar situaciones cotidianas.</p> <p>CE.CS.1.3. Reconoce y respeta las diferencias individuales que existen en su entorno social, valorando los aportes y cumpliendo con los acuerdos y responsabilidades de los espacios a los que pertenece.</p>
---------------------------	---	---	---	---

Fuente: Elaboración propia.

7.4 Evaluación

Como mencionamos previamente, según el currículo la evaluación del aprendizaje debe ser formativo. Significa que la evaluación debe ser continua. Y como se explica en el Instructivo para la Aplicación de la Evaluación Estudiantil (Mineduc. Subsecretaría de Fundamentos Educativos, 2016) la evaluación en el subnivel de Preparatoria tiene un carácter cualitativo. La escala que se debe utilizar es: I (iniciado) EP (En proceso) A (Adquirida) N/E (No evaluado). Por ello se ha determinado tres momentos para aplicar los diferentes tipos de evaluación en este ABP:

La **evaluación diagnóstica** es aplicada al comenzar el ABP con la herramienta de Edpuzzle. Esto logrará identificar los conocimientos que posee el alumnado sobre el tema principal. Los resultados de la evaluación nos permitirá tomarla como referencia para determinar el nivel de complejidad del tema que aplicaremos y lo que debemos reforzar durante el desarrollo del ABP.

La **evaluación formativa** también puede conocerse como evaluación sumativa la cual se utilizará en cada sesión para poder realizar ajustes en la metodología, detallar el progreso educativo del alumnado y a su vez el desarrollo integral de cada niño y niña. Esta evaluación se hará mediante la fase de aplicación de las planificaciones. En donde el niño debe poner a prueba lo que ha aprendido durante la sesión. El docente evaluará mediante la observación y una ficha de cotejo que le permitirá identificar si algún niño se encuentra teniendo inconvenientes al adquirir la destreza.

La **evaluación sumativa** será el proyecto elaborado por los niños. En este caso son los cuentos de las profesiones y medios de transporte. Para poder evaluar esta actividad se utilizará una ficha de observación en donde se tomarán en cuenta las listas de cotejo de las sesiones anteriores y el producto final.

7.5 Cuestionario para Valorar los Objetivos

Se ha diseñado una [encuesta](#) (anexo XIV) que busca analizar la motivación y el entusiasmo del alumnado ante el proyecto, con el fin de comprobar si se han cumplido los objetivos del TFM. Las preguntas se adecuaron para primer grado y para esto se tomó como referencia los trabajos que Durán Fonseca & Acle Tomasini (2022) y

González Baeza (2020) diseñaron para primaria y Blanco Fernández (2014) para infantil.

8. Conclusiones y Posibles Áreas de Investigación

Las principales conclusiones que surgen de este Trabajo Final de Máster se dividen en tres temas principales:

1. **Integrar las TIC en el aula:** La inclusión de diversas herramientas tecnológicas como las tablets, la inteligencia artificial y la realidad virtual han permitido desarrollar actividades muy novedosas y motivadoras para los alumnos gracias a su novedad y utilidad. Pero debido a la edad del alumnado se debe tener en cuenta el tiempo de exposición a dichas herramientas y fomentar un uso responsable de los dispositivos. Debido a que su privacidad y seguridad informática podrían vulnerarse. Pero no por eso vamos a erradicar la tecnología en el diario vivir de los alumnos. Porque es importante que puedan conocer que estas herramientas pueden ayudarlos a incrementar el conocimiento de su entorno. Aprendiendo a darle un correcto uso a las nuevas tecnologías.
2. **Fomentar el ABP en preparatoria:** La implementación de las metodologías activas en los salones de clase han brindado resultados positivos en la adquisición de conocimientos y el desarrollo integral del alumno, gracias a que el ABP es una metodología muy útil en los primeros niveles de educación. Esto debido a que permite al estudiante ser el protagonista de su aprendizaje y desarrollar su autonomía, un punto que a los niños y niñas les encanta porque el sentir que tienen el control de la situación les permite sentirse más cómodos al momento de sumergirse en el hermoso mundo del aprendizaje. El ABP también brinda diversas experiencias que a los alumnos les llama la atención. En especial sí se encuentran camufladas como juegos y utilizan herramientas tecnológicas como las tabletas. Algo que en muchas ocasiones es inexistente en su aula de clase o su entorno escolar.
3. **Aumentar la motivación del alumnado:** En algunos casos, las actividades comunes que se realizan en el salón de clase no son tan llamativas ni interesantes para ciertos alumnos. Debido a que muchas veces prefieren crear o elaborar algo antes que imitar o seguir algo que ya está establecido. El ABP, la gamificación y la inclusión de las TIC de forma conjunta en el aula, consigue

crear un ambiente motivador. Permitiendo que el alumnado se divierta y desarrolle habilidades de colaboración durante el proceso. El ABP consigue brindar al alumno la sensación de que está construyendo algo útil para los demás. La gamificación le permite entender al niño que su aprendizaje puede ser divertido. Solo depende de cómo lo haga y el enfoque que le dé a este. Por último, las TIC nos ayudan a incrementar el valor de estas metodologías activas. Generando un resultado aún mayor del que estas dos metodologías lo hubiera podido hacer juntas.

Entre las posibles áreas de investigación en un futuro están:

- Realizar una comparación en el grado de motivación entre el ABP gamificado con TIC y el ABP sin las TIC en primer grado para comprobar el nivel de motivación que aportan las TIC.
- Analizar el resultado de la utilización de tecnologías inmersivas en primer grado. Si existe mayor motivación con esta tecnología o si presenta un inconveniente en este nivel académico.
- Investigar, entender o analizar qué influencia tendría en la enseñanza-aprendizaje del alumnado la digitalización de todo el proceso de un ABP en primer grado. Esto debido a que se recomienda que la exposición a pantallas en niños menores de 8 años sea mínima.
- Analizar si el ABP gamificado con TIC tiene un efecto negativo en la concentración del alumnado. Esto debido a que en algunos estudios explican que el uso prolongado de pantallas puede influenciar la concentración de los niños.
- Analizar el nivel de competencia digital que necesitan los docentes para aplicar este ABP con éxito.

La innovación educativa seguirá dándose de manera continua debido a la necesidad constante de adaptarse para satisfacer las necesidades del alumnado. Lo que permite un progreso significativo en el alcance de los ODS de la Agenda 2030 creando un mundo inclusivo, equitativo y adaptado a las generaciones venideras. Por ello se debe enfocar en personalizar lo más posible la educación a las necesidades y la realidad de cada alumnado, institución y país.

Referencias Bibliográficas

Aguirre, A. M. (24 de 06 de 2021). *Metodologías activas: ¿Sabes en qué consisten y cómo aplicarlas?* Obtenido de

<https://www.unir.net/educacion/revista/metodologias-activas/>

Arabit-García, J., Prendes-Espinosa, M. P., & Serrano, J. L. (2023). Recursos Educativos Abiertos y metodologías activas para la enseñanza de STEM en Educación Primaria. *RELATEC Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 22(1), 89-106. doi:<https://doi.org/10.17398/1695-288X.22.1.89>

Asociación de Neuropediatría de Madrid y Zona Centro N.P.M. (11 de 2021).

Patología Neurológica Infantil Guía para profesiores. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.comunidad.madrid/sites/default/files/doc/educacion/guia_para_el_profesorado_sobre_patologia_neurologica_infantil.pdf

Blanco Fernández, J. (2014). EVALUACIÓN DE LA MOTIVACIÓN HACIA EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 6(1), 259-266. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349851790030>

Dirección Nacional de Registro Públicos. (11 de 2021). *Ley de Protección de Datos Personales*. Obtenido de <https://www.registropublicos.gob.ec/programas-servicios/servicios/proyecto-de-ley-de-proteccion-de-datos/#:~:text=En%20Ecuador%20el%20art%C3%ADculo%2066,as%C3%AD%20como%20su%20correspondiente%20protecci%C3%B3n.>

Durán Fonseca, T. D., & Aclé Tomasini, G. (2022). Escala de motivación escolar para alumnos de primaria: evidencias de validez y confiabilidad. *Estudios*

pedagógicos (Valdivia), 48(1), 343-365. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052022000100343>

FECHAC Fundación del Empresario Chihuahuense, A. C. (01 de 2021). Nuestro compromiso con LOS ODS Objetivos del Desarrollo Sostenible. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://fechac.org.mx/app_fechac/_files/_img/_documents/012821-160142_rf-1-03compromisodefechaconlosodsrev1.pdf?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjw2a6wBhCVARIsABPeH1skk-etZ3l9OVVAmtKN1epXOBnabKp1Oh6xD4ym-ITBRMu

Gobierno de Canarias Consejería de Educación y Universidades. (2017). *Gamificación ¡A Jugar!* Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/files/2018/11/gamificacion.pdf>

González Baeza, A. (2020). MOTIVACIÓN ESCOLAR EN LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA: UN ESTUDIO EXPLORATORIO. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/41248>

González-Fernández, M. O., & Becerra Vázquez, L. (2021). Estudio de caso del aprendizaje basado en proyectos desde los actores de nivel primaria. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(22). doi:<https://doi.org/10.23913/ride.v11i22.859>

López Carrión, V. A., Blumen, S., & García Berbén, A. B. (2021). "Miniteachers": programa gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación

primaria a través de las TIC. *Revista de Psicología*, 39(2), 1005-1030. doi:e-
ISSN 2223-3733

Martínez, M. C. (2019). Utilización de las tabletas digitales en la Educación Primaria.

Obtenido de

<https://www.investigacion.biblioteca.uvigo.es/xmlui/handle/11093/1369>

Merino Barona, A. C., Idrovo Palacios, M. S., Recalde Drouet, E. M., Sánchez

Pazmiño, O. R., & Burneo Robles, L. A. (2023). Impacto de la gamificación en
el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista*

Multidisciplinar, 7(2), 7633-7647. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901

Ministerio de Educación. (08 de 2014). *¿Qué son los DECE?* Obtenido de

<https://educacion.gob.ec/que-son-los->

[dece/#:~:text=El%20Departamento%20de%20Consejer%3%ADa%20Estudi%20antil,con%20el%20marco%20legal%20vigente.](https://educacion.gob.ec/que-son-los-dece/#:~:text=El%20Departamento%20de%20Consejer%3%ADa%20Estudi%20antil,con%20el%20marco%20legal%20vigente.)

Ministerio de Educación. (2018). ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2018-00055-

A .

Ministerio de Educación. (23 de 02 de 2023). Nuevo enfoque de evaluación

educativa acorde al Reglamento a la LOEI. Obtenido de

[https://educacion.gob.ec/nuevo-enfoque-de-evaluacion-educativa-acorde-al-](https://educacion.gob.ec/nuevo-enfoque-de-evaluacion-educativa-acorde-al-reglamento-a-la-)
[reglamento-a-la-](https://educacion.gob.ec/nuevo-enfoque-de-evaluacion-educativa-acorde-al-reglamento-a-la-)

[loei/#:~:text=El%20Reglamento%20General%20a%20la,refuerzo%20pedag%3%B3gico%2C%20en%20lugar%20de](https://educacion.gob.ec/nuevo-enfoque-de-evaluacion-educativa-acorde-al-reglamento-a-la-loei/#:~:text=El%20Reglamento%20General%20a%20la,refuerzo%20pedag%3%B3gico%2C%20en%20lugar%20de)

Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). Currículo de los Niveles de Educación

Obligatoria Subnivel Preparatoria. *Segunda Edición*.

Ministerio de Educación y CEI. (2013). *Guía de trabajo; estrategias pedagógicas*

para atender necesidades educativas especiales. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/05/Guia-de-estrategias-pedagogicas-para-atender-necesidades-educativas-especiales-en-el-aula.pdf

Ministerio de Educación. Subsecretaría de Fundamentos Educativos. (07 de 2016).

INSTRUCTIVO PARA LA APLICACIÓN DE LA EVALUACIÓN ESTUDIANTIL.

Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/07/Instructivo-para-la-aplicacion-de-la-evaluacion-estudiantil.pdf

Morales Díaz, M. (07 de 2020). *APLICACIÓN DE LA REALIDAD AUMENTADA (RA)*

MEDIADA POR VIDEOJUEGOS PARA EL APRENDIZAJE EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA. Obtenido de

<https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/20917/2020000002153.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Muntaner-Guasp, J. J., Mut-Amengual, B., & Pinya-Medina, C. (2022). Las

metodologías activas para la implementación de la educación inclusiva.

Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal), 26(2), 1-21.

doi:<https://doi.org/10.15359/ree.26-2.5>

Navas-Franco, L., Acuña-Checa, E., Cabrera-Urbina, E., & Paredes-Bonilla, G. (03

de 2024). *La aplicación del diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en la educación ecuatoriana*, 9(2). 593 Digital Publisher CEIT.

doi:10.33386/593dp.2024.2.2346

Ostrovskaya, M., Margitych, K., Bryzhak, N., Bopko, I., & Bedevelska, M. (12 de 2023).

El uso de proyectos creativos para mejorar la motivación del aprendizaje en los estudiantes de primaria. *Revista de la Universidad del Zulia*(41), 890-907.

doi:<https://doi.org/10.46925//rdluz.41.49>

Palomino, M. C. (2017). El futuro docente ante el uso de las TIC para la educación inclusiva. *Digital Education Review*(31), 131-148. Obtenido de

<http://greav.ub.edu/der/>

Pinhelli Mendes, A. A., & de Sousa Cardoso, L. (2020). *METODOLOGÍAS*

INNOVADORAS - ACTIVAS E INMERSIVAS - CON EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LOS PRIMEROS AÑOS DE LA ESCUELA

PRIMARIA, 14(34). Intersaberes. Obtenido de

<https://web.p.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=10&sid=d23fb985-daa6-44a5-87be-5fc372da2287%40redis>

Sanmartín Tacuri, J. A. (2022). Implementación del aprendizaje basado en proyectos

(ABP) como una metodología activa para aumentar la motivación y el

rendimiento escolar en los niños de educación inicial II de la Unidad Educativa Zoila Aurora Palacios en la ciudad de Cuenca. Obtenido de chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/eam/123456789/22541/1/UPS-CT009760.pdf>

Tacuri, J. A. (2022). Implementación del aprendizaje basado en proyectos 8).

Obtenido de chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/eam/123456789/22541/1/UPS-CT009760.pdf>

Trenzano Flores, L. (01 de 2022). Gamificación como Estrategia para la mejora de la Educación Inclusiva. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10609/138311>

Trujillo, F. (10 de 2017). Aprendizaje basado en proyectos. Línea de avance para una innovación centerina. *Actualización y Reflexión. Didáctica de la Lengua y de la Literatura*(78). Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://elearning3.hezkuntza.net/013156/pluginfile.php/4483/mod_resource/content/1/Aprendizaje-basado-en-proyectos%2C%20I%C3%ADneas%20de%20avance...pdf

Vilugrón, D. (21 de 06 de 2021). Metodologías activas de aprendizaje: desarrollo constructivo de la educación centrada en el estudiante. Obtenido de <https://ucsc.cl/medios-ucsc/noticias/metodologias-activas-de-aprendizaje-desarrollo-constructivo-de-la-educacion-centrada-en-el-estudiante/#:~:text=Existen%20diversas%20metodolog%C3%ADas%20activas%20de,Basado%20en%20Problemas%2C%20entre%20otros.>

Zamora, J. C. (2012). Capítulo II Programa Nacional de Informática Educativa (PRONIE-MEP-FOD) Costa Rica. En C. E. (CEPAL), *Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina Algunos casos de buenas prácticas* (págs. 53-76). Naciones Unidas. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/7be78858-1bdf-4c59-b7d2-78532198900b/content>

Índice de Tablas

Tabla 1	14
Tabla 2	23
Tabla 3	31
Tabla 4	34
Tabla 5	36
Tabla 6	38
Tabla 7	40
Tabla 8	42
Tabla 9	44
Tabla 10	46
Tabla 11	48
Tabla 12	50

Acrónimos

- ABP: Aprendizaje Basado en Proyecto
- CE: Criterio de Evaluación
- CN: (Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural)
- CS: (Identidad y autonomía - Convivencia)
- DECE: Departamento de Consejería Estudiantil
- ECA: (Comprensión y expresión artística)
- EF: (Expresión corporal)
- DUA: Diseño Universal de Aprendizaje
- LL: (Comprensión y expresión oral y escrita)
- LOEI: Ley Orgánica de Educación Intercultural
- M: (Relaciones lógico matemáticas)
- Mineduc: Ministerio de Educación
- NEE: Necesidades Educativas Especiales
- ODS: Objetivos de Desarrollo Sostenible
- OI: Objetivo Integrador
- R-LOEI: Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural
- TFM: Trabajo Fin de Máster
- TIC: Tecnologías de la Información y Comunicación

Anexos

Anexo I

[Video sobre los medios de transporte](#)



Anexo II

[Juego de los medios de transporte](#)



Anexo III

[Video sobre las profesiones](#)



OFICIOS Y PROFESIONES PARA NIÑOS ¡Aprende mientras juegas con 6 ejemplos divertidos! ISA TE EXPLICA
GARCIA FIERRO TANYA ALEXANDRA



Anexo IV

https://www.youtube.com/watch?v=gV5nJJr0E&ab_channel=RaquelD%C3%ADezCuentos



Buscar



✓ CUENTO IGUALDAD ♥ YO QUIERO SER ♥ [PROFESIONES IGUALITARIAS] #6

Raquel Díez Cuentos
2,35 K suscriptores

Suscribirse

👍 241



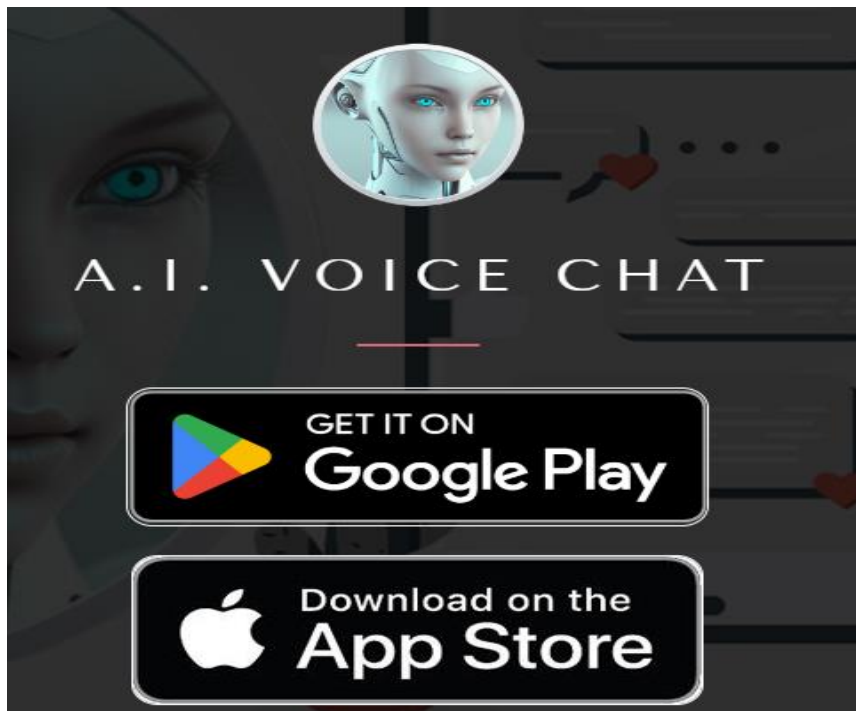
➦ Compartir



Edit

Anexo V

[Conversación con IA](#)



Anexo VI

https://www.youtube.com/watch?v=IWnYe9A2jDI&ab_channel=Minders

A screenshot of a YouTube video player. At the top left is the YouTube logo with 'EC' next to it. To its right is a search bar containing the word 'Buscar'. The video thumbnail shows four cartoon children: a boy in a white lab coat and mask, a girl in a yellow hard hat and purple shirt holding a hammer, a boy in a blue shirt holding a basket of vegetables, and a girl in a red fire helmet. The text 'Adivina la Profesión' is overlaid on the right side of the thumbnail. Below the thumbnail is the video player interface, showing a progress bar at 0:03 / 2:59 and various control icons. Below the player, the video title 'Adivina las profesiones - Minders' is displayed. Underneath the title is the channel name 'Minders' with a profile picture and '138 K suscriptores'. To the right of the channel name is a black 'Suscribirse' button. Further right are buttons for 'Me gusta', 'Compartir', and a menu icon.

Anexo VII

[Nearpod de las profesiones](#)



Anexo VIII

[animación de dibujos](#)

STEP 1/4

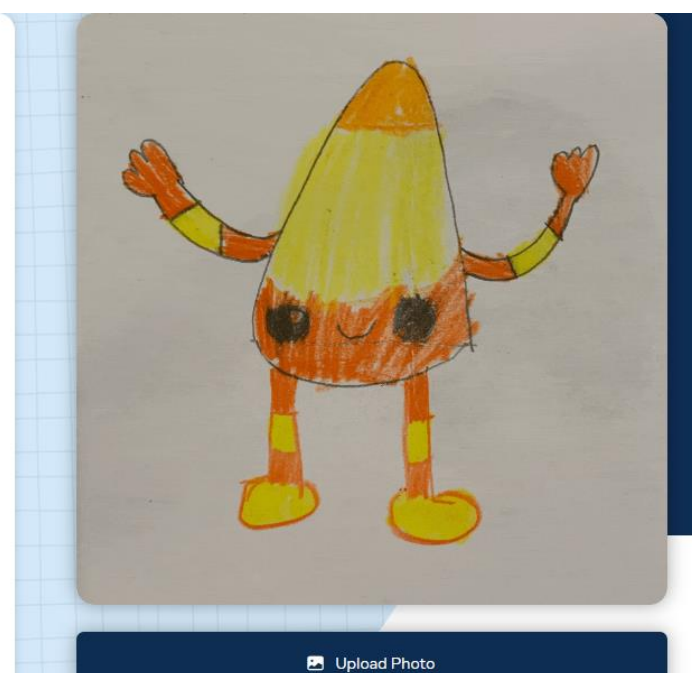
UPLOAD A DRAWING

Upload a drawing of **ONE** character, where the arms and legs don't overlap the body (see examples below).

CHECKLIST

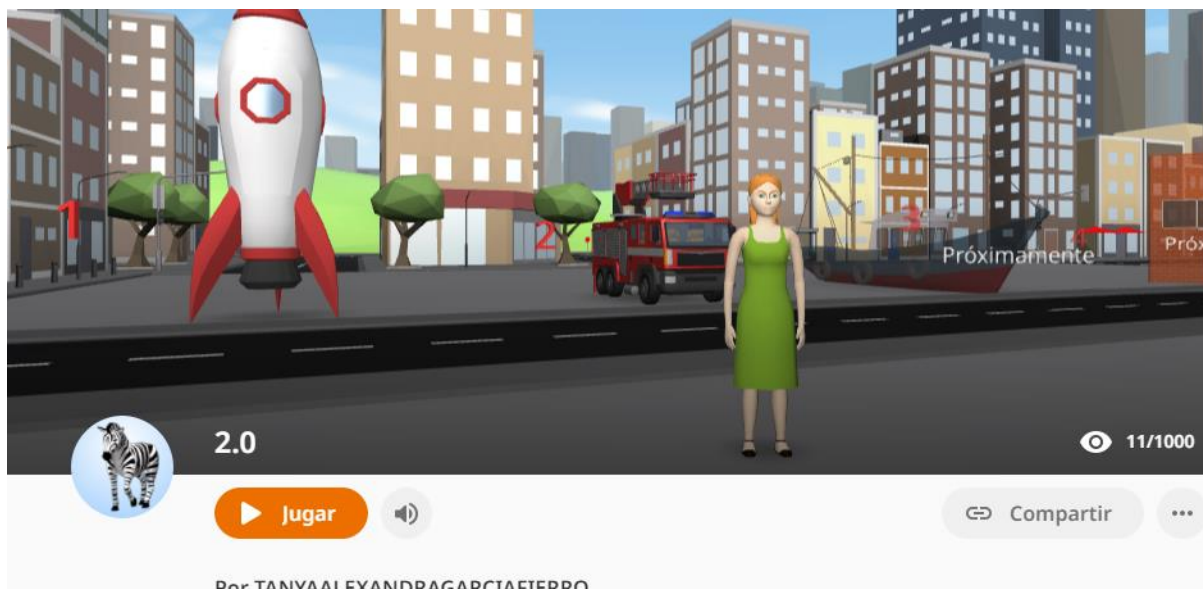
- ☑ Make sure the character is drawn on a white piece of paper without lines, wrinkles, or tears.
- ☑ Make sure the drawing is well lit. To minimize shadows, hold the camera further away and zoom in on the drawing.
- ☑ Don't include any identifiable information, offensive content (see our [community standards](#)), or drawings that infringe on the copyrights of others.

SAMPLE DRAWINGS



Anexo IV

[las profesiones y medios de transporte](#)



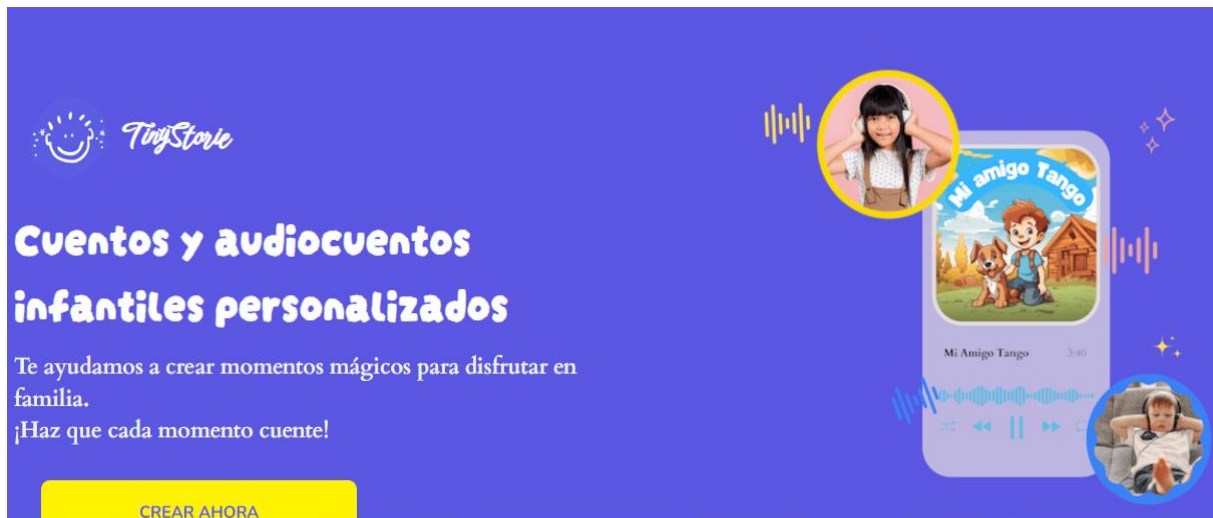
Anexo X

https://www.youtube.com/watch?v=CYSgmBqTnJI&ab_channel=LizzyDigital



Anexo XI

[creación de la trama](#)



Anexo XII

https://www.youtube.com/watch?v=BXmDJ9ab5tY&ab_channel=FantasiasMiguel



Anexo XIII

https://www.youtube.com/watch?v=9YKk5YHriY0&ab_channel=ManualidadesAideCarrasco



YouTube ^{EC}

Manualidades Aide Carrasco

Botón de reproducción (k)

0:12 / 3:49

ONCE COSAS QUE DEBES SABER AL USAR FOAMY MOLDEABLE

 Manualidades Aide Carrasco
160 K suscriptores

Suscribirse  3 K   Compartir   Edit

Anexo XIV

https://www.youtube.com/watch?v=Um-MBPCtxMo&ab_channel=Doremi



YouTube ^{EC}

Canción de las Profesiones

0:05 / 2:08

Las profesiones - Canciones infantiles - Doremi

 Doremi 
1,37 M de suscriptores

Suscribirse  8 K   Compartir   Edit

Anexo XV

https://www.youtube.com/watch?v=6Sk8WwASSHQ&ab_channel=CantaconJoy



The image shows a YouTube video player interface. At the top left is the YouTube logo with 'EC' next to it. To its right is a search bar containing the word 'Buscar'. The video player itself features a woman with long brown hair, wearing an orange top, pointing towards the left. The video content shows a red car icon above the text 'MEDIOS DE TRANSPORTE' in large, bold, orange letters. Below the video player, the title 'MEDIOS DE TRANSPORTE' is followed by a car icon and the text 'Canciones para niños - Canta con Joy'. Below the title is the channel name 'Canta con Joy' with a profile picture icon and '20,9 K suscriptores'. To the right of the channel name is a black 'Suscribirse' button. Further right are icons for likes (3,3 K), comments, and share ('Compartir'). A yellow 'Edit' button is partially visible on the far right.

Anexo XVI

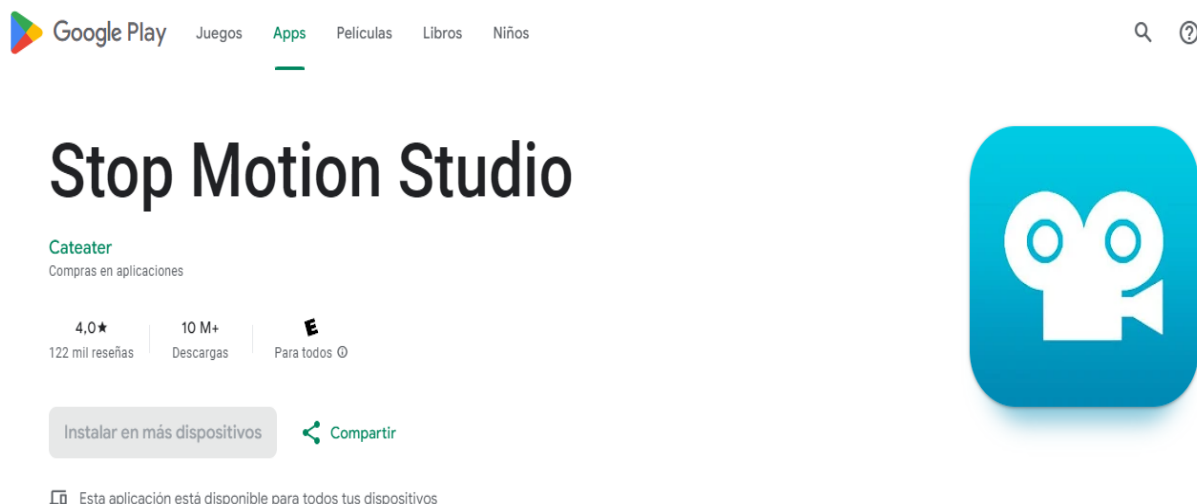
https://www.youtube.com/watch?v=NI614orqj8l&ab_channel=CursosPascualBravo-Mir%C3%ADadaX



The image shows a YouTube video player interface. At the top left is the YouTube logo with 'EC' next to it. To its right is a search bar containing the word 'Buscar'. The video player shows a stop-motion animation of the word 'STOP' in large, colorful letters made of interlocking puzzle pieces. Below the video player, the title 'Tutorial: haz tu animación con la aplicación Stopmotion studio' is displayed. Below the title is the channel name 'Cursos Pascual Bra...' with a profile picture icon and '552 suscriptores'. To the right of the channel name is a black 'Suscribirse' button. Further right are icons for likes (2 K), comments, and share ('Compartir'). A yellow 'Edit' button is partially visible on the far right.

Anexo XVII

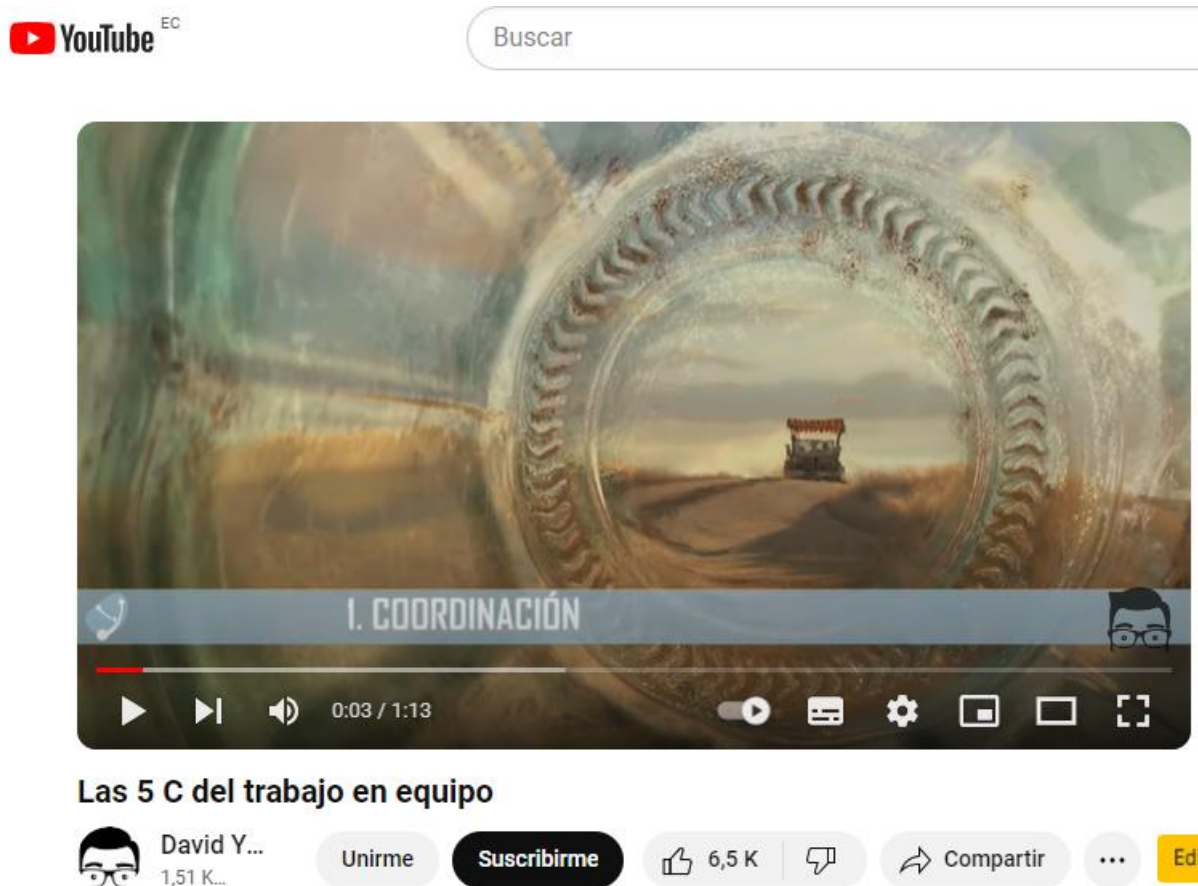
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=es&gl=US>



The screenshot shows the Google Play Store interface for the app 'Stop Motion Studio'. At the top, there are navigation tabs for 'Google Play', 'Juegos', 'Apps', 'Películas', 'Libros', and 'Niños'. The app title 'Stop Motion Studio' is prominently displayed in the center. To the right is the app's icon, which is a blue square with rounded corners containing a white camera icon. Below the title, the developer 'Cateater' is listed, along with the text 'Compras en aplicaciones'. The app has a rating of 4.0 stars from 122,000 reviews and over 10 million downloads. It is available for all ages. There are buttons for 'Instalar en más dispositivos' and 'Compartir'. At the bottom, a note states 'Esta aplicación está disponible para todos tus dispositivos'.

Anexo XVIII

https://www.youtube.com/watch?v=cJUXxjOeoCk&ab_channel=NovedadesTecnol%C3%B3gicas



The screenshot shows a YouTube video player. The video is titled 'I. COORDINACIÓN' and is from the channel 'Novedades Tecnológicas'. The video content is a stop-motion animation of a car driving on a road, viewed through the lens of a camera. The video player interface includes a search bar at the top, a play button, a progress bar showing 0:03 / 1:13, and various control icons like volume, full screen, and share. Below the video, the title 'Las 5 C del trabajo en equipo' is displayed, along with the channel name 'David Y...' and a subscriber count of 1,51 K. There are buttons for 'Unirme', 'Suscribirse', and 'Compartir', along with a like button showing 6,5 K likes.

Anexo XIV

1. ¿Te gusta usar tecnología en clase como la tablet, el salón de realidad virtual o el proyector?
Sí No
2. ¿Durante el proyecto de cine viniste más feliz a clases?
Nada 😊😊😊😊😊 Muchísimo
3. ¿Te gustó ir disfrazado de diferentes profesiones y experimentar lo que hacen?
Nada 😊😊😊😊😊 Muchísimo
4. Ordena las actividades que realizamos sobre las profesiones y medios de transporte desde la que más te gustó a la que menos te gustó.
Ver videos – conversar con el chat de IA – competir con tus compañeros en Nearpod – animar los dibujos de las profesiones – explorar las profesiones y sus medios de transporte con realidad virtual
5. Prefieres hacer proyectos como el cine o prefieres realizar pruebas escritas.
Pruebas Proyectos
6. ¿Te gustó crear una historia o cuento junto a tus compañeros?
Nada 😊😊😊😊😊 Muchísimo
7. ¿Te gustaría realizar más proyectos como el del cine?
Sí No
8. ¿Cómo te sentiste al trabajar en el proyecto de las profesiones y los medios de transporte?
Nada motivado 😊😊😊😊😊 Extremadamente motivado
9. ¿Cómo te sentiste el día de cine cuando otras personas vieron tu video?
Nada feliz 😊😊😊😊😊 Extremadamente feliz
10. ¿Después de realizar el cine tienes más ganas de venir a la escuela?
Pocas ganas 😊😊😊😊😊 Muchísimas ganas
11. Cuando llego a casa me gusta contarle a mi familia lo que hice en clase.
Poco 😊😊😊😊😊 Muchísimo
12. Me gusta conversar de mi escuela y mis profesores a los demás.
Poco 😊😊😊😊😊 Muchísimo

13. ¿Te emociona que tu profesor te felicite porque realizaste la actividad correctamente?

Poco  Muchísimo