



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO



MAESTRIA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

” ANIMACIÓN INTERACTIVA PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA PARA SEGUNDO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MIA DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI”.

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa

AUTOR:

Ing. Gabriela del Rocío León Corrales

DIRECTORA:

Msc. Daisy Elizabeth Imbaquingo Esparza

2023

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS

Yo Daisy Elizabeth Imbaquingo Esparza certifico que la estudiante Gabriela del Rocío León Corrales portadora de la cédula número 1002910881 ha desarrollado bajo mi tutoría el trabajo de grado titulado "ANIMACIÓN INTERACTIVA PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA PARA SEGUNDO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MIA DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI".

El trabajo está sujeto a la metodología y normas dispuestas en los lineamientos de la reglamentación del título a obtener, por lo que autorizo se presente a la sustentación para la calificación respectiva.

Ibarra a los 22 días del mes de septiembre del 2023



Msc. Daisy Elizabeth Imbaquingo Esparza
DIRECTORA DE TESIS
C.C. 100287304-8



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD	1002910881		
APELLIDOS Y NOMBRES	Gabriela del Rocío león Corrales		
DIRECCIÓN	Chaltura calle Velasco y Obispo Mosquera		
EMAIL	gdleon@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO	062533458	TELÉFONO MÓVIL:	0982329988
DATOS DE LA OBRA			
TÍTULO:	” ANIMACIÓN INTERACTIVA PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA PARA SEGUNDO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MIA DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI”		
AUTOR (ES):	Gabriela del Rocío León Corrales		
FECHA: DD/MM/AAAA	22/09/2023		
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO			
PROGRAMA DE POSGRADO			
TÍTULO POR EL QUE OPTA	Magister en Tecnología e Innovación Educativa		
TUTOR	Msc. Daisy Elizabeth Imbaquingo Esparza		



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

4

UTN
IBARRA - ECUADOR
Facultad de
POSGRADO

2. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra a los 22 días del mes de septiembre del 2023

EL AUTOR

Gabriela del Rocío León Corrales
C.C. 1002910881

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedico con todo mi corazón a mis padres por haberme forjado como la persona que soy, por ser incondicionales y apoyarme en el cumplimiento de mis sueños.

A mi compañero de vida e hijos, quienes han estado en todo momento a mi lado brindándome su amor, apoyándome y motivándome, a ellos que son mi más grande motivación para seguirme preparando para ser un ente productivo para la sociedad, gracias por brindarme la confianza, por sus consejos, paciencia y comprensión.

Gabriela del Rocío León Corrales

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por la dicha de estar viva, por la maravillosa oportunidad que me brinda de seguirme preparando.

A la Gloriosa Universidad Técnica del Norte por abrirme las puertas de tan noble y prestigiosa institución donde se van cristalizando mis sueños dentro del ámbito académico y profesional.

A la Msc. Daisy Elizabeth Imbaquingo Esparza, Msc. Cathy Pamela Guevara Vega por guiarme y brindarme sus conocimientos, enseñanzas y experiencia en la dirección del presente trabajo de investigación.

A mis maestros que fueron parte clave dentro del proceso de formación y a mi familia por apoyarme en todo momento sin permitirme desmayar.

Gabriela del Rocío León Corrales

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS	7
ÍNDICE DE FIGURAS	9
ÍNDICE DE TABLAS	11
RESUMEN	12
INTRODUCCIÓN	14
CAPÍTULO I	16
EL PROBLEMA.....	16
1.1. Planteamiento del problema.....	16
1.2. Objetivos de la Investigación	18
Objetivo general:	18
Objetivos específicos:.....	18
1.3. Justificación	19
CAPITULO II.....	22
MARCO REFERENCIAL.....	22
2.2.1. Tecnologías educativas aplicadas a la enseñanza aprendizaje y creatividad	23
2.2.2. Educación Híbrida.....	25
2.2.3. Metodologías de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.....	26
2.2.4. Estrategias para la educación	27
2.2.5. Conceptualización de las Estrategias Metodológicas.....	28
2.2.6. Tecnologías educativas interactivas de aprendizaje.....	29
2.2.7. Inteligencias múltiples (inteligencia asertiva).....	30
2.2.8. Animación interactiva como recurso didáctico.....	31
2.2.9. Herramientas digitales de animación interactiva en educación básica.....	32
2.2.10. Entornos virtuales de aprendizaje	34
2.2.11. Planificación curricular	34
2.2.12. Planificación micro curricular y conocimientos interactivos	35
2.3. Herramientas de Animación Interactiva.....	36
2.3.1. Las TICs dentro del proceso de enseñanza aprendizaje	38
2.3.2. Herramienta interactiva Powtoon y conocimiento experiencial.....	39
2.3.3. Importancia uso y aplicación como eje transversal.....	41
2.4. Talleres interactivos de aprendizaje.....	42
CAPITULO III	43
MARCO METODOLÓGICO	43
3.1. Descripción del área de estudio	43

3.1.1. Localización Unidad Educativa MIA.....	43
3.2. Enfoque y tipo investigación.....	44
3.2.1. Enfoque de la investigación	44
3.2.2. Tipo de investigación	46
3.2.3. Población y muestra.....	47
3.3. Procedimientos.....	48
3.4. Consideraciones bioéticas	48
CAPÍTULO IV	50
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	50
4.1. Encuesta sobre conocimiento de los docentes de la U. E. MIA.	50
4.2. Encuesta a Padres de familia.	64
4.3. Evaluación del nivel de aprendizaje de los estudiantes	73
4.4. Discusión	76
CAPITULO V.....	79
CAPITULO VI.....	109
CONCLUSIONES Y RECOMEDACIONES	109
6.1. Conclusiones	109
6.2. Recomendaciones.....	110
REFERENCIAS BIBLIOGÁFICAS	112
ANEXOS	117

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Inteligencias Múltiples	31
Figura 2 Características de las herramientas digitales de animación interactiva	32
Figura 3 Ventajas de la herramienta Powtoon	41
Figura 4 Mapa de Ubicación UE “MIA”	43
Figura 5 Innovación tecnológica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.....	51
Figura 6 Animación interactiva dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.....	52
Figura 7 Aprendizaje basado en juegos	53
Figura 8 Animación interactiva en la educación.....	54
Figura 9 Educación híbrida entre innovación tecnológica y educación tradicional.....	55
Figura 10 La tecnología genera menor resistencia en el proceso de enseñanza aprendizaje	56
Figura 11 Herramientas tecnológicas en la preparación del material de clases	57
Figura 12 Conocimiento de la herramienta Powtoon.....	58
Figura 13 Powtoon en el proceso de enseñanza aprendizaje.	59
Figura 14 PowToon permite captar la atención de los estudiantes	60
Figura 15 Powtoon Herramienta atractiva para los alumnos	61
Figura 16 Powtoon mejora el aprendizaje de los estudiantes.	62
Figura 17 Animación interactiva con Powtoon.....	63
Figura 18 Taller Interactivo sobre Powtoon	64
Figura 19 Innovación, Animación interactiva y el aprendizaje mediante juegos	64
Figura 20 Importancia de la Lengua y Literatura.....	65
Figura 21 Conocimiento de las herramientas de Animación Interactiva	66
Figura 22 Importancia de la Educación Híbrida	67
Figura 23 La Tecnología crearía menos resistencia en el aprendizaje	68
Figura 24 Material creado en herramientas tecnológicas.....	69
Figura 25 Animación Interactiva útil para la enseñanza aprendizaje.....	70

Figura 26 Powtoon herramienta que permite captar la atención.....	71
Figura 27 Aplicación de animación Interactiva dentro de la Institución	72
Figura 28 Importancia del conocimiento sobre Powtoon.	73
Figura 29 Datos de la evaluación antes de usar Powtoon	74
Figura 30 Datos de la evaluación luego de usar Powtoon	75
Figura 31 Registro en Powtoon.....	87
Figura 32 Registro en Powtoon con correo electrónico	88
Figura 33 Registro en Powtoon con datos de usuario	88
Figura 34 Código de seguridad para registrarse en Powtoon.....	89
Figura 35 Selección de perfil en Powtoon.	89
Figura 36 Powtoon para educación.....	90
Figura 37 Powtoon para educación como profesor.....	90
Figura 38 Seleccionar el tipo de presentación.....	92
Figura 39 Selección de la plantilla de presentación.....	92
Figura 40 Plantilla de trabajo	93
Figura 41 Selección del fondo de la plantilla para la presentación.....	93
Figura 42 Plantilla de trabajo seleccionada.....	94
Figura 43 Selección de objetos para la presentación	94
Figura 44 Opciones del objeto seleccionado.....	95
Figura 45 Insertar imagen en la plantilla de trabajo.....	95
Figura 46 Insertar imágenes del ordenado en la plantilla de trabajo.....	96
Figura 47 Plantilla de trabajo diseñada.	96
Figura 48 Programación de tiempos en la plantilla de trabajo.....	97
Figura 49 Inserción de audios o fondo musical en la plantilla de trabajo.....	97
Figura 50 Edades de adquisición fonética- fonológica	99
Figura 51 Plantilla de trabajo N° 1 Tema 1	100
Figura 52 Plantilla de trabajo N° 2 Tema 1	101

Figura 53 Plantilla de trabajo N° 1	101
Figura 54 Plantilla de trabajo N° 3 Tema 1	102
Figura 55 Plantilla de trabajo N° 4 Tema 1.	102
Figura 56 Plantilla de trabajo N° 5 Tema 1	103
Figura 57 Plantilla de trabajo N° 1 Tema 2	104
Figura 58 Plantilla de trabajo N° 2, Tema 2	104
Figura 59 Plantilla de trabajo N° 4 Tema 2.	105
Figura 60 Plantilla de trabajo N° 3 Tema 2	105
Figura 61 Plantilla de trabajo N° 5 Tema 2	106
Figura 62 Plantilla de trabajo N° 6 Tema 2	106
Figura 63 Plantilla de trabajo N° 7 Tema 2	107
Figura 64 Plantilla de trabajo N° 8 Tema 2	107

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población y Muestra Docentes MIA.....	47
Tabla 2 Población y Muestra Padres de Familia.....	47
Tabla 3 Población y Muestra alumnos Segundo EGB.....	47
Tabla 4 Herramientas de Powtoon.....	98



PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

” Animación Interactiva para la enseñanza de lengua y literatura para segundo de básica de la Unidad Educativa MIA de la ciudad de Atuntaqui”

Autor: Ing. Gabriela del Rocío León Corrales

Tutor: Msc. Daisy Elizabeth Imbaquingo Esparza

Asesor: Msc. Cathy Pamela Guevara Vega

Año: 2023

RESUMEN

En la actualidad la tecnología se ha vuelto indispensable dentro de la educación ya que es un medio que permite mediante herramientas contribuir en gran medida a lograr el objetivo de tener un aprendizaje significativo. El presente trabajo de investigación nace de la necesidad de aplicar herramientas que ofrece la era digital en la que se encuentra inmersa la sociedad, la misma que está en constante actualización, contribuyendo notablemente en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de los niños de segundo de Básica de la Unidad Educativa MIA de la ciudad de Atuntaqui, que se encuentran en una etapa muy importante y esencial que es aprender a leer y escribir, siendo esto la base para el aprendizaje de las demás asignaturas y los siguientes ciclos escolares, de esta manera se contribuirá en la concentración y el gusto por estudiar la temática con material llamativo enfocado en la animación interactiva en la que tanto el docente como el estudiante tendrán la posibilidad de interactuar en la clase y esta no se torne tradicional, repetitiva y aburrida, bajo esta perspectiva el planteamiento metodológico del enfoque en la investigación es cuantitativa, debido a que es el que mejor se adapta a las características y necesidades de la investigación, Se considera una investigación de campo puesto que se analizará el conocimiento, la importancia y la aplicación de herramientas tecnológicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje mediante la aplicación de encuestas a los docentes de educación básica de la institución y padres de familia de segundo de básica. Los resultados fueron que los estudiantes buscan una clase que se adapte a la era en la que se desarrollan donde la tecnología posee un alto nivel de importancia e impacto dentro del aprendizaje ya que con ello los docentes están en la capacidad de poder plasmar la materia en herramientas innovadoras como Powtoon proporcionándoles a los estudiantes un material de clase acorde a su necesidad, por su parte los docentes manifiestan que es necesario una capacitación en la que se les instruya y motive al uso de herramientas de animación interactiva que contribuyan con el aprendizaje de los estudiantes. se seleccionó la herramienta PowToon ya que brinda opciones de animación interactiva llamativas e innovadoras permitiendo que tanto los docentes como los alumnos se encuentre dentro de un ambiente de enseñanza aprendizaje adaptado al entorno y a las necesidades; por su parte los padres de familia muestran un nivel de satisfacción alto con el uso de herramientas tecnológicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos.

Palabras claves: Powtoon, animación, interactiva, enseñanza, aprendizaje.



PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

” Animación Interactiva para la enseñanza de lengua y literatura para segundo de básica de la Unidad Educativa MIA de la ciudad de Atuntaqui”

Autor: Ing. Gabriela del Rocío León Corrales

Tutor: Msc. Daisy Elizabeth Imbaquingo Esparza

Asesor: Msc. Cathy Pamela Guevara Vega

Año: 2023

ABSTRACT

Nowadays, technology has become indispensable in education since it is a means that allows through tools to contribute greatly to achieve the goal of having a meaningful learning. This research work arises from the need to apply tools offered by the digital era in which society is immersed, the same that is constantly updated, contributing significantly in the teaching-learning process of the subject of Language and Literature of children in second grade of Basic Education Unit MIA of the city of Atuntaqui, who are in a very important and essential stage that is learning to read and write, this being the basis for learning the other subjects and the following school years, In this way it will contribute to the concentration and the taste for studying the subject with striking material focused on interactive animation in which both the teacher and the student will have the possibility of interacting in class and this does not become traditional, repetitive and boring, under this perspective the methodological approach of the approach in the research is quantitative, It is considered a field research since it will analyze the knowledge, the importance and the application of technological tools within the teaching-learning process through the application of surveys to teachers of basic education of the institution and parents of the second year of basic education. The results were that students are looking for a class that adapts to the era in which they develop where technology has a high level of importance and impact on learning because with it teachers are able to translate the subject in innovative tools such as Powtoon providing students with a class material according to their needs, for their part, teachers say that training is necessary in which they are instructed and motivated to use interactive animation tools that contribute to student learning. The Powtoon tool was selected because it provides striking and innovative interactive animation options, allowing both teachers and students to be in a teaching-learning environment adapted to the environment and needs; for their part, parents show a high level of satisfaction with the use of technological tools in the teaching-learning process of their children.

Keywords: Powtoon, animation, interactive, teaching, learning.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad se ha podido evidenciar que la tecnología proporciona grandes beneficios entre los cuales se puede destacar la dotación de diferentes herramientas que generen un aporte significativo y contribuyan con el desarrollo del aprendizaje, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación básica brindan herramientas útiles tanto al maestro como también al estudiante, abriendo puertas a la innovación permitiendo de este modo que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje. Miranda (2020)

La integración de las TIC en los últimos años dentro del ámbito educativo ha motivado a que los entornos se conviertan en instrumentos de mucha importancia dentro del proceso de enseñanza aprendizaje ya que promueven y motivan dentro del proceso de formación Campoverde (2020).

En Ecuador se han visto latentes los retos de las nuevas tecnologías en beneficio del proceso de enseñanza aprendizaje, donde los docentes se encuentran respaldados y además cuentan con una gran ayuda al momento de preparar su material de clases permitiendo potenciar las habilidades de los estudiantes y generar interés dentro del salón de clases.

El Ministerio de Educación tiene en vigencia la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), artículo 14, promueve y orienta a generar una educación de calidad, por lo que es necesaria la aplicación de recursos tecnológicos innovadores y actualizados, además es necesarios que se modifiquen y actualicen las mallas curriculares, las metodologías donde los maestros se adapten a las necesidades de los estudiantes. (Moreno et al., 2021)

En el marco de lo expuesto anteriormente Fierro et al., (2018) mencionan que todas las instituciones ya sean públicas o privadas en la actualidad deben estar acondicionadas en el marco de las exigencias que implica contar con una educación innovadora y el acceso a redes inalámbricas de internet, pero también debe existir la capacitación constante a los docentes que ayuden y se involucren con las tecnologías enfocadas en la educación.

Con lo antes expuesto el presente plan de investigación pretende realizar: La ” Animación Interactiva en Powtoon como estrategia metodológica para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura para segundo de básica de la Unidad Educativa MIA de la ciudad de Atuntaqui”, tomando en consideración que las clases van dirigidas a niño de entre 5 y 6 años de edad se realizará la animación empleando elementos de la herramienta que sea llamativo para los niños y de esta manera se logre captar su total atención logrando un aprendizaje de manera notable. Healthwise (2021).

La propuesta abarca la necesidad de realizar una animación interactiva en Powtoon, herramienta educativa online que permite crear animaciones personalizados con un resultado de alta calidad, con la aplicación de la herramienta Powtoon se logrará hacer de la clase un proceso de aprendizaje interactivo, atractivo a la vista y el oído, aspectos que conllevaran a que la temática sea captada de buena manera y se logre entender la asignatura.

La investigación se encuentra estructurada de la siguiente manera:

Capítulo 1, consta de: planteamiento del problema, objetivos, justificación.

Capítulo II, abarca: Antecedentes, marco teórico, fundamentación teórica y marco legal;

Capítulo III, se detallan: el proceso metodológico, diseño de la investigación, métodos, técnicas de investigación y las apreciaciones bioéticas;

Capítulo IV, se puntualizan: los resultados, discusión;

Capítulo V, contempla: diseño de la propuesta y finalmente las conclusiones, recomendaciones, las referencias y anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje el sistema educativo se encuentra atravesando por un reajuste debido a la falta de trabajo autónomo y colaborativo en la clase, dificultad que no permite que los estudiantes sean gestores de su propio aprendizaje, truncando su aprendizaje, no se motive en buscar información enfocado a resolver problemas.

En la cotidianidad algunos maestros se consideran el ente activo de la clase dictando su cátedra a su manera, impartiendo sus conocimientos de manera tradicional, imponiendo el tema, además el uso de material didáctico sea poco utilizado careciendo de la existencia de herramientas de animación interactiva que contribuirían positivamente en la enseñanza, perjudicando significativamente en el aprendizaje de los estudiantes que se encuentran rodeados de tecnología dentro de la era digital en la que se desarrollan.

A nivel mundial en los últimos años se ha podido evidenciar la existencia de una variedad de logros científicos encontrándose dentro de la red mundial de la globalización que exige la adaptación a las tecnologías existentes sin embargo presenta grandes retos los mismos que requieren de prontas respuestas enfocadas en la metodología, los recursos y medios que se emplean para la educación (Roig, 2016)

Ecuador últimamente se encuentra ocupando un lugar muy importante dentro del sistema educativo debido a que ha generado notables cambios dentro del proceso de enseñanza aprendizaje mediante el uso de la tecnología, pero no todos los docentes hacen uso de las mencionadas herramientas por desconocimiento, por esta razón, es que no todos los maestros emplean recursos innovadores lo que contribuiría en la obtención de un aprendizaje significativo mediante el uso de herramientas de animación interactiva Chancusig (2017)

La falta de investigación y capacitación se ha convertido en el principal problema que radica en presentar falencias en la base de todos los niveles de educación, obteniendo como consecuencia no contar con recursos que permitan crear, innovación y desarrollar habilidades dentro del proceso de enseñanza aprendizaje Valladolid (2020)

Los modelos de aprendizaje tradicionales están en crisis, ya que los maestros se encuentran limitados en su enseñanza, debido a la falta de conocimiento de los aspectos novedosos que brinda la pedagogía y la psicología del aprendizaje y del lenguaje, así como las posibilidades y limitaciones que acarrea el uso de las nuevas tecnologías al servicio de la educación (Polanco & Moré, 2021).

En la Unidad Educativa” MIA” de la ciudad de Atuntaqui cuenta con un proyector en cada aula de clase, servicio de internet y cada docente con su ordenar como material para impartir clases, sin duda estos son los recursos fundamentales que aportan en el proceso de enseñanza aprendizaje, el problema radica en que los docentes por desconocimiento no hacen uso adecuado de los mencionados recursos generando la escases de recursos innovadores al momento de dictar la clase, empleando recursos tradicionales generando una clase monótona, con el empleo de herramientas de animación interactiva se lograría captar la atención de los niños de segundo de básica al momento de recibir la clase de lengua y literatura, asignatura base que les permitirá subir el escalón en el aprendizaje de las demás asignaturas y en los posteriores años lectivos.

La problemática planteada requiere una solución que se enfoque en la planificación, ejecución, y empleo de herramientas metodológicas de animación interactiva para la enseñanza de Lengua y Literatura para segundo de básica, que permitan ir más allá de los objetivos teóricos permitiendo orientarse a la práctica mediante herramientas tecnológicas que faciliten el aprendizaje.

Para plantear el problema de la investigación se debe responder a la siguiente interrogante:

¿Cómo influye el uso de herramientas de animación interactiva en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura para los niños de segundo de básica de la Unidad Educativa MIA de la ciudad de Atuntaqui?

La interrogante determina la falta del uso de herramientas de animación interactiva dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura acarreado consigo la carencia de estrategias metodológicas y su aplicación en la clase para lo cual se propone recursos metodológicos enfocados en la animación interactiva que contribuirán a lograr el objetivo de la cátedra, permitiendo fomentar las potencialidades cognitivas, afectivas y psicológicas de los niños.

1.2. Objetivos de la Investigación

Objetivo general:

Desarrollar una estrategia metodológica basada en animación interactiva para la enseñanza de Lengua y Literatura para segundo de básica de la Unidad Educativa MIA de la ciudad de Atuntaqui.

Objetivos específicos:

- Diagnosticar el uso de herramientas de animación interactiva para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.
- Diseñar la estrategia metodológica mediante la herramienta de animación interactiva Powtoon que facilite a los docentes la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura en la planificación micro curricular.
- Evaluar el nivel de aprendizaje de los niños y la satisfacción de padres de familia en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura utilizando la herramienta de animación interactiva.

1.3. Justificación

La educación es considerada el factor fundamental que permite el crecimiento del ser humano, con la ayuda de ella, se puede generar cambios y transformar la vida; la educación es la principal herramienta por medio de la cual se logra interactuar con la sociedad.

Es evidente notar que mediante el uso adecuado y responsable de las tecnologías se ha logrado actualizar el proceso de enseñanza aprendizaje generando un aumento notable en los requerimientos de la tecnología aspecto fundamental para desarrollar las actividades tanto de los docentes como de los estudiantes dando la apertura al desarrollo de la investigación dentro del ámbito educativo (Uribe 2019).

La clave para introducir las TIC en los procesos educativos abarca tres componentes esenciales que son el contenido, la pedagogía y la tecnología, promoviendo modelos educativos alternativos que permiten consolidar los conocimientos con el dominio de la pedagogía y el manejo de las herramientas tecnológicas y sus variadas aplicaciones. (Curay & Tobanda, 2023)

El uso de la tecnología en la educación contribuye al aprendizaje y hasta pueden dar lugar a métodos pedagógicos más efectivos que generen mejores resultados. Existen estudios que advertían esta realidad pero ha tenido que llegar la pandemia para explicar mitos y hacernos poner los pies sobre la tierra en una nueva realidad, la tecnología ha confirmado que es una herramienta que nos brinda múltiples beneficios para la educación, entre los principales nos permite potenciar el interés del alumno, aumenta la motivación ya que ofrece herramientas acorde a sus gustos o aficiones, crea un espacio digital que fomenta la participación del alumno, promueve el rol activo del estudiante facilitando la comunicación, aumenta notablemente el nivel de atención del estudiante, incorpora nuevas metodologías de aprendizaje como también favorece la enseñanza digital y audiovisual (García et al., 2021)

El uso de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo trae numerosos beneficios ya que brinda la posibilidad de innovar el contenido y los métodos pedagógicos

empleados en los mismos, estas herramientas permiten incentivar y guiar al estudiante en la construcción del conocimiento y el pensamiento crítico; inculcándoles aspectos esenciales para su formación personal y académica como la creatividad, el ingenio y el autoaprendizaje. Las clases requieren de canales de comunicación efectivos que generen un vínculo sólido entre los profesores y alumnos que trascienda el espacio material del aula y los motive a empoderarse del conocimiento (Minerva 2022).

La emergencia del problema en estudio es la necesidad de que los niños aprendan; que la metodología empleada sea llamativa y entretenida, la misma que logre captar la atención de los estuantes, esto se lo conseguirá mediante la aplicación y uso de la herramienta tecnológica Powtoon, plataforma que es de uso gratuito, permite la ceración de animaciones con un enfoque divertido e intuitivo sin necesidad de descargarlo en el ordenador, la creación on-line de la animación, permitirá crear presentaciones y videos animados con resultados profesionales, Powtoon es una herramienta útil que logra captar la atención del público y con esto se consigue la explicación y comprensión de un concepto.

La herramienta tecnológica Powtoon, el nuevo estilo de enseñanza permite al alumno desarrollar y obtener sus logros aprovechando las facilidades diferenciadoras de la tecnología de la enseñanza permitiendo al estudiante profundizar en el campo educativo de su interés (Japay, 2023).

Además, que las TIC y la aplicación de la herramienta Powtoon permitirán al docente ser capaz de innovar, reflexionar y transformar sus propuestas didácticas para responder a las demandas sociales existentes, a la vez que se alcancen los objetivos curriculares propuestos al inicio del año escolar. (Tejedor et al.,2020).

La presente investigación es viable, puesto que se dispone de recursos humanos, fuentes de información y la plataforma de creación interactiva pudiendo de esta manera desarrollar la animación interactiva y dotar al docente de esta herramienta útil para ser empleada como

metodología para la enseñanza de Lengua y Literatura a los niños de Segundo de Básica de la Unidad Educativa MIA.

En el aspecto disciplinario la presente investigación contribuirá en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura siendo la animación interactiva la herramienta que permitirá que los niños capten con facilidad y pongan atención a las clases.

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes

Los avances tecnológicos, se ha vuelto necesario el uso de diferentes herramientas para el desarrollo del aprendizaje, las TIC en la educación básica brindan materiales útiles tanto al maestro como también al representante, permitiendo que el estudiante sea el protagonista del aprendizaje. (Chimborazo et al., 2020).

Las TIC a lo largo de los últimos años han generado una gran importancia en el ámbito educativo debido a que poseen una variedad de aplicaciones y herramientas gratuitas que motivan a que la educación sea más dinámica y divertida, permitiendo que el estudiante ponga interés, aprenda y comprenda con facilidad, y en el entorno adecuado (Fernández & Quiroga, 2021).

Con lo antes expuesto el presente plan de investigación pretende realizar: una animación interactiva en la herramienta Powtoon como estrategia metodológica para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura del segundo de básica de la Unidad Educativa “MIA” de la ciudad de Atuntaqui.

La causa principal que motiva al desarrollo de este trabajo de investigación es la necesidad de conocer la realidad del sistema educativo y el nivel de captación de los niños en los temas impartidos por el docente en la asignatura de Lengua y Literatura.

Las TIC en las clases generan un notable impacto, su importancia radica en la aplicación de las herramientas tecnológicas como metodología de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en niños de segundo de básica de la Unidad Educativa MIA de la ciudad de Atuntaqui.

La propuesta abarca la necesidad de realizar animaciones interactivas en Powtoon, herramienta educativa online que permite crear animaciones personalizadas con un resultado

de alta calidad, logrando hacer de la clase un proceso de aprendizaje interactivo, atractivo a la vista y el oído, aspectos que conllevaran a que la temática sea captada de manera eficiente y se logre entender la materia.

Tomando en cuenta que las clases van dirigidas a niños de entre 5 y 6 años de edad, donde empiezan a aprender a expresarse permitiendo a la persona que lo escuche. que aprenda a entender con claridad por medio de palabras lo que el niño le quiere decir, comienzan a entender la relación causa y efecto, están aprendiendo a escribir, comienzan a comprender el concepto del tiempo, para ellos van dirigidas las animaciones interactivas empleando elementos de la herramienta que permita llamar la atención de los niños como imágenes con movimiento, animaciones, audios entre otros, y de esta manera captar su total atención y lograr su aprendizaje de manera notable. (Espinoza & Ventura,2019)

El tema de investigación abarca un nivel de importancia considerable puesto que está en juego el nivel académico de conocimiento que deben poseer los niños al culminar el año lectivo, pasando a tercero de básica el niño debe tener clara la asignatura de Lengua y Literatura, el conocimiento de vocales, y la mayoría de fonemas permitiendo de esta forma al estudiante estar en capacidad de leer y escribir por sus propios medios.

La investigación se la sustentará con la realización de encuestas dirigida a los docentes de Educación Básica de la Unidad Educativa MIA a fin de diagnosticar el uso de herramientas de animación interactiva dentro del proceso de enseñanza aprendizaje dentro de la planificación micro curricular.

2.2.Fundamentación Teórica

2.2.1. Tecnologías educativas aplicadas a la enseñanza aprendizaje y creatividad

El uso de la tecnología se ha convertido en un instrumento esencial al momento de hablar de educación puesto que brinda múltiples alternativas que pueden ser empleadas en base a los

gustos e intereses de quien lo use, en el caso de la educación brinda un sin número de herramientas atractivas e innovadora que permite combinar la teoría con la práctica así como también aprender en base a actividades con animación interactiva inyectándole un plus que agrada a los estudiantes en la actualidad; las tecnologías dentro del ámbito educativo tienen un papel fundamental puesto que son herramientas que permiten desarrollar las habilidades y capacidades tanto de los docentes como también de los estudiantes.

Por su parte Cuetos (2020) afirma que, dentro de una investigación a docentes, la mayoría de los profesores comentaron que la competencia digital docente resulta fundamental dentro de la educación conseguir los objetivos propuestos y así obtener resultados acordes con lo esperado gracias al empleo de recursos digitales

Consecuentemente se debe considerar la existencia e importancia de las TICs dentro de la educación y tener en cuenta los cambios constantes que presente, obligando de esta manera a mantenerse en constante preparación y actualización, el docente debe tener la capacidad de proporcionar de manera responsable los recursos tecnológicos a los estudiantes un ambiente atractivo e innovador que fomente el trabajo y la participación en equipo, destacando las habilidades y creatividad de los estudiantes, aportando significativamente dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

En el orden de las ideas anteriores Camacho (2020) en su investigación afirma que “el arte de innovar fue parte de la cotidianidad de la sociedad y empezó a ser un factor esencial organizacional” (p.464). lo que reafirma la importancia que posee la innovación tecnológica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje debido a que se ha convertido en un aspecto fundamental que no puede faltar dentro de la era digital que se vive en la actualidad.

En consecuencia (Prendes, 2021. p.38) afirma que los avances tecnológicos poseen una particularidad de actualización acelerada lo que conlleva a generar investigación y capacitación constante, aspectos que aportan notablemente dentro de la educación.

En el orden de lo expuesto anteriormente se puede mencionar que la integración de la tecnología dentro de la educación incentiva el trabajo colaborativo, activo, participativo entre docentes y alumnos lo que garantiza el cumplimiento de los objetivos académicos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, tenido por resultado estudiantes críticos y reflexivos (Vargas, 2020, p. 73).

Es importante señalar que la pandemia de Covid-19 dentro de la educación ha potenciado en gran medida del uso de las herramientas digitales como medio para llegar a los estudiantes durante el confinamiento, generando también la necesidad de implementar nuevas metodologías y emplear material creativo, innovador y atractivo a los ojos de los estudiantes, quienes son el eje central dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, la humanidad obligatoriamente tuvo que adaptarse a una nueva realidad lo que abrió la puerta a la investigación, la creatividad e innovación en la educación (Galarza, 2021,p.332).

2.2.2. Educación Híbrida

En la actualidad los avances tecnológicos ha obligado a los estudiantes a adaptarse a nuevas modalidades de estudios en las que se puede destacar la educación híbrida como aquella que permite fusionar la educación tradicional con la educación tecnológica, como son las herramientas de animación interactiva que permiten a los docentes plasmar la información de un tema seleccionado y crear material de clase atractivo e innovador así como también crear actividades que permitan interactuar entre maestro y alumnos, logrando que los estudiantes muestren interés y se encuentren motivados a aprender y de este modo se consiga el objetivo de educación que es obtener un aprendizaje significativo.

Según Rama (2021) la educación híbrida implica la construcción de una nueva educación con formas de gestión diferenciadas y más complejas, mediante la paliación de formas sincrónicas, asincrónicas, automatizadas, manuales y dinámicas más flexibles

generando un potencial significativo que aporta en la enseñanza, pudiendo combinar la educación tradicional con los textos y la tecnología. (pp.121), siendo una combinación de modalidades enfocados en el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje motivando a actualizar las metodologías y modalidades de enseñanza.

2.2.3. Metodologías de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

La lengua y literatura es considerada la asignatura más importante dentro de la malla curricular puesto que es la base de la educación, con el aprendizaje de esta asignatura se aprende a leer y escribir aspecto esencial que permite seguir adquiriendo conocimientos de las demás asignaturas así como también logrando una buena comunicación con el entorno; la enseñanza del lenguaje permite comunicarse de buena manera y es la habilidad que los niños deben aprender en sus primeros años de EGB se debe enfocar en el aspecto comunicativo cuyo objetivo se centra en el desarrollo de las habilidades y conocimientos aspecto fundamental para producir mensajes lingüísticos mediante las destrezas de escuchar, hablar, leer y escribir fortaleciendo de esta manera la enseñanza de los elementos de la lengua.

En el orden de lo expuesto anteriormente se destaca la metodología basada en la comunicación como la manera idónea de enseñar la lengua puesto que esto destaca las características del grupo al que va dirigida la materia como la edad, los intereses, el entorno, el nivel de concentración Espinoza & Cortez (2019), siendo la manera idónea que el docente debe emplear en base a técnicas, recursos y actividades que permitan desarrollar la pragmática, fonética y fonología a fin de transmitir la información.

La enseñanza de lenguaje se enfoca en la metodología empleada para aprender a comunicarse, permite además usar el lenguaje y tener la capacidad de manejarlo y con esto el ser humano se encuentra listo y en la capacidad de desenvolverse dentro de la sociedad como un ente alfabetizado.

2.2.4. Estrategias para la educación

El proceso de educación es un aspecto fundamental en el cual el estudiante adquiere conocimientos de un tema específico, las estrategias empleadas deben ser estudiadas en base a quien va dirigida la clase y tomando en cuenta que la sociedad se encuentra viviendo en entornos rodeados de dispositivos inteligentes y por consiguiente de tecnología.

Luego de las consideraciones anteriores se puede manifestar que existen recursos tecnológicos que favorecen y contribuyen dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la mano de las estrategias metodológicas, aportando a los docentes con material innovador para la clase, los recursos digitales como la herramienta Powtoon es un ejemplo claro de ello, proporcionando múltiples alternativas que agrada a los discentes.

En el marco de lo expuesto anteriormente es importante contar con estrategias para la enseñanza, De la Rosa *et. al.* (2019) manifiesta que “Las estrategias activas desarrollan un sinnúmero de beneficios, de ahí la importancia de que se considere en todo momento del proceso educativo el empleo de tácticas para que el estudiante no pierda el interés en la clase” (p.160), todo esto conlleva a mejorar la calidad de la educación y sobre todo a potenciar el aprendizaje significativo de los estudiantes mediante una clase atractiva que motive a cumplir el objetivo de la educación.

En este contexto, López (2020) menciona que la educación se encuentra considerada con un proceso integral, en la que los principales protagonistas son el docente y el alumno, dentro de la planificación se emplea una metodología acorde a los grupos focales, métodos, recursos, y estrategias apropiados para lograr un aprendizaje significativo cumpliendo así con el objetivo de la educación. (p.160).

En el mismo sentido es necesario mencionar que dentro de la era digital actual existe un modelo que rompe los esquemas de las alternativas tradicionales de enseñanza, Herreros & Sanz (2020) menciona que el aprendizaje basado en juegos es una alternativa innovadora

convirtiéndose en un método de aprendizaje planteado desde siglos anteriores los cuales resaltan el interés que existe por parte de los estudiantes al momento de adquirir conocimientos lo que genera que mediante esta herramienta logren desarrollar sus habilidades , destrezas y sobre todo logren un aprendizaje significativo de la asignatura (p.35).

2.2.5. Conceptualización de las Estrategias Metodológicas.

Una estrategia metodológica es un conjunto de procedimientos que permiten a los docentes mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje aspecto que se debe considerar al momento de planificar la cátedra y ser aplicadas de acuerdo a los contenidos y características de los discentes permitiendo así desarrollar las habilidades y destrezas proporcionando aprendizaje significativo.

Es evidente entonces destacar que las estrategias metodológicas para la enseñanza son una parte esencial dentro del proceso de la enseñanza aprendizaje, se recomienda aplicar un enfoque lúdico el mismo que fomentará la participación de los estudiantes dentro de la clase y el maestro no se enfoque en la enseñanza tradicional de modo que la metodología no aburra sino más bien motive, entretenga y enseñe aportando así con elementos pedagógicos prácticos llamativos e innovadores (Gutierrez, 2018, p.38).

En la actualidad el ámbito educativo se encuentra sometido a cambios constantes, este con los cambios tecnológicos pretende contribuir con las transformaciones que la era digital obliga, el docente es el encargado y responsable de la educación y sobre él recae la responsabilidad de emplear técnicas, métodos y estrategias que coadyuven a mejorar y aumentar el nivel de entendimiento y comprensión de lo discentes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, sin dejar de lado que los estudiantes también son responsables y tiene que comprometerse a aprender de la mano del docente quien descubrirá y desarrollará su potencial intelectual , creativo e innovador conforme a las necesidades e interés de aprender de

los estudiantes, con lo antes expuesto el educar es la persona que tiene que seleccionar minuciosamente las estrategias que empleará en la clase la misma que garantice el aprendizaje y potencie las habilidades dentro del ámbito educativo.

Otra estrategia metodológica que resulta de considerable utilidad es la aplicación de la educación híbrida que se fundamenta en la unión de la educación tradicional fusionada con instrumentos tecnológicos didácticos según Rama (2021) la nueva educación híbrida es una metodología basada en la unión de la pedagogía con la didáctica a través de recursos tecnológicos de aprendizaje que van de la mano de las TICs (p.14,15), aspectos esenciales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje ya que permite con esto crear un ambiente agradable y proporcionar una clase acorde a las existencia de la era digital promoviendo así el aprendizaje significativo, la participación y el desarrollo de habilidades de los estudiantes dentro y fuera del salón de clases.

2.2.6. *Tecnologías educativas interactivas de aprendizaje.*

Las tecnologías interactivas son todos aquellos sistemas tecnológicos que permiten interactuar a través de los cinco sentidos empleando la relación humano-computadora, permitiendo establecer una comunicación mediante reconocimiento de gestos, la domótica o entornos de realidad aumentada, empleando varios códigos que permiten mostrar la información como imágenes, textos y video, además estos instrumentos tecnológicos permiten interactuar dentro del salón de clase, creando de esta manera un ambiente agradable tanto para los docentes como los estudiantes que permita motivar a los discentes a fin de conseguir el objetivo de la educación. lograr un aprendizaje significativo

Es evidente entonces manifestar que las técnicas interactivas son parte esencial dentro del proceso de enseñanza aprendizaje ya que permite que tanto los docentes como los estudiantes muestren sus habilidades a fin de interactuar de manera reflexiva, lúdica y

dinámica, permitiendo evaluar a los estudiantes a partir de la expresión de la profesional quien comparte sus conocimientos dentro de las clases Zambrano et.al. (2018).

En ese mismo sentido Bucheli (2019) sugiere que “los recursos interactivos de aprendizaje, desarrollan el aprendizaje y adquisición de conocimientos, trabajan de distinta manera las temáticas y generan actividades educativas favoreciendo el trabajo del aula, estos pueden ser repositorios, tutoriales, cuestionarios digitales, simuladores, ebooks, cursos en línea” (p.15). todos estos como instrumentos que permitan desarrollar las habilidades de los estudiantes y motive a participar en la clase.

2.2.7. Inteligencias múltiples (inteligencia asertiva).

Al referirse a las inteligencias múltiples se trata de dar a conocer las diferencias que existe entre los seres humanos al momento de actuar, como también conocer que no existe una solo inteligencia si no varias las cuales permiten desarrollar y potenciar sus capacidades e interese llegando a la conclusión de que no todas las personas aprendemos de igual forma aspecto que se debe considerar al momento de la planificación y el material a emplearse en la clase, existen ocho tipos que se desarrollan de manera diferente en cada ser humano es decir que en algunas personas se desarrollan más que en otras por lo que el individuo aprende con mayor facilidad si las actividades de aprendizaje se enfocan en las inteligencias que posee mayos desarrollo. Zamora et. al. (2020).

En el orden de lo expuesto anteriormente las inteligencias múltiples son varias, dentro de las más destacada se tiene a la inteligencia lingüística verbal, Inteligencia lógico matemática, inteligencia musical, inteligencia corporal kinestésica, inteligencia interpersonal e inteligencia intrapersonal detallada en la siguiente figura.

Figura 1*Inteligencias Múltiples*

Nota. Adaptado de Canva, 2023,

(https://www.canva.com/design/DAFkyHaVWLk/RmwDPts6mPfpicDBfO8auw/view?utm_content=DAFkyHaVWLk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)

2.2.8. Animación interactiva como recurso didáctico

La animación interactiva se considera a la acción en fases individuales e imaginadas que permite visualizar una ilusión de movimientos a través de la unión de imágenes, el conjunto de elementos unido al proceso de interactividad proporciona un concepto más amplio y claro de lo que es la animación interactiva considerada una estrategia de enseñanza Miranda & Medina (2020).

En este contexto Guamán (2022) menciona que “La animación es enormemente útil, pero hay que utilizarla con prudencia. Hay que tener cuidado de no «pasarse» para no agobiar al estudiante. Puede ser bastante estresante ver una imagen con todos los elementos bailando”

(p. 41), considerando lo expuesto por el autor se puede mencionar que se debe seleccionar las animaciones dependiendo del grupo al que va enfocado el material a fin de evitar que este sea brusco para los discentes que se encuentran recibiendo la materia impartida por el docente.

2.2.9. Herramientas digitales de animación interactiva en educación básica.

Existe una amplia gama de aplicaciones que proporcionan la alternativa de poder crear material de clase innovador enmarcado en la animación interactiva, entre las principales se puede mencionar:

Figura 2

Características de las herramientas digitales de animación interactiva

Herramienta	Descripción	Características principales	Costo
Genially	Plataforma de comunicación visual que permite la de creación de contenido interactivo y multimedia.	-Amplia variedad de plantillas y recursos visuales. -Permite agregar animaciones, enlaces y elementos interactivos. -Compatibilidad con múltiples formatos de contenido.	Gratis con opciones de pago.
Canva	-Herramienta de diseño gráfico que incluye funciones de animación.	-Interfaz intuitiva y fácil de usar. -Amplia gama de plantillas y elementos visuales. -Posibilidad de agregar animaciones y efectos visuales.	-Gratis con opciones de pago.

Prezi	Plataforma de presentación visual que utiliza un enfoque no lineal.	-Interfaz dinámica y visualmente atractiva apta para la enseñanza presencial o en línea.	Gratis con opciones de pago para estudiantes y educadores..
		-Permite agregar animaciones, zoom y transiciones fluidas.	
		-Colaboración en tiempo real con otros usuarios.	
Animoto	Herramienta para crear videos con facilidad, con opciones de animación.	-Amplia biblioteca de plantillas y estilos visuales.	Planes de pago disponibles.
		-Permite agregar imágenes, música y texto animado.	
		-Personalización de la duración y transiciones de las diapositivas.	
Kahoot	Plataforma de aprendizaje basada en juegos interactivos y cuestionarios.	-Creación y reproducción de cuestionarios y juegos educativos.	Gratis con opciones de pago
		-Opciones de personalización y seguimiento del progreso.	
		-Integración de multimedia y preguntas con temporizador.	
Powtoon	Herramienta de creación de videos y animaciones personalizadas.	-Crea fácilmente videos y presentaciones en cualquier estilo con videos imágenes, personajes y animaciones.	Gratis con opción a pago de planes
		-Permite agregar animaciones, transiciones y efectos visuales.	

-Posibilidad de grabar y editar narraciones de voz.

2.2.10. Entornos virtuales de aprendizaje

Los EVA son un entorno virtual de aprendizaje, una aplicación informática creada para facilitar la comunicación dentro del proceso educativo ya sea esta de manera presencial o virtual brindando a los docentes la facilidad de presentar su material de trabajo de manera digital apeándose a las exigencias de la era digital pudiendo además realizar actividades interactivas en la que los estudiantes sean los protagonistas de su propio aprendizaje y lo realicen usando las tecnologías existentes.

Es importante señalar que los entornos virtuales tiene como propósito generar conexión y comunicación fluida entre los actores, transformando notablemente la educación tradicional e innovadora gracias a las bondades que brinda la tecnología sin dejar de lado la interacción social que forma parte del desarrollo personal, es evidente entonces resaltar que los entornos virtuales de aprendizaje incentivan a la búsqueda del conocimiento por medio del aprendizaje autónomo y colaborativo aspectos importantes dentro del cumplimiento de objetivos enfocados en la educación, potenciando las habilidades de los estudiantes y promoviendo la participación activa dentro del salón de clases (Cedeño, 2019,p.120).

En el mismo sentido se puede manifestar que son entornos creados por un conjunto de procesos didácticos que pueden ser utilizados gracias a las facilidades del internet proporcionando así la posibilidad de crear interacción entre docentes y estudiantes convirtiéndose en una opción innovadora que contribuye en gran medida dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2.11. Planificación curricular

La planificación curricular es un aspecto fundamental ya que contribuyen notablemente dentro de la práctica docente a fin de obtener los objetivos planteados, permiten además

potenciar el desarrollo de destrezas gracias a las estrategias metodológicas juntamente con el material empleado dentro del desarrollo de las clases a fin de que exista una planificación adecuada y que los estudiantes logren adaptarse al entorno de estudio del ciclo escolar (España, 2021, p.4).

En el mismo sentido Sotomayor (2020) menciona que la transformación de la globalización ha generado dentro de la educación grandes retos que obligan a que los docentes se encuentren en constante capacitación a fin de contar con profesionales competentes en cada área lo que implica que se cuente con profesionales que contribuyan sustancialmente en el área educativa, en tal virtud El Ministerio de Educación del Ecuador ha propuesto grandes cambios en el marco de valores como el respeto, la solidaridad y la empatía buscando que los estudiantes ser entes visionarios que tengan la capacidad de tomar decisiones.

Sobre la base se las consideraciones anteriores es importante señalar que dentro del contexto de la planificación curricular existen tres niveles macro, meso y micro dentro de los que se puede manifestar que la macro planeación se focaliza en las políticas de la educación a nivel institucional donde se reflejan los escenarios, los objetivos y los grandes logros como institución medibles a largo plazo, con respecto a la planificación meso curricular esta debe adaptarse a la planificación macrocurricular en base a cada uno de los cursos existentes en la institución, de lo cual se desprende la planeación microcurricular que es una responsabilidad del docente en la que se encuentra plasmado el plan de clases , la metodología, el material y los grandes logros que se pretende alcanzar.

2.2.12. Planificación micro curricular y conocimientos interactivos.

Esta planificación permite expresar la importancia que posee este aspecto a fin de lograr los objetivos planteados, indudablemente la planificación es fundamental en el proceso educativo todo esto de la mano de la innovación donde los docentes buscar que sus alumnos se

conviertan en personas reflexivas, analíticas con criterio formado capaces de tomar decisiones y resolver problemas convirtiéndose en entes productivos ante la sociedad.

2.3.Herramientas de Animación Interactiva.

La animación interactiva es aquella que responde a las acciones que realiza el usuario sobre ella, de tal forma que la secuencia de fotogramas que se visualiza no es fija como en la animación tradicional, sino que depende de las decisiones que tome el usuario al interactuar con dicha animación.

La animación interactiva es una herramienta muy importante ya debido a que esta permite interactuar con los controles de reproducción a través de una línea de tiempo por intermedio de mandos de control internos o botones que son los que permiten controlar los pasos o generar la interacción de las imágenes animadas, un ejemplo práctico que permite entender la funcionalidad de la animación interactiva son las animaciones interactivas que poseen los videojuegos controlados por un mouse, teclado o una palanca de juegos, la animación interactiva permite generar experiencias didácticas en la que se simula una acción mediante movimientos.

La animación se la encuentra en diferentes espacios de la sociedad principalmente en el área tecnológica, en los vídeo educativos, en el cine, en la televisión, como también en los videojuegos y por supuesto en internet La existencia de la animación por computadora conocida como animación digital permite plasmar contenido potenciando la habilidad de crear imágenes con movimiento mediante el uso de la computadora así como también proporciona la facilidad que brindan las herramientas tecnológicas existentes. (Calameo, s/f).

La animación interactiva dentro de la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura está ligada directamente con los medios interactivos que no es más que la fusión de los medios visuales con la tecnología con la finalidad de implantar un material interactivo como videos o

presentaciones llamativas e innovadoras que permita insertar la información necesaria para llegar al público al cual está destinado.

Las herramientas virtuales forman parte esencial dentro de la innovación tecnológica ya que son sistemas de comunicación y participación informáticos que no limita el tiempo ni el lugar en el que se encuentre el ser humano que quiere hacer uso de él, son instrumentos que contribuyen notablemente en la ruptura del muro existente entre el aprendizaje, los aspectos sociales y emocionales como también con el tiempo dentro de esto el estudiante es el ente activo y dinámico contribuyendo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje

En el marco de lo anteriormente expuesto se puede señalar que la innovación educativa tiene como intención obtener una positiva y notable huella dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo focalizarse en miras de mejorar la interacción entre el maestro y el estudiante y de esta manera contribuir con el aprendizaje significativo.

Sobre la base de las consideraciones anteriores las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han supuesto un gran avance en cuanto al acceso de la información mediante el uso del internet, siendo este el enfoque que se debe aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje a fin de lograr cristalizar los objetivos de un aprendizaje significativo.

Carcaño (2021) afirma que las herramientas digitales dentro del desarrollo del aprendizaje permiten mediante el uso del computador acceder a programas educativos que se enfoca en la enseñanza innovadora, dentro de estas herramientas se encuentra un sinnúmero de aplicaciones ya sean pagadas como también aplicaciones gratuitas que resultan de mucha utilidad para crear material óptimo e innovador dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, en ese sentido las tecnologías de la información y comunicación se han convertido en un aspecto considerable dentro de la educación puesto que la gran mayoría de maestros y alumnos obtienen un aprendizaje actualizado, motivador, atractivo e innovador que permite generar y

descubrir habilidades de los estudiantes además de ser potencializadas y así se logre los objetivos de una educación de calidad.

Sin embargo (Miranda, 2020, p. 24) señala que en Ecuador la animación interactiva es un aspecto poco empleado dentro de la educación lo que perjudica dentro del proceso de aprendizaje de la signatura ya que los alumnos no se motivan a aprender dentro de una clase tradicional que no impacta y tampoco llama su atención.

2.3.1. Las TICs dentro del proceso de enseñanza aprendizaje

Las TICs son una herramienta fundamental que aporta considerablemente con el aprendizaje de los discentes, dinamizando el ambiente de la educación, permitiendo el desarrollo cognitivo, divertido y creativo de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Son instrumentos que con los avances tecnológicos permiten mantenerse en un ambiente de innovación que juega un papel esencial dentro del área educativa brindando a los docentes y alumnos cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos.

En este contexto resulta oportuno destacar que las TICs han evolucionado de manera apresurada en las últimas décadas originando el impulso de una amplia gama de herramientas tecnológicas para el ámbito educativo destacando a la herramienta PowToon como un entorno que busca fomentar el aprendizaje significativo de los estudiantes, en este sentido los docentes deben estar conscientes que los estudiante de hoy en día obtiene el aprendizaje de diferente manera a la tradicional y deben estar en constante capacitación para poder estar acorde a las exigencias de la era digital con la evolución del internet y las tecnologías, por consiguiente Powtoon al ser una herramienta tecnológica interactiva ofrece la posibilidad de acercar a los estudiantes a mecanismos de mediación de aprendizaje lo que contribuye notablemente dentro del aprendizaje significativo de los estudiantes (Rivera, *et al*, 2022).

2.3.2. Herramienta interactiva Powtoon y conocimiento experiencial

Sobre la base de las consideraciones anteriores, PowToon es una herramienta en línea que permite crear material innovador en base a animaciones, es sencillo de utilizar, proporciona variadas opciones que permiten crear presentaciones y videos explicativos llamativos que proporcionan dinamismo y llama la atención de los espectadores potenciando el interés de quien lo está utilizando además crea un entorno que permite dejar volar la imaginación gracias a la calidad de objetos que facilita, una de las opciones que llama la atención son los avatares o caricaturas que simulan estar hablando y dictando la clase, además de ello permite ingresar texto, imágenes, sonido predeterminados, fotografías, comentarios y opiniones sobre textos, libros, artículos, actuaciones, noticias, infografías entre otros, teniendo como resultado que el uso de esta herramienta mejora significativamente el aprendizaje proporcionando instrumentos que mejoren la actividad docente (Patiño, 2020,p.151).en evidente entonces que la creación de vídeos informativos con PowToon es una práctica que fomenta el involucramiento de los estudiantes y su alta motivación, por lo tanto, favorece el aprendizaje de los contenidos de la materia.

Por lo que se puede mencionar que Powtoon es una aplicación web diseñada para captar la atención de los alumnos ya que proporciona herramientas que hacen que las presentaciones o videos creados sean animados y divertidos, permite crear videos, proporciona la posibilidad de crear videos parecidos a un comic, vinculando diapositivas similares a las que permite crear PowerPoint, es una herramienta útil y muy sencilla ofrece la posibilidad de crear recursos tanto para los docentes como los estudiantes permitiendo crear actividades de la materia enfocando el trabajo en el dinamismo y la interacción de las personas que los ocupan, la versión gratuita ofrece cinco minutos del video tiempo suficiente para exponer un tema ya que el mismo va acompañado de actividades en las que interactúan maestro alumno durante las clases, además proporciona 11 plantillas o estilos que se pueden combinar o a su vez permite la creación de un

nuevo estilo personalizado también es importante señalar que esta herramienta proporciona 38 canciones para aplicar a las creaciones (Jancsó, 2017,p. 104).

Powtoon, una herramienta que permite crear presentaciones animadas muy atractivas e innovadoras mediante el uso de objetos creados con anterioridad, permite además agregar música, imágenes y hasta voces creadas por el usuario, es una herramienta colaborativa permitiendo la interacción de grupos numerosos, es una herramienta que proporciona una gran variedad de alternativas para ser utilizadas según sea requerido, posee además la ventaja de que los estudiantes pueden retroalimentarse lo que conlleva a que los estudiantes se motiven y proporcione mayor interés dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, aportando significativamente dentro de su preparación académica (Cedeño, 2022,p.22).

En ese mismo sentido se puede manifestar que Powtoon proporciona una gran variedad de efectos entre las que se pueden destacar los efectos de texto, variantes de transiciones, además permite insertar personajes y objetos, se ha convertido en una herramienta de gran utilidad ya que permite crear contenido que sea atractivo a los ojos de los estudiantes, una herramienta de fácil manejo y comprensión.

Figura 3*Ventajas de la herramienta Powtoon*

Nota. Adaptado de

(https://www.canva.com/design/DAFILymfdKk/AnzecZLNIP_bRn6iyKoNwQ/view?utm_content=DAFILymfdKk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)

2.3.3. Importancia uso y aplicación como eje transversal

Dentro la Constitución de La República del Ecuador será responsabilidad del Estado “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Constitución del Ecuador, 2008, Artículo 347 literal 8 p. 107)

Sobre la base la consideración anterior se puede manifestar la importancia que tiene la capacitación de los docentes en herramientas que aporten dentro del proceso de enseñanza

aprendizaje como también el uso de aplicaciones tecnológicas en este caso Powtoon que permiten a los docentes estar inmersos en la innovación tecnológica educativa dentro de lo cual los estudiantes tiene un papel fundamental puesto que son ellos los protagonistas de su aprendizaje, destacando la importancia de la interacción del sujeto con el objeto lo que permite desarrollar las habilidades y permite el trabajo colaborativo dentro y fuera del salón de clases (Quito & Álvarez, 2021)

2.4.Talleres interactivos de aprendizaje.

Los talleres interactivos de aprendizaje permiten organizar y conducir la actividad con enfoque sistémico, participativo y de constante intercambio entre los sujetos logrando debates, reflexiones y propuestas creativas para elevar la calidad del trabajo educativo, permiten potenciar las capacidades de los participantes y aplicarlos en el ámbito educativo dentro de la cátedra que dictan.

En la base de las consideraciones anteriores se puede manifestar que los talleres interactivos de aprendizaje son la mejor forma de organizar y conducir una actividad con enfoque integral, fomentando la participación y el intercambio de ideas entre los sujetos con lo que se consigue que estén preparados para participar en debates, ser reflexivos y plantear propuestas creativas para elevar la calidad del trabajo educativo.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del área de estudio

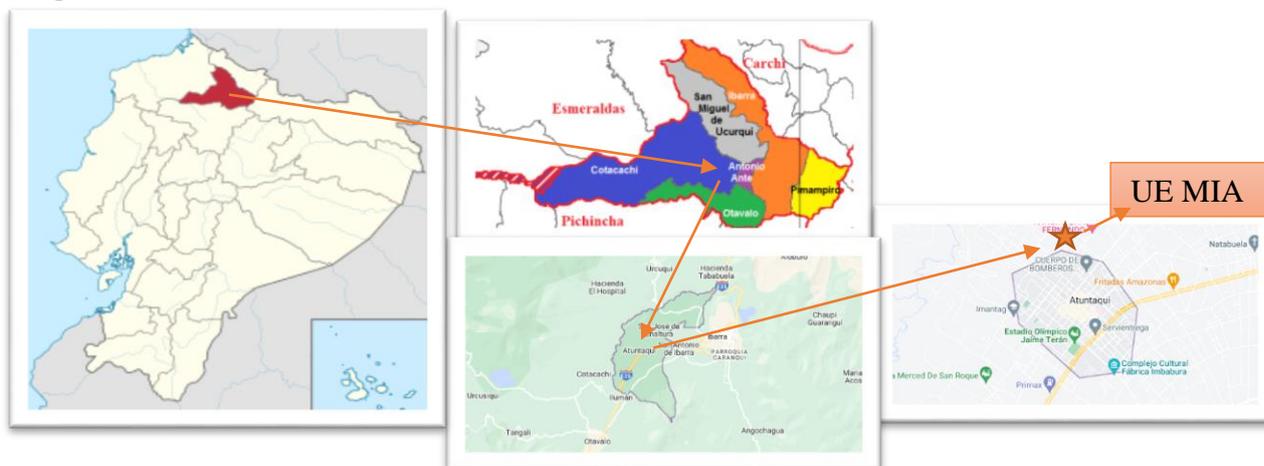
La Unidad Educativa Mundo Integral Atuntaqui (MIA) está ubicada en la provincia de Imbabura, cantón Antonio Ante, ciudad de Atuntaqui, Av. San Vicente y Rocafuerte, es una institución que enfoca su educación con principios éticos y valores, cuenta con enseñanza aprendizaje personalizado, la institución cuenta con Inicial 1 para niños de 3 y 4 años, Inicial 2 niños de 4 años de edad, Educación básica de primero a décimo de EGB, Bachillerato primero y segundo, además brinda clubs educativos, como también cursos vacacionales. En el segundo de básica cuenta con 12 estudiantes a quienes va dirigido el presente trabajo de investigación.

3.1.1. Localización Unidad Educativa MIA

El presente trabajo investigativo se realizará en la provincia de Imbabura cantón Antonio Ante ciudad de Atuntaqui Av. San Vicente 08-60 y Rocafuerte, La localización se encuentra descrita en la figura 4.

Figura 4

Mapa de Ubicación UE "MIA"



Nota. Adaptado de (<https://www.google.com.ec/maps>)

3.1.2. Misión

Brindar una educación laica, personalizada de excelente calidad, calidez, con innovaciones pedagógicas y tecnológicas que exige la globalización, haciendo el compromiso de formar y crear seres humanos con un alto grado de madurez, conocimientos profundos, valores éticos y morales, propiciando así el desarrollo de la inteligencia, habilidades específicas, fortaleciendo una personalidad autónoma y solidaria en niños, niñas y adolescentes.

3.1.3. Visión

La Unidad Educativa Mundo Integral Atuntaqui, será líder en la educación particular laica basada en valores, con óptimos niveles de exigencia, capaces de superar la calidad académica de sus estudiantes en los diferentes niveles, aplicando estándares de calidad y una pedagogía acorde al desarrollo de la ciencia y tecnología, mediante el trabajo participativo de la comunidad educativa que permita una convivencia armónica bajo los principios de desarrollo sostenible.

3.2. Enfoque y tipo investigación

3.2.1. Enfoque de la investigación

Según Balestrini (2000) el marco metodológico “es el conjunto de procedimientos a seguir con la finalidad de lograr los objetivos de la información de forma válida y con una alta precisión” (p.44), dicho de otra manera, es la estructura sistemática que se emplea para, recolectar, ordenar y analizar la información, permitiendo de esta manera interpretar dicha información.

Para realizar el presente plan de investigación que tiene como objetivo principal Proponer una Animación Interactiva que permita a los estudiantes de Segundo de Básica de la Unidad Educativa MIA adquirir sus conocimientos de Lengua y Literatura de manera ágil y divertida, se ha decidido utilizar la metodología del pragmatismo ya que es una forma sencilla

de enfrentarse a los problemas, examinando los posibles efectos de manera creativa, permitiendo de esta manera juntar la teoría con la acción propuesta por (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

El problema radica en la falta de actualización enfocadas en la metodología dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, el objetivo principal es dotar a la institución y principalmente al docente del área de Lengua y Literatura de una herramienta de animación interactiva que facilite la enseñanza y logre el objetivo de llegar con la materia a los estudiantes; mediante el uso y desarrollo de una encuesta a los padres de familia, se canalizará el nivel de aprendizaje, como también se evaluará la metodología empleada en la enseñanza de la asignatura, se analizará los resultados que arroje la encuesta y en base a ello se dará una solución dotando de un instrumento tecnológico que permita contribuir tanto con el docente como con el estudiante.

Bajo esta perspectiva el planteamiento metodológico del enfoque en la investigación cuantitativa, debido a que es el que mejor se adapta a las características y necesidades de la investigación. Trujillo *et.al* (2019) afirman que dentro de la investigación de tipo cuantitativa interviene: el positivismo lógico, datos sólidos y repetibles, variables y su relación, unidades de observación, realidad y abordajes estadísticos, significado numérico, experimentación, generalización, objetivación de los resultados, técnicas, instrumentos de investigación. (p.21).

Del enfoque cuantitativo se aplicará la técnica de la encuesta dirigida a los docentes de educación básica y a los padres de familia de los niños de segundo de Educación Básica de la Unidad Educativa MIA de la provincia de Imbabura, Cantón Antonio Ante, con el afán de conocer su opinión acerca del nivel de conocimiento y uso de herramientas tecnológicas interactivas por parte de los docentes, las mismas que permitirán mediante una estadística analizar los datos recolectados generando resultados y conclusiones que permitirán dar solución a la problemática.

Resulta oportuno señalar que el instrumento que se empleará en la presente investigación es la encuesta, considerado un método de investigación que facilita la recopilación de datos, información y comentarios a través de un grupo de interés seleccionado de preguntas que sean fáciles de interpretar y contribuyan al objetivo de su uso, la encuesta será de gran utilidad ya que permitirá analizar, interpretar y tener un panorama claro que facilite la toma de decisiones, las estrategias o acciones a implantar (Terreros, 2021).

Sobre la base de las consideraciones anteriores se puede manifestar que las principales características que debe tener una encuesta son tener un enfoque en un tema específico, tener la capacidad para recopilar información, además debe ser representativa, clara y puntual, tener preguntas concisas, democrática, versátil, lógica, confidencial, además establecer las conclusiones que revelan los resultados de la encuesta (Robles, 2017, p).

3.2.2. Tipo de investigación

Se considera una investigación de campo puesto que se analizará la metodología existente en la enseñanza de Lengua y Literatura a los niños de Segundo de básica, mediante la aplicación de encuestas a los representantes quienes calificarán el nivel de conocimiento adquirido por sus hijos.

Se considera una investigación aplicada ya que se pretende conocer si los niños han aprendido a no sobre la asignatura dando una solución mediante el empleo de la animación interactiva para la enseñanza de la asignatura.

Según su profundidad se considera que es una investigación descriptiva ya que los docentes expresaran sus criterios sobre el conocimiento y aplicación de herramientas interactivas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, cabe mencionar que el docente cuenta con los conocimientos y aptitudes para enseñar, pero necesitan herramientas que ayuden a mejora la metodología de enseñanza es por ellos que se considera necesaria la aplicación de

una herramienta de animación interactiva para facilitar la enseñanza aprendizaje de la asignatura.

3.2.3. Población y muestra

El presente trabajo de investigación no posee muestra debido a que se realizó al total de docentes de educación básica y al total de padres de familia de los niños de Segundo de Básica de la Unidad Educativa MIA.

Tabla 1

Población y Muestra Docentes MIA

Estratos muestrales	Número total
Docentes de la Unidad Educativa MIA	13
Total	13

Tabla 2

Población y Muestra Padres de Familia

Estratos muestrales	Número total
Padres de familia niños 2do EGB MIA	15
Total	15

Tabla 3

Población y Muestra alumnos Segundo EGB.

Estratos muestrales	Número total
Alumnos 2do EGB MIA	13
Total	13

3.3.Procedimientos

Fase 1.- En base al objetivo diagnosticar el uso de herramientas de animación interactiva Powtoon en la enseñanza aprendizaje micro curricular se aplicará la técnica de la encuesta dirigida a los docentes de educación básica de la institución.

Fase 2: En referencia al objetivo diseñar la estrategia metodológica mediante la herramienta de animación interactiva Powntoon que facilite a los docentes la enseñanza de la asignatura de Lengua Literatura en la planificación micro curricular se aplicará los contenidos de las temáticas como material para aplicar en la clase.

Fase 3: Para finalmente en referencia al objetivo de evaluar el nivel de aprendizaje de los niños se aplicarán dos prueba a los niños una antes de emplear la herramienta en la clase y una luego de utilizar la herramienta Powtoon y referente al nivel de satisfacción de los padres de familia en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura utilizando herramientas de animación interactiva se aplicará una encuesta a los padres de familia a fin de conocer su criterio , todo lo antes manifestado será con enfoque en la planificación micro curricular, con información sustentada bibliográficamente.

3.4.Consideraciones bioéticas

El desarrollo bioético permite garantizar la estabilidad científica de la investigación evitando la duplicidad de las investigaciones, dentro de los estudios descriptivos se cuenta con normativos sometidos a revisiones de carácter académico y procesos simplificados de inscripción. (Arguedas, 2010).

Tomando en cuenta las consideraciones bioéticas, el presente trabajo de investigación se encuentra enfocado principalmente en el respeto a las personas, por lo que es indispensable solicitar al Rector de la Unidad Educativa MIA de la ciudad de Atuntaqui,

permita realizar el presente trabajo de investigación, así como también el consentimiento informado de los representantes de los niños de 2do EGB de la institución en mención a fin de poder hacer uso del material recopilado durante la presentación de la propuesta.

Tanto la ciencia como la investigación se encuentran ligados a los principios de bioética, respondiendo al principio de beneficencia que se enfoca directamente en hacer el bien, y es precisamente lo que se pretende con el presente trabajo de investigación, dotar de herramental de animación interactiva que contribuyan al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, siendo los estudiantes de segundo de básica de la unidad educativa MIA el enfoque central.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se presenta los resultados y la discusión según los criterios del investigador analizando el instrumento aplicado y su respectivo análisis de resultados generados dentro del proceso de la presente investigación.

4.1. Encuesta sobre conocimiento y uso de herramientas de animación interactiva para los docentes de la Unidad Educativa MIA.

Grado de importancia de la Innovación Tecnológica, la Animación Interactiva y el Aprendizaje mediante juegos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

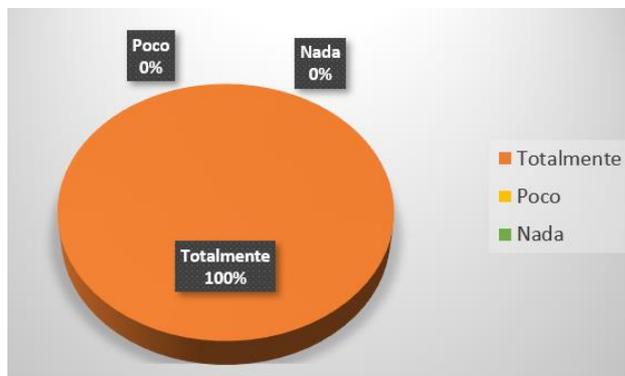
Opinión de docentes sobre la importancia del uso de innovación tecnológica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje

El resultado del gráfico refleja que el 100% de docentes consideran que la innovación tecnológica es Totalmente importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje; mientras que no existen docentes que consideren la alternativa poco y nada dentro de su opinión.

Por lo tanto, se puede manifestar que la totalidad de docentes opinan que la innovación tecnológica es importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje ya que es un medio que permite crear un ambiente atractivo dentro de la clase, facultando la interacción entre docentes y estudiantes y de esta manera obtener un aprendizaje significativo; Camacho (2020) concuerda con lo expuesto y menciona que el innovar dentro de la enseñanza se ha convertido en un hábito cotidiano ya que los estudiantes buscan la tecnología como factor esencial dentro del aprendizaje, por lo que los docentes coinciden con el autor mencionando que la innovación tecnológica es fundamental y totalmente importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje enfocándose en la era digital que se vive en la actualidad.

Figura 5

Innovación tecnológica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.



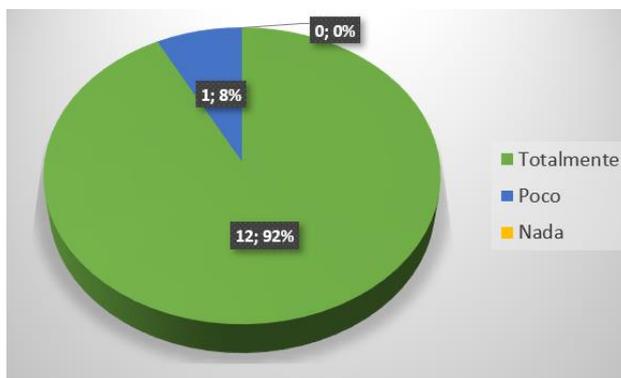
Opinión de docentes sobre la importancia de la animación interactiva dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

El gráfico refleja que el 92 % de docentes consideran que la animación interactiva es totalmente importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje; mientras que el 8% opina que es poco importante, y no existen docentes que consideren la alternativa nada importante.

En consecuencia se puede manifestar que los docentes en su gran mayoría opinan que la animación interactiva es muy importante ya que se ha convertido en un instrumento tecnológico que permite a los docentes presentar su material de clase de manera que este sea atractivo visual y auditivamente a los discentes y a su vez logre captar la atención de los mismos de una manera significativa enfocados en la tecnología aspecto atractivo en la actualidad, como manifiesta Miranda (2020) la animación interactiva es una acción que mediante la combinación de imágenes y movimientos permiten obtener un efecto visual agradable a la vista de quien lo observa convirtiéndose así en un instrumento que se debe aprovechar en la preparación del material de clases y con esto captar la atención de los estudiantes lo que conlleva a que se interesen en el tema , comprendan y aprendan y de esta manera cumplir el objetivo central del proceso de enseñanza aprendizaje.

Figura 6

Animación interactiva dentro del proceso de enseñanza aprendizaje



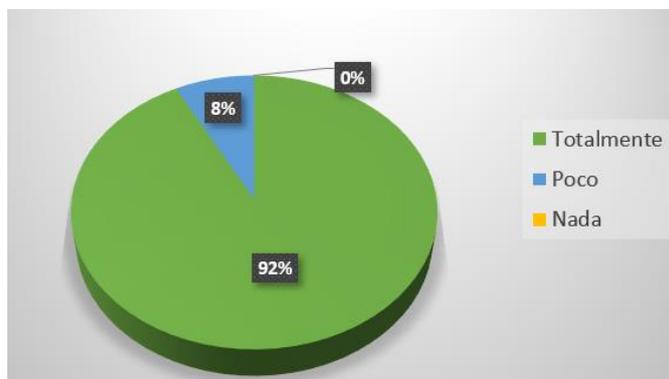
Criterio de docentes sobre la importancia del aprendizaje basado en juegos.

La información refleja que el aprendizaje basado en juegos tiene una total importancia dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para el 92% de docentes; mientras que el 2% menciona que es poco importante y no existen docentes que consideren la alternativa nada importante.

Por consiguiente la gran mayoría de docentes creen que la estrategia del aprendizaje basado en juegos es importante ya que en la actualidad los niños y jóvenes emplean gran parte del tiempo al uso de tecnología tanto para realizar actividades académicas como también para entretenerse lo que ha generado que se encuentren atraídos y les agrada que los juegos educativos sean parte de su aprendizaje y esta sea una estrategia de enseñanza, teoría que coincide con Herreros (2020) quien menciona que el aprendizaje basado en juegos es una gran alternativa para innovar la educación y con ello generar material que mediante el empleo de juegos se consiga desarrollar las habilidades, destrezas y habilidades de los estudiantes empleando actividades tecnológicas como juegos educativos a fin de obtener un aprendizaje significativo de la asignatura que se encuentran aprendiendo.

Figura 7

Aprendizaje basado en juegos



Opinión de docentes sobre el conocimiento de la Animación Interactiva en la Educación.

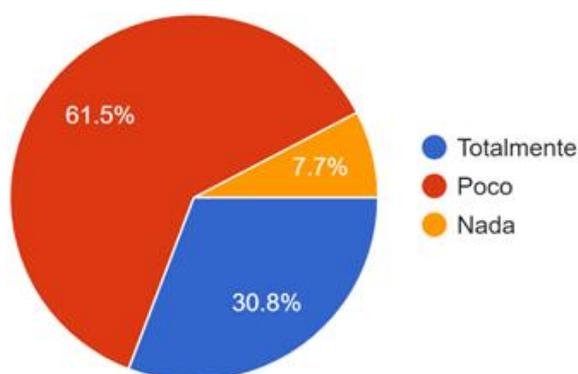
Los datos reflejan la opinión de los docentes acerca del conocimiento de la animación interactiva como herramienta dentro de la educación en la que el 30.8% tiene un conociendo total de las herramientas, el 61.5% conocen poco y el 7.7 % desconoce totalmente de este instrumento.

Por lo tanto se puede mencionar que la mayoría de docentes tiene conocimiento de animación interactiva en educación, considerando a este como un aspecto importante donde los docente de las instituciones se encuentran involucrados con la innovación tecnológica educativa facilitando la comunicación con los alumnos ya que ellos actualmente se desenvuelven en un ambiente rodeado de tecnologías y la animación interactiva es una herramienta innovadora que permite crear un ambiente de aprendizaje atractivo que permita el involucramiento de los estudiante dentro y fuera del salón de clases generando que ellos sean los protagonistas de su propio aprendizaje, Cuetos (2020) manifiesta sobre la competencia digital docente la misma que detalla la necesidad del involucramiento de los docentes en la era digital actual que conlleva la uso de las TICS y el empleo de herramientas acorde a las necesidades de los estudiantes en este contexto los docentes sienten la necesidad de investigar, capacitarse contantemente y estar actualizados en los temas tecnológicos con la finalidad de

proporcionar mediante el material empleado en clase un ambiente en el que los estudiantes se encuentre a gusto y así obtener su aprendizaje.

Figura 8

Animación interactiva en la educación.



Opinión de los docentes sobre la importancia de la Educación híbrida entre innovación tecnológica y educación tradicional.

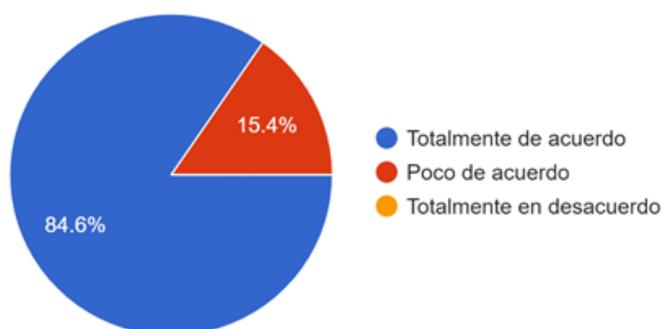
El gráfico refleja que el 84.6% de docentes están totalmente de acuerdo en que debe existir una educación híbrida que convine la tecnología con la educación tradicional; mientras que el 15.4% está poco de acuerdo en que se fusionen estas dos alternativas de enseñanza y no existen docentes que consideren la alternativa en desacuerdo con la educación híbrida.

Por lo tanto se puede notar que en su gran mayoría los docentes están de acuerdo en que se combinen las metodologías ya que la innovación tecnológica proporciona recursos y una amplia gama de metodologías que permiten hacer de la educación un ambiente agradable en el que los estudiantes se motivan a aprender, en consecuencia Rama (2021) concuerda con lo manifestado ya que en su investigación destaca a la educación híbrida como una metodología que ha venido evolucionando y que hoy gracias a los avances tecnológicos y la era digital permite fusionar la educación tradicional con libros y los múltiples instrumentos didácticos,

permitiendo de esta manera que los docentes puedan generar un ambiente agradable de enseñanza y los estudiantes respondan positivamente dentro del aprendizaje.

Figura 9

Educación híbrida entre innovación tecnológica y educación tradicional



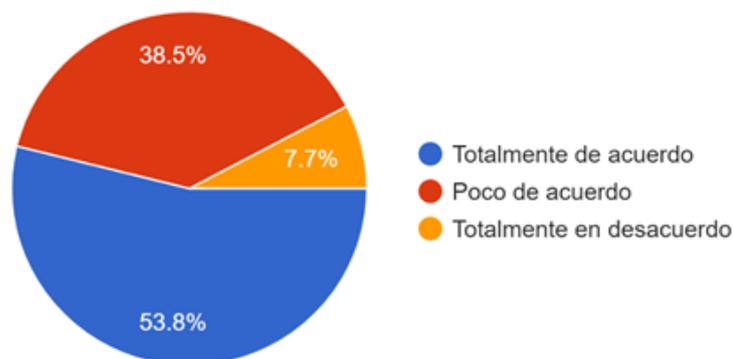
Opinión de los docentes sobre si el uso de la tecnología crearía menor resistencia en el proceso de aprendizaje.

Los datos muestran que el 53.8 % de docentes consideran que el uso de la tecnología crearía menor resistencia por parte de los estudiantes dentro del proceso de aprendizaje; el 38.5% está poco de acuerdo con esta afirmación mientras que el 7.7% esta toralmente en desacuerdo con lo planteado.

Por lo que más de la mitad de docentes consideran que el uso de tecnologías dentro del proceso de enseñanza aprendizaje es de gran ayuda ya que proporcionan recueros y herramientas que les agradan a los estudiante, según Rivera *et al*, (2022) las TICs son un ejemplo latente de tecnología dentro de la educación proporcionando las facilidad de utilizarlas mediante el empleo de la información y comunicación que proporcionan las herramientas tecnológicas a fin de poder llegar a los estuantes con material innovador dentro y fuera del salón de clases generando un aprendizaje participativo e interactivo entre docentes y estudiantes.

Figura 10

La tecnología genera menor resistencia en el proceso de enseñanza aprendizaje

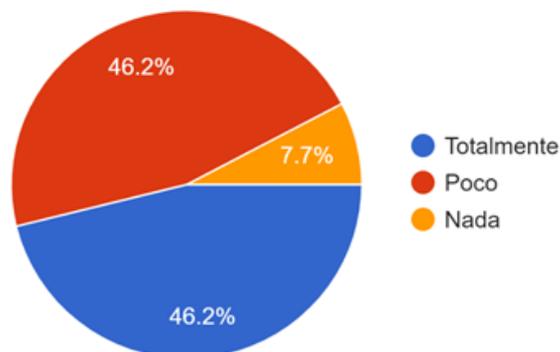
**Opinión de docentes sobre el uso de material creado en herramientas tecnológicas.**

Los datos expuestos reflejan que el 46.2% de docentes emplean dentro de su cátedra material creado en herramientas tecnológicas, por otra parte, el 46.2% utiliza poco estos recursos y el 7.7% no emplea este material al momento de impartir la clase.

En consecuencia, los docentes en su gran mayoría se encuentran involucrados con la innovación tecnología y el uso de herramientas que proporciona la tecnología con fines educativos, es evidente notar que una parte están involucrados totalmente y la otra motivándose a hacerlo por los múltiples beneficios que proporcionan las herramientas digitales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, Cuetos (2020) concuerda y menciona que la generación de competencias docentes es fundamental dentro de la educación ya que incentiva los docentes a capacitarse y estar a la vanguardia que exige la era digital a fin de proporcionar una enseñanza acorde a las exigencias actuales.

Figura 11

Herramientas tecnológicas en la preparación del material de clases



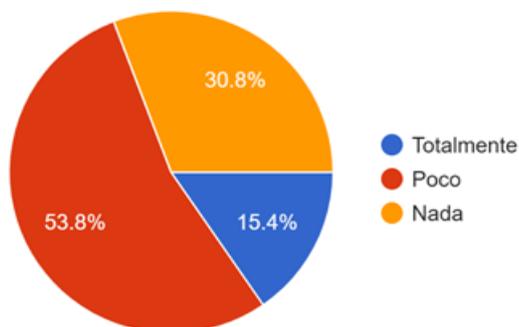
Opinión de docentes sobre el conocimiento de la herramienta Powtoon

En base a la interrogante sobre si los docentes conocen que es la herramienta Powtoon y para qué sirve, el 53.8% mencionan que conocen poco de la herramienta; mientras que el 30.8% no saben de la existencia de Powtoon y apenas el 15.4% tiene pleno conocimiento de la herramienta de animación interactiva.

En consecuencia, más de la mitad de docentes no conoce los beneficios y herramientas que proporciona Powtoon como herramienta tecnológica digital que contribuye con la enseñanza, como indica Cedeño (2022) Powtoon es una herramienta atractiva e innovadora que permite crear material animado mediante el uso de imágenes, texto, audios, videos , entre otros recursos , al ser una herramienta colaborativa permite que los estudiantes interactúen en la clase como también brinda el beneficio de que el estudiante pueda retroalimentarse; aspectos que aportan en el cumplimiento de objetivos enfocados directamente en el aprendizaje significativo de los discentes.

Figura 12

Conocimiento de la herramienta Powtoon



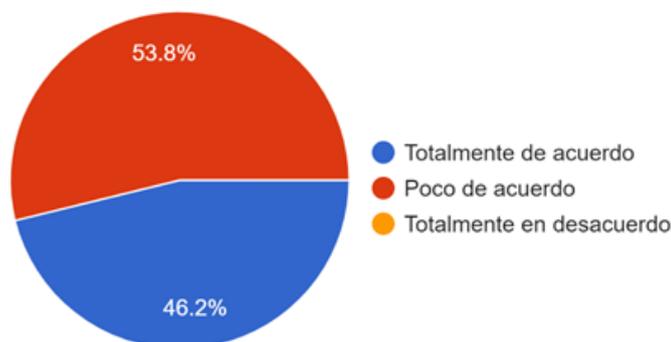
Opinión de docentes si Powtoon es importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje

Los datos muestran que el 53.8% de docentes están poco de acuerdo en que Powtoon como herramienta que permite crear material animado para clases sea útil al momento de preparar el material; mientras que el 46.2% están totalmente de acuerdo y no existen docentes que consideren la alternativa totalmente desacuerdo con la interrogante.

Por lo que más de la mitad al no conocer a profundidad la herramienta desconocen que Powtoon es una herramienta destacada que proporciona opciones que llaman la atención de los estudiantes como lo menciona Quito *et. al.* (2021) Powtoon es una herramienta que permite a los docentes estar inmersos en la innovación tecnológica educativa, donde los estudiantes son los protagonistas de su aprendizaje; aspecto que permite conocer y desarrollar sus habilidades y talentos.

Figura 13

Powtoon en el proceso de enseñanza aprendizaje.



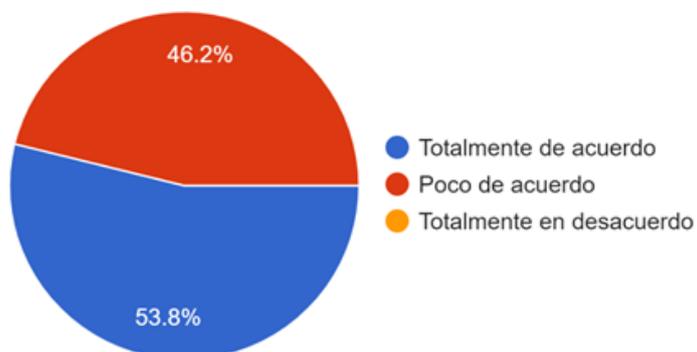
Opinión de docentes si consideran que Powtoon es una herramienta que permite captar la atención de los estudiantes

Los datos presentados reflejan que el 53.8% de docentes señalan que están totalmente de acuerdo en que la herramienta Powtoon permite captar la atención de los estudiantes; por otra parte, el 46.2% manifiesta que se encuentran poco de acuerdo con la afirmación; mientras que no existen docentes que consideren estar totalmente en desacuerdo con lo planteado.

De modo que considerando la escala de opinión más de la mitad de docentes están totalmente de acuerdo y opinan que la herramienta en estudio por sus características y ventajas permite captar la atención de los docentes así lo manifiesta Cedeño (2022) en el sentido de que Powtoon posee beneficios y opciones que otras herramientas no tienen como por ejemplo la gran variedad de usuarios que optan por esta herramienta gracias a los beneficio de poder crear una video de alta calidad, con canales que garantizan la ayuda inmediata al momento de requerirlo es una herramienta que está disponible sin necesidad de descargarla en el computador con su versión completa gratuita y sobre todo la gran variedad de alternativas que permiten crear material innovador y atractivo para la clase.

Figura 14

PowToon permite captar la atención de los estudiantes



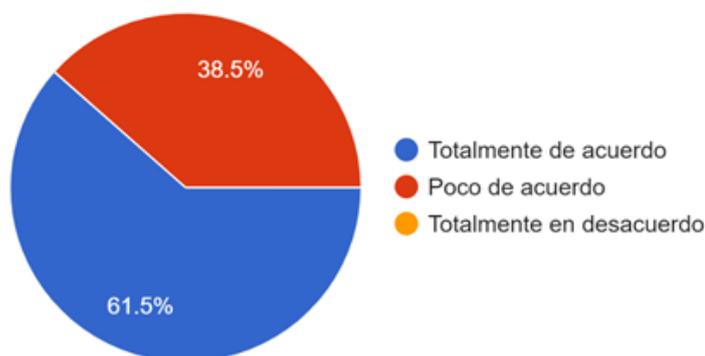
Opinión de docentes sobre Powtoon como herramienta atractiva para los alumnos.

Los datos evidencian que el 61.5% de docentes opinan estar totalmente de acuerdo en que el material plasmado en la herramienta Powtoon la misma que permite crear animaciones con imágenes y sonido sería atractivo para los estudiantes; mientras que el 38.5% mencionan estar poco de acuerdo con la interrogante planteada y no existen docentes que consideren estar en desacuerdo con lo planteado.

Por consiguiente más de la mitad de docentes demuestran su interés sobre la herramienta Powtoon como aplicación atractiva para los estudiantes, como manifiesta Cedeño (2022) quien indica las ventajas que tiene Powtoon una herramienta que atrae la atención de los estudiantes y proporciona material atractivo de alto profesionalismo gracias a su variada cantidad de plantillas agradables a la vista y que conjugadas con las opciones de insertar imágenes con movimiento y sonido resultan también ser agradables auditivamente.

Figura 15

Powtoon Herramienta atractiva para los alumnos



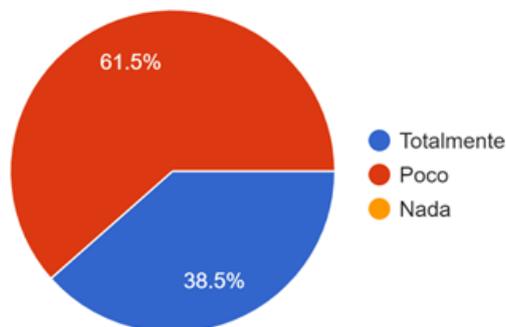
Opinión de docentes si consideran que Powtoon mejoraría el aprendizaje de los alumnos

En cuanto a la interrogante planteada el 61.5% de docentes mencionan que Powtoon mejoraría el aprendizaje en poca cantidad; mientras que el 38.5% opinan que esta herramienta mejoraría notablemente el aprendizaje de los estudiantes y no existen docentes que consideren que Powtoon no mejoraría el aprendizaje de los estudiantes.

De forma que los docentes consideran que el aprendizaje en su gran mayoría depende de las herramientas e instrumentos empleados a fin de innovar las clases como señala Muñoz *et. al.* (2014) que el aprendizaje debe adaptarse a las necesidades del entorno por lo tanto los docentes deben involucrarse mediante la capacitación constante a fin de conseguir el objetivo central de la educación; por otra parte, el autor a antes mencionado manifiesta que los maestros deben inspirar a sus estudiantes a trabajar donde el autor antes mencionado dice que Powtoon genera la innovación tecnológica educativa que necesita la educación en la actualidad, lo que muestra que tanto la metodología como las herramientas digitales son instrumentos que apoyan al proceso de enseñanza aprendizaje de la educación moderna.

Figura 16

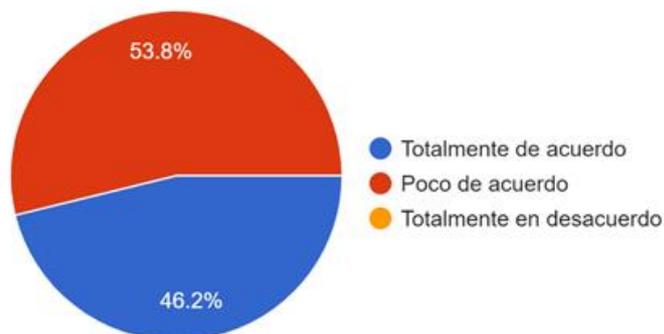
Powtoon mejora el aprendizaje de los estudiantes.



Opinión de docentes si están de acuerdo en la aplicación de Animación Interactiva con Powtoon dentro de la institución

Los datos expuestos reflejan que el 53.8% de docentes opinan estar poco de acuerdo con que se aplique Animación Interactiva empleando la herramienta Powtoon al momento de crear su material de clases; por su parte el 46.2% manifiesta estar totalmente de acuerdo en aplicar esta herramienta dentro de la planificación en su asignatura dentro de la institución; mientras que no existen docentes que consideren estar en desacuerdo con lo planteado.

En consecuencia, se puede notar que existe el interés por parte de los docentes en utilizar la herramienta Powtoon para preparar el material de clase dentro del cual debe considerarse aspectos esenciales como son las inteligencias múltiples en las que se puede considerar las diferentes habilidades que posee el ser humano como lo manifiesta Zamora (2020) que las inteligencias múltiples permiten al ser humano resolver problemas destacado que no todos los seres humanos poseen desarrolladas en el mismo grado y sentido las mencionadas habilidades, por lo que el docente debe analizar y explotar dentro de la clase empleando Powtoon como instrumento para identificar, desarrollar y potenciar las habilidades de los estudiante.

Figura 17*Animación interactiva con Powtoon*

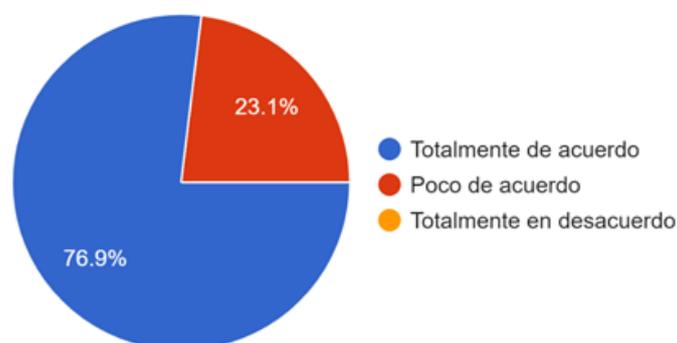
Opinión de docentes sobre su interés en capacitarse sobre la Herramienta Powtoon mediante un taller interactivo.

Los datos expuestos reflejan que el 53.8% de docentes opinan estar poco de acuerdo con que se aplique Animación Interactiva empleando la herramienta Powtoon al momento de crear su material de clases; por su parte el 46.2% manifiesta estar totalmente de acuerdo en aplicar esta herramienta dentro de la planificación en su asignatura dentro de la institución; mientras que no existen docentes que consideren estar en desacuerdo en capacitarse por medio de este tipo de talleres.

En consecuencia, se puede notar que existe el interés por parte de los docentes en utilizar la herramienta Powtoon para preparar el material de clase dentro del cual debe considerarse aspectos esenciales como son las inteligencias múltiples en las que se puede considerar las diferentes habilidades que posee el ser humano como lo manifiesta Zamora (2020) las inteligencias múltiples permiten al ser humano resolver problemas destacado que no todos los seres humanos poseen desarrolladas en el mismo grado y sentido las mencionadas habilidades, por lo que el docente debe analizar y explotar dentro de la clase empleando Powtoon como instrumento para identificar, desarrollar y potenciar las habilidades de los estudiante.

Figura 18

Taller Interactivo sobre Powtoon



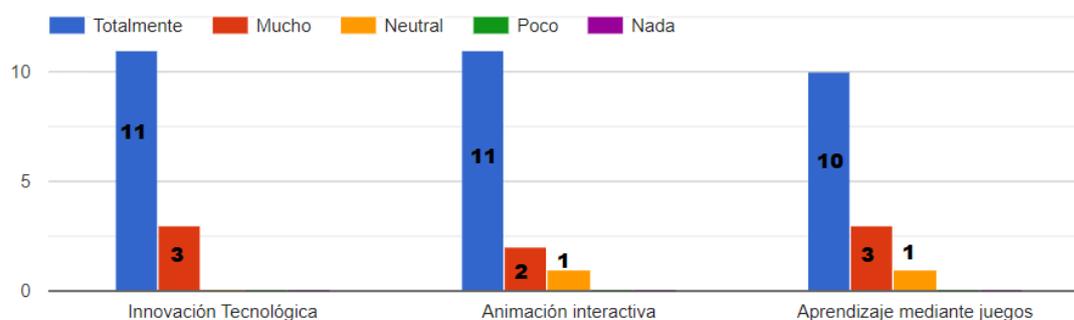
4.2. Encuesta a Padres de familia a fin del nivel de satisfacción en proceso de enseñanza aprendizaje enfocado a la aplicación de Animación Interactiva con Powtoon.

En esta encuesta se recopilará información que permita medir el nivel de satisfacción de los padres de familia dentro de la aplicación de herramientas de animación interactiva dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos.

Opinión de padres de familia sobre la importancia del empleo de Innovación Tecnológica, Animación Interactiva y Aprendizaje basado en juegos.

Figura 19

Innovación, Animación interactiva y el aprendizaje mediante juegos



Los datos reflejan que el 78.6% de padres de familia consideran que la innovación tecnológica es totalmente importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de sus hijos; mientras que el 21.4% consideran que es muy importante, por su parte las alternativas Neutral, Poco y Nada no son consideradas en esta interrogante; por su parte Prendes *et. al.* (2021) señala que los avances tecnológicos dentro de la educación son un gran reto el mismo que proporciona herramientas que van actualizando las bondades que resultan ser de gran ayuda dentro de la educación únicamente requiere de capacitación e investigación generando nuevas estrategias que contribuyen notablemente dentro de la educación.

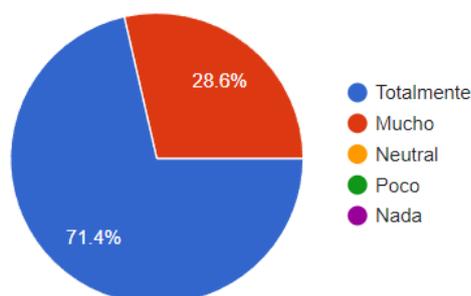
El 78.6% consideran que es totalmente importante la animación interactiva dentro del proceso de enseñanza aprendizaje; mientras que el 14.3% consideran que es muy importante y el 7.1% que es neutral, las alternativas Poco y nada no son consideradas dentro de esta interrogante.

El 71.4% opinan que el aprendizaje enfocado en juegos es totalmente importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos, por otra parte, el 21.4% consideran que es muy importante y el 7.1% opina que es neutral este aspecto; las alternativas poco y nada no son consideradas en esta pregunta.

Opinión de padres de familia sobre la importancia que tiene la asignatura de Lengua y Literatura

Figura 20

Importancia de la Lengua y Literatura

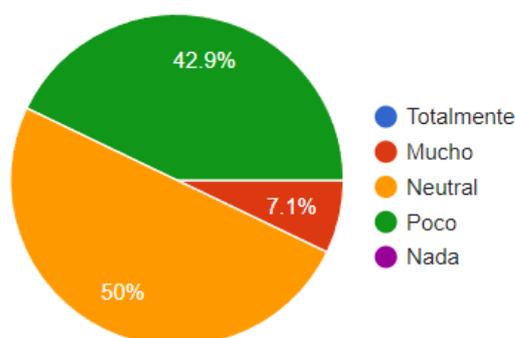


Los datos expuestos reflejan que la mayoría de padres de familia en un porcentaje del 71.4% consideran que el aprendizaje de Lengua y Literatura es Totalmente importante aspecto fundamental que sirve al ser humano para aprender a leer y escribir toda su vida esto se aprende a temprana edad y con el paso del tiempo se va perfeccionando; por otra parte, el 28.6% piensan que es muy importante; las alternativas Neutral, Poco y Nada no son consideradas dentro de su opinión.

Opinión de los padres de familia sobre si consideran que los docentes conocen sobre herramientas de animación interactiva dentro de la educación

Figura 21

Conocimiento de las herramientas de Animación Interactiva

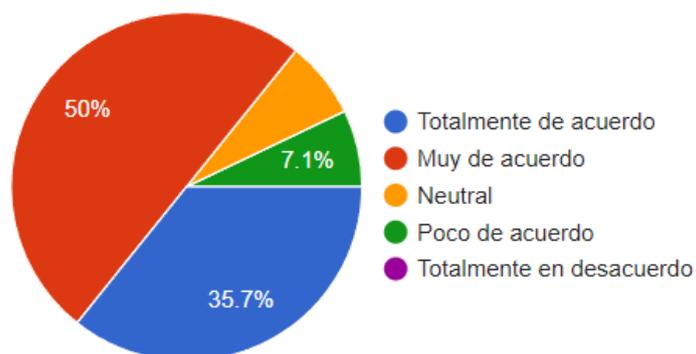


Los datos reflejan que el 50% de padres de familia consideran que los docentes tienen un conocimiento Neutral sobre Herramientas de Animación interactiva dentro de la educación, mientras que el 42.9% opinan que es poco el conocimiento por parte de los docentes concordando con Miranda *et. al.* (2020) quien menciona que el Ecuador los docentes continúan aplicando la educación tradicional lo que no genera interés por parte de los alumnos al momento de adquirir nuevos conocimientos, y el 7.1% opina que conocen mucho sobre estos instrumentos; mientras que las alternativas Poco y Mucho no son consideradas.

Opinión de padres de familia si están de acuerdo en que la educación sea Híbrida entre Innovación Tecnológica y Educación tradicional

Figura 22

Importancia de la Educación Híbrida

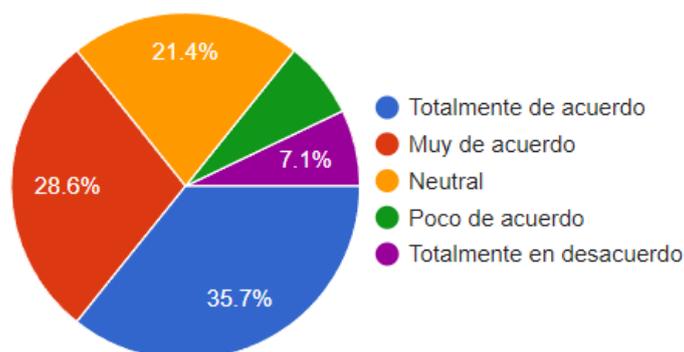


Los datos reflejan que el 35.7% de los padres de familia están totalmente de acuerdo en que la educación sea híbrida, tal como Rama (2021) señala que la educación híbrida es importante en la actualidad ya que permite combinar modalidades que aportan con el cumplimiento de los objetivos académicos, por otra parte el 50% que están muy de acuerdo con la interrogante planteada, mientras que el 7.1% Neutral y el 7.1% están poco de acuerdo por otro lado las alternativas poco de acuerdo y Totalmente en desacuerdo no son consideradas en esta pregunta.

Opinión de padres de familia sobre si la tecnología crearía menor resistencia en el proceso de aprendizaje de sus hijos

Figura 23

La Tecnología crearía menos resistencia en el aprendizaje

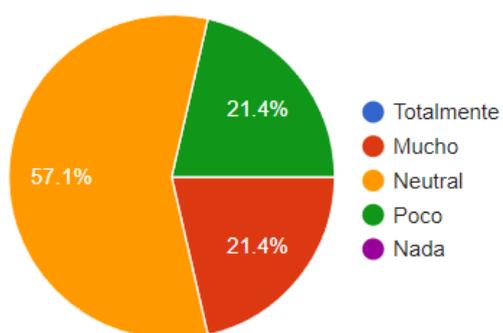


Los datos reflejan que el 35.7% de los padres de familia están totalmente de acuerdo en que la tecnología crearía menos resistencia en el aprendizaje de sus hijos del mismo modo Vargas (2020) está de acuerdo con esta interrogante ya que considera que la tecnología promueve el trabajo en equipo, activo y colaborativo promoviendo a crear seres humanos críticos y reflexivos ante cualquier situación. mientras que el 28.6% están muy de acuerdo, el 21.4% Neutral, el 7.1% están poco de acuerdo y el 7.1% están totalmente en desacuerdo con la interrogante planteada.

Opinión de padres de familia si consideran que los docentes emplean material creado en herramientas tecnológicas dentro de sus clases.

Figura 24

Material creado en herramientas tecnológicas

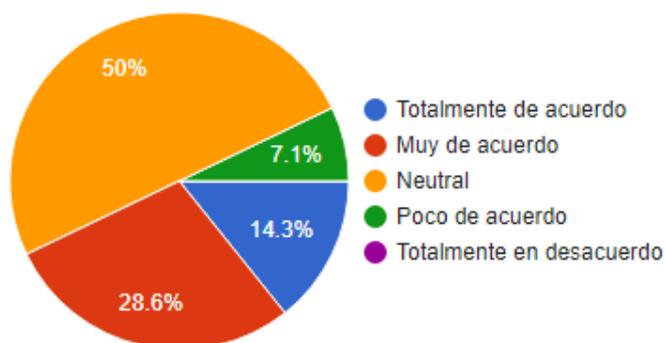


Los datos reflejan que el 57.1% de padres de familia opinan que es neutral el uso de herramientas tecnológicas por parte de los docentes al preparar el material de clase, el 21.4% opinan que emplean mucho estas herramientas y el 21.4% consideran que es poco el uso; mientras que las alternativas Totalmente y nada no son consideradas dentro de este análisis, tal como menciona Miranda *et. al.* (2020) que es poco el nivel de aplicación de herramientas tecnológicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Opinión de padres de familia acerca de si el uso de Powtoon que se enfoca en la enseñanza mediante la animación del material de clase sería útil para la enseñanza de Lengua y Literatura de su hij@

Figura 25

Animación Interactiva útil para la enseñanza aprendizaje

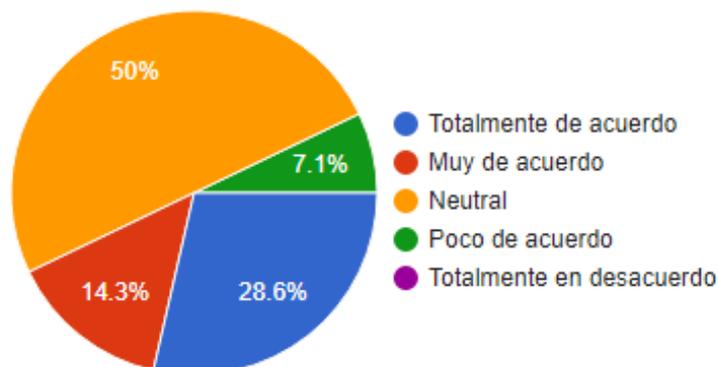


Los datos reflejan que el 50% de padres de familia opinan que es Neutral el Uso de Powtoon dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la Asignatura de Lengua y Literatura, el 28.6% están muy de acuerdo en que esta herramienta aportaría dentro del aprendizaje de sus hijos al igual que Patiño (2020) quien menciona que Powtoon es una herramienta útil que aporta dentro del proceso de enseñanza aprendizaje ya que permite preparar material atractivo e innovador para las clases, el 14.3% está totalmente de acuerdo con la interrogante planteada y el 7.1% se encuentra poco de acuerdo; por otra parte, la alternativa Totalmente en desacuerdo no es considerada en esta pregunta

Opinión de padres de familia si está de acuerdo que Powtoon es una herramienta que permitiría captar la atención de los estudiantes dentro del salón de clases

Figura 26

Powtoon herramienta que permite captar la atención

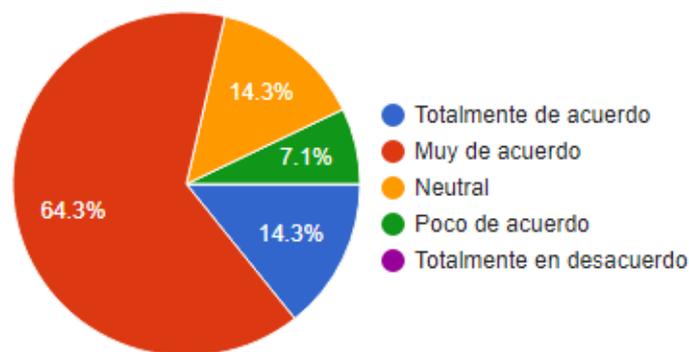


Los datos expuestos reflejan que el 50% de padre de familia opinan que la herramienta Powtoon permitiría captar la atención de los niños en clases en una escala Neutral por otra parte el 28.6% está totalmente de acuerdo en que la herramienta permitiría captar la atención de los estudiantes al igual que Patiño (2020) quien menciona que es una herramienta que proporciona múltiples opciones generando material atractivo para los estudiantes y de esta manera motivan a los estudiantes a aprender lo que conlleva a logra cumplir el objetivo de la educación un aprendizaje significativo, mientras que el 14.3% está muy de acuerdo con esta interrogante, el 7.1% poco de acuerdo; y la alternativa totalmente en desacuerdo no es considerada dentro de esta pregunta

Opinión de padres de familia si estaría de acuerdo en que se aplique animación interactiva con Powtoon en la Institución

Figura 27

Aplicación de animación Interactiva dentro de la Institución

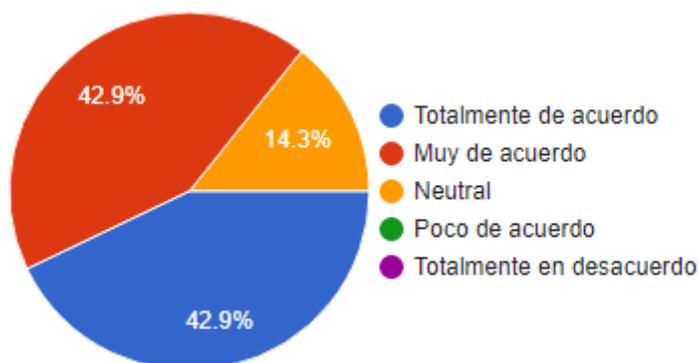


Los datos reflejan que el 64.3% de padres de familia están muy de acuerdo en que se aplique animación Interactiva con la Herramienta Powtoon dentro de la institución, puesto que es una herramienta útil que motiva a los estudiantes ya que permite crear material con información seleccionada sobre un determinado tema como lo menciona Patiño (2020), por otro lado el 14.3% está totalmente de acuerdo, el 14.3% tiene su opción en la escala neutral y el 7.1% considera estar poco de acuerdo, la alternativa totalmente en desacuerdo no se encuentra considerada dentro de esta interrogante.

Opinión de padre de familia sobre la importancia de que los docentes deberían conocer más sobre la herramienta de animación interactiva Powtoon.

Figura 28

Importancia del conocimiento sobre Powtoon.



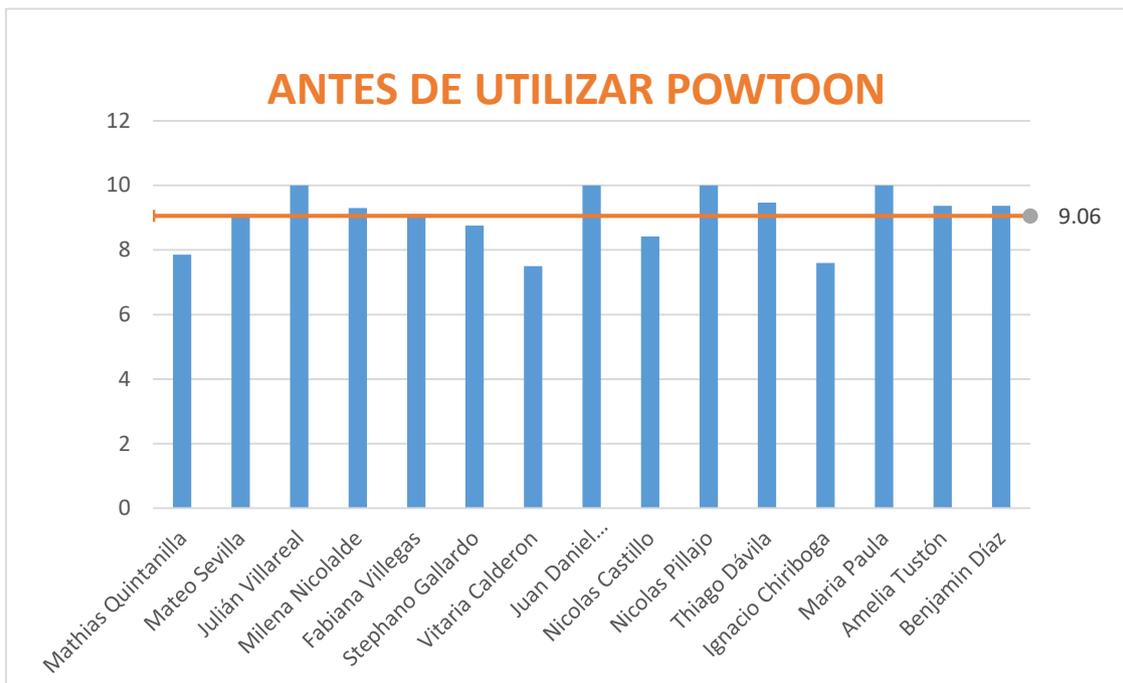
La información proporcionada refleja que el 42.9% de padres de familia consideran estar totalmente de acuerdo en que los docentes deberían conocer sobre animación interactiva con Powtoon, el 42.9% están muy de acuerdo y el 14.3% opinan que es de importancia Neutral este aspecto, mientras que las alternativas poco de acuerdo y Totalmente en desacuerdo no son consideradas dentro de esta interrogante.

4.3. Evaluación del nivel de aprendizaje de los estudiantes antes y luego de aplicar la herramienta de Animación Interactiva Powtoon.

Luego de dictar la clase del tema seleccionado dentro de la planificación micro curricular se procedió a evaluar a los niños sobre los conocimientos que adquirieron obteniendo los siguientes resultados.

Figura 29

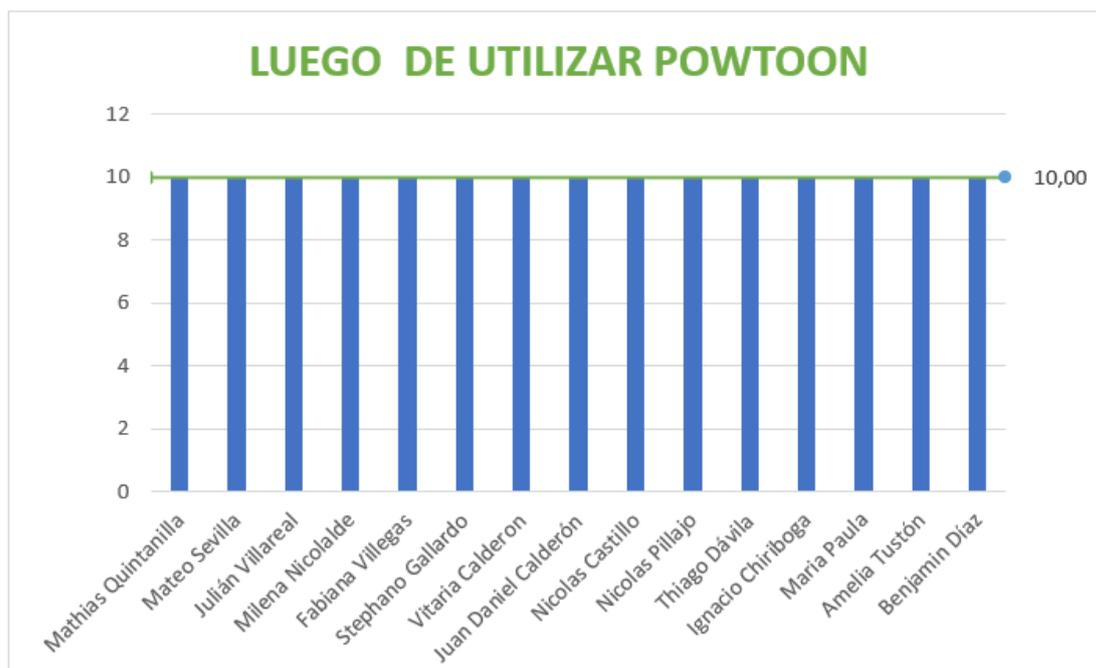
Datos de la evaluación antes de usar Powtoon



Los datos reflejan un promedio grupal de 9,5 en la evaluación realizada luego de dictar la clase convencional sin material de apoyo lo que refleja el nivel de conocimientos y concentración de los niños en la temática abordada conforme menciona Zamora (2020) en la que menciona las inteligencias múltiples en las que se destaca las habilidades de los seres humanos en las que unos desarrollan de mejor manera a diferencia de otros que no la desarrollan en su totalidad, es este caso se puede mencionar que los niños desarrollan de buena manera la inteligencia Lingüístico verbal ya que logran captar el lenguaje, entienden y comprenden la información como lo señala Mercadé (2019).

Figura 30

Datos de la evaluación luego de usar Powtoon



Los datos expresan que una vez presentada la clase con el material preparado en la herramienta Powtoon se obtiene un promedio de 10 lo que significa que los estudiantes comprendieron de mejor manera la temática y no se vuelve a cometer los mismos errores de la primera evaluación, notándose el interés y gusto que ponen a la actividad preparada, coincidiendo con Cavas (2020) quien afirma que dentro del aprendizaje la inteligencia musical tiene un papel importante dentro del aprendizaje ya que el aspecto auditivo aporta directamente en el aprendizaje y más aún si va de la animación interactiva y la inteligencia visual e interpersonal que permite relacionarse con los compañeros y el docente siendo activos y participativos.

Es importante destacar que los estudiantes del segundo de básica son niños con un elevado nivel de conocimiento quienes al momento de realizar la evaluación ya tenían conocimiento de todas las letras del abecedario y por consiguiente los fonemas; sin embargo

una vez aplicada la herramienta Powtoon se pudo evidenciar que se llegó a la excelencia de su aprendizaje aspecto que con la educación tradicional quizá por ser una clase rutinaria no logró obtener su total atención: con lo antes expuesto se puede manifestar que la Herramienta de animación interactiva es óptima para el proceso de enseñanza aprendizaje.

4.4. Discusión

La presente investigación tuvo como propósito identificar la incidencia del uso de herramientas tecnológicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 2do EGB de la UE MIA de la ciudad de Atuntaqui, con el presente trabajo de investigación una vez arrojados los resultados que proporcionaron los instrumentos de investigación se pudo determinar que los niños de entre 5 y 6 años de edad se encuentran directamente ligados a la tecnología siendo Powtoon una herramienta que agradó y logró cumplir con el objetivo de la educación.

De los resultados obtenidos en esta investigación de tipo cuantitativa, se puede deducir que la gran mayoría de docentes se sienten comprometidos y motivados a conocer más de las herramientas tecnológicas las mismas que proporcionan insumos para una enseñanza óptima, un factor positivo es la facilidad de acceso a la tecnología la cual de la mano de la innovación proporciona material creativo útil para la enseñanza de la Lengua y Literatura.

Un estudio destinado a la aplicación de la herramienta tecnológica de gamificación arroja como resultado que con el uso de este instrumento se puede evidenciar comportamientos por parte de los estudiantes que dan fe que el aprendizaje motivado por el uso de la innovación, la creatividad, promueven espacios lúdicos mediante el empleo de la tecnología. (Zambrano, 2021).

Sedeño (2023) menciona en su estudio que se puede evidenciar que las TIC son poco usadas ya que el poco acceso a la tecnología en los establecimientos educativos, pese a esto los

docentes buscan la manera de acceder a la tecnología y demuestran que el uso el uso de Powtoon en la enseñanza de lengua y literatura brinda múltiples beneficios entre los que se puede destacar la motivación y la participación de los estudiantes dentro y fuera de clases, motivando a conseguir un aprendizaje significativo.

Las TIC se han convertido en un factor que con sus beneficios han permitido romper barreras geográficas, sociales, culturales y económicas, en lo que respecta a la educación ha permitido que exista la interactividad entre docentes y estudiantes fomentando la participación y el trabajo colaborativo propiciando la construcción del conocimiento globalizado Imbaquingo (2017)

En correspondencia a los resultados Bravo (2020) afirma que la herramienta Powtoon brinda grandes alternativas que permiten potenciar el conocimiento generando un ambiente colaborativo y autónomo en el marco de la tecnología destacando a las TIC y la herramienta digital Powtoon dentro del contexto educativo.



CAPITULO V

Propuesta

UTN
IBARRA - ECUADOR
Facultad de
POSGRADO

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

ANIMACIÓN INTERACTIVA CON POWTOON

Guía para aplicar la plataforma Powtoon
como herramienta de Animación Interactiva
en la Enseñanza de Lengua y Literatura para
segundo de Básica



Autor: Gabriela del Rocío León Corrales
Tutor: Msc. Daisy Imbaquingo Esparza
PhD. Cathy Pamela Guevara Vega

Ibarra, Ecuador

PRESENTACIÓN



En la actualidad la innovación tecnológica es el entorno alrededor del cual se desarrollan las diferentes actividades; la educación no está fuera de esta necesidad puesto que con los avances tecnológicos ha experimentado una serie de cambios obligando a adaptarse a las necesidades que exigen los estudiantes, proporcionando instrumentos y herramientas atractivas que permitan interactuar dentro y fuera del salón de clases como también permitiendo motivar a los estudiantes al trabajo colaborativo y a potenciando las habilidades tanto de los docentes como alumnos generando un ambiente de aprendizaje atractivo acorde a las tecnologías existentes.

La presente guía se enfoca directamente en la herramienta PowToon un software de animación interactiva considerado un escenario educativo relacionado con el desarrollo de la creatividad, a través de la presentación de historias bien contadas, las cuales permiten reforzar el aprendizaje y mejorando el proceso de evaluación de contenidos, aptitudes y actitudes incentivando de esta manera para que el estudiante interactúe, siendo participativo, activo aspectos que le permitan que se convierta en el protagonista de su propio aprendizaje.

La presente propuesta se desarrollará en la Unidad Educativa “Mundo Integral Atuntaqui” del Cantón Antonio Ante Zona I, Distrito 10D02 Otavalo -Antonio Ante.



Presentación.....	79
Índice.....	80
Introducción.....	81
Objetivos.....	82
Justificación.....	83
Herramienta de animación interactiva dentro de la educación.....	84
Que es Powtoon.....	85
Beneficios de Powtoon.....	86
Guía del usuario de Powtoon.....	87
Creando Powtoon.....	91
Datos importantes.....	98
Generación de videos en Powtoon.....	100
Bibliografía.....	108

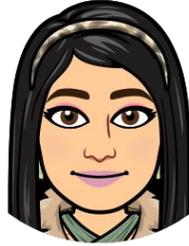


En la actualidad la era digital ha generado notables cambios de la mano de nuevas tendencias educativas proporcionando una amplia gama de herramientas, una de las más destacadas son las herramientas de Animación Interactivas que proporcionan funciones las mismas que permiten apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje, incentivando la creatividad de quien lo utiliza como también estimulando al trabajo colaborativo.

La animación interactiva se encuentra inmersa dentro de las metodologías innovadoras de enseñanza aprendizaje Powtoon es una herramienta muy utilizada gracias a los múltiples beneficios que proporciona a fin de crear material guía para las clases, generando un ambiente acogedor en el que tanto los docentes como estudiantes interactúen activamente y en conjuntamente logran que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo.

El propósito de la presente guía es proporcionar la información necesaria del uso y manejo de la herramienta Powtoon mediante la creación de videos educativos direccionados a la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura para los niños de segundo de Básica mediante el empleo de recursos que logren captar la atención de los estudiantes y generando actividades que permitan conocer y evaluar el nivel de conocimiento.

OBJETIVOS



General

Proporcionar información para la creación de videos de animación interactiva en Powtoon para la enseñanza de Lengua y Literatura para niños de segundo de Básica de la Unidad Educativa “MIA”.

Especificos

- Ilustrar gráficamente el proceso de creación de videos interactivos en Powtoon para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura a los niños de segundo de básica de la Unidad Educativa MIA.
- Explicar el funcionamiento de la herramienta Powtoon mediante un taller interactivo a todos los docentes a fin que puedan aplicar la herramienta dentro la cátedra que imparten.

JUSTIFICACIÓN



Las competencias digitales de los docentes es un aspecto fundamental que incentiva la contante capacitación de los docentes de modo que se encuentren preparados para enfrentar las existencias de la educación actual; en este sentido la herramienta Powtoon al ser un software de animación interactiva es considerado un instrumento útil ya que es fácil de utilizar y cuanta con una amplia gana de recursos que se pueden emplear a momento de crear videos interactivos educativos por consiguiente abre las posibilidades de mejorar el aprendizaje de la asignatura.

Sin embargo, es importante destacar la educación híbrida puesto que permite combinar la educación tradicional con las tecnologías digitales y de esta menara se logra conjugar la experticia y el conocimiento que posee los docentes sobre la asignatura plasmada en una herramienta que facilite la comprensión y motive a los estudiantes a aprender. por lo tanto, la presente propuesta de animación interactiva en Powtoon coadyuva a lograr el objetivo de la educación que se enfoca en obtener un aprendizaje significativo.

ANIMACIÓN INTERACTIVA



Animación Interactiva en la educación

La animación interactiva dentro de la educación es considerada la acción en fases individuales e imaginadas que permite visualizar una ilusión de movimientos a través de la unión de imágenes, el conjunto de elementos unido al proceso de interactividad proporciona un concepto más amplio y claro de lo que es la animación interactiva considerada una estrategia de enseñanza (Miranda-Hernández, P., y Medina-Chicaiza, R. 2020 p. 26).

En este contexto Guamán (2022) menciona que la animación es un aspecto útil siempre y cuando se lo maneje de forma responsable (p.219 Por consiguiente se puede mencionar que se debe seleccionar las animaciones dependiendo del grupo al que va enfocado el material a fin de evitar que este sea brusco para los discentes que se encuentran recibiendo la materia impartida por el docente.

¿QUÉ ES POWTOON?



PowToon es un software que no requiere de instalación ya que se lo utiliza en línea, la principal función es crear vídeos y presentaciones animadas, tiene la interesante opción de crear un personaje que simula estar hablando al mostrar cuadros de texto que el usuario haya introducido.

Según Cedeño-Farías, C. M., y Vaca-Cárdenas, L. (2022) Powtoon es muy importante dentro de la educación ya que genera principalmente el desarrollo de la creatividad, ya que se considera como un recurso web que permite a los docentes presentar su material de clase animado gracias a la manipulación de objetos, imágenes, textos, audios y videos por consiguiente es una herramienta colaborativa que motiva los estudiantes, además permite retroalimentar sus conocimientos por consiguiente ser los protagonistas de su propio aprendizaje.

BENEFICIOS DE POWTOON



Dentro de los principales beneficios que ´proporciona Powtoon se puede citar los siguientes:

- Es un servicio de presentación sencillo, completo y eficiente.
- Permite crear presentaciones totalmente gratis y sin límite de tiempo.
- Se pueden crear presentaciones, videos promocionales o trabajar con plantillas en blanco.
- Proporciona gran variedad de lienzos, personajes y temas.
- Powtoon proporciona una guía durante todo el proceso.
- Permite añadir música o voz a la presentación.
- Admite compartir la creación por medio de las redes sociales.
- Aporta diversión y dinamismo al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Muestra una nueva manera de comunicar ideas y conocimientos.
- Se puede exponer en cualquier tipo de
- Permite guardar las creaciones en la nube.



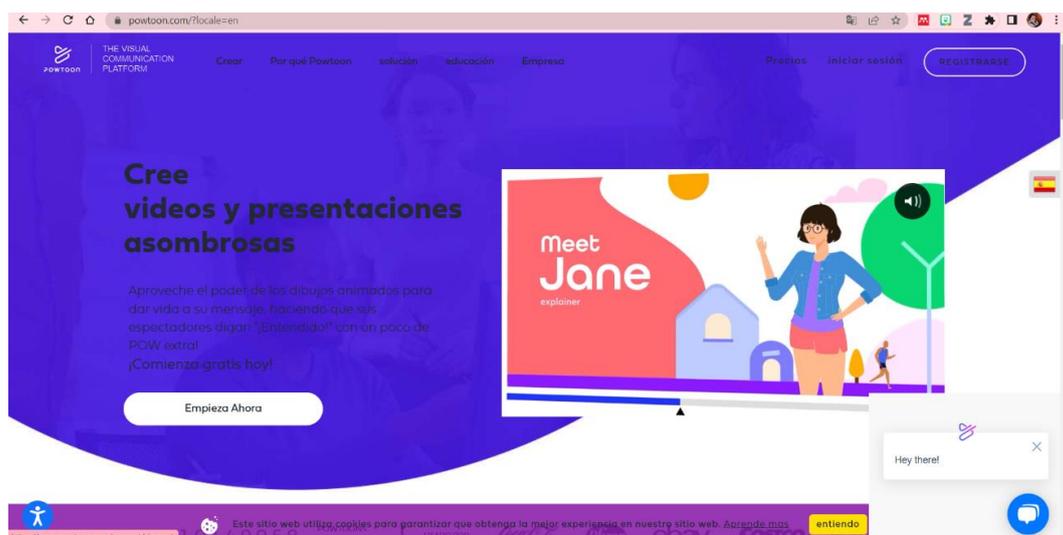


Es fundamental seguir paso a paso la manera de crear un video en Powtoon, a continuación, se detallan:

1. Ingresar en el navegador de preferencia en el enlace www.Powtoon.com
2. Seleccione la opción registrarse

Figura 31

Registro en Powtoon

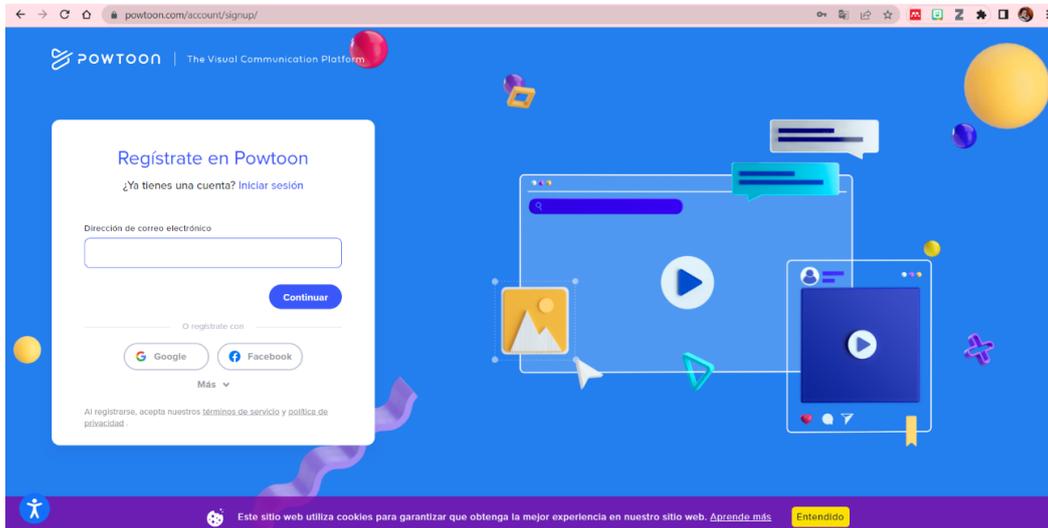


Nota. Adaptado de Powtoon, (<https://www.powtoon.com/>)

- Ingres el correo electrónico con el que va a trabajar dentro de la plataforma, este correo debe ser real ya que se enviará un código para poder empezar a crear, a continuación, se selecciona la opción **Continuar**

Figura 32

Registro en Powtoon con correo electrónico

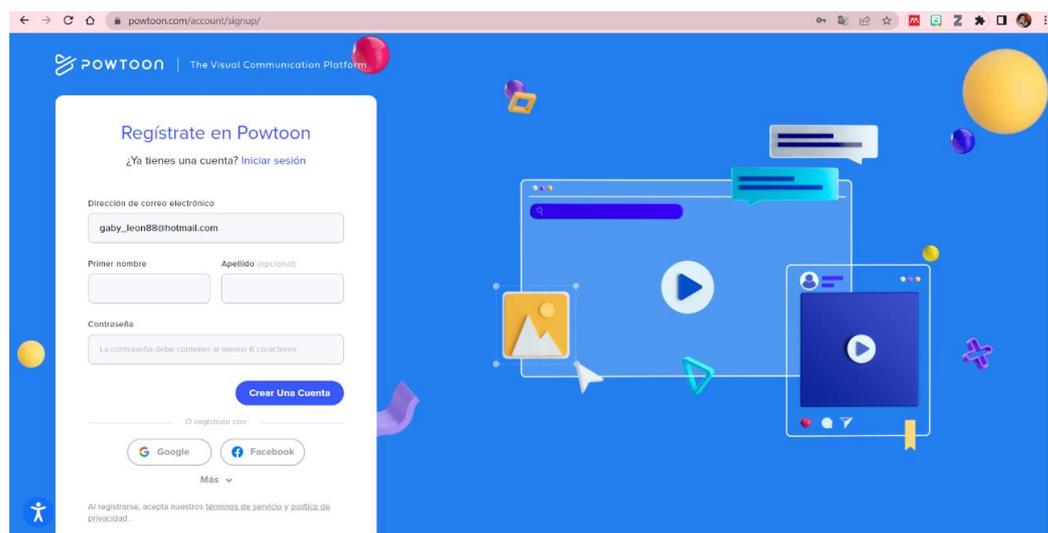


Nota. Adaptado de Powtoon, (<https://www.powtoon.com/>)

- A continuación, ingrese los datos que solicita el sistema y luego seleccione la opción **Crear una cuenta.**

Figura 33

Registro en Powtoon con datos de usuario

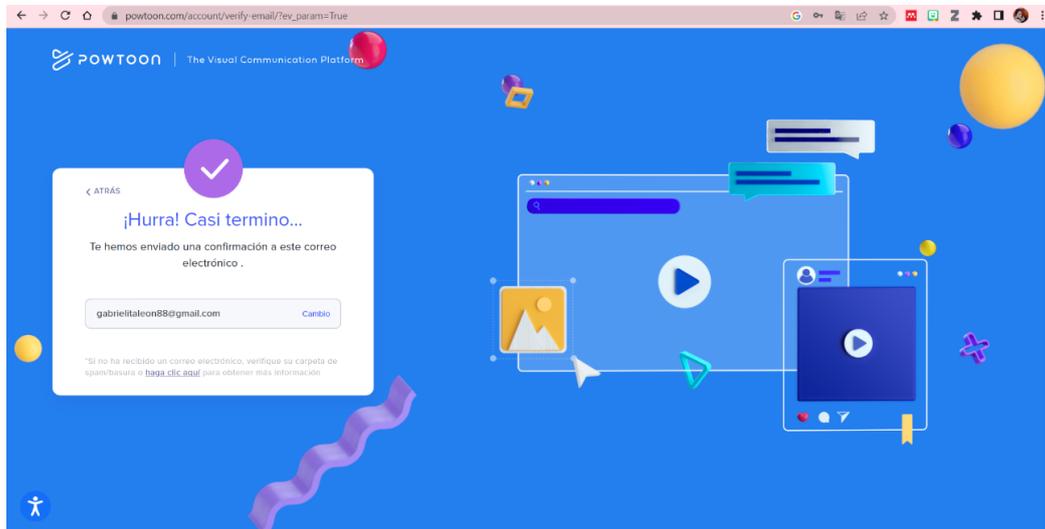


Nota. Adaptado de Powtoon, (<https://www.powtoon.com/>)

- Ingresar el código de seguridad que llegará al correo electrónico con el que se registró.

Figura 34

Código de seguridad para registrarse en Powtoon

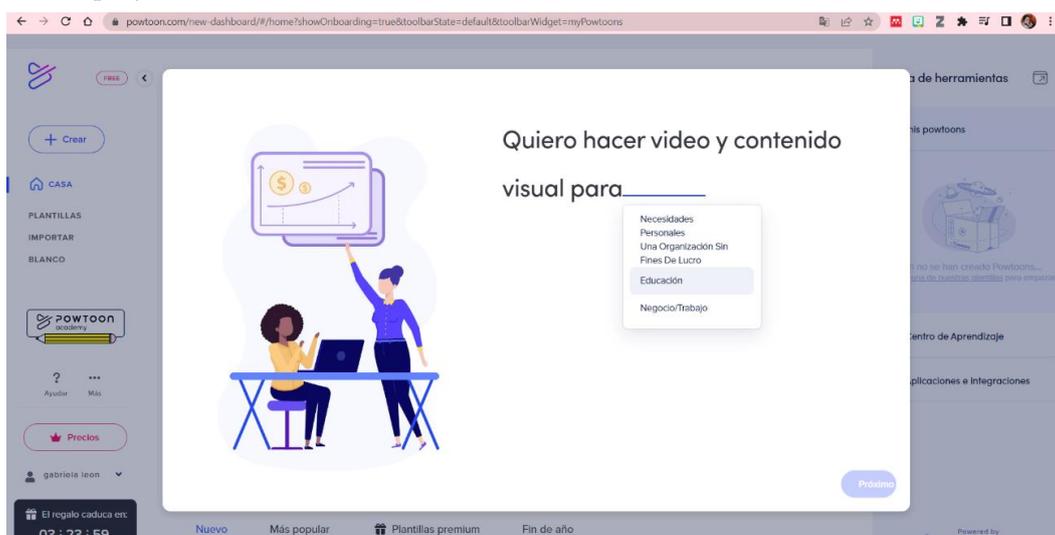


Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

- Elegir el perfil de interés entre todas las opciones que ofrece la plataforma: (Profesor, Estudiante, Animador, Empresario), en este caso se selecciona Profesor.

Figura 35

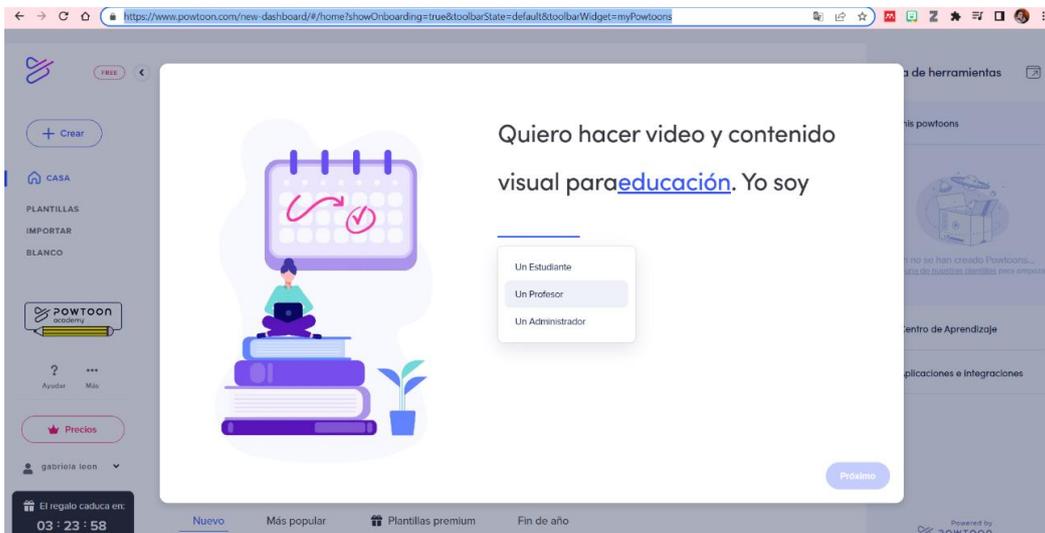
Selección de perfil en Powtoon.



Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

Figura 36

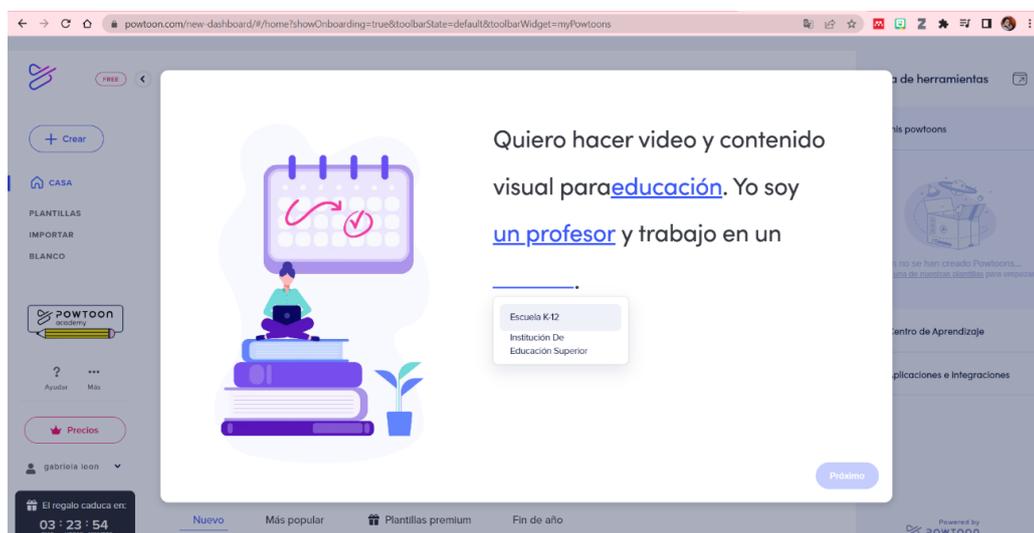
Powtoon para educación



Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

Figura 37

Powtoon para educación como profesor



Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

Al llegar hasta aquí se ha completado el registro en la plataforma, la ampliación está lista para ser utilizada.

CREACIÓN



Creación de material

Powtoon proporciona algunas alternativas para crear material con animación interactiva entre los que se puede destacar: Explicador Animado, Videos de Pizarra, Presentaciones, Videos de Mercadeo, Carácter de Marca, Grabación de pantalla y Cámara y Videos de PowerPoint.

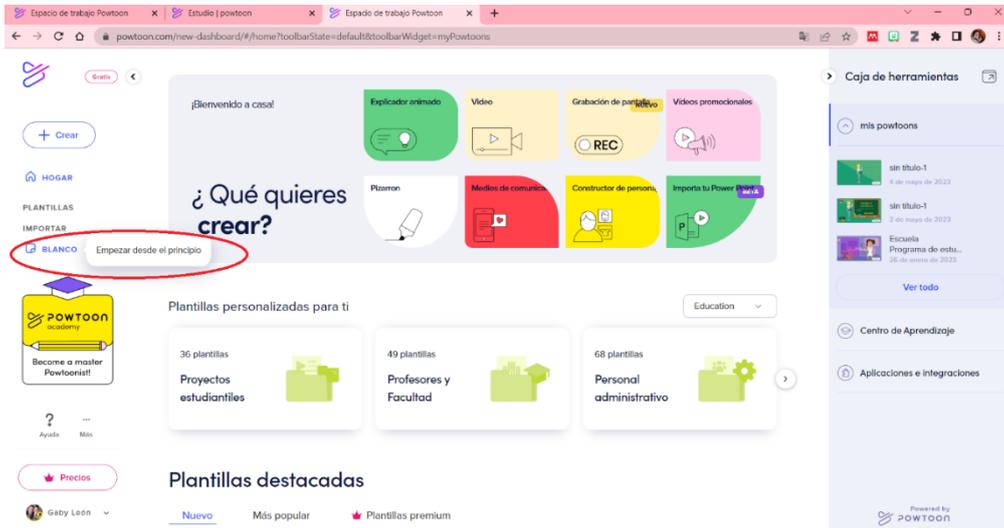
Explicador Animado

Dentro de este apartado de detallan los pasos que se deben seguir a fin de crear un explicador animado, es importante señalar que los pasos que se deben seguir dependerán del ingenio del creador de la presentación en este caso se propone el material para la enseñanza de Lengua y Literatura a niños de segundo de Básica de la Unidad Educativa MIA.

1. Primero se debe escoger las opciones que sea del agrado del creador de la presentación, en este caso se seleccionó una plantilla en blanco.

Figura 38

Seleccionar el tipo de presentación.

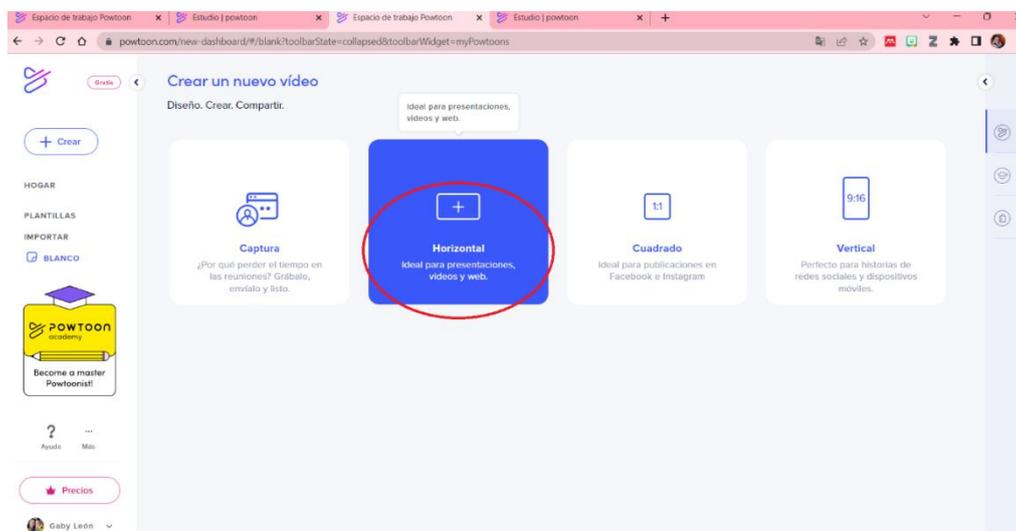


Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

2. Seguidamente la herramienta PowToon direcciona a la plantilla de la página de edición de la presentación donde se elige la opción donde se empieza a crear.

Figura 39

Selección de la plantilla de presentación.

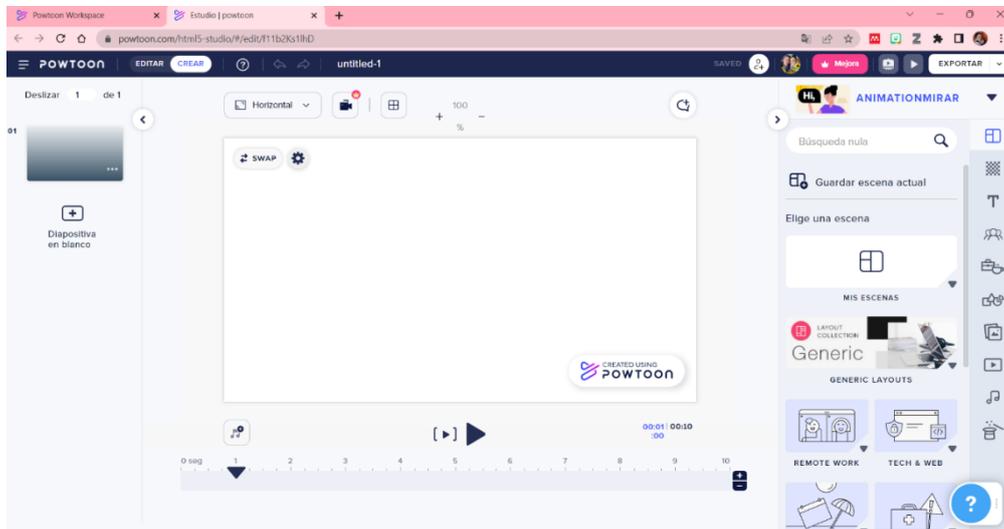


Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

3. A continuación, se muestra la pantalla donde se empieza a diseñar.

Figura 40

Plantilla de trabajo

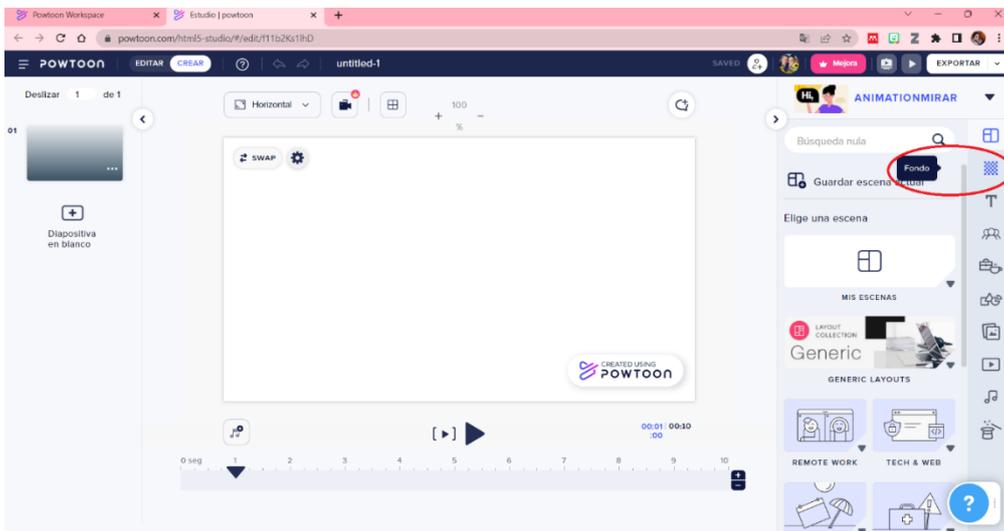


Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

4. Luego elija el fondo que desee dándole clic sobre el icono fondos

Figura 41

Selección del fondo de la plantilla para la presentación



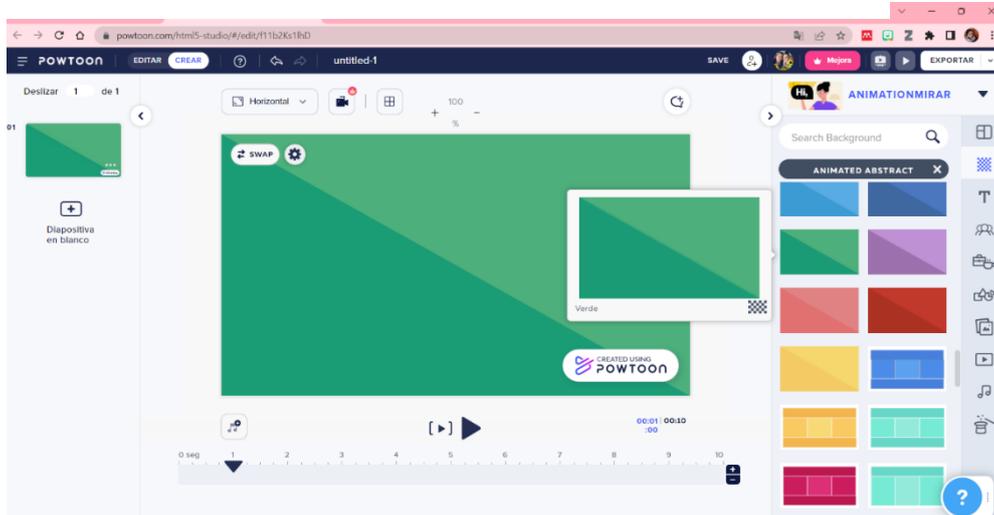
Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

En este caso se seleccionó el fondo que se muestra en el gráfico



Figura 42

Plantilla de trabajo seleccionada

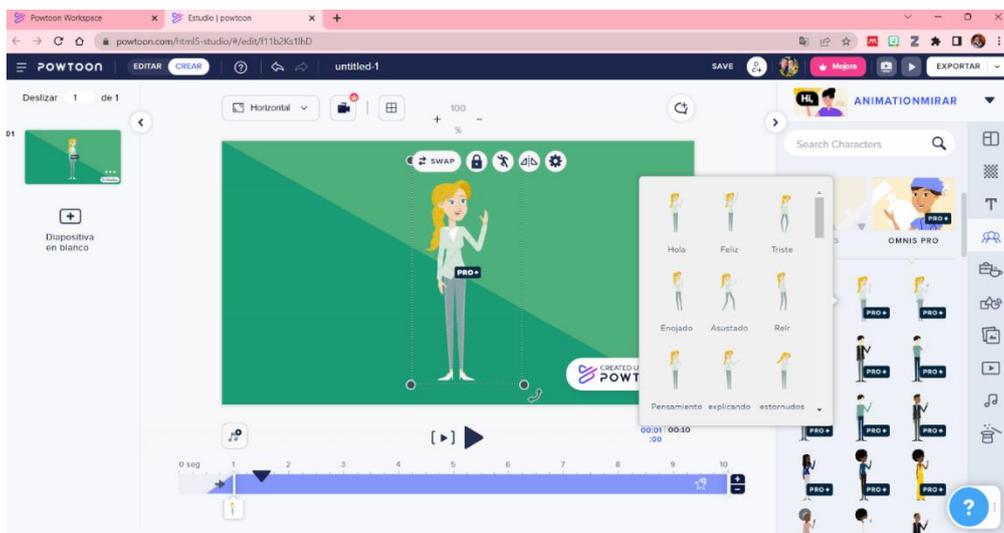


Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

5. Posteriormente escoja la escena o los objetos que necesite para la presentación, en este caso se seleccionó una imagen animada explicando.

Figura 43

Selección de objetos para la presentación

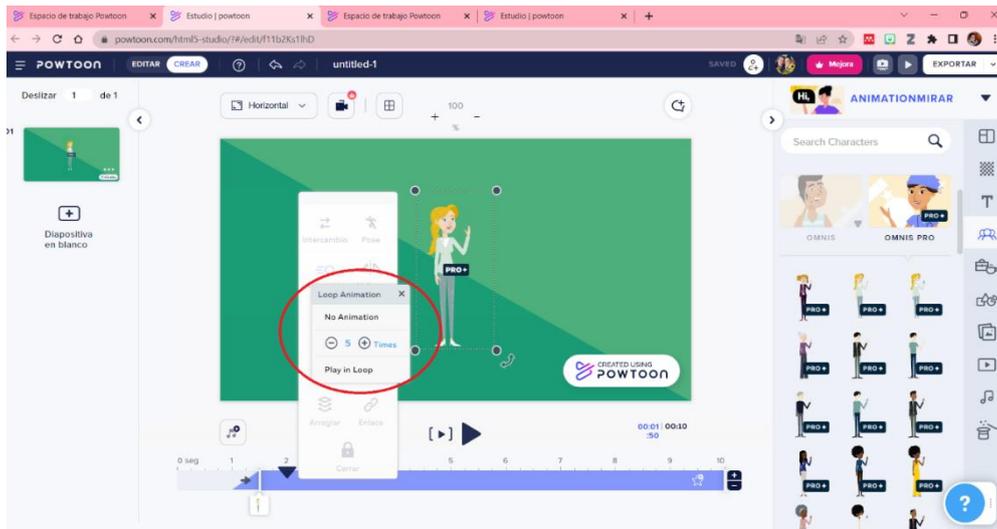


Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

6. Elija de entre las opciones de pose, animación, efectos, intercambio, opacidad, enlaces o arreglar conforme sea de su agrado, en este caso se escogió animación del tiempo requerido que el personaje explique la clase.

Figura 44

Opciones del objeto seleccionado.



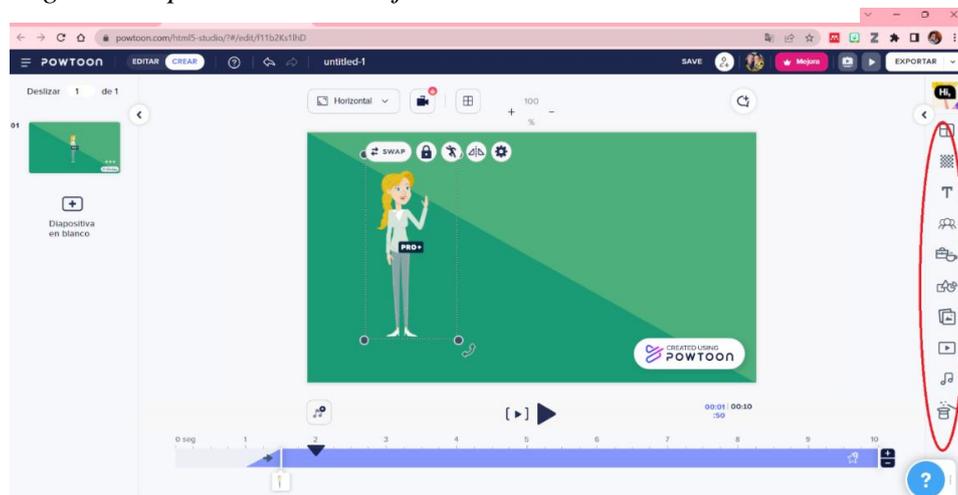
Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

Para inserta las imágenes u objetos que desee que aparezcan en la primera pantalla.

7. Para insertar imágenes, audio o videos, texto, caracteres, accesorios, formas, diríjase a la parte derecha del ordenador donde puede elegir el look de la presentación como se muestra en la figura.

Figura 45

Insertar imagen en la plantilla de trabajo



- Para insertar imágenes desde el ordenador elija la opción imágenes, luego subir imagen y seleccione dentro de la opción subir o arrastre la imagen que desee insertar en la presentación.

Figura 46

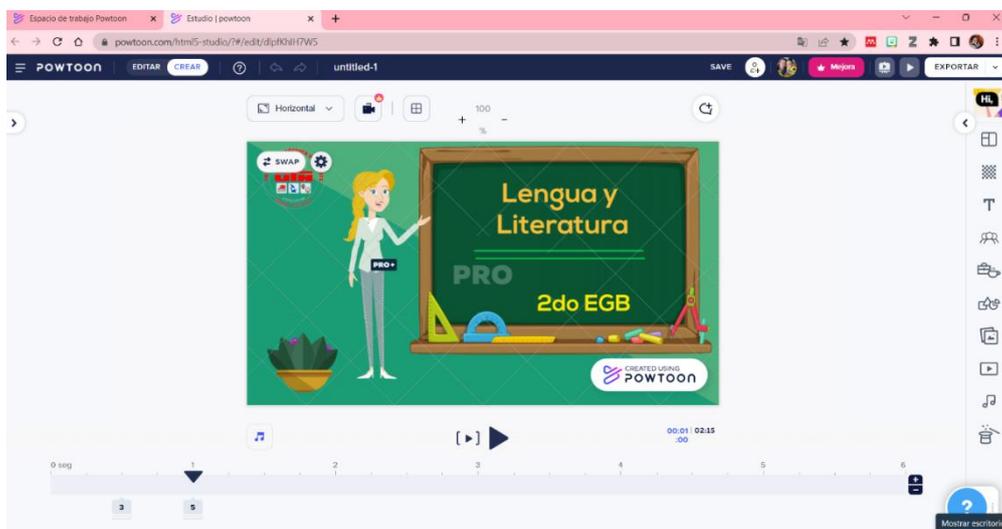
Insertar imágenes del ordenador en la plantilla de trabajo.



- En este en este caso una pizarra y logo UTN cargados desde el ordenador, un objeto masetero y texto como se muestra en la figura.

Figura 47

Plantilla de trabajo diseñada.

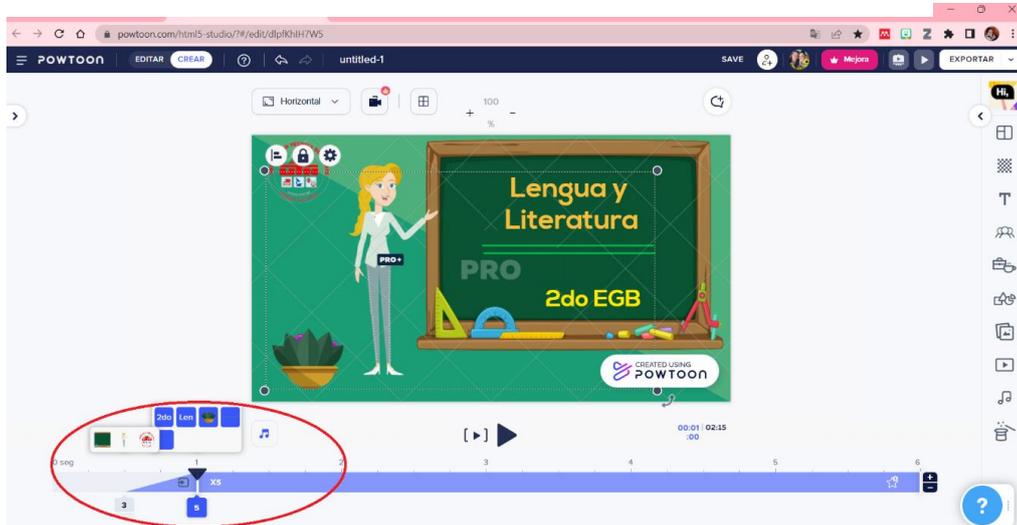


Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

10. En el área seleccionada se programa los tiempos y las animaciones de cada objeto insertado.

Figura 48

Programación de tiempos en la plantilla de trabajo

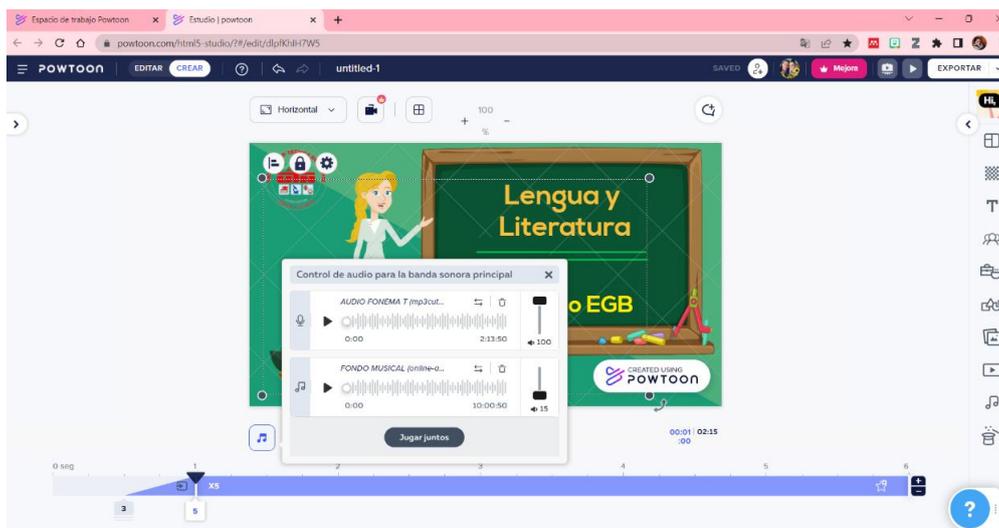


Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

11. Adicional a esto se puede insertar un fondo musical como también audios pregrabados de información que puede agregar a la presentación.

Figura 49

Inserción de audios o fondo musical en la plantilla de trabajo



Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

De esta manera se siguen diseñando las pantallas con la información que requiera a fin de preparar un material llamativo para la clase dentro de la herramienta Powtoon que brinda múltiples alternativas atractivas y útiles.



El editor equipado por Powtoon es muy sencillo e intuitivo ya que además de sus múltiples funciones básicas, al hacer click en ‘my style’ se puede observar más herramientas para personalizar el proyecto; entre los más retacados pueden ser:

Tabla 4

Herramientas de Powtoon

HERRAMIENTA	SIGNIFICADO
Text effects	Efectos de texto
Image Holders	Marcos de Imágenes
Characters	Personajes
Animations	Animaciones de personajes
Markers	Iconos de rotuladores o bolígrafos o formas
Shapes	Formas
Social Network	Iconos de las RRSS más famosas
Props/Transport/Info/Weather	Iconos variados
Transitions	Transiciones
Backgrounds	Fondos

Tema 1

Desarrollo de la conciencia Lingüística

La conciencia fonológica

Es la capacidad que poseen los niños y niñas de identificar sonidos (fonemas) de los cuales se encuentra conformada una palabra, logrando de esta manera desarrollar sus habilidades, considerado un predictor fundamental en el aprendizaje de la lectura, esta habilidad tiene su proceso evolutivo en las primeras edades.

Otros autores han afirmado lo siguiente:

La conciencia fonológica es la habilidad metalingüística que permite reflexionar sobre el lenguaje oral y segmentarlo en unidades menores (palabras, sílabas y fonemas), diferenciándose varios niveles de conciencia fonológica en función de la unidad de segmentación: conciencia léxica, cuando las unidades objeto de manipulación son las palabras; conciencia silábica, cuando son las sílabas sobre las que se realiza la acción y conciencia fonémica, cuando la unidad de segmentación son los fonemas. (Gutiérrez, et.al 2020, p. 666)

Figura 50

Edades de adquisición fonética- fonológica

Cuadro de adquisición fonética-fonológica*										
Vocales	2 años	<a>	<o>		<u>	<e>	<i>			
Sonidos del español	3 años	<m>	<n>	<ñ>	<p>	<t>	<k>		<d>	
		<g>	<f>	<s>	<j>	<y>	<ch>	<l>		
	4 años	<r> (ASDP)								
	5 años	<r> (CSIP y CSFP)								
Diptongos	3 años	<ia>	<io>		<ie>	<ua>	<ue>			
		<ei>		<ai>		<ui>				
	4 años	<au>								
Grupos consonánticos	4 años	<pl>								
	5 años	<bl>								
		<fl>		<cl>		<gl>				
		 	<fr>	<pr>	<cr>	<gr>	<tr>	<dr>		

Unidades lingüísticas de la conciencia filológica

Palabras

Es la unidad léxica formada por un sonido o conjunto de sonidos articulados que tienen un significado fijo y una categoría gramatical.

Sílabas

Son los sonidos o conjunto de sonidos articulados que se producen entre dos breves y casi imperceptibles interrupciones de la salida de aire de los pulmones en la emisión de voz.

Fonemas

“Un fonema es una unidad mínima de articulación cuyo sonido puede ser vocálico o consonántico, por consiguiente, la unión de varios fonemas forma una palabra. Es una unidad compleja del lenguaje pero que para simplificar su explicación diremos que es una unidad mínima de articulación” Riadi (2019).

Figura 51

Plantilla de trabajo N° 1 Tema 1



Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

Figura 52

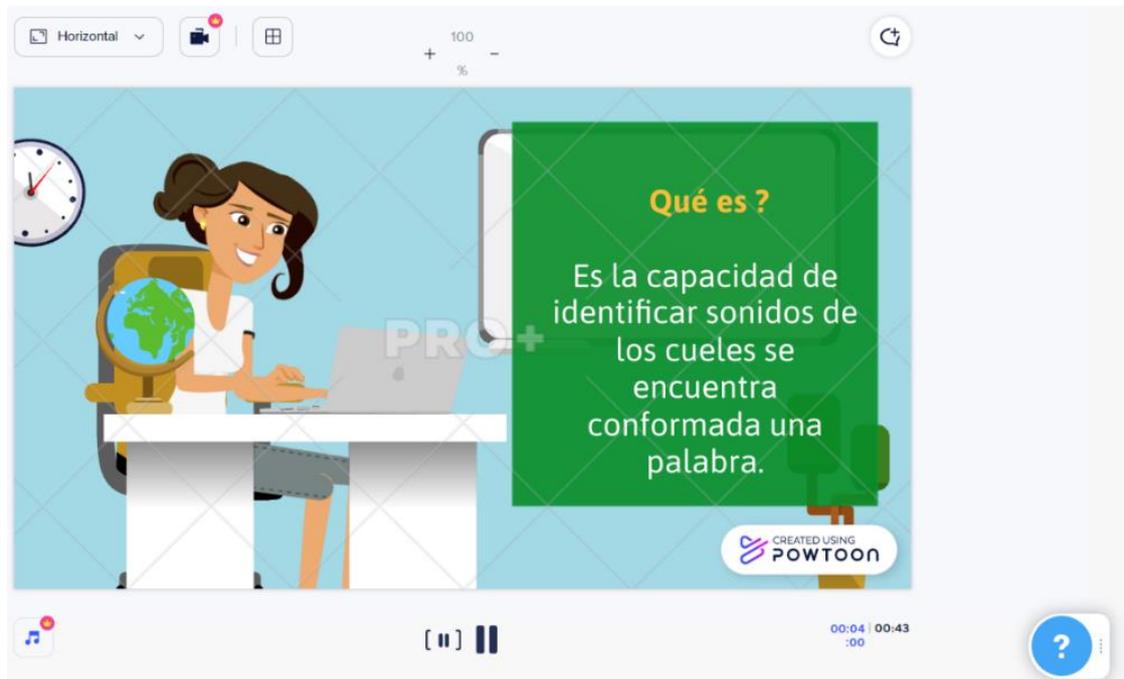
Plantilla de trabajo N° 2 Tema 1



Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

Figura 53

Plantilla de trabajo N° 1



Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

Figura 54

Plantilla de trabajo N° 3 Tema 1



Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

Figura 55

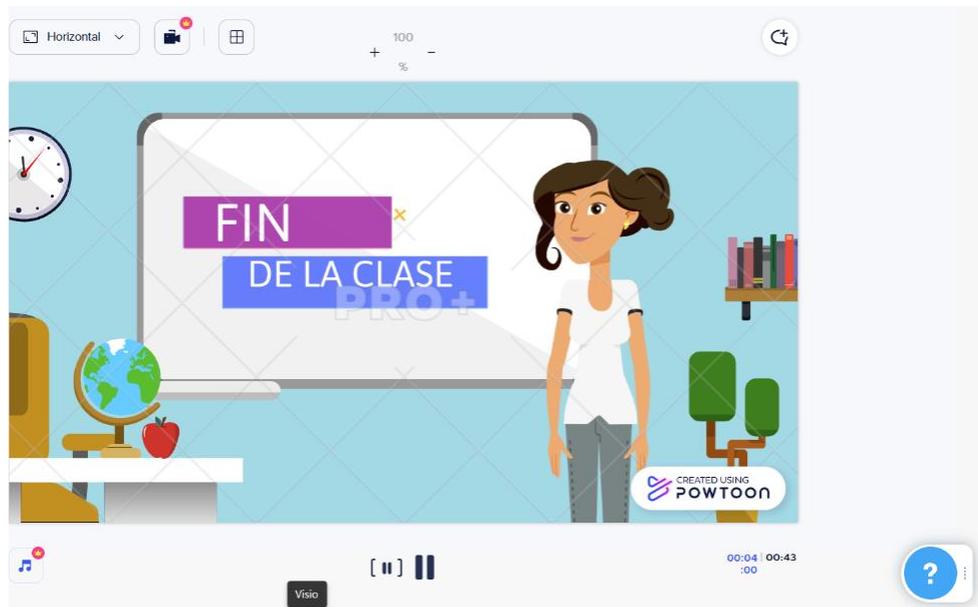
Plantilla de trabajo N° 4 Tema 1.



Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

Figura 56

Plantilla de trabajo N° 5 Tema 1



Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

1. Para guardar la presentación, hacer click en 'save', la presentación se guardará en la cuenta creada, ara acceder a ella se debe ir a 'Dashboard' o Mypowtoons en la página principal y a partir de ahí darle a 'edit'.
2. Para publicar la Presentación Animada, se debe hacer click en 'Publish' o publicar en una presentación, luego de lo que se proporcionará un link público para compartirla por web, email o para incrustarla en las diferentes RRSS.
3. Al terminar, es importante salir de la aplicación, haciendo clic en el nombre de usuario que se encuentra en la parte superior derecha de la barra de menú y a continuación seleccionar logout.

Tema 2

El fonema T

El fonema es conocido como la unidad fonológica mínima que resulta de la abstracción o descripción teórica de los sonidos de la lengua, para explicar la temática del fonema T se propone la siguiente Clase en la que se plasma teoría, como se ve y escucha el fonema, las conjugaciones de la consonante T con las vocales y ejercicios de aplicación y reconocimiento de los sonidos y escritura.

Figura 57

Plantilla de trabajo N° 1 Tema 2



Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

Figura 58

Plantilla de trabajo N° 2, Tema 2

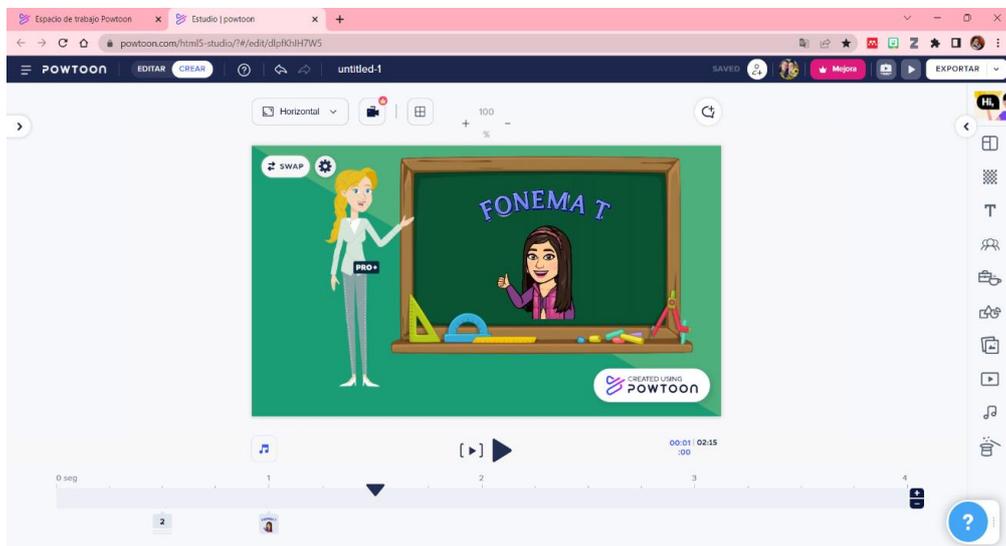
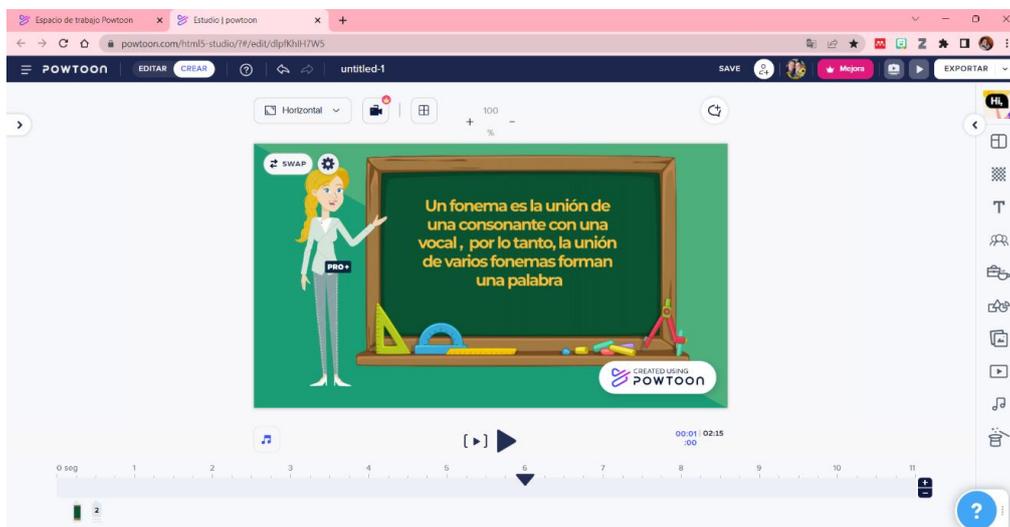
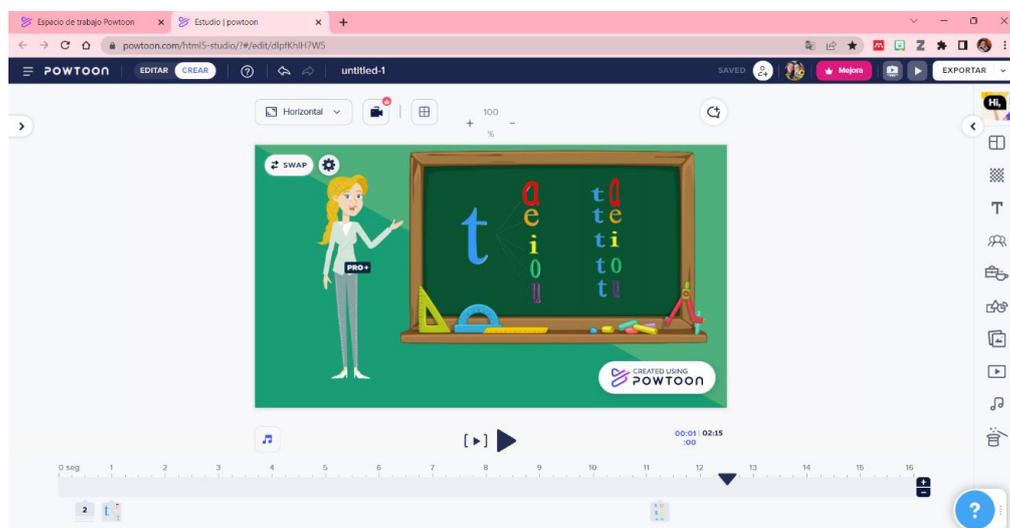


Figura 60*Plantilla de trabajo N° 3 Tema 2*

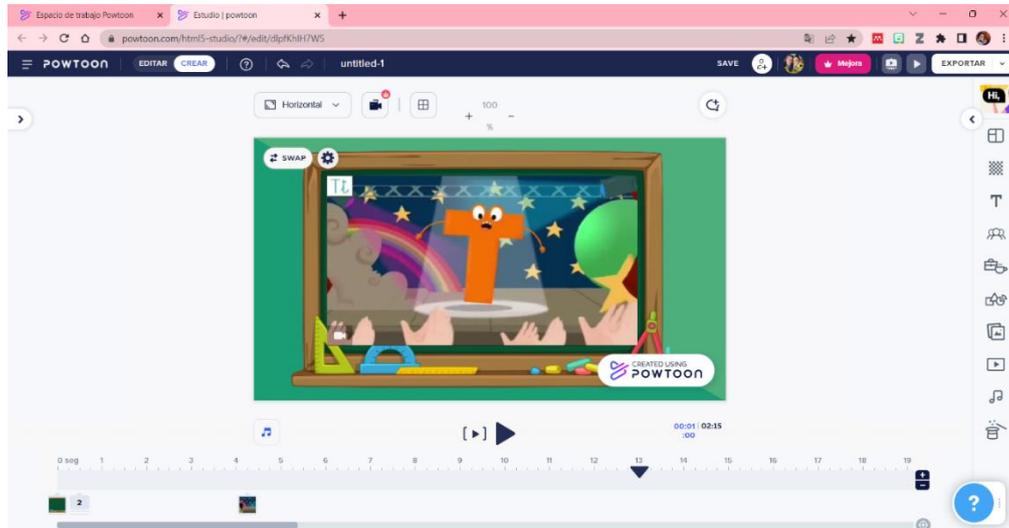
Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

Figura 59*Plantilla de trabajo N° 4 Tema 2.*

Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

Figura 61

Plantilla de trabajo N° 5 Tema 2



Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

Figura 62

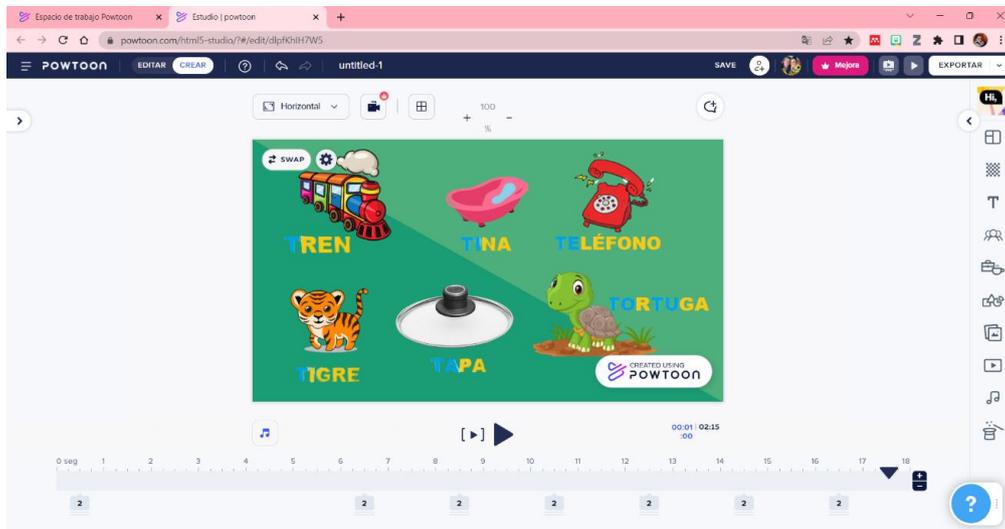
Plantilla de trabajo N° 6 Tema 2



Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

Figura 63

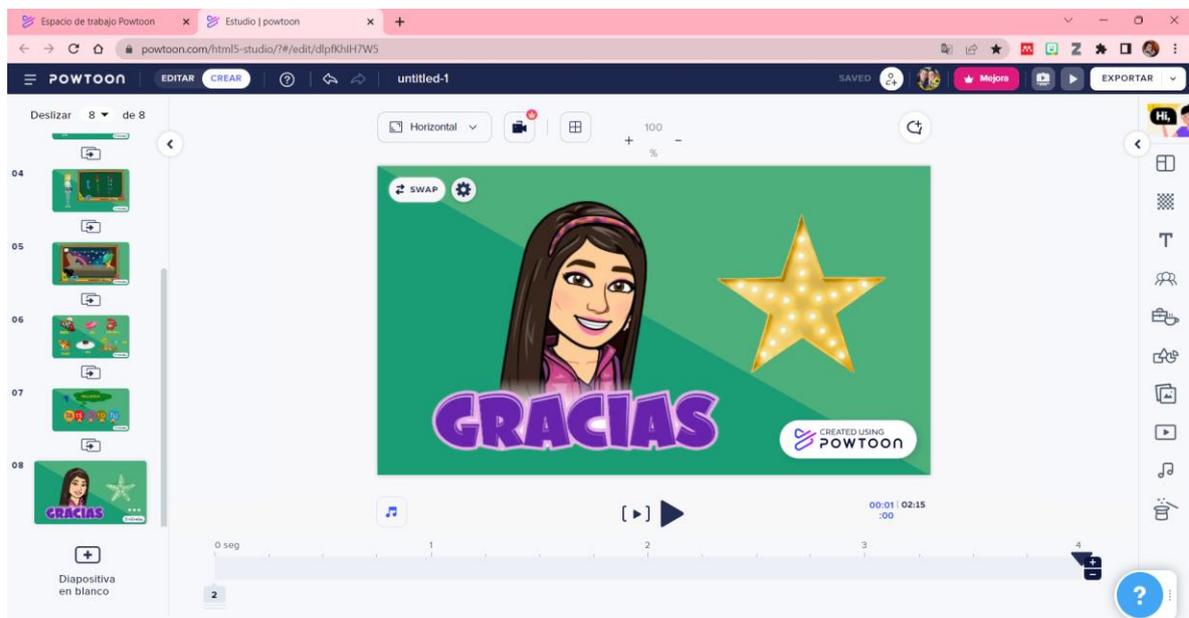
Plantilla de trabajo N° 7 Tema 2



Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)

Figura 64

Plantilla de trabajo N° 8 Tema 2



Nota. Adaptado de (https://www.powtoon.com/account/verify-email/?ev_param=True)



BIBLIOGRAFÍA

- Cedeño-Farías, C. M., & Vaca-Cárdenas, L. (2022). USO DE LA HERRAMIENTA POWTOON EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN-ISSN: 2697-3456*, 6(11 Ed. esp), 19-43.
- Gutiérrez-Fresneda, R., Vicente-Yagüe Jara, M. I. D., & Alarcón Postigo, R. (2020). Desarrollo de la conciencia fonológica en el inicio del proceso de aprendizaje de la lectura. *Revista signos*, 53(104), 664-681.
- Riadi, FP (2019, 21 de octubre). ¿Qué son los fonemas? *crecerdeclores* . <https://www.crecerdeclores.com/post/qu%C3%A9-son-los-fonemas>

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMEDACIONES

6.1.Conclusiones

- Después de realizar el diagnóstico entre los docentes de la Unidad Educativa MIA para evaluar su conocimiento y uso de la herramienta de animación interactiva PowToon, se evidencia que tienen conocimiento de su existencia, pero les gustaría recibir capacitación para conocer a fondo sus beneficios y poder utilizarla como una herramienta innovadora en la planificación de su material de clase. La estrategia metodológica que utiliza PowToon proporciona un entorno amigable y atractivo tanto para los estudiantes como para los docentes. Esto permite que las clases sean más dinámicas y entretenidas, logrando motivar a los estudiantes a participar de manera activa y fomentando el trabajo colaborativo.
- Tras realizar la evaluación, se pudo evidenciar que el uso de herramientas de animación interactiva, como PowToon, logra captar de manera más efectiva la temática y resulta agradable para los estudiantes. Además, los padres de familia muestran un alto nivel de satisfacción al emplear estas herramientas. En conclusión, el desarrollo de una estrategia metodológica basada en animación interactiva para la enseñanza de Lengua y Literatura en segundo grado de la Unidad Educativa MIA de la ciudad de Atuntaqui representa una oportunidad significativa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mediante el uso de herramientas tecnológicas, como PowToon, se ha logrado crear un ambiente amigable y atractivo que motiva a los estudiantes a participar activamente en las clases y fomenta el trabajo colaborativo. Además, el empleo de la animación interactiva permite captar de manera más efectiva la atención de los estudiantes y facilita la comprensión de los contenidos.

6.2.Recomendaciones

- Se recomienda capacitar a los docentes en el uso de herramientas de animación interactiva, solicitando a la UTN que facilite charlas para dar a conocer estas herramientas y promover la innovación tecnológica educativa.
- Es fundamental actualizar la metodología educativa, centrándose en la era digital y brindando a los docentes instrumentos innovadores que pueden utilizarse durante las clases.
- Se recomienda mantener una capacitación continua y actualizaciones sobre las herramientas de Animación Interactiva, ya que son elementos clave para los docentes al momento de preparar su material de clase. En base en los resultados obtenidos, se recomienda continuar capacitando a los docentes en el uso de herramientas de animación interactiva, brindándoles oportunidades de formación y actualización en el manejo de estas tecnologías. Esto permitirá que los docentes adquieran las habilidades necesarias para incorporar de manera efectiva la animación interactiva en su planificación de clases y aprovechar al máximo los beneficios que ofrece.
- Además, se sugiere establecer alianzas con instituciones educativas y expertos en el tema, como la UTN, para facilitar la capacitación y la divulgación de las herramientas de animación interactiva. Esto ayudará a promover la innovación tecnológica educativa en la Unidad Educativa MIA y a enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en segundo grado.
- En resumen, el desarrollo de una estrategia metodológica basada en animación interactiva representa una valiosa oportunidad para mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura en segundo grado. Continuar capacitando a los docentes y establecer alianzas

estratégicas fortalecerá aún más esta iniciativa y contribuirá a proporcionar a los estudiantes un entorno educativo estimulante y en sintonía con las necesidades de la era digital.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arroyo-Carrera, EN, Loor-Santos, MV, Mendoza-Mera, JT, & Solorzano-Zambrano, ME (2020). Gestión de aprendizaje creativo mediante la Herramienta Powtoon en estudiantes de lengua y literatura. *EPISTEME KOINONIA* , 3 (5), 253-269.
- Aza, P., & Lica, J. (2019). Planificación Curricular de los docentes y la Cultura Ambiental en los estudiantes de educación básica. *Revista Innova Educación*, 1(2), 172-183.
- Banchoff Tzancoff, C. M., Fava, L. A., Schiavoni, M. A., & Martin, E. S. (2019). Aplicaciones interactivas usando realidad aumentada y realidad virtual. In XXI Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2019, Universidad Nacional de San Juan)..
- Barboza, PT (2021, 1 de abril). VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE UTILIZAR CANVA. *Blogspot.com* . <https://herramientasenlasplataformasvirtuales.blogspot.com/2021/04/ventajas-y-desventajas-de-utilizar-canva.html>
- Boillos, F. (19 de Mayo de 2020). *Escuela Covid-19: El cambio de paradigma tecnológico*. Magisterio: <https://www.magisnet.com/2020/05/escuela-covid-19-el-cambio-de-paradigmatecnologico/>
- Boza Zambrano, G. Á., & Niveló Intriago, R. A. (2018). *Técnicas interactivas en el aprendizaje significativo en la asignatura Ciencias Naturales, en la Unidad Educativa Carlos Monteverde Romero, período lectivo 2018-2019* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).
- Bravo-Acosta, A. E., & García-Vera, C. E. (2020). Flipped classroom con PowToon para desarrollar inteligencias múltiples. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 4-25.
- Bravo-Acosta, A. E., & García-Vera, C. E. (2020). Flipped classroom con PowToon para desarrollar inteligencias múltiples. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 4-25.
- BUHELIPADILLA, M. P. (2019). *Guía didáctica de recursos interactivos para el desarrollo de la comprensión lectora en cuarto año de educación básica* (Master's thesis, Quito). Calameo. (s/f). *Animación por computadora* <https://es.calameo.com/read/002211501c2705e873141>
- Calderón Delgado, M. (2019). La planificación microcurricular: una herramienta para la innovación de las prácticas educativas. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(2), 116-125.
- Camacho Marín, R., Rivas Vallejo, C., & Gaspar Castro, M. (2020). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano.
- Campoverde, D., Peña, R., & Pastor, S. (2020). Impacto e inclusión de las TIC en los estudiantes de educación básica, retos, alcance y perspectiva. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 122, 1-15.
- Carcaño, E. (28 de abril de 2021). *Revista vinculando*. Obtenido de Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes: <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-eldesarrollo-de-aprendizajes.html#:~:text=en%20adelante%20TIC>.-
- Cavas, B., Cavas, P. (2020). Teoría de las inteligencias múltiples: Howard Gardner. En: Akpan, B., Kennedy, TJ (eds) *Science Education in Theory and Practice*. Textos de Springer en Educación. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-43620-9_27
- Cedeño Farías, C. M. (2023). Aplicación de la herramienta Powtoon y el aprendizaje significativo de lengua y literatura (Master's thesis, Jipijapa-Unesum).
- Cedeño Romero, E. L., & Murillo Moreira, J. A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(1), 138-148.
- Cedeño-Farías, C. M., & Vaca-Cárdenas, L. (2022). USO DE LA HERRAMIENTA POWTOON EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. *REVISTA*

- CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN-ISSN: 2697-3456, 6(11 Ed. esp), 19-43.
- Cedeño-Farías, C. M., & Vaca-Cárdenas, L. (2022). USO DE LA HERRAMIENTA POWTOON EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN-ISSN: 2697-3456*, 6(11 Ed. esp), 19-43.
- Chimborazo, M. C. O., Herrera, D. G. G., Álvarez, J. C. E., & Zurita, I. N. (2020). Tecnologías emergentes: Una experiencia de formación docente. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 161-183.
- Cuetos Revuelta, M. J., Grijalbo Fernández, L., Argüeso Vaca, E., Escamilla Gómez, V., & Ballesteros Gómez, C. (2020). Potencialidades de las TIC y su papel fomentando la creatividad: percepciones del profesorado. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*.
- Curay Changoluisa, E. M., & Tobanda Caluña, M. E. (2023). Incidencia de las tic en la innovación docente de la escuela de educación básica “Mercedes Cobo de Holguín (Bachelor's thesis, Ecuador: Pujilí: Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC)).
- De la Rosa, A., Toro, K., Jaén, K., & Espinoza, E. (2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje en las ciencias naturales: las estrategias didácticas como alternativa. *Revista Científica Agroecosistemas*, 7(1), 58-62.
digitales.
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2015/09/29/herramienta-powtoon/>
- España Bone, Y. I., & Viguera Moreno, J. A. (2021). La planificación curricular en innovación: elemento imprescindible en el proceso educativo. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(1).
- Espinoza Leyva, Z. D., & Ventura Rodríguez, K. J. (2019). Aplicación de un programa de habilidades lingüísticas para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de edad de la IEI N° 109 de Pujun del distrito de San Marcos, Huari-Ancash.
- Fernández Sisa, S. S., & Quiroga Chancay, D. C. (2021). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) como estrategia metodológica para el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 4 a 5 años (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Fernández, P., Pérez, M., Santamaría, I., Lage, L., Ruiz, E., Camino, M., Catalán, F. (2020). Motivar y aprender.El reto de las TIC en el aula de Humanidades [Motivate and learn. The challenge of ICT in the Humanities classroom.]. Cádiz: Iberoamerica Social. Obtenido de <https://n9.cl/133iz>
- Fierro, FAS, Vega, CPG y Chulde, MRP (2018). Herramientas lúdicas utilizando tic educativas para mejorar el proceso de aprendizaje universitario. Las TIC como plataforma de teleformación e innovación educativa en las aulas .
- Figueroa, F. M. M., & Marcillo, C. (2021). Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(3), 958-976.
- Folgado Fernández, J. A., Palos Sánchez, P. R., & Aguayo Camacho, M. (2020). Motivaciones, formación y planificación del trabajo en equipo para entornos de aprendizaje virtual.
- Galarza, F. P. C., Arnaiz, N. V. Q., & Arias, N. G. (2021). Retos de la enseñanza-aprendizaje virtual: creatividad del docente, clases sincrónicas o asincrónicas, y principios didácticos. *Revista Conrado*, 17(S1), 331-339.
- García-Leal, M., Medrano-Rodríguez, H., Vázquez-Acevedo, J. A., Romero-Rojas, J. C., & Berrón-Castañón, L. N. (2021). Experiencias docentes del uso de la tecnología educativa en el marco de la pandemia por COVID-19. *Revista Información Científica*, 100(2).

- Gehred, AP (2020). Canva. *Revista de la Asociación de Bibliotecas Médicas: JMLA* , 108 (2), 338.
- Gómez, MM (2019, 11 de abril). *Animoto herramienta para crear videos educativos* . Comunidad eLearning Masters | edX. <http://elearningmasters.galileo.edu/2019/04/11/animoto-herramienta-para-crear-videos-educativos/>
- Grávalos Gastamiza, M. A., Hernández Garrido, R., & Pérez Calañas, C. (2022). La herramienta tecnológica kahoot como medio para fomentar el aprendizaje activo: un análisis sobre su impacto en la docencia en el Grado de Administración y Dirección de Empresas. *Campus virtuales: revista científica iberoamericana de tecnología educativa*.
- Guamán Guamán, J. T. (2022). *Genially como herramienta educativa para el aprendizaje interactivo de Biología Vegetal con los estudiantes de tercer semestre de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Química y Biología, periodo noviembre 2021-marzo 2022* (Bachelor's thesis, Riobamba).
- Healthwise. (10 de febrero de 2021). *Cigna*. Obtenido de Etapas del desarrollo para niños de 6 años de <https://www.cigna.com/es-us/individuals-families/health-wellness/hw/etapas-del-desarrollo-para-nios-de-6-aos-ue5723>
- Healthwise. (10 de febrero de 2021). *Cigna*. Obtenido de Etapas del desarrollo para niños de 6 años de <https://www.cigna.com/es-us/individuals-families/health-wellness/hw/etapas-del-desarrollo-para-nios-de-6-aos-ue5723>
- Herreros, D., & Sanz, M. T. (2020). Estadística en educación primaria a través del aprendizaje basado en juegos. *Matemáticas, educación y sociedad*, 3(1), 33-47. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/9883>
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12983/1/UPS-CT006761.pdf>
https://es.wikiversity.org/wiki/Animaci%C3%B3n_interactiva
<https://red.uao.edu.co/bitstream/handle/10614/5710/T03742.pdf;jsessionid=2AD6904AA71E772DC35CD3A570EE7F2C?sequence=1>
<https://www.lamjol.info/index.php/FAREM/article/view/5667/5380#:~:text=El%20uso%20de%20las%20TIC%20en%20el%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza,el%20conocimiento%20as%C3%AD%20como%20la>
- Ibaceta Vergara, CP, & Villanueva Morales, CF (2021). Entornos virtuales de aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno. *Perspectiva educativa* , 60 (3), 132–158. <https://doi.org/10.4151/07189729-vol.60-iss.3-art.1235>
- Imbaquingo Esparza, D. E., Granda Gudiño, P. D., Ortega Bustamante, C. M., Guevara Vega, C. P., & PUSDÁ Chulde, M. R. (2017). *Innovación Tecnológica*.
- Japay Japay, C. Y. (2023). *Estrategia metodológica y habilidades comunicativas en inglés técnico en estudiantes de diseño de modas de un instituto tecnológico, Lima, 2022*.
- Jiménez Daza, D. A. (2019). *Herramientas digitales para la enseñanza de las matemáticas en la educación básica*.
- López, J. B. S., Alejandro, L. A. L., & Freire, E. E. E. (2020). Estrategias de enseñanza en estudiantes de educación básica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(3), 158-165.
- Mercadé, A. (2019). *Los 8 tipos de inteligencia según Howard Gardner: la teoría de las inteligencias múltiples*.
- Mero-Ponce, J. (2021). *Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes*. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 712-724.

- Minerva. (Dakota del Norte). Autanabooks.Com. Recuperado el 7 de marzo de 2022, de <https://minerva.autanabooks.com/index.php/Minerva>
- Minerva. (Dakota del Norte). Autanabooks.Com. Recuperado el 7 de marzo de 2022, de <https://minerva.autanabooks.com/index.php/Minerva>
- Miranda, C. J. L., Herrera, D. G. G., Salazar, A. Z. C., & Álvarez, J. C. E. (2020). Uso alternativo de las TIC en Educación Básica Elemental para desarrollar la lectoescritura. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 711-730.
- Miranda, V. G. (2019). Herramientas didácticas educomunicacionales digitales: aplicaciones y plataformas de Internet que resultan útiles en el proceso de enseñanza aprendizaje universitario. *Revista Compás Empresarial*, 10(27), 33-51.
- Miranda-Hernández, P. S., & Medina-Chicaiza, R. P. (2020). Estrategia metodológica para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto grado de básica basada en la animación interactiva. *Encuentros*, 18(01).
- Muñoz, WM, León, AM, Mora, GV, & Molina, NC (2020). Aprendizaje autónomo en Moodle. *Revista de Ciencia e Investigación*, 5 (CININGEC), 632-652.
- Norman-Acevedo, E. (2019). Nuevos lenguajes para aprendizaje virtual herramientas para los escenarios de aprendizaje. *Panorama*, 13(24).
- Patiño-Ramirez, C. (2020). La técnica Powtoon en la habilidad del habla “speaking”.
- Polanco Garay, L. W., & Moré Soto, D. (2021). Del aprendizaje tradicional al aprendizaje invertido como continuidad del proceso educativo en contexto de Covid-19. *Mendive. Revista de Educación*, 19(1), 214-226.
- Prendes Espinosa, M. P., & Cerdán Cartagena, F. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*.
- Quito-Peralta, Á. G., & Álvarez-Lozano, M. I. (2021). Powtoon como estrategia de enseñanza en Ciencias Naturales en la Básica Superior. *CIENCIAMATRIA*, 7(13), 103-121.
- Rama, C. (2021). La nueva educación híbrida.
- Rivera-Carvajal, L. V., & Samada-Grasst, Y. (2022). EL SOFTWARE POWTOON COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE LA PREESCRITURA EN NIÑOS DE 4 AÑOS. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN-ISSN: 2697-3456*, 6(11 Ed. esp), 292-315.
- Roig, R. (2016). *Propuestas desde la investigación*. Barcelona.
- Rojas Viteri, J., Álvarez Zurita, A., & Bracero Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Ruiz Pucha, A. J. (2019). La planificación microcurricular y su incidencia en la ejecución de la práctica docente (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil: Facultad de Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación).
- Salinas, Jesús (1993). Interacción, medios interactivos y vídeo interactivo, en *RED: Revista de Sánchez, I. M. G. (2021). Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el proceso de enseñanza. Revista Científica Internacional*, 4(1), 17-27.
- Solís, O. B. (2021). Educación virtual interactiva como metodología para la educación: revisión de literatura. In *Crescendo*, 11(2), 225-238.
- Sotomayor Ruiz, N. E. (2020). Planificación curricular docente y la calidad educativa de la Unidad Educativa Salitre, Guayaquil, 2020.
- Sudarsana, IK, Putra, IBMA, Astawa, INT y Yogantara, IWL (marzo de 2019). El uso de Google Classroom en el proceso de aprendizaje. En *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, p. 012165). Publicación IOP.
- Talavera, F. J. H. (2020). Planificación y evaluación curricular elementos fundamentales en el proceso educativo. *Dissertare Revista de Investigación en Ciencias Sociales*, 5(2), 1-18.

- Tejedor, S., Cervi, L., Tusa, F., & Parola, A. (2020). *Educación en tiempos de pandemia: reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y*
- Tejedor, S., Cervi, L., Tusa, F., & Parola, A. (2020). *Educación en tiempos de pandemia: reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y Ecuador*. *Revista latina de comunicación social*, 78, 1–21. <https://doi.org/10.4185/rlcs-2020-1466>
- Terreros, D. (2021, 27 de diciembre). *Qué es una encuesta, para qué sirve y qué tipos existen*. Hubspot.es. <https://blog.hubspot.es/service/que-es-una-encuesta>
- Trujillo Coloma, F. P. (2020). *Desarrollo de la inteligencia intrapersonal en la etapa de educación básica* (Master's thesis, Quito, EC: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador).
- Trujillo, C., Naranjo, M., Lomas, K., & Merlo, M. (2019). *Investigación cualitativa. Epistemología, métodos cualitativos, ejemplos prácticos, entrevistas en profundidad*. Ecuador: Editorial UTN.
- Uribe, J. C. M., Colana, G. J. C., & Sánchez, P. A. R. (2019). Las teorías de aprendizaje y su evolución adecuada a la necesidad de la conectividad. *Lex: Revista de la Facultad de Derecho y Ciencia Política de la Universidad Alas Peruanas*, 17(23), 377-388.
- UTEL (12 de agosto de 2021). Utel blog universidad. Obtenido de ¿Qué es la innovación educativa?: <https://utel.edu.mx/blog/tendencias/que-es-la-innovacion-educativa/>
- Valladolid, M. N., & Chávez, L. M. N. (2020). El enfoque cualitativo en la investigación jurídica, proyecto de investigación cualitativa y seminario de tesis. *Vox juris*, 38(2), 69-90.
- Vargas-Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114-129.
- Villacres Arias, G. E., Espinoza Freire, E. E., & Rengifo Ávila, G. K. (2020). Empleo de las tecnologías de la información y la comunicación como estrategia innovadora de enseñanza y aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 136-142.
- Ware, E. (2021). Rompecabezas. *Revista de la Asociación de Bibliotecas Médicas: JMLA*, 109 (2), 349.
- Zambrano Ganchozo, G. L. (2021). La gamificación en el aprendizaje creativo de la biología.
- Zambrano, ASB y Vergara, GMM (2020). Prezi como herramienta innovadora para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 6 (5), 429-444.

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO



Atuntaqui 15 de diciembre de 2022

Licenciado
Roberto Pozo
Rector UE MIA
Presente. -

Como es de su conocimiento me encuentro culminando mi preparación de posgrado en la Universidad Técnica del Norte y mi proyecto de tesis lo e enfocado a la Institución que usted muy acertadamente dirige, mediante el presente me permito solicitarle se me autorice realizar una encuesta diagnóstica sobre el uso de herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza aprendizaje dirigida a los docentes de educación básica , y a su vez solicitarle me proporcione los nombre y contactos celulares de los mismos ya que la encuesta será en línea mediante la plataforma de Google forms.

Segura de contar con su valiosa aceptación y ayuda me suscribo de usted.

Atentamente;

Ing. Gabriela León
Madre de Familia de la Institución

Recibido:

15/12/2022



Atuntaqui 30 de octubre 2022

Dra. Lucia Yépez V

Decana**Facultad de Postgrado**

Me permito informar a usted que la señora León Corrales Gabriela del Rocío, con número de cédula 1002910881 estudiante del Programa de Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, ha sido aceptado (a) en esta institución para realizar su trabajo de grado. La Institución brindará las facilidades e información necesarias para el desarrollo de la investigación.

Agradezco su atención.

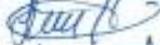
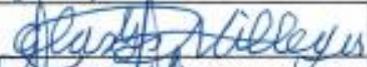
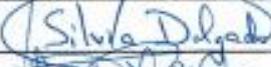
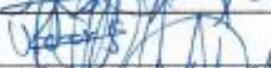
Atentamente,

Ldo. Roberto Pozo
Rector Unidad Educativa "Mundo Integral Atuntaqui"
0994001630



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Se me ha solicitado dar mi consentimiento para que mi hijo, hija o representado, sea participe en el estudio de investigación titulado (" ANIMACIÓN INTERACTIVA PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA PARA SEGUNDO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MIA DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI). El estudio de investigación requiere de una visita a los estudiantes en la institución con la autorización del señor rector y en compañía de la docente y la recopilación de recursos como evidencia del trabajo realizado con los estudiantes, por lo que informo que tengo conocimiento y autorizo que mi hijo, hija o representado participe del proceso; además consiento el uso del material de trabajo recopilado para el proyecto de titulación de la Ing. Gabriela del Rocío León Corrales.CC. 1002910881 estudiante de la Facultad de Posgrado de la UTN.

Estudiante	Nombre del Representante	Firma del Representante
Victoria Calderón	Valerio Flores	
Stephano Gallardo	Corena V. Magos	
Nicolás Castillo	Johanna Herreña	
Martín Quintanilla	gladys Villegas	
Julián Villareal	Erick Villareal	
Nicolás Pillajo	Silvia Delgado	
Thiago Dávila	Josefyn Botilla	
Ignacio Chiriboga	Ignacio Chiriboga	
Benjamin Díaz	Margarita Paredes	
Mateo Sevilla	Vida Sevilla	
Milena Nicolalde	Paula Nicolalde	
Juan Daniel Calderón	Paulina Cevallos	
María Paula Herrera	María Eugenia Estévez	
Fabiana Villegas	Carlina Villegas	
Amelia Tustón	Corena Dávila	



GABRIELA DEL ROCÍO
LEÓN CORRALES

Gabriela del Rocío León Corrales
Investigadora

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
EVALUACIÓN DE LA MATERIA DE LENGUA Y LITERATURA
LUEGO DE USAR LA HERRAMIENTA POWTOON

2022 – 2023

NOMBRE: _____ FECHA: _____
SEGUNDO EGB

1. Unir con una línea la imagen con la palabra



telefono

tren

tortuga

tigre

2. Elije los objetos que empiecen con el fonema ta



3. Escribe el fonema que falta



--	--	--



--	--



fru	
-----	--

4. Señala el fonema con el que empiezan los dibujos

		
TE TO	TO TA	TU TA
		
TU TA	TE TI	TO TE
		
TE TA	TO TA	TU TI



