



Universidad
Inca Garcilaso de la Vega

FACULTAD DE EDUCACIÓN

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

La implementación de softwares educativos en la participación activa de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Nido Exploradores

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR

Carolina Estefanía Cruces Cordero

ASESOR

Mg. Cynthia Mabel Aliaga Herrera De Gonzales

LIMA, JULIO DE 2022



DEDICATORIA

*Para el recuerdo de mi abuela Hilda,
que me amó y cuidó como a una hija.
A mi querido abuelo César por
impulsarme cada día a seguir
creciendo. A mi gran ejemplo a seguir,
mi madre Erika, que me llenó de
valores y fuerza para luchar por todos
mis sueños. A mi hermano Paul por ser
mi consejero y soporte. A mi novio
Hernán por creer en mí, incluso
cuando yo misma dudaba. Cada uno
me apoyó incondicionalmente y les
agradezco infinitamente. Con amor
para ustedes.*

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a la Universidad Inca Garcilaso de la Vega y a los docentes que fueron parte de mi proceso de formación profesional. También agradezco a todas aquellas personas que me acompañaron en el camino, a mis padres, Erika y Paul, que vieron mi crecimiento, me aconsejaron y aportaron a ser la persona que soy hoy. Por último, un especial agradecimiento a Andrea Aledo, líder el equipo de facilitadores de la Universidad del Pacífico, y a Juan Carlos Leyva, miembro del equipo de Esan Data, por su consejería, guía e inspiración para este trabajo.



RESUMEN

El siguiente trabajo de investigación consiste en la búsqueda de soluciones para contrarrestar uno de los grandes desafíos en la actualidad: la educación virtual.

Uno de mis grandes retos como coordinadora académica en el Nido Exploradores fue identificar los problemas más recurrentes durante las sesiones de aprendizaje y proponer estrategias de mejora.

Tras realizar un seguimiento, se logró encontrar una baja participación activa de los estudiantes en el transcurso de sus clases. A raíz de ello, se ofreció la implementación de softwares educativos con la finalidad de apoyar a los docentes a dinamizar sus sesiones.

El avance de la tecnología ha permitido la creación de softwares enfocados en el sector educativo, los cuales son considerados herramientas clave en la actualidad. Para este trabajo, se seleccionaron 3 softwares con funcionalidades distintas, las cuales se pueden adaptar a la educación inicial.

Por un lado, Edpuzzle es un software que sirve para convertir videos en una clase interactiva. Luego está Genially, el cual permite elaborar de manera sencilla distintas presentaciones altamente llamativas para los estudiantes. Por último, Wordwall ofrece diversas opciones de actividades que el docente puede adecuar según el tema a tratar en clase.

Palabras clave:

Educación inicial, clase virtual, participación activa, softwares educativos, implementación.

ABSTRACT

The following work consists of the search for solutions to face one of the biggest challenges nowadays: virtual education.

One of my great challenges as academic coordinator at Nido Exploradores has been identify the most recurrent problems during the learning sessions and propose improvement strategies.

After realize a follow-up, it was possible to find a low active participation of the students during their classes. As a result, the implementation of educational software was offered in order to support teachers to create active sessions.

The advancement of technology has allowed the origin of software focused on the educational sector, which are considered key tools today. For this work, 3 softwares with different functionalities were selected, which can be adapted to preschool education.

On one hand, Edpuzzle is a software used to convert videos into an interactive class. Then there is Genially, which allows you to easily create different highly attractive presentations for students. Finally, Wordwall offers different options for activities that the teacher can adapt according to the topic to be discussed in class.

Keywords:

Preschool education, virtual class, active participation, educational software, implementation.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES.....	11
1.1 Descripción de la empresa o institución	11
1.2 Descripción del producto o servicio	11
1.3 Ubicación geográfica y contexto socioeconómico.....	11
1.4 Actividad general o área de desempeño.....	12
1.5 Misión y visión	12
1.5.1 Misión	12
1.5.2 Visión.....	12
CAPITULO II: DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA	13
2.1 Actividad profesional desarrollada	13
2.2 Propósito del puesto y funciones asignadas	14
2.2.1 Propósito.....	14
2.2.2 Funciones.....	14
CAPITULO III: FUNDAMENTACIÓN DEL TEMA ELEGIDO	15
3.1 Teoría y la práctica en el desempeño profesional	15
3.1.1 Participación Activa	15
3.1.2 Software educativo.....	17
3.2 Acciones, metodologías y procedimientos	19

3.2.2 Softwares seleccionados.....	22
CAPITULO IV: PRINCIPALES CONTRIBUCIONES.....	24
CONCLUSIONES	27
RECOMENDACIONES.....	28
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	29
ANEXOS	33



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cursos realizados como complemento de desarrollo profesional a la actualidad

Tabla 2. Acciones, metodologías y procedimientos realizados en el Nido Exploradores

Tabla 3. Matriz de evaluación para la selección de software educativos

Tabla 4. Softwares educativos más utilizados en las distintas áreas del Nido Exploradores

Tabla 5. Variación del promedio de notas de participación en el Nido Exploradores



INTRODUCCIÓN

La tecnología ha tenido desde siempre el objetivo de mejorar la calidad de vida y facilitarla, beneficiando a las personas alrededor del mundo debido a sus últimos avances. Todo esto es gracias al internet y los progresos de las computadoras, que permiten, además de estar en contacto con el mundo y comunicarnos en cualquier momento, realizar un sinnúmero de actividades ocupacionales, recreativas, educativas, etc.

Sin embargo, la llegada de la emergencia sanitaria a Latinoamérica causada por el Covid-19 significó una serie de cambios en la vida de todos. Uno de ellos, y más resaltante, es el aumento de las herramientas digitales para fines educativos. A raíz de ello, las instituciones educativas se vieron prácticamente obligadas a replantear el modo de enseñanza, la cual en la mayoría de los casos no estaba planeada ni consolidada.

En el Perú, los profesores y estudiantes se enfrentaron a los nuevos retos de la educación, entre ellos, la adaptación a nuevas tecnologías; ya que, si para algunos su uso es algo común, para otros fue un cambio radical y les resultó complejo adaptarse a la situación. Si bien con el paso de los meses se pudo notar que la educación virtual presentó ciertos beneficios para los estudiantes tales como: flexibilidad de horarios, aumento de recursos visuales, entre otros; para los profesores implicó un reto mantener una clase dinámica con participación activa a través del ordenador, por lo cual encontraron en la tecnología una aliada para continuar con sus labores de docencia. En base a ello, las tecnologías estarían relacionadas, de alguna u otra manera, con las áreas del conocimiento, por lo cual se evidencia su relación con los procesos de enseñanza-aprendizaje.

A raíz del cambio drástico en el país, las instituciones educativas de Lima Metropolitana también se vieron afectadas, muchas de ellas con estudiantes y docentes poco capacitados en el uso de herramientas digitales se enfrentaron a los desafíos que traía la virtualidad. Debido a lo mencionado anteriormente y en base mi experiencia como coordinadora pude observar la problemática de una baja participación activa presentada

en los alumnos de la I.E. “Niños Exploradores” durante sus sesiones de clase. El replantear los contenidos de las clases es una tarea ardua que se viene realizando por parte de los docentes, ya que la metodología inicial estaba pensada para una modalidad presencial.

Lo ideal es que las sesiones de aprendizaje cuenten con una estrategia metodológica y que los estudiantes noten novedad y retos en sus cursos. En la virtualidad, se pueden conseguir a través de los softwares educativos, permitiéndoles intervenir y participar de manera activa.

Existen distintos tipos de softwares educativos que bien usados van a permitir conectarnos con nuestros estudiantes en una interacción más directa y continua, con ejercicios y actividades online, entre otros. En el presente trabajo conoceremos algunos de estos softwares, sus funciones y en qué momento poder implementarlos durante una sesión de aprendizaje.



CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES

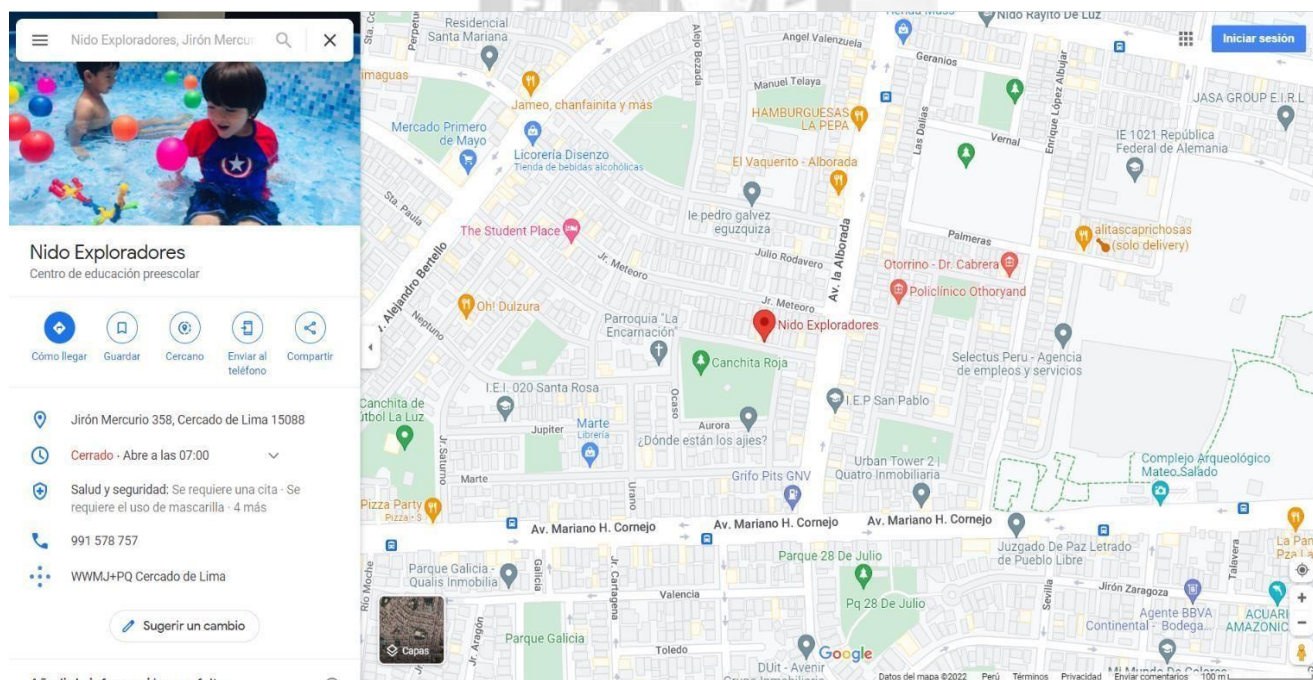
1.1 Descripción de la empresa o institución

La institución educativa Nido Exploradores está orientada al nivel de preescolar. Fue creada en el año 2003 y actualmente cuenta con dos sedes ubicadas en Lima Metropolitana. Cuenta con un equipo pedagógico altamente calificado y una infraestructura donde los niños exploran, investigan y aprenden de ellos mismos y su entorno.

1.2 Descripción del producto o servicio

El Nido Exploradores se describe como un espacio acogedor, íntimo y familiar, en el cual de brinda una educación de primera a niños de 0 a 5 años. En la actualidad ofrecen talleres de estimulación temprana, terapia de lenguaje, clases y servicio de guardería.

1.3 Ubicación geográfica y contexto socioeconómico



La Institución Educativa “Nido Exploradores” se encontrará ubicada en Jirón Mercurio 380 dentro del distrito de Pueblo Libre, identificada con UGEL 03, justo al límite del distrito de Cercado de Lima, dentro de la provincia de Lima Metropolitana en el departamento de Lima. Esta institución pertenece a un área de zona residencial y cuyo tipo de dirección es particular. Las familias a las que se les brinda el servicio son de nivel económico medio y medio alto.

1.4 Actividad general o área de desempeño

En la I.E. Nido Exploradores desempeño el cargo de coordinadora y tutora del aula de 5 años. Superviso el cumplimiento del desarrollo de los sílabos en el dictado de las clases de acuerdo a lo programado. Asimismo, desarrollo el plan de horario de docentes según disponibilidad, asignación de cursos, coordinación de actividades generales a nivel institución y talleres de capacitación.

1.5 Misión y visión

1.5.1 Misión

Somos una institución educativa especialista en brindar al niño de edad preescolar un desarrollo integral basado en valores, en una convivencia democrática, inclusiva y estimulante, comprometiendo a los padres en el proceso pedagógico para la formación de una persona plena, seguro de sí mismo con habilidades y destrezas que lo vuelvan capaz de desenvolverse como líder en la sociedad.

1.5.2 Visión

La I.E. Nido Exploradores aspira a ser una institución reconocida por ofrecer una educación de calidad, avalando el desarrollo de aprendizajes con espacios educativos innovadores donde todos sus estudiantes se sientan contentos, creativos, autónomos y capaces de resolver problemas de la vida cotidiana.

CAPITULO II: DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA

2.1 Actividad profesional desarrollada

Inicié mis estudios en la carrera de Educación inicial en la Universidad Inca Garcilaso de la Vega en setiembre del 2016. En el año 2018 tuve mi primera experiencia laboral y fue como auxiliar de aula en British International School. Luego de un año, obtuve el puesto de asistente de profesor en la franquicia Bricks4Kidz Perú, la cual ofrecía talleres para niños de 3 a 12 años. A los pocos meses, y debido a mi desempeño, me promovieron a profesora, en donde desarrollaba clases de Storytelling, armado de Legos y Jr. Robotics, las cuales a raíz de la pandemia se trasladaron al entorno virtual.

A mediados del 2020 y ya habiendo culminado el “Programa de inglés como lengua extranjera” en Idiomas Católica de la PUCP, me ofrecieron el puesto de coordinadora en Bricks4Kidz, el cuál acepté y desempeñé por 8 meses.

Asimismo, como parte del programa de Prácticas preprofesionales en la UIGV trabajé con niños de 0 a 5 años, ayudándolos a promover sus habilidades motoras, sociales y cognitiva durante marzo del 2020 hasta julio del 2021, fecha en la que culminé mi carrera satisfactoriamente obteniendo mi grado de Bachiller.

A inicios del año 2021, ingresé a trabajar como “facilitadora de aulas virtuales” en la Universidad del Pacífico, siendo una de mis funciones principales brindar acompañamiento técnico-pedagógico a los docentes, además de realizar talleres de capacitación para el manejo de plataformas virtuales (Microsoft Teams, Blackboard, Zoom) y el uso de aulas híbridas.

Finalmente, en agosto de 2021, y de manera parcial, me ofrecieron el puesto de tutora de aula en el Nido Exploradores. Asimismo, en busca de aumentar mis conocimientos, llevé los cursos de “Diseño Instruccional-eLearning” y “Materiales Digitales para el Aprendizaje”, obteniendo el primer puesto en ambos, en la Escuela de Postgrado de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

Como un complemento a mi carrera, estudié los siguientes cursos especializados:

Tabla 1

Cursos realizados como complemento de desarrollo profesional a la actualidad

Curso	Institución	Año
Retos de la educación superior hacia un futuro digital	IESP San Juan Bosco	Octubre, 2021
Taller de Google Workspace	Universidad del Pacífico	Diciembre, 2021
Diseño instruccional E-Learning	Escuela de Postgrado UPC	Febrero, 2022
Materiales digitales para el aprendizaje	Escuela de Postgrado UPC	Abril, 2022
Ciberseguridad en el Teletrabajo	Google Activate España	Mayo, 2022

Notas. Elaboración Propia.

2.2 Propósito del puesto y funciones asignadas

2.2.1 Propósito:

El propósito de mi puesto de coordinadora académica es que los estudiantes se puedan desempeñar en un entorno óptimo, facilitando todos los recursos humanos, didácticos, materiales y ambientales necesarios para generar un impacto positivo en su desarrollo académico.

2.2.2 Funciones:

- Monitorear al equipo de docentes y su desempeño.

- Acompañar y brindar soporte en plataformas virtuales.
- Dictar talleres de capacitación para el buen manejo de plataformas educativas.
- Proponer estrategias de mejora para el desarrollo de las clases.

CAPITULO III: FUNDAMENTACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

3.1 Teoría y la práctica en el desempeño profesional

3.1.1 Participación Activa

3.1.1.1 Antecedentes.

La participación activa se debe considerar como uno de los elementos fundamentales a desarrollar en las instituciones educativas, ya que favorece el desarrollo psicoeducativo, la construcción de principios y valores (Ochoa y Pérez, 2017). Además, según Montes Alvis (2017), durante el proceso de aprendizaje se debe emplear, fomentar e instaurar distintas estrategias, medios o dinámicas que permitan motivar a los alumnos y fomentar su participación activa durante clases.

De acuerdo con la perspectiva de los maestros, la participación de los alumnos corresponde a un aspecto importante para evaluar su desempeño durante su etapa de aprendizaje (Antolí et al., 2018). Asimismo, según Hernández y Tecpán (2017), las nuevas teorías de la educación dirigen una enseñanza enfocada en los alumnos, donde se promueva una interacción entre pares, la participación activa y la construcción de habilidades de comunicación.

3.1.1.2 Marco teórico.

La participación activa es un aprendizaje basado en el involucramiento, motivación, atención y trabajo constante del estudiante. Al respecto, Fonseca (2018) menciona que la participación activa del alumno nace de los métodos, estrategias o recursos que el docente aplica sobre las actividades durante las clases con la finalidad

de mejorar el traslado de conocimiento. Además, indica que existen diversos beneficios cuando se logra obtener una participación activa por parte de los estudiantes, tales como: aporte a la dinámica de la clase, contribución al desarrollo de la socialización por parte de los niños y por último el incentivo a los compañeros para animarse a participar.

No limitar al estudiante a solo escuchar al profesor y cederle el protagonismo de su proceso de aprendizaje son dos acciones clave para alcanzar una participación activa durante las sesiones de clase. Debido a ello, la labor del docente toma una gran relevancia en el aula, ya que depende de él guiar y orientar a los estudiantes hacia los objetivos de aprendizaje específicos planteados para cada curso. Es por ello que Mosquera (2018) indica que el rol de los profesores en las clases es orientar y facilitar el camino de los estudiantes hacia un aprendizaje en el que ellos mismos sean los protagonistas de su educación, mediante actividades didácticas y dinámicas, como juegos o tareas grupales.

3.1.1.3 Estrategias para promover la participación activa.

3.1.2.3.1 Conocer a tus estudiantes.

Saber cuáles son los intereses, gustos e inquietudes permite realizar una mejor planificación de las sesiones de aprendizaje, incluyendo actividades que generen un mayor impacto en los estudiantes.

3.1.2.3.2 Valorar lo que hacen tus estudiantes.

Valorar el esfuerzo y elogiarlos refuerza su protagonismo, les genera una reflexión del avance que van consiguiendo y los motiva a seguir trabajando para progresar.

3.1.2.3.3 Despertar la curiosidad.

Esto se puede lograr a través del factor sorpresa. Para ello se recomienda planificar sesiones en las que los estudiantes conozcan los temas a trabajar, pero no las actividades que realizarán en base a ellos.

3.1.2.3.4 Uso de softwares educativos.

Lo digital tiende a tener un gran efecto en la nueva generación de estudiantes, lo cual se puede aprovechar para enfocar su interés hacia los conocimientos que se desea transmitir. Para lograr ello, existen un sinnúmero de softwares educativos, pero es necesario conocerlos y elegir los que mejor se adapten en base a las dinámicas del docente.

3.1.2 Software educativo

3.1.2.1 Antecedentes.

En cuanto a los antecedentes de la implementación de un software en instituciones educativas, Maldonado et al. (2020) concluyeron que los softwares representan un recurso muy importante en la educación actual, por lo que debe ser utilizado al máximo en los centros educativos, ya que facilita el proceso de enseñanza- aprendizaje. Asimismo, se menciona que es necesaria la capacitación de los profesores en base a los nuevos recursos para lograr un desarrollo óptimo e integral durante las clases.

Por otro lado, según Mamani (2019) los softwares generan un impacto positivo en el rendimiento de los estudiantes, ya que han mejorado su percepción de los temas de cursos como matemática, física y computación, así como su motivación por realizar actividades o tareas.

Debido a su fácil manejo tanto para estudiantes como docentes, los softwares han presentado grandes beneficios en las instituciones educativas, tales como clases más dinámicas, mejora de rendimiento, además de aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos por interactuar durante clases (Anchico, 2018).

3.1.2.2 Marco Teórico.

Un software educativo se define como una aplicación o programa que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, antes, durante y/o después de una sesión de clase. Existe una gran cantidad de ellos, orientados a diferentes niveles de educación, desde

niños hasta adultos. De acuerdo con Miranda (2019), un software educativo es un aplicativo que puede estar disponible en ordenador, cuyo fin es ser utilizado como un recurso por los docentes para llevar a cabo y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Debido a la llegada de la era digital, es considerado una pieza fundamental dentro del sistema educativo en todas sus modalidades (virtual, presencial, híbrido, sincrónico, asíncrono, etc.). Según Delgado y Encalada (2018), un software educativo puede ser cualquier tipo de programa que intervenga en la educación y que influya en la participación activa del alumno, así como también en la elaboración de materiales dinámicos por parte de los docentes.

Si bien existe una gran cantidad de softwares educativos que están orientados a diferentes actividades, estos comparten características similares. En primer lugar, los softwares educativos generalmente se utilizan a través de un ordenador, smartphone o una tablet. En segundo lugar, son interactivos, ya que permiten un intercambio de información efectivo entre el estudiante y el ordenador, bajo acompañamiento del profesor de acuerdo a la situación. En tercer lugar, son fáciles de usar y no se necesita tener amplios conocimientos de informática ya que la mayoría son intuitivas o contiene instrucciones de uso. Finalmente, se caracterizan por tener fines didácticos para cumplir objetivos de enseñanza.

3.1.2.2 Pasos para implementar un software educativo.

3.1.2.2.1 *Identificar las necesidades de la institución educativa.*

En el punto inicial se basa en identificar los principales problemas y necesidades en el sistema educativo de la institución. Para ello se realiza una investigación en donde se evalúan las herramientas brindadas por la institución, las cuales son utilizadas por los docentes para el desarrollo de sus funciones.

3.1.2.2.2 Realizar propuestas de mejora.

De acuerdo a las necesidades identificadas, se agendan reuniones por parte del comité educativo en las cuales se expone la problemática con la finalidad de reunir los distintos puntos de vista y proponer soluciones a futuro.

3.1.2.2.3 Selección de software educativo.

Se realiza una evaluación en el mercado en base a los softwares propuestos en las reuniones previas con el objetivo de seleccionar el más adecuado de acuerdo al presupuesto, viabilidad y necesidades de la institución educativa.

3.1.2.2.4 Capacitar al equipo de trabajo.

En esta etapa del proceso se brindan capacitaciones teóricas y prácticas a los docentes del uso del software seleccionado, mencionando las características principales y las funciones del mismo para llevar a cabo un manejo óptimo y eficiente.

3.1.2.2.5 Implementar el software educativo.

Una vez que el equipo esté preparado y familiarizado con el software, se deben iniciar con las gestiones para su implementación.

3.1.2.2.5 Validar el impacto.

Una vez transcurrido un periodo prudente luego de la implementación se debe medir el impacto mediante indicadores relacionados al problema principal comparando un antes y un después.

3.2 Acciones, metodologías y procedimientos

Tabla 2

Acciones, metodologías y procedimientos realizados en el Nido Exploradores

Problemática	Acciones	Metodología	Procedimientos
La baja participación activa de los estudiantes de 5 años de la I.E Nido Exploradores	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación del problema 2. Realizar propuestas de mejora 3. Seleccionar el software educativo 4. Capacitación de equipo 5. Implementación de Software 6. Medición de los resultados obtenidos 	<p>- Cualitativa</p> <p>-Técnicas utilizadas:</p> <p>Observación del participante y</p> <p>Análisis del material visual auditivo.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se realizaron monitoreos constantes en las sesiones de clase del Nido Exploradores, en las cuales destacó la poca participación de los estudiantes. 2. Dentro de las propuestas de mejora, se consideró aumentar el uso de herramientas digitales. Por lo que la implementación de softwares educativos en las sesiones de aprendizaje fue seleccionada como una fuerte alternativa de solución. 3. Se realizó una búsqueda y testeo de software educativos, entre los cuales se seleccionaron 3 para su posible implementación en el nido. 4. Una vez adquirido los conocimientos y habilidades necesarias para hacer un uso correcto de los softwares, se inició con el proceso de traslado de información a los docentes mediante talleres

de capacitación.

5. Al finalizar la etapa de capacitaciones teórico-prácticas, los docentes iniciarán con la implementación de estos softwares en sus sesiones de aprendizaje.
6. Luego de algunos meses se medirá el impacto de la solución mediante encuestas a profesores y notas de participación, considerando un antes y después de la implementación.

Nota. Elaboración Propia.

3.2.1 Matriz de Evaluación

Tabla 3

Matriz de evaluación para la selección de software educativos

Software	Necesidad de la institución	Viabilidad	Presupuesto	Innovación	Total
Quiziz	3	4	7	6	21
Mentimeter	4	4	7	7	22
Edpuzzle	7	7	7	8	29
Canva	8	7	7	5	27

Genially	8	7	7	8	30
Pear deck	5	5	7	5	19
Wordwall	8	7	7	9	31
Google Slides	4	7	7	3	21

Nota. Elaboración Propia

Para la elección de los softwares educativos más apropiados se realizó una matriz de evaluación, en la cual se puntuó del 1 al 10 a cada uno de los softwares propuestos en base a los siguientes aspectos: necesidad de la institución, viabilidad de implementación, presupuesto e innovación. Finalmente se eligió a los tres softwares con un mayor puntaje.

3.2.2 Softwares seleccionados

3.2.1.1 Edpuzzle.



Edpuzzle es un software cuya principal función es transformar videos en una sesión interactiva. Con ayuda de esta herramienta, se puede editar un video añadiendo audios personalizados con la voz del docente, además de poder incluir cuestionarios con

respuestas abiertas o cerradas. Uno de los beneficios que ofrece Edpuzzle es que puede adecuarse a cualquier área a desarrollar; asimismo, ayuda a los docentes a percibir la retención de conocimientos de los estudiantes y así poder brindarles una retroalimentación rápida y oportuna.

3.2.1.2 Genially.



Genially es un aplicativo que permite crear todo tipo de presentaciones digitales interactivas. Debido a su uso intuitivo y amigable, no es necesario contar con conocimientos de programación o diseño para obtener buenos resultados. Una de sus características principales es que las presentaciones finales se encuentran disponibles de manera online y pueden ser compartidos en páginas web. Asimismo, cuenta con una amplia diversidad de plantillas que el docente puede adaptar a la temática de sus sesiones.

3.2.1.3 Wordwall.



Wordwall es un programa que ofrece la opción de elaborar actividades llamativas para los estudiantes, de manera rápida y sencilla. Una de las ventajas que presenta este software es que brinda la facilidad de crear actividades imprimibles o interactivas; cabe resaltar que cuenta con una gran variedad de plantillas para la creación de proyectos nuevos, así como el acceso a actividades relacionadas a un tema específico editadas previamente por otros usuarios.

CAPITULO IV: PRINCIPALES CONTRIBUCIONES









Una vez culminada la etapa de selección de softwares educativos, se agendaron talleres de capacitación para todos los docentes del Nido Exploradores en los cuales se tocaron los temas con respecto a los beneficios, funciones y las distintas formas de aplicación para las sesiones de aprendizaje. Además de los talleres de capacitación, se realizaron asesorías personalizadas para resolver dudas puntuales acerca de la implementación de las nuevas herramientas según la metodología de cada docente y el área correspondiente.

Al finalizar la etapa de capacitaciones, los docentes contaban con la preparación adecuada y la libertad de elegir cualquier funcionalidad brindada por estos softwares para llevar a cabo sus clases. En esta fase se pudo percibir un notorio cambio en las sesiones virtuales, tornándose más dinámicas debido a un incremento en la participación activa de los estudiantes.

A continuación, se presentará un cuadro de los softwares utilizados con mayor frecuencia por los docentes en las distintas áreas del Nido Exploradores:

Tabla 4

Softwares educativos más utilizados en las distintas áreas del Nido Exploradores

Área	Software Educativo		
	Edpuzzle	Genially	Wordwall
Comunicación			-
Personal Social			-
Ciencia y Tecnología		-	
Matemática	-		

Nota. Elaboración Propia.

Asimismo, se pudo comprobar el impacto positivo de la implementación de los softwares seleccionados en los niños de 5 años del Nido Exploradores, ya que se evidenció un cambio significativo en el promedio de notas de participación en las áreas pedagógicas.

Para medir y validar la contribución, se tomó como muestra a 40 estudiantes entre las secciones “Amarillo” y “Verde” del Nido Exploradores.

Tabla 5

Variación del promedio de notas de participación en el Nido Exploradores

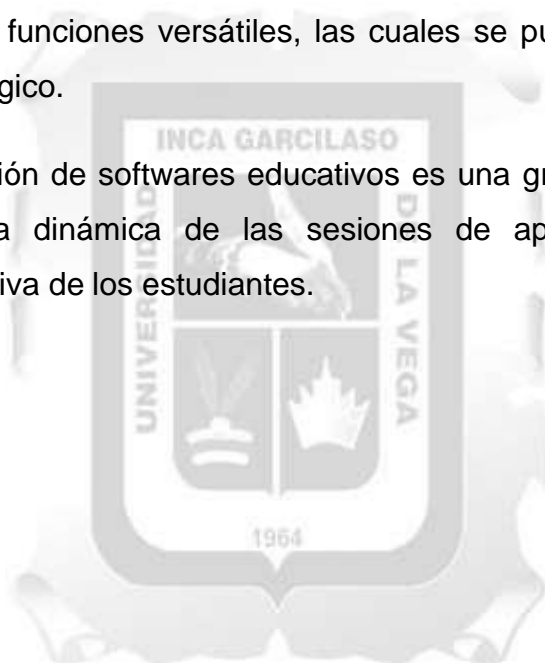
Área	Promedio de notas de participación antes de la implementación	Promedio de notas de participación después de la implementación
Comunicación	14	16.5
Personal Social	15.5	17
Ciencia y Tecnología	13	15
Matemática	12.5	16
Promedio total	13.75	16.125

Nota. Elaboración Propia.

Con ayuda de este cuadro se corrobora una mejora en la participación de los estudiantes de 5 años, puesto que el promedio total de notas aumentó en un 17.27% luego de la implementación de los softwares educativos.

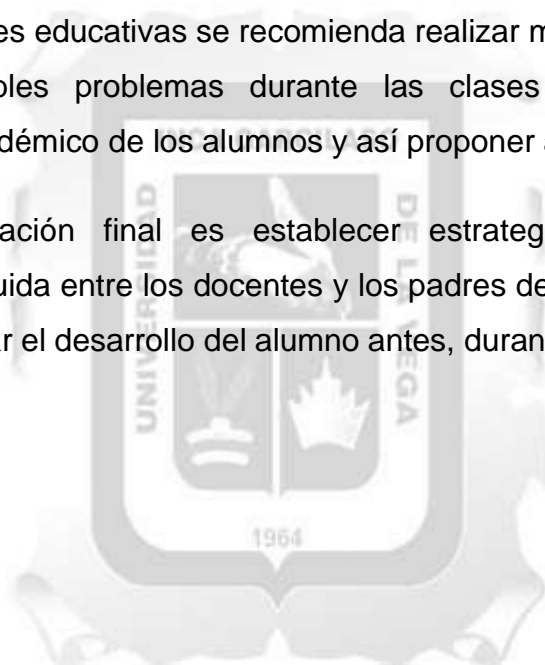
CONCLUSIONES

- a. La llegada de la pandemia afectó al desarrollo de las clases, por lo que los profesores se vieron obligados a adaptar sus sesiones presenciales a virtuales, de manera improvisada.
- b. Al no contar con una interacción presencial, la participación de los estudiantes se ha visto disminuida en la mayoría de sesiones virtuales en el Nido Exploradores.
- c. Existen una gran diversidad de Softwares educativos gratuitos o de pago, cada uno cuenta con funciones versátiles, las cuales se pueden adaptar a cualquier proceso pedagógico.
- d. La implementación de softwares educativos es una gran alternativa de solución para mejorar la dinámica de las sesiones de aprendizaje y aumentar la participación activa de los estudiantes.



RECOMENDACIONES

- a. Se recomienda a los docentes estar capacitados e informados de las nuevas herramientas virtuales que puedan aportar, ayudar o facilitar el desarrollo de sus clases.
- b. Otra recomendación para los docentes es realizar una evaluación del software que se desea implementar, el cual se adapte y pueda cumplir con los objetivos de cada sesión.
- c. A las instituciones educativas se recomienda realizar monitoreos constantes para identificar posibles problemas durante las clases que puedan afectar el desempeño académico de los alumnos y así proponer alternativas de solución.
- d. Una recomendación final es establecer estrategias para mantener una comunicación fluida entre los docentes y los padres de familia con la finalidad de poder monitorear el desarrollo del alumno antes, durante y después de clase.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anchico, G. (2018). *El software educativo Aprende con Erika, en los procesos de aprendizaje de las cuatro operaciones básicas del área de matemáticas, en los estudiantes del grado 3º de la Institución Educativa Agropecuaria Rio Sanquianga del Municipio de Olaya Herrera (Nariño)*. [Trabajo de grado, Universidad Santo Tomas]. Repositorio USTA.

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/14897/proyecto%20con%20correcc%20del%20jurado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Antolí, J., Lledó, A., Pellín, N. y Roig-Vila, R. (2018) La aplicación Kahoot! para motivar la participación activa en el aula. *Redes de Investigación en Docencia Universitaria*, 2018 (1), 343-352.

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/85010/1/Redes-Investigacion-Docencia-Universitaria-2018_30.pdf

Cabarcas, M. & Narváez, V. (2020). *Implementación de un software educativo para el fortalecimiento de la atención sostenida en estudiantes de preescolar de la i.e. 19 de marzo de Tierralta-Córdoba* [Trabajo de grado, Universidad Santo Tomas]. Repositorio Institucional CRAI USTA.

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29382/2020mariacabarcas.pdf?sequence=1>

Chafloque, J. (2018). *Implementación de un software educativo basado en el modelo learning by doing para mejorar el rendimiento académico de la asignatura de matemática en alumnos de tercer grado de educación primaria de la i.e. 10132 jesús divino maestro* [Trabajo de grado, Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo]. Repositorio Institucional USAT.

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1624/1/TL_ChafloqueHuamanJoselyne.pdf

Cursos On-Line Masivos. (2018, 26 de febrero). *Módulo 3: Participación activa*

del alumno en su aprendizaje Tema 3 - Sentido pedagógico [Archivo de video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=-XqIFzeHsXY&t=82s>

Delgado, R. y Encalada, I. (2018). *El uso del software educativo cuadernia en el proceso de enseñanza - aprendizaje y en el Rendimiento académico de la matemática de los estudiantes del 5to. Año de secundaria de la Institución Educativa N° 5143 Escuela de Talentos. Callao 2015*. [Tesis de maestría, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio UIGV.
http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/3096/TESIS_MAEST_INF OR.APLIC.EDUCA_IVAN%20ANGEL%20ENCALADA%20D%C3%8dAZ_%26_REN% c3%81N%20DELGADO%20ALVA.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Encalada, I. & Delgado, R. (2018). *El uso del software educativo cuadernia en el proceso de enseñanza - aprendizaje y en el rendimiento académico de la matemática de los estudiantes del 5to. Año de secundaria de la institución educativa n° 5143 escuela de talentos*. [Trabajo de grado, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio Institucional UIGV.
http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/3096/TESIS_MAEST_IN FOR.APLIC.EDUCA_IVAN%20ANGEL%20ENCALADA%20D%C3%8DAZ_%26_REN %C3%81N%20DELGADO%20ALVA.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Enter.co. (2017, 4 de abril). Conoce los pasos para la implementación de un software de ERP. Enter.co. <https://www.enter.co/guias/gestion-empresarial/conoce-los-pasos-para-la-implantacion-de-un-software-de-erp/>

Fonseca, M. (2018). *La identidad social y la participación activa en clases en el octavo grado de educación general básica de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona del Ambato de la provincia de Tungurahua*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA.
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/29154/1/1803464955%20Mayra%20Alejandra%20Fonseca%20Villac%C3%ADs%20.pdf>

Hernández-Silva, C. y Tecpan, S. (2017). Aula invertida mediada por el uso de plataformas virtuales: un estudio de caso en la formación de profesores de física. *Estudios Pedagógicos*, 11(3), 193-204. <https://www.scielo.cl/pdf/estped/v43n3/art11.pdf>

idDocente. (2021, 20 de mayo). Wordwall: crea actividades interactivas o imprimibles. *Innovación y desarrollo docente*. <https://iddocente.com/wordwall-crea-actividades-interactivas-imprimibles/>

idDocente. (2021, 15 de enero). Genially: liderando la nueva generación de contenidos. *Innovación y desarrollo docente*. <https://iddocente.com/genially-liderando-generacion-contenidos/>

idDocente. (2020, 12 de noviembre). Edpuzzle: la herramienta para crear y editar tus vídeos y darle la vuelta a tu clase. *Innovación y desarrollo docente*. <https://iddocente.com/edpuzzle-herramienta-crear-editar-videos/>

Maldonado, K., Ponce, L., Tóala, F. y Vera, R. (2020). Software educativo y su importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 4(1), 123-130. <https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/211/170>

Mamani, J. (2019). *Software educativo para rendimiento escolar en estudiantes de Institucion Educativa Rosa de America-Chubivilca 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]. Repositorio San Pedro. http://200.48.38.121/bitstream/handle/USANPEDRO/14930/Tesis_65401.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Miranda, C. y Romero, R. (2019). Un software educativo como una herramienta pedagógica en la mejora de las habilidades de lectoescritura utilizando el método ecléctico. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13(1), 172-186. <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/291/221>

Montes, E. (2017). *Los medios audiovisuales como didáctica artística para motivar*

la participación activa de los estudiantes de 9º3 de la Institución Educativa de Bayunca [Trabajo de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1487/montesemperatriz2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mosquera, G. (2018). *Impacto de la aplicación de metodología activa como estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de secundaria del Colegio Nuestra Señora del Carmen, Paramonga*. [Tesis de doctorado, Universidad San Martín de Porres]. Repositorio Académico USMP. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/4375/mosquera_vge.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ochoa, A. y Pérez, L. (2017). La participación de los estudiantes en una escuela secundaria. *Revista mexicana de investigación educativa*, 22(72), 179-207. <https://www.redalyc.org/pdf/140/14048873009.pdf>

Poveda, V. (2017). *Propuesta y prototipo de implementación de un software educativo como complemento del proceso enseñanza – aprendizaje de la materia de música en los estudiantes del segundo grado de educación básica* [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Católica Del Ecuador]. Repositorio Institucional PUCE. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/13308/Tesis%20Ver%c3%b3nica%20Poveda%20C%c3%b3rdova%202.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tebaev Videos Educativos. (2018, 11 de diciembre). *Hablemos de software educativo* [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Z2mcSu0Gats&t=1s>

ANEXOS

Anexo 1: Ejemplo de video en Edpuzzle

Link: <https://edpuzzle.com/assignments/62ccbd6207028640cdbfa348/watch>

The screenshot shows the Edpuzzle interface for a video assignment. The video is titled "Había una vez un virus..." and features a UNICEF logo. The interface includes a sidebar with video events, a main video player, and a right panel with a question and a "Continue" button.

Video events:

- 00:25 Note: ¿Este virus era peligroso? ¿Por qué se creía rey?
- 00:49 Multiple-choice question: ¿A qué le tenía miedo el virus y sus hermanos?
- 01:24 Note: Recuerden cubrirse al estornudar o toser, y siempre lavarse las manos con agua y jabón.

Question:

¿Este virus era peligroso? ¿Por qué se creía rey?

Continue

The screenshot shows the Edpuzzle interface for an assignment titled "Había una vez un virus (cuento)". The interface includes a video player, a sidebar with video events, and a right panel with assignment settings.

Assignment Details:

- Title: Había una vez un virus (cuento)
- By: Carolina Cruces
- Live mode: ☐ Share assignment: ☐

Students:

Student Name	Watched	Grade	Last watched	Turned in
Zapata Egúsuiza, Hernán	<div></div>	-	Never	Not turned in
Cordero, Liliana	<div></div>	100/100	42 minutes ago	On time
Cruces, Paul	<div></div>	100/100	38 minutes ago	On time
Teacher (that's me!)	<div></div>	-	2 hours ago	Not turned in

Assignment Settings:

- Start date: Today 12:00am
- Due Date: July 17th 11:59pm
- Prevent Skipping: ☒
- Turn on CCs: ☐

Anexo 2: Ejemplo de presentación en Genially

Link: <https://view.genial.ly/62ccc586c8259b00123a3c93/presentation-presentacion-en-blanco>

The image shows the Genially web interface. The top navigation bar includes the Genially logo, a 'PÁSATE A PREMIUM' button, and user profile icons. The left sidebar contains navigation options: 'Creaciones', 'Papelera', 'Kit de marca', and 'Inspiración'. The main area is titled 'Qué puedes crear con Genially' and features a search bar and a grid of template categories: Presentaciones, Infografías, Gamificación, Imagen interactiva, Video presentación, Guía, Material formativo, Más, and Creación en blanco. Below this, a preview of a presentation slide is shown. The slide has a light green background and contains the text '¿Cuándo debes lavarte las manos?' (When should you wash your hands?). It includes several interactive elements: a yellow emoji with a hand on its face, a red apple, a brown teddy bear, a white toilet, and a yellow school bus. The slide also has a title bar with 'Añade audio de fondo' and a footer with 'Añade página', '100%', and navigation controls.

Anexo 3: Ejemplo de actividad en Wordwall

Link: <https://wordwall.net/es/resource/34204876>

Wordwall Cree mejores lecciones de forma más rápida

Inicio Características Mis Actividades Mis Resultados [Crear Actividad](#) [Mejorar](#) b4kcarolina

Editar contenido... Última modificación 11 jul. 20:56 Pares iguales Ayuda

Título de la actividad

¿Cuándo lavarse las manos?

+ Instrucción

☒ Pares de elementos idénticos ☐ Pares de elementos distintos

1. 🤧 Después de estornudar
2. 🚽 Cada vez que vas al baño
3. 🍎 Antes y después de comer
4. 🚌 Luego de viajar en el bus
5. 🧸 Después de jugar

+ Agrega un par
min. 3 máx. 20

Listo

Wordwall Cree mejores lecciones de forma más rápida

Inicio Características Mis Actividades Mis Resultados [Crear Actividad](#) [Mejorar](#) b4kcarolina

0:18 No es un par

Cambiar plantilla

INTERACTIVOS

- [Pares iguales](#)
- [Rueda del azar](#)
- [Cartas al azar](#)
- [Anagrama](#)

Mostrar todo

¿Cuándo lavarse las manos?

por B4kcarolina

+ Agregar etiquetas

Compartir

Editar contenido... Asignar tarea Incrustar Más

Wordwall Cree mejores lecciones de forma más rápida Inicio Características Mis Actividades Mis Resultados Crear Actividad Mejorar b4kcarolina

0:45 Encontraste un par ✓ 1

Antes y después de comer

Antes y después de comer

¿Cuándo lavarse las manos?

por B4kcarolina

+ Agregar etiquetas

Editar contenido... Asignar tarea <> Incrustar Más

Compartir

Cambiar plantilla

INTERACTIVOS

- Pares iguales
- Rueda del azar
- Cartas al azar
- Anagrama

Mostrar todo

Anexo 4: Videos demostrativos

- Edpuzzle

<https://youtu.be/Kgy4CT3EPnc>

- Genially

<https://youtu.be/5pGDXYrBmvk>

- WordWall

https://youtu.be/p_qpSh1ZoEM