



UNIVERSIDAD CASA GRANDE

TÍTULO DEL PROYECTO

SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE LA ELABORACIÓN DE LA
PLATAFORMA VIRTUAL LUPA POR PAUSA POR UNA BUENA CAUSA

EQUIPO INTERDISCIPLINARIO

María Lorena Cansing Parra

Adriana María Pólit García

María Belén Ochoa González

Doménica Hanna Arias

Mariana Doménica Hidalgo Marriot

Odalis Marcela Rivas Pita

Sofía Abril Jibaja

GUÍAS DEL PROYECTO

Luis Antonio Capelo Brito

Carola García Villamar

Guayaquil, 4 de diciembre del 2021



FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

SUBTÍTULO

Análisis e interpretación de la experiencia en el proceso de conceptualización e implementación de la plataforma LUPA como herramienta de apoyo en el proyecto “Pausa Por Una Buena Causa 2021”

Para optar al grado de:

Licenciatura en Marketing

Elaborado por:

Sofía Abril Jibaja

Guías del Proyecto

Luis Antonio Capelo Brito

Carola García Villamar

GUAYAQUIL, ECUADOR

Diciembre 2021



CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, Sofía Abril Jibaja, autor del trabajo de titulación “Análisis e interpretación de la experiencia en el proceso de conceptualización e implementación de la plataforma LUPA como herramienta de apoyo en el proyecto “Pausa Por Una Buena Causa 2021”” certifico que el trabajo de titulación es una creación de mi autoría, por lo que sus contenidos son originales, de exclusiva responsabilidad de su autor y no infringen derechos de autor de terceras personas. Con lo cual, exonero a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.

A handwritten signature in blue ink, reading 'Sofía Abril', is written over a horizontal line.

Sofía Abril Jibaja

CI: 0923639785



CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Sofía Abril Jibaja en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación “Análisis e interpretación de la experiencia en el proceso de conceptualización e implementación de la plataforma LUPA como herramienta de apoyo en el proyecto “Pausa Por Una Buena Causa 2021””, de la modalidad Proyecto de Aplicación Profesional, autorizo a la Universidad Casa Grande para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en su Repositorio Virtual, con fines estrictamente académicos, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Asimismo, autorizo a la Universidad Casa Grande a reproducir, distribuir, comunicar y poner a disposición del público mi documento de trabajo de titulación en formato físico o digital y en cualquier medio sin modificar su contenido, sin perjuicio del reconocimiento que deba hacer la Universidad sobre la autoría de dichos trabajos.

A handwritten signature in blue ink, reading 'Sofía Abril Jibaja', is written over a horizontal line.

Sofía Abril Jibaja

CI: 0923639785

Abstract

Pausa por una Buena Causa nació como un Proyecto de Aplicación Profesional (PAPs) que tuvo como objetivo la difusión y concientización del cáncer infantil, captación de donantes y generación de recursos para convertirlo en un proyecto sustentable a través del tiempo. Es así, como en el año 2016 se tenía como meta conseguir donantes voluntarios de plaquetas a través de diferentes charlas en empresas privadas, stands, difusión en medios y redes sociales. En el segundo año, se trabajó de igual manera en búsqueda de donantes voluntarios de plaquetas, pero a través de clases de cocina nutricional para padres y madres de pacientes pediátricos oncológicos en alianza con la Escuela de los Chefs y Casa Ronald McDonald. Como tercer año, en el proyecto se buscaba conseguir la mayor cantidad de recursos e ingresos posibles para mantener el proyecto mediante la Jornada Artística Pausa. Luego en el año 2019, se continuaron los esfuerzos para la captación de donantes voluntarios de plaquetas para niños/as con cáncer, por medio de la campaña #PonElBrazo, que tenía como objetivo motivar a las personas a convertirse en donantes voluntarios de plaquetas y conseguir que un mayor número de personas se unan a la causa. Como quinto año del proyecto, se pensó en la forma de ayudar a mejorar la calidad de vida de las familias con pacientes pediátricos oncológicos para lograr brindar un soporte socio-emocional que alivie de cierta forma el impacto que genera esta enfermedad. Es así cómo se creó y desarrolló una página web de acceso público, con información relevante que sirva de ayuda a las familias que lo necesiten, se tocaron temas como: tipos de cáncer, nutrición durante el tratamiento, emprendimientos para padres, estrategias para vender en redes sociales, tips para elaborar hojas de vida, entre otros temas. Finalmente, en el año 2021, en medio de una pandemia mundial. Pausa por una Buena Causa encontró un nuevo objetivo, crear un espacio

virtual que ayude al fortalecimiento de las habilidades cognitivas y socioemocionales de los niños con cáncer.

Consideraciones éticas

Durante el presente Proyecto de Aplicación Profesional, se implementaron las siguientes consideraciones éticas:

- 1) Socialización de un consentimiento informado: a través del cual, los participantes recibieron información pertinente acerca de los fines de la investigación y se extendió la invitación para ser voluntarios de la misma.
- 2) Toda la información recolectada durante el proceso de entrevistas y encuestas, será de uso confidencial y con fines únicamente pedagógicos y sin fines de lucro.
- 3) Se prioriza el respeto a los seres humanos participantes, garantizando su dignidad y respeto a lo largo de la investigación; así mismo, se plantea la opción de abandonar la investigación en caso de no cumplir con sus valores éticos.

Palabras clave

Cáncer infantil, Ludificación, Aprendizaje, Educación online, Educación Hospitalaria.

Índice

<i>Abstract</i>	5
<i>Consideraciones éticas</i>	6
<i>Palabras clave</i>	6
1. <i>Antecedentes y contexto de la experiencia</i>	10
2. <i>Hipótesis de mejora</i>	16
2.1. Creación de espacio virtual	17
2.2. Espacio de apoyo a padres y madres de familia	17
2.3. Presencia mediática	18
3. <i>Reconstrucción histórica de la experiencia</i>	18
3.1 Conceptualización del proyecto	18
3.2 Etapa de selección de nombre para la plataforma	19
3.3 Conceptualización de la identidad gráfica	22
3.4 Etapa de creación de contenido educativo	26
3.5 Proceso de decisión de recursos	29
3.6 Etapa de creación de la plataforma	35
3.7 Etapa de selección de estudiantes	38
3.8 Lanzamiento oficial de la plataforma	44
3.9 Etapa de estrategia de comunicación para redes sociales	47
3.10 Evaluaciones de aprendizaje	59
3.11 Charlas para padres de familia	74
4. <i>Análisis e Interpretación Crítica de la Experiencia</i>	80
4.1 Análisis e interpretación de la experiencia en el proceso de conceptualización de la Plataforma “LUPA” como herramienta de apoyo en el Proyecto “Pausa por una Buena Causa, 2021	80
4.1.1 Percepción de los usuarios sobre el uso de la plataforma	81
4.1.2 Análisis de usabilidad de la plataforma con expertos	84
4.2 Análisis e interpretación crítica de la identidad gráfica utilizada en la plataforma “LUPA” del proyecto “Pausa por una Buena Causa 2021”	89

4.3 Análisis e interpretación crítica de los recursos utilizados para crear el contenido pedagógico en la plataforma educativa LUPA en el proyecto “Pausa por una Buena Causa” 2021	98
4.4 Análisis e interpretación crítica de los desafíos encontrados durante el proceso de aplicación de métodos de evaluación sincrónica y asincrónica en la plataforma “LUPA” perteneciente al proyecto “Pausa por una Buena Causa, 2021”.....	105
4.4.1 Resultados de la investigación realizada en cuanto al Nivel de satisfacción de los Padres de Familia, respecto a la experiencia durante el proceso de evaluación sincrónica y asincrónica.....	105
4.4.2 Evaluación del impacto del método de evaluación asincrónica frente al método de evaluación sincrónica	112
4.4.3 Recolección de datos de datos en la evaluación - Modalidad Asincrónica y Sincrónica	112
4.4.4. Resultados obtenidos del impacto que tiene el método de evaluación asincrónica frente al método de evaluación sincrónica.	114
4.4.4 Análisis crítico de resultados del impacto en el nivel de aprendizaje de los métodos de evaluación aplicados.....	117
4.5 Análisis e interpretación crítica del proceso de diseño, coordinación e implementación del evento de lanzamiento de la Plataforma “LUPA”.....	119
4.6 Análisis e interpretación crítica del proceso relacionado a los recursos gráficos e implementación en redes sociales que facilitaron la comunicación para el conocimiento de la plataforma “LUPA” en el proyecto “Pausa por una Buena Causa 2021”	122
4.7 Análisis e interpretación de la experiencia en la creación, desarrollo y ejecución de la campaña de comunicación para el conocimiento de la plataforma “LUPA” en el proyecto “Pausa por una Buena Causa 2021”	133
5. Conclusiones y recomendaciones.....	143
6. Reflexiones finales desde el perfil profesional de cada integrante de equipo.....	148
6.1 Adriana Pólit - Comunicación Social con mención en Relaciones Públicas y Comunicación Organizacional	148
6.2 María Lorena Cansing - Diseño Gráfico y Comunicación Visual	151
6.3 Mariana Hidalgo - Diseño Gráfico y Comunicación Visual	153
6.4 María Belén Ochoa - Comunicación Social con mención en Marketing y Gestión Empresarial.....	154
6.5 Doménica Hanna - Marketing	156
6.6 Sofía Abril - Marketing	156
6.7 Odalis Rivas - Educación Especial.....	157

7. <i>Referencias bibliográficas</i>	160
8. <i>Anexos</i>	166

1. Antecedentes y contexto de la experiencia

Pausa por una Buena Causa es una iniciativa social que nace en el 2016, con el objetivo de trabajar por la donación de plaquetas en beneficio de los pacientes pediátricos oncológicos. Año tras año, esta iniciativa continuó realizando campañas y proyectos que mejoren la calidad de vida de los niños con cáncer, aportando en ellos herramientas, donaciones y ayuda humanitaria necesaria para que su evolución sea positiva. En el 2019, se decide comenzar a trabajar por los padres de familia o cuidadores de estos pacientes, para así brindar ayuda a una parte significativa dentro de este proceso. Sin embargo, en el 2021 se empieza a trabajar desde una arista diferente, siendo esta, la educación, pero abordada desde el ámbito del desarrollo de habilidades educativas como, por ejemplo: reforzar las habilidades en el área de lengua y literatura y emocionales, por ejemplo: el autoreconocimiento de las mismas y así, que favorezcan la continuidad educativa y el bienestar integral tanto de los pacientes, como de sus familias, durante el proceso oncológico.

Para empezar a desarrollar este camino, era necesario que se conozcan datos que permitan darle más relevancia a la idea inicial. Actualmente, en Ecuador existen 186 hospitales y hasta antes de la pandemia del Covid-19, existía un total de 79 aulas hospitalarias implementadas; esto da como resultado que el 58% de los hospitales del Ecuador no cuentan con aulas hospitalarias. Es decir, la mayoría de pacientes pediátricos no pueden o no tienen el acceso a un programa de continuidad educativa o refuerzo durante el tratamiento oncológico. La pandemia del Covid-19, tuvo aspectos tanto positivos como negativos para las familias. Por un lado, los niños que estaban matriculados en escuelas, tuvieron la oportunidad de recibir clases de manera online. Por otro lado, las clases que se impartían en el contexto de aulas hospitalarias, debieron ser suspendidas debido a la pandemia; ocasionando así, que sus beneficiarios no escolarizados formalmente, suspendieran su aprendizaje. A este fenómeno educativo, se lo

denomina deserción escolar y tiene como consecuencia directa un retraso en la adquisición de habilidades de aprendizaje.

Debido a las afectaciones ocasionadas por los tratamientos de quimioterapias y radiografías, los pacientes pediátricos oncológicos, interrumpen su proceso educativo, ocasionando retrasos significativos en cuanto al ritmo de adquisición y cumplimiento de objetivos curriculares. Esto repercute directamente en su desarrollo infantil, proceso de aprendizaje y escolarización. Por lo que, expertos recomiendan “mantener la continuidad escolar, a través de aulas hospitalarias, asistencia educativa domiciliaria o en un centro educativo de referencia” (Grau Rubio, C,2004). Ecuador, durante el contexto de la Pandemia Mundial “Covid-19”; se enfrentó ante la necesidad emergente y de carácter obligatorio, de implementar a nivel nacional un modelo de educación online; para lo cual no contaba con las herramientas ni recursos necesarios. Lo cual, resultó ser un desafío para todos los modelos educativos. En este sentido, aquellos niños y niñas que formaron parte del Modelo Nacional de Gestión y Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria, implementado en 2016; perdieron acceso a los beneficios del mismo. En función de este contexto, resultó oportuno implementar el plan piloto de una plataforma educativa online que pueda suplir las necesidades de este hallazgo.

Entre las afectaciones ocasionadas por el tratamiento, los niños y niñas podrían experimentar una serie de cambios en su cuerpo, tanto reversibles como irreversibles; pudiendo afectar los ámbitos de la autoconfianza, la conducta, el retraimiento social y el miedo al retorno a la escolaridad. (Hernández, Y. D. R. G.). Autores señalan que, pasar por alto las dificultades en el aprendizaje y no abordar tanto a los pacientes como a sus cuidadores para un adecuado funcionamiento familiar; influye directamente en el ajuste de sus habilidades sociales (Levin, Brown, Pawletko, Gold, y Whitt, 2000). Así mismo, estudios múltiples realizados a pacientes

pediátricos oncológicos han determinado que, estos niños debido a la corta edad en la que son expuestos a radiografías y quimioterapias, “pueden manifestar déficits en el desarrollo óptimo de diversas habilidades cognitivas, tales como la atención, memoria, procesamiento secuencial y fluidez verbal” (Mabbot, Sybder, Penkman y Witol, 2009; Splieger, Bouffet, Greenberg, Rutka y Mabbott, 2004). Según Bernabeu, 2009; resulta indispensable abordar el ámbito de la atención en pacientes pediátricos, puesto que resulta ser el área más afectada en todos sus ámbitos; del mismo modo, se debe prestar especial atención, en el ámbito del lenguaje receptivo, relacionado a la comprensión verbal, el razonamiento abstracto verbal, el procesamiento auditivo y finalmente la comprensión gramatical.

Por otro lado, se ha establecido que, las afectaciones mencionadas anteriormente, se denominan secuelas neuropsicológicas ocasionadas por el tratamiento; y que estas, además del ausentismo escolar, son algunas de las razones por las cuales se manifiestan dificultades en el ámbito escolar. (Long, Wodrich, Levy, Etzel y Giesecking, 2010, Upton y Eiser, 2005). Para implementar modelos educativos de refuerzo o similares a un programa de educación hospitalaria a pacientes pediátricos oncológicos; uno de los aspectos indispensables a considerar, son los problemas psicosociales que se manifiestan. Entre ellos, se enlistan: problemas de comportamiento, desequilibrios, síntomas de ansiedad, depresión, y un bajo nivel de autoconcepto. (Carpentier et al., 2003; Zebrac et al., 2004). Desde el enfoque educativo, todos estos síntomas inciden directamente en la motivación del estudiante, lo que para un proceso de enseñanza-aprendizaje, resulta ser un factor principal condicionante de aprendizaje. (Tapia, J. A.,2005).

A raíz de esta problemática, y teniendo en consideración que la pausa escolar no debería ser una opción, Pausa por una Buena Causa optó por trabajar en el refuerzo educativo y

emocional de los pacientes pediátricos oncológicos y sus familias. Este año se realizó un plan piloto que beneficiará a los niños y sus familias aportando significativamente en el desarrollo académico y emocional de los pacientes a través de la creación de una plataforma virtual que buscó proveer contenido que mejoren el desempeño académico y afiancen los lazos emocionales y familiares en los pacientes pediátricos oncológicos.

Durante la pandemia y debido a esta, se desarrollaron varios proyectos similares tanto a nivel local, nacional e internacional. Por ejemplo, los estudiantes de la ESPOL crearon una aplicación móvil de cuidados paliativos para niños con cáncer, teniendo como objetivo brindar acompañamiento a niños de 9 a 14 años durante su proceso de quimioterapia, a través de información didáctica e interactiva; esta plataforma se llama “Kusi”. La Fundación Ser Feliz, que constantemente trabaja por los niños con cáncer, usó la plataforma Zoom para que, por medio de voluntarios, se brinde clases de yoga, baile y ejercicio a las mamás. Esta iniciativa surge para ayudarlas a relajarse ante la tensión que sufren por la enfermedad de sus hijos.

Por otro lado, a nivel nacional, específicamente en Ibarra se elaboró un folleto de actividades lúdicas y pedagógicas, el cual consta de diversas actividades fomentando el arte, la lectura y el juego, con el fin de desarrollar diferentes habilidades mediante materiales reciclables y elementos propios del hogar. En Quito se creó un programa que busca que niños, niñas y adolescentes que por su situación de enfermedad no puedan asistir a clases a su institución educativa, tengan continuidad en sus estudios y se le sea más fácil incorporarse a la escuela o colegio.

A nivel internacional, en Estados Unidos, Colombia y España, se crearon proyectos similares que brindan recursos para ayudar a los padres a abordar de mejor manera la educación de sus hijos, durante el tratamiento del cáncer y también realizaron clases virtuales para los

pacientes pediátricos oncológicos para evitar la deserción escolar producto de diversos factores por el tratamiento.

Estos proyectos, dan cuenta de la importancia de involucrar a la familia, como un ente principal, en el proceso de mejoría del paciente, pero también en el desarrollo de las habilidades de sus hijos, siendo esta razón, uno de los por qué “la familia” será un eje central en el proyecto de Pausa por una Buena Causa 2021.

Para el correcto desarrollo de este proyecto, se realizó una investigación para conocer el rango de edad para quienes podrían ser los posibles beneficiarios, y por medio de una fuente de SOLCA (Sociedad de Lucha Contra el Cáncer), identificado que los niños de 5 a 9 años, son las edades de niños con mayor incidencia en cáncer. También, para el inicio de este proyecto, era importante que se inicie por los niveles de estudios primarios, después de la investigación se llegó a la conclusión de que este proyecto empezaría con niños que ostentan edades entre los 6 a 7 años que pertenecen a 2 EGB. Conociendo estos datos, se procedió a realizar el contacto con los padres de familia de estos pacientes pediátricos oncológicos, quienes serían parte del plan piloto, para conocerlos más a fondo, a través de entrevistas lo que nos permitiría saber el área de desarrollo que más dificultades tenían los niños, y diferentes necesidades y datos respecto a su proceso educativo. También, se despejaron dudas sobre el proyecto a implementarse.

Esto dio como resultado, la siguiente información, primero, la mayoría de los niños tienen dificultades con la materia de Lengua y Literatura, segundo, los padres de familia se encontraban preocupados por la carga de trabajo que podría tener la plataforma, y qué tan difícil podía ser, puesto a que tienen limitaciones de internet, tiempo y recursos en general, Por último, la mayoría de ellos, hizo la recomendación de que el formato o el medio en la que se presente la metodología sea entretenida, interactiva y no sea estática o aburrida para los niños.

Por ello, esta plataforma tuvo como base, teorías de aprendizaje y enfoques que ayudarán a que la experiencia de cada niño y padre de familia sea interactiva, dinámica y sobre todo efectiva. Se decidió implementar un modelo educativo online basado en técnicas de aprendizaje, que permitan favorecer la motivación en los estudiantes. Se seleccionó como técnica principal la “ludificación”, que se encarga de convertir toda actividad en una experiencia lúdica y divertida elevando los niveles de motivación e involucramiento de los estudiantes. (Deci y Ryan, 1985).

Es así que se tomaron en cuenta varios términos o teorías que aportaran al desarrollo de la plataforma y el contenido que estaría dentro de la misma.

Uno de ellos, es el **constructivismo**, que es una corriente pedagógica que propone un método de enseñanza dinámico, participativo e interactivo, para que el estudiante pueda tomar una postura en las diferentes situaciones que se le presenten.

Otro de los términos es el **conectivismo**, que se refiere aprovechar las ventajas del aprendizaje digital y los distintos recursos que esta presenta, además se lo hará de manera lúdica, se apoyará de elementos y dinámicas propias del juego, pues los niños aprenderán de forma divertida y entretenida.

Todas las estrategias desarrolladas, se centraron en el **modelo de Bronfenbrenner**, el cual consiste en un enfoque ambiental sobre el desarrollo del individuo mediante los diferentes ambientes en los que se desenvuelve. El propósito es que, además de que la plataforma se enfoque en los niños, se mantengan un constante acercamiento con los padres de familia, para conocer las experiencias que están viviendo, sus apreciaciones, los aprendizajes y las sugerencias, entre otros.

Sin embargo, escoger el tipo de evaluación en modalidad online, aún en medio siglo XXI, resultó ser un gran desafío. Según Hernández, Fernández y Baptista, existen dos tipos de enfoque

de investigación; el cualitativo y el cuantitativo. Desde la realidad que cada uno desea estudiar, estos autores definen, que el enfoque cuantitativo, busca una realidad objetiva única; sin embargo, el enfoque cualitativo, existe una realidad menos sistemática que responde a la experiencia individual de los sujetos participantes. Así mismo, plantean que, desde el enfoque cuantitativo, los instrumentos de recolección de datos son estandarizados; mientras que, en el cualitativo, se orienta a la observación y descripción de los participantes en contextos específicos, con el fin de obtener un mayor entendimiento de los significados y experiencias de las personas. (Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P, 2014).

En este punto, se logran articular los objetivos del fenómeno de evaluación y seguimiento del refuerzo académico ofertado en el plan piloto de la Plataforma Educativa Online “LUPA”. Si bien, las afectaciones por el tratamiento oncológico demandan un estilo de enseñanza-aprendizaje basado en la motivación; la evaluación del mismo no debe ser distante al modelo de enseñanza propuesto. Por lo que, se seleccionaron los enfoques tanto cuantitativos como cualitativos para llevar a cabo la evaluación del nivel o grado de recepción de los contenidos reforzados, con una frecuencia quincenal.

2. Hipótesis de mejora

La estructura del proyecto consistió en la elaboración de una Matriz de Marco Lógico (Anexo C.), relacionado al problema central definido, el proyecto tiene como propósito brindar una experiencia educativa positiva que permita fortalecer habilidades académicas y un óptimo desarrollo socio-afectivo de los pacientes pediátricos oncológicos, esto con la finalidad contribuir al desarrollo de habilidades educativas y socio-afectivas que favorezcan durante el tratamiento oncológico tanto a los pacientes, como a sus familias. Para poder medir el cumplimiento de

finalidad y el propósito establecido, se propuso lograr que al menos el 70% de los pacientes pediátricos oncológicos, pertenecientes al plan piloto, obtengan resultados positivos de nuestra plataforma y experimenten de manera lúdica, el fortalecimiento de sus habilidades educativas y socio-afectivas.

Para lograrlo, se establecieron tres componentes:

2.1. Creación de espacio virtual

En primera instancia, la implementación de un espacio virtual que contribuya a desarrollar las habilidades educativas y socio-afectivas de los pacientes pediátricos oncológicos.

Dentro de este componente, se detallaron las siguientes actividades específicas para su cumplimiento:

- Planificar y diseñar el espacio virtual.
- Ejecutar metodología en el espacio virtual.
- Realizar encuestas a los padres y madres de familia sobre el nivel académico de sus hijos previo al inicio del programa piloto.
- Realizar seguimiento de la experiencia de los pacientes a través de los padres y madres.
- Realizar test lúdico a los pacientes sobre habilidades obtenidas durante y al finalizar el programa.

2.2. Espacio de apoyo a padres y madres de familia

En segunda instancia, la oferta de un espacio de apoyo educativo y emocional a padres y madres de los pacientes pediátricos oncológicos. Para el cumplimiento de este componente, se propusieron las siguientes actividades específicas:

- Planificar las charlas que se brinden a los padres de pacientes pediátricos oncológicos que sirvan como apoyo durante el tratamiento de sus hijos
- Crear botón dentro del espacio virtual para brindar apoyo hacia a los padres
- Capacitar a padres de pacientes pediátricos oncológicos sobre el espacio virtual
- Realizar seguimiento de la experiencia ofrecida
- Evaluar la satisfacción de su experiencia al finalizar el proyecto

2.3. Presencia mediática

Finalmente, la tercera instancia, la aplicación de estrategias de comunicación para informar sobre la importancia de proveer ayuda en el desarrollo de habilidades en el aprendizaje de los pacientes pediátricos oncológicos. Para dicho componente, se especificaron las siguientes actividades para su cumplimiento:

- Planear y coordinar sensibilización e implementación de la campaña de comunicación en redes sociales
- Socializar el proyecto con la comunidad participante
- Generar contenido de valor que interese al público en la problemática tratada
- Seguimiento de KPI 's para conocer resultados y evaluarlos.

3. Reconstrucción histórica de la experiencia

A continuación, se enumeran las distintas etapas establecidas para el desarrollo del Proyecto de Aplicación Profesional. Cada una de ellas cumple con un objetivo específico en su ejecución.

3.1 Conceptualización del proyecto

Los pacientes pediátricos oncológicos, debido a su enfermedad y a los tratamientos de quimioterapia y radiación, presentan dificultad en el aprendizaje y sufren ansiedad, incertidumbre, cambios en la familia, entre otras consecuencias. A partir de este problema se vio la necesidad de implementar un espacio virtual en el cual dichos pacientes, en cualquier momento y lugar, puedan acceder a un contenido de valor enfocado en su educación académica como en su bienestar socioemocional. Es así como se planteó un objetivo general para el proyecto: fortalecer las habilidades educativas y socio-emocionales de los pacientes pediátricos oncológicos de la Casa Ronald McDonald.

También, se vio la importancia de brindar apoyo al entorno más cercano de los pacientes pediátricos oncológicos, sus familias, quienes viven junto con ellos, los momentos más adversos de la enfermedad. Es así, como pensando en el bienestar de los niños y en el de sus familias, se llegó a la conclusión de sumar un nuevo objetivo al proyecto: brindar apoyo socioemocional a los padres y madres de los pacientes pediátricos oncológicos del Ecuador. Siendo la familia el pilar y el rol más importante en la vida de dichos pacientes, se tomó la decisión de acompañarlos mediante talleres y charlas beneficiosas relacionadas al tema de la enfermedad.

Luego de tener claros los objetivos del proyecto, haber hecho profundas investigaciones, creado el espacio virtual, pensado el nombre para el mismo, generado contenido académico y socioemocional tanto para los pacientes pediátricos oncológicos como para sus familias, finalmente empezó el proyecto 2021: LUPA.

3.2 Etapa de selección de nombre para la plataforma

Para definir el nombre, siendo este fundamental y determinante para el desarrollo de nuestro proyecto. Se realizó una lluvia de ideas de más de 60 nombres, los que responden a

toda la metodología y concepto del proyecto. Después de realizar el listado de los mismos, se seleccionaron siete, los cuales se identificaban con la idea de crear un nombre que sea de fácil recordación para que los niños lo tengan presente. Los siete nombres conceptualizados son los siguientes:

1.- LUPA

Ludificación para el aprendizaje. - Hace referencia al significado de la palabra LUPA, se quería adentrarse a conocer a la audiencia y beneficiarios directos para satisfacer sus necesidades de aprendizaje educativo y emocional, logrando conocerlos a profundidad, para que el objetivo sea cumplido. Además, la ludificación como metodología de enseñanza en el proyecto es fundamental para desarrollar un aprendizaje significativo en los beneficiarios. Por ello, que el nombre del proyecto sea LUPA, cumplía conceptualmente con los objetivos de trabajo, siendo además una palabra fácil y corta de recordar en la memoria del niño y del adulto.

2.- ECHO

Concepto: Haciendo referencia a uno de los significados de la palabra ECO, que quiere decir que se repite algunas veces, se quería conectar esta palabra al hecho de ser un refuerzo y una repetición de lo que en teoría los niños ya vieron en su aula de clase. Además, el significado que se conectaría a la plataforma es que “Somos un Entorno para Captar Habilidades Online”, de estas palabras vendrían las iniciales ECHO.

3.- RAYUELA

Concepto: la palabra rayuela, es un juego común y típico de los niños a esa edad, por ello su utilización nos permitiría captar la atención de ellos. Además, la razón fundamental es que

este juego anima a los niños a desarrollar pensamientos lógicos, razonar, mejorar su equilibrio, coordinación y desarrollo motor de los infantes.

4.- PAUSOLOGÍA

Esta palabra está conformada, por dos términos, como lo son Logia que significa ciencia o estudio, y por Pausa, de Pausa por una Buena Causa.

Se está creando una nueva forma de aprendizaje, implementando el aspecto lúdico y al mismo tiempo abarcando el tema emocional de los niños. Por lo tanto, Pausología es una nueva forma de enseñanza para pacientes pediátricos oncológicos. Así mismo en redes sociales, se lo puede presentar como un término nuevo que se mantiene muy arraigado a lo que es Pausa.

5.- PAUSÓPOLIS

Esta palabra está conformada por términos, como lo son, Pausa de Pausa por una Buena Causa y Polis que significa extensión territorial reducida que permite que sus habitantes se conozcan entre sí.

Por ello, la explicación de este nombre es que se desarrolla una plataforma digital para crear una comunidad de pacientes pediátricos oncológicos que alcancen un desarrollo de habilidades de aprendizaje y socio-emocionales. Así mismo será un espacio de comunidad de padres para padres.

6.- PASITOS

Se trata de explicar que cada paso es importante y necesario, y dentro de esta plataforma se aprenderá paso a paso, llevando a cabo un proceso bien estipulado que permita que se cumplan los objetivos de la plataforma. Además, hace referencia a los pasitos que los niños empiezan a dar de pequeños.

7.- AULA PEQUE

Este nombre hace referencia a que este, al ser un lugar en el que se imparten clases, se pretendía hacer alusión a la palabra “aula”, puesto que es una palabra con la que nuestros pequeños están familiarizados, así mismo la palabra “peque” se refiere de manera agradable a nuestros niños y sientan cercanía con la plataforma.

Luego de conceptualizar los siete nombres seleccionados, se realizó un testeo a través de zoom y preguntas vía WhatsApp, en forma de conversaciones y entrevistas semiestructuradas con educadores y padres de familia para conocer sus opiniones de los diferentes nombres. Se mencionó que debían alinearse y responder a palabras como: juego, aprendizaje y unión familiar; para de esta forma poder seleccionar el que esté mejor alineado al concepto principal del proyecto.

De esta manera nace LUPA (Ludificación para el Aprendizaje). Este nombre cumplía de mejor manera con el proyecto, además también queremos defender el derecho de los niños a jugar, reír, y divertirse durante esta experiencia de aprendizaje. Los aprendizajes más significativos de la vida, se adquieren jugando. Asimismo, la metodología defiende el derecho a la unión familiar, es por eso que se proponen actividades lúdicas para compartir y realizarlas en familia.

Siendo la Ludificación, la pedagogía que se imparte en la plataforma educativa y a través de esta se busca motivar al estudiante y convertir toda actividad en una experiencia entretenida y divertida, lo que al final pueda condicionar el aprendizaje del niño para que el proceso de desarrollo de la plataforma sea favorable.

3.3 Conceptualización de la identidad gráfica

Inicialmente se seleccionaron dos tipografías para utilizarlas en las piezas gráficas de la campaña: Dm Serif Display para titulares y Raleway para el cuerpo de texto. (Imagen 1)



(Imagen 1)

Tipografías para piezas gráficas, Pausa por una Buena Causa 2021.

Se optó por estas tipografías ya que denotan seriedad y además pueden ser utilizadas en piezas gráficas infantiles sin alterar el estilo gráfico. Así mismo, su legibilidad es clara y el contraste de ambas logra diferenciar sin problema los titulares con los cuerpos de texto. En cuanto a la cromática, se decidieron mantener los colores principales de Pausa por una Buena Causa, ya que son identificados por el grupo objetivo o las personas que conocen sobre el proyecto. Sin embargo, se establecieron dos tonalidades más oscuras para que puedan ser utilizadas en las ilustraciones o iconos utilizados dentro de las piezas gráficas. Por otro lado, se agregó un tercer color, el gris, para que pueda ser implementado en el cuerpo de texto o sombras dentro de las ilustraciones. (Imagen 2, la primera columna presenta los colores originales del proyecto.)



(Imagen 2)

Paleta de colores, Pausa por una Buena Causa 2021.

Por otro lado, se escogió un estilo gráfico para las ilustraciones utilizadas en el proceso. Se optó por un carácter infantil, alegre, con trazos no tan perfectos y que se vieran naturales. Al tratarse de un tema relacionado con pequeños, se quería mostrar una gráfica entendible y con pocos detalles, y con la que a primera vista sea relacionado con el tema a tratar. (Imagen 3)



(Imagen 3)

Estilo de ilustraciones, Pausa por una Buena Causa 2021.

Luego, como uno de los primeros pedidos de la campaña de comunicación, se desarrolló una pieza gráfica en la que se muestra un paciente pediátrico oncológico leyendo y además se colocó una frase que tenía como objetivo sensibilizar a los seguidores con la problemática.

(Imagen 4)



(Imagen 4)

Estilo de ilustraciones, Pausa por una Buena Causa 2021.

A partir de la creación de esta pieza, se diseñó un personaje que se presentaría al inicio y al final de los videos educativos utilizados en la plataforma LUPA. El objetivo del mismo, era lograr representar visualmente, mediante una persona a LUPA. Se creó este personaje con rasgos sencillos, de carácter fresco y alegre para poder llegar a los niños en primera instancia y que ellos se puedan identificar con el mismo. (Imagen 5)



(Imagen 5)

Creación de personaje, Pausa por una Buena Causa 2021.

3.4 Etapa de creación de contenido educativo

Para llevar a cabo la etapa de creación del contenido educativo para la plataforma; primero se realizó una investigación para seleccionar el nivel académico del grupo objetivo para implementar el Plan Piloto. Para lo cual, se tomaron como referencia los datos estadísticos encontrados durante la etapa de investigación, del Hospital SOLCA; según los cuales, la mayor distribución de casos por sexo y grupo se encuentra en el rango de edad entre 5 a 9 años. Tomando en consideración las estadísticas del grupo etario se inició una investigación acerca del Currículo Nacional ecuatoriano para determinar el nivel educativo más adecuado para el grupo objetivo. Como resultado de la misma, se obtuvo que, Segundo Año de Educación General Básica o “2do EGB”; se posiciona como el primer año de educación formal en Ecuador. Uno de los requisitos para formar parte de este nivel es ubicarse en el rango de edad entre 5 y 7 años. Así mismo, construye la base de adquisición de habilidades para cursos posteriores. Al cabo de la mencionada investigación y en función de los requisitos del nivel educativo, se optó por

seleccionar “2do EGB” como primer curso para implementar el Plan Piloto de la Plataforma “LUPA”.

El segundo objetivo propuesto, fue seleccionar las materias para implementar y evaluar la pedagogía de refuerzo de habilidades educativas. La oferta del Currículo Nacional para “2 EGB”, consta de 4 materias: lengua y literatura, lógica matemática, ciencias naturales y estudios sociales. Se investigó acerca de qué materias podrían resultar factibles, tomando en consideración como factor limitante primordial el “tiempo de aplicación”.

Para la implementación del presente Plan Piloto, se designaron 10 semanas de trabajo, lo que representa una carga pedagógica inferior a la necesaria para poder adquirir una habilidad educativa. En este sentido, se realizaron entrevistas a María de Los Ángeles Chávez, directora de primaria del Liceo Panamericano, Sara Joutteaux, Msc. Neuropsicología Educativa, Gabriela Jalil, coordinadora de la carrera de educación de la Universidad Casa Grande, Cristian Gaibor, docente de escuela y profesor de Narices Rojas, distintos directivos de escuelas públicas y privadas y demás docentes de educación. Se encontró que las materias de *lengua y literatura* y *lógica matemáticas*; ofertan objetivos educativos que se podrían reforzar durante la cantidad de semanas propuesta.

Como resultado de las entrevistas se obtuvo que el lenguaje es uno de los logros más visibles e importantes de la infancia, puesto que representa el medio de comunicación, interacción e interpretación de los estímulos externos y por tanto de la recepción de los contenidos de otras asignaturas. Así mismo, representa una herramienta de oportunidades para la comprensión del medio social. (Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia, 2010). Así mismo, se realizó una encuesta de preferencias a los padres de familia del Plan Piloto, respecto a qué materia consideraban prioritaria para recibir un refuerzo académico.

Los resultados de las encuestas arrojaron que, más del 50% de padres solicitaban refuerzo académico en el área de lengua y literatura, lo que representó una oportunidad de intervención en base a una necesidad real. Sin embargo, se planteó inicialmente un acompañamiento integral y no únicamente educativo, para lo cual, se investigó acerca de los efectos del tratamiento oncológico en los pacientes pediátricos. Entre ellos, se determinó que la ansiedad y el estado anímico son dos de los más importantes, puesto que, influyen directamente en el aprendizaje. Este hallazgo, tuvo como resultado la elección de la segunda “asignatura” u oferta dentro del Plan Piloto: reforzar el ámbito socio-emocional.

Durante la experiencia del Plan Piloto, la selección de la pedagogía de aprendizaje dentro de la Plataforma “LUPA”, resultó una etapa crucial. Pues, como se mencionó anteriormente, la ansiedad y el estado anímico representan factores determinantes en la motivación del estudiante.

Desde la educación, es de conocimiento general que, la motivación es uno de los factores principales que condiciona el aprendizaje. Para lo cual resulta indispensable, generar situaciones de aprendizaje que fomenten tanto el incremento de habilidades como el disfrute de la experiencia, para así lograr una motivación intrínseca (Deci y Ryan, 1985). Se investigaron las dos técnicas de aprendizaje más óptimas para favorecer este aspecto en los estudiantes.

La “Ludificación” y la “Gamificación” tienen en común, que permiten favorecer la motivación de los estudiantes. Sin embargo, una de las razones principales para seleccionar el término “Ludificación” y no “Gamificación”; fue que el primero, refiere al hecho de convertir toda actividad en una experiencia “lúdica y divertida”. A partir de esto, el término gamificación, no necesariamente hace referencia a una experiencia divertida; sino únicamente transformar la experiencia educativa desde lo tradicional hacia lo tecnológico para optimizar la experiencia y favorecer la motivación.

Para crear contenido educativo de calidad; se realizó una investigación acerca de cómo diseñar contenido de refuerzo curricular. Para lo cual, primero, se realizó la investigación de la propuesta de contenidos del Currículo Nacional ecuatoriano para el nivel educativo y materia seleccionada. Segundo, se realizó la revisión de planificaciones curriculares en el área de lengua y literatura, de distintas instituciones educativas. Tercero, se realizó una investigación en el ámbito de la lectoescritura. Cuarto, se investigó el ámbito de actividades lúdicas en entornos pedagógicos virtuales.

3.5 Proceso de decisión de recursos

Como primera actividad se realizaron entrevistas a distintos actores claves para el proyecto, tales como: directivos de instituciones educativas públicas y privadas, coordinadora de la carrera de educación de la Universidad Casa Grande, funcionario del Ministerio de Educación, madres de familia de pacientes pediátricos oncológicos y clown de “narices rojas”. Dicho acercamiento tuvo distintas finalidades, sin embargo, cuatro de las cinco entrevistas coincidían en un aspecto: explorar recursos educativos online, para ofrecer un acompañamiento educativo de calidad y calidez. Los objetivos de los frentes fueron los siguientes:

- Directivos de instituciones educativas públicas y privadas
 - Conocer procesos/actividades llevadas a cabo con estudiantes con enfermedades catastróficas.
 - Conocer flexibilidad y acercamientos con las familias de dichos estudiantes.
 - Explorar sugerencias sobre recursos online utilizados durante la pandemia, para una educación online óptima.
 - Conocer aciertos y desaciertos en el camino.
- Coordinadora de carrera de educación inicial

- Conocer sugerencias sobre recursos educativos online.
- Conocer opinión sobre contenido a ofrecerse.
- Padres y madres de familia de pacientes pediátricos oncológicos
 - Conocer prioridades (salud, educación, etc.)
 - Conocer el estado anímico de la familia y específicamente del paciente.
 - Explorar los recursos llevados a cabo por parte de la escuela durante la pandemia.
 - Clown de *Narices Rojas*
 - Explorar recursos para brindar bienestar y acompañamiento a las familias y a los pacientes pediátricos.
 - Conocer experiencias en el ámbito hospitalario.

Es así, como a través de las entrevistas, se pudo identificar los recursos viables y óptimos que ayudarían a crear contenido de valor para los pacientes pediátricos oncológicos. Dichas entrevistas ayudaron a tener una perspectiva más clara de cómo y de qué manera se quería ofrecer el contenido: lúdico, claro y breve. Así mismo, era importante tener en cuenta que los recursos a ofrecerse debían ser intuitivos al ser usados y adaptables a cualquier dispositivo electrónico, es decir computadoras de escritorio, laptops, tablets, celulares, entre otros.

La selección de los recursos en un principio fue un poco compleja, pues se tenía muchas ideas y todas eran muy beneficiosas. Sin embargo, se tenía que elegir sabiamente conociendo las necesidades de los beneficiarios. Algunas de las dudas fueron las siguientes: ¿videos pregrabados o clases en vivo?, ¿actividades únicamente online u “offline” (trabajos en hojas físicas)? ¿o ambas?, ¿uso de títeres? ¿Sabré usarlo de la manera adecuada?, ¿canciones como método y ayuda para el aprendizaje?, ¿uso de recursos online poco comunes?, entre otras.

Estas dudas, las cuales fueron constantes durante algún tiempo, y las cuales no podrían ser resueltas únicamente con investigaciones en la web, pudieron ser despejadas al conversar nuevamente con directivos de instituciones privadas y con padres y madres de los pacientes pediátricos oncológicos. Esta segunda entrevista, la cual se realizó a otros directivos, fue principalmente para comentar las ideas que se tenían y los métodos educativos que se querían utilizar; muchas de ellas fueron interesantes para ellos, mientras que otras, al analizarlas juntos, fueron sacadas del plan. Por otro lado, la finalidad de entrevistar nuevamente a los padres y madres de los pacientes pediátricos oncológicos, fue para conocer recursos educativos online enriquecedores basados en su propia experiencia. Adicional se les pidió que describiesen a sus hijos: qué les gusta, qué hacen, qué los motiva, cómo les gusta recibir las clases online, cómo les va, entre otros temas.

Fue así, luego de varias semanas y entrevistas, que se logró fusionar ciertas opiniones, tanto de directivos como de los padres de los pacientes pediátricos oncológicos, para brindar recursos educativos que los niños disfrutaran y con los cuales puedan reforzar habilidades académicas. Los recursos a utilizarse estaban bastante claros y el contenido pedagógico estaba en marcha. Las herramientas educativas pensadas hasta ese momento eran únicamente online. El siguiente reto consistía en analizar la manera de adaptar el contenido a los recursos seleccionados: Live Worksheets, Peardeck, videos, títeres y Árbol ABC.

Mientras se adaptaba dicho contenido con los recursos seleccionados, se tuvo inquietudes, pues a pesar de que los recursos cumplían los objetivos educativos, se sentía que algo hacía falta. Se analizó la realidad y se investigó sobre el tema: los niños también necesitan aprender a través de recursos físicos, recursos que les permitan desarrollar sus habilidades escolares; necesitan aprender mediante recursos offline. Es así, como se pensó en la idea de crear el libro de

actividades “LUPA”, en el cual los niños podrían realizar distintas actividades semanales, según la planificación. Un libro que contenía actividades de trazos, juegos, escritura, arte, etc. Este recurso físico, aparte de brindarles más herramientas de educación a los beneficiarios, era una forma de hacerlos sentir parte de algo, de hacerlos sentir parte del grupo LUPA.

Posteriormente y durante varios días se analizó la mejor manera de organizar el contenido junto a los recursos seleccionados y por tal motivo se realizó una planificación semanal en la cual se podía evidenciar un equilibrio de recursos educativos a ofrecerse. Los recursos estaban divididos de la siguiente manera:

Tabla 1.

Recursos utilizados semanalmente

Lunes	Miércoles	Viernes
- Video pregrabado junto con títere	-Video pregrabado de títere explicando la actividad	-Video pregrabado junto con títere
-Actividades en LIVEWORKSHEETS	-Actividad en Peardeck	-Actividad en Peardeck o Jambord
-Juegos educativos en Árbol ABC	LIVEWORKSHEETS y/o en libro LUPA (según actividad)	-Actividad en libro LUPA

Como se puede observar en la tabla, todos los días se ofrecía videos pregrabados, pues era un recurso necesario para explicar nuevo contenido y explicar las actividades del día. Así mismo, varios entrevistados comentaron la necesidad de ellos en el día a día de los niños.

Respecto a la planificación, desarrollo y creación del contenido educativo, el equipo de integrantes se dividió en comisiones interdisciplinarias entre ellas: planificación curricular, selección de videojuegos educativos, diseño y edición de contenido multimedia para actividades interactivas, creación de contenido multimedia y videos. Respecto al contenido ofertado, se dividió las semanas de trabajo (10) por temas u objetivos educativos a reforzar y por carga pedagógica. Se ofertan 3 días de actividades semanales, con un tiempo de trabajo aproximado de 15 a 20 minutos diarios. La división por materias se realizó de la siguiente manera:

Tabla 2.

Carga pedagógica semanal

15 a 20 minutos diarios		
Lunes	Miércoles	Viernes
Lengua y Literatura	Lengua y Literatura	Lengua y Literatura
	Área Socioemocional	

Los contenidos curriculares de refuerzo educativo durante las 10 semanas de trabajo se seleccionaron en base al cronograma y propuesta del Currículo Nacional Ecuatoriano. La primera semana de trabajo se designó como semana prueba, para capacitar a los padres de familia respecto al uso de la plataforma. Sin embargo, desde la primera semana, se agregó contenido del ámbito socio-emocional. Desde la segunda semana, se añadió contenido referente al área de Lengua y Literatura. Se asignó la planificación curricular de la siguiente manera: semanas 2 y 3, vocales; semanas 4 y 5, fonema “M”; semanas 6 y 7, fonema “N”; semanas 8 y 9, fonema “S”; semana 10: repaso de los contenidos reforzados.

Tabla 3.*Distribución de contenido curricular*

Semanas de trabajo	Contenido
Semana 1	Área socioemocional: Reconocimiento de emociones
Semana 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Lengua y Literatura: Vocales ● Área socioemocional
Semana 3	<ul style="list-style-type: none"> ● Lengua y Literatura: Vocales ● Área socioemocional
Semana 4	<ul style="list-style-type: none"> ● Lengua y Literatura: Fonema M ● Área socioemocional
Semana 5	<ul style="list-style-type: none"> ● Lengua y Literatura: Fonema M ● Área socioemocional
Semana 6	<ul style="list-style-type: none"> ● Lengua y Literatura: Fonema N ● Área socioemocional
Semana 7	<ul style="list-style-type: none"> ● Lengua y Literatura: Fonema N ● Área socioemocional
Semana 8	<ul style="list-style-type: none"> ● Lengua y Literatura: Fonema S ● Área socioemocional
Semana 9	<ul style="list-style-type: none"> ● Lengua y Literatura: Fonema S ● Área socioemocional
Semana 10	<ul style="list-style-type: none"> ● Semana de refuerzo de contenidos

Contenido para padres de familia

Según el Modelo Ecológico de Bronfenbrenner, el desarrollo de los individuos se da a través de los diferentes ambientes en los que se mueve, los mismos que influyen consecuentemente en sus cambios, desarrollo cognitivo, moral y relacional. Si se logra beneficiar a los ecosistemas, o por lo menos al ecosistema más cercano del estudiante, se beneficiará de manera significativa en el desarrollo y aprendizaje de los mismos. Un sano y adecuado

ecosistema, beneficia en el estado socioemocional y, por ende, en el desarrollo del aprendiz. Desde este enfoque, se optó por designar un espacio dentro de la Plataforma, denominado “Recursos para padres”. Se seleccionaron libros digitales dirigidos a padres de familia, creados por estudiantes de educación especial e inicial. Entre el contenido de los mismos, se puede encontrar información acerca de “dinámicas familiares” y cómo beneficiarlas; la importancia de las rutinas diarias y actividades para potenciar el aprendizaje en casa; entre otros temas relevantes para beneficiar el vínculo familiar y aprendizaje.

3.6 Etapa de creación de la plataforma

La educación en línea surge como una necesidad emergente a nivel mundial, la incertidumbre sobre cuál es el mejor método o espacio para impartir este tipo de educación. La creación de la plataforma se dividió en tres fases: Investigación, planeación y ejecución. Esto con el fin de poder realizar una comparación entre las diferentes opciones posibles y poder analizar cuál de ellas se ajusta a la propuesta y a los objetivos.

En la etapa de investigación se realizó una comparación para determinar las características de cada plataforma de aprendizaje y cómo cada una de ellas podría acoplarse a los objetivos previamente determinados. Es importante resaltar que, en su mayoría, las diferentes plataformas contaban con opciones de personalización bastante limitadas. Lo que se busca con esta plataforma es que sea un producto completamente nuevo y personalizable, para que se acople a las necesidades del grupo objetivo, en este caso, los pacientes pediátricos oncológicos

- Podia: Esta plataforma, a pesar de ser una opción eficiente para ofrecer cursos en línea, no terminaba siendo eficiente para el objetivo de ofrecer un refuerzo gratuito, ya que Podia está diseñada para emprendedores que desean vender suscripciones

de cursos, por lo tanto, económicamente no era viable. Cuenta con planes desde \$39 hasta \$179 mensuales, dependiendo de los productos que se desea ofrecer.

- NEO LMS: Es un sistema de gestión del aprendizaje que ayuda a las escuelas a gestionar y crear todas las actividades en el aula, como la creación y entrega de contenido educativo, la evaluación de los estudiantes, el seguimiento de sus resultados y la promoción de la comunicación y la colaboración entre estudiantes y profesores / facultad.

- Moodle: Esta plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a los educadores, administradores y estudiantes un único sistema robusto, seguro e integrado para crear entornos de aprendizaje personalizados.

- Learndash: Finalmente, se decidió explotar un recurso ya existente para Pausa por una Buena Causa, por lo que se escogió a Learndash, un sistema de gestión de aprendizaje online que funciona en integración con Wordpress. Esto ayudaría a crear una experiencia dinámica y a su vez sencilla de utilizar para ambas partes, los pacientes pediátricos oncológicos registrados y el equipo de Pausa por una Buena Causa.

En el año 2020 se creó el sitio web de Pausa por medio de Wix, por lo que, para sacarle el mayor provecho a esta herramienta, se tomó la decisión de unificarla y utilizarla para que la plataforma de aprendizaje sea parte de esta, como consecuencia, se debía trasladar el sitio original a un servidor de Wordpress. El proceso de migración, por su lado, requería de tomar como referencia el sitio original y recrearlo en Wordpress, dejando espacio necesario para incluir las nuevas páginas de aprendizaje.

Para la siguiente etapa, planeación, se debía tomar en cuenta cada una de las actividades dentro del contenido y la navegación de la plataforma, tanto para los usuarios como para las

personas encargadas de subir el contenido. Se realizaron pruebas de navegación para tener en cuenta las diferentes páginas a crear y el orden que estas deberían llevar. Se concretaron reuniones con expertos sobre la plataforma escogida Learndash para conocer nuevas herramientas a explotar y cómo deberían ser utilizadas para el objetivo de refuerzo pedagógico de niños.

Finalmente, para la ejecución, se empezó a trabajar en el diseño de la plataforma, esto requirió de una curva de aprendizaje tanto por vídeos recomendados de YouTube como por medio de reuniones con más expertos, con el fin de recibir feedback y solucionar errores de forma y navegación.

La primera parte de la ejecución consistió en migrar el sitio web de Wix a Wordpress. Como se mencionaba anteriormente, en la recreación de este sitio se dejó un espacio para incluir un enlace directo a la plataforma, esto con el fin de tener fácil accesibilidad a la misma. Se optimizó el sitio y se realizó todo junto desde Wordpress con el fin de obtener un producto completamente aislado.

A continuación, para el diseño de la plataforma, una vez asentado el orden de la navegación, se procedió a diagramar la página de Inicio de la misma, esta debería contar con información clave sobre lo que podrán encontrar dentro de ella tales como: Para qué sirve, cómo se usa, espacio para madres y padres con recursos que puedan utilizar para abarcar diferentes necesidades.

Como siguiente paso, al distribuir el contenido, este debe seguir un esquema, se realizó la división del material. Se dividiría por cursos, este al ser el primero, tomó el nombre de “Pioneros”. Dentro de la Landing Page, se encontraría información relacionada al curso específico, es decir, cuánto tiempo dura, qué tipo de contenido encontrarán y las actividades

divididas por semanas, de esta forma se puede seguir en orden y poco a poco desbloquear los nuevos ejercicios a realizar. Dentro de la división semanal, ya que las actividades se suben los días Lunes, miércoles y viernes, se divide de esta forma y se separa las actividades con un ícono que las representa y una descripción corta.

3.7 Etapa de selección de estudiantes

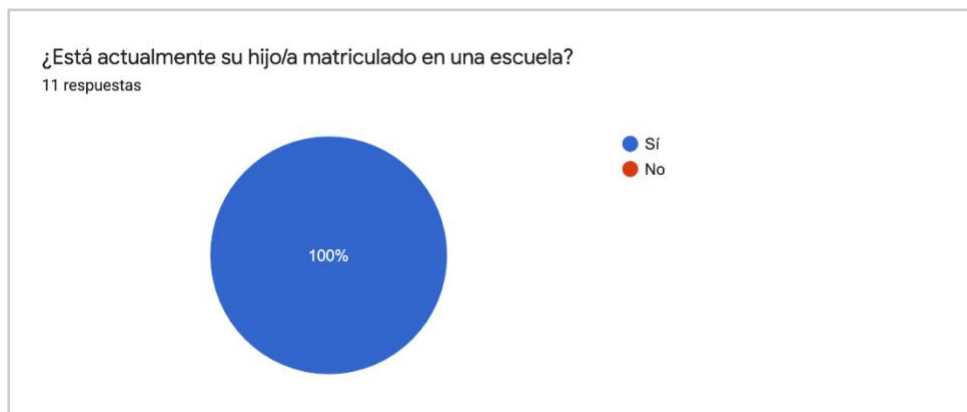
Una vez culminada la creación de la plataforma, se debían encontrar niños que pertenecieran al grupo objetivo y además que estén dispuestos a ser parte del plan piloto. Es así como, por medio del acercamiento a la Casa de Ronald Mc Donald, se creó una encuesta para que pueda ser difundida en los distintos canales de comunicación de la misma. En la encuesta se realizaron treinta preguntas: las primeras ocho preguntas tenían como objetivo conocer los datos personales del representante y determinar si su hijo podría o no ser parte de la plataforma, mientras que las 21 preguntas restantes, correspondían a la materia que sería seleccionada en base a las necesidades que presentaban los padres de familia.

Para realizar la selección de los estudiantes de la plataforma era importante enfocarse en las primeras ocho preguntas. Las primeras tres interrogantes correspondían a los datos personales de los representantes o personas interesadas en formar parte del programa. Se solicitó la siguiente información: nombres completos de los padres de familia, número telefónico y mail personal. Esta información era sumamente importante, ya que de esta forma si es el niño pertenecía al grupo objetivo se contactará de la manera más seria posible al representante.

(Anexo E.)

Como cuarta pregunta, se consultó si el niño está o no matriculado en una escuela actualmente. De esta cuestión se pudo obtener que el 100% de los encuestados si están matriculados. Con esta respuesta se podía tener una idea de si los niños y padres de familia

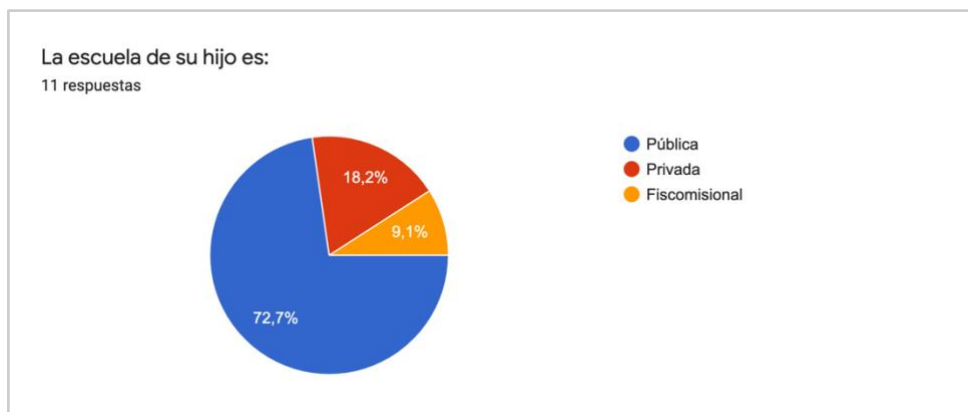
estarían familiarizados con plataformas online y sus distintos recursos de aprendizaje. (Imagen 6)



(Imagen 6)

¿Cuántos niños se encuentran matriculados actualmente en escuelas?

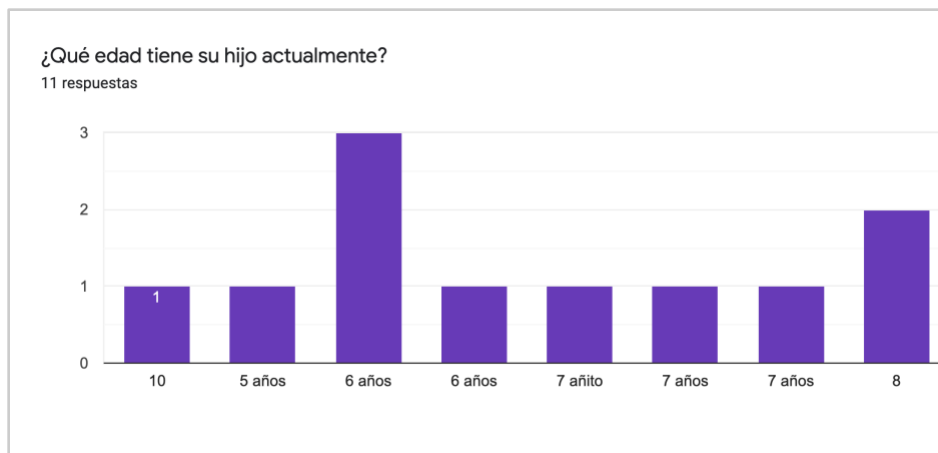
Como quinta pregunta se buscaba conocer a qué tipo de colegio asistían los posibles participantes. De esta forma se podía determinar en qué tipo de escolaridad se encontraban, como otro dato demográfico de los participantes. (Imagen 7).



(Imagen 7)

Tipo de escolaridad.

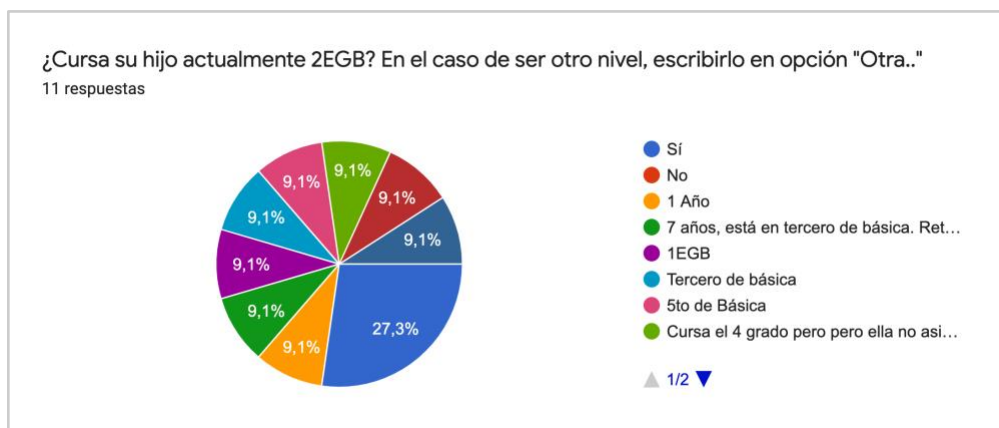
Posteriormente, se preguntó la edad de los niños. Se obtuvo como resultado que, ocho de once encuestados tenían entre cinco a siete años, esto quería decir que aquellos ocho participantes podían participar en la plataforma virtual. (Imagen 8)



(Imagen 8)

Edades de los niños.

Luego como séptima pregunta, se quería comprobar que los mismos pertenecieran a Segundo de básica. En esta cuestión se obtuvieron respuestas variadas ya que, al ser niños con atraso escolar, debido a la enfermedad, había participantes de cuarto de básica, quinto de básica o de siete años que no presentan el nivel de aprendizaje correspondiente al año escolar. (Imagen 9)



(Imagen 9)

Año escolar.

Como octava y última pregunta correspondiente a los datos de los posibles estudiantes, se quería conocer sobre aún más sobre los niños: su estado anímico, motivaciones para el estudio, cómo le va en la escuela actualmente u otros comentarios que los padres de familia quisieran dejar. De esta pregunta, se obtuvieron distintas respuestas, pero una en común, a la gran mayoría de los niños les gusta estudiar, sobre todo cuando los mismos presentan juegos que los ayudan a mantenerse concentrados. (Imagen 10)



(Imagen 10)

Estado anímico de los participantes.

Finalmente, a través de la encuesta y los contactos que los padres de familia habían dejado en ella, se realizó la selección de los niños, que cumplieran con las características del grupo objetivo. Luego se asignaron entre 2 a 3 niños a cada una de las participantes del equipo de

Pausa por una Buena Causa 2021. De esta forma cada persona estaría encargada de llevar un seguimiento con los participantes y poder resolver sus dudas en el Plan Piloto.

Tabla 4.

Estudiantes y representantes en el plan piloto.

	Nombre del representante	Nombre del niño	Correos	Número celular	Encargada
1		Madeleine	vannessa_16_@hotmail.com	593989995 278	Odalis
2	Loren amparo castro cruz	Leonel	L.a.1977@hotmail.com	593981008 246	Ma. Lorena
3	Daysi Dayana	Alexa	Dayanacastromarquez@hotmail.com	593993329 658	Adriana
4	Jenny Solorzano	Jeniffer	solorzanocedenogenny@gmail.com	593989258 551	Mariana
5	Katty Varas	Andrés	varascathering@gmail.com	593968955 627	Doménica
6	Nicole Lizbeth Chevez Roque	Israel Benitez Chevez	nicoleroque1810@gmail.com	593998619 977	Sofia
7	Andrea Vargas	Zuleyka	Andy151992@gmail.com	988049706	Mariana

		Nixon		593987139	
8	Carla Velasco	Rodríguez	carla9290@hotmail.com	363	Adriana
		Dylan		593968919	
9	Dennis Alvarado	Alvarado	divetteaz@live.com	308	Ma. Lorena
10	Johanna	Carelis Santillán	Johanna.anasichahomeworks@gmail.com	593939016 924	Odalis
11	Mariana	Rony	albet_marianita_1993@hotmail.com	593990087	Ma. Belén
11	Albert	Vinces	mail.com	373	

Seguidamente de este proceso, se contactó con cada uno de los representantes vía telefónica. En esta llamada se quería asegurar que los padres de familia de los participantes estarían definitivamente dispuestos a formar parte de LUPA. Además, en esta llamada se realizaron las siguientes preguntas:

1. Nombre completo del niño y edad.
2. ¿Cómo es el niño? ¿Cómo está su estado anímico actualmente? ¿Presenta motivación para los estudios?
3. ¿Cómo ha sido la experiencia de su hijo en el ámbito académico durante la educación virtual?
4. ¿Considera que el proceso de tratamiento influye directamente en el rendimiento académico escolar?
5. ¿De qué manera considera que su hijo aprende mejor?

Estas preguntas se realizaron con el objetivo de conocer más sobre los participantes, el estado anímico en el que se encuentran y las mejores alternativas de aprendizaje que se les podía ofrecer en el transcurso de aprendizaje dentro de la plataforma.

Luego de este proceso, dos madres se contactaron con el equipo para poder formar parte de la plataforma. Es así como, finalmente se iba a arrancar el plan piloto junto a 10 niños, pero por motivos de fuerza mayor, quimioterapia o distintos procesos, uno de los participantes tuvo que retirarse. Luego de una semana de haber arrancado, por el boca a boca de los padres, 3 madres de familia se contactaron con el equipo de LUPA para ser parte de esta iniciativa. De este modo, LUPA contó con 12 pioneros de las provincias de Guayas, El Oro, Pichincha, Los Ríos y Manabí, que trabajaron para el fortalecimiento de habilidades educativas y socio-emocionales

3.8 Lanzamiento oficial de la plataforma

Una de las acciones para dar a conocer el proyecto LUPA, fue realizar un evento de lanzamiento. En un principio se quería realizar el mismo únicamente con las familias pertenecientes a la plataforma LUPA con el fin de conocerlos personalmente, compartir un día de integración, conocer experiencias de la plataforma y brindar charlas de motivación a los padres de familia. Sin embargo, luego de analizar la idea, se concluyó que era necesario hacer un lanzamiento oficial del proyecto, un evento en donde se invite a directivos de la UCG, directivos de colegios, padres y madres de familia pertenecientes al plan piloto y personas que han sido clave para la implementación del proyecto. El propósito era dar a conocer todo lo que Pausa por una Buena Causa había realizado durante los anteriores años y lo que LUPA estaba realizando actualmente en el 2021. Se decidió realizar un evento dando a conocer cada actividad realizada mediante el concepto de “museo/galería”. El objetivo general del mismo fue dar a conocer el nuevo proyecto de Pausa por una Buena Causa: Plataforma LUPA.

El recorrido de la galería comenzó con la historia de Pausa por una buena Causa, es decir, lo que se había hecho desde el año 2016 hasta el 2020 de una manera clara y breve. Luego, una vez terminada esa etapa, se decidió abordar todo lo referente a LUPA: datos de investigación, decisiones tomadas para la selección de la materia impartida y edades de los beneficiarios, metodologías, apoyo socioemocional a padres de familia, difusión en medios de comunicación, entre otros. Es así como el público invitado podría conocer el gran trabajo detrás de LUPA.

El evento se dividía en varias etapas, iniciaba con el recorrido del “museo/galería”, luego los invitados podrían visitar el mural de fotos, en el cual se podía conocer a los beneficiarios y dejarles mensajes de apoyo y cariño, posteriormente podían acercarse a la zona virtual, en la cual los invitados conocerían la plataforma desde cerca, interactuando con ella y viendo el material ofrecido. Finalmente estaba la zona de juegos, en la cual se realizaron trivias sobre LUPA y los participantes podían ganar premios.

También, **se mostró el trabajo de los niños en LUPA**, por medio de imágenes que fueron colocadas en mostradores en el que se colocaban las piezas que daban cuenta de lo que los estudiantes habían realizado dentro de la plataforma, lo que permitía que se conozca el tipo de contenido al que tenían acceso los estudiantes.

Con el objetivo de potenciar los recursos que se habían utilizado para llegar de mejor manera a nuestros invitados, **se colocaron podios en los que se observaban objetos icónicos del proyecto**, como el libro de LUPA, los títeres, los cuales estuvieron cubiertos con acetato, haciendo alusión a lo importante que fueron durante el proceso educativo de nuestros niños.

Mientras se hacía la presentación de la galería, **de fondo se proyectaba un video** en el que se observaban tomas de las entregas de donaciones que se realizaron casa por casa a los

beneficiarios, tomas de la plataforma, de las clases grabadas por las maestras, testimonios y videos de los niños en nuestra plataforma, esto con la finalidad de evidenciar el trabajo realizado.

Se estableció un espacio en el que **nuestros niños beneficiarios pudieron colorear, pintar y jugar** mientras se desarrollaba el evento. Además disfrutaron de caritas pintadas, tiempo que se aprovechaba para hacer preguntas a los niños y conocer su avance en la plataforma.

En el **orden del día del evento**, se hizo la presentación del equipo a cargo de LUPA, se presentó con los invitados por medio de una exposición en la que se explicaba el funcionamiento y bondades de la plataforma, también se tuvo la oportunidad de escuchar el testimonio real de una mamita y un estudiante, quienes compartieron sus experiencias durante el tiempo que venían haciendo uso de este espacio virtual, y se escucharon las palabras de nuestro guía, Luis Capelo, y de Jessica Quintana, encargada de vinculación con la comunidad de la UCG. Así mismo, se llevó a cabo un conversatorio con una mamita y un beneficiario, en el que se les hizo varias preguntas para conocer más sobre su experiencia dentro de la plataforma y los sentimientos que ha generado en ellos, cumpliendo con la idea de mostrar la parte humana en este espacio.

También se hizo **la entrega de camisetas color blanco** con los logos de LUPA, Pausa por una Buena Causa y la UCG, a todos los asistentes al evento. A los beneficiarios y a sus familias **se les entregó un kit sorpresa** que contaba con: alcohol, plumas, cuadernillo, y funda de caramelos.

Al finalizar el evento, los asistentes pudieron degustar de diferentes bocaditos. Se colocó una mesa con diferentes piqueos de sal y dulce y bebidas, con un mesero, quien estuvo encargado de atender a los invitados durante todo el desarrollo de la actividad.

Dentro de este evento, también se contó con la presencia de 1 medio de comunicación,

específicamente el canal Telerama, quienes hicieron cobertura de toda esta actividad, y lograron transmitir la información como se esperaba.

El evento contó con la presencia de autoridades de la Universidad Casa Grande, como docentes, decanos, personal administrativo, etc., quienes compartieron junto a los beneficiarios, la experiencia de ser parte de este proyecto en pro de la educación de los pacientes pediátricos oncológicos. [D1]

Para el desarrollo de este evento, se procedió a escoger un día y hora que nos permita planificar con tiempo esta actividad y así mismo difundir la invitación a los beneficiarios, medios de comunicación e invitados especiales de la universidad Casa Grande, siendo el día seleccionado el miércoles 6 de octubre del 2021 a las 12h00 en el auditorio de la UCG.

3.9 Etapa de estrategia de comunicación para redes sociales

La campaña de comunicación de Pausa por una Buena Causa 2021 contó con el principal objetivo de comunicar la plataforma LUPA, un espacio de aprendizaje virtual creado específicamente para pacientes pediátricos oncológicos, los cuales presentan distintos problemas durante su proceso de aprendizaje. La cual fue creada en el presente año 2021. De esta manera, un mayor número de personas pudieron conocer el nuevo proyecto de Pausa y la verdadera importancia que implica para los niños con cáncer.

Sabemos bien que una campaña de comunicación es esencial para la correcta difusión de un producto o servicio y que, además, siendo bien gestionada, es un camino para conseguir un mayor alcance y conocimiento de lo que se desea comunicar. En base a esto, procederemos a realizar un análisis e interpretación de la experiencia en la creación, desarrollo y ejecución de la campaña de comunicación para el conocimiento de la plataforma LUPA.

Las redes sociales, hoy en día, juegan un papel muy importante en la difusión de cualquier producto. Funcionan como un canal efectivo y uno de los más utilizados para posicionar una marca, lograr visibilidad y obtener un gran alcance. Es por esta razón que la campaña de comunicación se ejecutó principalmente en redes sociales. Pausa por una Buena Causa es un proyecto que se empezó en el año 2016, a raíz de su inicio se crearon sus respectivas redes sociales, gracias a ello se hizo uso de las mismas para nuestra campaña. Las redes sociales utilizadas fueron Instagram y Facebook.




La etapa de difusión se basó en comunicar todo lo relacionado a la problemática que se estaba abordando este año: las deficiencias y consecuencias en el aprendizaje del paciente pediátrico oncológico debido a todo su proceso de tratamiento. Se quiso destacar la problemática debido a que la gran mayoría de personas no conocen sobre esta situación que ocurre frecuentemente en los niños con cáncer, de esta forma, el proyecto iba generar un mayor impacto e interés en las personas. Así mismo, una vez creada la plataforma de aprendizaje LUPA, se procedió a difundirla y a generar contenido que le diera valor a la misma.

Como se mencionaba anteriormente, el contenido contó con tres pilares fundamentales: Presentación de la problemática en base al aprendizaje de los pacientes pediátricos oncológicos, presentación de la plataforma LUPA e importancia de la misma para el futuro de los niños. Para ello, se mostró todo el trabajo realizado y el producto final de la plataforma.

Proceso de creación y desarrollo del contenido para redes sociales

Se pensó detenidamente el tipo y la forma de contenido a utilizar en nuestra campaña de comunicación. Era esencial tener en claro de qué forma se iba a presentar todo lo concerniente al proyecto.

De esta manera, se realizó un cronograma de publicaciones para Instagram y Facebook. En el cual se desglosó la fecha de publicación, el contenido de la publicación, el caption para la misma y el formato a usar.

Fecha	ARTE	Formato	Contenido	Caption	Descripción Visual
17/07		Carrete	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pausa por una Buena Causa nació como un programa de donación de paqueteras. 2. Hoy en día, hemos encontrado una nueva iniciativa. 3. Apoyar al desarrollo de habilidades en el aprendizaje de pacientes pediátricos oncológicos. 	<p>1. Recuerdos: nuestro programa de donación de paqueteras. Si bien es cierto, seguimos en búsqueda de donantes pero este año nuestra foto principal se encuentra en una nueva problemática.</p> <p>Conoce más de lo mismo en los siguientes posts:</p> <p>2. ¿Quieres conocer la nueva iniciativa de Pausa por una Buena</p>	Nueva línea gráfica de Pausa. Colores pasteles. Fondos de colores sólidos con texto e ilustraciones.
19/07		Post	<ol style="list-style-type: none"> 1. Foto de paciente pediátrico oncológico en su aprendizaje. 	<p>Ellos también tienen el derecho de seguir siendo niños 🧒. Derecho a aprender, a experimentar, a no quedarse atrás y sobretodo, a disfrutar de la vida como cualquier niño 🧒</p> <p>#Pausa2021</p>	Foto como la que está en el PLE en la primera parte. Coloreada con ilustraciones.
21/07		Post	<p>Frase de Olga Zubizarain (la que está en el primer avance)</p>	<p>"Un niño feliz es una caja mágica con miles de sueños por alcanzar" 🧘</p> <p>📖 Todos los niños tienen el derecho de aprender y nuestra misión es que puedan desarrollar sus habilidades de aprendizaje y emocionales.</p> <p>Todos podemos formar parte de este proceso. Te invitamos a que estés atento a nuestras redes sociales. 📱</p> <p>#PausaPorunaBuenaCausa</p>	Fondo sólido con texto e ilustraciones.

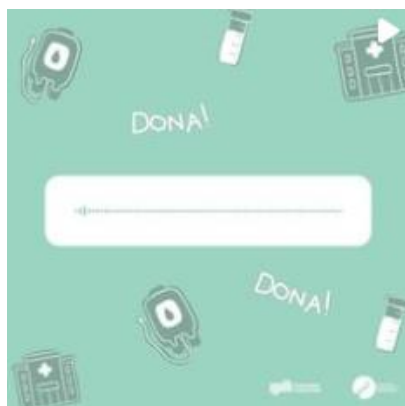
(Imagen 11)

Cronograma de publicaciones para la campaña de comunicación de Pausa 2021.

En cuanto a los formatos de contenido, se utilizaron los siguientes:

- Posts estáticos.
- Videos.
- Carrusel.
- Reels.

Los mismos fueron pensados para lograr un mayor interés y atraer a nuevas personas que visitaban la cuenta de Pausa por una Buena Causa. Siempre teniendo presente la creatividad, originalidad y calidad en cada contenido que realizamos.



(Imagen 12)

Ejemplo de publicación en formato video.



(Imagen 13)

Ejemplo de publicación en formato post estático.



(Imagen 14)

Ejemplo de publicación en formato reel.



(Imagen 15)

Ejemplo de publicación en formato carrusel.

Proceso de creación del contenido sobre la plataforma LUPA para redes sociales

En un principio, se pensó empezar a comunicar la plataforma LUPA una vez habiendo creado la misma, sin embargo, nos dimos cuenta que era muy necesario generar contenido que ponga en contexto a las personas. Las dificultades que presentan los pacientes pediátricos

oncológicos no es una temática conocida por lo que comunicar sobre toda esta situación iba a generar un mayor valor al proyecto de este año.

Así fue como se empezó a crear el contenido para las publicaciones. El mismo contempló:

- Problemática del aprendizaje de los niños con cáncer.
- Estadísticas en cuanto a la cantidad de niños que presentan déficits en su proceso de educación.
- Causas y consecuencias en base a la problemática

Una vez terminada la creación de la plataforma, se procedió con la comunicación de la misma. Entre los contenidos que se contemplaron se encontraron:

- Mock ups de navegación por la plataforma.
- Objetivos y usuarios beneficiados.
- Videos y fotos de los niños usando la plataforma.
- Significado del nombre escogido para la plataforma.
- Recursos de aprendizaje utilizados.

Era de vital importancia que las personas comprendieran el valor de nuestro proyecto. Empezando con contenido de sensibilización en base a la problemática y posteriormente conociendo la solución que le hemos dado a la misma. No solo mostrar la creación de la plataforma sino cómo los usuarios (pacientes pediátricos oncológicos) disfrutaban y se beneficiaban de la misma.



(Imagen 16)

Ejemplo de publicación de un mock up de navegación de la plataforma.



(Imagen 17)

Ejemplo de publicación sobre los objetivos de la plataforma LUPA.

Uno de los recursos para padres presentados en nuestra plataforma LUPA consistió en charlas para los mismos. Dentro de los cuales se abordó distintas temáticas relacionadas a la salud mental, cómo sobrellevar la enfermedad junto a sus hijos, entre otros. Se pensó que sería

muy útil abrir estas charlas al público en general, por esta razón también se las comunicó mediante redes sociales. Presentando al orador, horario y temática de la misma. (Imagen 18)



(Imagen 18)

Ejemplo de publicación sobre la charla con temática “Consejos prácticos para normalizar la vida familiar”.

Así mismo, dentro del contenido para la estrategia digital, se demostró que el proyecto no solo consistía en darle un apoyo al fortalecimiento de habilidades cognitivas y socioemocionales, sino brindarles un apoyo integral a las familias y sus niños con cáncer. Es por esto que presentamos también las donaciones realizadas y el acercamiento con cada uno de los niños durante todo su proceso. (Imagen 19)



(Imagen 19)

Post de donaciones a los niños con cáncer.

El formato de IG Live también se utilizó para generar contenido en vivo de valor para la comunidad en las redes sociales de Instagram y Facebook. Así fue como se realizó IG Lives sobre temas relacionados al cuidado de la salud de niños con cáncer y los mismos están disponibles en las redes sociales de Pausa. (Imagen 20)



(Imagen 20)

Instagram live desde la cuenta de Pausa por una Buena Causa.

Proceso de creación del contenido sobre donantes voluntarios de plaquetas para redes sociales

Pausa por una Buena Causa surgió como un proyecto que buscaba conseguir el mayor número de donantes voluntarios de plaquetas posibles. Esto se debe a que el proceso oncológico por el que pasa un paciente conlleva una baja notable de defensas en su cuerpo, siendo las plaquetas donadas un gran aporte para su recuperación. No quisimos dejar a un lado este objetivo.

Dentro del contenido de la campaña de comunicación de redes sociales también se contempló la captación de nuevos donantes de plaquetas. Se pensó que sería necesario sensibilizar a las personas sobre esta causa y sobre todo motivarlos a convertirse en una ayuda importante para los pacientes pediátricos oncológicos.

El contenido de donación de plaquetas contempló:

- Estadísticas sobre el número de niños con cáncer en el Ecuador.
- Estadísticas sobre la cantidad de plaquetas que necesita un niño durante su proceso oncológico.
- Importancia de la donación de plaquetas.
- Proceso de donación, paso a paso.
- Requisitos para que una persona se convierta en donante.
- Presentación de donantes existentes, testimonios y motivación para las demás personas.



(Imagen 21)

Post sobre la importancia de donar plaquetas.

De igual forma, se pensó en generar contenido más atractivo y cercano con las personas para que se animen a donar plaquetas. Es por esto que se utilizaron diferentes formatos como reels, post estáticos y fotos de actuales donantes.

En la parte superior de la biografía de Instagram se colocó un link de un formulario de Google para que los interesados en convertirse en donantes voluntarios de plaquetas puedan acceder al mismo, llenar sus datos y poder ser contactados posteriormente. De esta manera, se lograba conseguir una base de datos completa para llevar un orden y poder contactarlo con más fácilmente.



(Imagen 22)

Biografía de la cuenta de Pausa por una Buena Causa con link del formulario.

Así mismo, se buscó la mejor manera para que Pausa por una Buena Causa pueda ser conocida por un mayor número de personas, es decir, que obtenga un mejor alcance como cuenta en redes sociales. Por esta razón se procedió a realizar una estrategia con influencers que tienen actualmente una comunidad de alto impacto para que sean parte de la difusión de Pausa. Los influencers que accedieron fueron: Catherine Brett, Viviana Salame y Valeria Ríos. Las mismas nos ayudaron subiendo 2 artes para historias que les enviamos desde nuestro equipo y mencionaron a nuestra cuenta para que las demás personas accedan a ella y conozcan un poco más de todo lo que significa Pausa por una Buena Causa.



(Imagen 23)

Historia de la influencer Catherine Brett.

Estrategia de comunicación externa a redes sociales

Como un recurso adicional a la campaña de comunicación de Pausa por una Buena Causa, se optó por la herramienta de mailing masivo. Gracias a la apertura de la Universidad, se logró enviar a todos los estudiantes y docentes de la institución un mailing que habló sobre el proyecto de Pausa este año 2021, así mismo se adjuntó el link para un formulario en caso de que existan interesados en convertirse en donantes voluntarios de plaquetas. (Imagen 20) El formulario contó con espacios para el nombre, correo electrónico, celular y edad.



(Imagen 24)

Mailing masivo enviado a los estudiantes y docentes de la Universidad Casa Grande.

3.10 Evaluaciones de aprendizaje

La Plataforma “LUPA”, desarrollada mediante el presente proyecto, se implementó como un Plan Piloto. Según la teoría, entre los objetivos principales de llevar a cabo un Estudio Piloto, se encuentran: primero, mejorar o reemplazar componentes y actividades de la intervención; segundo, examinar el grado de aceptabilidad hacia la intervención, en este caso educativa y el facilitador (Sidani S, Braden C., 2011). En este sentido, durante el periodo de prueba, conocer la respuesta de los usuarios/beneficiarios ante la pedagogía de la plataforma resulta de carácter prioritario. El fin, en esencia de llevar a cabo un testeo, recae entonces en lograr recolectar todas las acotaciones, comentarios, sugerencias y experiencias por parte de los beneficiarios; frente a la

pedagogía, la interacción y la interfaz. Así mismo, representa un beneficio significativo para la aplicación futura de un modelo oficial con miras a expansión de logros, misión, visión y alcance.

La evaluación educativa no puede construirse en base a la intuición del profesorado, más bien, requiere de un proceso sistemático, que tenga en cuenta, la aplicación de principios, métodos e instrumentos de evaluación. (Nevo, D, 1997). Según Joint Committee, 1988; el método de evaluación se compone y define, a través del “medio familiar y social que rodea al alumno, de la organización escolar misma y de la atmósfera educativa, material (recursos) y humana del centro educativo. En este sentido, la técnica de enseñanza-aprendizaje que prevaleció durante la implementación del plan piloto de la Plataforma Educativa “LUPA”, fue el de la “Ludificación”. En estudios y análisis realizados en las últimas décadas, se llegó a la conclusión de que “casi todo puede ser objeto de evaluación” y que lo más importante en el diseño del proceso de evaluación, es la definición del “objeto de evaluación” específico. (Olivos, T, 2004). En este sentido, entre las tendencias contemporáneas de evaluación, se encuentra la integrada al proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la cual, la evaluación se convierte en un proceso circular, presente a lo largo de todo el proceso educativo (Barberá, 1997). Lejos de la evaluación tradicional que busca despuntar los índices de éxito, la evaluación cualitativa ofrece una amplia comprensión acerca del aprendizaje.

En el ámbito de cursos en línea, se establece que la evaluación es una característica central del diseño y se orienta menos al cumplimiento o rendimiento de cuentas y más al apoyo del aprendizaje de los participantes. (Sandeem, 2013). Así mismo, se establece que para que la evaluación en entornos de aprendizaje virtual sea significativa, debe estar relacionada con una corriente pedagógica que la respalde. (Gallego Arrufat, M. J., et al., 2015). En vista de que las

dos corrientes pedagógicas que representan a la Plataforma “LUPA”, son el conectivismo y el constructivismo; el método de evaluación se basa en las mismas.

Entre las tendencias de evaluación cualitativa, se menciona que mantiene una alineación directa con el enfoque de investigación y las nuevas prácticas educativas; puesto que afirman que “el aprendizaje es demasiado complejo y la evaluación demasiado imperfecta como para basarse en un sólo índice de éxito” (Olivos, T, 2004). Según Valencia, 1993, se pueden encontrar diversas formas de evaluación cualitativa; entre ellas: “evaluación basada en el rendimiento, evaluación holística y observación infantil.

Finalmente, entre los beneficios encontrados acerca de la evaluación cualitativa, se encuentran que: se puede evaluar a los alumnos en entornos sociales que permitan asistir a otros; ofrece experiencias educativas que revelan la relevancia y utilidad del conocimiento adquirido; ofrece amplias posibilidades de aprendizaje y aplicación del conocimiento; promueve la habilidad de aprendizaje y optimiza las competencias individuales (Olivos, T, 2004).

Selección de metodología de evaluación online

En medio de una situación emergente de obligatoriedad de trasladar la educación tradicional a modalidad en línea, han surgido diversas interrogantes. Entre ellas, cuáles son los métodos más adecuados para evaluar a través de una pantalla y entre ubicaciones geográficas probablemente muy distantes. Para lo cual no existe una respuesta única ni correcta. El proceso de evaluación, debe ser considerado como un acompañamiento constante del aprendizaje y no únicamente lineal sino bidireccional; en el que tanto el alumno como el tutor, puedan obtener aprendizajes significativos y experiencias enriquecedoras.

Se encontraron dos métodos generales para evaluar en modalidad online; de manera sincrónica (en vivo) o asincrónica (autónoma, sin retroalimentación inmediata ni

acompañamiento). Apriori, el tipo de evaluación tradicional que se ha manejado por décadas, ha sido el de las evaluaciones cuantitativas con ponderaciones específicas y exactas; las mismas que en las plataformas educativas online, se traducen en evaluaciones asincrónicas tales como formularios, banco de preguntas, entre otras. (Quesada, R, 2006). Por otro lado, se encuentra la modalidad sincrónica, que es aquella mediante la cual, se han podido implementar estrategias educativas de evaluación cualitativa. Por medio de este tipo de evaluación, se ha convertido en posible, la opción de generar experiencias de aplicación de aprendizaje formal.

Escoger uno de los dos modelos de evaluación resultó una decisión, aunque demorada, sencilla de establecer. Puesto que, como se mencionó anteriormente, los lineamientos de evaluación deben ir acorde a los lineamientos e intereses de la institución educativa, lo que implica que debía mantener concordancia con el objetivo de la “Plataforma LUPA”. Siendo así, que se definieron ambos tipos de evaluación, tanto sincrónica como asincrónica para complementar la experiencia del usuario y optimizar la motivación e interés.

Selección de recursos pedagógicos de evaluación sincrónica y asincrónica

Durante la segunda fase del proceso de definición del modelo de evaluación que se implementó durante el plan piloto de la Plataforma, la selección de los recursos pedagógicos que respondan a los intereses, requerimientos y lineamientos del concepto “Ludificación Para el Aprendizaje”; resultó ser la más compleja. Se investigó acerca de las posibles herramientas para llevar a cabo evaluaciones en modalidad sincrónica y asincrónica, de los cuales, solo se contó con la experiencia requerida en la utilización de una de ellas. Por lo que, en función de brindar una experiencia educativa de calidad, se llevó a cabo una reunión con la Coordinadora de la carrera de Educación, de la Universidad Casa Grande, la Msc. María Gabriela Jalil Pérez, experta en recursos tecnológicos que favorecen óptimas experiencias de aprendizaje.

Respecto al proceso de evaluación asincrónica, se seleccionó la herramienta gratuita “Formularios de Google”, que mantiene entre sus beneficios, la recopilación de datos e información requerida de manera fácil y ágil. Otra de las ventajas de esta herramienta, es la oportunidad que ofrece de convertir un formulario de respuestas en un cuestionario que puede mantener una ponderación deseada. Se consideró oportuno aplicar una sola herramienta para mantener el registro de notas y puntajes obtenidos en un mismo repositorio: la “nube de Google Drive”; espacio en el cual se almacenan todos los archivos agregados en una cuenta de Google.

En cuanto al proceso de evaluación sincrónica, no se pudo escoger una única herramienta de evaluación, puesto que se tenían en consideración distintas rúbricas de evaluación para cada contenido y por ende, diferentes formas de aplicar y seleccionar el “objeto de evaluación deseado”. Para esto, primero se realizó la planificación curricular de las 10 semanas de trabajo, luego se definieron los objetos de evaluación en cada semana. Como resultado de la reunión que se llevó a cabo junto a la Msc. María Gabriela Jalil Pérez, se obtuvo aplicaciones online gratuitas, de fácil acceso y manejo para implementar evaluaciones sincrónicas. Tales como, “Peardeck”, Presentaciones de Google, Formularios de Google, “Jamboard”.

Las dos primeras evaluaciones que se desarrollaron, estuvieron orientadas principalmente al reconocimiento, replicación de los contenidos, y dibujo de lo aprendido. Por lo que, se seleccionó el completo de la herramienta “Presentaciones de Google” denominado “PearDeck”. Esta herramienta, brindó beneficios como: la simultaneidad de actividades y el almacenamiento de las actividades realizadas en la “nube” de “Google Drive”. Otro de los aspectos por lo que se seleccionó esta herramienta, es que fomenta la creatividad en los usuarios y brinda una experiencia educativa distinta a la tradicional. pues cuenta con actividades de colorear, redactar,

unir con líneas, arrastrar botones, entre otras. Esta herramienta se utilizó para evaluar los contenidos de “Vocales” y “Fonema M”.

La tercera actividad de evaluación estuvo orientada a la aplicación de diferentes habilidades no solo de comprensión lingüística, sino de razonamiento abstracto, atención, concentración y ubicación espacial. En este sentido, se implementó el método de evaluación cualitativa por medio de la actividad “Sala de Escape”. Se utilizaron las herramientas “Presentaciones de Google” y “Formularios de Google” que cumplieron funciones complementarias para lograr el éxito de la actividad. Para el desarrollo de esta actividad, se llevó a cabo una capacitación vía Tutoriales de YouTube sugeridos por la guía en el proceso de evaluación cualitativa, la Msc. María Gabriela Jalil Pérez.

Finalmente, la última semana de trabajo y evaluación correspondió al refuerzo del “Fonema S”. Para llevar a cabo la evaluación sincrónica de la misma, se utilizó la herramienta de Google “Jamboard”. Entre los beneficios de esta herramienta gratuita, se encuentran el trabajo simultáneo y creativo; se pueden insertar imágenes, texto, figuras entre otros. El objetivo de utilizar esta herramienta fue evaluar la aplicación del contenido en un contexto de colaboración creativa y simultánea de “cuenta cuentos”. Por lo que, la herramienta seleccionada cumplió con los objetivos propuestos.

Definición de control y seguimiento de evaluación

Durante todo proceso de evaluación, resulta indispensable definir un método de registro o recolección de resultados obtenidos. Respecto a la evaluación asincrónica o cuantitativa, se llevó a cabo mediante la herramienta “Formularios de Google”. Se seleccionó esta herramienta debido a que, la recolección de datos es generada de forma automática. Así mismo, ofrece la opción de cuantificar los resultados obtenidos, en gráficos de fácil lectura.

Por otro lado; en cuanto a la recolección de datos y resultados para la evaluación sincrónica o cualitativa, se desarrolló bajo la guía de la Msc. María Gabriela Jalil Pérez; experta en Educación Inicial; rúbricas de observación/evaluación estructurada. Las rúbricas de observación estructuradas, cumplieron el rol de guías para implementar el modelo de evaluación cualitativa denominada “observación infantil”.

Siendo 10 semanas de pilotaje y tan solo 8 semanas de contenidos del área de lengua y literatura, se decidió implementar evaluaciones con frecuencia quincenal. Puesto que, cada tema revisado requería de dos semanas de repaso. Resultando así, la cantidad de 4 formularios de Google Forms, correspondientes a las vocales, y los fonemas “m”, “n” y “s”. Sin embargo, al desarrollarse el pilotaje en un entorno de aprendizaje virtual; no existe una garantía en la que se evidencie que los cuestionarios de evaluación sean desarrollados de manera autónoma y eficaz por los estudiantes. Además, un hallazgo importante durante el proceso de evaluación, resultó ser que el formato de formulario de google a través de respuestas de opción múltiple no refleja el nivel de aplicación de los conocimientos adquiridos, ni considera los distintos tipos de aprendizaje existentes.

La evaluación educativa no puede construirse en base a la intuición del profesorado, más bien, requiere de un proceso sistemático, que tenga en cuenta, la aplicación de principios, métodos e instrumentos de evaluación. (Nevo, D, 1997). Según Joint Committee, 1988; el método de evaluación se compone y define, a través del “medio familiar y social que rodea al alumno, de la organización escolar misma y de la atmósfera educativa, material (recursos) y humana del centro educativo. En este sentido, la técnica de enseñanza-aprendizaje que prevaleció durante la implementación del plan piloto de la Plataforma Educativa “LUPA”, fue el de la “Ludificación”. En estudios y análisis realizados en las últimas décadas, se llegó a la conclusión

de que “casi todo puede ser objeto de evaluación” y que lo más importante en el diseño del proceso de evaluación, es la definición del “objeto de evaluación” específico. (Olivos, T, 2004). En este sentido, entre las tendencias contemporáneas de evaluación, se encuentra la integrada al proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la cual, la evaluación se convierte en un proceso circular, presente a lo largo de todo el proceso educativo (Barberá, 1997). Lejos de la evaluación tradicional que busca despuntar los índices de éxito, la evaluación cualitativa ofrece una amplia comprensión acerca del aprendizaje.

Entre las tendencias de evaluación cualitativa, se menciona que mantiene una alineación directa con el enfoque de investigación y las nuevas prácticas educativas; puesto que afirman que “el aprendizaje es demasiado complejo y la evaluación demasiado imperfecta como para basarse en un sólo índice de éxito” (Olivos, T, 2004). Según Valencia, 1993, se pueden encontrar diversas formas de evaluación cualitativa; entre ellas: “evaluación basada en el rendimiento, evaluación holística y observación infantil.

Finalmente, entre los beneficios encontrados acerca de la evaluación cualitativa, se encuentran que: se puede evaluar a los alumnos en entornos sociales que permitan asistir a otros; ofrece experiencias educativas que revelan la relevancia y utilidad del conocimiento adquirido; ofrece amplias posibilidades de aprendizaje y aplicación del conocimiento; promueve la habilidad de aprendizaje y optimiza las competencias individuales (Olivos, T, 2004).

Selección de metodología de evaluación online

En medio de una situación emergente de obligatoriedad de trasladar la educación tradicional a modalidad en línea, han surgido diversas interrogantes. Entre ellas, cuáles son los métodos más adecuados para evaluar a través de una pantalla y entre ubicaciones geográficas probablemente muy distantes. Para lo cual no existe una respuesta única ni correcta. El proceso

de evaluación, debe ser considerado como un acompañamiento constante del aprendizaje y no únicamente lineal sino bidireccional; en el que tanto el alumno como el tutor, puedan obtener aprendizajes significativos y experiencias enriquecedoras.

Se encontraron dos métodos generales para evaluar en modalidad online; de manera sincrónica (en vivo) o asincrónica (autónoma, sin retroalimentación inmediata ni acompañamiento). Apriori, el tipo de evaluación tradicional que se ha manejado por décadas, ha sido el de las evaluaciones cuantitativas con ponderaciones específicas y exactas; las mismas que en las plataformas educativas online, se traducen en evaluaciones asincrónicas tales como formularios, banco de preguntas, entre otras. (Quesada, R, 2006). Por otro lado, se encuentra la modalidad sincrónica, que es aquella mediante la cual, se han podido implementar estrategias educativas de evaluación cualitativa. Por medio de este tipo de evaluación, se ha convertido en posible, la opción de generar experiencias de aplicación de aprendizaje formal.

Escoger uno de los dos modelos de evaluación resultó una decisión, aunque demorada, sencilla de establecer. Puesto que, como se mencionó anteriormente, los lineamientos de evaluación deben ir acorde a los lineamientos e intereses de la institución educativa, lo que implica que debía mantener concordancia con el objetivo de la “Plataforma LUPA”. Siendo así, que se definieron ambos tipos de evaluación, tanto sincrónica como asincrónica para complementar la experiencia del usuario y optimizar la motivación e interés.

Selección de recursos pedagógicos de evaluación sincrónica y asincrónica

Durante la segunda fase del proceso de definición del modelo de evaluación que se implementó durante el plan piloto de la Plataforma, la selección de los recursos pedagógicos que respondan a los intereses, requerimientos y lineamientos del concepto “Ludificación Para el Aprendizaje”; resultó ser la más compleja. Se investigó acerca de las posibles herramientas para

llevar a cabo evaluaciones en modalidad sincrónica y asincrónica, de los cuales, solo se contó con la experiencia requerida en la utilización de una de ellas. Por lo que, en función de brindar una experiencia educativa de calidad, se llevó a cabo una reunión con la Coordinadora de la carrera de Educación, de la Universidad Casa Grande, la Msc. María Gabriela Jalil Pérez, experta en recursos tecnológicos que favorecen óptimas experiencias de aprendizaje.

Respecto al proceso de evaluación asincrónica, se seleccionó la herramienta gratuita “Formularios de Google”, que mantiene entre sus beneficios, la recopilación de datos e información requerida de manera fácil y ágil. Otra de las ventajas de esta herramienta, es la oportunidad que ofrece de convertir un formulario de respuestas en un cuestionario que puede mantener una ponderación deseada. Se consideró oportuno aplicar una sola herramienta para mantener el registro de notas y puntajes obtenidos en un mismo repositorio: la “nube de Google Drive”; espacio en el cual se almacenan todos los archivos agregados en una cuenta de Google.

En cuanto al proceso de evaluación sincrónica, no se pudo escoger una única herramienta de evaluación, puesto que se tenían en consideración distintas rúbricas de evaluación para cada contenido y por ende, diferentes formas de aplicar y seleccionar el “objeto de evaluación deseado”. Para esto, primero se realizó la planificación curricular de las 10 semanas de trabajo, luego se definieron los objetos de evaluación en cada semana. Como resultado de la reunión que se llevó a cabo junto a la Msc. María Gabriela Jalil Pérez, se obtuvo aplicaciones online gratuitas, de fácil acceso y manejo para implementar evaluaciones sincrónicas. Tales como, “Peardeck”, Presentaciones de Google, Formularios de Google, “Jamboard”.

Las dos primeras evaluaciones que se desarrollaron, estuvieron orientadas principalmente al reconocimiento, replicación de los contenidos, y dibujo de lo aprendido. Por lo que, se seleccionó el completo de la herramienta “Presentaciones de Google” denominado “PearDeck”.

Esta herramienta, brindó beneficios como: la simultaneidad de actividades y el almacenamiento de las actividades realizadas en la “nube” de “Google Drive”. Otro de los aspectos por lo que se seleccionó esta herramienta, es que fomenta la creatividad en los usuarios y brinda una experiencia educativa distinta a la tradicional. pues cuenta con actividades de colorear, redactar, unir con líneas, arrastrar botones, entre otras. Esta herramienta se utilizó para evaluar los contenidos de “Vocales” y “Fonema M”.

La tercera actividad de evaluación estuvo orientada a la aplicación de diferentes habilidades no solo de comprensión lingüística, sino de razonamiento abstracto, atención, concentración y ubicación espacial. En este sentido, se implementó el método de evaluación cualitativa por medio de la actividad “Sala de Escape”. Se utilizaron las herramientas “Presentaciones de Google” y “Formularios de Google” que cumplieron funciones complementarias para lograr el éxito de la actividad. Para el desarrollo de esta actividad, se llevó a cabo una capacitación vía Tutoriales de YouTube sugeridos por la guía en el proceso de evaluación cualitativa, la Msc. María Gabriela Jalil Pérez.

Finalmente, la última semana de trabajo y evaluación correspondió al refuerzo del “Fonema S”. Para llevar a cabo la evaluación sincrónica de la misma, se utilizó la herramienta de Google “Jamboard”. Entre los beneficios de esta herramienta gratuita, se encuentran el trabajo simultáneo y creativo; se pueden insertar imágenes, texto, figuras entre otros. El objetivo de utilizar esta herramienta fue evaluar la aplicación del contenido en un contexto de colaboración creativa y simultánea de “cuenta cuentos”. Por lo que, la herramienta seleccionada cumplió con los objetivos propuestos.

Resulta propio mencionar los desafíos encontrados al diseñar y seleccionar las herramientas pertinentes para el contenido de las evaluaciones tanto sincrónicas como

asincrónicas. Primero, referente a los formularios de Google (evaluación asincrónica), el desafío más grande encontrado fue el nivel de lectoescritura; puesto que, por la edad del grupo objetivo, no todos los beneficiarios de la Plataforma, gozaban de las habilidades requeridas para leer, desarrollar y responder las evaluaciones de forma autónoma. Para lo cual, se desarrolló y presentó un instructivo al inicio del formulario, para que los padres de familia, puedan cumplir la función de acompañantes del proceso. Sin embargo, se implementaron adaptaciones como el uso de instrucciones auditivas y visuales para que los estudiantes puedan reconocer las preguntas y respuestas de manera más sencilla. Por otro lado, en cuanto a la selección de herramientas para la evaluación sincrónica, la barrera principal fue el acceso a dispositivos electrónicos y se tuvieron que desarrollar maneras emergentes de aplicar la evaluación con las limitaciones que se presentaron.

Proceso de implementación y adaptación de las evaluaciones sincrónicas

Para llevar a cabo el proceso de evaluación sincrónica, se seleccionaron dos plataformas de videoconferencias: “Zoom” y “Google Meets”. La selección de estas, se basó en las facultades de acceso y gratuidad de las mismas. Aún así, debido a factores como “posesión de recursos tecnológicos” y “acceso a internet”, algunos padres de familia, presentaron dificultades para conectarse satisfactoriamente. Tomando en consideración esto, se evaluó el nivel de satisfacción de los padres de familia frente a las plataformas de videoconferencia seleccionadas para implementar el proceso de evaluación. Los resultados de la misma, se presentarán más adelante.

Desafíos encontrados en el proceso de evaluación sincrónica

En la propuesta inicial de evaluación sincrónica, se presentó la modalidad quincenal de evaluación. Puesto que, en la oferta académica de refuerzo educativo, se revisó un mismo tema o contenido cada 15 días. Esto implicaba que, al finalizar las actividades correspondientes al tema

uno, lo cual correspondía a un período de tiempo de dos semanas, se debía realizar de manera inmediata la evaluación de carácter cualitativa. Para lo cual, era indispensable que se conectaran tanto padres de familia; para realizar el acompañamiento tecnológico; como los niños beneficiarios de la Plataforma, para llevar a cabo las actividades.

Sin embargo, a pesar de presentar una propuesta inicial estructurada, se presentaron obstáculos tales como; el acceso a internet, fallas técnicas, dificultades de acceso a la plataforma y para subir actividades. Por otro lado, un factor determinante en este proceso de cumplimiento, resultó ser el tiempo requerido por parte de los cuidadores para otorgar un acompañamiento integral óptimo a los beneficiarios. Esto provocó que algunos estudiantes en determinadas semanas, se atrasaran en cuanto a la resolución de pasos y tareas asignadas. Como consecuencia de esto, el proceso de evaluación sincrónica, presentó dificultades para implementarse con normalidad y bajo la frecuencia quincenal ofertada. Esto representó que, aquellos beneficiarios que no alcanzaban a culminar las actividades durante las dos semanas establecidas para cada contenido, tenían que postergar las evaluaciones hasta finalizar las actividades con éxito. Para llevar a cabo el presente registro se diseñó e implementó un sistema de seguimiento a través de una tabla, mediante la herramienta “Hojas de cálculo” de Google Drive. Anexo #

En función de mejorar la experiencia de refuerzo y aprendizaje de los usuarios de la plataforma; se diseñaron actividades sincrónicas que respondieron a las necesidades tanto educativas como socioemocionales de los beneficiarios. Entre los aspectos positivos que se pueden destacar de la evaluación sincrónica, se encontró la respuesta positiva de los beneficiarios de la plataforma frente a las actividades, quienes se mostraron entusiastas y motivados durante cada sesión. Para lo cual, se implementaron juegos cotidianos con carga pedagógica bajo el contexto de la interacción social. Esto se traduce en que, los estudiantes tuvieron la oportunidad

de interactuar con la tutora durante el proceso de evaluación. En algunos casos, se presentó la oportunidad de evaluación grupal, mediante la cual los beneficiarios tuvieron la oportunidad de ser evaluados y resolver actividades junto a sus compañeros. La elección de modalidad de trabajo: grupal o individual; se definió en función de dos aspectos, la disponibilidad de tiempo de padres de familia y el nivel madurativo de los estudiantes.

La principal desventaja encontrada durante la ejecución y desarrollo de las evaluaciones sincrónicas fue designar los horarios de evaluación. Debido a que, dependía directamente de la disponibilidad de tiempo de los padres de familia, y de la salud y estado anímico de los estudiantes. En algunas ocasiones, durante las sesiones de evaluación agendadas, surgieron inconvenientes tanto familiares como de salud, que requerían de atención y resolución inmediata; imposibilitando así, el acceso libre a la reunión. Durante todo el proceso, se priorizó el bienestar emocional de los participantes y sus familiares, por lo que, se ofreció flexibilidad ante situaciones vulnerables. Se encontraron situaciones tales como, la inasistencia de los niños/beneficiarios a sesiones de evaluación debido a sus sesiones de quimioterapia, afectando su estado de ánimo de manera directa. Esto generó la oportunidad de evidenciar de manera objetiva las afectaciones del tratamiento en el aprendizaje, mencionadas en primera instancia.

Finalmente, cabe mencionar las dificultades presentadas en cuanto a la culminación con éxito de todos los participantes de la Plataforma. Pues, en concordancia con la cantidad de niños que culminaron el proceso de refuerzo educativo (9/12), no todos los participantes lograron culminar de forma exitosa el proceso de evaluación tanto sincrónica como asincrónica. Inicialmente, durante el primer mes de trabajo, los niños mantuvieron un ritmo óptimo de desarrollo de actividades, lo que representó la oportunidad de evaluar los contenidos reforzados con normalidad. Sin embargo, a partir de la sexta y séptima semana de trabajo, se evidenció un

decaimiento en el proceso de realización de tareas asignadas, lo que representó un obstáculo para evaluar de manera exitosa. En este sentido, 2 de los estudiantes que no culminaron el proceso, realizaron 2 de los 4 procesos de evaluación correspondientes. Por otro lado, la tercera y última estudiante que no culminó el proceso de refuerzo académico, no completó ninguna de las evaluaciones asignadas.

Proceso de implementación y adaptación de las evaluaciones asincrónicas

El diseño, planteamiento e implementación de la evaluación asincrónica resultó un desafío. Puesto que, no todos los niños que ingresaron al Plan Piloto, contaron con las habilidades requeridas en el ámbito de lecto-escritura. Este hallazgo representó una barrera para que ellos puedan desarrollar de manera autónoma las evaluaciones de opción múltiple en modalidad asincrónica. El nivel de lecto-escritura en los niños representó una barrera debido a que, imposibilitó el desarrollo autónomo de las evaluaciones.

En función de beneficiar el aprendizaje y comprensión de aquellos estudiantes que no contaban con la habilidad de lecto-escritura; se adaptaron y diseñaron todas las evaluaciones asincrónicas (4) por medio de la herramienta “Formularios de Google”. Con la finalidad de que los padres de familia cumplan el rol de acompañantes, se agregó un instructivo al inicio de cada formulario cuya redacción citaba las instrucciones para resolver el mismo, en modalidad “padre e hijo”. Mediante el cual, se solicitó a los padres la intervención única y exclusiva de los niños.

A raíz de la primera evaluación asincrónica (Vocales), se encontró que, aunque se agregó el instructivo a los padres de familia, no se estaba considerando la experiencia del estudiante. Por lo que, a medida que se avanzó en las semanas de ejecución, se modificaron las evaluaciones asincrónicas. Se realizó una variación de tipos de pregunta, las cuales cambiaron de ser solo de opción múltiple a implementar adaptaciones en distintos tipos de estímulos sensoriales. Por

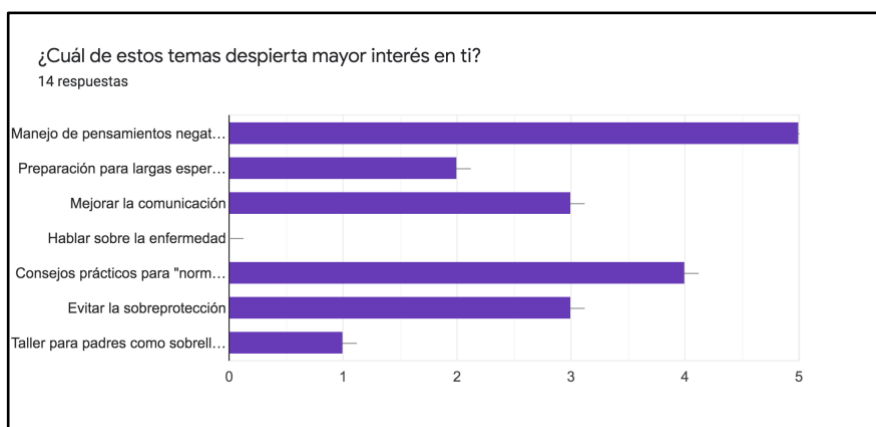
ejemplo, se desarrollaron instrucciones auditivas, instrucciones de subir fotos desarrollando determinada actividad (kinestésico) e imágenes con descripciones concretas y de fácil interpretación (visual). Estos cambios progresivos, representaron un fructífero proceso de adaptación sensorial e inclusivo. Para evaluar este ámbito se sometió a un proceso de investigación, el nivel de satisfacción de los padres de familia frente a los recursos utilizados para la evaluación asincrónica.

Finalmente, en cuanto a los hallazgos encontrados durante el proceso de implementación del proceso de evaluación se encontró que las calificaciones obtenidas por los estudiantes en la evaluación asincrónica o cuantitativa, en algunos estudiantes, no mantiene concordancia con la obtenida durante la evaluación sincrónica o cualitativa. Este hallazgo, reflejó necesidades de intervención y refuerzo en los beneficiarios. Así mismo, resultó una oportunidad de retroalimentación hacia los padres de familia y el grado o nivel de intervención que deben mantener durante las evaluaciones con sus representados.

3.11 Charlas para padres de familia

El tema socio-emocional también se abordó con los padres de familia de los beneficiarios. Estas personas son el motor del proyecto y por esta razón se buscó una manera de ayudarlos para que mantengan una buena estabilidad emocional, con ellos mismos y con su entorno. En medio de la búsqueda de algún recurso que los pueda beneficiar, se realizó una entrevista con la Coordinadora de la carrera de Educación, Gabriela Jalil de la Universidad Casa Grande, donde sugirió realizar charlas y/o talleres con profesionales de la salud, para poder brindarles un apoyo emocional adecuado. Es por esto que se realizó un espacio para los padres de familia de charlas y talleres.

Se creó una encuesta vía Google Forms, donde se les preguntó a los padres, “¿Cuál de estos temas despierta mayor interés en ti?” y se les brindó varias opciones a escoger. Estos temas iban desde la “Preparación para largas esperas y estancias en el hospital” hasta “Evitar la sobreprotección”, con el fin de que tengan diferentes enfoques a escoger. Una vez que se obtuvieron las respuestas, se procedió a escoger el tema con mayor preferencia para empezar con la primera charla, que fue “Manejo de pensamiento negativos”.



(Imagen 25)

Elección de temas para las charlas/talleres.

Una vez elegido el tema, se realizó otra pequeña encuesta donde se les preguntó a los padres de familia la predisposición para llevar a cabo las charlas. Estas preguntas incluyeron, día de la semana más factible, el horario más conveniente y la plataforma virtual de preferencia. Las respuestas con mayor voto que se obtuvieron fueron, los días jueves a las 8 de la noche por medio de la plataforma Zoom, es así cómo se adaptaron todas las charlas a la preferencia de los padres de familia.

Se creó un cronograma con las charlas más votadas, que fue constantemente cambiando de acuerdo a las necesidades de los padres de familia. Asimismo, se seleccionó a una encargada

del grupo, para que se contactara con el profesional de la salud y por ende, hacerles saber del proyecto y su disponibilidad de acuerdo al tema previamente seleccionado.

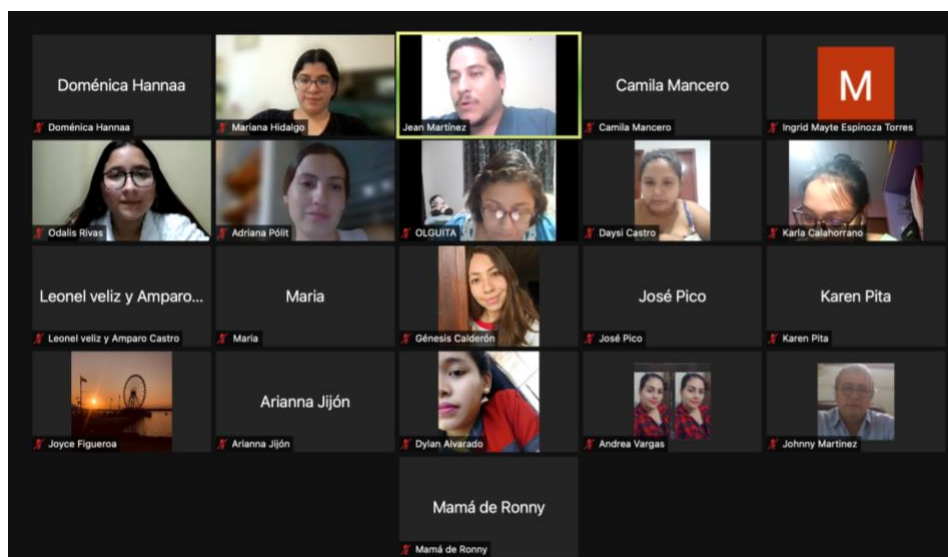
Tabla 5.

Cronograma de charlas/talleres.

Tema	Invitado/a	Encargadas PPUBC	Fecha	Hora
¿Cómo manejar pensamientos negativos?	Psicólogo Jean Carlos Martínez	Moderadora: Odalis Rivas	Jueves 30 de septiembre de 2021.	20:30 pm
Consejos prácticos para “normalizar” la vida familiar	Psicóloga Ana Paula Uribe	Moderadora: Mariana Hidalgo	Lunes 11 de octubre de 2021.	20:30 pm
¿Cuál es la mejor dieta o nutrición para pacientes?	Nutricionista y dietista María Emilia Ortiz	Moderadora: Ma. Lorena Cansing	Jueves 28 de octubre de 2021	20:00 pm
¿Cómo mejorar la comunicación intrafamiliar?	Psicóloga Ana Paula Uribe	Moderadora: Mariana Hidalgo	Lunes 8 de noviembre de 2021.	20:00 pm

Cada charla/taller estaba a cargo de un profesional que brinda sus servicios para darles a los padres de familia el apoyo que necesitan. La primera charla fue dictada por el Psicólogo Jean Carlos Martínez, que abordó el tema del manejo de los pensamientos negativos, donde se tuvo la oportunidad de escuchar varios testimonios de mamás que sentían como sus pensamientos

negativos eran inevitables. El psicólogo, dada las intervenciones, pudo escuchar y aconsejar a todos los participantes que intervinieron. (Imagen 26).



(Imagen 26)

Charla/Taller con el psicólogo Jean Carlos Martínez.

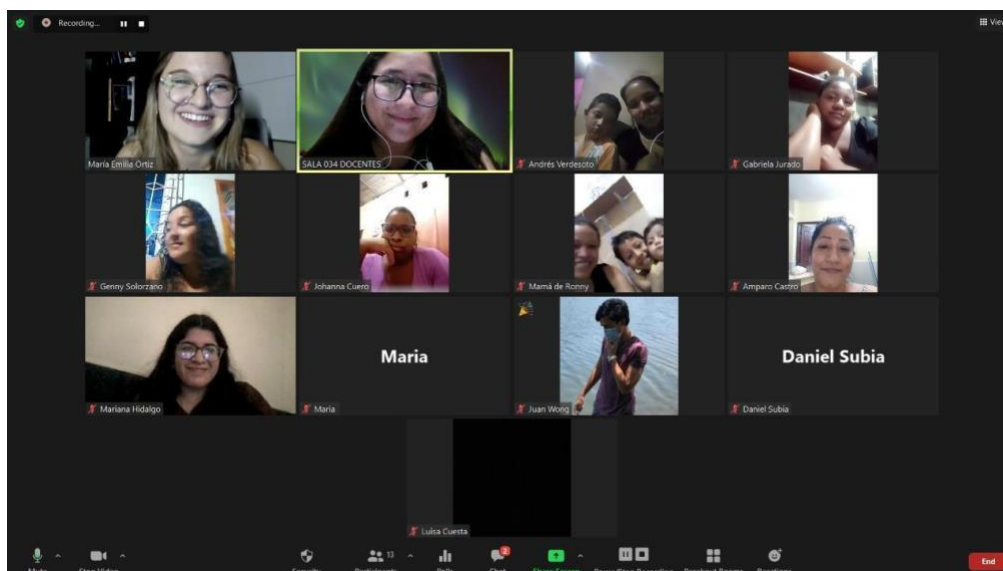
La segunda charla fue brindada por la Psicóloga Ana Paula Uribe, donde se abordó el tema de “normalizar” la vida familiar, es decir, favorecer la dinámica familiar y la rutina diaria. Varios participantes decidieron intervenir en la charla y comentaban varias anécdotas que conectaba con lo que la psicóloga exponía, donde ella al mismo tiempo les daba consejos y orientaba. Cada charla tenía una duración de 2 horas, puesto que las intervenciones de los participantes se hacían extensas, pero enriquecedoras.



(Imagen 27)

Charla/Taller con la psicóloga Ana Paula Uribe.

La tercera charla se la realizó con una nutricionista, dado a que en la sesión anterior surgió la necesidad de brindarles a los padres de familia más información de una correcta alimentación para sus hijos. Es por esto que la charla fue llamada “¿Cuál es la mejor dieta o nutrición para pacientes pediátricos oncológicos? junto a la nutricionista y dietista María Emilia Ortiz. Ella durante la charla les comentaba a los padres los mejores alimentos que sus hijos pueden consumir y que otros no son tan buenos. Los padres intervinieron haciendo preguntas puntuales de los casos que les pasaba a sus niños y la nutricionista aclaraba sus dudas y aconsejaba.



(Imagen 28)

Charla con la nutricionista María Emilia Ortiz.

Finalmente, se realizó la cuarta y última charla programada, donde se tuvo la oportunidad de contar nuevamente con la psicóloga Ana Paula Uribe. El tema de esta charla fue enfocado a “¿Cómo mejorar la comunicación intrafamiliar?”, que generó bastante interés en los participantes. La mayoría de las mamás presentes, indicaban cómo se sentían identificadas con lo que la psicóloga compartía y comentaban sus anécdotas.



(Imagen 29)

Charla con la psicóloga Ana Paula Uribe.

El objetivo de estas charlas/talleres, fue brindarles un apoyo emocional a los padres de familia, ya que son parte del entorno de los beneficiarios, porque no se puede llegar de manera óptima a ellos, si su alrededor no se encuentra estable. De esta forma, se consideró importante involucrar a los padres de familia dentro del proyecto, tanto en retos familiares como en charlas socio-emocionales.

4. Análisis e Interpretación Crítica de la Experiencia

El equipo de trabajo estableció la necesidad de evaluar el proyecto dividiendo en siete componentes que resumen toda la experiencia:

Evaluación de la construcción de la herramienta

Evaluación de la línea gráfica de la plataforma

Evaluación cualitativa de aprendizaje frente a la herramienta

Evaluación del proceso de evaluación sincrónica y asincrónica

Evaluación del evento de lanzamiento

Evaluación de la línea gráfica de las redes sociales

Evaluación de la estrategia utilizada en el Plan de Comunicación

4.1 Análisis e interpretación de la experiencia en el proceso de conceptualización de la Plataforma “LUPA” como herramienta de apoyo en el Proyecto “Pausa por una Buena Causa, 2021.

La plataforma LUPA se convirtió en una herramienta de apoyo para el aprendizaje del grupo objetivo seleccionado, en este caso, pacientes pediátricos oncológicos. Su elaboración,

desde la diagramación y composición de la navegación hasta la construcción de la misma, al no contar con un equipo especializado en código o programación web, consistió en aumentar una fase de investigación y reunión con profesionales para recolectar información base necesaria para empezar el proceso.

Se concretó un objetivo general de realizar una evaluación de la plataforma LUPA sobre el diseño de la interfaz, navegación y experiencia de usuario, de esta forma se puede asegurar su efectividad como herramienta de apoyo; de tal manera que se pueda verificar su comodidad e inclusividad en el uso.

Esta evaluación también pretende medir los niveles de satisfacción de usabilidad de la plataforma por parte de los usuarios, evaluar la navegación del sistema de aprendizaje por medio de recorridos virtuales con expertos para, a su vez identificar errores realizados en el proceso de creación de la herramienta y encontrar soluciones disponibles con el fin de mejorar la experiencia en el uso.

4.1.1 Percepción de los usuarios sobre el uso de la plataforma

Para conocer la eficacia de la plataforma se utilizó como método de recolección de datos una encuesta realizada por medio de la herramienta Google Forms. El cuestionario fue dirigido a padres de familia del grupo seleccionado para el programa de pilotaje LUPA. Fue enviada a cada uno de los representantes de los estudiantes por medio de mensajes directos de WhatsApp, con el fin de obtener una respuesta pronta. En total, se utilizó una muestra de 12 encuestados, correspondientes a la totalidad de participantes en esta edición.

La encuesta realizada tiene como objetivo conocer los niveles de satisfacción de los usuarios directos de la plataforma, de tal manera que se pueda obtener una visión cuantitativa de su experiencia en el uso diario de la herramienta. Para lograr llegar a conclusiones cuantificables

tomando en consideración una métrica subjetiva como lo es la usabilidad, fue necesario utilizar un modelo de preguntas en escala Likert, en este caso específico, de 5 puntos.

Se envió el cuestionario en semanas posteriores a la finalización del contenido del curso completo, ya que el tipo de preguntas utilizadas corresponden a un modelo post-prueba. Para el propósito de este estudio, se utilizó como modelo las preguntas estandarizadas de *PSSUQ: Post-Study System Usability Questionnaire* (Cuestionario de usabilidad del sistema posterior al estudio). Este modelo de formulario consta de 16 preguntas originalmente, sin embargo, estas fueron adaptadas para la prueba del sistema de aprendizaje por medio de la Plataforma LUPA tomando en consideración el público objetivo al que no estamos dirigiendo, de tal manera que se pueda ser conciso tanto con las preguntas como en la obtención de las respuestas.

Para la obtención de resultados, los puntos de la escala empiezan desde el 1 (Totalmente de acuerdo) hasta el 5 (Totalmente en desacuerdo). De tal manera que al obtener resultados bajos (1 y 2) se pueda evidenciar los altos niveles de satisfacción. Un puntaje entre 3 y 4 representa un nivel mediano. Mientras que resultados altos corresponden al bajo rendimiento de la herramienta.

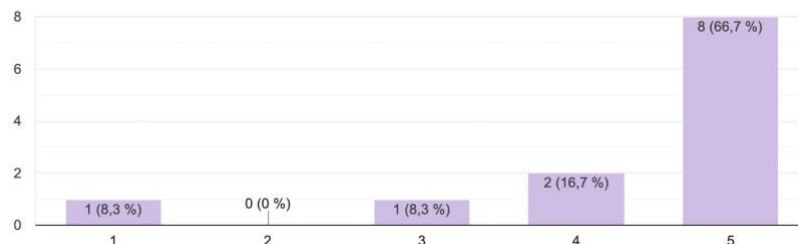
Para comprobar la recepción de resultados por cada uno de los participantes del plan piloto, las primeras dos preguntas del cuestionario consistía en ubicar el nombre del representante y estudiante, las cuales fueron resueltas exitosamente. A partir de esta primera sección del formulario, se encontraba la sección de usabilidad, donde se pudo llegar a las siguientes conclusiones.

El 67% de los encuestados consideraron que la plataforma contaba con una experiencia de navegación “muy cómoda”, contrastando con solo un resultado para “nada cómoda”. (Imagen 30) De igual manera, el 50% y 33,3% de los participantes, demostraron que la herramienta resultó ser “Muy fácil” y “Fácil” de usar, respectivamente. (Imagen 31) Con estas primeras

preguntas se obtuvo una visión general de su percepción, en este caso, positiva sobre la usabilidad de LUPA.

Siendo 1 "Nada Cómoda" y 5 "Muy Cómoda". ¿Cómo califica la experiencia navegación dentro de la plataforma?

12 respuestas

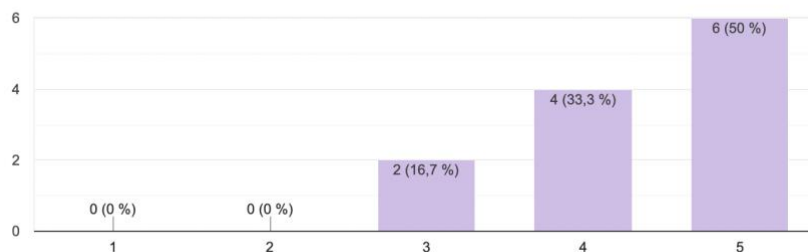


(Imagen 30)

Resultados de la pregunta número tres del cuestionario.

Siendo 1 "Muy difícil" y 5 "Muy fácil". ¿Cómo califica la facilidad de uso en general de la plataforma?

12 respuestas



(Imagen 31)

Resultados de la pregunta número cuatro del cuestionario.

La siguiente pregunta del cuestionario, constaba de 15 variables. A partir de este cuadro y sus resultados, se puede determinar que 9 de los 12 usuarios se encuentran satisfechos con la usabilidad de la plataforma, enfocándose en su facilidad de aprendizaje y uso, utilidad de la información de apoyo para completar actividades y comodidad en el diseño de la experiencia de

la navegación. Una persona contestó “totalmente en desacuerdo” a todas las variables, sin embargo, al comparar con sus respuestas a preguntas anteriores y posteriores, se puede concluir que este resultado es consecuencia de una confusión en la lectura de los puntos en la escala de Likert.

Finalmente, se realizaron dos preguntas relacionadas a los errores o desaciertos encontrados en la plataforma, donde el 42% expresó tener dificultades para avanzar en las tareas en ocasiones específicas, sin embargo, al reportar el problema, obtuvieron respuesta y solución inmediata. Con respecto a esta pregunta, sólo el 16% de los encuestados no conocían del medio de WhatsApp para dar a conocer las dificultades que podían llegar a tener al usar la herramienta. (Imagen 32)



(Imagen 32)

Resultados de la pregunta número siete del cuestionario.

4.1.2 Análisis de usabilidad de la plataforma con expertos

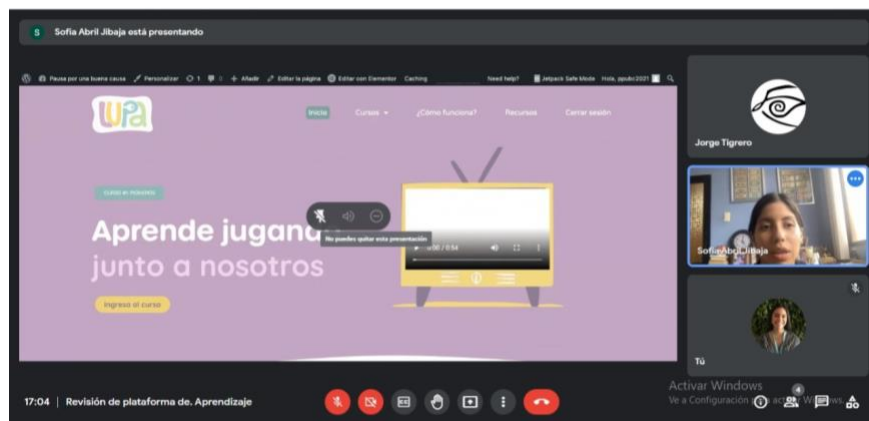
Como segundo objetivo específico, se busca tener una visión objetiva y cualitativa del sistema de apoyo en el aprendizaje, mediante un recorrido de la plataforma que permita estudiar a fondo la navegación de la misma. Esto, con el fin de identificar aciertos y desaciertos, de los

cuales se podrá desglosar más adelante conclusiones de mejora para futuras ediciones del proyecto.

Por tal motivo, se utilizó como metodología el *Inquiry* con expertos, para lo cual, se acordaron reuniones de recorridos virtuales con dos personas que cumplen con un perfil de conocimiento en sistemas de aprendizaje. Se buscó que los entrevistados trabajen actualmente con dichas herramientas, de preferencia online y que tengan experiencia de más de diez años en el sector educacional. Para estas entrevistas se establecieron ciertos parámetros que serán expuestos a continuación:

- Sencillez y facilidad en la experiencia de uso.
- Experiencia en el orden de la navegación.
- Adaptación de dispositivos y versiones.
- Utilización de métodos de comunicación/botones de ayuda.
- Estructura administrador/usuario.
- Acceso restringido/protegido.
- Uso de incrustaciones HTML para evitar rebotes.
- Utilización de recursos propios de evaluación.
- Aplicación de foros de estudiantes/padres de familia.

Una vez finalizado el plan piloto de la plataforma virtual LUPA, se procedió a realizar la primera entrevista, a Jorge Tigreiro, Licenciado en Comunicación Social con Máster en Educación Superior y Doctorado en Equidad e Innovación en Educación (Imagen 33), quien realizó un recorrido completo de la plataforma y detalló los puntos clave que se cumplieron y otros a mejorar en la ejecución de la herramienta.



(Imagen 33)

Reunión virtual con Jorge Tigrero.

Durante el recorrido por la plataforma, Jorge señaló que la experiencia se encuentra del lado sencillo en cuanto a usabilidad, manteniendo, dentro del lado visual, la expectativa necesaria para llegar a niños y jóvenes, como en este caso es necesario. En cuanto al análisis del orden de la navegación, mencionó que el uso del sistema lineal al completar actividades facilita el proceso de aprendizaje para los estudiantes y asegura resultados realistas en la finalización de actividades. De igual manera, concluyó que el uso de los botones de “Actividad anterior” y “Siguiente actividad” invitan a los usuarios a probar las herramientas brindadas y facilita los repasos de contenido.

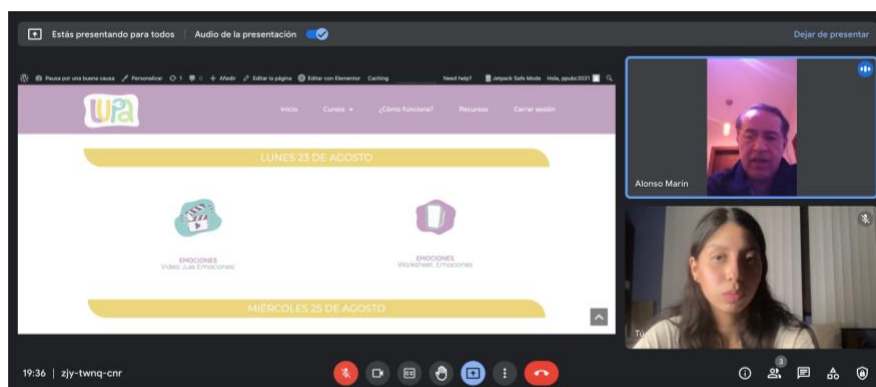
En términos de inclusión, se revisó el funcionamiento de la plataforma desde diferentes dispositivos, utilizando la herramienta de “Formatos” dentro de “Inspección” en Google Chrome, que permite visualizar diferentes medidas de pantalla para comprobar que todos los botones y funciones de la herramienta tengan un resultado óptimo. Se concluyó que el funcionamiento se mantiene en excelente estado, aprobando una experiencia apta para personas con diferentes dispositivos y versiones de los mismos.

Dentro de la revisión de métodos de comunicación, Jorge mencionó que el uso de la herramienta WhatsApp fue beneficioso para este plan de pilotaje, sin embargo, en un futuro podría no ser sostenible en caso esperarse una alta demanda. Por otro lado, se llegó a la conclusión que el uso de un *chat box* o pop-up con enlace directo al grupo de WhatsApp dentro de todas las actividades con el fin de generar un sistema de ayuda eficiente en caso de ser necesario.

Finalmente, dentro del análisis de las incrustaciones HTML, se mencionó que este método es eficiente ya que evita el uso de links externos que pueden resultar molestos e incluso desviar la atención de las actividades. Sin embargo, en ciertas actividades como Juegos en Línea o Mini Quizzes, si se hace uso de estos links, por lo que se recomendó buscar herramientas que permitan evaluar dentro de la misma plataforma. Siendo esto un beneficio para el equipo detrás de la valoración del aprendizaje.

La segunda entrevista con experto se llevó a cabo con la participación de Alonso Marín, Docente de la Universidad de las Américas y Director de la Maestría Online en Dirección de Empresas, además cuenta con Diplomados en Educación Virtual y Manejo de Herramientas en Educación Online. De igual manera, la reunión se realizó por medio de la modalidad virtual, donde se realizó un recorrido por la plataforma para evaluar su sistema de navegación. (Imagen

34)



(Imagen 34)

Reunión virtual con Alonso Marín.

Dentro del análisis de la navegación se tomó en cuenta el uso del sistema de administración y usuarios, Alonso rescató la importancia de tener definidos estos roles, con la finalidad de comprender el intercambio de información, donde los administradores se encargan de subir y registrar actividades y los usuarios realizan las actividades y entregan los documentos necesarios para completar las mismas.

Se recomendó el uso de sistemas propios de evaluación, tanto cualitativa como cuantitativa para mantener la reportería interna. De ser posible, asignar un espacio donde los estudiantes puedan interactuar de forma directa con los tutores para recibir retroalimentación respectiva su avance en las actividades. Esto, tomando en cuenta las edades del grupo objetivo y su necesidad de interactuar. Tomando en cuenta este punto, se llegó a la conclusión de que en un futuro podría ser beneficioso agregar un espacio de foro donde los alumnos puedan compartir sus experiencias, aprendizajes e incluso trabajar en conjunto, dependiendo de la complejidad de las actividades.

Al analizar la adaptabilidad de la plataforma, tomando en cuenta que esta está dirigida a pacientes pediátricos oncológicos fue necesario conversar sobre la diversidad de dispositivos para la que esta se apertura. Alonso menciona que el uso de una herramienta disponible desde navegadores es importante para que cualquier usuario pueda acceder a ella indistintamente, por otro lado, si esta fuera una aplicación, podría dificultar el acceso, cuando se refiere a dispositivos con versiones antiguas de software.

Para finalizar, se comentó sobre el uso de la navegación secuencial en cuanto a las actividades y el beneficio que esta representa para los estudiantes al darles la posibilidad de regresar a lecciones anteriores y evitar que avancen a las siguientes sin antes haber completado las actuales para obtener los conocimientos necesarios. Concluyendo que lo importante es que puedan realizar estas tareas repetitivamente hasta que logren adquirir las habilidades necesarias.

4.2 Análisis e interpretación crítica de la identidad gráfica utilizada en la plataforma

“LUPA” del proyecto “Pausa por una Buena Causa 2021”

Pausa por una Buena Causa creó una plataforma educativa que sirve de apoyo escolar a pacientes pediátricos oncológicos de la fundación Casa Ronald McDonald. Esta plataforma llamada LUPA, que sus siglas significan Ludificación Para el Aprendizaje, es un plan piloto que da a conocer la respuesta de sus usuarios y beneficiarios ante la experiencia con el sitio.

La línea gráfica juega un papel importante dentro de la plataforma, ya que es lo primero que el ojo del usuario capta y esto determina la percepción del sitio. Es por esto que como objetivo general, se dio a conocer la experiencia del usuario en relación a la identidad gráfica utilizada en la plataforma LUPA, donde se realizó un análisis y una interpretación crítica de lo implementado.

Dentro de ese análisis se tuvo como indicadores, explorar la retención del logotipo de LUPA, calificar la armonía de los colores aplicados y la legibilidad de la tipografía, medir el reconocimiento de los íconos implementados en las actividades y explorar el rol de la línea gráfica dentro de la experiencia del usuario.

Los instrumentos de investigación usados en el análisis fueron cuestionarios y se utilizó en formato de encuesta, donde se hicieron preguntas abiertas y cerradas. Esta encuesta fue realizada mediante Survey Anyplace, que es una plataforma de software para crear cuestionarios

en línea que generan automáticamente informes personalizados. La encuesta consistía de 19 preguntas, las cuales abarcaban temas relacionados al logotipo de LUPA y la línea gráfica utilizada en la plataforma. Fue transmitida individualmente vía WhatsApp a los 11 padres de familia activos en el proyecto y se obtuvo respuesta de todos ellos.

Las primeras preguntas se enfocaban en el logotipo y se basó en la medición de marca que proponen Norberto Chaves y Raúl Belluccia en su libro ‘La marca corporativa, gestión y diseño de símbolos y logotipos’. Ellos recomiendan indicadores que analizan la legibilidad del logo, la retención, los colores, la originalidad, la recordación y la calidad gráfica. Son puntos claves que ayudan a hacer una evaluación objetiva del logotipo y así poder ver aciertos y desaciertos.

Las preguntas restantes se enfocaron en la línea gráfica de la plataforma, es decir, la tipografía y la cromática utilizada. Adicional, se incluyeron preguntas referentes al rol que cumple la línea gráfica en los usuarios. Las preguntas iban desde la recordación del nombre y el reconocimiento del logo, hasta el sentimiento que les transmitía el aspecto de la plataforma.

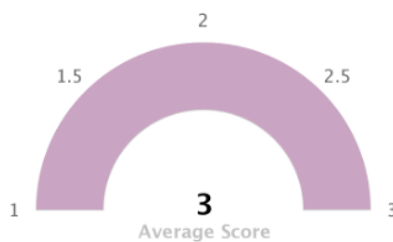
La primera pregunta de la encuesta consistía en el nombre del cuidador y del paciente. Esto se dio para conocer la satisfacción personal de cada usuario. Seguido de la segunda, donde se preguntó con opción múltiple, el nombre de la plataforma para poder conocer la retención del nombre. En la tercera pregunta se les mostró 4 imágenes que contenían el logo de LUPA, en 3 de ellos el logotipo estaba distorsionado o cambiado, a la cual el encuestado tenía que escoger el correcto. El 82% de los encuestados acertó, mientras que 18% eligió el logo que más se acercaba al verdadero.

Dentro de la medición de marca de Norberto Chaves y Raúl Belluccia, nos indica que la pregnancia es un parámetro clave para lograr posicionamientos de la forma más rápida y esto se

asocia con la capacidad que una forma tiene para ser asimilada y recordada. El logo de LUPA tiene una buena recordación dentro de sus usuarios.

La cuarta pregunta se enfocó en la legibilidad del logo, donde se lo mostró en 3 aplicaciones, una cada vez más pequeña que la anterior y se preguntó si se podía aún leer y visualizar el logo en cualquiera de sus dimensiones. El 100% de los encuestados calificó la legibilidad con el número mayor, dando a entender que se puede leer sin problema. *(Imagen 35)*

Del 1 al 3, (1 siendo el menor y 3 el mayor número), califique la legibilidad del logotipo de LUPA que aparece en la imagen.
¿Se puede ver/leer en cualquier tamaño?



(Imagen 35)

Legibilidad del logotipo.

Es importante saber si un logotipo es legible en cualquier formato, es por eso que otro de los parámetros para una buena medición de marca es la legibilidad y tiene que ver con la reproducibilidad, donde se pueda visualizar un logo tanto en tamaños pequeños como grandes. El logotipo de LUPA responde positivamente a este parámetro, ya que los usuarios lo han calificado con el valor más alto.

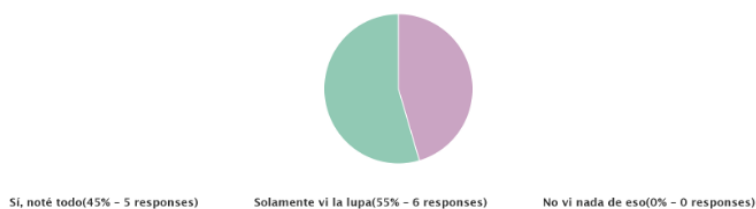
En la quinta pregunta, a los encuestados se les cuestionó si el logo de LUPA se diferencia del resto de logos de otras plataformas digitales de educación, adjuntado en la encuesta y que han

visto. El 82% respondió que sí, mientras que el 18% dijo que no. La singularidad es un parámetro regulable y que exige en mayor o menor medida dentro del sector y el contexto de la competencia. Es así como se indagó en la originalidad del logo, para conocer si los usuarios lo encuentran distinto a los demás. Por lo tanto, el logotipo de LUPA responde de buena forma al indicador de singularidad, donde nos podemos ‘distinguir de los demás’.

La sexta pregunta fue abierta, donde se les indicó a los usuarios que escriban lo que piensan cuando ven el logo de LUPA. Dentro de los resultados, se encontraron respuestas como “Pienso que llama mucho la atención por los colores”, “Que es llamativo”, “Que es un rincón lúdico y a la vez divertido” y palabras clave como ‘colores’ y ‘juegos’. El 100% de los encuestados relaciona el logo de LUPA con las características claves que este proyecta. Conocer estos parámetros son necesarios, ya que se puede tener una idea clara de lo que los usuarios piensan del logotipo.

Como séptima pregunta, los encuestados tuvieron que responder si dentro del logotipo de LUPA, notaron que la letra ‘P’ contiene una lupa y un ojo. El 55% vio solamente la lupa, mientras el 45% notó ambos detalles. Tener claro si los usuarios están captando todo lo que observa dentro del logotipo ayuda a saber qué elementos funcionan o no. (Imagen 36)

¿Sabías que el logotipo de LUPA la letra "P" tiene forma de una lupa que tiene un pequeño ojo observando?

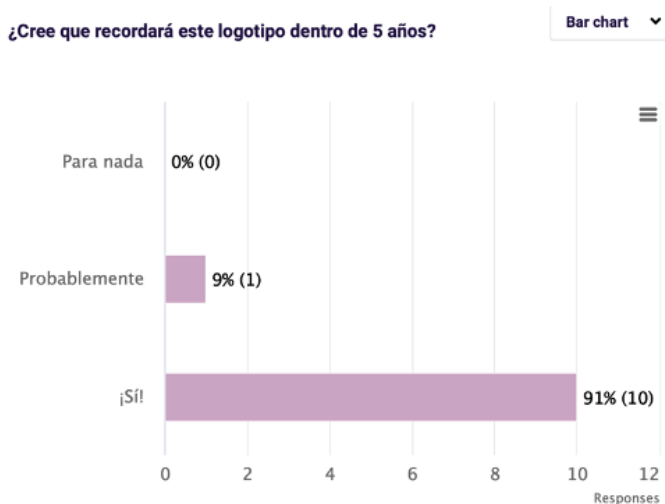


(Imagen 36)

Interpretación de signos del logotipo.

Estos puntos responden al indicador de inteligibilidad, que se refiere a la claridad con la que el usuario lee e interpreta los signos cuando los observa. Relacionar el logo de LUPA con características claves que la marca quiere transmitir y haber observado detalles dentro de esta, responde positivamente a esta sección.

La octava pregunta se enfocó en la recordación del logotipo dentro de unos 5 años. Los encuestados tenían la opción de responder sí, probablemente y para nada. El 91% de los usuarios respondió que ‘sí’, mientras que una persona, es decir, el 9% dijo que probablemente. Esto quiere decir que la recordación de marca en unos años, va a ser factible. (Imagen 37)



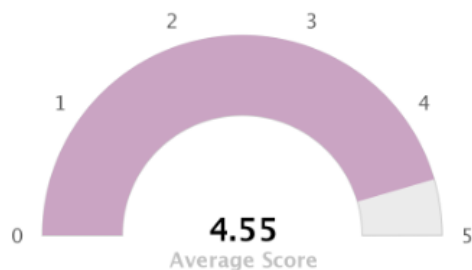
(Imagen 37)

Recordación del logotipo.

Cómo novena pregunta, la cromática del logo se calificó como una valoración, donde los encuestados tenían que poner del 1 al 5 en formato de estrellas, la calificación de los colores implementados. La valoración total de la cromática fue de 4.55 sobre 5, es decir que un 82%

estuvo de acuerdo con los colores. Crear una cromática con armonía despiertan ciertas analogías positivas o negativas en la mente de los usuarios. (Imagen 38)

Califique los colores utilizados en el logo. 1 estrella siendo la más baja calificación y 5 la más alta.



(Imagen 38)

Cromática del logotipo.

A partir de la pregunta 10, se empezó a indagar más en el tema de la plataforma y si los colores usados dentro de esta eran de agrado para el usuario. El 91% de los encuestados respondió que sí era de su agrado los colores utilizados. (Imagen 39)

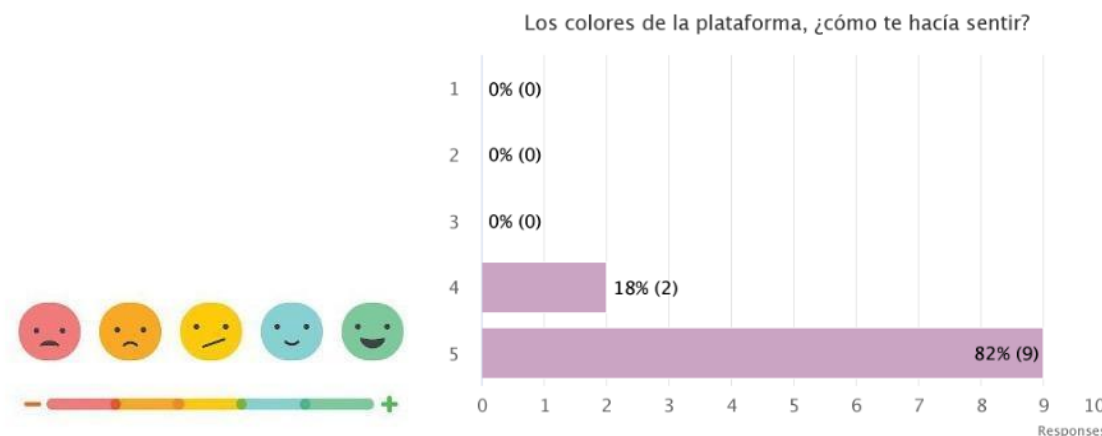
Dentro de la plataforma LUPA, los colores usados ¿fueron de su agrado?



(Imagen 39)

Cromática de la plataforma LUPA.

Como parte de la siguiente pregunta, se les mostró a los encuestados una barra de emociones, en la cuál se indagó cómo se sentían emocionalmente con respecto a los colores colocados en la plataforma. El 82% se sentía feliz y el 18% normal. (Imagen 40)



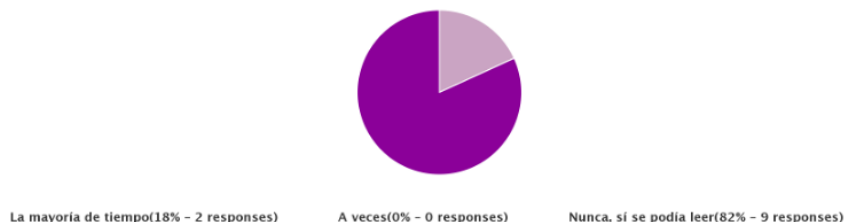
(Imagen 40)

Emociones de la cromática de la plataforma LUPA.

Los colores pasteles de la línea gráfica, tanto en el logo, cómo en la plataforma han respondido positivamente en los usuarios. Esta combinación ha sido de su agrado y debido a eso si hay una armonía en los colores utilizados.

La doceava pregunta trataba de la legibilidad de los enunciados en referencia a los colores implementados en ella. El 82% respondió que si era posible la lectura y solo al 18% se le dificultó. (Imagen 41)

¿Sintió que los colores no dejaban leer muy bien los enunciados?

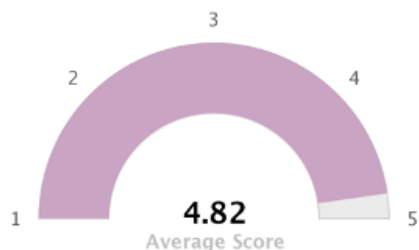


(Imagen 41)

Colores con enunciados de la plataforma LUPA.

La decimotercera y decimocuarta pregunta hacían referencia a la legibilidad de la tipografía en la plataforma, donde los encuestados tenían que responder si tuvieron problemas leyendo actividades, enunciados o palabras y además calificar del 1 al 5 que tan legibles eran. El 100% respondió que no tuvieron problemas leyendo y calificaron la legibilidad con un total de 4.82 sobre 5. (Imagen 42)

Del 1 al 5, (1 siendo menor y 5 mayor) califique que tan legible eran las palabras/oraciones/enunciados en toda la plataforma de LUPA

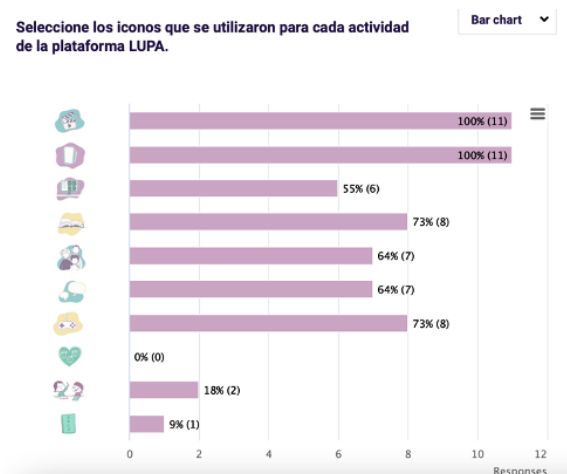


(Imagen 42)

Legibilidad de la tipografía en la plataforma LUPA.

Estas preguntas hacen referencia a la legibilidad y tipografía utilizada en la plataforma, que dio un resultado bueno. Es necesaria una buena visualización de un texto para que pueda ser leído fácil y cómodamente. A pesar que a un 18% se le dificultó un poco la lectura con respecto al contraste con los colores, el 100% calificó la legibilidad total de la plataforma con una buena calificación.

Desde la decimoquinta pregunta, se indagó el uso de los iconos aplicados en la plataforma para las actividades. Reconocer iconos es un gran beneficio para el usuario ya que ayuda a interpretar las actividades que iban realizando. Las preguntas se basaron en sí los iconos eran de su agrado, les servían de ayuda en cada actividad y una selección de los iconos que recuerden. El 100% de los beneficiarios respondieron que estos iconos fueron de su agrado y les sirvió para saber que tipo de actividad iban a realizar. La mayoría reconoció los iconos, pero los que más recuerdan son los videos y los worksheets. (Imagen 43)



(Imagen 43)

Iconos de la plataforma LUPA.

En las últimas preguntas, los encuestados respondieron cómo se sentían dentro de la plataforma y si cambiarían algo respecto al aspecto de esta. Dentro de la barra de emociones que se colocó en la encuesta, el 82% se sentía feliz y el 18% normal. La respuesta a cambiar algo del aspecto de la plataforma, fue unánime ya que el 100% respondió que ‘nada’ o ‘no’. Indagar la manera en la que el usuario se sentían frente a la plataforma es necesario, ya que son las sensaciones que han sentido durante el proceso los que los guían y crean la experiencia.

4.3 Análisis e interpretación crítica de los recursos utilizados para crear el contenido pedagógico en la plataforma educativa LUPA en el proyecto “Pausa por una Buena Causa” 2021

El objetivo de la siguiente sección tiene como finalidad evaluar los recursos pedagógicos utilizados en la plataforma educativa LUPA.

Evaluación de los recursos seleccionados

Con el fin de evaluar los recursos utilizados para la plataforma LUPA, se realizó una investigación exploratoria mixta con la finalidad de conocer el nivel de satisfacción de los padres y madres de los pacientes pediátricos oncológicos. La investigación se realizó a través de una encuesta en Google Forms y entrevistas mediante llamadas telefónicas. Las encuestas fueron enviadas a todos los beneficiarios, es decir a 12 padres y madres de familia, de los cuales 7 contestaron y las entrevistas fueron realizadas a 3 familias.

La encuesta contenía 9 preguntas en escala de Likert, de este modo, los padres de familia podrían calificar los recursos utilizados en la plataforma según sus experiencias. La última pregunta era abierta y los padres y madres de familia podían escribir sugerencias y recomendaciones.

Las entrevistas, por otro lado, tenían como finalidad conocer las experiencias de los padres en relación a los recursos diseñados en la plataforma LUPA. Dichas preguntas podían variar según las respuestas obtenidas y se clasificaron de la siguiente manera:

- Experiencias junto a cada recurso (videos, títeres, Liveworksheets, Peardeck, libro LUPA, Árbol ABC, etc.)

- Opiniones sobre cada recurso: facilidad de uso, aporte educativo, enganche
- Mejoras para futuras ediciones

A través de las encuestas y entrevistas se pudo evaluar y obtener resultados de cada uno de los recursos utilizados.

Evaluación de videos pregrabados

Era de nuestro interés conocer si los videos pregrabados habían sido beneficiosos para el aprendizaje escolar de los beneficiarios, pues, así como muchos directivos y docentes mencionaron sobre sus beneficios y les parecía primordial su implementación, hubo otros profesionales que se encontraban en desacuerdo. Por este motivo, para conocer si la decisión tomada había sido la correcta, era necesario realizar una evaluación cuantitativa y cualitativa. Así mismo, era necesario conocer las sugerencias y comentarios sobre los videos y, de este modo, poder mejorar en ediciones futuras.

En la investigación cuantitativa los padres y madres de familia de los pacientes pediátricos oncológicos, calificaron a los videos pregrabados como “muy beneficiosos”, lo cual equivalía al puntaje máximo en la escala de Likert. Entre los comentarios de los padres se pudo conocer que les hubiera gustado “clases online en vivo”, para que los niños puedan interactuar con las “tías” y puedan verse con más beneficiarios.

Al hacer preguntas cualitativas al respecto, mencionaron que los videos pregrabados tenían un tiempo adecuado (máx. 10 min) en el cual sus hijos podían permanecer concentrados y por lo tanto aprender de una manera eficaz. Así mismo mencionaron que la actitud plasmada en los videos por las “tías” era muy divertida para sus hijos; disfrutaban del aprendizaje de una manera muy lúdica, tanto así que en ocasiones repetían los videos. Algo que les llamó la atención

de los videos fue la pequeña edición de los mismos, pues contenían un mismo fondo infantil, es decir tenían una línea entre sí, también, en ocasiones, contenían música de fondo, sonidos de “público” como aplausos, risas, asombro, etc. lo que generaba concentración en los beneficiarios. Por otro lado, comentaron que los videos pregrabados eran un recurso que les permitía entender el contenido del día de una manera muy sencilla. Al finalizar la entrevista y preguntar sobre las sugerencias, hubo ciertas madres que comentaron que les hubiera gustado que hubiera más clases, en donde los beneficiarios puedan aprender más temas.

Al conocer sus valoraciones al respecto, se pudo concluir como grupo, que la decisión de implementar videos pregrabados a la plataforma LUPA, como un recurso educativo online, fue muy positiva, pues aportó en aprendizaje, concentración y conocimiento de lo que se debía hacer en el día a día.

Evaluación de uso de títeres

Los títeres surgieron a partir de experiencias propias de una de las integrantes del grupo y como recomendación de un *clown* de narices rojas. Los títeres, aparte de aportar en presentar el contenido de una manera muy lúdica, haría que los beneficiarios personifiquen a LUPA y lo recuerden a través de ellos.

En la investigación cuantitativa, el 100% de los padres y madres que respondieron la encuesta, calificaron a los títeres como “muy beneficiosos”, seleccionando el puntaje máximo en la escala de Likert. Por otro lado, en las entrevistas, comentaron que sus hijos disfrutaban los videos pregrabados junto con los títeres, pues hacían las clases más divertidas y sencillas de comprender. Mencionaron que sus hijos recordaban ciertos aprendizajes debido a los títeres, ya que, si se les preguntaba algo de algún tema, ellos mencionaban que “Tito” o “Lola” lo habían dicho o mostrado. Así mismo, durante ciertas evaluaciones, se podía evidenciar cómo algunos

niños imitaban y mencionaban palabras icónicas de los títeres, con lo que se podía concluir que estaban muy pendientes de lo que decían y hacían, es decir, se mantenían concentrados durante los videos y uno de los recursos.

Este recurso resultó ser muy útil para el aprendizaje de los niños, fue una manera diferente de aprender; fue un recurso que los mantenía enganchados, participativos, entusiasmados y pendientes de las clases.

Evaluación de hojas de trabajo online “LiveWorksheets”

Las hojas de trabajo online fueron un recurso muy importante para las integrantes del grupo, pues era una manera de evidenciar de manera visual y cuantitativa, los aprendizajes obtenidos de los niños. Este recurso era el único similar a una “escolaridad”, pues reflejaba una nota sobre 10 al finalizarlo. Posterior a los videos pregrabados los niños tenían que realizar 1 o 2 hojas de *LiveWorksheets*, en donde podían poner en práctica lo aprendido, y, según la nota reflejada, repetirlo o proseguir con las actividades planificadas.

En la investigación cuantitativa, para medir la satisfacción de los padres y madres de familia al respecto, pudimos corroborar que este recurso les pareció “muy beneficioso”, calificándolo con el puntaje máximo en la escala de Likert. Por otro lado, en las entrevistas telefónicas, nos mencionaron que a sus hijos les gustaba poner en práctica lo aprendido y ver la calificación final, aunque, en ocasiones, las notas no se reflejaban correctamente. Este error pudimos verificarlo con las integrantes del grupo y resultaba ser un error de “programación”, por lo que no tenía solución. A raíz de este problema, le mencionamos a las madres de familia que nos envíen fotos de las actividades realizadas en *LiveWorksheets* y, de este modo, revisar personalmente las actividades de sus hijos y verificar la calificación real. A pesar del inconveniente presentado, las madres de familia comentaron estar a gusto con los resultados que

veían en sus hijos, quienes querían más cantidad de actividades al día. Así mismo, comentaron que las hojas eran muy cómodas visualmente, sencillas de entender y que inclusive muchas de ellas contenían sonido.

Se pudo concluir que este recurso fue importante y primordial para el aprendizaje de los niños, ya que pudieron poner en práctica lo estudiado en los videos pregrabados y en donde reforzaban, cada vez que querían, las actividades propuestas. El diseño y mecanismo de *LiveWorksheets*, hacía que los niños trabajen de manera autónoma e independiente, lo que ayudaba a que interioricen de una manera eficaz el contenido.

Evaluación de actividades en *Peardeck*

Peardeck fue un recurso bastante diferente a los demás y fue nuevo para muchas de las integrantes. Este recurso permitía que los beneficiarios puedan realizar actividades de una manera más libre y en ocasiones podía ser más subjetivo, a diferencia de *Liveworksheets* que era más estructurado. Con este recurso se puede enseñar de una manera muy lúdica, crear clases divertidas, interactivas y posee muchas herramientas que ayudan a comprender consignas, estas pueden ser audios, dibujos, imágenes, videos, etc. La evaluación de este recurso era vital para conocer si los niños y niñas pertenecientes a LUPA pudieron beneficiarse de todas sus herramientas, si estas resultaron complejas, si aportaron en su aprendizaje, entre otros.

A través de las encuestas se pudo verificar que 6 de los 7 padres que contestaron las encuestas, calificaron a *Peardeck* como “muy útil”, es decir, lo calificaron con el puntaje máximo en la escala de Likert y la madre restante lo calificó como “útil”. Al realizar las entrevistas por llamadas telefónicas, se nos dio a conocer que este recurso fue en un principio un poco complejo de entender, pero con la práctica, los niños pudieron sacarle el provecho a lo ofrecido; les gustaba dibujar, encerrar letras, escribir letras, ver videos y realizar pequeñas

actividades al respecto, entre otros. Así mismo, las madres de familia entrevistadas nos mencionaron que el hecho de que las actividades en cada diapositiva tenga audio, hacía que sus hijos puedan trabajar de manera autónoma, comprendiendo de una manera clara las consignas.

Se pudo concluir que este recurso fue muy provechoso e interesante para los niños y sus madres. Los niños disfrutaron realizar actividades online de una manera más “libre”, ya que podían pintar las letras con colores de su preferencia, podían encerrar las letras en distinto orden, podían realizar dibujos de lo aprendido o realizar dibujos libres, los cuales fortalecían su área socioemocional. Este recurso sin duda alguna resultó ser muy positivo y ayudó a cumplir una vez más el objetivo de realizar refuerzo lúdico, permitiéndole a los niños jugar.

Evaluación de libro de actividades LUPA

El libro de actividades LUPA fue uno de los recursos más tradicionales del proyecto, pues el fin de éste era que los niños puedan fortalecer trazos, letras, postura de lápiz, entre otros. Por otro lado, tener un libro de LUPA, les permitía desarrollar un sentido de pertenencia hacia el proyecto, haría que se sientan parte de algo. Este recurso poseía actividades dirigidas que se presentaban dentro de los videos pregrabados, sin embargo, también poseía actividades de libre disposición, las cuales los niños podían realizar a sus propios ritmos e intereses. Era importante evaluar si los padres de familia encontraron al libro útil para el aprendizaje de sus hijos, si preferían aumentar más actividades en el libro, si éste era verdaderamente usado, en qué momentos era usado, etc.

En las encuestas, se pudo descubrir que los 6 de los padres y madres de familia de los pacientes pediátricos oncológicos calificaron al libro de actividades como “muy útil” y 1 de ellos lo calificó como “ni muy útil ni poco útil”, es decir, regular. Dicha familia, en el área de comentarios abiertos, comentaron que más beneficiosas fueron las actividades online, que el

libro no fue muy usado por ellos. Sin embargo, otras familias que lo calificaron como “muy útil”, mencionaron que les gustó que dentro del libro haya juegos para realizar en familia, reforzar recorte y trazos y, a la vez, reforzar contenido; comentaron que era una forma de reunirse en familia, así fueran pocos, para realizar las actividades. Otra familia comentó que las actividades ofrecidas en el libro eran muy divertidas para pasar tiempo en familia y que, a la vez, los demás hijos refuerzan contenido.

Por otro lado, en las entrevistas se nos comentó que los niños disfrutaban de pintar y recortar los juegos; que, en ocasiones en vez de estar viendo televisión, jugaban entre hermanos los juegos de letras o emociones o pintaban los dibujos ofrecidos.

Con esta investigación, podemos concluir que el libro resultó ser un recurso diferente que unió y reforzó lazos familiares y desarrolló habilidades como es la motricidad fina, gruesa (a través de juegos) y benefició al área socioemocional.

Las sugerencias principales en las encuestas y en las entrevistas realizadas, tomando en cuenta todos los recursos, es decir: videos pregrabados, títeres, *LiveWorksheets*, *Peardeck* y libro de actividades de LUPA, fueron las siguientes:

- Brindar refuerzo online en vivo con los beneficiarios
- Más cantidad de clases
- Mejorar sistema de *LiveWorksheets* (debido a que muchas calificaciones salen erradas)

Se puede concluir, a partir de las evaluaciones realizadas, que los recursos seleccionados fueron muy favorables para el aprendizaje académico y desarrollo socioemocional de los pacientes pediátricos oncológicos. Los padres y madres de familia estuvieron satisfechos y a gusto con los materiales ofrecidos, pues pudieron ver interés y motivación en sus hijos para

aprender y reforzar conocimientos previos. Dichos recursos permitieron que los niños puedan aprender a través de distintas formas, es decir, de manera visual, auditiva o kinestésica.

4.4 Análisis e interpretación crítica de los desafíos encontrados durante el proceso de aplicación de métodos de evaluación sincrónica y asincrónica en la plataforma “LUPA” perteneciente al proyecto “Pausa por una Buena Causa, 2021”.

El presente apartado sistematiza la experiencia y análisis crítico de los desafíos encontrados durante el proceso de evaluación sincrónica y asincrónica del pilotaje inicial de la Plataforma Educativa Online “LUPA” (Ludificación Para el Aprendizaje).

4.4.1 Resultados de la investigación realizada en cuanto al Nivel de satisfacción de los Padres de Familia, respecto a la experiencia durante el proceso de evaluación sincrónica y asincrónica

En función de sistematizar la experiencia, opiniones y nivel de satisfacción de los padres de familia, se llevó a cabo una investigación. El objetivo de la misma, fue recolectar información que permita implementar mejoras, cambios, optimización de procesos, etc., para promociones futuras que pertenezcan a la Plataforma Educativa “LUPA”

Ficha Metodológica

Muestra

Se encuestó a un total de 10 padres de familia pertenecientes al universo de padres de familia beneficiarios de la Plataforma Educativa “LUPA” (Ludificación Para el Aprendizaje).

Objetivo específico de la encuesta

Explorar el nivel de satisfacción de los padres de familia respecto a las experiencias obtenidas durante el proceso de evaluación sincrónica y asincrónica en la Plataforma Educativa Online “LUPA”.

Técnica y herramienta de investigación

Se utilizó la técnica de evaluación “encuesta”, mediante la herramienta “Formularios de Google” perteneciente a “Google Workspace”. Se seleccionó esta herramienta, debido a que, mantiene entre sus beneficios, la recopilación de datos e información requerida de manera ágil y sencilla. Así mismo, ofrece gráficos de representación de resultados de fácil comprensión y lectura para el usuario.

Metodología de investigación

La evaluación de resultados se realizó mediante una encuesta que tuvo como objetivo general, recolectar información acerca del Nivel de Satisfacción de Padres de Familia, frente a los recursos de evaluación utilizados. Se realizó la difusión de la encuesta, personalmente vía “WhatsApp” a cada participante. El enfoque de la encuesta fue de tipo mixto, cuantitativa y cualitativa. Se elaboró una encuesta utilizando preguntas abiertas y preguntas cerradas a través de una escala de Likert. La intencionalidad de las preguntas planteadas, era valorar las opiniones y el nivel de satisfacción de los padres de familia frente al proceso de evaluación. La escala de Likert, ha sido denominada como una escala ordinal. Mediante esta escala, se presentan afirmaciones sobre las cuales se obtiene una respuesta por parte del sujeto (Spearman, C). La representación seleccionada de la encuesta realizada, mantuvo una valoración desde “poco beneficioso” (cero) hasta “muy beneficioso” (cinco). Se encuestó a 10 padres de familia que participaron y acompañaron los procesos de evaluación sincrónica y asincrónica durante la fase del Plan Piloto de la Plataforma “LUPA”.

Se desarrollaron 4 secciones de preguntas. La primera sección correspondió a la recolección de datos demográficos: nombres y apellidos de los padres de familia y del beneficiario.

La segunda sección, denominada “Evaluación Sincrónica Quincenal”; mantuvo 3 preguntas relacionadas al nivel de satisfacción frente a los recursos didácticos utilizados para la implementación de la evaluación sincrónica. Estas preguntas se representaron en formato de “Escala Lineal”, cuyas respuestas se podrían ubicar desde “Poco beneficioso” (cero) hasta “Muy beneficioso” (cinco). Si bien, la ponderación es cuantitativa, la representación del valor asignado tiene un análisis cualitativo; puesto que, representa la percepción de los usuarios y sus experiencias. Por otro lado, en esta sección se añadieron, tres preguntas de “Respuesta abierta”; una por cada recurso didáctico utilizado; con la finalidad de que los padres de familia puedan describir la experiencia de su representado durante la evaluación, utilizando determinado recurso. Finalmente, dentro de esta sección se presentó una pregunta en formato “escala lineal” para explorar qué tan beneficioso consideran los padres de familia, la evaluación a través de las Plataformas “Zoom” y “Google Meets”.

La tercera sección, se denominó “Evaluación Asincrónica Quincenal”; mediante la cual se consultó en formato de “Escala lineal”, qué tan beneficioso consideran los padres de familia la herramienta “Formularios de Google” para llevar a cabo la evaluación asincrónica. Otorgando una ponderación entre cero (poco beneficioso) y cinco (muy beneficioso).

Finalmente, la cuarta y última sección, denominada “Nivel de satisfacción - Proceso de Evaluación”; estuvo orientada a explorar la percepción y el nivel de satisfacción de los padres de familia frente a los beneficios de los procesos de evaluación realizados. La primera pregunta en esta sección, estuvo orientada hacia conocer si los procesos de evaluación realizados cumplieron el rol de complementar el aprendizaje de los usuarios. Para lo cual, se utilizó el formato de “Escala lineal”, siendo cero (poco beneficioso) y cinco (muy beneficioso). Así mismo, se presentó una opción de respuesta de texto libre, en la cual se preguntó acerca de qué “mensaje,

acotación o sugerencia tienen para futuras implementaciones de procesos de evaluación en la Plataforma "LUPA".

Consideraciones Éticas

Se estableció como acuerdo de consideraciones éticas que, todos los datos recopilados en el formulario serían de total confidencialidad y con fines únicamente pedagógicos.

Resultados obtenidos

Sección 2: “Evaluación Sincrónica Quincenal”

Objetivo: Explorar el nivel de satisfacción de los padres de familia frente a los recursos utilizados para implementar el modelo de evaluación sincrónica en la Plataforma “LUPA”.

Descripción

Los recursos sometidos a evaluación fueron los siguientes: Diapositivas interactivas Peardeck, Presentaciones de Google, Formularios de Google, Google Jamboard. Para llevar a cabo un acertado proceso de encuesta, ante cada pregunta se presentó una imagen representativa del recurso especificado.

Respecto al grado de aceptación de los padres de familia frente a la declaración:

Siendo 1 Poco Beneficioso y 5 Muy Beneficioso. ¿Cómo califica la experiencia de evaluación cualitativa a través del recurso "Diapositivas interactivas Peardeck"?

Se obtuvo como resultado que en su totalidad, los encuestados manifiestan encontrar “Muy beneficioso” el recurso “Peardeck” como herramienta de evaluación cualitativa.

A nivel de evaluación interna, esto representa que los beneficios de sesiones remotas que ofrece la aplicación “Peardeck”, utilizados en el contexto de evaluación educativa, genera un impacto positivo tanto en estudiantes como en padres de familia. A pesar de las dificultades

presentadas a nivel de recursos tecnológicos, el nivel de satisfacción de los usuarios resultó totalmente satisfactorio.

Respecto al grado de aceptación de los padres de familia frente a la declaración:

Siendo 1 Poco Beneficioso y 5 Muy Beneficioso. ¿Cómo califica la experiencia de evaluación cualitativa a través de la actividad "Sala de Escape" (Presentación de Google + Formulario de Google)?

Se obtuvo como resultado que 9 de 10 encuestados, encuentran como “Muy beneficioso” el uso del recurso “Sala de Escape” como instrumento de evaluación de aprendizajes.

Respecto al grado de aceptación de los padres de familia frente a la declaración:

Siendo 1 Poco Beneficioso y 5 Muy Beneficioso. ¿Cómo califica la experiencia de evaluación cualitativa a través del recurso "Google Jamboard"?

Se encontró que 10/10 de los padres de familia encuestados, encuentran como “Muy beneficioso” el uso del recurso “Google Jamboard” como herramienta para el desarrollo de instrumentos de evaluación.

Respecto al grado de acuerdo de los padres de familia frente a la declaración:

Siendo 1 Poco Beneficioso y 5 Muy Beneficioso. ¿Cómo considera el proceso de evaluación a través de Zoom o Google Meets?

Se obtuvo que, a pesar de las dificultades de acceso a las sesiones de evaluación, todos los participantes de la muestra, encuentran las evaluaciones a través de las plataformas “Zoom” y “Google Meets”; “Muy beneficiosas”. Su nivel de aceptación frente a la modalidad de evaluación sincrónica y las plataformas de videoconferencias seleccionadas es totalmente satisfactorio.

Sección 3: “Evaluación Asincrónica Quincenal”

Objetivo: Explorar el nivel de satisfacción de los padres de familia frente al recurso “Formulario de Google”, utilizado para implementar el modelo de evaluación asincrónica en la Plataforma “LUPA”.

Descripción

Se encuestó el nivel de acuerdo de los padres de familia, frente al uso de la herramienta “Formulario de Google” como método de evaluación asincrónica.

Resultados

Se obtuvo como resultado que en su totalidad, los encuestados afirman su nivel de conformidad respecto al uso de la herramienta “Formularios de Google”. En este sentido, se encontró que todos los encuestados evaluaron como “Muy beneficioso” la herramienta.

Sección 4: “Nivel de satisfacción - Proceso de evaluación”

Objetivo: Explorar el nivel de satisfacción de los padres de familia frente al proceso general de evaluación implementado en el Plan Piloto de la Plataforma “LUPA”.

Descripción

Se encuestó el nivel de acuerdo de los padres de familia, frente al beneficio de los procesos de evaluación realizados y su rol en el aprendizaje de los beneficiarios.

Resultados

Respecto al grado de aceptación de los padres de familia frente a la declaración:

“Siendo 1 Totalmente en desacuerdo y 5 Totalmente de acuerdo. ¿Considera que los procesos de evaluación realizados cumplieron el rol de complementar el aprendizaje de su niño?”

Se obtuvo como resultado que 8 de 10 padres de familia encuestados, manifestaron encontrarse “Totalmente de acuerdo” respecto a que el proceso de evaluación cumplió un rol de complementariedad en el aprendizaje de sus hijos.

Resultados preguntas abiertas a Padres de Familia - Encuesta

Finalmente, entre los aspectos positivos de la implementación de un cuestionario para conocer el nivel de satisfacción de los usuarios, se encontró la oportunidad de presentar preguntas de respuesta abierta con el fin de recolectar retroalimentaciones y posibles áreas de mejora.

Ante el enunciado de la pregunta:

“¿Qué mensaje, acotación o sugerencia tiene para futuras implementaciones de procesos de evaluación en la Plataforma "LUPA"?”

Se encontraron respuestas favorables relacionadas a distintas áreas de retroalimentación y mejora. Mayormente, se encontraron respuestas en cuanto a su experiencia durante las evaluaciones.

Por ejemplo:

“Que sigan con su creatividad así con la sala de escape que -nombre protegido- disfrutó demasiado.”-Madre de familia.

“Fue una experiencia magnífica excelente plataforma claro hay cosas que debe de modificar pero es muy agradable la plataforma”-Madre de familia.

“Sigán adelante porque están muy buenos los métodos de aprendizaje”

“Que sigan con el proyecto es muy bueno ayudar a los niños que con su tratamiento se le dificulta el aprendizaje”

Todas las retroalimentaciones recibidas, cumplen el rol de oportunidades de mejora. Pues, durante toda fase de pilotaje inicial, el rol de la experiencia y opiniones de los beneficiarios es el más importante. Son aquellos los llamados a brindar las luces, pautas y guías de aprendizaje para llevar a cabo todo plan de mejora. En este sentido, se encontró una retroalimentación válida para desarrollar nuevas estrategias en cuanto a la carga horaria y pedagogía de la plataforma:

“Que se puedan comunicar más con los chic@s, para que ellos sepan quienes los ayudan. Como hacer clases con ellos también” -Madre de familia.

Esta sugerencia, hace referencia a que, durante el refuerzo académico recibido en la Plataforma, únicamente se llevaron a cabo “sesiones sincrónicas” o de “interacción” con los participantes, con la finalidad de desarrollar un proceso de evaluación. Lo cual, representa una oportunidad de mejora e incide directamente en la cantidad horaria de sesiones sincrónicas con los estudiantes/beneficiarios.

4.4.2 Evaluación del impacto del método de evaluación asincrónica frente al método de evaluación sincrónica

Uno de los objetivos de la presente sistematización, es evaluar en qué medida la evaluación asincrónica dista o iguala los resultados de la evaluación sincrónica. Para lo cual, se presentarán los resultados obtenidos a través de ambos procesos de evaluación, tomando en consideración los instrumentos y modalidades utilizadas. Para comenzar, se debe establecer la metodología de recolección de datos.

4.4.3 Recolección de datos de datos en la evaluación - Modalidad Asincrónica y Sincrónica

La recolección de datos en la modalidad de evaluación asincrónica se realizó mediante la herramienta “Formulario de Google” perteneciente al grupo “Google Workspace”. Esta herramienta, permite generar encuestas y convertirlas en cuestionarios. La ventaja de un cuestionario frente a una encuesta, radica en la oportunidad de ponderar o asignar un valor cuantitativo a las respuestas obtenidas.

Por otro lado, respecto a la recolección de datos en modalidad de evaluación asincrónica, se llevó a cabo a través de actividades con carga pedagógica, haciendo uso de rúbricas de observación estructurada. Las rúbricas de observación estructurada tuvieron como objetivo, cumplir el rol de “guía” para valorar de forma óptima la aplicación de aprendizajes reforzados. Para cada semana y evaluación de refuerzos adquiridos, se construyó una rúbrica de evaluación determinada. En este sentido, se diseñaron 4 rúbricas de observación/evaluación. Estas rúbricas, sin embargo, no manejaron ponderaciones cuantitativas, sino cualitativas. Se establecieron 4 parámetros de evaluación, los cuales se detallan a continuación en orden ascendente:

“Por trabajar”; “En camino”; “Por lograr”; o “Logrado”

Estos parámetros de evaluación, fueron definidos en conjunto a la Msc. Maria Gabriela Jalil, experta en Educación Inicial y coordinadora de la carrera de Educación de la Universidad Casa Grande. Aplicar una rúbrica de evaluación cualitativa y de aplicación de saberes en contextos o actividades cotidianas; tuvo como objetivo validar el hallazgo encontrado respecto a que, “el aprendizaje es demasiado complejo y la evaluación demasiado imperfecta como para basarse en un sólo índice de éxito”. Así mismo, refleja experiencias educativas que revelan la utilidad del conocimiento adquirido; aplicación del conocimiento y optimización de las competencias individuales (Olivos, T, 2004)

4.4.4. Resultados obtenidos del impacto que tiene el método de evaluación asincrónica frente al método de evaluación sincrónica.

En el presente apartado se exhiben los resultados contrapuestos de los diferentes métodos de evaluación en la Plataforma Educativa “LUPA”. Se presenta la media de resultados obtenidos a través de las evaluaciones asincrónicas, en detalle por cada semana y contenido de evaluación. Así mismo, se presentan los resultados obtenidos a través de la rúbrica de evaluación y aplicación de aprendizajes adquiridos/reforzados. Finalmente, se llevará a cabo un análisis crítico respecto a la equidad o distancia de resultados obtenidos por cada instrumento.

4.4.3.2 Primera evaluación.

La media de notas obtenidas mediante el instrumento: “Cuestionario de evaluación” correspondiente al contenido de “Vocales” durante la primera instancia de evaluación asincrónica con 11 beneficiarios; obtuvo como resultado que:

El 100% de los estudiantes alcanzó una calificación con ponderación de 10/10 en el refuerzo educativo correspondiente al contenido de “Vocales”

La media de resultados de evaluación obtenidos mediante el instrumento “Rúbrica de Evaluación - Observación Infantil”, a través de la plataforma “Diapositivas Interactivas Peardeck”; considerando la cantidad de niños evaluados durante las dos primeras semanas de trabajo (11). Se obtuvo que:

9 de 11 estudiantes evaluados, alcanzó un criterio de evaluación correspondiente a “LOGRADO”; 1 alcanzó el criterio de “POR LOGRAR” y 1 obtuvo el criterio de “EN CAMINO”.

4.4.3.3 Segunda evaluación.

La media de notas obtenidas mediante el instrumento: “Cuestionario de evaluación” correspondiente al contenido de “Fonema M” durante la segunda instancia de evaluación asincrónica con 11 beneficiarios; obtuvo como resultado que:

El 90,91% (10) de los estudiantes alcanzó una calificación con ponderación de 10/10 en el refuerzo educativo correspondiente al contenido de “Fonema M”.

Mediante esta evaluación, se determinó que el estudiante al que se denominará “N1N3”, con el objetivo de proteger su identidad; obtuvo una calificación de 8/10.

Sin embargo la media de resultados de evaluación obtenidos mediante el instrumento “Rúbrica de Evaluación - Observación Infantil”, a través de la plataforma “Diapositivas Interactivas Peardeck”; considerando la cantidad de niños evaluados durante las dos primeras semanas de trabajo (11). Se obtuvo que:

8 de 11 estudiantes evaluados, alcanzó un criterio de evaluación correspondiente a “LOGRADO”; mientras que 3 alcanzaron el criterio de “POR LOGRAR”.

Finalmente, un hallazgo muy importante encontrado en esta sección, resultó ser que el estudiante asignado con el código “N1N3”, mediante la evaluación cualitativa obtuvo el máximo criterio “LOGRADO”, demostrando que en la práctica y aplicación de saberes, su nivel de adquisición de refuerzo educativo fue totalmente satisfactorio.

4.4.3.4 Tercera evaluación.

La media de notas obtenidas mediante el instrumento: “Cuestionario de evaluación” correspondiente al contenido de “Fonema N” durante la tercera instancia de evaluación asincrónica con 9 beneficiarios; obtuvo como resultado que:

El 66,67% (6) de los estudiantes alcanzó una calificación con ponderación de 10/10 en el refuerzo educativo correspondiente al contenido de “Fonema N”.

Entre los resultados de la evaluación asincrónica del fonema N, se obtuvo que, 3 estudiantes (33,33%) obtuvieron una calificación de 8/10.

Por otro lado, la media de resultados de evaluación obtenidos mediante el instrumento “Rúbrica de Evaluación - Observación Infantil”, a través del recurso “Sala de Escape Fonema N”; considerando la cantidad de niños evaluados durante la tercera semana de trabajo (9). Se obtuvo que:

7 de 9 estudiantes evaluados, alcanzó un criterio de evaluación correspondiente a “LOGRADO”; mientras que 2 alcanzaron el criterio de “POR LOGRAR”.

4.4.3.5 Cuarta evaluación.

La media de notas obtenidas mediante el instrumento: “Cuestionario de evaluación” correspondiente al contenido de “Fonema S” durante la última instancia de evaluación asincrónica con 9 beneficiarios; obtuvo como resultado que:

El 77,78% (7) de los estudiantes alcanzó una calificación con ponderación de 10/10 en el refuerzo educativo correspondiente al contenido de “Fonema S”.

Entre los resultados de la evaluación asincrónica del fonema S, se obtuvo que, 2 estudiantes (22,22%) obtuvieron una calificación de 8/10.

Por otro lado, la media de resultados de evaluación obtenidos mediante el instrumento “Rúbrica de Evaluación - Observación Infantil”, a través del recurso “Creatividad Colectiva Fonema S - Google Jamboard”; considerando la cantidad de niños evaluados durante la tercera semana de trabajo (9). Se obtuvo que:

8 de 9 estudiantes evaluados, alcanzó un criterio de evaluación correspondiente a “LOGRADO”; mientras que 1 obtuvo el criterio de “POR LOGRAR”.

4.4.4 Análisis crítico de resultados del impacto en el nivel de aprendizaje de los métodos de evaluación aplicados

El análisis crítico de los resultados en cuanto al impacto que tiene el método de evaluación asincrónica frente al método de evaluación sincrónica, refleja que existen algunas variantes en cuanto a metodología de conocimiento de saberes y de aplicación de saberes. Los resultados demuestran que, durante las dos primeras semanas durante las cuales se mantuvo la cantidad de 11 niños en evaluación, se mantiene el mismo porcentaje de diferencia; mientras que en las dos últimas semanas sucede lo mismo.

Las diferencias encontradas fueron las siguientes: durante la primera semana, la evaluación asincrónica demostró en porcentaje, que todos los estudiantes demostraron adquirir el conocimiento reforzado. Sin embargo, en la evaluación cualitativa, se demostró que únicamente el 80% lograba aplicar de manera efectiva el contenido reforzado. Obteniendo como resultado que, la evaluación cualitativa logró evidenciar un margen de error del 18,18%, en cuanto a la ponderación del valor asignado a través de la evaluación cuantitativa. Durante la segunda semana, se presentó el mismo porcentaje de error (18,18%) en cuanto a lo que demostró la evaluación cuantitativa frente a la aplicación de saberes mediante la evaluación cualitativa.

Durante la tercera semana, se demostró en porcentajes, que el nivel de adquisición de aprendizajes a través de la evaluación cuantitativa representa un valor menor referente a lo evidenciado en la evaluación cualitativa. En la tercera semana, se evidenció del mismo modo, un mayor porcentaje de adquisición de habilidades para aplicar conocimientos reforzados, mediante la evaluación cualitativa.

A continuación, se detalla en porcentajes las diferencias encontradas:

Tabla 6.

Diferencia de porcentajes en impacto de evaluación asincrónica frente a evaluación sincrónica

Semana de Evaluación	% Emaxasin ¹	% Emaxsinc	Dif%
Primera Semana	100%	81,82%	18,18%
Segunda Semana	90,91%	72,73%	18,18%
Tercera Semana	66,67%	77,78%	11,11%
Cuarta Semana	77,78%	88,89%	11,11%

¹ Porcentaje de estudiantes que alcanzaron la máxima nota en Evaluación asincrónica.

² Porcentaje de estudiantes que alcanzaron la máxima nota en Evaluación sincrónica.

³ Diferencia de porcentajes semanal - margen de error.

Finalmente, se podría concluir en base a lo expuesto en el presente apartado de análisis crítico de la experiencia; que los modelos de evaluación planteados no podrían implementarse sin un carácter obligatorio de complementariedad. Pues, si bien resulta indispensable para el Sistema Educativo Nacional otorgar una ponderación cuantitativa a la adquisición de conocimientos, se pudo evidenciar que, es imprescindible tomar en cuenta la aplicación de aprendizajes en distintos contextos que puedan responder a los diferentes estilos de aprendizaje. Solo así, se podría cumplir con el objetivo de brindar una educación de calidad y calidez para todos los estudiantes y sus familias. Garantizando de manera efectiva que comprendan la utilidad en el día a día de los aprendizajes adquiridos, a través de métodos de evaluación que fomenten el

desarrollo tanto de habilidades sociales, educativas y emocionales que sean de utilidad para aplicar en su proyecto de vida.

4.5 Análisis e interpretación crítica del proceso de diseño, coordinación e implementación del evento de lanzamiento de la Plataforma “LUPA”.

Para la creación de esta plataforma no solamente es importante considerar aspectos del desarrollo de la misma como el diseño web, los contenidos académicos y emocionales, la funcionalidad y usabilidad de la página, o la forma en la que los beneficiarios se desempeñarían dentro de la misma. Sino que, se consideró importante crear lazos que fortalezcan la relación entre los usuarios de la plataforma y quienes están detrás de la misma, que logre un sentido de pertenencia y conexión, dando como resultado una mejor experiencia durante este proceso de aprendizaje.

Es por ello que se pensó en varias acciones que nos permitan conocer y llegar de mejor manera a nuestros beneficiarios directos y stakeholders, quienes forman parte fundamental del desarrollo de este proyecto, una de las estrategias era generar un espacio físico junto a ellos, para compartir opiniones, retroalimentación y experiencias de los beneficiarios. Para ello se realizó una lluvia de ideas de posibles formas de llevarlo a cabo.

Antes de conocer el desarrollo de la idea escogida para compartir con los usuarios de la plataforma, sus familiares e invitados especiales y de interés, se debe poner en consideración los objetivos de este evento, siendo estos, dar a conocer a nuestros beneficiarios el nuevo proyecto de Pausa por una Buena Causa: La plataforma LUPA, así mismo, socializar los beneficios y el funcionamiento de este espacio virtual, y de la misma manera, poder afianzar lazos con los niños y padres de familia.

Más allá de generar un espacio en el que nuestros beneficiarios se sientan bien y compartan un momento ameno, el propósito era presentar los beneficios[D1], funciones, funcionalidad de la plataforma virtual en los beneficiarios, pero también motivar a nuestros niños a hacer uso de esta plataforma creada especialmente con gran entusiasmo y de calidad para ellos.

Es así como inicia el proceso de diseño del evento, en primera instancia se decidió buscar un diferenciador, que además de ser atractivo para nuestros stakeholders, permita contar la historia de manera ordenada, cronológicamente y sin que se escape nada, permitiendo abarcar varios puntos de diferente índole en un mismo momento, para brindar variedad de exposición y así captar la atención de los invitados.

Es importante mencionar que la meta era generar un espacio para poner a consideración de los invitados y de los beneficiarios, el correcto funcionamiento de la plataforma virtual, demostrar el proceso de creación de la plataforma, cómo es el trabajo interno que se ha venido realizando, y también para escuchar de primera mano los testimonios de quienes hacen uso de la misma.

Los objetivos son evaluar si la realización de este evento cumplió con el objetivo de que las madres de familias junto a los beneficiarios conozcan más sobre la plataforma y se motiven a realizar todas las actividades que estaban en la plataforma.

Para nuestra evaluación, se realizaron entrevistas semi-estructuradas vía llamadas telefónicas con las madres de familia asistentes al evento, a quienes se les hizo varias preguntas para conocer su reacción, opinión, comentarios o sugerencias con relación al evento de presentación formal de la plataforma virtual.

Al realizar el acercamiento con la mamá del beneficiario Leonel, y consultarle, sobre sus impresiones con respecto al evento nos dijo lo siguiente: “Mi hijo Leonel tiene la

oportunidad de adquirir mejores conocimientos, además los dos, de la mano de ustedes estamos aprendiendo a utilizar estas herramientas tecnológicas, sin embargo, el hecho de conocernos personalmente, permitió que mi hijo tenga más confianza al momento de querer interactuar con la plataforma, y de mi parte, de poder consultar cuando se tenía alguna duda”. Así mismo, a través de los constantes acompañamientos se evidenció un mayor entusiasmo y ganas de aprender por parte de los niños. Un ejemplo de aquello, es que los beneficiarios saludaban con el mismo saludo que se plasmó en los videos por medio de los cuales ellos recibían las clases.

Así mismo, Andrea Vargas, mamá de Zuleyka hizo referencia a que vivió una linda experiencia en el evento, además de ser algo novedoso para ella y su hija, de lo que antes no había sido parte. En este caso, Andrea también asegura, que gracias a la explicación que se realizó en el día del evento, sobre la plataforma, ella logró identificar de mejor manera, el mecanismo y la forma de trabajo en LUPA,

La mamá de Gabriela Jurado, Yolandi Montaña, nos comentó que este evento permitió conocer a las demás mamitas que forman parte de este proyecto, y eso para ella fue muy necesario. Esto se pudo evidenciar a través de los constantes videoconferencias que se realizaron en los cuales, las madres de familia se brindaban apoyo mutuamente y a se alentaban a salir adelante.

Johanna Cuero, mamá de Madeleine, afirma que haber presenciado el evento, le generó confianza de ser parte de este grupo: “mi hija se emocionó al ver sus retratos en el lugar”. Lograr conectar con nuestros usuarios más importantes y motivar el uso de la plataforma por medio de incentivos, ha hecho que la plataforma tenga sus resultados favorables.

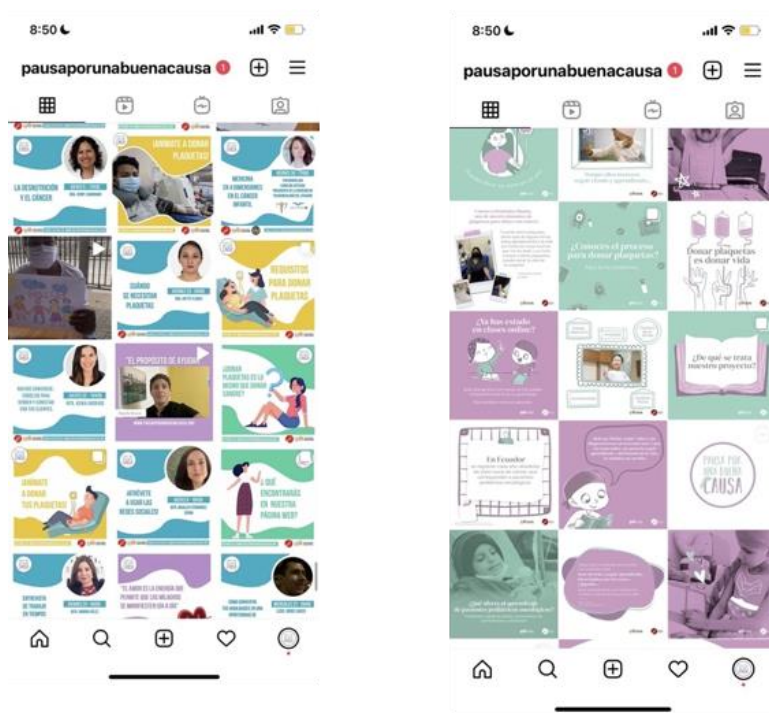
Todas coinciden que a través de la explicación que se hizo sobre la plataforma, les quedaron claros ciertos puntos, y despejaron dudas junto a las profesoras de manera personal,

socializaron junto a las creadoras de la plataforma y demás beneficiarios, lo que permite que se cree una comunidad comprometida en trabajar en nuestro espacio virtual, lo que se evidencia en el progreso del curso de cada niño. También conocieron más sobre el trabajo que ha venido realizando Pausa por una Buena Causa por los pacientes pediátricos oncológicos.

Cuando se les consultó sobre qué mejorarían del evento, su respuesta fue que el evento se ajustó a sus expectativas, sin embargo, les hubiera gustado realizar más actividades lúdicas y dinámicas en vivo o actividades emocionales, que sirvan de guía para el desarrollo de las mismas, pero de manera individual. Al mismo tiempo, agradecen la oportunidad de que sus hijos formen parte de este programa.

4.6 Análisis e interpretación crítica del proceso relacionado a los recursos gráficos e implementación en redes sociales que facilitaron la comunicación para el conocimiento de la plataforma “LUPA” en el proyecto “Pausa por una Buena Causa 2021”

La conceptualización y el uso correcto de la identidad gráfica es esencial en el desarrollo de una campaña de comunicación, lograr posicionarla y conseguir que las personas muestren interés de la misma. Es por esto que se definieron dos objetivos centrales dentro de la campaña de comunicación de Pausa por una Buena Causa 2021. El primero era comunicar sobre el proyecto de este año, y el segundo, era lograr sensibilizar a las personas sobre la donación de plaquetas y así conseguir posibles donantes. Una vez conceptualizada la campaña, se inició la creación de los artes para las plataformas digitales. Es así, como se realizaron un total de 73 piezas gráficas, 31 piezas sobre la importancia de donar plaquetas y 42 sobre el proyecto de este año.



(Imagen 44)

Redes sociales Pausa por una Buena Causa.

Es así como el objetivo general del siguiente análisis es poder evaluar la identidad gráfica utilizada en las redes sociales del 2021. Además, se consideró importante narrar el proceso de elaboración de las piezas gráficas durante la campaña. Luego de esto, poder medir la efectividad de las mismas en redes sociales. Y finalmente lograr identificar y mencionar los errores o aciertos realizados en el proceso.

Para poder evaluar los puntos mencionados, se seleccionaron dos herramientas. La primera, son las métricas presentadas en la plataforma de Instagram, de las cuales se seleccionaron las cuatro que más se relacionan con el tema a evaluar. Es por esto que se analizarán: las interacciones en las publicaciones, para poder valorar el interés en los temas; los “me gusta”, para medir la participación de los usuarios; los shares, para identificar si el

contenido es de valor; y finalmente las reproducciones, para medir la relevancia de los videos compartidos. El segundo instrumento es la entrevista a dos profesionales: Juan Sebastián Córdova, Licenciado en Diseño Gráfico y Comunicación Audiovisual, con 5 años de experiencia en el área de Diseño Gráfico, y a Raúl Cepeda, Licenciado en Diseño Gráfico y Publicitario, con más de 7 años de experiencia. Se utilizó este método para poder analizar, evaluar e identificar posibles mejoras a través de expertos.

A continuación, se analizarán los dos objetivos principales de la campaña mencionados anteriormente.

Uso de la línea gráfica utilizada en redes sociales para la campaña de comunicación sobre la plataforma educativa “LUPA”.

Bajo esta temática, se crearon un total de 42 piezas. Sin embargo, las piezas realizadas se clasificaron en dos categorías: publicaciones sobre la plataforma LUPA, las actividades realizadas y sus beneficios, y la importancia de la educación en pacientes pediátricos oncológicos. Dentro de cada tema, se analizarán las métricas presentadas en la plataforma de Instagram y los resultados de las entrevistas con los expertos.

1.- Publicaciones para dar a conocer la plataforma LUPA.

1.a. - Métricas presentadas en la plataforma de Instagram:

El tema mencionado, tuvo un total de 360 interacciones. Por otro lado, las dos piezas con mayor interacción tenían como objetivo brindar algún beneficio a personas que no necesariamente formen parte de la plataforma, en este caso se ofrecieron charlas abiertas al público. Esta publicación tuvo un total de 61 interacciones (Imagen 45), mientras que la segunda 36. (Imagen 46) Por otro lado, se consideró importante analizar la pieza con menos interacciones para poder hacer las correcciones gráficas en un futuro. (Imagen 47)



(Imagen 45)

Pieza charla 1, Pausa por una Buena Causa 2021.



(Imagen 46)

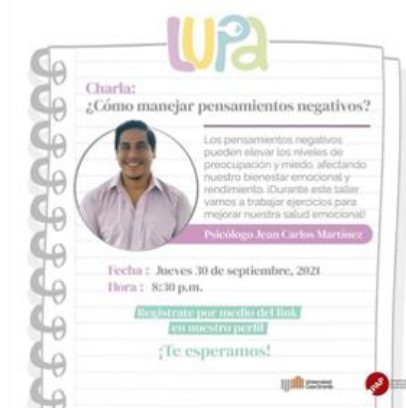
Pieza charla 2, Pausa por una Buena Causa 2021.



(Imagen 47)

¿En qué está trabajando el equipo?, Pausa por una Buena Causa 2021.

Así mismo, las publicaciones realizadas tuvieron un total de 302 me gusta. Mientras que la pieza con mayor participación, al igual que al tema anterior, cuenta con 45 me gusta. (Imagen 48)



(Imagen 48)

Pieza charla 1, Pausa por una Buena Causa 2021.

Del mismo modo, las publicaciones bajo este tema fueron guardadas 19 veces. Mientras que, la publicación más veces compartida, presenta al equipo de LUPA. En este video corto se va mostrando a cada integrante del equipo, su nombre completo y fotografía que acompaña al texto. (Imagen 49)



(Imagen 49)

Equipo de LUPA, Pausa por una Buena Causa 2021.

De igual forma, las publicaciones tuvieron un total de 360 reproducciones de videos. En los mismos se mostraba como estaba siendo ejecutada la plataforma y los beneficiarios que participaban de ella. De esta forma, el video con mayor reproducciones muestra una evaluación realizada a uno de los niños. Este video fue reproducido 119 veces. (Imagen 50)



(Imagen 50)

Video evaluación, Pausa por una Buena Causa 2021.

1.b.- Entrevistas a expertos:

- Interacciones: En cuanto a la identidad gráfica, es sencilla, no hay ningún problema con la legibilidad y además muestra imágenes que garantizan que existe un profesional detrás del tema a tratar (Imagen 1) (J, Córdova. 2021). Las publicaciones con mayor interacción presentan un layout similar, existe un orden de lectura y además se logra diferenciar los titulares con el cuerpo de texto. En cuanto a la cromática y las ilustraciones, van acorde a la línea gráfica planteada para la campaña. (R, Cepeda. 2021) Por otro lado, la pieza con menos interacciones contiene texto que no es legible, ya que no existe un buen contraste entre el texto y el fondo (J, Córdova. 2021). A pesar de que el titular cuenta con una puntuación (tamaño) de texto más alta que el cuerpo de texto, existe una dificultad de su lectura. (R. Cepeda, 2021)

- Me gusta: “Se puede justificar nuevamente que es legible, se entiende con claridad el tema y la diagramación aporta al orden de lectura.” (J, Córdova. 2021)

- Veces guardada: “El video no presenta más texto adicional a parte del titular y los nombres, y además expone a cada participante en una imagen tipo polaroid para estar alineado a la línea gráfica. Es corto, conciso, pero cumple con su objetivo que es mostrar a los integrantes del equipo.” (R, Cepeda. 2021)

- Reproducciones de videos: “Este presenta una gráfica sencilla, en la que se colocó una ilustración de una computadora para dar ilusión a que el video se encuentra dentro de ella. Además, simula que está en un escritorio.” (R, Cepeda. 2021) “El contenido real, que muestre el detrás de cámaras o el trabajo realizado, siempre tendrá mayor valor que imágenes de stock, ya que no es creíble para algunos usuarios.” (J, Córdova. 2021)

2.- Piezas gráficas sobre la deserción o atraso escolar en pacientes pediátricos oncológicos.

2.a. - Métricas presentadas en la plataforma de Instagram:

A diferencia del tema anterior, este tema tiene un total de 247 interacciones con los usuarios. Esto quiere decir que el asunto anterior tiene mayor valor que el presente. De esta forma, la publicación con mayor interacción bajo esta temática tiene un total de 53 interacciones.

(Imagen 51)



(Imagen 51)

Frase de Olga Lizasoain, Pausa por una Buena Causa 2021.

Por otro lado, las publicaciones en esta categoría tuvieron un total de 203 "Me gusta". Una vez más, los usuarios se sienten más interesados en el contenido relacionado a la plataforma de LUPA y cómo está siendo realizado el proyecto. Así mismo, la publicación con mayor alcance, cuenta con 41 likes. (Imagen 52)



(Imagen 52)

Carrusel iniciativa 2021, Pausa por una Buena Causa 2021.

En relación al tema anterior, este punto cuenta solo con un total de cuatro veces guardadas las publicaciones. Así mismo, este tema no cuenta con ninguna reproducción de video, ya que no se utilizó este recurso para la temática planteada. De esta forma, se puede decir que la carga de contenido en el presente punto no fue igual que la anterior.

2.b.- Entrevistas a expertos:

-Interacciones: La pieza contiene una frase hecha por una profesional. “Muestra credibilidad y confirma una problemática que muchos no tienen conocimiento alguno.” (R, Cepeda. 2021)

-Me gusta: “El carrusel contiene poco texto, el mismo es legible y contrasta sin problema con el fondo, además, las ilustraciones sirven como guía y dan una continuidad a la lectura.” (R, Cepeda. 2021)

Uso de la línea gráfica utilizada en redes sociales para la campaña de comunicación sobre la importancia de la donación de plaquetas.

Este tema cuenta con un total de 31 piezas gráficas realizadas en el transcurso de la campaña de comunicación. Al igual que el tema anterior, se analizarán los cuatro componentes bajo la temática de donar plaquetas y su importancia.

A.- Métricas presentadas en la plataforma de Instagram:

Este tema tiene un total de 466 interacciones. Mientras que la pieza con mayor alcance tiene un total de 75 interacciones. (Imagen 53)



(Imagen 53)

Proceso de donar plaquetas, Pausa por una Buena Causa 2021.

De esta misma forma, las publicaciones bajo esta temática tuvieron un total de 426 likes. De esta manera, la publicación con más “me gusta” y también guardada, es la pieza presentada anteriormente.

Como último punto, este asunto tuvo un total de 72 reproducciones. De esta forma, el video más reproducido tiene como objetivo principal sensibilizar a las personas a que donen plaquetas. En este se colocó una nota de voz de una madre de familia que pide ayuda a los seguidores y quiere motivarlos a que donen plaquetas.

B.- Entrevistas a expertos:

-Interacciones: Este carrusel, muestra el proceso para donar plaquetas. Gráficamente, es una publicación con varias ilustraciones que evidencia el paso a paso del proceso mencionado. Esta pieza monocromática, cuenta con varias líneas de texto, sin embargo cada párrafo es corto y el puntaje de la tipografía es alto. Es así como existe también un orden de lectura y la cromática del texto contrasta con el fondo. (J, Córdova. 2021)

- Me gusta: “La gráfica y el tema central de este carrusel es claro y cómo ya se mencionó, existe un orden de lectura. “(J, Córdova. 2021)

- Reproducciones: “Este video presenta una gráfica sencilla con ilustraciones infantiles. Además el audio colocado, apela a los sentimientos de los seguidores y vuelven real la situación.” (R, Cepeda. 2021) (Imagen 54)



(Imagen 54)

Post: nota de voz, Pausa por una Buena Causa 2021.

4.7 Análisis e interpretación de la experiencia en la creación, desarrollo y ejecución de la campaña de comunicación para el conocimiento de la plataforma “LUPA” en el proyecto “Pausa por una Buena Causa 2021”

La campaña de comunicación de Pausa por una Buena Causa 2021 contó con el principal objetivo de comunicar la plataforma LUPA, debido a la necesidad existente de dar a conocer el proyecto ejecutado en el presente año.

La campaña se ejecutó en base a objetivos concretos que permitieron un correcto análisis posterior utilizando la data de redes sociales. La misma contó con un objetivo general de incrementar la notoriedad de la cuenta *Pausa por una Buena Causa* en redes, en un 15% durante un plazo de 5 meses (periodo desde Julio a Noviembre del 2021). Otro de los objetivos consistió en conseguir un total de 300 seguidores en el plazo previamente establecido, el mismo tuvo la finalidad de incrementar la comunidad de Pausa dándole mayor visibilidad a la plataforma LUPA. De igual manera, se planteó lograr un total de 4000 cuentas alcanzadas desde la cuenta en cuestión, permitiendo llegar a un mayor público en las redes sociales escogidas (Instagram y Facebook). Así también, se buscó conseguir un 15% de engagement en las publicaciones realizadas, debido a que no sólo se buscó ganar notoriedad de la plataforma creada sino que las personas se interesen por la problemática abordada y sobre el valor del proyecto ejecutado. Por último, se estableció obtener un total de 20 personas interesadas en ser donantes voluntarios de plaquetas, abordando así el objetivo con el cual empezó Pausa por una Buena Causa y logrando ayudar a los pacientes pediátricos oncológicos de otra manera.

Análisis de las métricas alcanzadas mediante la campaña de comunicación de Pausa por una Buena Causa 2021

Las redes sociales proporcionan estadísticas para poder evaluar el desempeño de la cuenta en cuestión y de sus respectivas publicaciones. Se hizo uso de estas estadísticas para analizar si efectivamente se cumplieron o no los objetivos planteados.

Empezando por el primer objetivo a alcanzar: “Conseguir un total de 300 seguidores en un plazo de 5 meses”. Según las estadísticas de la cuenta de Pausa por una Buena Causa, la misma obtuvo un total de 322 nuevos seguidores en el plazo estimado. Teniendo en cuenta que se empezó la campaña de comunicación con un total de 1000 seguidores. Es decir, actualmente la cuenta, tiene un total de 1322 seguidores. (Imagen 55)



(Imagen 55)

Comparación en cuanto a los seguidores de la cuenta de Pausa por una Buena Causa en un plazo de 5 meses.

Este resultado se consiguió debido al constante posteo de contenido de valor y por haber utilizado diferentes formatos de publicaciones para lograr un mayor interés en los usuarios. No solo se hizo uso de los comunes post estáticos sino más bien, se buscó la forma de llegar al público mediante contenido de interés como reels, videos, animaciones, carruseles, entre otros tipos de formatos atractivos. (Imagen 56)



(Imagen 56)

Reel sobre la experiencia de los niños utilizando la plataforma LUPA.

Una de las estrategias que permitió mejorar el número de seguidores fue la utilización de influencers. Se contactó a un total de 3 influencers con grandes comunidades digitales como: Catherine Brett (175k seguidores), Viviana Salame (94,8k seguidores) y Valeria Ríos (28,6k seguidores), quienes aportaron en la difusión de artes en formato historia que hablaban sobre la plataforma LUPA como proyecto de Pausa por una Buena Causa y así mismo sobre los donantes voluntarios de plaquetas para que más personas se animen a serlo. (Imagen 57)



(Imagen 57)

Historias de influencers sobre Pausa por una Buena Causa.

Como segundo objetivo se tenía: “Lograr un total de 4000 cuentas alcanzadas desde la cuenta de Pausa por una Buena Causa”. En base a las estadísticas, la cuenta de Pausa logró un alcance de 6.428 cuentas, logrando así un incremento del +521% de notoriedad. (Imagen 58) En cuanto a las principales ciudades donde provenía el público alcanzado se encontraba Guayaquil liderando la lista con un 29,3%, seguido por Quito con un 4,4% y así también Daule y Samborondón con un 2,4% y 2,1% respectivamente. De igual manera, en cuanto a los países alcanzados, se encuentra liderando Ecuador con un 59,6% y Estados Unidos con un 18,3%. (Imagen 59) Obteniendo así, un alcance a nivel local e internacional.

6.428
Cuentas alcanzadas
 +521% vs. 29 may. - 26 ago.

(Imagen 58)

Estadística sobre las cuentas alcanzadas por parte de la cuenta de Pausa.



(Imagen 59)

Estadística sobre los países de los que provienen nuestro público alcanzado.

Para medir el cumplimiento del tercer objetivo, se utilizó la siguiente fórmula para calcular el engagement:

$$\frac{\text{likes} + \text{shares} + \text{comments}}{\text{Alcance de la publicación}} \times 100 = \text{Engagement}$$

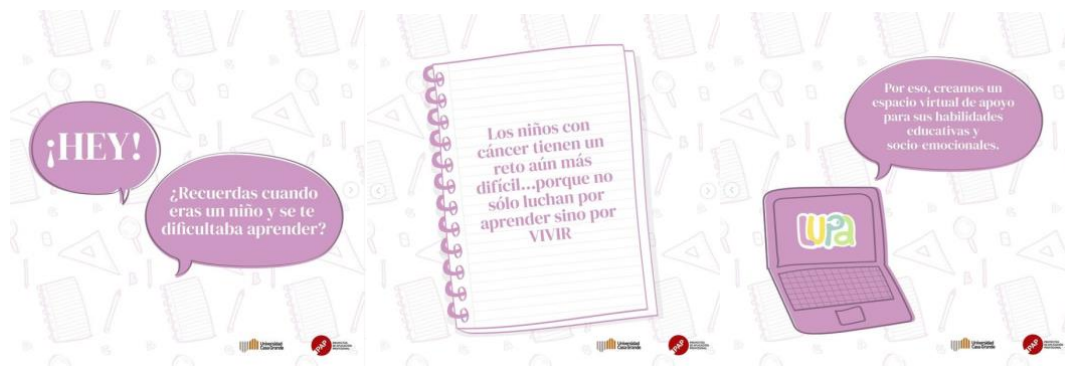
Se realizó esta fórmula en un total de 5 publicaciones de la cuenta de Pausa por una Buena Causa para conocer en promedio, el porcentaje de engagement que se obtuvo. Los resultados fueron:

- Post #1: 40 likes + 5 comentarios + 26 compartidos / 378 personas alcanzadas = 8,6% de engagement.
- Post #2: 44 likes + 8 comentarios + 15 compartidos / 347 personas alcanzadas = 19,3% de engagement.
- Post #3: 45 likes + 2 comentarios + 13 compartidos / 372 personas alcanzadas = 16% de engagement.

- Post #4: 35 likes + 4 comentarios + 13 compartidos / 444 personas alcanzadas = 11,7% de engagement.
- Post #5: 41 likes + 0 comentarios + 2 compartidos / 438 personas alcanzadas = 9,81% de engagement.

La suma de los 5 porcentajes de engagement, divididos para el número de los mismos, dio un resultado de 13,1% de engagement como promedio de la cuenta de Pausa. De esta manera, se pudo notar que no se alcanzó el objetivo estimado de un 15% de engagement. Sin embargo, no fue mucha la diferencia. Esto se pudo dar debido a que ningún post fue pautado por lo que se complicó lograr un mayor engagement de manera orgánica.

El porcentaje de engagement obtenido a través de las publicaciones realizadas se lograron por el constante posteo de contenido de valor que aportó al conocimiento de la plataforma LUPA y por otro lado, a la familiarización con la problemática abordada. No obstante, no se lo abordó de una manera poco atractiva sino que se buscaron los caminos mejores apropiados para hacerlo. Por ejemplo, mediante posts formato carrusel que permitieron un mejor entendimiento e interés del déficit de aprendizaje de los pacientes pediátricos oncológicos, haciendo uso de frases atractivas para el público y presentando la plataforma, (Imagen 60) o a través de *quotes* de especialistas que aborden el tema y estadísticas que validen el valor del proyecto en cuestión. (Imagen 61) Así mismo, en torno a la plataforma LUPA se mostró desde objetivos, equipo de trabajo, recursos utilizados, experiencia de los usuarios, pero todo con una esencia creativa y atractiva. (Imagen 62)



(Imagen 60)

Post formato carrusel abordando la problemática del aprendizaje de los niños con cáncer.



(Imagen 61)

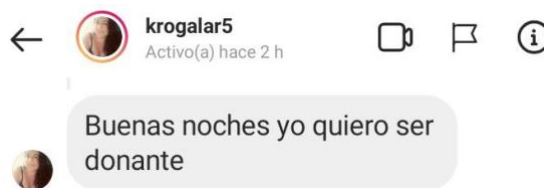
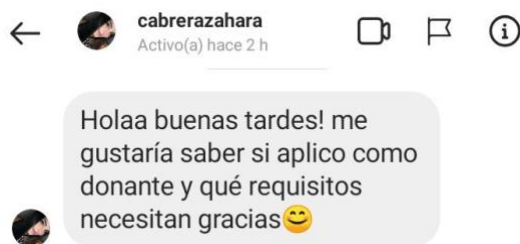
Post mostrando estadísticas sobre la dificultad que presentan los pacientes pediátricos oncológicos en su proceso de aprendizaje.

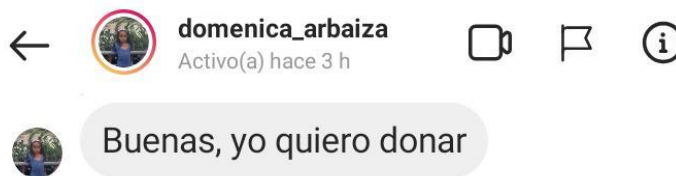


(Imagen 62)

Post sobre uno de los recursos de LUPA, los títeres Lola y Tito.

Por último, se contó con el último objetivo de la campaña de comunicación: “Obtener un total de 20 personas interesadas en ser donantes voluntarios de plaquetas”. Este objetivo no fue medido mediante las estadísticas de redes sociales sino a través de la base de datos que armó con los interesados en ser donantes que provenían de redes. (Imagen 63) Pausa por una Buena Causa en el año 2021, obtuvo un total de 30 personas interesadas en convertirse en donantes de plaquetas, superando el objetivo estimado. (Imagen 64) Esto se debió al contenido motivador y la forma en que se sensibilizó a las personas en base a esta problemática que viven a diario los pacientes oncológicos, así como también, se mostró paso a paso el proceso para donar, dando a entender que no es un proceso difícil ni mucho menos doloroso. (Imagen 65)





(Imagen 63)

Mensajes provenientes de redes sociales por parte de interesados en convertirse en donantes voluntarios de plaquetas

Nombre	Tipo de Sangre	Edad	Celular	Mail	Indicaciones	Fecha Prueba de Examen
Domenica Fernanda Herra Aros		21 años	958956971	domenicaferrera@hotmail.com	Segunda dosis de Vacuna Pfizer: Miércoles 29 de julio	25 de junio
Alfredo Ovalles			981617994		Primera dosis 9 de Julio ya se puso la segunda dosis	2 de julio
Michelle Mendez			993681520		Segunda dosis vacuna Covid-19 de agosto (esperar para coordinar examen)	
Valencia Arriola			980295568			
Valencia Prieto		28 años	980194713	vianefreco@gmail.com	No puede donar - su peso está en 45kg	
Blah Giovanni Gálvez		38 años	983082008	gajblahvanthgiovanna@gmail.com	Pendiente para nuevo exáto	
Nayib Bravo Serrano			996221854	nayib1030@hotmail.com	Contacto 29 de septiembre	
Carolina Galzara			983802073	andrea_42@hotmail.com	Contactado por TXT	
Rafael Bryan Salazar Viera			982758088	bryanviera@hotmail.com	No contesta	
Gabriela Duque		22 años	978457305	gabriela.duque@gmail.com	Prueba inicial el jueves 20 de sep 7h00am	
Gabriela Luján Bautista Barbacho			982749414	gabriela.bautista@casagrande.edu.ec	1 de agosto segunda dosis con espera de día	
Kenny Abigail Hidalgo Madrid			996400344	Kenny.hidalgo@casagrande.edu.ec	No pudo ser donante	
Johana Jacqueline Andrade Jimenez		35 años	980035556	johannajimenez304@hotmail.com	No pudo ser donante	
Maria Grazia Pazmiño			993052219	mgiapazmiño@gmail.com	Prueba	
Estuardo Torres			993686203		Prueba	
Stacy Cardenas			981663648		Prueba de día	
Hernando Estrada			998517108	henricarlos_1200@hotmail.com	exámenes 1 de octubre	
Maria José Mesa Villar			979579122	marijosemesa3@outlook.com	exámenes 1 de octubre	
Joselyn Mesa					exámenes 1 de octubre	
Blanca Gomez Nieto Sibero			981455888	blanca.nieto3@gmail.com	exámenes 1 de octubre	
José Brito Flores	O+		981671894	jbrito87@gmail.com	exámenes 1 de octubre	
Ruth Aviles			992392058	dome17821@gmail.com	Se hizo un tatuaje en julio, hay que esperar entre 6 meses a 1 año	
Zahara Cabrera			995219934	zaharacabrera04@gmail.com	Venas muy finas - se hizo la prueba	
Scarlett Leidy Chavez Peralta			995889548	scarletleidychezperalta@gmail.com	Se hizo un piercing en julio, hay que esperar entre 6 meses a 1 año	
Sofía Espinosa			989829947	sofiainmexico@hotmail.com		
Domenica Arbaiza			995141819	mdas1997@hotmail.com		
Carolina Galzara			983802073	andrea_42@hotmail.com		
Amy Garcia			958125439	garciamy239@gmail.com	Es de la Provincia de Sto. Domingo, vive en Montemey La Concordia	

(Imagen 64)

Base de datos de interesados en ser donantes de plaquetas obtenidas de redes sociales.

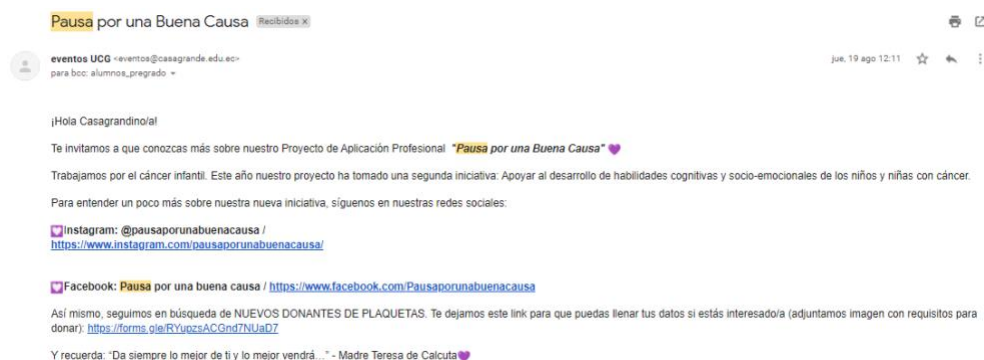


(Imagen 65)

Post sobre el Proceso de Plaquetoféresis.

Resultados de la estrategia de comunicación externa a redes sociales (Mailing)

Como un recurso adicional a la campaña de comunicación de Pausa por una Buena Causa, se optó por la herramienta de mailing masivo (Imagen 66), la cual permitió lograr un considerable alcance y conocimiento sobre la plataforma LUPA. Esta estrategia tuvo la finalidad de conseguir un total de 50 seguidores en la cuenta de redes sociales, permitiendo que un mayor número de personas conozcan sobre el proyecto. Gracias a las métricas de redes, se pudo identificar el incremento del seguimiento de un total de 81 personas mediante la estrategia de difusión por mail. (Imagen 67)



(Imagen 66)

Mailing masivo enviado a los estudiantes y docentes de la Universidad Casa Grande.

Crecimiento

• Total	63
• Empezaron a seguirte	81
• Dejaron de seguirte	18

(Imagen 67)

Métricas de redes sociales que evidencian el incremento de 81 personas como seguidores de la cuenta de Pausa por una Buena Causa.

5. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

A partir del análisis realizado se puede concluir lo siguiente:

- La identidad gráfica utilizada este año tuvo buenos resultados, sobre todo las piezas relacionadas a la plataforma de LUPA, ya que, según las métricas y las entrevistas a expertos, las mismas tuvieron mayor interacción con los usuarios en relación a las gráficas relacionadas a la donación de plaquetas.
- La línea gráfica y la identidad de la marca manejada en la plataforma LUPA, tuvo un rol importante dentro de la experiencia del usuario, ya que no solamente se sintió cómodo con los principales aspectos de la identidad gráfica, sino que además cuando entraba a la plataforma se sentía feliz y tranquilo. Esto quiere decir que el diseño y la línea gráfica de la plataforma está cumpliendo su función, ya que hace que la experiencia del usuario sea única y no aburrida, pero que al mismo tiempo se comprenda y sea amigable.
- Los recursos utilizados para la plataforma LUPA tuvieron como resultado ser muy beneficiosos para el aprendizaje de los usuarios. Cada recurso implementado pudo relacionarse correctamente entre sí, ofreciendo el mismo contenido a través de distintas formas de aprendizaje, como lo son la auditiva, visual y kinestésica. Se puede concluir que tomar en cuenta las distintas habilidades y capacidades que pueden poseer

los niños y la forma de aprendizaje de cada uno de ellos, hace que puedan vivir la educación como una experiencia más positiva y enriquecedora.

- La creación de la herramienta, para ser un plan de pilotaje, obtuvo muy buenos resultados, pues fue completamente eficiente y fácil de aprender a utilizar por parte de los usuarios directos (niños) e indirectos (padres de familia). Además, gracias a su diseño en cuanto a interfaz y navegación, fue novedosa y llamativa para los pacientes pediátricos oncológicos, citándolos a seguir utilizándola. La finalidad de la plataforma es ser un apoyo para el aprendizaje, más no una carga extra dentro de la vida de los usuarios.

- El desarrollo del evento cumplió con las expectativas y con la mayoría de los objetivos del mismo. Los beneficiarios lograron comprender de una mejor manera la finalidad de la plataforma, así como lograron despejar dudas y conocer más proyectos de Pausa por una Buena Causa. Por otro lado, se logró socializar con ellos, permitiendo motivarlos de manera personal a alcanzar sus metas en la plataforma.

- Se puede concluir que, el margen de error encontrado en el impacto en el aprendizaje de las distintas formas de evaluación, durante el Plan Piloto de la Plataforma Educativa “LUPA”; se vio influenciado debido a que, la evaluación cuantitativa no siempre responde a todos los estilos de aprendizaje existentes dentro de un aula. Por lo que resulta indispensable para toda propuesta de modelo educativo, complementar los métodos de evaluación cualitativa y cuantitativa, para garantizar un óptimo aprendizaje y desarrollo infantil.

Recomendaciones

Con el objetivo de potenciar futuros proyectos relacionados al fortalecimiento de habilidades académicas de pacientes pediátricos oncológicos o proyectos similares, se puede recomendar lo siguiente:

- *Realizar entrevistas a profesionales:* Realizar entrevistas a profesionales inmersos en el tema educativo fue clave para poder tomar decisiones favorables para los beneficiarios de la plataforma LUPA. La ayuda de ellos es primordial debido a su experiencia y conocimiento, pues conocen de cerca la educación tanto presencial como virtual; por lo tanto, pueden brindar consejos sobre tendencias en la educación, herramientas y recursos necesarios para llevar a cabo un proyecto educativo online.
- *Ofrecer distintos estilos de aprendizaje:* La variedad de recursos ofrecidos es indispensable dentro de un proyecto educativo, pues cada niño posee distintos estilos de aprendizaje: visual, auditivo o kinestésico. Hoy en día es importante abarcar las distintas formas de aprendizaje, teniendo en cuenta las capacidades y habilidades de cada uno.
- *Replantear el logo:* En varias ocasiones, se presentó el problema de que el texto del logo no era legible. Se podrían realizar diferentes aplicaciones sin texto, es decir, crear un isotipo para aplicaciones pequeñas. Así mismo, cuestionarse la cromática seleccionada. Se puede adaptar el logo con otros colores en tonos más oscuros y que se logren identificar como una marca que ayuda a pacientes pediátricos oncológicos.
- *Cromática del logo:* Para futuras ediciones del proyecto se podría cambiar la cromática. Esto le daría un sentido de pertenencia al proyecto cada año, donde se justifique la elección del porqué. Esto también haría que no todo se vea siempre exactamente igual, sino que se note un cambio positivo.

- *Recibir apoyo por parte de la Facultad de Ecología:* En varias ocasiones se necesitó personal de educación para poder preguntar sobre las mejores herramientas de aprendizaje. Es por esto, que se considera importante incluir a un docente de Educación Especial dentro del proyecto para que pueda ir de la mano de los alumnos e ir evaluando el material seleccionado para el grupo objetivo.

- *Integrantes del equipo:* Al igual que los profesores de Educación Especial, es necesario que haya más de un estudiante de esta carrera. Al ser un proyecto educativo, es importante que el equipo interdisciplinario esté bien conformado, es decir, que haya un balance de carreras entre los participantes de cada equipo.

- *Estudiantes multimedia:* Sería importante que dentro del grupo interdisciplinario se encuentren estudiantes de la carrera de multimedia; de este modo beneficiaría tanto al tiempo de edición como a la calidad de los mismos.

- *Pauta digital:* El nivel medio-bajo de engagement se dio debido a que la difusión orgánica en redes sociales no es suficiente. Una correcta y estratégica pauta digital al comienzo de una campaña de comunicación es ideal para una efectiva difusión y alcanzar un mayor público.

- *Alianzas con docentes y psicólogos clínicos:* En algunas ocasiones se vio la necesidad de personas capacitadas para generar el contenido didáctico para los niños. Implementar alianzas con docentes y psicólogos que tengan experiencia en este campo de la educación y de la oncología puede ser valioso para lograr un avance de la plataforma LUPA.

- *Clases para padres:* Notamos la necesidad de capacitar a los padres de los pacientes pediátricos oncológicos debido a que muchos de ellos no contaban con la

respectiva formación académica para aportar en el proceso de aprendizaje de sus hijos. Incluir módulos para padres de contenido educativo para su nivel, sería un aporte importante para la plataforma y las familias que utilicen la misma.

- *Aumento de carga pedagógica:* En cuanto al desarrollo de actividades con carga pedagógica, resulta óptimo y de carácter prioritario, incrementar la cantidad de horas semanales de trabajo y añadir no solo evaluaciones sincrónicas, sino también, sesiones de trabajo sincrónica. En cuanto al desarrollo de actividades, se podría ofrecer una experiencia de refuerzo escolar aún más óptima si se inicia con una evaluación de estilos de aprendizaje para implementarlo y desarrollar estrategias individualizadas.
- *Capacitación intensiva TICS:* Sería óptimo implementar dentro del marco de la matriz lógica, un aspecto de capacitación intensiva en cuanto a manejo de tecnologías tanto a padres de familia como equipo administrativo de la Plataforma.
- *Evaluaciones y lecciones:* Si bien es cierto que las actividades se encuentran incrustadas dentro de la plataforma, sería ideal, en un futuro, poder incluir las evaluaciones de esta misma manera, tanto cuantitativas como cualitativas dentro de las herramienta, de tal manera que los estudiantes puedan recibir retroalimentación en tiempo real sin necesidad de utilizar links externos o coordinar reuniones.
- *Chat box:* Se recomienda incluir un plugin de chat box, para facilitar el contacto en tiempo real, en caso de tener dudas sobre alguna actividad o sobre el uso de la plataforma en general, esto debido a que se espera su uso pueda ser diversificado en un futuro, el chat del grupo de WhatsApp perdería su uso apropiado.
- *Actividades dentro de la plataforma:* Al ser un pilotaje y por contar con limitados recursos, como tiempo y personal, no se pudo implementar la creación de

actividades directamente dentro de la plataforma, sin la necesidad de utilizar herramientas externas como *Live Worksheets*, *Peardeck*, etc. Sin embargo, dentro de la investigación realizada, se pudieron identificar plugins que ayudarían en esta labor y mejorarían la experiencia al ser completamente unificada.

- *Iconos de la plataforma:* Sería apropiado mantener los mismos iconos que se han estado usando dentro de LUPA, para que haya una conexión entre cada proyecto y si se trabaja con los mismos niños y padres, esto lo haga más familiar.

6. Reflexiones finales desde el perfil profesional de cada integrante de equipo

6.1 Adriana Pólit - Comunicación Social con mención en Relaciones Públicas y

Comunicación Organizacional

Habiendo evaluado los recursos utilizados en la plataforma LUPA, proyecto de Pausa por una Buena Causa 2021, se puede concluir que los aciertos y desaciertos fueron los siguientes:

-Aciertos

- El trabajar y entrevistar a profesionales inmersos en el tema de la educación, ayudó a conocer herramientas online beneficiosas y lúdicas para los niños, como fueron las aplicadas por las integrantes. Dichas herramientas no sólo lograron brindar aprendizaje, sino que ayudaron a incrementar el bienestar socioemocional y fortalecer lazos familiares.
- Por otro lado, conversar con las madres y conocer más a sus hijos, abrió puertas y dio un panorama más claro de las necesidades de los niños y, por lo tanto, se les pudo ofrecer herramientas y recursos funcionales, sencillos, prácticos y sobre todo de su interés.

- La comunicación constante con los padres y madres de familia resultó algo muy positivo, pues en caso de tener dudas del uso de las herramientas o problemas tecnológicos con los mismos, se estaba ahí para ayudarlos. Para lograr lo anteriormente mencionado, cada integrante se organizó con anticipación para tener a cargo a 2 familias beneficiarias, con quienes se tenía una comunicación constante.

-Desaciertos:

- A pesar de que los resultados finales fueron muy positivos, no se escuchó formalmente en el camino a los beneficiarios sobre su satisfacción al respecto. El hecho de no implementar un seguimiento formal a fin de evaluar la satisfacción fue un desacierto. En el caso de que hubiera habido recomendaciones por parte de ellos, no se las hubiera podido saber. Por esta razón, el proyecto terminó con los recursos establecidos desde un principio, es decir, sin cambios en el camino.

- Otro desacierto, el cual fue complejo de conseguir y por lo tanto no se realizó, fue no tener entrevistas con expertos en educación hospitalaria, quienes con su experiencia en hospitales y en educación, hubieran podido aportar de una manera muy positiva en la decisión de recursos a utilizarse y al proyecto en general.

Como profesional en Comunicación Social puedo asegurar que obtuve aprendizajes muy valiosos, tanto en mi ámbito profesional (relaciones públicas), como en el educativo, en el cual ejerzo actualmente. El mayor reto para mí, dentro del proyecto, fue fusionar de alguna manera las relaciones públicas y la educación,

ya que el tema educativo era el tema central del proyecto y tenía que ser pensado y ejecutado por cada una de las integrantes.

Como relacionista pública, sé la necesidad de conocer profundamente a los clientes antes de tomar acciones y elaborar planes, pues es mediante nuestras acciones y decisiones que podremos aportar soluciones positivas a sus vidas si se va paso a paso. En nuestro caso, los “clientes” eran los padres, madres de familia y sus hijos. Al ir paso a paso, es decir, analizando las situaciones, estableciendo objetivos y metas, eligiendo las herramientas adecuadas, creando contenido y considerando los recursos necesarios, fue como se logró que nuestros clientes, al finalizar el proyecto vieran grandes resultados, pues se atendieron de manera directa, sus necesidades.

Una de las reflexiones que he obtenido en este proyecto, es que el trabajo del relacionista público va más allá de un aporte “superficial” en una organización, muchas veces el aporte de un relacionista público es conocer y establecer relaciones interpersonales de valor, aportar bienestar en los clientes, hacerlos sentir escuchados y valorados, crear ambientes de confianza, aceptar errores y mejorarlos y sobretodo aportar de diferentes maneras en beneficiar la vida de los más vulnerables.

Siento que mi aporte, aparte de haber sido en el ámbito de las relaciones públicas del proyecto y en la educación del mismo, fue en mejorar, de cierta manera, la calidad de vida de los niños y sus familias.

6.2 María Lorena Cansing - Diseño Gráfico y Comunicación Visual

Habiendo descrito los resultados del componente “El proceso relacionado a los recursos gráficos e implementación en redes sociales que facilitaron la comunicación para el conocimiento de la plataforma LUPA en el proyecto “Pausa Por Una Buena Causa 2021”. Se puede detallar las siguientes conclusiones, sobre las métricas seleccionadas:

Tabla 7.

Conclusiones redes sociales piezas

	Piezas sobre LUPA	Piezas sobre la donación de plaquetas
Número total de piezas realizadas	42 piezas	31 piezas
Interacciones totales	607 interacciones	466 interacciones
Número de likes	505 likes	426 likes
Veces guardadas	23 veces guardadas	17 veces guardadas
Reproducciones de videos	119 reproducciones totales de video	72 reproducciones totales de video

Según el gráfico presentado, se puede decir que la campaña de comunicación tuvo mayor peso sobre la temática de LUPA. Este es un buen resultado, ya que demuestra que los usuarios sí mostraron interés sobre el proyecto de este año. Además, bajo los comentarios de los profesionales, se puede decir que las personas optan por el contenido orgánico, es decir,

imágenes reales, que muestre el proyecto tal y cómo es, sobretodo cuando se evidencia a los beneficiarios, ya que demuestran que es un proyecto que realmente se está llevando a cabo.

Habiendo mencionado esto, se especificarán los aciertos y desaciertos encontrados en el transcurso del proyecto:

- Aciertos:

- *Desarrollo de multidisciplinariedad:* No solo se participó en el componente analizado, sino también en la línea gráfica de la plataforma, las ilustraciones utilizadas en las hojas interactivas de trabajo, los diferentes avisos e invitaciones a donar plaquetas, contenido multimedia, e incluso en ciertas actividades del cronograma de contenido educativo para LUPA. Al tener mucho trabajo que realizar, era importante que cada miembro del equipo aporte de alguna forma, si no se tenía conocimiento sobre algún tema, se buscaba ayuda para poder lograrlo.
- *Valor de la experiencia:* A pesar de que la carga de trabajo era muy alta, obligó a cada miembro del equipo a salir de su zona de confort y aprender sobre otros temas, conceptos, teorías, mejores métodos de aprendizaje, etc., que harían que el proyecto sea aún mejor. Personalmente, al ser una persona que valora el trabajo y considera importante entregar las actividades a tiempo, muchas veces tocó involucrarse en tareas que no necesariamente sean parte de la carrera, sino aprender también de los otros miembros del equipo.
- *Sobre el tema a evaluar:* Es esencial que el equipo trabaje de la mano y se plantee tiempos. Es por esto, que el trabajo en equipo fue muy bueno, siempre se logró resolver los problemas o inconvenientes que se presentaban en el camino. A

pesar de que hubo muchos momentos de estrés, se logró solucionarlos y poder aportar de cualquier forma.

- Desaciertos:

- *Cromática en redes sociales:* La línea gráfica tuvo resultados positivos: era clara, limpia y además las ilustraciones, videos y fotografías utilizadas se alineaban a la identidad gráfica. Sin embargo, según los comentarios de los profesionales, la cromática no contrastaba lo suficiente con el color blanco. Es por esto que en ciertas ocasiones, era difícil poder leer con claridad.
- *Sobre el tema a evaluar:* Considero importante establecer un tema central para la comunicación en redes sociales, ya que en este caso, al mezclar ambos temas creó confusión en los seguidores.

6.3 Mariana Hidalgo - Diseño Gráfico y Comunicación Visual

Habiendo descrito los resultados de la línea gráfica utilizada en la plataforma LUPA del proyecto Pausa Por Una Buena Causa 2021, se puede concluir que los aciertos y desaciertos fueron los siguientes:

Aciertos:

- La mayoría de los beneficiarios se encuentran satisfechos con la identidad gráfica del logo de LUPA. De la misma forma, dentro de la línea gráfica la cromática de la plataforma tuvo un buen impacto en los usuarios, al igual que la tipografía, que jugó una gran parte en el sitio, resultó siendo legible para la mayoría, que no tuvieron problema alguno leyendo enunciados o actividades.
- También los iconos fueron de mucha ayuda para reconocer las actividades que se iban a realizar. La gran mayoría de usuarios pudo reconocer los iconos que se

usaron para las actividades, donde el 100% acertó en los videos y worksheets, ya que estos eran los que más veían semanalmente.

Desaciertos:

- A pesar de tener buenos resultados en total con la línea gráfica, la tipografía dentro de la plataforma junto con los contrastes de los colores es un tema que se puede mejorar. No se consiguió un 100% de usuarios satisfechos con respecto a ese tema, así que es algo para mejorar.
- El logotipo aunque tenga buena acogida, debería ser mejorado. Se debería crear una grafimetría para tener un tipo de simetría porque el actual cuenta con ciertas fallas.

Desde el ámbito del Diseño Gráfico, esto me ha enseñado más allá de lo que yo creí aprender. Me convertí en programadora, diseñadora, profesora y demás cosas en un solo año y me ha enseñado cómo ver el diseño desde esos ámbitos. La educación necesita de un buen diseño detrás, para que así los niños no se aburran de lo mismo, sino que vean que hay cosas más lindas y atractivas de aprender.

6.4 María Belén Ochoa - Comunicación Social con mención en Marketing y Gestión Empresarial.

Habiendo descrito los resultados del proceso de diseño, coordinación e implementación del evento de lanzamiento de la plataforma LUPA, se puede concluir que los aciertos y desaciertos fueron los siguientes:

Aciertos:

- Considero que uno de los aciertos que se tuvo en el desarrollo de este proyecto, fue establecer una temática y realizar fases explicativas del proyecto, así mismo, como dividir el salón en diferentes actividades para que se viva una mejor experiencia.

- Otro de los aciertos, considero que fue la planificación que se llevó a cabo, coordinación a tiempo, elección de lugar, logística, diseño y difusión para invitados.

Desaciertos:

- Dentro de los desaciertos considero que, uno de ellos fue la ineficiente difusión a medios de comunicación.

- Otro de los desaciertos, es que considero que no se comunicó gran parte de lo que se hizo en el evento por medio de las redes sociales.

Dentro del perfil de competencias de un estudiante de Comunicación Social con mención en Marketing y Gestión Empresarial, se encuentra la realización de eventos, pues esta actividad permite ser el puente para promocionar y dar a conocer un producto o servicio de forma más humana y real, interactuando con personas y fortalecer relaciones que perduren en el tiempo con los stakeholders, para así lograr que el consumidor conecte de forma rápida con la marca, se identifique con ella y viva experiencias únicas que perduren en su memoria. De acuerdo a ello, la realización de este evento dejó ese aprendizaje en mí, pues siempre tuve en cuenta que el primer paso para que este evento funcionara, era marcar un estilo diferente que tenga como prioridad a la “gente”, en este caso nuestros beneficiarios. Sin embargo, el desarrollo de este proyecto en general ha marcado un antes y un después en mi carrera profesional, en primera instancia el trabajo en equipo, y el aprendizaje general en cada paso en el desarrollo de esta iniciativa.

6.5 Doménica Hanna - Marketing

Habiendo descrito toda la experiencia en cuanto a la creación, desarrollo y ejecución de la campaña de comunicación de Pausa por una Buena Causa 2021, se puede detallar las siguientes conclusiones:

- El contenido y los formatos escogidos para la difusión de la plataforma LUPA y la consecución de interesados en convertirse en donantes de plaquetas, obtuvo resultados positivos. El contenido que se presentó fue de valor, creativo y tenía información o datos relevantes e interesantes para las personas.

- Se consiguió la difusión de la plataforma creada en un gran número de personas, sin embargo, el nivel de engagement no fue el esperado. Esto debió pasar debido a la falta de pauta digital que no se logró hacer a causa de diferentes factores.

Considero que no solo participé en la ejecución del contenido para la campaña sino que además aporté ideas valiosas para el diseño de las publicaciones.

Puedo resaltar también que esta experiencia fue bastante gratificante para mí porque pude entender que el Marketing no solo está al servicio de productos de consumo masivo sino también, juega un papel importante en la difusión de contenido de marcas o fundaciones sin fines de lucro.

6.6 Sofía Abril - Marketing

Considero, como estudiante de Marketing, que la realización de esta Plataforma Virtual, contribuyó a mantener una mirada que va más allá de vender un producto o servicio, sino, desde su creación, que cumpla las necesidades y expectativas del grupo objetivo que se quiere lograr captar. Habiendo conceptualizado la misma, se logró tomar en cuenta cada punto necesario para una ejecución exitosa, que a su vez cumpla con su objetivo de ser un sistema de aprendizaje.

A partir de las evaluaciones realizadas se pudo concluir que la plataforma si logró mantener niveles altos de satisfacción en los usuarios y desde el punto de vista experto se obtuvieron resultados satisfactorios. De igual manera, siempre hay espacio para las mejoras especialmente cuando se habla de un proyecto a largo plazo el cual se espera pueda obtener una demanda masiva, por lo que ciertos sistemas utilizados para este plan piloto podrían no resultar sostenibles a largo plazo. Sin embargo, para el propósito actual, se logró obtener resultados que se mantienen dentro del marco de lo esperado.

Finalmente, expreso mi agradecimiento al ser incluida dentro del proceso, dentro del cuál si bien es cierto, significó una gran investigación y adquisición de habilidades en creación de páginas web, finalmente se logró crear un producto sin fines de lucro que se espera en un futuro cercano pueda ser utilizado por miles de pacientes pediátricos oncológicos del país. Este, personalmente terminó siendo un arduo proceso de creación y un ejemplo de nuestras capacidades para reinventarnos al momento de seguir aprendiendo.

6.7 Odalis Rivas - Educación Especial

Siendo la única estudiante de Educación Especial del grupo, uno de los principales aprendizajes obtenidos de este proyecto, fue la evidente necesidad de comunicación, articulación y fomento de trabajo interdisciplinario que desarrollamos como equipo. El grupo de tesis estuvo conformado por integrantes de diferentes carreras universitarias, quienes aportaron durante la ejecución desde su área de experticia. Sin embargo, una fortaleza encontrada fue el constante trabajo en equipo, apoyo y colaboración para la ejecución de tareas, resolución de problemas y adversidades. Otra fortaleza, fue la predisposición continua de cada integrante, frente a la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades, con el fin de obtener resultados de calidad en ámbitos desconocidos para el grupo.

Por otro lado, un aprendizaje significativo, fue la adquisición de conocimientos frente a los procesos y requerimientos para llevar a cabo una gestión curricular educativa. En este sentido, considero que representó un gran logro para mi vida profesional, desarrollar experiencias en el ámbito de la educación hospitalaria online; lo cual aún es un campo amplio de desarrollo en el Ecuador. Por otro lado, llevar a cabo el diseño, seguimiento y ejecución de procesos de evaluación cuantitativa y cualitativa, para un grupo objetivo vulnerable, realmente me ayudó a replantearme mis metas como educadora. A lo largo de toda la carrera hemos aprendido conceptos acerca de inclusión, de necesidades educativas relacionadas o no a la discapacidad, estilos de aprendizaje y contextos familiares. Sin embargo, resultó ser un verdadero desafío lleno de satisfacciones y barreras, el diseño de una propuesta curricular para un grupo objetivo de estudiantes con realidades sociales y familiares muy cambiantes. Me deja con el gran desafío como docente para resolver cada día: ¿Cómo logro que mis estudiantes aprendan y disfruten del aprendizaje como si fuera lo último que logren hacer? Considero que uno de los aprendizajes más relevantes para mi perfil profesional, es que este modelo de enseñanza, debería ser replicado en cada institución educativa, indistintamente del contexto en el que se encuentre.

Respecto a las adversidades encontradas durante el proceso de evaluación en cuanto a conocimientos tecnológicos, sería óptimo implementar dentro del marco de la matriz lógica, un aspecto de capacitación intensiva en cuanto a manejo de tecnologías y una investigación exhaustiva acerca de los conocimientos actuales y requeridos por los padres de familia; en cuanto a las TIC'S.

Aciertos encontrados:

- Se logró evaluar al 75% de beneficiarios de la Plataforma Educativa Online “LUPA”.
- Se logró llevar a cabo adaptaciones a los cuestionarios de evaluación cuantitativa para lograr la comprensión de la mayor cantidad de estudiantes a través de diferentes estímulos sensitivos.
- Se logró planificar, diseñar y crear contenido pedagógico en un entorno virtual para un grupo objetivo específico.
- Se logró brindar el refuerzo educativo y personal necesario para aportar en la disminución de la cantidad de pacientes pediátricos oncológicos que desertan de su escolaridad, debido a retrasos en objetivos curriculares.
- Se logró diseñar y crear rúbricas de evaluación cualitativa en base a objetivos curriculares.
- Se logró crear y diseñar una oferta educativa para una plataforma virtual, con base en el Currículo Nacional ecuatoriano.

Desaciertos:

- Se pudo realizar un seguimiento más exhaustivo para lograr la evaluación y culminación del proceso del 100% de los beneficiarios de la plataforma.
- Se pudo implementar un mayor acompañamiento en el ámbito socio-emocional en los estudiantes, mediante sesiones sincrónicas.
- Se pudo ofertar en la Plataforma, una mayor carga pedagógica de forma sincrónica.
- Se pudo llevar a cabo un cierre final de los aprendizajes reforzados junto a los estudiantes de la plataforma

7. Referencias bibliográficas

- Anaya, F., Benavides, S., Carrascal, A., & Masmela, A. (2019). *Dinámica familiar de padres de niños con enfermedades terminales*. [Tesis de Grado, Universidad Cooperativa de Colombia]. Archivo digital Universidad Cooperativa de Colombia.
https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/17158/1/2020_MasmelaXimenayAnayaFredyyBenavidesSintiayCarrascalAdriana_dinamica_familiar_de_padres_de_ninos_con_enfermedades_terminales.pdf
- Anta Aguado, L. (2021). *El impacto psicosocial de la enfermedad oncológica en los niños y sus familiares*. [Tesis de Grado, Universidad de Salamanca]. Archivo digital Universidad de Salamanca.
https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/146689/TFG_AntaAguadoL_ImpactoPsicosocial.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bermeo Cedillo, M. S. (2020). *Diseño gráfico de material lúdico digital para fomentar el desarrollo de actividades físicas y mentales en los pacientes pediátricos oncológicos y que impulse el conocimiento de la enfermedad en los padres de los pacientes* [Tesis de Grado, Universidad del Azuay]. Archivo digital Universidad de Azuay.
<http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/9990/1/15620.pdf>
- Bocanegra, C. S. (2020). Miradas de la pedagogía hospitalaria: reflexiones encarnadas de un docente hospitalario. *Infancias imágenes*, 19(1), 100-107.
<https://doi.org/10.14483/16579089.14684>
- Cami: Fundación Camila Salomé (s.f.). *Nuestra historia*. Recuperado el 15 septiembre del 2021, de <https://www.camilasalome.org>

- Departamento De Educación del Gobierno Vasco. (2005). *Educación a niños y niñas con cáncer: guía para la familia y el profesorado*.
https://www.euskadi.eus/contenidos/documentacion/inn_doc_esc_inclusiva/es_def/adjuntos/escuela-inclusiva/100004c_Pub_EJ_guia_cancer_c.pdf
- Espinosa Guzmán, T. C. & Salazar Suquilanda, L. P. (2016). *Modelo Nacional de Gestión y Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria*. Ministerio de Educación y Ministerio de Salud Pública. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/04/Modelo-Nacional-Gestio%CC%81n-Atencio%CC%81n-Educativa-Hospitalaria-y-Domiciliaria-1.pdf>
- Federación Española de Padres de Niños con Cáncer, (2019). *Alumnado con cáncer: guía para docentes*. <https://www.cocemfe.es/wp-content/uploads/2020/02/Guia-docentes-alumnado-con-cancer.pdf>
- Fernández, R., Barceló, R., Mañé, J. M., & de Argumedo, G. L. (2003). Seguimiento en el paciente oncológico. *Gaceta Médica de Bilbao*, 100, 129-132.
<http://www.gacetamedicabilbao.eus/index.php/gacetamedicabilbao/article/viewFile/503/511>
- Gallego Arrufat, M. J., Gámiz Sánchez, V., & Gutiérrez Santiuste, E. (2015). Tendencias en la evaluación del aprendizaje en cursos en línea masivos y abiertos. *Educación XXI. Revista de la Facultad de Educación*, 18(2), 77-96.
- García Jaca, N. (2018). *Proyecto ECAH: Educación conectada en aulas hospitalarias*. [Tesis de Maestría, Universidad Internacional de la Rioja]. Archivo digital Universidad Internacional de la Rioja.

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6601/GARCIA%20JACA%2C%20NOEMI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gordillo Montaña, M. J., Guillén Guillén, E., Gordillo Gordillo, M. D., & Ruíz Fernández, M. I. (2014). Procesos oncológicos, comunicación flexible en la familia. *Revista de Psicología. Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia, Adolescencia y Mayores*, 1(1), 79-85. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2014.n1.v1.407>

Grau Rubio, C. (2005). La atención educativa de las necesidades educativas especiales de los niños enfermos de cáncer. *Revista Bordón*, 57(1), 47-58.

Lozano, P., & Navarro, J. (2019). *Experiencia de aprendizaje en niños y niñas pacientes oncológicos de aulas hospitalarias*. [Tesis de Grado, Universidad de Chile] Archivo Digital Universidad de Chile.
<http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/176673/Experiencia%20de%20aprendizaje%20en%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20pacientes%20oncol%C3%B3gicos%20de%20aulas%20hospitalarias.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mata Robles, P. G., & Tapia Rivadeneira, M. L. (2020). *Diagnóstico de las estrategias de afrontamiento de padres de niños con cáncer del Hospital de SOLCA Guayaquil* [Tesis de Grado, Universidad de Guayaquil]. Archivo digital Universidad de Guayaquil.
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/50207>

Medín, G., & Méndez, T. (2007). *La escolaridad del niño con enfermedad oncológica (1.ª ed.)*. Fundación Natalí Dafne Flexer.

Mesa Rincón, N. M., Martín Fuentes, A. M., & Papagayo Guzmán, M. L. (2020). *Competencias en enfermería oncológica para educar al paciente en quimioterapia*. [Tesis de

especialización, Universidad El Bosque]. Archivo digital Universidad El Bosque.

<http://hdl.handle.net/20.500.12495/3964>

Ministerio de educación, (2020). *Plan Educativo Aprendemos juntos en casa*.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Lineamientos-Plan-Educativo-Aprendemos-Juntos-en-Casa-Costa-Galapagos.pdf>

Nieves Nayades, M. C. (2017). *La importancia del juego en la educación infantil*. [Tesis de Grado, Universidad de La Laguna]. Archivo digital Universidad de La Laguna

<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/5777>

Perdomo, I., & Rojas, J. (2018). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 161-177. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9>

Redacción Edición Médica. (2019). Estudiantes de la ESPOL crean aplicación móvil de cuidados paliativos para niños con cáncer. *Edición Médica*.

<https://www.edicionmedica.ec/secciones/profesionales/estudiantes-de-la-espol-crean-aplicacion-movil-de-cuidados-paliativos-para-ninos-con-cancer-94662>

Revert, M. (2016). *Pedagogía hospitalaria hacia el diseño de una propuesta de competencias específicas para la formación docente* [Tesis Doctoral, Universidad de Valencia].

Archivo digital Universidad de Valencia. <https://roderic.uv.es/handle/10550/54899>

Salgado Bocanegra, C. (2017). *La Socio-matemática en un Aula Hospitalaria: Un abordaje desde la hospitalidad*. [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Colombia] Archivo digital Universidad Nacional de Colombia.

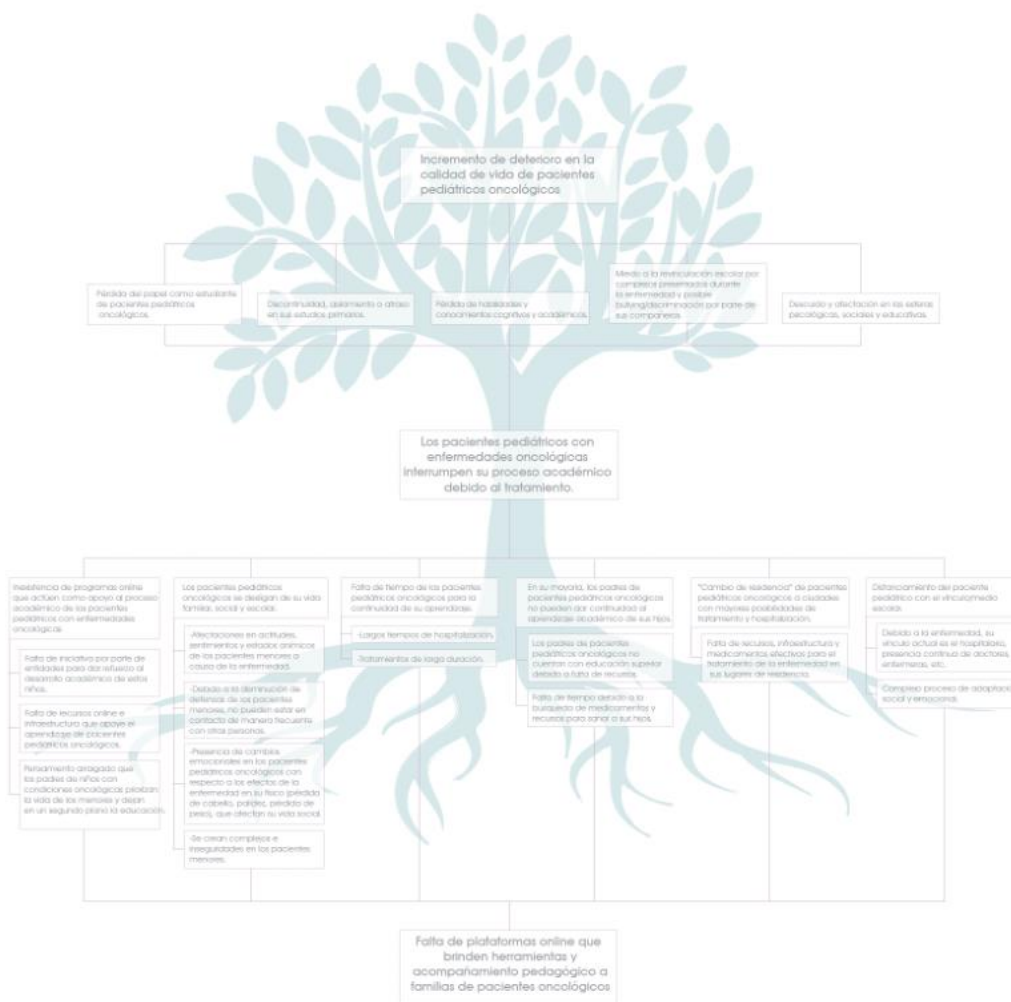
<https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/63013>

- Sánchez García, L. T. (2019). *Acompañamiento psicosocial en padres de pacientes oncológicos*. [Tesis de Grado, Universidad Cooperativa de Pereira]. Archivo digital Universidad Cooperativa de Pereira.
https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/15070/2/2019_acompanamiento_psicosocial.pdf
- Sandeen, C. (2013). Assessment's place in the new MOOC world. *Research & Practice in Assessment*, 8(1), 5-12.
- Saz Roy, M. Á. (2018). *Impacto de la enfermedad oncológica infantil: Percepción de las familias y enfermeras*. [Tesis Doctoral, Universidad de Barcelona]. Archivo digital Universidad de Barcelona. <http://hdl.handle.net/2445/126968>
- Schmalbach Medina, A. E. (2020). *Propuesta del Ava Chamilo como herramienta tecnológica, para el desarrollo de las clases virtuales del programa aulas hospitalarias de la secretaría de educación del distrito en la uss simón bolívar*. [Tesis de Maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. Archivo digital Universidad Cooperativa de Colombia.
https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/28555/1/2020_propuesta_ava_chamilo_herramienta.pdf
- St. Jude Children 's Research Hospital. (2018). *Apoyo escolar durante el cáncer infantil*.
<https://together.stjude.org/es-us/para-familias/escuela.html>
- Torrecillas Moreno, B. (2015) *Programa de educación para la salud dirigido a madres y padres de pacientes oncológicos pediátricos*. [Tesis de Grado, Universidad de Jaén]. Archivo digital Universidad de Jaén.
http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/1600/1/TFG_Torrecillas_Moreno_Beatriz.pdf

- Valencia Jiménez, N. N., Ortega Montes, J. E., & Puello Alcocer, E. C. (2019). La pedagogía hospitalaria: Un espacio de amor y reconocimiento para el paciente pediátrico oncológico. *Texto & Contexto Enfermería*, 28, 1-14. <https://doi.org/10.1590/1980-265X-TCE-2018-0112>
- Zubiri Sáenz, F., Honorato Pérez, J., Astudillo Alarcón, W. (s.f). *Prevención y seguimiento del paciente oncológico*. <https://paliativossinfronteras.org/wp-content/uploads/ONCOLOGIA-Y-ATENCION-PRIMARIA-ZUBIRI-HONORATO-ASTUDILLO.pdf>

8. Anexos

Anexo A: Árbol de Problemas del proyecto Pausa por una Buena Causa



Anexo B: Diseño Metodológico de Investigación del proyecto Pausa por una Buena Causa

<p>Declaración y justificación del enfoque de investigación</p>	<p>Mixto</p>	<p>Se utilizará un enfoque mixto. Mediante el enfoque cuantitativo, podremos tener un mayor alcance de nuestra muestra, así como conocer de manera macro las características de nuestros encuestados.</p> <p>En el enfoque cualitativo, podremos hacer uso de herramientas que nos ayuden a conocer de manera profunda la percepción que tienen nuestros stakeholders sobre los diferentes temas de investigación.</p>
<p>Problema de investigación</p>	<p>Los pacientes pediátricos con enfermedades oncológicas interrumpen su proceso académico debido al tratamiento</p>	
<p>Pregunta general de investigación</p>	<p>¿Cuáles son las razones por las que los pacientes oncológicos pediátricos de Solca interrumpen su proceso educativo?</p>	
<p>Preguntas específicas de investigación</p>	<p>¿Cómo afecta el tratamiento oncológico en el aprendizaje de los pacientes oncológicos pediátricos de SOLCA?</p>	

Matriz de Diseño Metodológico

Objetivo general de investigación	Explorar las razones de la interrupción del proceso educativo de los pacientes oncológicos pediátricos de SOLCA					
Preguntas de Investigación	Objetivos Específicos	Enfoque	Categoría o variable	Unidades de Análisis	Técnicas	Herramientas
¿Cuáles son las razones por las que los pacientes oncológicos pediátricos de SOLCA inciden en la deserción escolar?	Explorar las razones por las que los pacientes oncológicos pediátricos de SOLCA inciden en la deserción escolar.	Cualitativo	- Afectacion es - Prioridades - Motivacion - Comportamientos	Padres de pacientes pediátricos oncológicos	Entrevistas	Plataforma Zoom

- ¿Cuáles son los programas, procesos o herramienta s de apoyo que han implementa do las instituciones educativas para llevar a cabo la educación hospitalaria a distancia?	-Conocer los programas, planes y herramienta s de apoyo que han implementa do las institucione s educativas para llevar a cabo una educación hospitalaria a distancia.	-Procesos - Infraestruc tura -Temas - Plataforma s - Capacitaci ón de docentes	Institucion es educativas públicas y privadas
¿Qué planes de acción posee el Ministerio de Educación	Identificar los planes de acción que el Ministerio de	-Planes de acción - Herramient as de	Analista de apoyo, seguimient o y regulación del

para abordar	Educación	apoyo	Ministerio
la necesidad	posee para	-	de
de los	abordar la	Resultados	Educación
pacientes	necesidad	obtenidos /	
pediátricos	de los	Alcance	
respecto a la	pacientes		
educación	pediátricos		
hospitalaria	respecto a		
a distancia?	la		
	educación		
	hospitalaria		
	a distancia.		
¿Cuáles son	Indagar los		
los efectos	efectos	-Efectos	Pediatras
clínicos que	clínicos	médicos	oncológico
los pediatras	que los	-Análisis	s
oncológicos	pediatras	clínico	
conocen,	oncológico	-	
que inciden	s conocen,	Afectacion	
en el	que inciden	es del	
aprendizaje	en el	tratamiento	
de los	aprendizaje		
pacientes	de los		

pediátricos	pacientes					
oncológicos	pediátricos					
?	oncológico					
	s.					
¿Cuáles son	Identificar			Docentes		
los efectos	los efectos		-	con		
en el	en el		Afectacion	experiencia		
aprendizaje	aprendizaje		es	en		
de los	de los		cognitivas	educación		
pacientes	pacientes		-	hospitalari		
pediátricos	pediátricos		Predisposi	a		
oncológicos	oncológico		ción del			
?	s.		paciente			
			pediátrico			
			oncológico			
¿Cuáles son	Conocer las	Cuantitativ		Padres de	Encuest	-Google
las	condiciones	o	-Edad del	pacientes	as	Forms
condiciones	familiares,		paciente	pediátricos		-Grupo
familiares,	educativas		pediátrico	oncológico		de
educativas y	y		-Lugar de	s de la		WhatsApp
tecnológicas	tecnológica		residencia	fundación		p

de los	s de los	-	Ronald Mc
pacientes	pacientes	Escolarida	Donald
pediátricos	pediátricos	d actual	
oncológicos	oncológico	-Acceso a	
y sus padres	s y sus	internet	
pertenecient	padres	-	
es a la	pertenecien	Dispositiv	
fundación	tes a la	os que	
Ronald	fundación	poseen	
McDonald?	Ronald		
	McDonald		

Anexo C: Matriz de Marco lógico del proyecto Pausa por una Buena Causa

	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<p>Finalidad:</p> <p>Contribuir al desarrollo de habilidades educativas y socio-afectivas que favorezcan durante el tratamiento oncológico tanto a pacientes, como sus familias</p>	<p>Al menos entre 10 a 15 pacientes pediátricos, oncológicos, pertenecientes al plan piloto, evidencien mejoramiento en sus habilidades educativas y socio-afectivas.</p>	<p>Contacto directo con padres y madres de pacientes pediátricos oncológicos pertenecientes al plan piloto. Test lúdico de evaluación al finalizar el programa dentro de la plataforma.</p>	<p>-Los padres y madres escogidos no pueden continuar con el programa debido a complicaciones en la salud de sus hijos.</p> <p>-Los padres y madres de pacientes pediátricos oncológicos no tienen tiempo para ayudar a sus hijos en el proceso del programa.</p> <p>-Los pacientes pediátricos oncológicos no tienen la fuerza o motivación para continuar con el proceso de desarrollo de sus habilidades.</p>

Propósito:	Al menos entre 10	Contacto directo con	-Los padres y madres
Brindar una	a 15 pacientes	padres y madres de	escogidos no pueden
experiencia	pediátricos	pacientes pediátricos	continuar con el programa
educativa	oncológicos,	oncológicos	debido a complicaciones
positiva que	pertenecientes al	pertenecientes al	en la salud de sus hijos.
permita adquirir	plan piloto,	plan piloto.	-Los padres y madres de
habilidades	obtengan	Test lúdico de	pacientes pediátricos
académicas y un	resultados	evaluación al	oncológicos no tienen
óptimo	positivos de	finalizar el programa	tiempo para ayudar a sus
desarrollo socio-	nuestra plataforma	dentro de la	hijos en el proceso del
afectivo	y experimenten de	plataforma.	programa.
	manera lúdica, el	Obtención de llaves	-Los pacientes pediátricos
	desarrollo de sus	que desbloqueen	oncológicos no tienen la
	habilidades	módulos de	fuerza o motivación para
	educativas y socio-	aprendizaje.	continuar con el proceso de
	afectivas.		desarrollo de sus
			habilidades.
			-Los pacientes pediátricos
			oncológicos no pueden
			concretar todos los
			módulos debido a déficits
			en temas/módulos en
			específico.

Componentes o
resultados

C1:	Al menos	Seguimiento	-Las familias
Implementado un espacio virtual que contribuya a desarrollar las habilidades educativas y socioafectivas de los pacientes pediátricos oncológicos.	el 70% de los niños finalizan el programa de apoyo educativo. Por lo menos un 60% de niños evidencian una mejora en su nivel de conocimiento al finalizar el programa educativo.	de uso de la página Test lúdico evaluando las habilidades adquiridas al finalizar el programa de apoyo educativo Entrevistas a padres de familia donde se evidencien en su mayoría, resultados positivos en los pacientes pediátricos oncológicos	prefieren no seguir usando el espacio virtual debido a otras prioridades -Los pacientes pediátricos oncológicos no quieren seguir participando -El equipo electrónico de uso por el paciente se daña o lo necesitan para otras actividades -No pueden continuar con el proceso educativo de la plataforma debido a falta de tiempo o por complicaciones en la salud del paciente pediátrico.

C2:	Lograr un	Encuestas a	-Los padres y
Ofertado un	70% de	padres de familia	madres no tienen tiempo
espacio de apoyo	satisfacción de los	pertenecientes al	para asistir a las
educativo y	padres de familia	plan piloto midiendo	capacitaciones.
emocional a	frente al apoyo o	satisfacción con	-Los padres y
padres y madres	acompañamiento	ayuda de la escala de	madres no pueden
de pacientes	recibido por parte	Likert	conectarse a los cursos
pediátricos	de los		ofrecidos debido a falta de
oncológicos	administradores	1.1. Fichas	internet.
	del espacio virtual	de evaluación de las	
	de aprendizaje.	capacitaciones	
	Que al	ofrecidas	
	menos el 70% de	Informe de	
	los padres y	visita de seguimiento	
	madres asista a las	a	
	capacitaciones/tall	capacitaciones/taller	
	eres ofrecidos	es	
		Feedback	
		directo con padres	
		después de charlas,	
		inducciones,	
		reuniones.	

<p>C3:</p> <p>Aplicadas estrategias de comunicación para informar sobre la importancia de proveer ayuda en el desarrollo de habilidades en el aprendizaje de los pacientes pediátricos oncológicos.</p>	<p>Lograr que el 60% de la audiencia visite la plataforma.</p> <p>Lograr que el 70% del público objetivo sienta interés hacia la problemática</p> <p>Lograr que 60% de los medios de comunicación seleccionados publiquen sobre el proyecto</p>	<p>Cantidad de visitantes que llegan a la plataforma a través de la estrategia digital implementada</p> <p>Tiempo de navegación en la plataforma y visitas a las redes sociales</p> <p>KPI's de alcance de pauta publicitaria en medios tradicionales</p> <p>KPI 's de engagement en redes sociales.</p>	<p>-Personas dejan de seguir a las cuentas en redes sociales.</p> <p>-Problemas con el internet para acceder a la plataforma desde redes.</p> <p>-Desinterés de las personas por la problemática abordada.</p>
Actividades			
Resultado 1	Resultado 2	Resultado 3	

R1A1: Planificar y diseñar el espacio virtual	R2A1: Planificar las ofertas que se brindarán a los padres de pacientes pediátricos oncológicos que sirvan como apoyo durante el tratamiento de sus hijos	R3A1: Planear y coordinar sensibilización e implementación de la campaña de comunicación
R1A2: Ejecutar metodología en el espacio virtual	R2A2: Crear botón dentro del espacio virtual para brindar apoyo	R3A2: Socializar el proyecto con la comunidad participante
R1A3: Realizar un pre test lúdico en cuanto a las habilidades de los pacientes	R2A3: Capacitar a padres de pacientes pediátricos oncológicos sobre el espacio virtual	R3A3: Generar contenido de valor que interese al público en la problemática tratada
R1A4: Realizar seguimiento de experiencia de los pacientes a través de los padres y madres	R2A4: Realizar seguimiento de la experiencia ofrecida	R3A4: Conseguir canjes publicitarios para lograr un mayor alcance y difusión del proyecto

R1A5: Test lúdico	R2A5: Evaluar la	R3A5: Pauta
a los pacientes sobre	satisfacción de su experiencia	publicitaria y seguimiento
habilidades obtenidas al		de KPI 's para conocer
finalizar el programa		resultados y evaluarlos
		para futuras acciones.

Anexo D: Relación entre árbol de problemas y matriz de marco lógico del proyecto Pausa por una Buena Causa

ÁRBOL DE PROBLEMAS	MATRIZ DE MARCO LÓGICO
<p data-bbox="232 789 354 821">EFECTO</p> <p data-bbox="212 863 373 894">MACROSO</p> <p data-bbox="256 936 329 968">CIAL</p> <p data-bbox="418 537 727 789">-Deterioro en la calidad de vida de los pacientes pediátricos oncológicos y su entorno cercano.</p>	<p data-bbox="1174 898 1352 930">FINALIDAD</p> <p data-bbox="776 573 1117 894">-Contribuir a mejorar la calidad de vida de los pacientes pediátricos oncológicos y sus entornos más cercanos.</p>
<p data-bbox="204 1251 378 1283">PROBLEMA</p> <p data-bbox="220 1325 362 1356">CENTRAL</p> <p data-bbox="410 1062 735 1388">Los pacientes pediátricos con enfermedades oncológicas interrumpen su proceso académico debido al tratamiento.</p>	<p data-bbox="1174 1318 1352 1350">PROPÓSITO</p> <p data-bbox="792 1035 1092 1430">-Reducir el número de pacientes pediátricos oncológicos que interrumpen su proceso académico debido al tratamiento.</p>

	<p>Insuficiencia de programas de educación a distancia que actúen como apoyo en el proceso académico de pacientes pediátricos oncológicos.</p>	<p>Implementado un programa de educación a distancia que cumpla la función de apoyo educativo y emocional; en el proceso académico de pacientes pediátricos oncológicos.</p>	
<p>CAUSAS CRITICAS</p>	<p>Algunas instituciones hospitalarias se resisten a implementar el modelo nacional de aulas hospitalarias en sus instalaciones.</p>	<p>Ofrece un modelo de educación hospitalaria a distancia que suple la necesidad de generar un espacio físico dentro de las instalaciones de los hospitales.</p>	<p>COMPONENTE S</p>
	<p>Los pacientes pediátricos oncológicos se desligan de su vida familiar, social y escolar.</p>	<p>Aplicando estrategias de planificación educativa que respondan a un aprendizaje integral que considere procesos socio-afectivos, estrategias lúdicas, relaciones interpersonales .</p>	

<p>Mediana cobertura del Programa de Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria en el Ecuador.</p>	<p>El Ministerio de Educación junto al Ministerio de Salud deberían exigir en Decreto Nacional, la aplicación del Programa de Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria; tanto en escuelas como en hospitales.</p>
--	---

CAUSAS

NO

CRÍTICAS

Se crean complejos e inseguridades en los pacientes menores.

Los hospitales deberían tener personal de apoyo personalizado para apoyar el área emocional de los pacientes pediátricos oncológicos

SUPUESTOS

El Ministerio de Educación
debería realizar
capacitaciones informativas
acerca de la aplicación del
Programa de Atención
Educativa Hospitalaria y
Domiciliaria; el manejo
emocional de los docentes y
las estrategias a seguir; a
todas las instituciones
educativas del país.

Las instituciones
educativas no conocen el
proceso a seguir en casos
de educación
hospitalaria.

Aumentar mediante Decreto
Nacional, la cantidad de
aulas hospitalarias físicas y
modalidad a distancia, por
parte de las autoridades
encargadas.

Las aulas hospitalarias
existentes no abastecen a
la cifra de pacientes
pediátricos oncológicos
del país.

DESCRIPTO	<p>Nivel educativo</p> <p>Cantidad de participantes</p> <p>Aceptación al programa</p> <p>Aprendizaje en el programa</p>	<p>Al menos el 70% de los niños finalice el programa de apoyo educativo.</p> <p>Lograr un 90% de satisfacción de los padres de familia frente al programa educativo.</p> <p>Lograr un 90% de satisfacción de los padres de familia frente al apoyo o acompañamiento recibido por parte de los administradores del espacio virtual de aprendizaje.</p> <p>Por lo menos un 60% de niños evidencien una mejora en su nivel de conocimiento al finalizar el programa educativo.</p>	INDICADORES
-----------	---	---	-------------

FUENTES	<p>Pre test - Post test de los pacientes pediátricos oncológicos</p> <p>Visitas a la plataforma</p> <p>Tiempo promedio por alumno en la plataforma</p> <p>Informes sobre los avances de cada estudiante</p>	<p>MEDIOS DE VERIFICACIÓN</p> <p>N</p>
---------	---	--

<p>ACTIVIDADES</p> <p>ES</p>	<p>Explorar las experiencias de padres de familia y pacientes pediátricos oncológicos en su proceso educativo.</p> <p>Indagar las razones por las que determinados hospitales no han implementado un modelo de educación hospitalaria a distancia o presencial.</p> <p>Definir un grupo objetivo con el cual desarrollar la estrategia.</p> <p>Explorar los intereses y necesidades de los padres de familia respecto a un modelo de educación hospitalaria a distancia.</p> <p>Explorar los intereses y necesidades de pacientes pediátricos oncológicos frente a su proceso educativo actual.</p> <p>Identificar aliados estratégicos que nos permitan responder a las necesidades previamente identificadas que no podemos abordar de manera</p>
------------------------------	---

independiente.

Construir en conjunto con la comunidad de padres de familia y pacientes pediátricos oncológicos un programa de apoyo educativo a distancia.

Anexo E: Encuesta de recolección de datos para padres de familia del programa.

Nombre completo del representante

11 respuestas

Daysi Dayana Castro Marquez

Denisse Alvarado

Johanna Vanessa Cuero Rojas - 30 años

Lorenza Amparo Castro Cruz

Catgering katuska varas Guaray

Nixon Andrés Rodríguez Velasco

Mariana de Jesús Albet Mendoza

Johanna Elizabeth Anasicha Mendoza

Andrea vargas paredes

Teléfono celular

11 respuestas

0989995278

0981008246

0968955627

0987139363

0990087373

0939016924

0988049706

0998619977

0989258551

Correo electrónico

11 respuestas

vannessa_16_@hotmail.com

l.a.1977@hotmail.com

varascathering@gmail.com

carla9290@hotmail.com

albet_marianita_1993@hotmail.com

johanna.anasichahomework@gmail.com

Andy151992@gmail.com

nicoleroque1810@gmail.com

genny86rosario@gmail.com

*Anexo F: Sondeo necesidades escolares de pacientes pediátricos oncológicos de 2***EGB.**

Nombre completo del representante

11 respuestas

Nicole Ibeth Chevez Roque
Denisse Alvarado
Mariana de Jesús Albet Mendoza
Johanna Vanessa Cuero Rojas - 30 años
Catgering katuska varas Guaray
Nixon Andrés Rodríguez Velasco
Daysi Dayana Castro Marquez
Johanna Elizabeth Anasicha Mendoza
Lorenza Amparo Castro Cruz

Teléfono celular

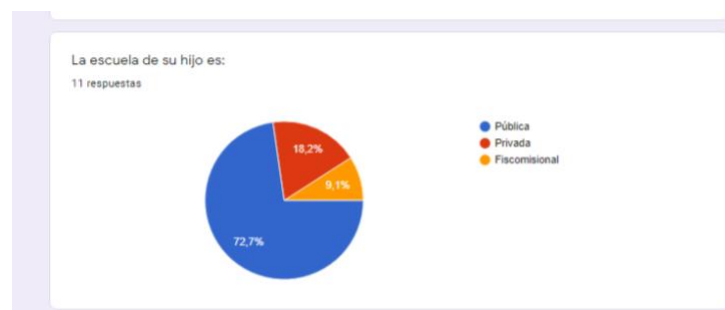
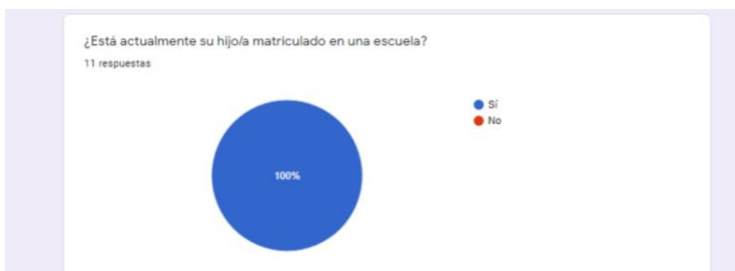
11 respuestas

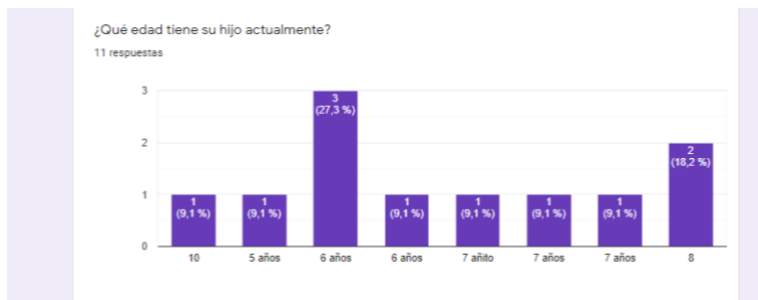
0998619977
0960294022
0990087373
0989995278
0968955627
0987139363
0993329658
0939016924
0981006246

Correo electrónico

11 respuestas

nicoleroque1810@gmail.com
divetteaz@live.com
albet_marianita_1993@hotmail.com
vannessa_16_@hotmail.com
varascathering@gmail.com
carla9290@hotmail.com
dayanacastromarquez@hotmail.com
johanna.anasichahomework@gmail.com
l.a.1977@hotmail.com





¿Nos podría comentar un poco acerca de su hijo/a? ¿Cómo es? ¿Cómo es su estado anímico actualmente? ¿Presenta motivación para los estudios?

11 respuestas

Inquieto, alegre, muy poca motivacion para loa estudios

SU motivacion es conseguir una beca

Un poco desmotivado

Se le viene el mundo encima. Despierta, juega, corre. Para el estudio no le gusta. Juegos online de culebritas que crece y unas pelotas de colores. No hay impedimentos físicos. Cada mes y medio asiste al hospital. Le frustra estudiar.

si presenta interés en en estudiar

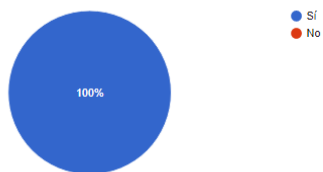
Su estado de ánimo es muy bueno ,es un niño muy inteligente ,pero distraído .

Mi hija es vastante activa su estafo de animo es bueno. Ah unque por su tratamiento aveses tiene su cambio de animo pero gracias a Dios esta con un animo. Si presenta motivacion para sus estudios. Le gusta mucho estudiar a unque me dice mami esta dificil pero me dice esplicame para entender mejor y haci es ella siempre motivada para sus clases



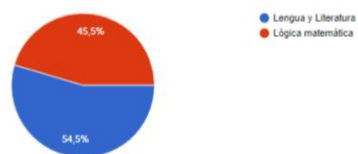
¿Le gustaría que su hijo pueda tener acceso a una plataforma gratuita de refuerzo académico?

11 respuestas



Si su respuesta anterior fue "Sí", ¿en cuál materia le gustaría enfocar el refuerzo académico?

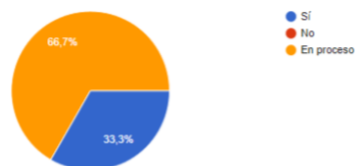
11 respuestas



Contenido de Lengua y Literatura

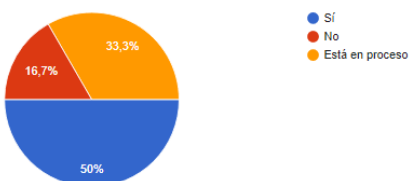
¿Logra su hijo comprender una historia y responder preguntas sobre lo leído? (Quién, qué, dónde, cuándo, por qué, cómo)

6 respuestas



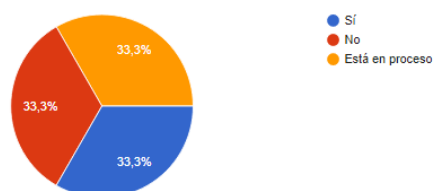
¿Identifica su hijo las vocales? (A, E, I, O, U)

6 respuestas



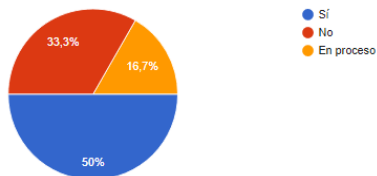
¿Identifica su hijo las letras del abecedario?

6 respuestas



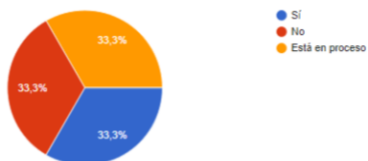
¿Logra su hijo leer frases cortas?

6 respuestas



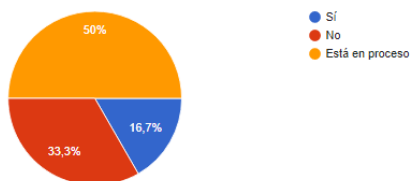
¿Logra su hijo separar en sílabas palabras cortas? (Constituidas por 2 sílabas o más) Por ejemplo: Ca-rr-o (2 sílabas), mo-chi-la (3 sílabas)

6 respuestas



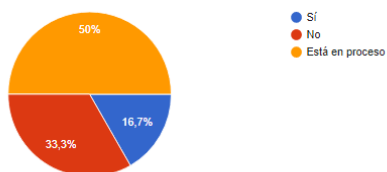
¿Logra su hijo identificar los sonidos de las palabras y escribirlos? Por ejemplo en un dictado

6 respuestas



¿Logra su hijo escribir oraciones largas?

6 respuestas



¿Qué contenido específico le gustaría reforzar?

6 respuestas

Lengua, matemáticas

Reforzar cuando llega n o m

3n tema de vocales y matemática también me gustaría que tenga refuerzo escolar

Ortografía. Matemáticas: operaciones básicas.

Que sea precial x que nose si podamos de esta manera virtual

Lectura

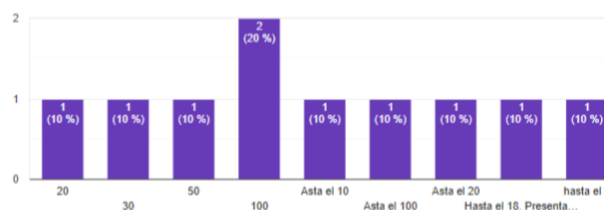
¿Reconoce su hijo los números del 1 al 10?
11 respuestas



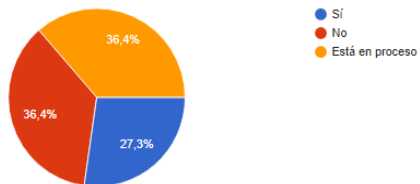
Si su respuesta anterior fue "No", ¿hasta qué número logra reconocerlos?
5 respuestas

- Se los sabe, pero no los reconoce. El 1 y el 2 sí los reconoce.
- hasta el 2
- El reconoce asta el número 80
- 30
- Se equivoca del 1 al 10 no los conoceasta wl

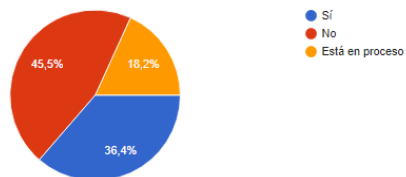
¿Hasta qué número puede contar su hijo/a?
10 respuestas



¿Logra su hijo realizar sumas con números hasta el 20?
11 respuestas

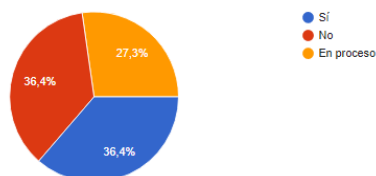


¿Comprende su hijo las reglas básicas de la suma y la resta? Por ejemplo que $6 + 2$ es lo mismo que $2 + 6$
11 respuestas



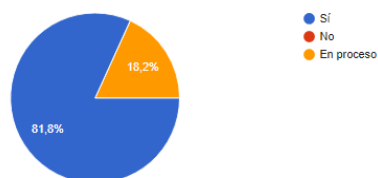
¿Logra su hijo diferenciar si un número es menor o mayor que otro? Por ejemplo: 15 mayor a 10; 5 manzanas son menos que 6 manzanas

11 respuestas



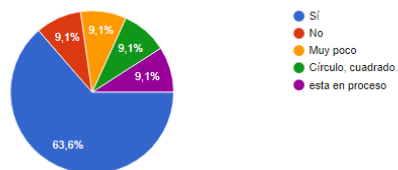
¿Logra su hijo organizar elementos en categorías de acuerdo a su forma, tamaño y color?

11 respuestas



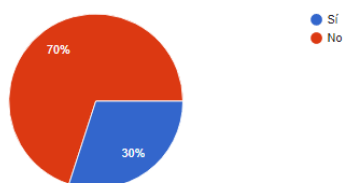
¿Logra su hijo reconocer figuras geométricas?

11 respuestas



¿Demuestra su hijo comprensión frente a problemas matemáticos?

10 respuestas



¿Qué contenido específico le gustaría reforzar?

11 respuestas

A partir del 100 se le dificultad

Dumas y restas de tres cantidades

Operaciones matemáticas

Números. Identificación y reconocimiento de los números. LOS RECONOZCA.

el reconocimiento y memorización de los número y sobretodo escritura

Operaciones sumas restas

Los numeros y las letras

Operaciones básicas

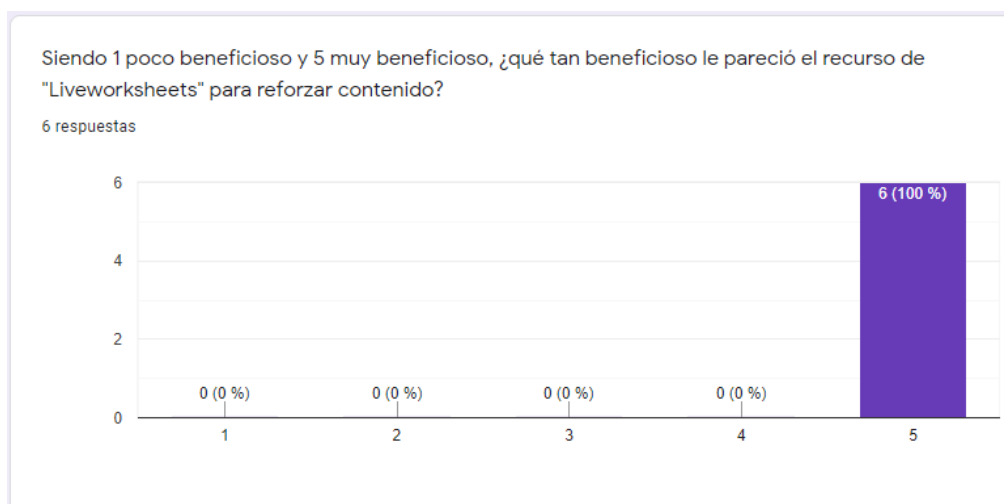
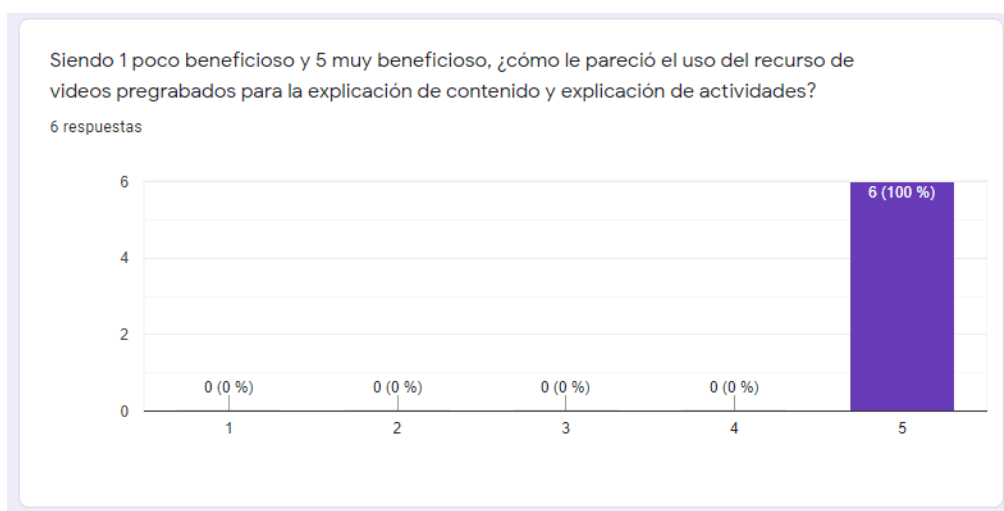
Sumas y restas

Anexo G: Encuestas a padres y madres de familia sobre satisfacción de las herramientas utilizadas.

Nombre de su hijo/a

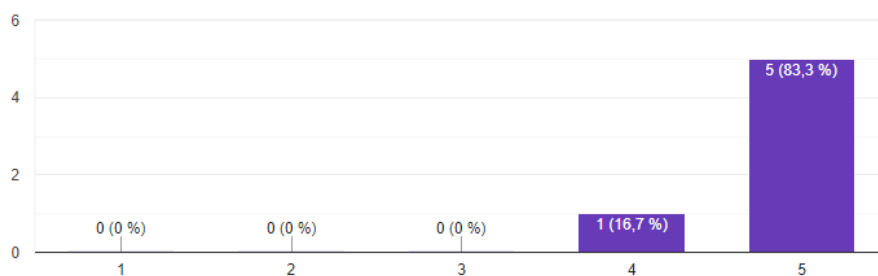
6 respuestas

Madeleine Medina
Nixon Rodríguez
Zuleyka peña
Gabriela Jakayra Jurado Montaña
Uzziel Benitez
Alexa Pluas



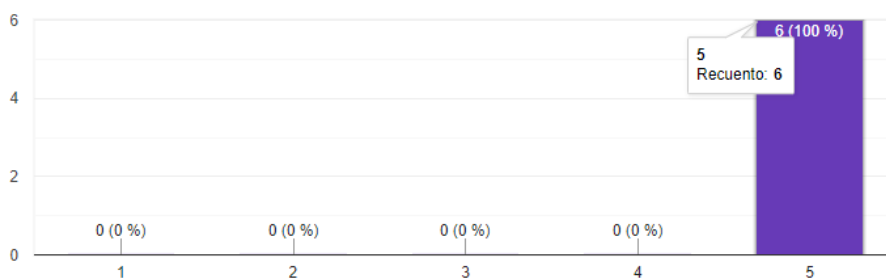
¿Qué tan útil le pareció el recurso de "Peardeck" para aprender y reforzar contenido?

6 respuestas



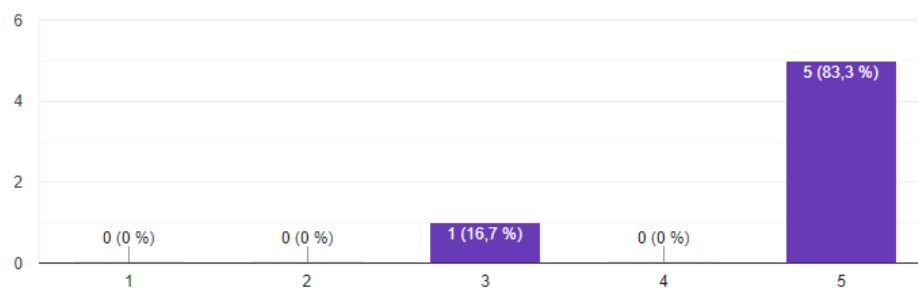
¿Qué tan beneficioso le pareció el uso de titeres (Tito y Lola) en los videos pregrabados?

6 respuestas



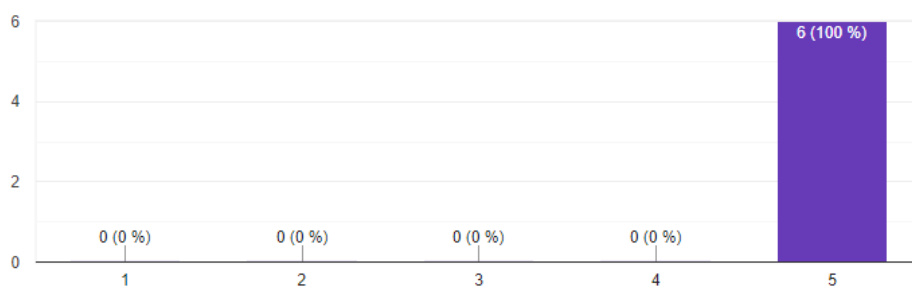
¿Qué tan útil le pareció el libro de actividades de LUPA?

6 respuestas



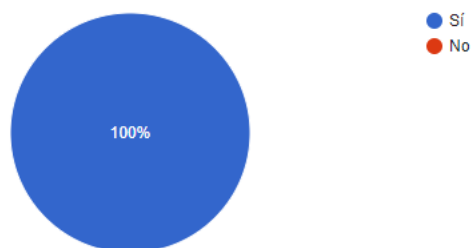
¿Qué tan divertido y beneficioso les pareció aprender a través de los juegos de "Árbol ABC"

6 respuestas



¿Cree usted que los recursos/herramientas utilizadas fueron beneficiosas para que su hijo/a refuerce contenido?

6 respuestas



Finalmente, ¿qué sugerencias/recomendaciones nos haría en cuanto a los recursos o herramientas utilizadas? (algún aspecto que podría mejorar)

6 respuestas

Todo me pareció excelente

Los liveworksheets aveces se quedan o dan calificaciones erradas ,solo eso y lo demás muy buena todas las herramientas para que los niños aprendan y se diviertan a la vez

Si 3s muy útil para los chico y lo hace más facile para ellos claro que teien aver mejorar pero es de apoco así como ssta esta muy bien 👍

Tener más preseccial con las maestra de Lupa. Con los chic@s ..

Las actividades estaban muy bien realizadas , me hubiera gustado que hubieran sido más clases

Todo Perfecto

Anexo H: Reunión con Gabriela Jalil - Coordinadora de Carrera Educación Especial

<https://drive.google.com/file/d/1B4Dfwyr0UoCTvpbhjwSWHEqXd47XHP5v/view?usp=sharing>

Anexo I: Piezas gráficas redes sociales

https://drive.google.com/drive/folders/1b2a95oW1SJ0Gjz4BYQTV3fB-A_Ko7LL?usp=sharing

Anexo J: Encuesta para registros del taller de “Consejos para evitar pensamientos negativos y favorecer la dinámica familiar.”

<https://forms.gle/CgZt5f8tnjHctaBNA>

Anexo K: Encuesta para conocer temas para charlas con los padres de familia.

<https://docs.google.com/forms/d/1gQLn1->

[d68oGBHL7F6CZQ2I4uptAK_6u0oY1UgWh7mb0/viewform?ts=61a967f2&edit_requested=true&pli=1](https://docs.google.com/forms/d/1gQLn1-d68oGBHL7F6CZQ2I4uptAK_6u0oY1UgWh7mb0/viewform?ts=61a967f2&edit_requested=true&pli=1)

Anexo L: Quiz de vocales

<https://forms.gle/FGqUZf66HTE6LUty8>

Anexo M: Quiz de fonema M

<https://forms.gle/zRp8EyGkxtm1oBf77>

Anexo N: Quiz de fonema N

<https://forms.gle/HjRXuAnHc3jNzpfy5>

Anexo O: Quiz de fonema S

<https://forms.gle/8msgoFaW9fMsoJJCA>

Anexo P: Encuesta de satisfacción – Plataforma LUPA

<https://forms.gle/vZtryjpmHfWj3xQB9>

Anexo Q: Sondeo necesidades escolares de pacientes pediátricos oncológicos de 2 EGB

<https://forms.gle/xryaewnV5Veh6ym49>

Anexo R: Videos de entrevistas

<https://drive.google.com/drive/folders/13Hiwk3lbQqp1IICkjz0sRo6ydyOcEMIC?usp=sharing>

Anexo S: Formato de entrevista padres – Plataforma LUPA

1. ¿Cómo describiría su experiencia en el proceso de evaluación?
2. ¿Considera beneficioso que las actividades de evaluación hayan sido lúdicas?
3. ¿Existieron dificultades en cuanto al acceso a recursos tecnológicos?
4. ¿Cuál considera un beneficio y una desventaja de las evaluaciones sincrónicas?
5. ¿Cuál considera un beneficio y una desventaja de las evaluaciones por formularios?
6. ¿Considera que su niño disfrutó el proceso de evaluación? ¿Por qué?
7. ¿Qué sugerencias tiene para la implementación de un proceso de evaluación en futuras ediciones?

Formato de preguntas a niños Plataforma LUPA

1. ¿Cómo te encuentras el día de hoy?
2. ¿Cómo te has sentido realizando las actividades durante todo este tiempo?
3. ¿Cuál ha sido tu actividad favorita? ¿Por qué?
4. ¿Qué recomendaciones nos harías para mejorar y que tu experiencia sea más divertida?

Entrevistas realizadas a padres de familia y beneficiarios de la Plataforma “LUPA”

En función de complementar las retroalimentaciones frente al proceso de evaluación realizado en la Plataforma, se complementó el proceso de retroalimentación con entrevistas realizadas a 2 padres de familia y 2 niños pertenecientes al Plan Piloto de la Plataforma “LUPA”.

Anexo 1. (Formato de entrevistas).

Anexo T: Evaluación inicial

https://docs.google.com/forms/d/1WBZEoX889x_pNmTffN4cWyeLlru-a02Md6H44asKvV8/viewform?ts=61a9738b&edit_requested=true

Anexo U: Evaluación inicial

<https://su.vc/lupayppbc2021>