



**Guía básica de  
Educaplay**

# Índice

¿Para qué sirve la herramienta? .....	3
¿Qué es?.....	3
¿Cómo funciona? .....	3
Características y requerimientos .....	4
Ventajas y desventajas de la herramienta.....	4
¿Qué tipo de contenidos puedo generar con esta herramienta? .....	5
¿Cómo buscar, descargar e instalar la herramienta?.....	6
Ejemplo para Preescolar. ....	9
Ejemplo para Primaria.....	17
Ejemplo para Secundaria.....	25
Ejemplo para Cindeas.....	35
Bibliografía.....	43
Créditos de autores de la guía básica o Micro Cápsula para el usuario .....	44



## ¿Para qué sirve la herramienta?

### ¿Qué es?

De acuerdo con Educaplay (sf), es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales. Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose. Brinda diversas posibilidades para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases.



### ¿Cómo funciona?

Educaplay, es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.

Empleando las palabras de (Torre)Educaplay

Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases.

## Características y requerimientos

El uso de Educaplay, es sencillo e intuitivo y contiene tutoriales multimedia que ayudan a quien encuentre alguna dificultad en su uso la primera vez. Se trabaja en línea.

Requerimientos mínimos:

- Plugin de Flash (gratuito para descargar)
- Navegador de internet (Explorer, Firefox, Opera, Chrome, etcétera).

## Ventajas y desventajas de la herramienta.

**Ventajas:**

- Actividad atractiva y fácil de manejar.
- Se puede insertar imágenes y archivo de audio (para niños no lectores y personas con discapacidad).
- No se necesita instalar ningún programa en el ordenador basta con el plugin de Flash.
- Ofrece su contenido en tres idiomas: español, francés e inglés.

### Desventajas:

- Para la actividad del dictado es necesario tener micrófono y parlantes.
- Al ser un programa estándar, al momento del uso cualquier pequeño error del teclado le baja puntos en el resultado final.
- Una vez que se descarga el recurso ya no se pueden modificar.
- Algunas actividades son limitadas en su uso.

## ¿Qué tipo de contenidos puedo generar con esta herramienta?

Esta aplicación permite crear distintos tipos de actividades interactivas con orientación educativa, según las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como:  
(Correa, s.f.)

- Adivinanzas.
- Completar.
- Crucigrama.
- Diálogo.
- Dictado.
- Ordenar letras.
- Ordenar palabras.
- Ordenar letras.
- Test.

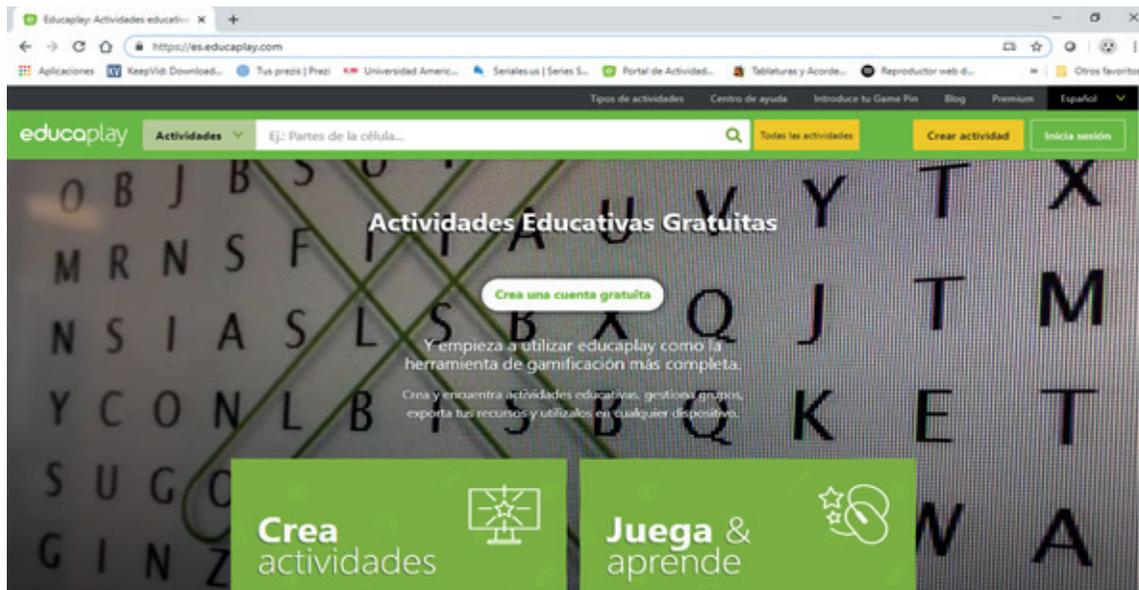
- Mapas.
- Sopa.
- Video Quiz.

## ¿Cómo buscar, descargar e instalar la herramienta?

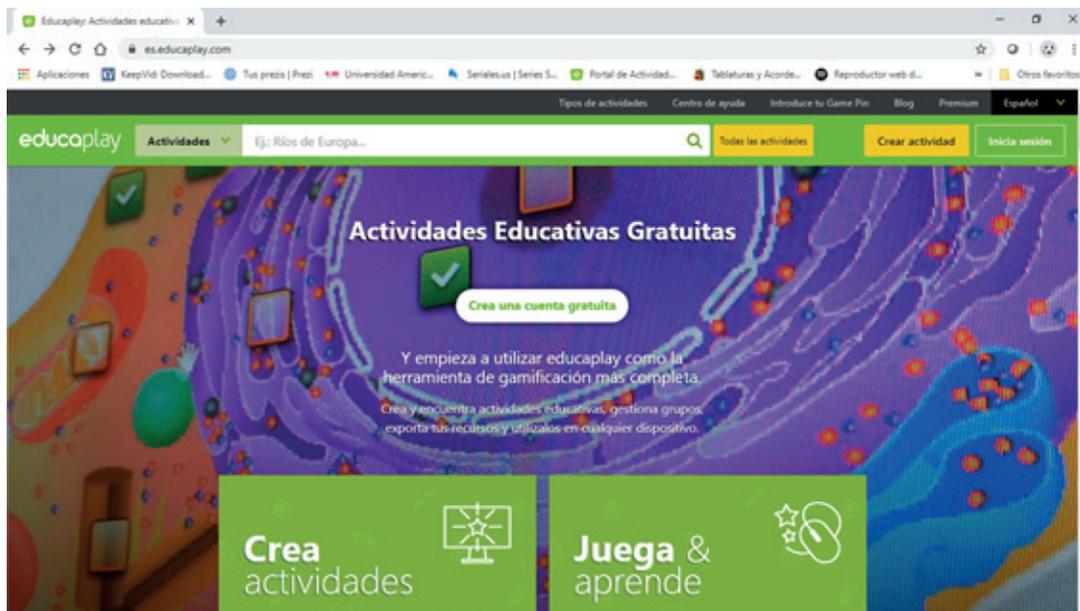
### Registro y uso de EDUCAPLAY

1. Abra el explorador de su preferencia.

Digite en el buscador la dirección <http://www.educaplay.com/> y de Enter.



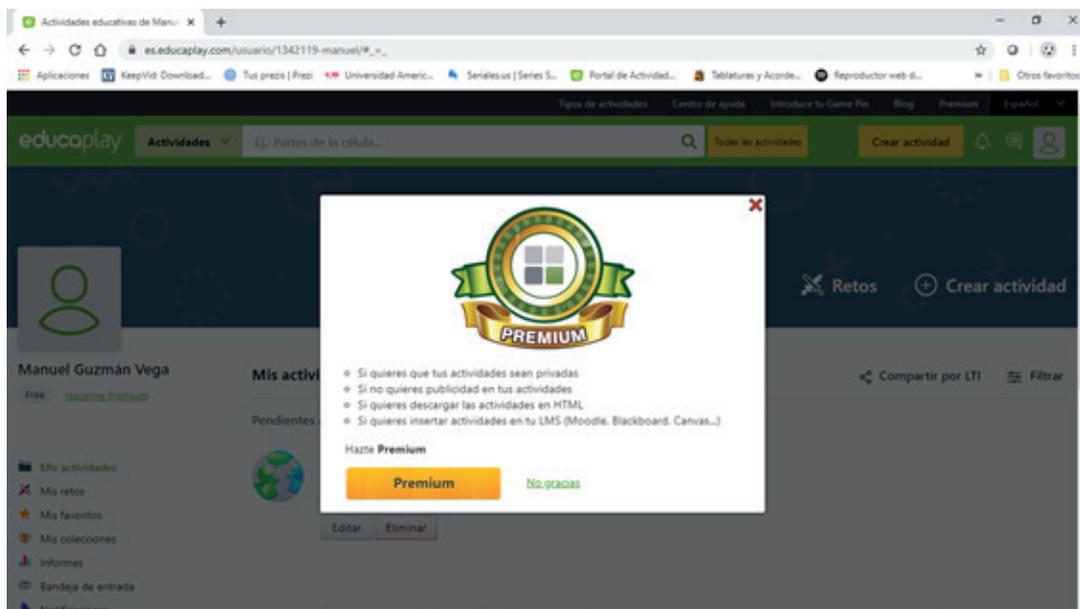
2. El buscador realizará una exploración y mostrará los resultados de esa palabra; seguidamente, presione la tecla Enter para ingresar en la página oficial de la herramienta. Registrar o crear una cuenta para poder utilizar la plataforma EDUCAPLAY.



3. Se puede registrar con su red social favorita o bien con un correo electrónico.



4. Se puede tener una versión Premium para obtener otras funcionalidades, sino le dices No gracias y tienes tu versión gratuita.



## Ejemplo para Preescolar

Para un nivel de Preescolar, se puede crear el siguiente recurso, corresponde a la actividad de relacionar columna, una opción de la columna de la izquierda con una opción de la columna de la derecha. Se trabajara Conciencia corporal:

- Partes del cuerpo:
  - Cabeza.
  - Tronco.
  - Extremidades Superiores.
  - Extremidades inferiores.

Dar clic en **Crear actividad**.

1. Seleccionamos el tipo de actividad que queremos realizar. En este caso en la actividad llamada **Relacionar en columnas**.

Seguidamente escogemos el idioma. Para este caso será el idioma español.

A continuación, le ponemos un título de cómo se va llamar la actividad. En este caso se llamará "Conozco las partes del cuerpo".

Nota: el título no debe de pasar más de 20 letras.

Posterior a eso le puedes dar una descripción a la actividad que vas a realizar.



Tipos de actividades Centro de ayuda Introducir tu Game Pin Blog Premium Español

educaplay Actividades Ej: Ríos de Europa... [Todas las actividades](#) [Crear actividad](#)

### Crear Actividad

Tipo de Actividad [Siguiete](#)

Idioma: Español

Título: Conozco las partes del cuerpo

Descripción

### Clasifica la actividad

2. Se debe de clasificar la actividad.

Para eso se debe bajar la página y encontraremos una sección que se llama Clasifica la actividad. Donde encontraremos cuatro secciones.

- Sistema Educativo: que se refiere al país
- Curso: donde pone el nivel según su grado (Preescolar, Primaria Secundaria, Bachillerato)
- Asignatura: según su especialidad
- Área de conocimiento: según su objetivo a evaluar

educaplay Actividades Ej: Ríos de Europa... [Todas las actividades](#) [Crear actividad](#)

### Clasifica la actividad

Sistema Educativo: Costa Rica

Curso: Interactivo I - Educación preescolar

Asignatura: Actividades iniciales

Área de Conocimiento: Salud

**adr formación** Educaplay es una aportación de ADR Formación a la comunidad educativa

© 2020 Educaplay Recursos educativos - Grupos - Usuarios - Centro de ayuda - Licencia - Política de Privacidad [Síguenos en](#) [f](#) [t](#)

3. Al finalizar el encabezado de la actividad, dar clic en **Siguiente** para continuar con la elaboración de la actividad.

Tipos de actividades Centro de ayuda Introduce tu Game Pin Blog Premium Español

educaplay Actividades Ej. Partes de la célula... **Todas las actividades** **Crear actividad**

**Crear Actividad**

Tipo de Actividad

idioma Español

Título Conozco las partes del cuerpo

Descripción Identifico las partes del cuerpo. Uniendo la columna de la izquierda con la columna derecha.

**Siguiente**

**Clasifica la actividad**

4. En la página siguiente se presenta: cómo editar los datos generales de la actividad, dar clic en el botón de **Editar**.

Tipos de actividades Centro de ayuda Introduce tu Game Pin Blog Premium Español

educaplay Actividades Ej. Ríos de Europa... **Todas las actividades** **Crear actividad**

**Configurar Relacionar Columnas**

**Datos Generales** **Editar**

Límite de Tiempo El usuario no tiene límite de tiempo para realizar la actividad

N° de Intentos 2 N° de intentos que tiene el usuario para completar la actividad

**Añadir**

**Opciones avanzadas**

Privacidad	Pública Visible y disponible para todos los usuarios	Premium
Ejecución en modo ANÓNIMO	Permitido Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad	Premium
Reiniciar la actividad	Permitido El botón de reiniciar la actividad aparecerá visible en todo momento	Premium
Mostrar respuestas correctas al finalizar	Habilitado En la pantalla final aparecerán las respuestas correctas a todas las preguntas	Premium

Para que la actividad sea visible para los usuarios, esta debe estar **PUBLICADA**

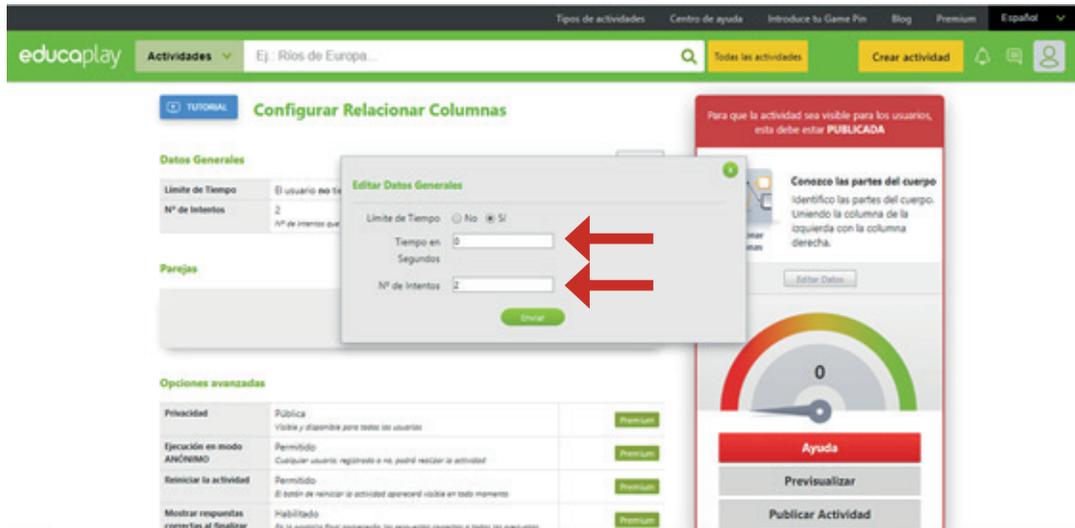
Conozco las partes del cuerpo  
Identifico las partes del cuerpo. Uniendo la columna de la izquierda con la columna derecha.

**Ayuda**

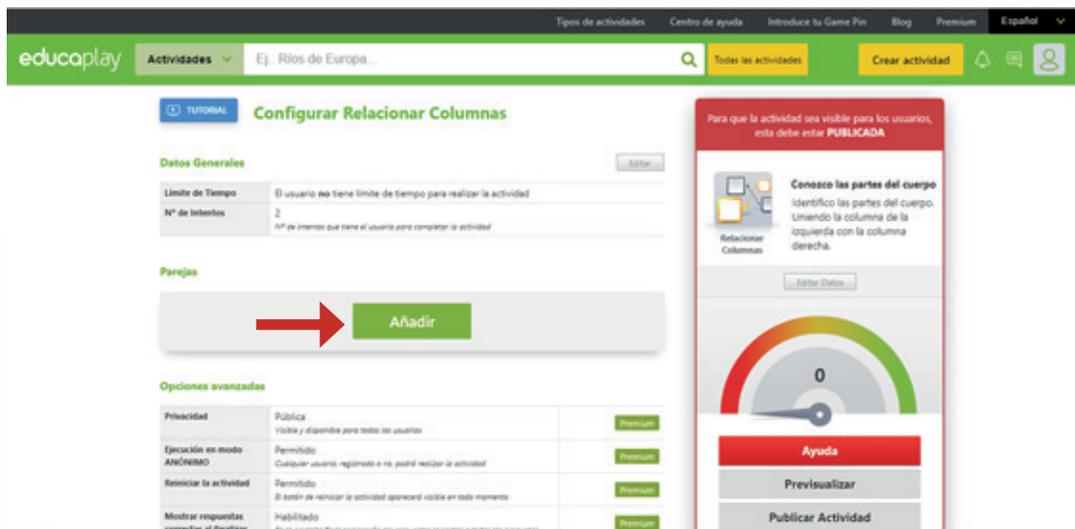
**Previsualizar**

**Publicar Actividad**

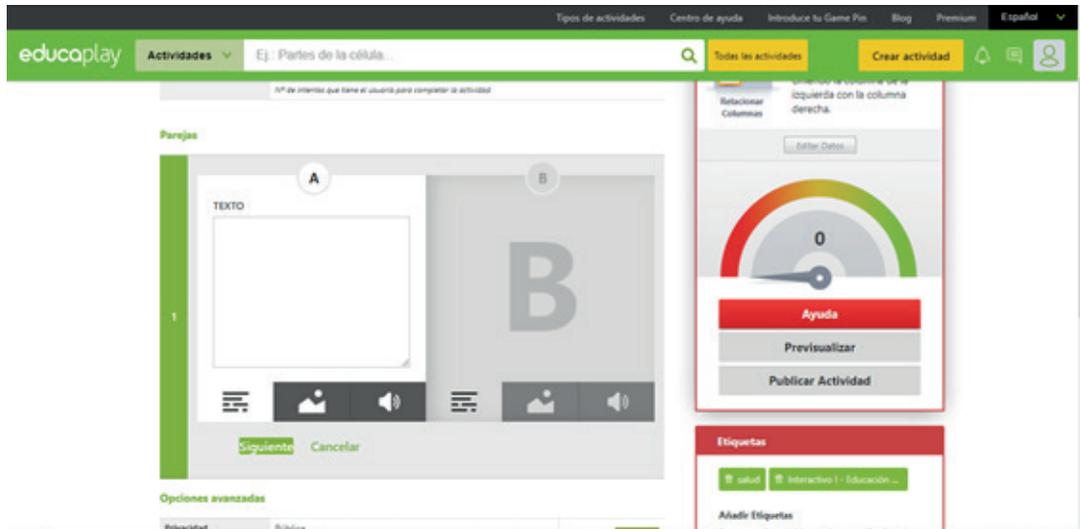
5. Se abrirá una ventana donde se indica el límite de tiempo para realizar la actividad (el tiempo se anota en segundos) o se indica sin límite de tiempo. Seguidamente se debe indicar el número de intentos que tendrá el usuario para realizar la actividad.



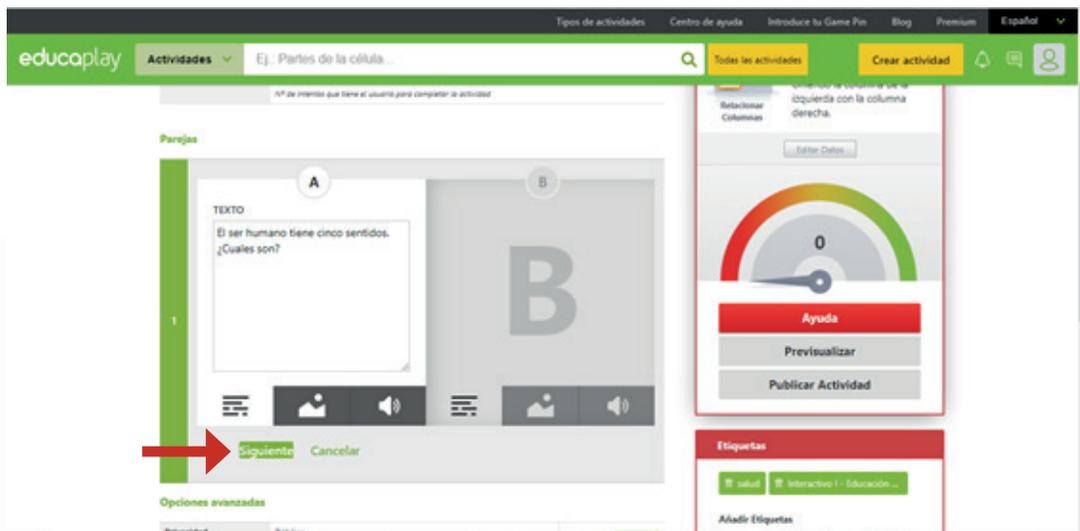
6. A continuación, daremos clic en **Añadir** para agregar los elementos de cada columna.



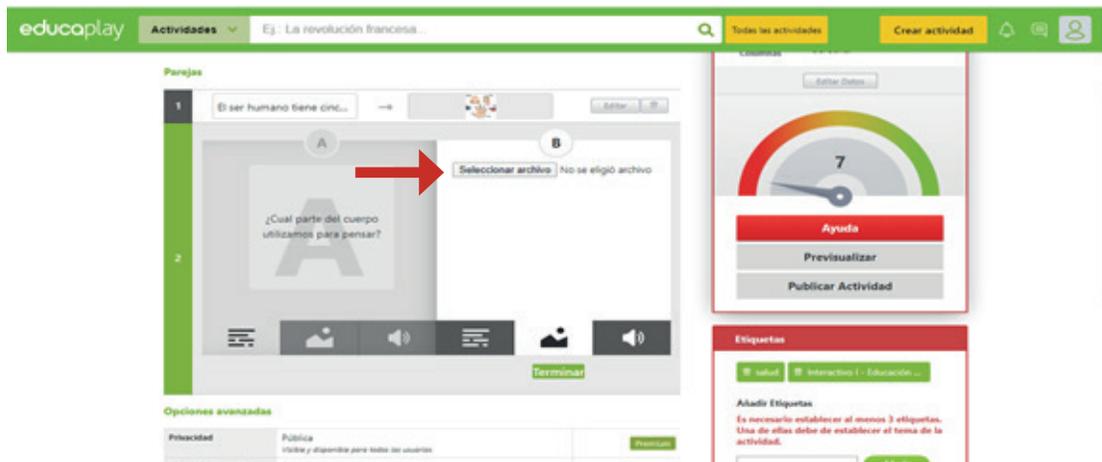
7. En la siguiente ventana se presentan dos columnas “A y B “en donde el usuario lo configurará a su manera ya sea editando texto, imágenes o audio. Para este caso se utilizará texto para la columna A y en la columna B imágenes.



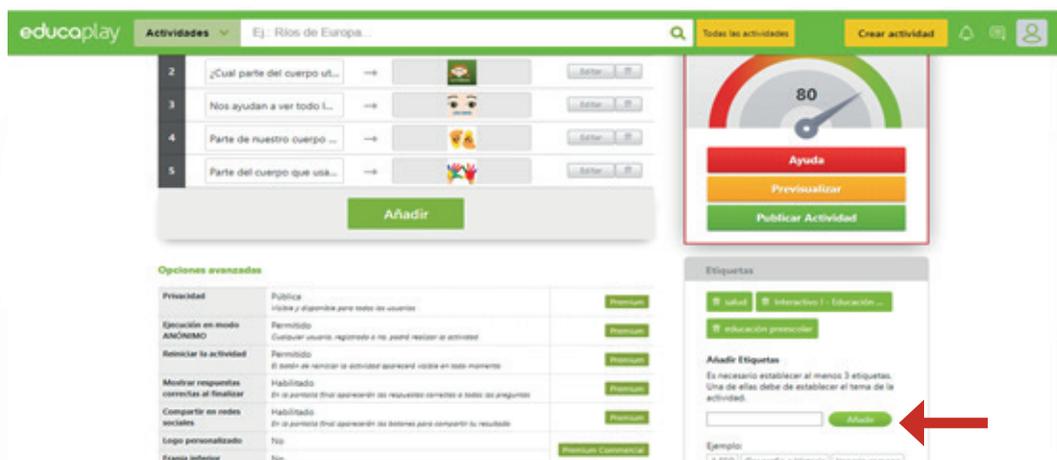
8. Cada vez que se termine un punto le damos en **Siguiente** para introducir más opciones.



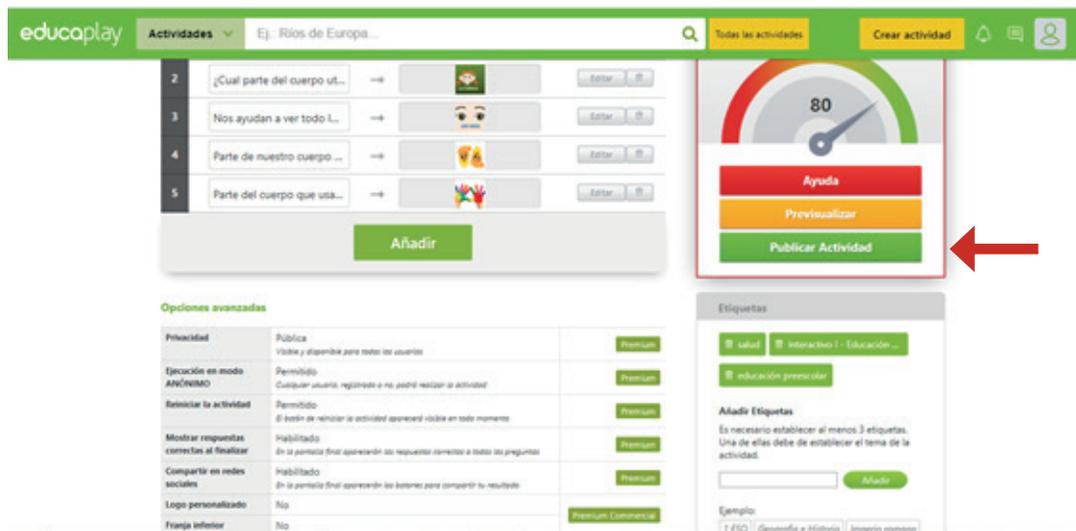
9. Al dar clic en siguiente se activa la columna B, en donde se coloca la opción correcta ya sea texto, imagen o audio. Para este ejemplo, se insertara una imagen. Se da clic donde dice Seleccionar archivo y se busca la imagen en la computadora. Se debe repetir, el mismo procedimiento dependiendo de cuantas opciones desea incluir.



10. Teniendo ya listas las parejas de la actividad. En la parte derecha para que la misma sea publicada, se debe cumplir con ciertos parámetros, para eso es importante que la actividad cuente con un mínimo de tres etiquetas que van relacionadas con la especialidad, en este caso, preescolar.



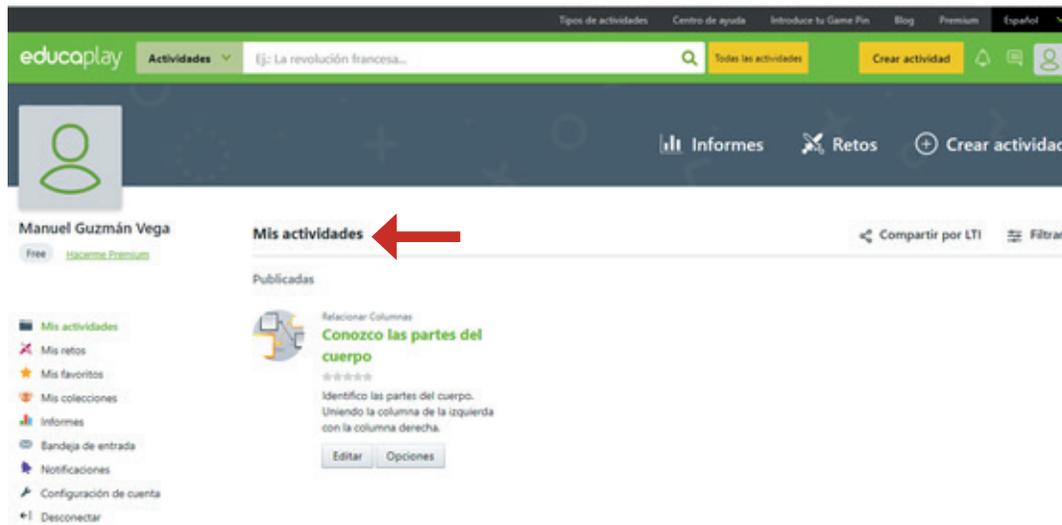
11. Cuando todas las etiquetas estén listas, aumentará el porcentaje de la actividad para poder publicarla. Dar clic sobre Publicar Actividad que esta de color verde.



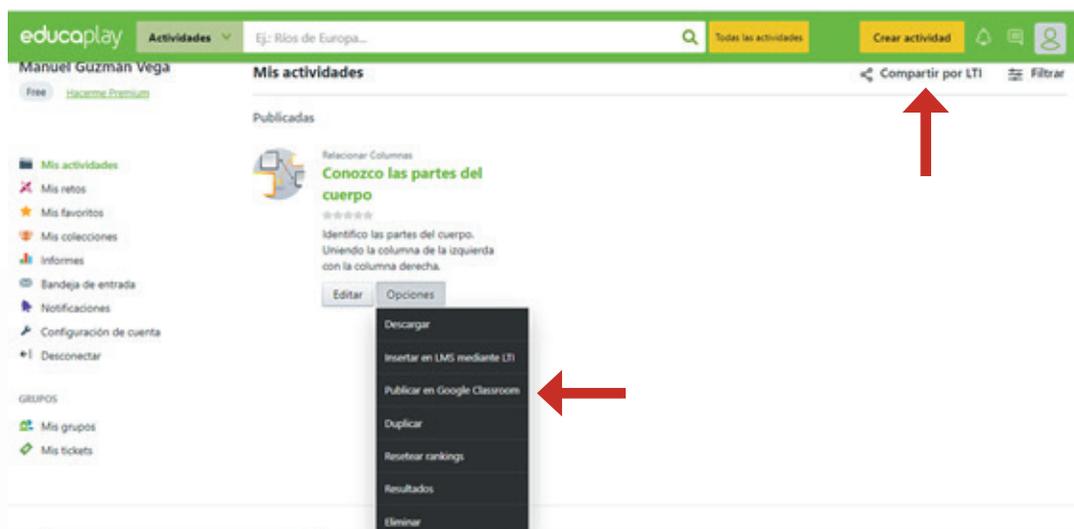
12. Una vez que se le da clic en **Publicar Actividad**. Se debe dar clic en nuestro perfil y ahí podrá visualizar sus actividades.



13. En su perfil verá sus actividades.



14. Dentro de sus actividades podrá tener varias opciones que le permitan compartirla con sus estudiantes.



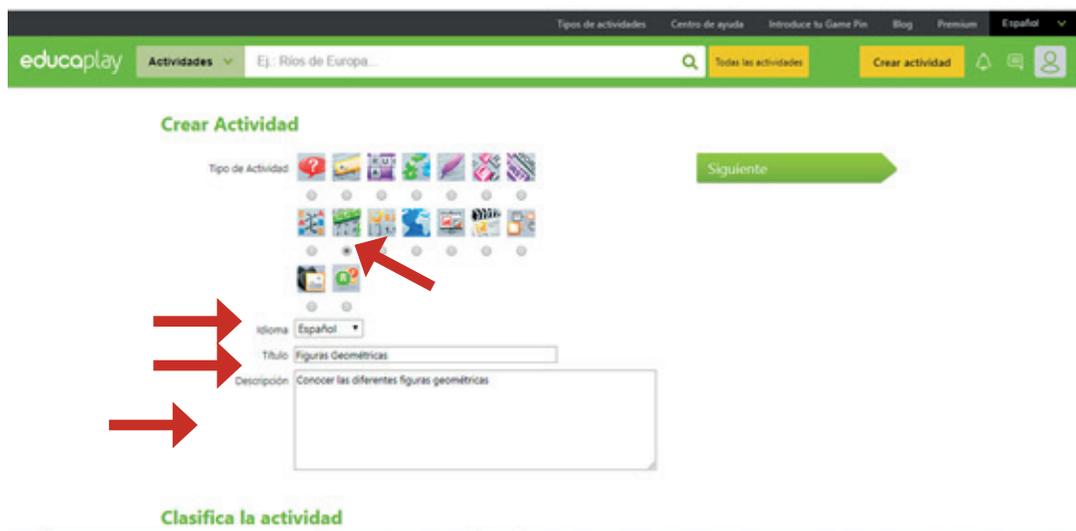
## Ejemplo para Primaria

Para esta modalidad se puede crear un recurso llamado Sopa de letras, que consiste en ir buscando una serie de palabras de acuerdo al tema en estudio. Las palabras están enlazadas de forma vertical, horizontal, diagonal, también en otras direcciones como de derecha a izquierda como de izquierda a derecha, entre otras. Se brindara el ejemplo de la creación de un recurso sobre Figuras Geométricas.

1. Dar clic en **Crear actividad**.



2. Seleccionar el tipo de actividad que se desea realizar, en este caso en la actividad llamada **Sopa de letras**. Seguidamente se escoge el idioma, se anota un título para la actividad. En este caso se llamará Figuras Geométricas. (no debe de pasar más de 20 letras). Posterior a eso le puedes dar una descripción a la actividad que se realiza.



3. Se clasifica la actividad.

Bajamos la página hasta la sección: Clasifica la actividad. Se visualizan cuatro secciones.

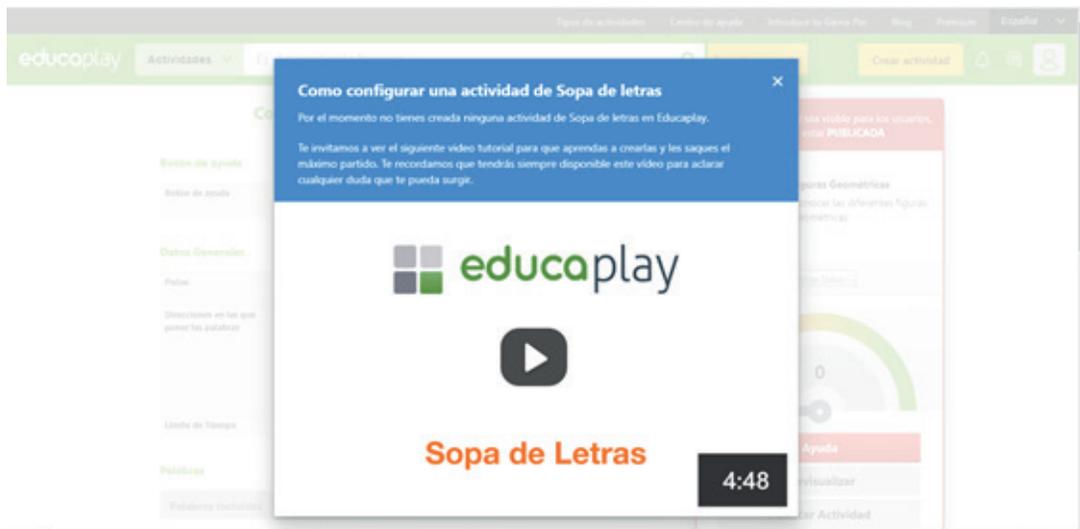
- Sistema Educativo: se refiere al país.
- Curso: donde pone el nivel según su grado (Preescolar, Primaria Secundaria, Bachillerato).
- Asignatura: según su especialidad.
- Área de conocimiento: según su objetivo a evaluar.

The screenshot shows the 'Clasifica la actividad' (Classify the activity) form. At the top, there is a search bar with 'Ej. Ríos de Europa...' and a 'Crear actividad' button. Below the search bar, there is a description field containing 'Conocer las diferentes figuras geométricas'. The main section is titled 'Clasifica la actividad' and contains several dropdown menus: 'Sistema Educativo' (Costa Rica), 'Curso' (Tercer grado - Educación primaria), 'Asignatura' (Matemática), and 'Área de Conocimiento' (Matemáticas). A red arrow points to the 'Asignatura' dropdown. At the bottom, there is a footer with 'adr formación' and 'Educaplay es una aportación de ADR Formación a la comunidad educativa'.

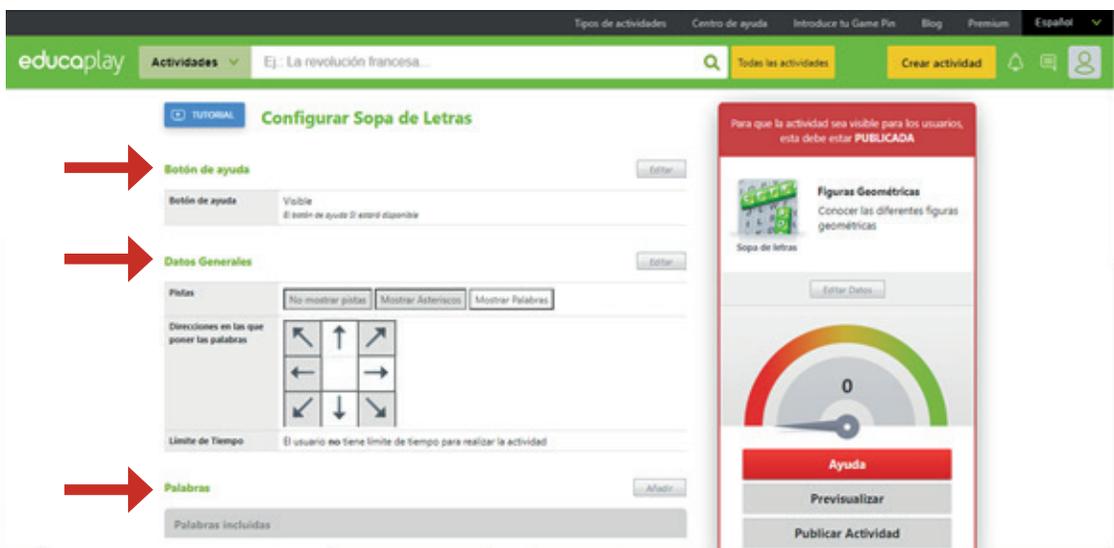
4. Cuando se finaliza, el llenado del encabezado de la actividad, dar clic en Siguiente para continuar con la creación de la actividad.

The screenshot shows the 'Crear Actividad' (Create Activity) form. At the top, there is a search bar with 'Ej. Ríos de Europa...' and a 'Crear actividad' button. Below the search bar, there is a 'Tipo de Actividad' section with a grid of activity icons. To the right of the grid is a green arrow button labeled 'Siguiente', with a red arrow pointing to it. Below the activity grid, there is a 'Idioma' dropdown menu (Español), a 'Título' field (Figuras Geométricas), and a 'Descripción' field (Conocer las diferentes figuras geométricas). Below the description field, there is a 'Clasifica la actividad' section.

5. Al darle Siguiete, la herramienta Educaplay brinda un tutorial para guiar paso a paso, hasta el producto final.



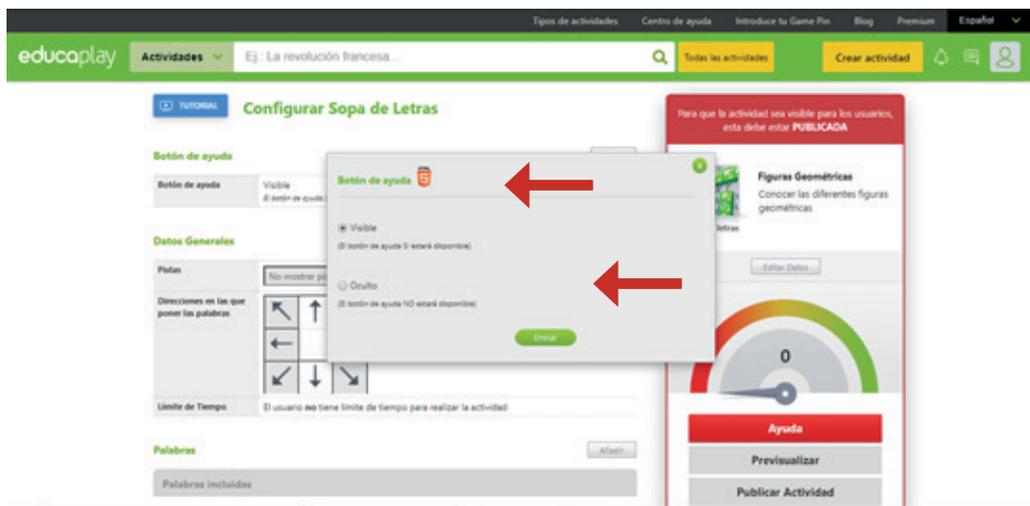
6. Para crear la Sopa de letras, en la ventana siguiente te mostrará tres secciones: **Botón de ayuda**, **Datos Generales** y **Palabras**.



7. En la sección de **Botón de ayuda** al dar clic en el botón **Editar**, ubicado al lado derecho de la pantalla, se despliega una ventana, donde indica lo que se quiere hacer visible (el botón de ayuda estará disponible) o la opción de ocultar (el botón de ayuda no estará disponible para encontrar su actividad)

Recomendación dejar la opción visible para cualquier actividad.

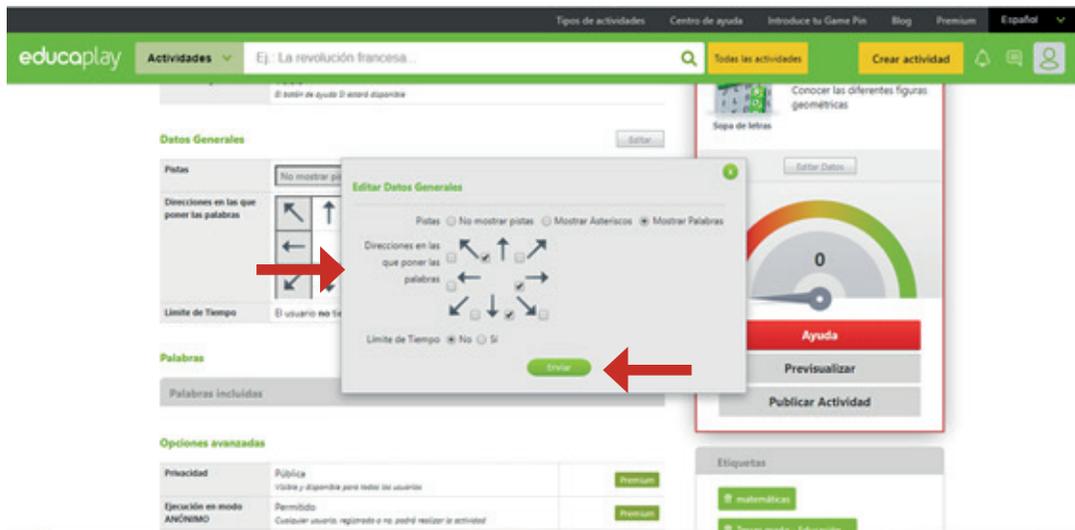
Dar clic en “enviar”



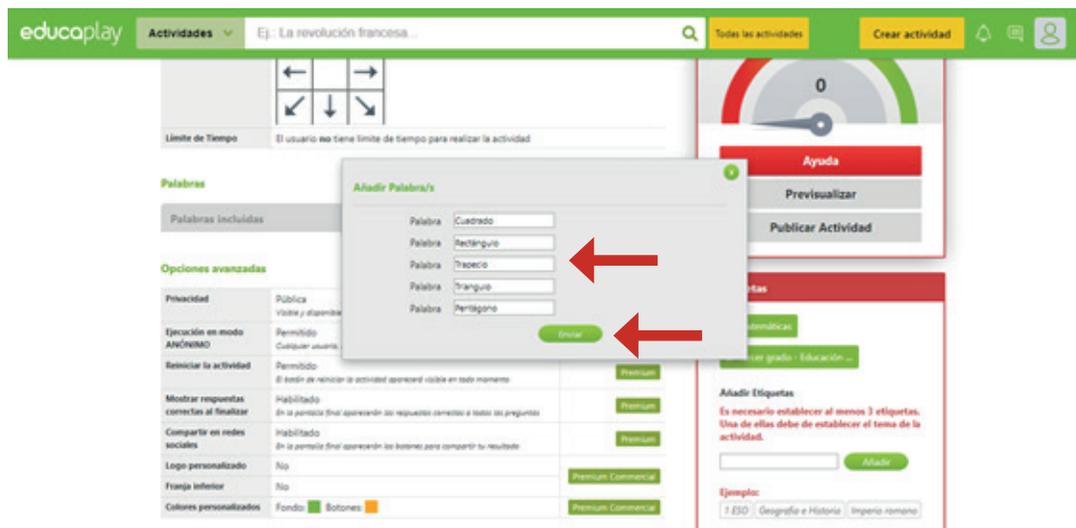
8. En la sección Datos generales y dar clic en el botón **Editar** que está al lado derecho de la pantalla. La ventana siguiente permite configurar los datos generales:

1. Mostrar pistas – no mostrar pistas – mostrar asteriscos – mostrar palabras.
2. Direcciones para las palabras
3. Límite de tiempo (No – Si)

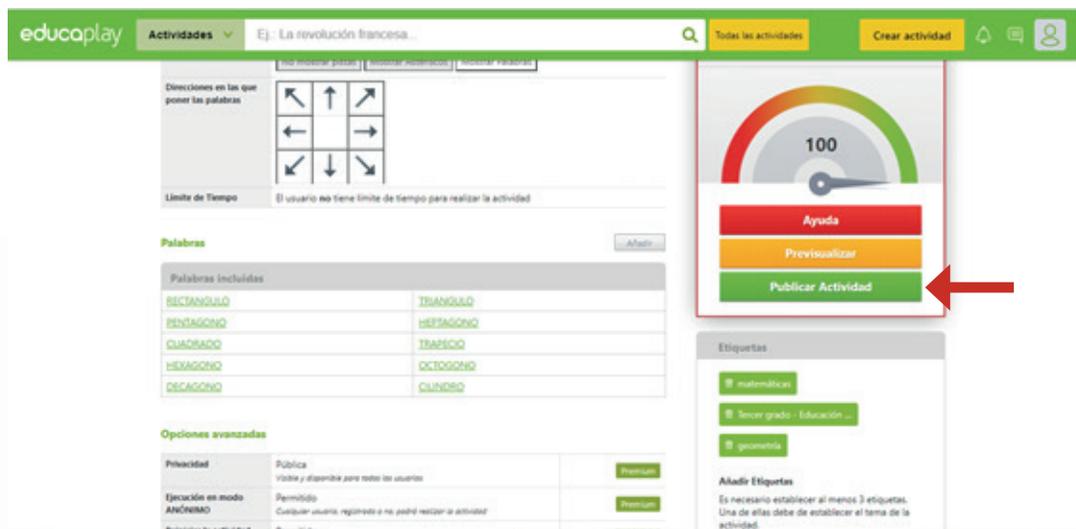
Cuando finalice la configuración, hacer clic en el botón **Enviar**



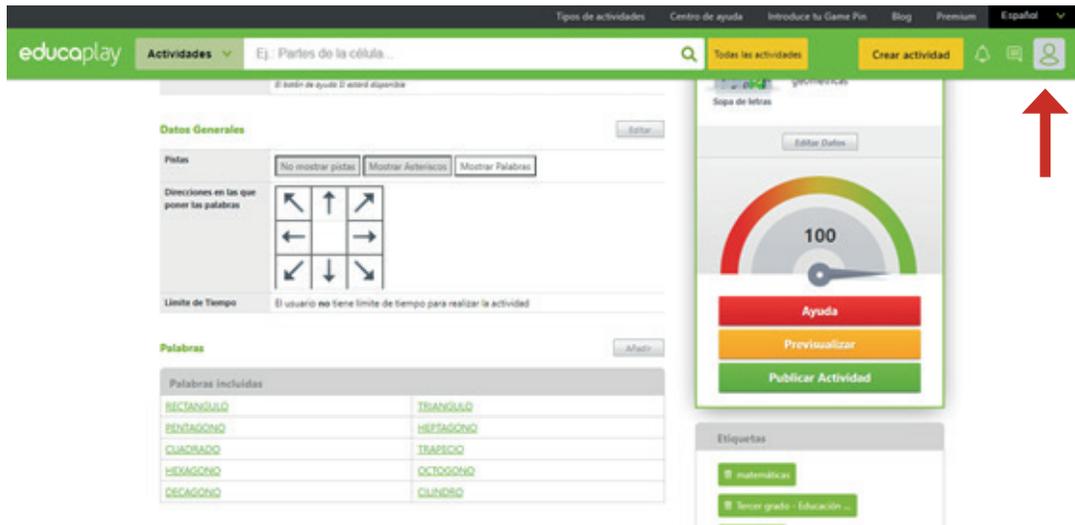
10. En la ventana siguiente se debe incluir las palabras que se desea mostrar.  
Una vez incluidas todas las palabras dar clic en el botón **Enviar**



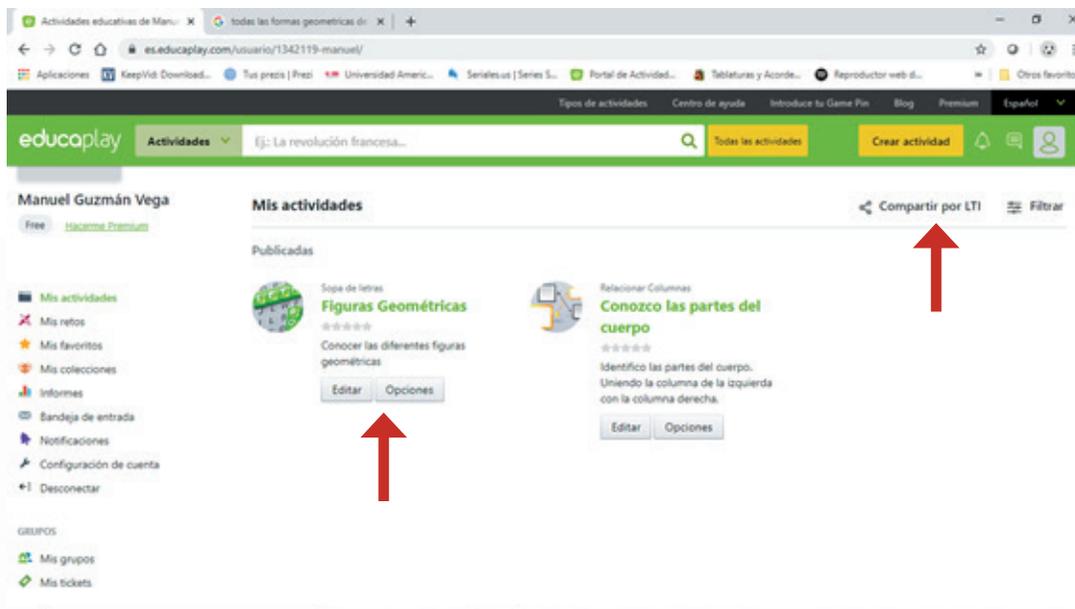
11. Al incluir más palabras, se eleva la calidad de la actividad.  
Al terminar, dar clic en **Publicar Actividad** (recuadro verde)



12. Una vez publicada, diríjase al perfil y ahí visualizará sus actividades



13. Dentro de su perfil, puede visualizar sus actividades, donde tendrá diferentes opciones para compartirla con sus estudiantes.



## Ejemplo para Secundaria

En Secundaria, se creara un Crucigrama, que consiste según (Gardey, 2011) “en completar los huecos de un dibujo con letras. Para descubrir qué letra debe escribirse en cada espacio, el crucigrama indica el significado de las palabras que deben leerse en sentido vertical y horizontal.”

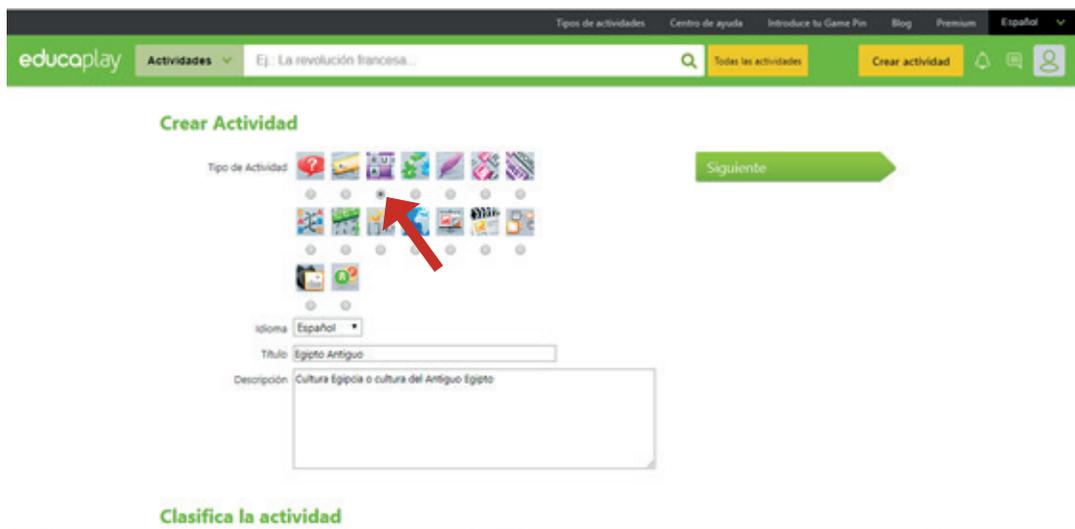
El tema elegido para esta modalidad es Egipto Antiguo.

Pasos para crear la actividad Crucigrama.

1. Dar clic en **Crear actividad**.



2. Seleccionar el tipo de actividad que queremos realizar. En este caso en la actividad llamada **Crucigrama**, luego el idioma. Seguidamente se agrega un título a la actividad. En este caso se llamará Egipto Antiguo. (Título no debe de pasar más de 20 letras). Posterior a este anotar dar una descripción a la actividad que vas a realizar.



### 3. Se debe clasificar la actividad.

Bajar la página en la sección que se llama Clasifica la actividad dar clic, se presentan cuatro secciones:

- Sistema Educativo: se refiere al país
- Curso: donde pone el nivel según su grado (Preescolar, Primaria Secundaria, Bachillerato)
- Asignatura: según su especialidad
- Área de conocimiento: según su objetivo a evaluar

educaplay | Actividades | Ej. La revolución francesa... | Todas las actividades | Crear actividad

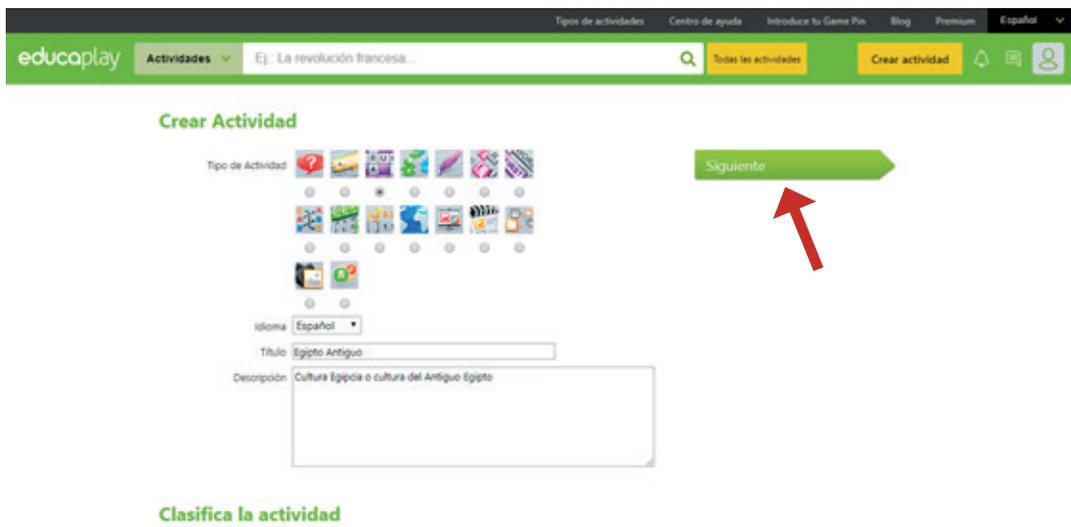
### Clasifica la actividad

Sistema Educativo: Costa Rica  
Curso: Septimo grado - Educación secundaria  
Asignatura: Estudios sociales  
Área de Conocimiento: Historia

adr formación | Educaplay es una aportación de ADR Formación a la comunidad educativa

© 2020 Educaplay | Recursos educativos - Grupos - Usuarios - Centro de ayuda - Licencia - Política de Privacidad | Síguenos en Facebook Twitter

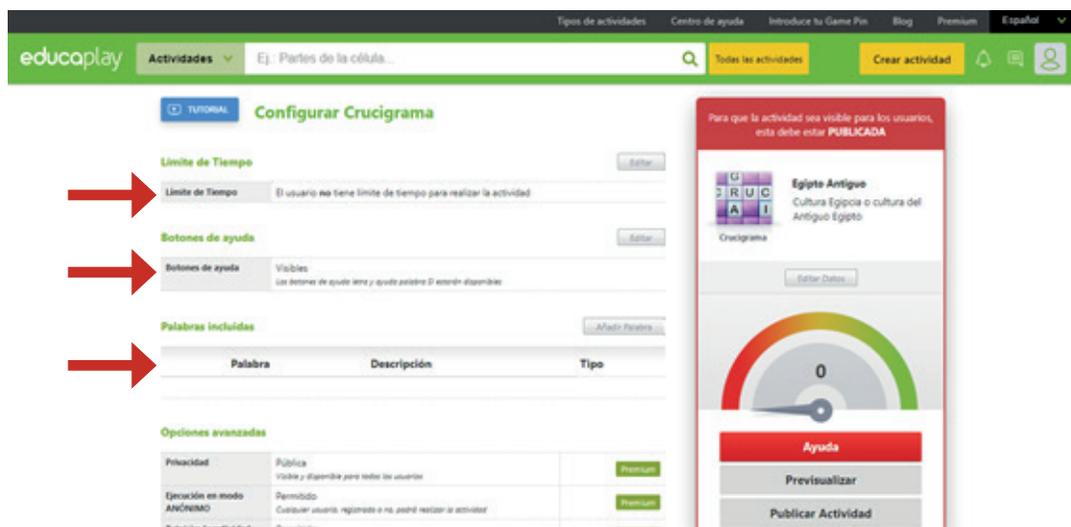
4. Completar el encabezado de la actividad, dar clic en **Siguiente** para continuar con la actividad.



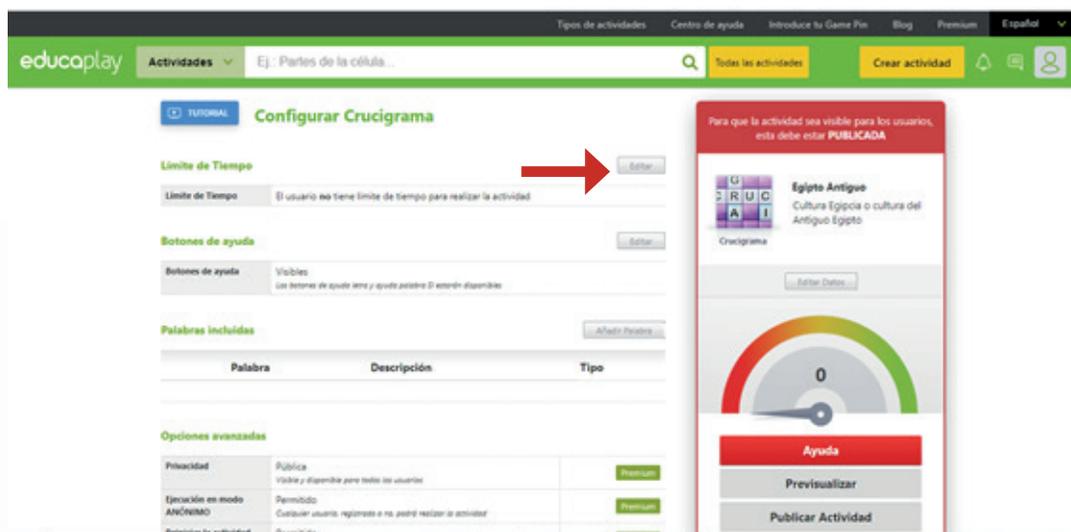
5. Al darle siguiente, la herramienta Educaplay , te brinda un tutorial para guiarte sobre cómo configurar y crear dicha actividad.



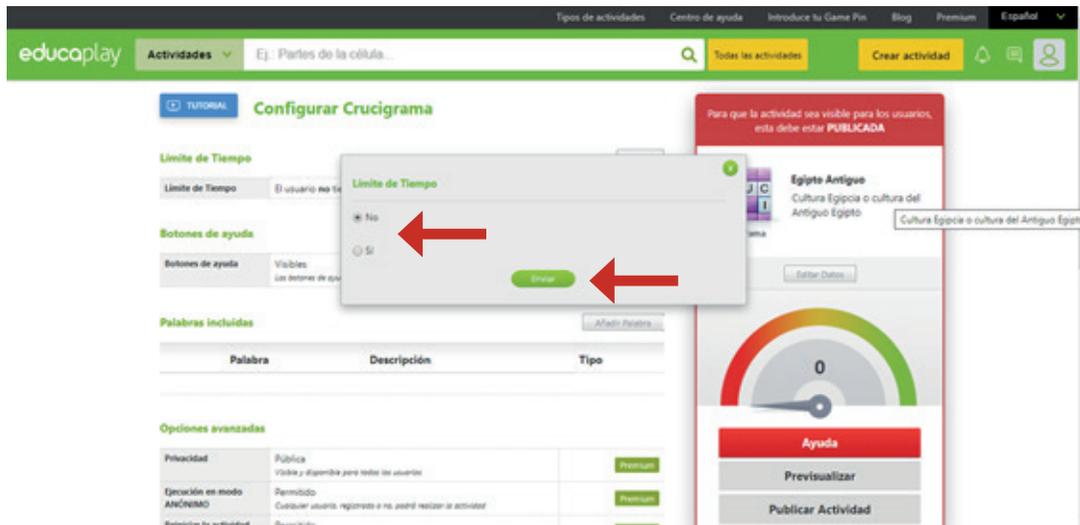
6. Para realizar la actividad de crucigrama en la ventana siguiente te mostrará tres secciones: **Límite de tiempo, Botones de ayuda y Palabras incluidas.**



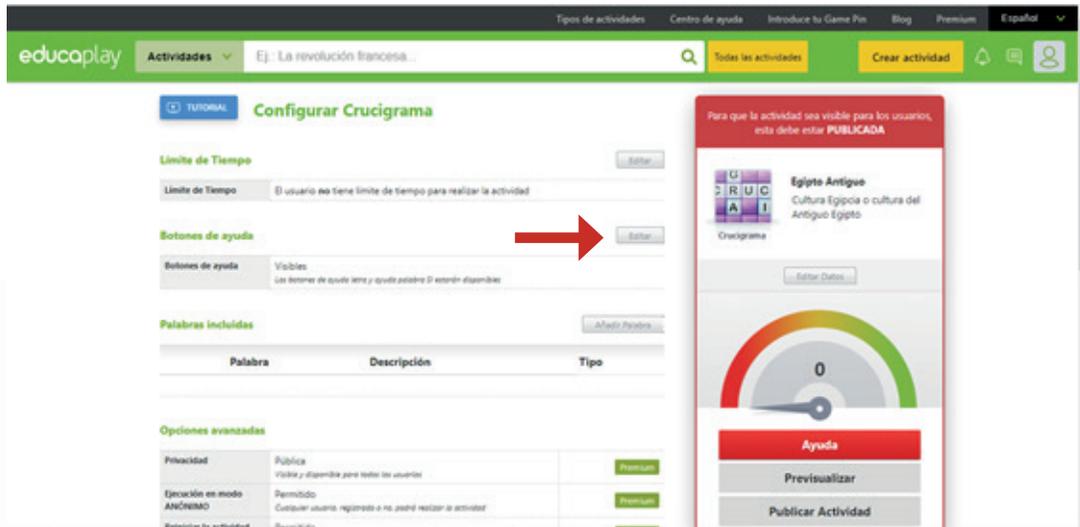
7. En la sección de **Límite de tiempo** hacemos clic en el botón **Editar** que se encuentra al lado derecho.



8. Se abre una ventana donde le indica si la actividad la tendrá un limite de tiempo o no. Seguidamente, dar clic en **Enviar**.

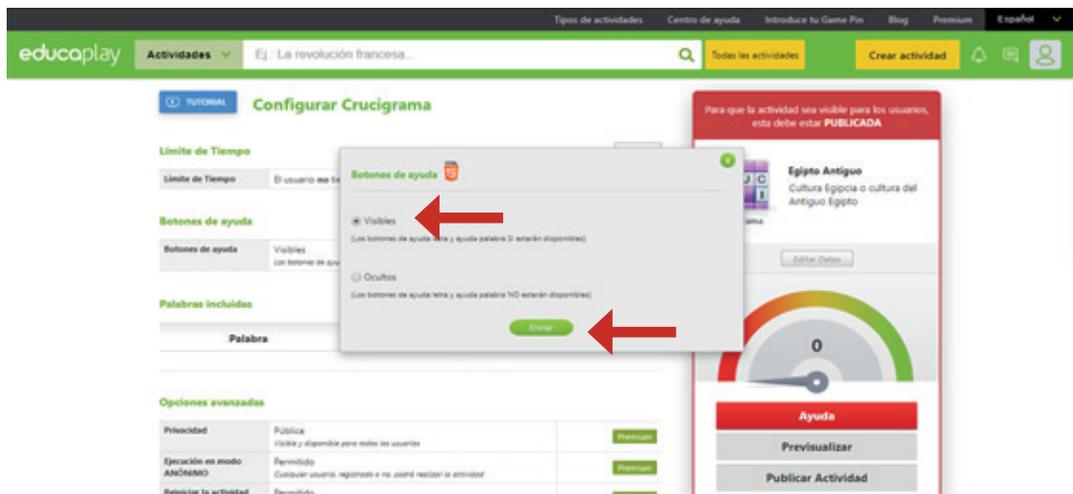


9. En la sección **Botones de ayuda** dar clic en el botón **Editar** que está de lado derecho.

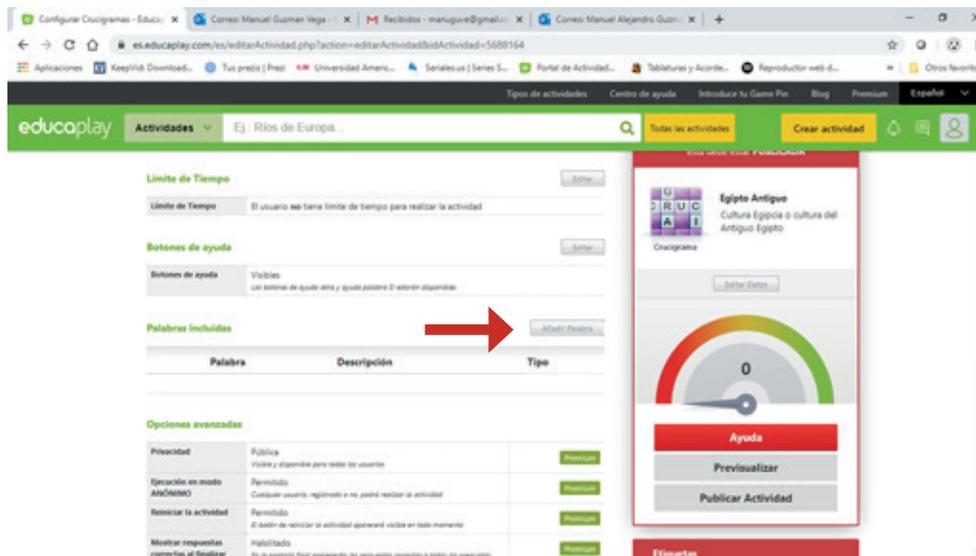


10. En la ventana siguiente se configura los datos generales:

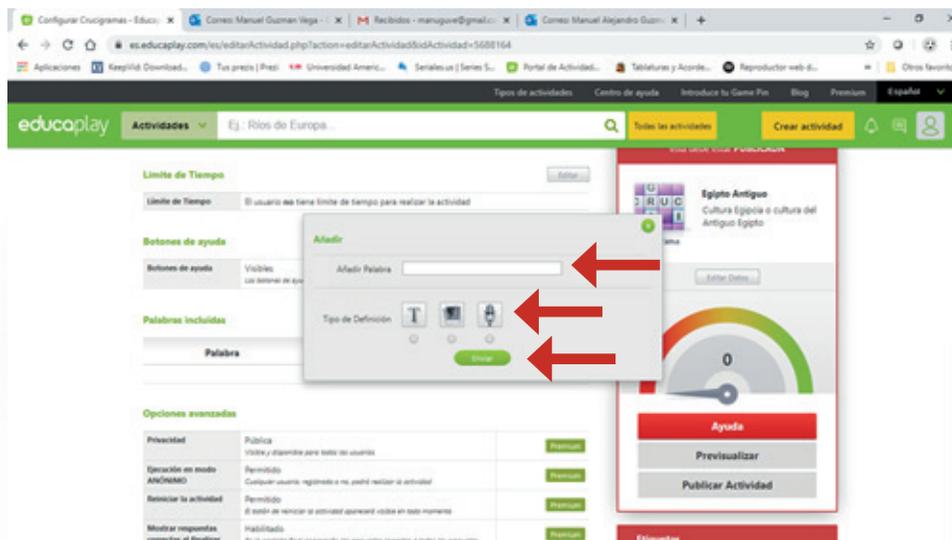
1. La opción **Visibles**: (Los botones de ayuda letra y ayuda palabra SI estarán disponibles)  
(Educaplay, s.f.)
2. La opción **Ocultos**: (Los botones de ayuda letra y ayuda palabra NO estarán disponibles)  
(Educaplay, s.f.)
3. Cuando se finaliza de configurar hacer clic en el boton **Enviar**.



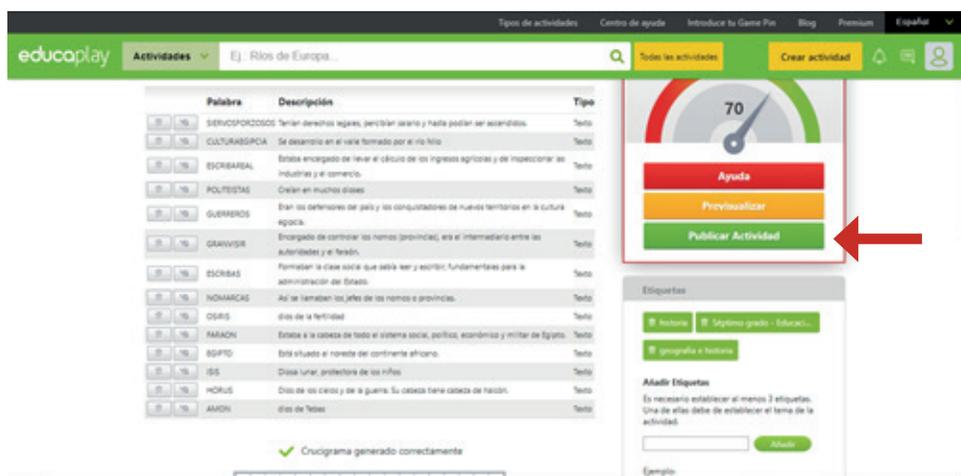
4. En la sección palabras incluidas hacer clic en el botón **Añadir palabra** que está al lado derecho.



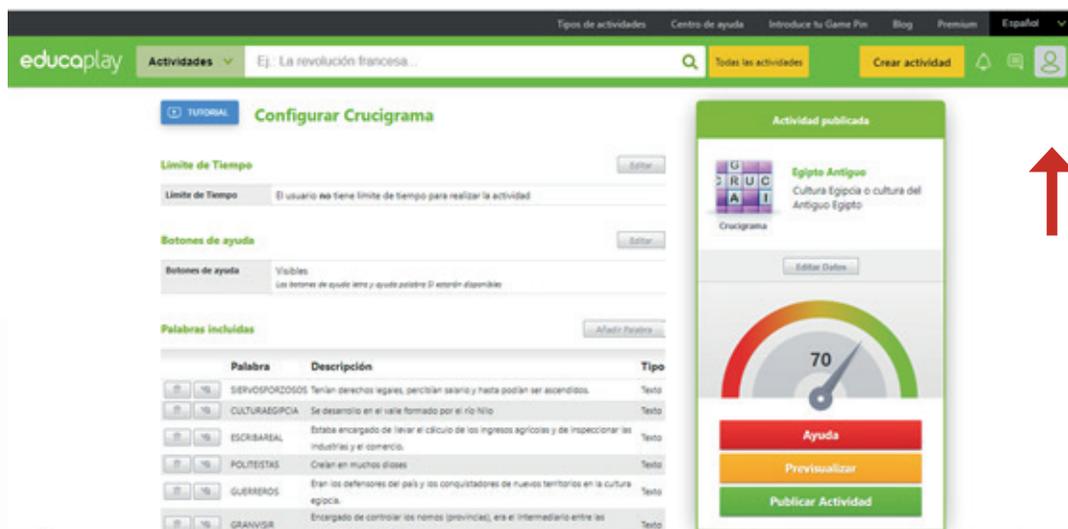
5. En la ventana siguiente se incluyen una por una la palabra a formar el crucigrama, además tendrá tres tipos de definición para su palabra ya sea texto, una imagen o un audio. Para este caso se incluire la opción texto. Al finalizar, dar clic en el botón **Enviar**. Repetir el mismo proceso dependiendo la cantidad de palabras que incluirá en su actividad.



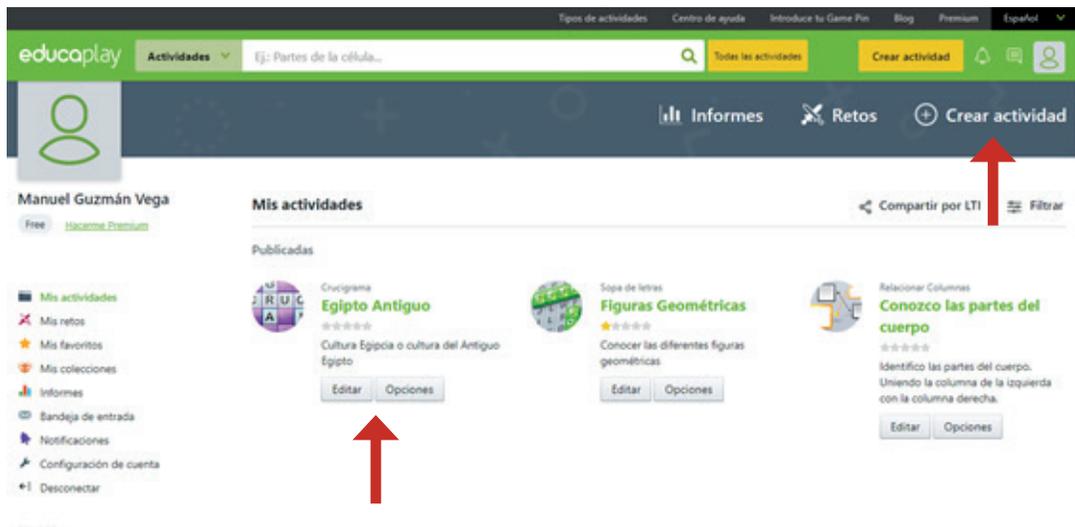
6. Entre más palabras incluya, más eleva la calidad de la actividad. Hacer clic en **Publicar Actividad** que se muestra en color verde.



7. Una vez publicada, diríjase al perfil y ahí visualizará sus actividades.



8. Dentro de su perfil, puede visualizar sus actividades, donde tendrá diferentes opciones para compartirla con sus estudiantes.



## Ejemplo para Cindeas

Para la modalidad de Jóvenes y Adultos: Cindeas, se creará un recurso llamado **Ordenar Palabras** que consiste según (Educaplay, s.f.), en ordenar las palabras que están desordenadas, para formar una frase o párrafo. Existen varias formas de ordenar las palabras:

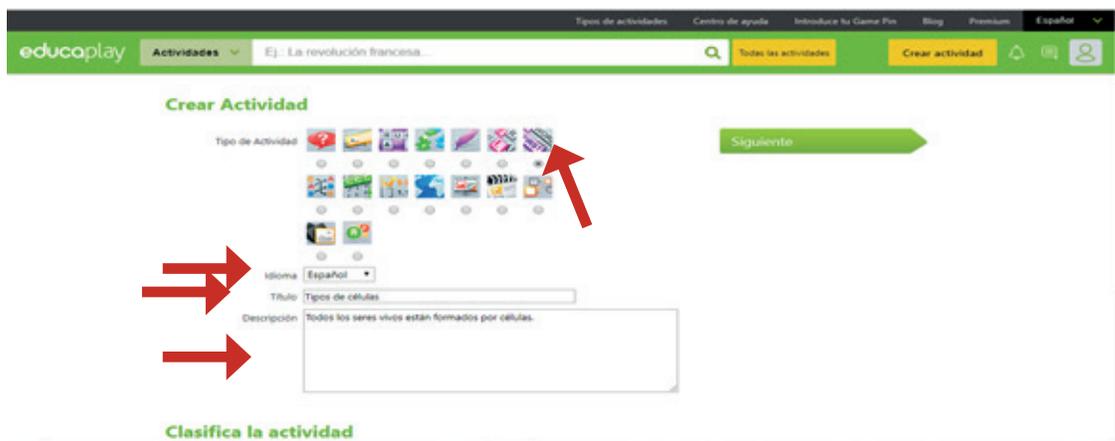
- Escribiendo con el teclado la frase completa. Aunque resulta más incómodo es interesante cuando se trata de practicar con la ortografía de las palabras, sobre todo en el aprendizaje de idiomas.
- Pulsando sobre las palabras en el orden correcto. Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad.
- Pulsando y arrastrando cada palabra a su lugar de destino. Es un método visual, pero resulta más lento que el anterior.

Para el siguiente ejemplo se tomó el tema de **Tipos de células**.

1. Dar clic en **Crear actividad**.



2. Seleccionar el tipo de actividad que queremos realizar. En este caso **Ordenar palabras** y luego el idioma.  
Agregar el título. En este caso se llamará Tipos de células. (no debe de pasar más de 20 letras). Dar una descripción a la actividad.



3. Se debe clasificar la actividad.

Bajar la página en la sección que se llama Clasifica la actividad dar clic, se presentan cuatro secciones:

- Sistema Educativo: se refiere al país
- Curso: donde pone el nivel según su grado (Preescolar, Primaria Secundaria, Bachillerato)
- Asignatura: según su especialidad
- Área de conocimiento: según su objetivo a evaluar

The screenshot shows the 'Clasifica la actividad' (Classify the activity) form in the Educaplay interface. At the top, there is a search bar with the text 'Ej.: La revolución francesa...' and a 'Crear actividad' button. Below the search bar is a text area for 'Descripción' containing the text 'Todos los seres vivos están formados por células.' A red arrow points to the 'Clasifica la actividad' heading. Below this heading is a form with four dropdown menus: 'Sistema Educativo' (Costa Rica), 'Curso' (Undécimo grado - Bachillerato), 'Asignatura' (Biología), and 'Área de Conocimiento' (Biología). At the bottom of the page, there is a footer with the logo 'adr formación' and the text 'Educaplay es una aportación de ADR Formación a la comunidad educativa'. The footer also includes copyright information '© 2020 Educaplay', navigation links for 'Recursos educativos', 'Grupos', 'Usuarios', 'Centro de ayuda', 'Licencia', and 'Política de Privacidad', and social media icons for Facebook and Twitter.

4. Al finalizar el encabezado de la actividad, dar clic en **Siguiente** para continuar creando la actividad.

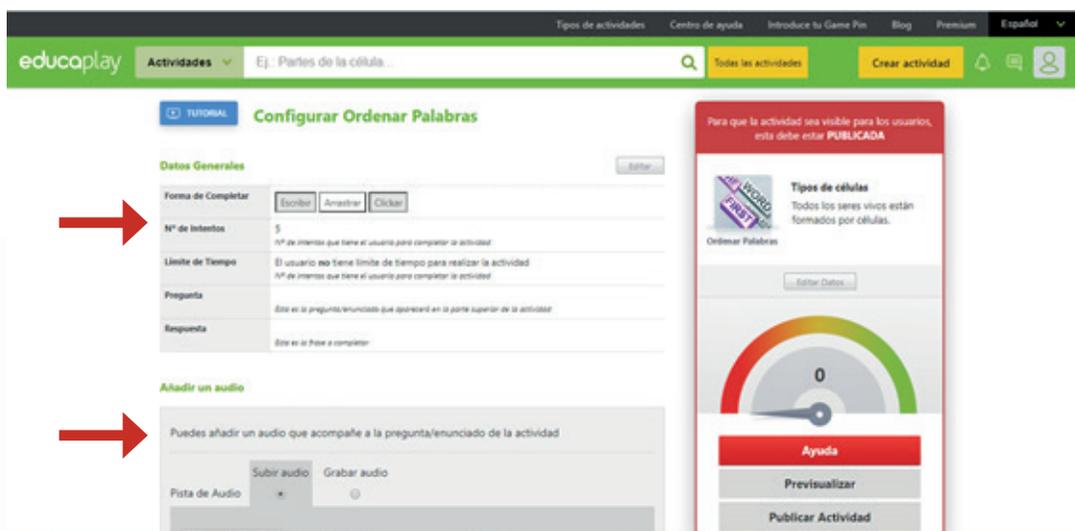
The screenshot shows the 'Crear Actividad' (Create Activity) form in the Educaplay interface. At the top, there is a search bar with the text 'Ej.: La revolución francesa...' and a 'Crear actividad' button. Below the search bar is a grid of activity type icons. A red arrow points to a green 'Siguiente' (Next) button. Below the activity type grid is a form with three fields: 'Idioma' (Español), 'Título' (Tipos de células), and 'Descripción' (Todos los seres vivos están formados por células.).

Clasifica la actividad

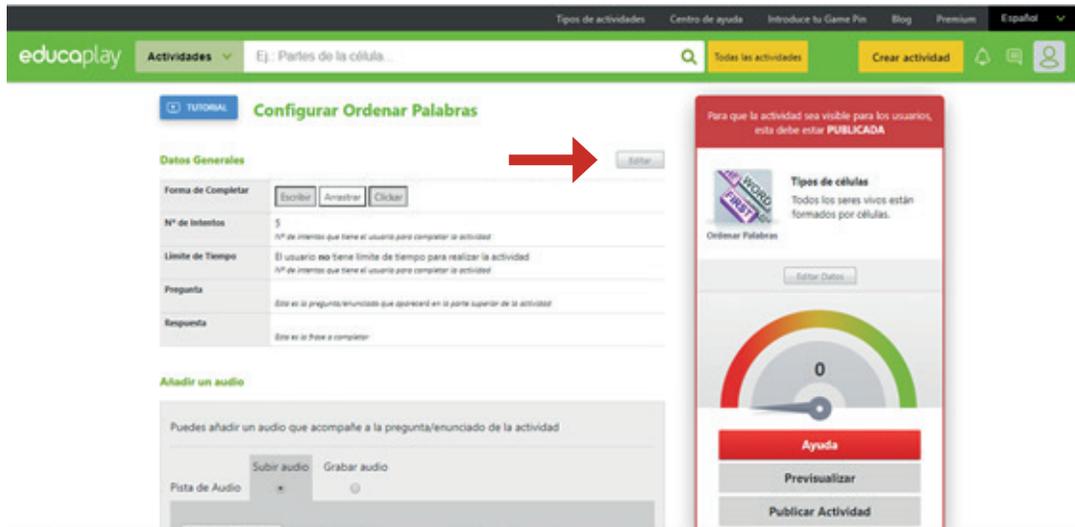
5. Al darle **Siguiente** aparece un tutorial que le guiará a configurar y realizar dicha actividad.



6. En la ventana **Siguiente** aparece dos secciones que son **Datos generales** y **Añadir un audio**.



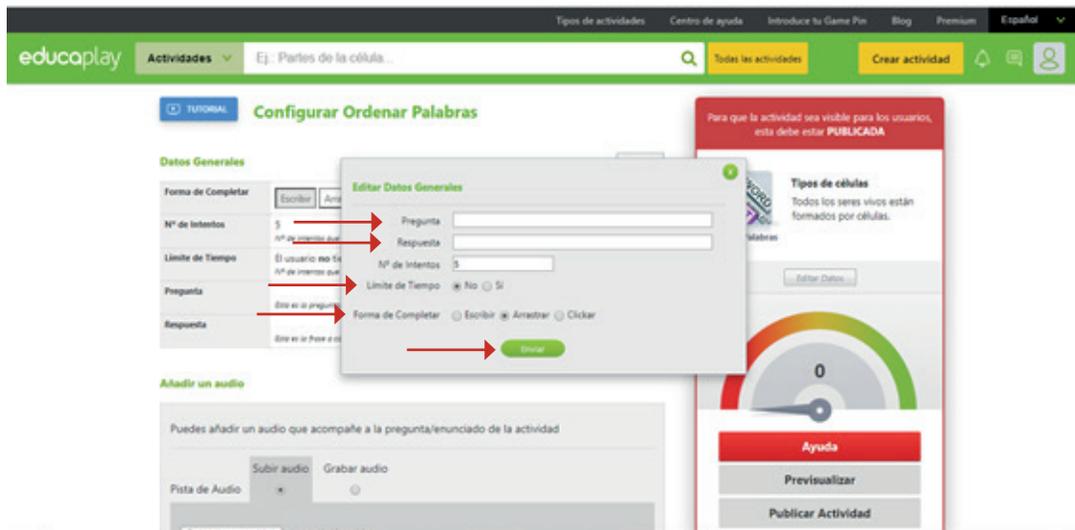
7. En la sección de **Datos generales** dar clic en el botón editar que se encuentra al lado derecho.



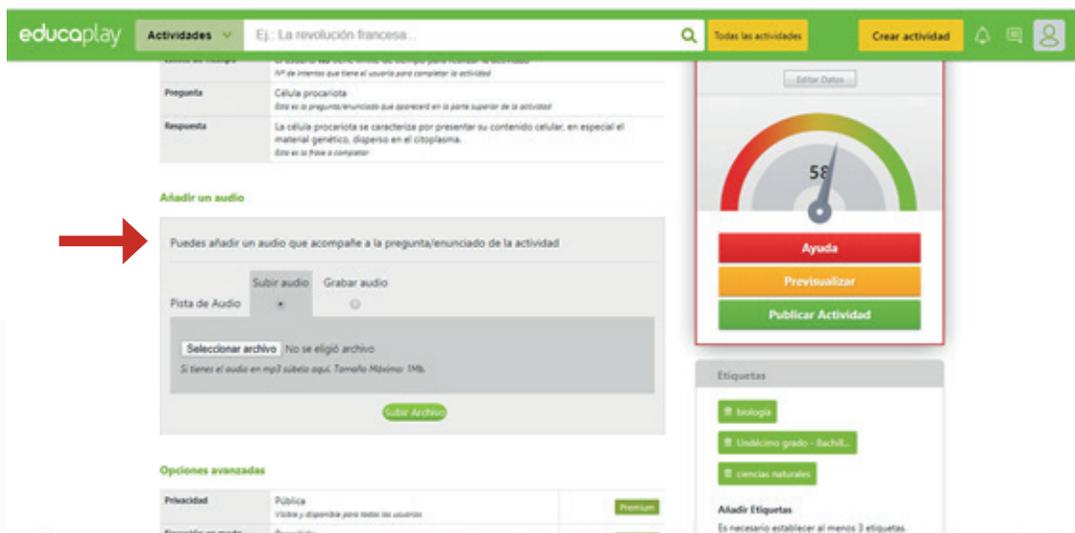
8. Al darle clic, abre una ventana donde le indica cuatro opciones para añadir la palabras que va utilizar en su actividad.

- Pregunta
- Respuesta
- N° de intentos
- Límite de tiempo
- Forma de completar

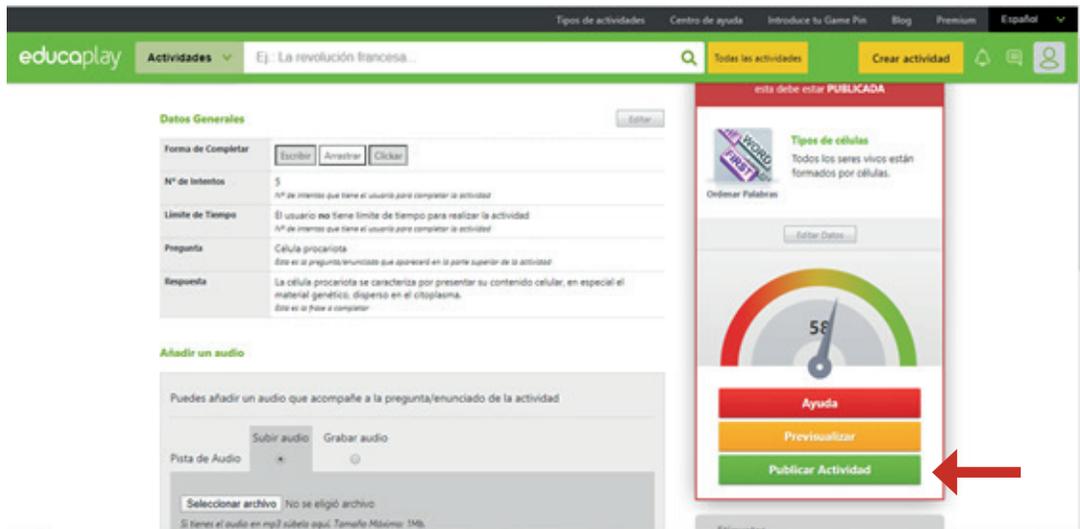
Dar clic en **Enviar**, cuando haya terminado la opción. Repetir procedimiento para incluir más palabras.



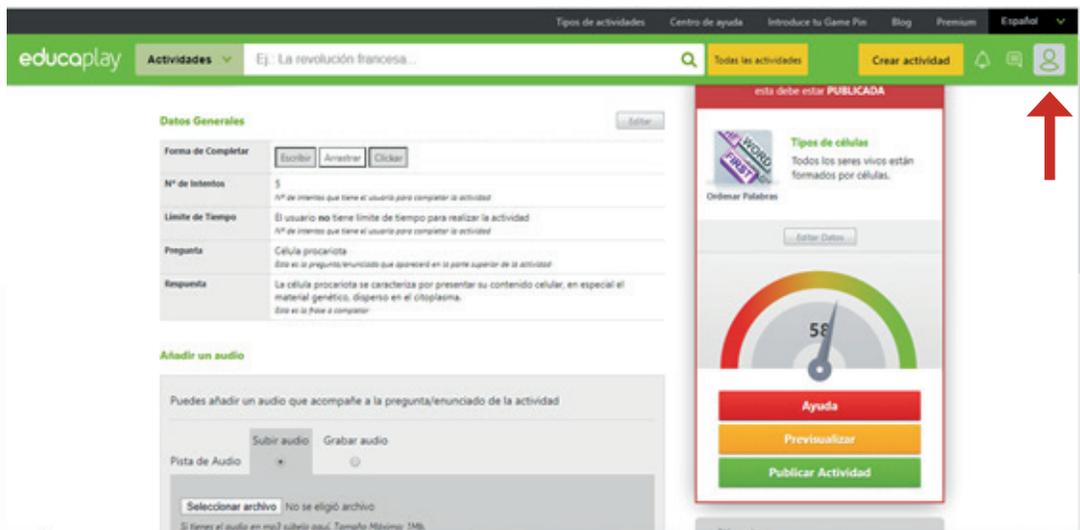
9. En la sección añadir audio, es opcional ya sea incluir uno determinado o grabar un audio explicativo.



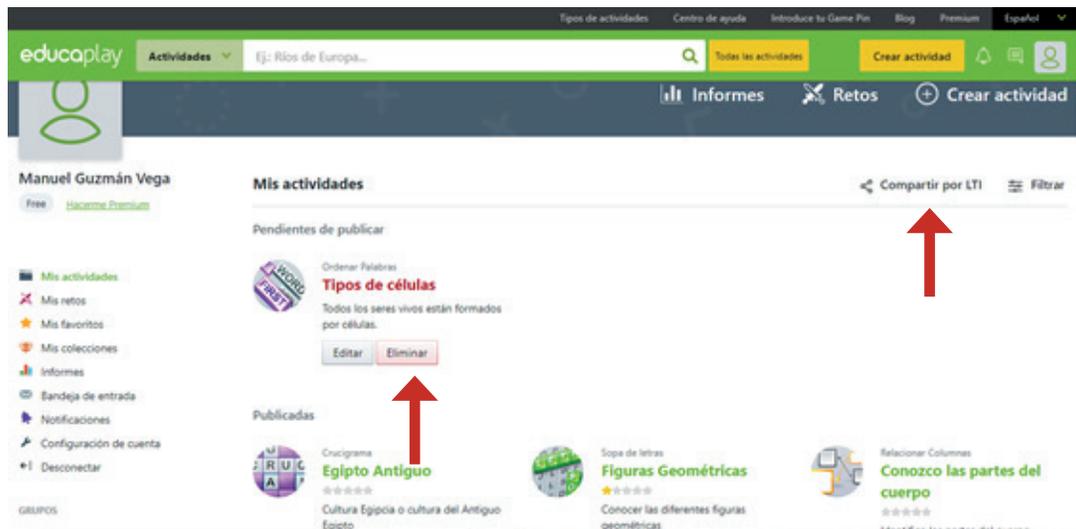
10. Al finalizar dar clic en **Publicar Actividad** que se muestra en color verde.



11. Una vez publicada, diríjase al perfil y ahí visualizará sus actividades.



12. Dentro de su perfil, puede visualizar sus actividades, donde tendrá diferentes opciones para compartirla con sus estudiantes.



## BIBLIOGRAFIA

Correa, L. (s.f.). [www.virtualepn.edu.ec](http://www.virtualepn.edu.ec). Obtenido de [www.virtualepn.edu.ec](http://www.virtualepn.edu.ec):  
<https://www.virtualepn.edu.ec/evento2013/Presentaciones/LeticiaCorreaEducaplay.pdf>

Educaplay. (s.f.). [es.educaplay.com](http://es.educaplay.com). Obtenido de [es.educaplay.com](http://es.educaplay.com):  
[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1968712-que\\_es\\_educaplay.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1968712-que_es_educaplay.html)

Gardey, J. P. (2011). [definicion.de](http://definicion.de). Obtenido de [definicion.de](http://definicion.de):  
<https://definicion.de/crucigrama/>

sharonntomassi. (2 de setiembre de 2014). [es.slideshare.net](http://es.slideshare.net). Obtenido de [es.slideshare.net](http://es.slideshare.net):  
<https://es.slideshare.net/sharontomassi/educaplay-38627732>

Torre, C. V. (s.f.). <http://aularagon.catedu.es/>. Obtenido de  
<http://aularagon.catedu.es/>:  
[http://aularagon.catedu.es/materialesaularagon2013/herramelabor/mm3/  
TutorialEducaplay.pdf](http://aularagon.catedu.es/materialesaularagon2013/herramelabor/mm3/TutorialEducaplay.pdf)

Unknowm. (17 de octubre de 2015). <http://educaplayeducativo.blogspot.com/>. Obtenido de  
<http://educaplayeducativo.blogspot.com/>: <http://educaplayeducativo.blogspot.com/2015/10/ventajas-y-desventajas.html>

## Créditos de autores de la guía básica

**Nombre:** Manuel Alejandro Guzmán Vega.

**Puesto:** Profesor Informática de Innovación.

**Institución donde labora:** Liceo Platanillo de Barú.

**Dirección Regional:** Pérez Zeledón.

**Nombre:** Christie Noelia Herrera Cerdas.

**Puesto:** Coordinadora de Recursos Tecnológicos.

**Institución donde labora:** Liceo Platanillo de Barú.

**Dirección Regional:** Pérez Zeledón.

**Nombre:** Jonathan Gaitán Sánchez.

**Puesto:** Coordinador de Recursos Tecnológicos.

**Institución donde labora:** Colegio Técnico Profesional Ambientalista Isaías Retana Arias.

**Dirección Regional:** Pérez Zeledón.

**Nombre:** Elizabeth Barboza Ávila.

**Puesto:** Profesora Informática de Innovación.

**Institución donde labora:** Colegio Técnico Profesional Ambientalista Isaías Retana Arias.

**Dirección Regional:** Pérez Zeledón.

**Nombre:** Michael Vargas Barrantes.  
**Puesto:** Coordinador de Recursos Tecnológicos.  
**Institución donde labora:** Liceo Sinaí.  
**Dirección Regional:** Pérez Zeledón.

**Nombre:** Patricia Mora Robles.  
**Puesto:** Profesora Informática de Innovación.  
**Institución donde labora:** Liceo Sinaí.  
**Dirección Regional:** Pérez Zeledón.

### **Comisión del PNIE**

Kattia Marín Tencio.  
**Asesora Nacional Coordinadora de MicroCápsulas TecnoAprender con Innovaciones**

Silvia Hernandez Baldelomar.  
**Asesora Nacional**

Fressy Aguilar Chinchilla.  
**Profesional en informática**

Guillermo Fonseca Alfaro.  
**Asesor Regional**