



Maestría en
EDUCACIÓN

☒ CON MENCIÓN EN **GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

**Trabajo de titulación previa a la obtención de título de Magíster en Educación
mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC.**

AUTORES:

Aulestia Herrera, Luis Antonio
Franco Hernández, Sachenka Diana
Rojas López, Johanna Lizbeth
Romero Yáñez, Sofía Carolina
Silva Yasán, Alejandra Milene
Torres Toala, Guadalupe Yahaira

TUTORES:

**Ernesto Colomo
Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador
Teresa Campaña**

**Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por TIC en la Institución
Educativa Particular “Perla Azul”**

Quito, abril 29 de 2022

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Aulestia Herrera, Luis Antonio**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado: ***Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por TIC en la Institución Educativa Particular “Perla Azul”*** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Firmado electrónicamente por:

**LUIS ANTONIO
AULESTIA
HERRERA**

Luis Antonio Aulestia Herrera

Correo electrónico: laulestiah@gmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Franco Hernández, Sachenka Diana**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por TIC en la Institución Educativa Particular “Perla Azul”*** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

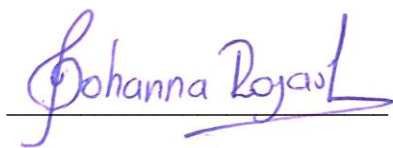


Sachenka Diana Franco Hernández

Correo electrónico: s.franco@udlanet.ec

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Rojas López, Johanna Lizbeth**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por TIC en la Institución Educativa Particular “Perla Azul”*** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Johanna Lizbeth Rojas López

Correo electrónico: johisoshita@hotmail.es

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Romero Yáñez, Sofía Carolina**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por TIC en la Institución Educativa Particular “Perla Azul”*** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Sofía Carolina Romero Yáñez

Correo electrónico: sofyromeroyanez@gmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Silva Yasán, Alejandra Milene**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por TIC en la Institución Educativa Particular “Perla Azul”*** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Alejandra Milene Silva Yasán

Correo electrónico: ali_milene@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Torres Toala, Guadalupe Yahaira**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por TIC en la Institución Educativa Particular “Perla Azul”*** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Guadalupe Yahaira Torres Toala

Correo electrónico: lupeytorres@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Luis Antonio Aulestia Herrera**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por TIC en la Institución Educativa Particular “Perla Azul”***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, abril 29 de 2022



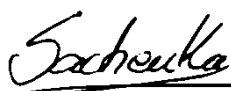
Firmado electrónicamente por:
**LUIS ANTONIO
AULESTIA
HERRERA**

Luis Antonio Aulestia Herrera
Correo electrónico: laulestiah@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Sachenka Diana Franco Hernández**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por TIC en la Institución Educativa Particular “Perla Azul”*** autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, abril, 29 de 2022



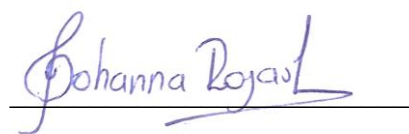
Sachenka Diana Franco Hernández

Correo electrónico: s.franco@udlanet.ec

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Rojas López, Johanna Lizbeth**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por TIC en la Institución Educativa Particular “Perla Azul”*** autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, abril, 29 de 2022



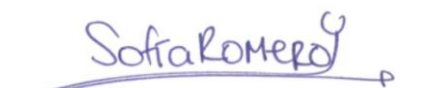
Johanna Lizbeth Rojas López

Correo electrónico: johisoshita@hotmail.es

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Romero Yáñez, Sofía Carolina**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por TIC en la Institución Educativa Particular “Perla Azul”*** autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, abril, 29 de 2022



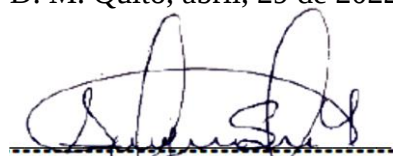
Sofía Carolina Romero Yáñez

Correo electrónico: sofyromeroyanez@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Silva Yasán, Alejandra Milene**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por TIC en la Institución Educativa Particular “Perla Azul”*** autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, abril, 29 de 2022



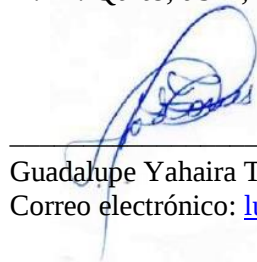
Alejandra Milene Silva Yasán

Correo electrónico: ali_milene@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Torres Toala, Guadalupe Yahaira**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por TIC en la Institución Educativa Particular “Perla Azul”*** autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, abril, 29 de 2022



Guadalupe Yahaira Torres Toala

Correo electrónico: lupeytorres@hotmail.com

Dedicatorias

“Dedico este máster a mis padres ya que sin su apoyo no habría sido posible la realización de estos estudios, agradezco su apoyo y amor incondicional que me ha guiado siempre por el mejor camino”.

Luis Antonio Aulestia Herrera

“Dicen que una maestría te hace crecer en tu campo de conocimiento. Tiene sentido, ¿no? Un máster no va de eso. Va de aprender a convivir con gente que no conoces. A encontrar puntos en común. Sirve para aprender a formar parte de algo, convertir un grupo en un todo. Es aprender a estar dispuesta a ayudar a los demás, tengas tiempo o no, y entender que a veces quien necesita que le ayuden eres tú. Es asumir que el concepto horario es una palabra difusa y sin sentido. Sirve para desarrollar la paciencia. Para aprender a hablar y a no hablar.

Sin duda eres el mejor descubrimiento de mi vida a ti mi hijo.

A mi familia por su apoyo incondicional pues siempre están ahí para mí.

Para la UIDE, EIG y tutores por el apoyo siempre ofrecido”.

Sachenka Franco

“A Dios que me ha permitido seguir superándome sin soltarme la mano.

A mi hijo Leandro quien llegó a mi vida en el momento que más fuerzas necesitaba, tú eres el motor para levantarme cada día, y por ti seguiré escalando para darte siempre lo mejor.

A mi Padre y Madre por darme la herencia más valiosa la educación, siempre mis logros son gracias a ustedes.

A mis ángeles que me cuidan desde el cielo y guían mis pasos.

A mis abuelos por siempre estar pendientes de mí.

A Juan Carlos por ser como un segundo padre y apoyarme.

A mi hermana Vanessa por brindarme tu apoyo incondicional y sobre todo gracias por tu ayuda para que pueda estudiar, por cuidar de mi hijo durante toda la Maestría eres la mejor hermana que Dios me pudo dar. Gracias cuñado por tu ayuda y cariño hacia mi hijo también.

A David por creer en mí, por no soltarme la mano, por estar en los peores y mejores momentos de mi vida, gracias por darme las fuerzas para no derrumbarme, por el amor infinito que nos das a mí y a nuestro hijo, gracias por ser una familia.

A mis amigos y alumnos que han estado aplaudiendo mis logros.”.

Johanna Lizbeth Rojas López

“A mi madre y a mi padre, Martha y Aníbal, este es el resultado de su esfuerzo por darnos siempre lo mejor.

A mis hermanas, Salo, Eli y Cami, que representan el apoyo incondicional y la complicidad de toda la vida.

A mis cuñados, David y Javi, por regalarnos tanta felicidad.

A mis sobrinas, Mickaella y Eduarda, porque son la inspiración para construir un mejor país para vivir”.

Sofy Romero Yáñez

“A Dios

Por darme la sabiduría y fuerza para culminar esta etapa académica.

A ti Mami

Por ser el pilar fundamental en mi vida y demostrarme siempre tu apoyo incondicional, pues todo lo que soy es gracias a ti. Este logro alcanzado es tuyo pues eres quien guía mi camino con motivación y amor incondicional. Eres mi ejemplo a seguir.

A ti Ñaña

Gracias infinitas por siempre estar junto a mi pues eres quien casi a diario me repite “tú puedes” cuando te digo que no; y siempre estás ahí alentándome para seguir adelante. Este logro también es tuyo pues has confiado en mí desde que nací.

A ti mi Barbarita

El regalo más grande que Dios me supo entregar pues eres, has sido y serás la luz de mi vida. Todo lo que hago es por ti y para ti pues día a día con tus hermosos ojitos y tu linda sonrisa le das sentido a mi vida. Te ama mamá”.

Alejandra

“A mi familia... Fuente inagotable de amor, apoyo y comprensión.

A mis padres, porque su devoción, perseverancia y nobleza, así como su fe inquebrantable en mí, me inspiran a ser una mejor persona cada día.

A mi hermano y hermanas: Gady, Ingrid y Ma. Cecilia porque son parte invaluable de mi vida, la conexión con mi pasado, mi fe en el presente y el legado que quiero dejar para el futuro.

A mis amados sobrinos Santiago, Mateo, Joaquín, Tomás y ahora mi dulce Olivia, su ternura e inocencia me motivan a crecer y progresar.

A los amigos y confidentes que forman parte de mi historia, por haber creído en mí. A la tierra donde nací, mi Manabí maravilloso, por ser la fuente de mi inspiración siempre.

A los ángeles que siempre me acompañan, que desde otra dimensión me siguen mirando con amor, sus ojos desde el cielo jamás me han abandonado...”

Lupe

Agradecimiento

El agradecimiento es el sentimiento más sublime que debe profesar un ser humano, por ello nuestro eterno agradecimiento y reconocimiento:

A Dios que nos ha permitido seguir superándonos sin soltarnos la mano.

A la Universidad Internacional del Ecuador y a la Escuela Internacional de Gerencia porque fueron protagonistas de nuestra formación profesional.

A los maestros que aportaron con sus conocimientos en este proceso.

A nuestras amadas familias, por su devoto y continuo apoyo en todas las etapas de nuestras vidas, por su confianza y amor, esto es solo un pequeño pago y una muestra de la gran inspiración que ustedes son para nosotros.

Luis, Sachenka, Johanna, Sofía, Alejandra, Guadalupe.

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS	6
RESUMEN.....	7
PALABRAS CLAVES	7
SUMMARY	7
KEY WORDS.....	8
1. PARTE INTRODUCTORIA.....	9
2. PARTE GENERAL.....	9
3. PARTE ESPECÍFICA.....	11
Capítulo 1. Ejes fundamentales	11
Capítulo 2. El valor del compromiso	13
Capítulo 3. Materiales educativos	15
Capítulo 4. Contenido del material educativo	17
Capítulo 5. La importancia del género literario	23
Capítulo 6. Metodología	23
Capítulo 7. Ejecución.....	25
Capítulo 8. Contenido de la plataforma	27
Capítulo 9. Guías de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje	33
4. CONCLUSIONES Y APLICACIONES.....	35
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Carátula del texto del cuento.....	28
Figura 2. Texto de apoyo del cuento	28
Figura 3. Carátula del texto de la fábula.....	30
Figura 4. Texto de apoyo de la fábula	30
Figura 5. Carátula del texto de la fábula.....	32
Figura 6. Texto de apoyo de la fábula	32

RESUMEN

La gran problemática que se presentó a raíz de la tan conocida pandemia, fue principalmente la debilidad de las unidades educativas en torno a la actualización digital, fue necesario un salto precipitado y difícil en la mayoría de los casos. La falta de planificación e implementación de elementos tecnológicos en relación al proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Particular Perla Azul, se comprobó con la llegada de la pandemia COVID 19, durante la cual los centros educativos tuvieron la necesidad de hacer uso de la educación virtual, lo que provocó desmotivación y como consecuencia que el porcentaje de deserción escolar aumente.

Por lo tanto, la finalidad de este proyecto fue mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por TIC en la Institución Educativa Particular Perla Azul, con la evaluación previa de las herramientas que se encontraban en uso en la Institución Educativa, para posteriormente implementar un sistema educativo innovador, con aprendizaje abierto, en el que se integró adecuadamente las herramientas tecnológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Los primeros resultados fueron satisfactorios, dando lugar la modernidad, agilidad, vanguardia y optimización de los recursos y herramientas puestos en marcha.

Se evidenció debilidades en el manejo de muchas herramientas tecnológicas, solventadas gracias a la capacitación pertinente, de igual manera se destacó un aprendizaje de doble vía, así como la personalización del material de trabajo, tomando en cuenta inclusive el tema de necesidades educativas especiales.

Es importante subrayar que la aplicación de la tecnología en la educación es positiva desde muchas perspectivas, por lo que a modo de sugerencia es importante implementarla a nivel general, de la misma manera se consideró de gran trascendencia la inversión en actualización docente y equipo tecnológico, así como un trabajo fusionado de la comunidad educativa.

PALABRAS CLAVES

Educación; tecnología; herramientas; TIC; capacitación; inversión; planificación; implementación.

SUMMARY

The great problem that arose as a result of the well-known pandemic, was mainly the weakness of the educational units around the digital update, it was necessary a hasty and difficult jump in most cases. The lack of planning and implementation of technological elements in relation to the teaching-learning process in the students of the Private Educational Institution Perla Azul, was verified with the arrival of the pandemic COVID 19, during which the educational centers had the

need to make use of virtual education, which caused demotivation and as a consequence the percentage of school dropout increases.

Therefore, the purpose of this project was to improve the teaching-learning process mediated by ICT in the Private Educational Institution Perla Azul, with the previous evaluation of the tools that were in use there, to subsequently implement an innovative educational system, with open learning, in which technological tools were properly integrated in the teaching-learning process.

The first results were satisfactory, resulting in modernity, agility, vanguard and optimization of the implemented resources and tools.

Weaknesses were evidenced in the handling of many technological tools, which were solved thanks to the pertinent training, also, a two-way learning was highlighted, as well as the personalization of the work material, even taking into account the issue of special educational needs.

It is important to emphasize the application of technology in education is positive from many perspectives, so as a suggestion it is important to implement it at a general level, in the same way it was considered of great importance to invest in updating teachers and technological equipment, as well as a merged work of the educational community.

KEY WORDS

Education; technology; tools; ICT; training; investment; planning; implementation.

1. PARTE INTRODUCTORIA

El presente proyecto hace referencia a la innovación tecnológica empleada en la Institución Educativa Perla Azul de la ciudad de Quito, permitirá una mejora en la educación virtual, mediante la actualización continua de elementos y medios tecnológicos aplicados y dirigidos a niños de 8 a 9 años correspondiente al cuarto año de Educación General Básica.

La importancia de aplicar un proyecto de mejora en tiempos de pandemia ayuda con el proceso de enseñanza - aprendizaje mediado por TIC, esto nos permite implementar un proceso innovador, integrando correctamente las herramientas tecnológicas.

El proyecto cuenta con temáticas como la mejora individual o social, se habla de la responsabilidad en cuanto al cumplimiento de deberes, y el cambio positivo que contribuye al uso de nuevas tecnologías, además de la motivación que aporta el disfrute de las actividades innovadoras al momento de aprender. Se recalcan los valores implícitos en una práctica educativa en donde el maestro programara las experiencias para el desarrollo y reflexión de contenidos. Se toma en cuenta la misión y visión educativa con la cual se desarrolla los objetivos planteados, también se considera los valores que se aplican dentro de la Institución Educativa, así como de los deberes y derechos que tienen todos los integrantes de la institución que son estudiantes, docentes, compañeros padres y madres de familia.

Por otro lado, queda visible el desarrollo en cuanto a entornos virtuales, los cuales están referidos a los procesos de virtualización de lo presencial a lo virtual, tomando como ejes principales lo organizacional, social, pedagógico y tecnológico. Se considera el grupo de muestra con el que se va a trabajar, tomando parámetros en cuanto a cantidad de alumnos, edad, contenidos a realizar, recursos digitales, y objetivos específicos que harán posible un correcto desempeño y una planificación eficaz y viable. Para lo cual, mediante la asignatura de lengua y literatura, se procede a ejemplificar mediante los contenidos de fábula, cuento y leyenda, las herramientas tecnológicas que serán empleadas; tomando en consideración los componentes que intervienen en este proceso, así como el correcto uso de las plataformas virtuales.

Finalmente, se presentan conclusiones y una prospectiva que sea de utilidad para el desarrollo de temas a fines al proyecto ejecutado.

2. PARTE GENERAL

En el período 1990-2006 el acceso a tecnología desde las instituciones educativas y del país en general es muy escaso, a excepción de proyectos aislados que no se ejecutaron a nivel nacional (Mendoza-Bozada, 2020). En contraste, según los datos del Ministerio de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información (MINTEL), hasta diciembre de 2012 se equiparon con conectividad a 5040 instituciones educativas en todas las provincias del país (MINTEL, s/f).

Para el período 2006-2017: “El sector Educación registró una inversión promedio por año cuatro veces mayor a la registrada entre 2000 y 2006. En el período 2007-2016 alcanzó 24 176 MMUSD en gasto corriente y de inversión, destinados al fortalecimiento del sistema educativo” (SENPLADES, 2017, p. 149). Esto da cuenta del gran presupuesto que se destinó a proyectos de inversión pública y gasto corriente en comparación con los años anteriores. Esto permitió universalizar la Educación General Básica, mejorar el escalafón docente, incrementar los años de escolaridad de 9,06 a 10,15 y la disminución del analfabetismo (SENPLADES, 2017).

Sin embargo, lo anteriormente mencionado no continúa en los años posteriores a 2017, además, no se implementa al mismo ritmo en todas las unidades educativas particulares. Lo que se refleja en la institución que se va a analizar en el presente documento.

La carencia de planificación e implementación de tecnología en el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Particular Perla Azul, se ha evidenciado debido principalmente a los problemas efectuados por la pandemia COVID 19, en la cual todos los centros educativos se vieron obligados a trabajar de manera virtual, provocando de esta manera que los padres de familia se sientan desmotivados y esta sea una razón para retirar a los niños y niñas.

La Institución Educativa “Perla Azul” nace hace 22 años ante la necesidad de ofrecer una nueva propuesta educativa que se sustenta en la práctica del desarrollo de las Inteligencias Múltiples, que se fundamenta en la propuesta de Howard Gardner quién manifiesta que: “El objetivo de la escuela debería ser el de; desarrollar las inteligencias y ayudar a los individuos a alcanzar los fines vocacionales y aficiones que se adecuen a su particular espectro de inteligencias. La gente que recibe apoyo en este sentido se siente más implicada y competente y por ende más proclive a servir a la sociedad”.

El sector donde se ubica la institución educativa está habitado por familias de clase media y media alta; dedicadas a actividades comerciales, empleados públicos y privados, profesionales de diferentes áreas que cuentan con ingresos que cubren cómodamente con sus necesidades básicas. Las instituciones educativas existentes no cubren con las necesidades y demandas educativas del sector; en especial en el nivel de Educación Inicial.

El tipo de vivienda que prima en el sector es de construcción sólida y espaciosa, con una cómoda distribución de espacios. Son casas unifamiliares y en algunos casos renteras, que cuentan con los servicios básicos, esto es: agua, alcantarillado, luz, teléfono y variado transporte público, tomando en cuenta que gran parte de los pobladores cuenta con vehículos propios y vivienda propia. Como conclusión podemos decir que la población del sector cuenta con los recursos económicos necesarios para vivir cómodamente. Considerando lo antes propuesto, la función de la institución es una contribución válida para con la niñez y comunidad del sector, que se verá beneficiada con nuestra labor, mejorando así, las demandas educativas del sector sur – occidente de la ciudad.

Además, el mantener rubros asequibles en el pago de las mensualidades; que sin cubrir el verdadero costo operativo de la institución, les ayudan a seguir adelante, brindando un servicio educativo de calidad y calidez.

3. PARTE ESPECÍFICA

Capítulo 1. Ejes fundamentales

El proyecto que presentamos contribuye tanto a la mejora individual de los miembros de la comunidad educativa como del sector de la ciudad donde se encuentra la Institución Educativa “Perla Azul”.

- Permite tener responsabilidad en el cumplimiento de deberes.
- Contribuye en el cambio positivo de la educación a través de la tecnología. “Las nuevas tecnologías, entendidas como los dispositivos digitales que se pueden conectar con un ordenador o con internet, son, probablemente, las herramientas más potentes, versátiles y ubicuas que la sociedad haya conocido” (Buxarrais, 2011).
- Estimula y genera compromiso pedagógico entre el alumno y el docente. La educación tiene, según Arendt (1993) la misión de mediar entre el niño y el mundo, para permitir que ambos se mezclen, minimizando el riesgo inherente de rechazo que existe entre los dos. Esta integración implica también la pertenencia a grupos de personas que ya son parte del mundo, implica para el educador una responsabilidad con ambos, en la medida que su misión es la de mediar entre ellos (los niños y el mundo) determinará cómo están relacionados.
- Cultiva en los alumnos el principio de la honestidad. “Para desarrollar la honestidad en un niño es necesario formar nociones, conocimientos, habilidades, sentimientos y emociones, vivencias y experiencias que lo lleven a ser honesto” (Medina, 2018).
- Incentiva el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.
- La creatividad es una competencia que permite “abordar y responder satisfactoriamente a situaciones de forma nueva y original en un contexto dado”. (Villa & Poblete, 2007, pág. 262).
- Permite generar mayor motivación y disfrute en la actividad académica y profesional en quien la ejerce. Es además una ventaja competitiva en ámbitos donde se requiere generar nuevos productos e ideas, adicionalmente resulta estratégica en entornos donde las cosas ya están creadas. (Villa & Poblete, 2007) Los autores (Getzels & Jackson, 1962) y (Csikszentmihalyi, 2007) señalan que para ser creativo es importante sentir que hay un desafío en el ambiente que necesita solucionarse.
- Para motivar la creatividad el docente debe facilitar un entorno que permita al estudiante cuestionarse sobre la realidad, realizando preguntas y fomentando la interacción en clases.
- Dejar espacio a la individualidad, de modo que no todo esté establecido por reglas, dando cabida a nuevos formatos, ideas y organización.

- Retroalimentar adecuadamente para que los estudiantes valoren de manera positiva sus aptitudes y confíen en ellas, mejorando su autoestima.
- Conlleva a un crecimiento y actualización personal y grupal.

Valores implícitos en el proyecto

Se ha elaborado un listado de valores que acompañarán el desarrollo del proyecto:

- Desarrollar y/o fortalecer la educación en valores, esto constituye uno de los desafíos importantes del quehacer pedagógico actual.
- El trabajo de la enseñanza de valores no debe quedar reducido a actividades ocasionales y desordenadas, por el contrario, el maestro debe programar experiencias que favorezcan al autoconocimiento, la reflexión y la práctica activa y consciente, en torno a los valores dentro de los diferentes contenidos de las materias que imparte.
- No se trata de que el maestro dé una clase de valores, sino que la enseñanza de valores se encuentre inmersa en toda su práctica educativa.
- La forma de organizar los espacios, los horarios y los materiales puede y debe contribuir a facilitar la asimilación de actitudes y valores como: el respeto, la solidaridad, colaboración.
- Si existe coherencia entre el ambiente y lo que se pretende educar, los resultados son muy positivos.
- Los valores no se transmiten a través de discursos fríos y teóricos sino a través de modelos vívidos y prácticos presentados, aprendidos e imitados.

Los valores que se proponen como fundamentales en el desarrollo de este trabajo son:

- Ética
- Respeto
- Actitud crítica
- Integridad
- Responsabilidad social
- Diálogo
- Integración
- Honestidad

Misión

La misión de la Institución Educativa se indica a continuación:

“Somos una institución que brinda servicios educativos de alta calidad a niños y niñas de edades escolares. Favoreciendo los saberes útiles y el desarrollo de las Inteligencias Múltiples para potencializar sus destrezas, habilidades y capacidades necesarias para afrontar con éxito su futuro personal, académico y profesional que beneficiará a toda la comunidad educativa involucrada en esta labor”.

Visión

A continuación, se encontrará la visión de la institución educativa en la que se aplicará el proyecto:

“Formar ciudadanos del planeta tierra; con el objetivo de alcanzar el pleno desarrollo de cada uno de nuestros alumnos y así prepararlos para los nuevos retos de la actualidad. Nos vemos como entidad cultural de apoyo y promoción para la comunidad, por medio de su labor altruista generadora de principios y valores cívicos, morales, sociales y ecológicos”.

Valores

“Nuestra enseñanza se basa en una pedagogía activa, directa y en permanente actualización. Es por ello que nuestra labor, nos identifican como una Institución Educativa seria y coherente caracterizada por:

- Respeto
- Solidaridad
- Tolerancia
- Trabajo en equipo
- Dedicación y esfuerzo
- Compromiso
- Responsabilidad
- Confianza
- Compañerismo
- Trato familiar
- Innovación

Capítulo 2. El valor del compromiso

Código Ético

Las acciones correctas o incorrectas dentro de una institución no solo afectan a su plantel o profesorado, sino que afecta a todos los que lo rodean, por ello es importante involucrar a la ética dentro de la toma de decisiones en la educación, esto nos permite trabajar de manera íntegra en un ambiente de confianza y organizado que será el reflejo para todos los que lo integran. La institución al tener un código de ética nos abre las puertas para tener lazos afectivos con valores y principios que sirven como guía para la formación y cultura organizacional para las personas que los conforman (Capitalismo consciente, s/f).

Compromisos y deberes en relación con el alumno

- Guardar profesionalmente los datos de los estudiantes, mantener bajo resguardo toda la información personal de los alumnos, es parte de la ética profesional del docente salvaguardar todo el historial de los estudiantes para su respaldo y seguridad personal.

- Atender adecuadamente la diversidad del alumnado, proteger la integridad de los estudiantes al respetar la diversidad en todos sus ámbitos y circunstancias por las que puedan estar atravesando los alumnos, permitiendo todas las posibilidades de desarrollar sus capacidades habilidades y destrezas, y de esta manera formar vínculos afectivos de compromiso mutuo.
- Tratar justa y equitativamente al alumnado, el tema de la actualidad la equidad, que importante es sentirse bien en un lugar seguro, en donde nadie debería juzgar; la etnia, status social, situaciones personales o cualquier otro de discriminación tanto el alumnado como los profesionales tenemos el deber y el compromiso de sentirnos con la plena confianza de no ser juzgados por nada.

Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumno.

- Enseñar a ser: la familia o el tutor debe ayudar al niño o joven a desarrollar la capacidad de autonomía, juicio, y responsabilidad personal.
- Enseñar a convivir: la familia o tutor deben inculcar a los niños y jóvenes normas de comportamiento que favorezcan las relaciones humanas, estimulando la participación, la cooperación, el diálogo y la toma de decisiones para aprender a convivir consigo mismo.
- Apoyar con el aprendizaje académico: los padres o tutores deben ayudar a los niños o jóvenes en el ámbito académico, haciéndoles ver la importancia de las tareas que deben realizar ayudándoles a comprender.
- Apoyar en el nivel socioeconómico: es papel fundamental del tutor, involucrarse en este nivel para que el rendimiento, académico del alumno no tenga variaciones

Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

- Respetar la línea educativa que la institución promueve, sin perjuicio del ejercicio de la libertad de cátedra.
- Acatar de manera estricta las normas de funcionamiento dispuestas por la Institución educativa y respetar la autoridad de los órganos de gobierno de la institución y colaborar con el correcto funcionamiento de los equipos técnicos, pedagógicos y de orientación que la Institución tuviere.
- Propiciar en todo momento la convivencia en la Institución educativa, con la finalidad de conservar un entorno conveniente para la enseñanza y el aprendizaje, utilizando las vías pertinentes para la resolución de conflictos.
- Cuidar en toda circunstancia por el prestigio de la institución educativa, aportando permanentemente en mejorar la calidad de su educación, así mismo evitar la difusión de comentarios negativos que lastimen la integridad de la institución y del representante legal de la misma.

Compromisos y deberes en relación con los compañeros.

- Generar un ambiente adecuado que garantice el respeto y confianza para los procesos de aprendizaje y convivencia en equipo.

- Asegurar una actuación integral y colaborativa con todo el personal involucrado de la institución y que de esta manera se brinde beneficios y relación objetiva a la planificación establecida.
- No interferir con el trabajo profesional de otros compañeros, así como en relación con tutores, familia, alumnos o terceros.
- Respetar las decisiones tomadas por los demás compañeros, así como en caso de no estar de acuerdo, manifestarlo por los medios establecidos por la institución.
- Guardar confidencialidad con datos personales de alumnos, docentes y demás personas que estén vinculadas a la institución.

Compromisos y deberes en relación con la profesión.

- Desarrollar con profesionalidad la enseñanza en el ámbito docente que corresponda, actuando con autonomía y atendiendo a las necesidades de desarrollo del alumnado, a la normativa establecida y a los proyectos educativos de la institución en la que se desempeña la tarea docente.
- Contribuir al progreso de la profesión a través de la actualización didáctica y científica, el perfeccionamiento profesional, la investigación y la innovación educativa.
- Desarrollar un ejercicio profesional que demuestre unos altos niveles de competencia, un buen dominio de la especialidad y una conducta adecuada a los principios constitucionales que constituyen el fundamento de la convivencia ciudadana.

Compromisos y deberes en relación con la sociedad.

- Formar ciudadanos y ciudadanas que estén dispuestos a construir una mejor sociedad para vivir.
- Crear un espacio que integre a todas las diversidades, con el fin de que las y los estudiantes aprendan prácticas saludables que serán puestas en práctica más tarde en la sociedad.
- Gestar una institución como ente que imparta una educación para la transformación social, que se oriente a la disminución de las inequidades y la igualdad de oportunidades.

Capítulo 3. Materiales educativos

El grupo de clase al que se aplicará el proyecto es de 18 estudiantes, en edades entre 8 y 9 años. Se trabajará la unidad didáctica de Lengua y Literatura correspondiente al cuarto año de Educación General Básica de la Institución Educativa Perla Azul de la ciudad de Quito. Los contenidos a tratar son: a) expresión escrita, y b) expresión oral.

El objetivo curricular general es: Aprender reglas gramaticales para el proceso de aprendizaje lectoescritor.

Los objetivos específicos son: a) Desarrollar las capacidades de expresión escrita; b) Poner en práctica las habilidades de expresión oral; y, c) Asociar las capacidades escritas con la oral.

En lo conceptual, el alumno ejecuta correctamente las reglas gramaticales como: acentuación, ortografía, signos de puntuación, mayúsculas, minúsculas, uso de letras y vocales. En lo actitudinal, el alumno reflexiona y valora sobre la importancia de respetar las reglas gramaticales para un mejor entendimiento en la escritura o lectura de un texto. En lo procedimental, el alumno aplica las reglas mediante ejemplos de escritura como es la creación de oraciones cortas, cuentos, fabulas y material literario de fácil comprensión.

Se plantean algunos recursos digitales educativos, de los que se optará por los más adecuados de acuerdo a su calidad, cómo puedan ser adaptados para las necesidades del proyecto; es decir, su idoneidad para el fin educativo planteado:

- <https://edu-es.pixton.com/solo/>: Aplicación *online* para crear cómics y animar a los alumnos a generar historietas de manera individual o en equipo.
- <https://www.spreaker.com/>: Aplicación *online* para crear programas de radio o *podcast* donde los alumnos pueden practicar su capacidad de expresión oral. Puede servir también para crear audiolibros o grabar a los alumnos recitando poesía o leyendo.
- <https://www.canva.com>: Plataforma para creación y diseño de imágenes en todo tipo de formato.
- <https://genial.ly/es/>: Plataforma para creación de contenidos visuales e interactivos.
- <https://quizizz.com/admin>: Plataforma para pruebas o test interactivos entre alumnos y maestro.
- <https://pixabay.com/es/>: Web con contenido de imágenes y videos libres de copyright
- <https://moodle.org/?lang=es>: Plataforma para gestión de clases y aprendizaje virtual
- <https://clipchamp.com/es/video-editor/>: Editor de audio y video online.

Los autores se han planteado algunas preguntas de reflexión para definir las herramientas más apropiadas para cumplir los objetivos planteados:

- ¿Qué herramienta digital se ajusta a la unidad didáctica y contenido planteado anteriormente? Esto ya que es imprescindible contar con una herramienta adecuada, que esté al alcance de los estudiantes y del/la docente correspondiente.
- ¿Qué necesidades tienen los estudiantes al momento de aprender materias teóricas que su aprendizaje tradicionalmente se ha adjudicado a la memoria y no a otra forma de aprendizaje como los ejercicios prácticos? Actividades prácticas que les permitirán responder y enfrentar los retos que viven al momento de aprender.
- ¿Cómo se vincula el aprendizaje correcto de las reglas gramaticales con video juegos, redes sociales y temas tecnológicos de actualidad? Como forma de mantener la atención de temas importantes con lo cotidiano y actualidad.
- ¿De qué manera se aborda la virtualidad para dar un seguimiento adecuado a cada alumno? Con formas de práctica en diálogos o lectura hablada.
- ¿Cómo se relaciona el buen uso de reglas gramaticales con materias que son ajenas al tema en aplicación de herramientas digitales? Esto es para optimizar los recursos disponibles y generar menos conflicto entre materias y profesores.

La principal preocupación ha sido encontrar la herramienta adecuada a las edades de los estudiantes, unidad didáctica y tema seleccionados. Otra de las preocupaciones han sido que se produzca un desinterés de los estudiantes cuando no se presentan actividades lúdicas para aprender.

Los aprendizajes de esta actividad se relacionan a la investigación de plataformas que se adecúen a las necesidades planteadas, lo que nos reta a mantenernos a la vanguardia de las herramientas que se generan continuamente para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles educativos.

Se podría mejorar en conocer más herramientas que vuelvan interactivas las clases virtuales a las que no se está totalmente familiarizado.

Capítulo 4. Contenido del material educativo

Los estudiantes son niños nacidos entre 2013 y 2014, por lo tanto, son nativos digitales, tienen acceso a internet y emplean redes sociales, juegos en línea, plataformas interactivas, etc. Es decir, los recursos multimedia les resultan familiares.

Los objetivos curriculares son: Aprender reglas gramaticales para el proceso de aprendizaje lectoescritor. Como objetivo específico 1: Diferenciar las características entre el cuento, la fábula y la leyenda; y, como objetivo específico 2: Aportar al desarrollo del razonamiento lógico-verbal de los estudiantes.

Los contenidos son las reglas gramaticales que se aplican para alcanzar cada uno de los objetivos.

Los recursos digitales educativos que se pueden utilizar son:

- <https://edu-es.pixton.com/solo/>: Aplicación en línea para crear cómics y animar a los alumnos a generar historietas de manera individual o en equipo.
- <https://www.spreaker.com/>: Aplicación en línea para crear programas de radio o *podcast* donde los alumnos pueden practicar su capacidad de expresión oral. Puede servir también para crear audiolibros o grabar a los alumnos recitando poesía o leyendo.
- <https://www.storyjumper.com/>: Aplicación en línea que permite crear historias en la red, compartirla en la red y una comunidad de lectores aficionados. La herramienta también se encuentra en castellano y puede ser impreso.
- <https://scratch.mit.edu/>: Es un entorno de aprendizaje de lenguaje de programación que permite aprender a programar cuentos interactivos, juegos y, en general, crear arte y música de forma digital.

Preguntas de reflexión

¿Qué? El cuento, la fábula y la leyenda. Estos contenidos aportan al desarrollo lectoescritor de los estudiantes.

¿Para quién? Estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, entre 8 y 9 años de la Institución Educativa Perla Azul de la ciudad de Quito.

¿Para qué? Para diferenciar las características entre el cuento, fábula y leyenda; y aportar al desarrollo del razonamiento lógico-verbal de los estudiantes.

¿Cómo?

- Para la realización del cuento se empleará Audacity como herramienta de desarrollo de un audio.
- Para la producción de la fábula se utilizará iMovie como herramienta para el desarrollo de un video.
- Para la elaboración de la leyenda se empleará Genially como herramienta para el desarrollo de una infografía interactiva

¿Cuándo?

- Material 1. Investigación de la leyenda: 1 hora o Producción de la infografía: 2 horas.
- Material 2. Escrito: 30 minutos o Producción de la fábula: 1 hora o Búsqueda de ejemplo de fábula: 10 minutos o Locución del cuento: 10 minutos o Búsqueda de audio para el fondo del video: 10 minutos o Producción y edición del video: 25 minutos o Creación imágenes en Canva: 5 minutos.
- Material 3. Investigación del cuento: 1 hora o Recopilación de material de audio ambiental: 1 hora o Producción del audio: 1 hora.

Manifiesto

- Material 1. Herramientas: Genially. Se escogió esta herramienta ya que presenta facilidades para la realización de una infografía interactiva.
Recursos y bancos: Texto de la leyenda.
- Material 2. Herramientas:
 - Canva: se usó esta plataforma debido a la gran facilidad y variedad que tiene para crear diseños, así como ejemplos y plantillas listas a conveniencia de quien las requiera.
 - Logic proX: se usó esta plataforma para grabar el audio y editar la pista que vendrá por debajo de la locución, al ser uno de los programas de audio más profesionales para este tipo de tareas.
 - Beatpick: la pista de fondo del video fue descargada de esta plataforma que incluye audios gratuitos y libres de *copyright* para no tener problemas con el uso indebido de material de audio.
 - iMovie: se usó esta herramienta para la edición final del video ya que es de fácil manejo y además cuenta con el permiso para usarlo en computadores Mac.
 - Wordpress: se usó esta página web para conseguir una plantilla de fábula en el canal de Carmen Elena Medina donde ofrece presentaciones de cuentos en PowerPoint.

- Material 3. Herramientas: Audacity. Se escogió esta herramienta ya que presenta facilidades para la realización de grabación y edición de sonidos.

Recursos y bancos:

- Texto del cuento.
- Sonidos ambientales.

Guión Multimedia

Material 1: Leyenda de Atahualpa

Infografía que cuenta la leyenda de Atahualpa, con una línea guía que tiene la forma de espiral de Fibonacci dividida en 5 secciones que son las partes de la leyenda.

Base didáctica: Leyenda para niños que sirve para tratar expresión escrita, expresión oral y lectura comprensiva. A través de la lectura de esta leyenda, los estudiantes pueden diferenciar este género del cuento y la fábula; asimismo, pueden aprender las reglas gramaticales para el aprendizaje lectoescritor. Finalmente, la lectura aporta a su desarrollo del razonamiento lógico-verbal.

Tipo de recurso o actividad: Infografía interactiva.

Parametrización:

- Punto 1. Ícono del texto: “¿Quién era Atahualpa?”. El ícono tiene animación continua aleatoria. Al dar clic en éste, se despliega el texto:
“Atahualpa fue el último soberano del imperio Inca antes de la llegada de los conquistadores españoles y, también, porque fue un líder sangriento, con un comportamiento salvaje en la batalla. Se dice que todo lo que sabía en el arte de la guerra se lo enseñó su padre, Huayna Cápac.”
- Punto 2. Ícono del texto: “Cuenta la leyenda...”. El ícono tiene animación continua aleatoria. Al dar clic en éste, se despliega el texto:
“...durante su infancia, Atahualpa estaba por los bosques de Cuzco en busca de poder cazar algún animalillo para su diversión. Mientras merodeaba por el lugar se cruzó en su camino un hermoso guacamayo que se posó en la rama de un árbol. El joven Atahualpa quería tener esa ave como trofeo, así que decidió ir a por él y no paró hasta que consiguió matarlo.”
- Punto 3. Ícono del texto: “Orgulloso con el cuerpo del guacamayo...”. El ícono tiene animación continua aleatoria. Al dar clic en éste, se despliega el texto:
“Orgulloso con el guacamayo que había cazado, volvió a casa para mostrarle el trofeo a su padre, sabiendo que se trataba de un ave difícil de conseguir...”
- Punto 4. Ícono del texto: “La reina Pacha...”. El ícono tiene animación continua aleatoria. Al dar clic en éste, se despliega el texto:
“Sin embargo, justo antes de llegar a ver a su padre, Atahualpa se topó con su madre, la reina Pacha, mujer sabia que le dio una hermosa y valiosa lección: “Al enemigo solo se le ataca en la guerra, ya que posee armas para poder defenderse””

- Punto 5. Ícono del texto: “Las plumas del guacamayo”. El ícono tiene animación continua aleatoria. Al dar clic en éste, se despliega el texto: “La madre de Atahualpa, cogió el ave y le hizo a su hijo un tocado para que siempre recordara la sabia enseñanza.”

Archivador: Texto de la leyenda de Atahualpa

<https://view.genial.ly/6214130c87f0fb001295ef2c/interactive-contentdiagrama-espiral>

Material 2: Fábula “El cuervo y el zorro”

El siguiente material audiovisual es considerado un medio didáctico con imágenes y grabaciones que sirven para comunicar mensajes específicos.

Base didáctica: Como es conocido, los medios audiovisuales son un importante recurso educativo, pues la mayor información que reciben las personas se realiza a través del sentido de la vista y del oído.

Con la aplicación de medios audiovisuales nos permite desarrollar en el aula procesos tales como:

- Presentar de manera secuencial un proceso de funcionamiento.
- Ayuda a desarrollar capacidades y actitudes.
- El uso de imágenes permite presentar abstracciones de forma gráfica, facilitando las comparaciones entre diferentes elementos.
- Los montajes audiovisuales pueden producir un impacto emotivo que genere sentimientos favorables hacia el aprendizaje, estimulando la atención y la receptividad del alumnado.
- Introducir al alumnado a un mundo de tecnología que es un componente importante para la nueva era.

Tipo de recurso: Audiovisual, con uso de texto, imagen, animación, sonido, vídeo, etc.

Parametrización:

- Las imágenes de inicio y fin fueron creadas en CANVA.
- Para los audios utilizamos LOGIC PROX.
- Para la edición del video se empleó iMovie.
- La canción de fondo utilizada en el video fue descargada de beatpick.com.
- La plantilla de la fábula se encuentra en:
<https://carmenelenamedina.wordpress.com/presentaciones-decuentos-en-power-point/>

Archivador:

<https://drive.google.com/file/d/1x6PG0I5MS1qOerMztJxkr-2erHvCu4u6/view?usp=sharing>

Material 3: El cuento La Caperucita

Se debe tener en cuenta el proceso de trabajo que pretende integrar al plantear los contenidos didácticos por el docente. Elaboramos un material auditivo que es la narración del cuento propuesto por parte de uno de los miembros del grupo, es decir, como estrategia didáctica un audiolibro.

Se trata de un cuento infantil sobre una niña obediente llena de muchos valores como el coraje, valentía, comprensión y humildad.

Base didáctica: propiciar situaciones para enseñar y aprender algunas de las prácticas lectoescritoras, basadas en la audición para el fortalecimiento de la comprensión lectora en niños de 8 y 9 años de edad, con sonidos que resultan de interés y generan expectativa y atención mediante el empleo de las TIC.

Tipo de recurso: Cuento narrado utilizando el programa Audacity.

Parametrización:

- Pista 0, narración del cuento de acuerdo al texto.
- Pista 1, se utilizó como fondo de suspenso para dar realce a la narración.
- Pista 2, se utilizó para comprender como se alejan caminando.
- Pista 3, se utilizó para general el fondo de la naturaleza.
- Pista 4, se utilizó para que sea llamativo el encuentro del lobo con la niña.
- Pista 5, para el sonido del agua.
- Como producto final la narración de nuestra compañera para la creación de un audiolibro:

Había una vez una niña que vestía siempre con una capa roja su madre se le había tejido con mucho cariño y todos la llamaban Caperucita Roja.

Un buen día la mamá de Caperucita le dijo que llevara a su abuelita enferma una cesta con pan frutas y algunos pasteles.

Para llegar a casa de la abuelita Caperucita debía cruzar el frondoso bosque y su madre le advirtió que no debía entretenerse por el camino ni hablar con extraños.

Caperucita tomó la cesta y se dirigió a casa de su abuelita el paisaje era precioso y los animalitos se acercaban para acompañar su paseo. Al entrar en el bosque Caperucita se encontró con el lobo. Éste le preguntó hacia dónde se dirigía y ella le contestó: "voy a casa de mi abuelita para llevarle su comidita".

El lobo que era muy astuto conocía un atajo a casa de la abuelita así que se despidió amablemente de Caperucita y corrió para llegar antes que ella.

Caperucita, mientras tanto, se entretenía cogiendo bonitas flores para llevarle un hermoso ramo.

El lobo llegó rápidamente a casa de la abuelita, llamó a la puerta y suavizando la voz se hizo pasar por Caperucita. La anciana creyendo que era su nieta le dejó pasar. El malvado lobo entró en la casa y se estampó a la abuelita de un bocado. Después, se puso su camisón, se metió en la cama y esperó a que llegara Caperucita.

Mientras tanto un leñador que pasaba por allí y que había visto al lobo entrar en la casa, y como no se fiaba de él, decidió esperar escondido en unos matorrales cercanos. Cuando Caperucita llegó a la casa y llamó a la puerta el lobo contestó imitando la voz de la abuela: adelante preciosa niña. Caperucita entró y al acercarse a la cama notó a su abuelita algo cambiada: abuelita, abuelita qué ojos más grandes tienes dijo ella. Son para verte mejor, contestó el lobo. Abuelita abuelita que orejas más grandes tienes, dijo Caperucita de nuevo. Son para oírte mejor respondió el lobo. Y que dientes tan grandes tienes, insistió finalmente la niña a lo que el lobo rugió con fuerza: son para comerte mejor y se estampó a Caperucita igual que a la abuelita, de un solo bocado.

El leñador preocupado se acercó a la puerta y miró por el ojo de la cerradura fue entonces cuando vio al lobo dormido sobre la cama de la abuela después de la gran comilona. Al ver esto el cazador entró corriendo en la casa y mientras el lobo dormía abrió su gran boca para sacar a Caperucita roja y a su abuelita. Para que el lobo aprendiese la lección, el cazador Caperucita y su abuela recogieron unas pesadas piedras para colocarlas en su barrigota entre ronquido y ronquido. Cuando el lobo despertó, sintió una gran sed y fue a beber a un río cercano. Al lobo le pesaba tanto la barriga, que cuando intentó agacharse para beber se cayó al agua. Como no sabía nadar, la corriente arrastró al lobo muy lejos. Y para celebrar que ya no les molestaría más, Caperucita propuso organizar una gran merienda. Así fue como la pequeña Caperucita aprendió a seguir los consejos de su mamá y que como ella le dijo con extraños no se debe hablar.

Colorín colorado, este cuento se ha terminado.

Archivador:

- Texto del cuento
- Pista 1
- Pista 2
- Pista 3
- Pista 4
- Pista 5

Enlaces al material:

<https://drive.google.com/file/d/1CEat2q7AQL2xLL5fx6gt9Zi1hpOQT9T7/view?usp=sharing>

La diversidad de materiales se produce tomando en cuenta necesidades educativas especiales, es por ello que hay un audio, un video y una infografía. En el aspecto pedagógico preocupa que los aprendizajes no se den integralmente ya que los audios no serán una herramienta para estudiantes con discapacidad auditiva, lo mismo sucede con el video y la infografía para

estudiantes con discapacidad visual. Sin embargo, en el grupo de estudiantes que son nuestro público objetivo no hay niños con algún grado de discapacidad de las que se han mencionado.

La principal preocupación ha sido la inexperiencia en el uso de herramientas nuevas en las cuales no tenemos aún la práctica necesaria. Por lo tanto, la debilidad que esto conlleva sería el no tener ni el mínimo conocimiento de las herramientas ya que no se puede improvisar con este tipo de herramientas educativas.

Uno de los aprendizajes en este tema es que aprendimos a personalizar el material para el trabajo con los estudiantes; por lo tanto, el aprender es mutuo. Todo esto lleva dedicación y tiempo para lograr los objetivos planteados dentro de una planificación.

Capítulo 5. La importancia del género literario

La importancia del género literario es volver a la literatura más cómoda para el estudiante y le permite identificar el temor, la risa, el drama y aquellas emociones que podemos sentir al disfrutar una obra literaria, así cada género aporta su propio sello para poder ser contado de diferente manera.

La narrativa es una de las formas de aprendizaje ya que, a través de historias, con elementos de magia, fantasía, se lograba tener mayor interés. Así podemos señalar que la narrativa no solo se alimenta de las palabras, se nutre de los hechos. Es la primera herramienta de transmisión del conocimiento, de la experiencia y de los valores. La presencia de una voz que cuenta el relato es su rasgo fundamental distinguiéndose de otros géneros que aporta su riqueza propia a un hecho que puede ser contado de diferentes maneras.

Las TIC nos permiten una generación de nuevos aprendizajes utilizando estándares y especificaciones para crear objetos pedagógicos estructurados, es por ello que Iseazy es una herramienta que nos permite la creación de contenido a través de una interfaz 100% online.

Se plantea como objetivo general: Facilitar la información a través de una computadora, un móvil y colocar al estudiante en una atractiva posición para adquirir el conocimiento literario. Y, como objetivos específicos: a) Diferenciar estos tres tipos de textos, leyéndolos o escuchándolos como a la hora de crear uno de ellos; b) Hacer que la literatura sea un proceso permanente de innovación; y, c) Adquirir el hábito lector, a través de los cuentos, fábulas, leyendas.

A continuación se encuentra el enlace de IsEasy donde se encuentra todo el material mencionado: <https://iseazy.com/dl/f6765fdf6a754bae99ea1207e3b17018#/slide/0IXeJPFpi>

Capítulo 6. Metodología

Los componentes que intervienen en el proceso educativo son el grupo de estudiantes escogidos, los docentes serán profesores de Lengua y Literatura con formación específica en el área.

Los estudiantes aprenderán el uso de las siguientes plataformas, entre ellas:

- Microsoft Teams
- Idukay
- Plataforma académica Maya
- IsEazy

Metodología de enseñanza

La metodología de enseñanza que se emplea es de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner la cual plantea la existencia de ocho inteligencias: inteligencia lógico-matemática, inteligencia lingüística, inteligencia espacial, inteligencia musical, inteligencia corporal-cinestésica, inteligencia intrapersonal, inteligencia interpersonal e inteligencia naturalista. Además, define el término de inteligencia como “la capacidad de resolver problemas o crear productos que sean valiosos en uno o más ambientes culturales. Su alta aplicabilidad al ámbito educativo ha ido ganando cada vez más adeptos, quienes la aplican como una herramienta útil para atender la diversidad cognitiva de los estudiantes en los diferentes niveles educativos y potenciar en ellos el máximo desarrollo de sus potencialidades.

Se ha evidenciado una alta tendencia en la utilización de estrategias basadas en la teoría de las inteligencias múltiple en el nivel inicial, primario, secundario y bachillerato del sistema educativo, pues permite atender las diversas necesidades de los alumnos y trabajar desde un enfoque de educación inclusiva.

Actividades evaluativas

Es precisa la evaluación de los contenidos aprendidos a través de la plataforma IsEazy donde abordaremos ejemplos de cuento, fábula y leyenda. Estos contenidos aportan al desarrollo lectoescritor de los estudiantes.

La evaluación se aplicará a alumnos de cuarto año de Educación General Básica, entre 8 y 9 años de la Institución Educativa Particular Perla Azul de la ciudad de Quito. Ellos aprenderán a diferenciar las características entre el cuento, fábula y leyenda; y aportar al desarrollo del razonamiento lógico-verbal de los estudiantes.

Para la realización de la evaluación se contará con un cuestionario de cinco preguntas para cada tema, siendo éstos: el cuento, la fábula y la leyenda; las cuales se referirán a su estructura, composición general, contenido temático de cada ejemplo, preguntas relacionadas a personajes, situaciones, entorno, longitud y demás características propias de los géneros literarios.

Esto permitirá que los alumnos puedan identificar con mayor claridad de qué trata cada tema y los elementos propios que los conforman.

Se incluirán 3 materiales:

- Para la realización del cuento se empleará Audacity como herramienta de desarrollo de un audio.

- Para la producción de la fábula se utilizará iMovie como herramienta para el desarrollo de un video.
- Para la elaboración de la leyenda se empleará Genially como herramienta para el desarrollo de una infografía interactiva.

Empleo del entorno

Se describirán los cuatro pilares básicos, información, comunicación, cooperación y administración.

- Información, esto realizará a través de una infografía en el área Lengua y Literatura, con la temática Cuentos, fábulas y leyendas.
- Comunicación, se hace efectiva a través de la implementación de la plataforma Idukay.
- Cooperación, se promoverá la dramatización de una obra, ésta puede ser cuento, fábula o leyenda. Deberá ser grabada y subida a la plataforma Idukay.
- Administración, dentro de la plataforma Idukay se creará una carpeta destinada a cada uno de los grupos donde podrán subir los productos de los trabajos en grupo.

Recursos de apoyo

Sobre los *recursos metodológicos*, se puede señalar que al ser las inteligencias múltiples el eje transversal daremos énfasis en el desarrollo de la inteligencia lingüística verbal pues en los niños y niñas podemos incentivar el relacionarse con ámbitos de lectura y oratoria. Al fin y al cabo, es en las primeras etapas de la infancia cuando cobra más importancia tener los medios para aprender rápidamente los rudimentos del lenguaje, que se irán desarrollando durante el crecimiento.

El uso de estrategias creativas como cuento con máscaras, cuento de cambio de voces, cuentos dramatizados, cuentos con muñecos, cuentos con rompecabezas, juego de roles y al finalizar el proceso realizar la fiesta de la lectura pues todas estas estrategias favorecen la autoestima, la creatividad y la imaginación en los niños y niñas.

Sobre los *recursos documentales* se facilitará el acceso a un repositorio de cuentos, fábulas y leyendas, para que los estudiantes escojan la que prefieren. Esto se hará dentro de la plataforma académica Maya.

Sobre los recursos informativos, a través del buzón informativo de la plataforma Idukay que está al alcance de todos los estudiantes.

Sobre los *recursos relacionales*, dada la edad de los niños se pueden comunicar a través de Microsoft Teams.

Capítulo 7. Ejecución

El objetivo general se basa en el aprendizaje de las reglas gramaticales para el proceso lectoescritor. Del cual derivan: a) Diferenciar las características entre el cuento, la fábula y la

leyenda; y, como objetivo específico; y b) Aportar al desarrollo del razonamiento lógico-verbal de los estudiantes.

En este apartado se señalará una segunda opción en el caso de que la primera funcione. A la primera se denominará plan A y se describe a continuación:

Los alumnos deberán realizar 3 actividades, se indica el uso de herramientas digitales detalladas a continuación:

Plan A

Actividad 1 – Infografía

Se aconseja el uso de Canva puesto que presenta facilidades para la realización de una infografía interactiva, es amigable con estudiantes de las edades antes mencionadas, propicia la creatividad. Los estudiantes realizarán esta actividad de manera individual, con la libertad de utilizar las herramientas con libertad.

Actividad 2 – Realización de un video

Se sugiere el uso de iMovie ya que permite a los usuarios editar sus propias películas de forma profesional desde casa. Se pide a los estudiantes realizar un video sobre el tema, se les da la opción de utilizar videos ya existentes con la particularidad de tener que editarlos y personalizarlos.

Actividad 3 – Realización de un Audio narrando un cuento

Se propone el uso de Audacity y Soundcloud ya que permiten reproducir audios previamente grabados, son herramientas de acceso gratuito, de fácil uso y manipulación, propician la creatividad a través de los sonidos. En esta actividad los niños tendrán que grabar sus voces e incluirlas en la narración del cuento.

Plan B

Las herramientas a continuación serán utilizadas en caso de tener inconvenientes con las plataformas anteriores, como actividades que reemplazarían las propuestas iniciales, mismas que resultan divertidas y enfocan la atención del grupo, para lo cual se prevé:

Actividad 1 – Realizar un cómic acerca del tema de estudio

Los estudiantes trabajarán en grupos, utilizando la herramienta **storyboardthat.com**, de acceso gratuito, amigable con estudiantes de corta edad, en la que escogen de entre muchas opciones sus personajes, ambientación, etc. Incentiva el trabajo colaborativo, resulta atractiva la creación de historias propias e incentiva la creatividad.

Actividad 2 – Dramatización en línea

A través de Zoom se organizan grupos de trabajo, a los que les asigna una pequeña obra, los estudiantes se organizan en el tiempo determinado por el profesor (10 a 15 minutos) para proceder luego a presentar su obra en un tiempo de no más de 2 minutos por grupo. Con antelación se escogen las obras de tal forma que resulten sencillas para la edad de los estudiantes.

Actividad 3 – Evaluación en Mentimeter

Se realizará un pequeño cuestionario a través de Mentimeter, en el que se incluirán aspectos relacionados al tema tratado en clases.

La implementación de actividades alternas o que reemplacen las inicialmente propuestas queda a consideración del criterio del maestro, se debe tomar en cuenta el grupo de estudiantes, el grado de concentración de los mismos, ningún grupo es igual a otro, cada uno tiene sus tiempos, su manera de asimilar conocimientos y somos los maestros los encargados de tener alternativas para realizar nuestra labor eficientemente y que exista interacción y por lo tanto el proceso de enseñanza - aprendizaje llegue a su meta.

Capítulo 8. Contenido de la plataforma

La planificación de una clase es importante, engloba diferentes herramientas que permiten la interacción docente – estudiante. Asimismo, tiene como finalidad una mejor experiencia para el alumno en el proceso enseñanza – aprendizaje; debe ser dinámico, colaborativo y compartido. Para este ejercicio se empleará Brightspace, que es una herramienta que permitirá alcanzar los objetivos de aprendizaje planificados.

La temática que se abordará es Géneros literarios y estarán habilitados desde el lunes 4 de abril a las 7h00 hasta el lunes 2 de mayo a las 17h00. En esta última fecha se cerrarán la Bienvenida y las 3 clases. Se presentará a continuación la bienvenida y plan de trabajo que tendrá el curso en la plataforma mencionada.

Bienvenida

En esta sección se presentará un video realizado en Prezi Video, en el que se saludará a los estudiantes y expondrá un plan de clase con la temática géneros literarios que constará de tres sesiones. El video se encuentra en el siguiente enlace: <https://prezi.com/v/k3dk7qm8uo9t/> y estará habilitado en la plataforma desde el inicio del módulo, es decir desde el lunes 4 de abril.

Plan de trabajo

A continuación, se presenta una planificación de un ejemplo real en la plataforma Brightspace.

Clase 1

La clase 1 iniciará el lunes 4 de abril de 2022 a las 7h00.

Sesión en vivo: se ocupará la plataforma Teams.

Documento(s) de apoyo: los estudiantes podrán ingresar a esta sección solamente si han visto el video de bienvenida. Para introducir los conceptos de cuento se realizará una presentación en Genially con el siguiente texto.

Figura 1. Carátula del texto del cuento



Elaborado por: los autores.

Figura 2. Texto de apoyo del cuento



Elaborado por: los autores

Como ejemplo se compartirá un audio del cuento de la Caperucita Roja que podrá ser escuchado solo si se ha completado la revisión de la teoría. El audio se grabó en Audacity y se encuentra en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/1CEat2g7AQI2xLL5fx6gt9Zi1hpOQT9T7/view?usp=sharing>.

El cuestionario de afianzamiento de conocimientos tendrá las siguientes características:

- Se habilitará solamente si se ha revisado todos los documentos de apoyo.
- El test contendrá cinco preguntas de los tipos: “Elección múltiple” y “Verdadero o Falso”.
- Se habilitarán diez intentos.
- Se calificará el intento con la nota más alta de los diez intentos.
- Se calificará sobre diez y cada pregunta tendrá el valor de dos puntos.
- Se seleccionará la opción “Aleatorizar orden de respuesta” para que no se presente el mismo orden de respuestas para un estudiante y para otro.

Las preguntas se muestran a continuación:

1. ¿Qué es el cuento?
 - a. Es una anécdota.
 - b. Es un texto expresivo.
 - c. Es una narración. (respuesta correcta)
2. ¿En el cuento cuantos personajes participan?
 - a. Muchos personajes.
 - b. Pocos personajes. (respuesta correcta)
 - c. Un personaje.
3. ¿Cuáles son las partes de un cuento?
 - a. Inicio, nudo y final. (respuesta correcta)
 - b. Análisis y síntesis.
 - c. Principio y fin.
4. Los personajes secundarios son los que resuelven los problemas
 - a. Verdadero.
 - b. Falso. (respuesta correcta)
5. ¿Qué encontramos en la estructura de un cuento?
 - a. Personajes y lugares. (respuesta correcta)
 - b. Situaciones Populares y poéticas.
 - c. Leyendas y tradiciones.

Clase 2

La clase 2 iniciará el lunes 11 de abril de 2022 a las 7h00.

Sesión en vivo: se ocupará la plataforma Teams.

Documento(s) de apoyo: los estudiantes podrán ingresar a esta sección solamente si han finalizado la sección sobre el cuento. Para introducir los conceptos de la fábula se realizará una presentación en Genially con el siguiente texto:

Figura 3. Carátula del texto de la fábula



Elaborado por: los autores.

Figura 4. Texto de apoyo de la fábula



Elaborado por: los autores

Como ejemplo se cuenta con un video de la fábula El Cuervo y el Zorro que podrá ser visto solo si se ha completado la revisión de la teoría. El video fue realizado en iMovie y se encuentra en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/1uD-CQtOQUiSDYmY64JwwZq0g11Ld3ldW/view?usp=sharing>

El cuestionario de afianzamiento de conocimientos tendrá las siguientes características:

- Se habilitará solamente si se ha revisado todos los documentos de apoyo.
- El test contendrá cinco preguntas de los tipos: “Elección múltiple” y “Verdadero o Falso”.
- Se habilitarán diez intentos.
- Se calificará el intento con la nota más alta de los diez intentos.
- Se calificará sobre diez y cada pregunta tendrá el valor de dos puntos.
- Se seleccionará la opción “Aleatorizar orden de respuesta” para que no se presente el mismo orden de respuestas para un estudiante y para otro.

Las preguntas se muestran a continuación:

1. ¿La fábula deja moraleja?
 - a. Verdadero. (respuesta correcta)
 - b. Falso.
2. ¿Qué tipo de personajes se presentan en una fábula?
 - a. Monstruos.
 - b. Humanos.
 - c. Animales. (respuesta correcta)
3. La fábula enmarca:
 - a. Un problema principal. (respuesta correcta)
 - b. Una anécdota.
 - c. Información.
4. El mensaje principal de la fábula “El cuervo y el zorro” fue:
 - a. No confiar en nadie.
 - b. Cuidarse de las palabras falsas de un adulator. (respuesta correcta)
 - c. Ser ingenioso para conseguir lo que se quiere.
5. Las partes de la fábula son:
 - a. Parte A y B.
 - b. Introducción, tema, desarrollo, reexposición, final, conclusión.
 - c. Inicio, complicación, desenlace. (respuesta correcta)

Clase 3

La clase 3 iniciará el lunes 18 de abril de 2022 a las 7h00.

Sesión en vivo: se ocupará la plataforma Teams.

Documento(s) de apoyo: los estudiantes podrán ingresar a esta sección solamente si han finalizado la sección sobre la fábula. Para introducir los conceptos de leyenda se realizará una presentación en Genially con el siguiente texto:

Figura 5. Carátula del texto de la fábula



Elaborado por: los autores

Figura 6. Texto de apoyo de la fábula



Elaborado por: los autores

Como ejemplo se cuenta con una infografía de la leyenda de Atahualpa realizada en Genially que podrá ser vista solo si se ha completado la revisión de la teoría. El material se encuentra en el siguiente enlace:

<https://view.genial.ly/6214130c87f0fb001295ef2c/interactive-content-diagrama-espiral>

El cuestionario de afianzamiento de conocimientos tendrá las siguientes características:

- Se habilitará solamente si se ha revisado todos los documentos de apoyo.
- El test contendrá cinco preguntas de los tipos: “Elección múltiple” y “Verdadero o Falso”.
- Se habilitarán diez intentos.
- Se calificará el intento con la nota más alta de los diez intentos.
- Se calificará sobre diez y cada pregunta tendrá el valor de dos puntos.
- Se seleccionará la opción “Aleatorizar orden de respuesta” para que no se presente el mismo orden de respuestas para un estudiante y para otro.

Las preguntas se muestran a continuación:

1. ¿La leyenda es una narración larga?
 - a. Verdadero.
 - b. Falso. (respuesta correcta)
2. ¿Quién fue Atahualpa?
 - a. El primer soberano Inca.
 - b. El último soberano Inca. (respuesta correcta)
 - c. El rey maya.
3. ¿Qué ave quería Atahualpa como trofeo?
 - a. Guacamayo. (respuesta correcta)
 - b. Tucán.
 - c. Piquero patas azules.
4. ¿Qué lección le dio la reina Pacha a Atahualpa?
 - a. “Al enemigo solo se le ataca en la guerra, ya que posee armas para poder defenderse” (respuesta correcta)
 - b. “Al enemigo solo se le ataca durmiendo”
 - c. “Se ataca al amigo”
5. ¿La reina Pacha le hizo un tocado con las plumas del ave a Atahualpa?
 - a. Verdadero (respuesta correcta)
 - b. Falso

Lo anteriormente mencionado, se puede encontrar en la plataforma BrightSpace, en el siguiente enlace: <https://eig.brightspace.com/d2l/le/content/103844/Home>

Capítulo 9. Guías de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje

Obteniendo un consenso de las buenas prácticas, idea que se originó en el mundo empresarial el cual ha logrado expandirse y ser aplicado en diversos ámbitos como la educación, se puede

afirmar que las buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje agrupan experiencias que presentan intervención, objetivos de trabajo y procedimientos que se consideren pertinentes demostrando su eficacia y utilidad. La buena práctica conlleva a una innovación en las formas y procesos que pueden suponer el núcleo de una mutación positiva en nuestro método de enseñanza, que busca una forma eficaz en la adquisición y desarrollo del alumnado.

Los entornos virtuales se han destacado a partir de 2020, donde los procesos de enseñanza-aprendizaje se trasladaron de la presencialidad a la virtualidad. A partir de este nuevo cambio desde la escuela y el ámbito familiares, es indispensable dar pautas adecuadas de comportamiento en el contexto digital, para integrar el uso seguro y adecuado de Internet y del manejo de las TIC, la buena utilización de las herramientas desde la niñez constituye un procedimiento eficaz para minimizar la aparición de comportamientos inadecuados.

Este ha sido un gran desafío para docentes, estudiantes y a la vez, se ha vuelto una precisa norma de comunicación que permita un mejor desenvolvimiento de los docentes, los estudiantes y el resto de la comunidad educativa. Para este caso, se han agrupado en cuatro componentes: organizacional, social, pedagógico y tecnológico (García et al., 2015).

Se plantea como objetivo general: realizar una propuesta para promover el uso adecuado de la comunicación en el ámbito virtual, considerando las distintas competencias digitales

De manera específica, se señalan dos objetivos específicos: a) Concienciar y sensibilizar al alumnado del uso responsable de las TIC; y, b) Favorecer el desarrollo de actividades éticas en el comportamiento cotidiano en el uso de las TIC.

Como se mencionó, las normas de comunicación se han agrupado en cuatro componentes, los que se desarrollan como sigue:

Organizacional

Las carencias en cuanto a la planificación y estructura de un curso virtual se ven reflejadas en problemas de diferente índole que derivan directamente en el rendimiento y motivación de los alumnos:

- Seguimiento adecuado al proceso de aprendizaje.
- Actualización y control en plataformas donde se indiquen calificaciones, noticias o puntos importantes de la clase.
- Cronograma de actividades respecto al calendario escolar adecuado.

Social

Un punto de gran importancia ante el abandono escolar en cursos virtuales suele estar vinculado a la falta de interacción y apropiamiento de los recursos, sistema y asociación con todo lo que representa el entorno de aprendizaje para el estudiante, colocando siempre normas como la distancia entre la cámara y el objetivo. Por ello:

- Elaboración de varias herramientas que posibiliten la interacción.
- Buena planificación y seguimiento que facilite este objetivo.
- Entrega de material didáctico en diferentes formatos y presentaciones, haciendo uso de las distintas herramientas que las nuevas tecnologías pueden aportar como es el uso de multimedia, hipermedia, textos, gamificación con el empleo de gráficos que sean llamativos para nuestro alumnado y demás otros aspectos donde los estudiantes pueden realizar trabajos de manera creativa.
- Énfasis en la interacción social a través de herramientas como chats, correo electrónico, redes sociales, foros, y demás herramientas de comunicación como los foros.

Pedagógicos

El acompañamiento al niño/a y joven en su proceso pedagógico es una condición muy importante en la práctica docente, más allá de la exposición o transmisión de conocimientos el profesor debe intensificar un trabajo grupal que auxilie el aprendizaje colaborativo, diseñar contenidos y las estrategias didácticas. El docente debe centrar sus decisiones y metodologías en el aprendizaje del alumno, y no preocuparse solo por las TIC que utilizará (Veliz, Gutiérrez, 2021). En este apartado se tiene:

- Respetar las formas de aprendizaje implementando herramientas como subtítulos, volumen y lenguaje claro, entre otros.
- Fomentar el aprendizaje activo learning en plataformas como Moodle o Tiching.
- Aprendizaje por experiencias teniendo en cuenta lo emocional, lo conductual y lo cognitivo.

Tecnológico

En los entornos virtuales de aprendizaje es imprescindible tener un conjunto de buenas prácticas en el aspecto tecnológico, por lo que debemos tener cuidado en la comprensión y análisis de los materiales audiovisuales, así como:

- Conexión estable a internet al menos por parte del/la docente.
- Audio y video adecuados.
- Manejo adecuado de herramientas para compartir archivos, calendario y demás software para un correcto desenvolvimiento de las clases.
- Uso adecuado de la etiqueta para internet (chat, correos electrónicos, videoconferencias).

4. CONCLUSIONES Y APLICACIONES

Una vez concluido el proyecto, después de haber seguido los parámetros indicados al inicio del mismo, podemos concluir que un trabajo de la naturaleza del propuesto, logra su finalidad, dar nuevas perspectivas a una Institución Educativa en proceso de crecimiento a nivel tecnológico, abre la puerta a nuevos sistemas pedagógicos que dada la época en que vivimos llegaron para quedarse.

Es importante destacar que la predisposición de directivos y maestros para estos cambios hicieron del proceso algo positivo y exitoso, pese a que fue apenas un comienzo y el área donde se aplicó fue solamente una, en este caso Lengua y Literatura, en términos generales resultó efectivo y con toda seguridad trascendente

Conclusiones específicas

La diversidad de materiales se produce tomando en cuenta incluso necesidades educativas especiales.

Se concluye que la inexperiencia en el manejo de nuevas herramientas y programas puede ser una debilidad y acarrear problemas derivados de ello, mismos que pueden ser solventados con una correcta y oportuna capacitación.

Como conclusión se destaca que la personalización del material de trabajo significa un aprendizaje mutuo y el cumplimiento de los objetivos planificados.

Aplicaciones

Se sugiere la implementación de estas nuevas tecnologías, plataformas y herramientas a las demás materias, con la finalidad de proveer una educación vanguardista y acorde al tiempo que se vive.

Se recomienda la inversión en capacitaciones y educación continua referente a las tecnologías que aparecen día con día en el ramo de la educación, acoplando su uso a las necesidades que se presentan.

Se invita a trabajar mancomunadamente junto a la colectividad educativa y formando además una red de apoyo entre docentes, lo que traerá como consecuencia, profesionales preparados y con un intercambio de ideas y experiencias que se reflejen positivamente en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arendt, H. (1993). La condición humana. Barcelona: PAIDÓS. Arias, L. (2017). Deontología Docente. AREANDINA, 56. <https://digitk.areandina.edu.co/handle/areandina/1203>

Arias, L. (2017). Deontología Docente. AREANDINA, 56. <https://digitk.areandina.edu.co/handle/areandina/1203>

Buxarra, M., Ovide, E. (2011). El impacto de las nuevas tecnologías en la educación en valores del siglo XXI. Sinéctica, 1-14.

Capitalismo consciente (s/f). Código ético: qué es, para qué sirve y qué beneficios aporta. <https://capitalismoconsciente.es/blog/codigo-etico-sirve-beneficios-aporta/>

Colegio Oficial de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias de la Comunidad de Madrid. (2010). Código deontológico de la profesión docente. https://www.consejogeneralcdl.es/profesion_docente.html

Colegio Oficial de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias de la Comunidad de Madrid. (s/f). Código deontológico de la profesión docente. <https://cdlmadrid.org/codigo-deontologico-de-la-profesion-docente/>

Csikszentmihalyi, M. (2007). Aprender a fluir. Barcelona: Kairos.

De la Cruz, F. (2020). Compromisos y deberes en relación con el alumnado. <https://es.scribd.com/document/458637668/Compromisos-y-deberes-en-relacion-con-el-alumnado>

De la Roca, M. (2013). Guía de buenas prácticas para la enseñanza virtual. <https://ugalblog.wordpress.com/2013/06/13/guia-de-buenas-practicas-para-la-ensenanza-virtual/>

El Cuervo y el Zorro. (s.f) recuperado el 19 de febrero del 2022 de <https://carmenelenamedina.wordpress.com/presentaciones-de-cuentos-en-power-point/>

Freesound. (19 de febrero de 2022). Audio ukelele (s.f) recuperado el 19 de febrero del 2022 de <https://www.beatpick.com> Freesound. Obtenido de <https://freesound.org/>

Fuentealba, R., y Imbarack, P. (2014). Compromiso docente, una interpelación al sentido de la profesionalidad en tiempos de cambio. Estudios Pedagógicos, 40(1), 257-273. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052014000200015&script=sci_arttext

García, A., Guerrero, R., Granados, J., (2015). Buenas prácticas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Revista Cubana de Educación Superior, 34(3), 76-88.

Getzels, J., Jackson, P. (1962). Creativity and Intelligence. New York: John Wiley and Sons.

Medina, V. (2018). La honestidad. Los valores en la educación de los niños. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/valores/la-honestidad-los-valores-en-la-educacion-de-los-ninos/>

Mendoza-Bozada, C. J. (2020), Tecnología en la educación ecuatoriana logros, problemas y debilidades, Revista Científica Dominio de las Ciencias, 6(3), 496-516, <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1295>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. (2014). http://www.eunec.eu/sites/www.eunec.eu/files/members/attachments/estudioparticipacion-cee_digital_r.pdf

Ministerio de Telecomunicaciones (s/f). MINTEL brinda tecnología y conectividad a los centros educativos del Ecuador. <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/mintel-brinda-tecnologia-y-conectividad-a-los-centros-educativos-del-ecuador/>

Mi Profe (s/f). Requisitos técnicos para dar clases on-line. <https://miprofe.com/requisitos-tecnicos-clase-online/>

Nerea, F. (2020). Compromisos y deberes en relación con el alumnado. <https://www.clubensayos.com/Temas-Variados/COMPROMISOS-Y-DEBERES-EN-RELACION-CON-EL-ALUMNADO/5099526.html>

Ocampo, J. (2008). Paulo Freire y la Pedagogía del Oprimido. Revista Historia de la Educación Latinoamericana, 10, 57-72. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86901005>

Quintana, O. (2016). Deontología del docente, formador de formadores, en el subsistema de educación universitaria, en su rol investigador. Revista Arjé. Revista de Postgrado FaCE-UC, 10(19), 154-165. <http://www.arje.bc.uc.edu.ve/arj19/art12.pdf>

Sánchez, M. (2012). El papel de la familia en la educación. Universidad Internacional de la Rioja. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/656/Sanchez%20Marta.pdf>

Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo (2017). Informe a la Nación 2007-2017. SENPLADES. <https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/04/Informe-a-la-Nacion.pdf>

Suárez, C. (2020). Guía rápida para adaptarse con éxito a los ambientes virtuales de aprendizaje. <https://blogs.iadb.org/conocimiento-abierto/es/guia-rapida-para-adaptarte-con-exito-a-los-ambientes-virtuales-de-aprendizaje/>

Tejada, J. (2009). Competencias docentes. Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado, 13 (2), 1-15. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56711798015.pdf>

Universidad Internacional de la Rioja. Leyendas de Ecuador. (s/f). El penacho de Atahualpa. <https://leyendasdeecuador.club/leyenda-del-penacho-de-atahualpa/>

Véliz, M., Gutiérrez V. (2021). Modelos de enseñanza sobre buenas prácticas docentes en las aulas virtuales. Revista Apertura, 13(2), 1-19. <https://doi.org/10.32870/ap.v13n1.1987>

Villa, A., & Poblete, M. (2007). Aprendizaje Basado en Competencias: Una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas. Bilbao: Universidad de Deusto.