



Maestría en

EDUCACIÓN

CON MENCIÓN EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

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

AUTORES:

Andrés Paul Rivadeneira Rodríguez
Adriana Katherine Eger Zambrano
Fabiola Mariela Canales Ordoñez
Juan Diego Chicaiza Maldonado
Norman Marcel Santana Carlos
Paul Sebastián Montenegro Rosero
Wendy Roxana Arenilla Torres

TUTORES:

Teresa Campaña
Ernesto Colomo
Mariana Rivera
Luis Guerrero
Noelia Salvador
Jesús Sánchez

Título del Trabajo de Titulación

Influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en Subnivel Elemental, de la Unidad Educativa Dr. Carlos Rufino Marín.

Quito, septiembre 2022

Influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en Subnivel Elemental, de la Unidad Educativa
Dr. Carlos Rufino Marín

Por

Andrés Paul Rivadeneira Rodríguez

Adriana Katherine Eger Zambrano

Fabiola Mariela Canales Ordoñez

Juan Diego Chicaiza Maldonado

Norman Marcel Santana Carlos

Paul Sebastián Montenegro Rosero

Wendy Roxana Arenilla Torres

Septiembre 2022

Aprobado:

Teresa, Campaña, Presidente del Tribunal

Mariana Rivera, Miembro del Tribunal

Jesús Sánchez, Miembro del Tribunal

Aceptado y Firmado: _____ 2, octubre, 2022
Teresa Campaña.

Aceptado y Firmado: _____ 2, octubre, 2022
Mariana Rivera.

Aceptado y Firmado: _____ 2, octubre, 2022
Jesús Sánchez.

_____ 2, octubre, 2022

Teresa Campaña.
Presidente(a) del Tribunal
Universidad Internacional del Ecuador

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Adriana Katherine Eger Zambrano**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en Subnivel Elemental, de la Unidad Educativa Dr. Carlos Rufino Marín***, 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.



Adriana Katherine Eger Zambrano
Correo electrónico: adri_21eger@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

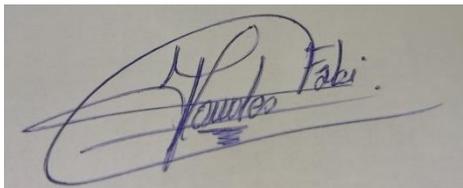
Yo, **Andrés Paul Rivadeneira Rodríguez**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en Subnivel Elemental, de la Unidad Educativa Dr. Carlos Rufino Marín***, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha 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.



Andrés Paul Rivadeneira Rodríguez
Correo electrónico: andyriva2009@gmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Fabiola Mariela Canales Ordoñez**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en Subnivel Elemental, de la Unidad Educativa Dr. Carlos Rufino Marín***, 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.



Fabiola Mariela Canales Ordoñez
Correo electrónico: fabiola198012@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

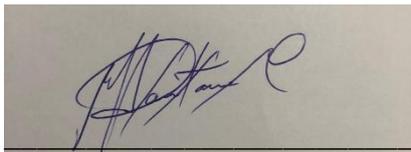
Yo, **Juan Diego Chicaiza Maldonado**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en Subnivel Elemental, de la Unidad Educativa Dr. Carlos Rufino Marín***, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido 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.



Juan Diego Chicaiza Maldonado
Correo electrónico: juandiegomvz@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Norman Marcel Santana Carlos**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en Subnivel Elemental, de la Unidad Educativa Dr. Carlos Rufino Marín*** 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.



Norman Marcel Santana Carlos

Correo electrónico: normalex77@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Paul Sebastián Montenegro Rosero**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en Subnivel Elemental, de la Unidad Educativa Dr. Carlos Rufino Marín***, 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.

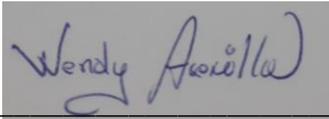


Paul Sebastián Montenegro Rosero

Correo electrónico: sebastian6879@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Wendy Roxana Arenilla Torres**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en Subnivel Elemental, de la Unidad Educativa Dr. Carlos Rufino Marín***, 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.



Wendy Roxana Arenilla Torres
Correo electrónico: euroasi_13@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Adriana Katherine Eger Zambrano**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado Título del trabajo de investigación ***Influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en Subnivel Elemental, de la Unidad Educativa Dr. Carlos Rufino Marín***, 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, Septiembre 2022



Adriana Katherine Eger Zambrano
Correo electrónico: adri_21eger@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Andrés Paul Rivadeneira Rodríguez**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado Título del trabajo de investigación ***Influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en Subnivel Elemental, de la Unidad Educativa Dr. Carlos Rufino Marín***, 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, Septiembre 2022

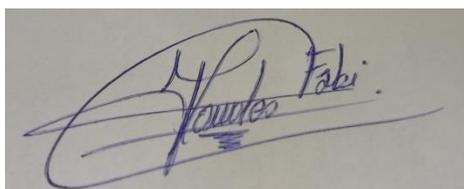


Andrés Paul Rivadeneira Rodríguez
Correo electrónico: andyriva2009@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Fabiola Mariela Canales Ordoñez**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado Título del trabajo de investigación ***Influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en Subnivel Elemental, de la Unidad Educativa Dr. Carlos Rufino Marín***, 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, Septiembre 2022



Fabiola Mariela Canales Ordoñez
Correo electrónico: fabiola198012@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Juan Diego Chicaiza Maldonado**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado Título del trabajo de investigación ***Influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en Subnivel Elemental, de la Unidad Educativa Dr. Carlos Rufino Marín***, 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, Septiembre 2022

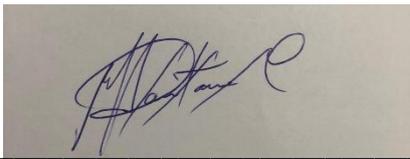


Juan Diego Chicaiza Maldonado
Correo electrónico: juandiegomvz@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Norman Marcel Santana Carlos**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado Título del trabajo de investigación ***Influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en Subnivel Elemental, de la Unidad Educativa Dr. Carlos Rufino Marín***, 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, Septiembre 2022



Norman Marcel Santana Carlos
Correo electrónico: normalex77@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Paul Sebastián Montenegro Rosero**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado Título del trabajo de investigación ***Influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en Subnivel Elemental, de la Unidad Educativa Dr. Carlos Rufino Marín***, 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, Septiembre 2022

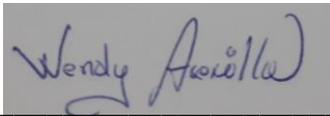


Paul Sebastián Montenegro Rosero
Correo electrónico: sebastian6879@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Wendy Roxana Arenilla Torres**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado Título del trabajo de investigación ***Influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en Subnivel Elemental, de la Unidad Educativa Dr. Carlos Rufino Marín***, 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, Septiembre 2022



Wendy Roxana Arenilla Torres
Correo electrónico: euroasi_13@hotmail.com

Dedicatoria

El presente proyecto de investigación se lo dedicamos primeramente a Dios, por ser nuestro principal mentor y darnos la fortaleza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A nuestros padres, por su amor infinito, lucha y sacrificio, porque han sido de vital apoyo en todo este trayecto, gracias a ustedes hoy en día estamos aquí y cumplimos otro sueño más. Es un privilegio y orgullo tenerlos como padres, son los mejores del mundo.

Igualmente, a nuestros esposos, esposas y parejas que nos han apoyado de forma incondicional, teniéndonos paciencia y dándonos ánimo y entrega en cada paso y decisión tomada, así como para algunos de nosotros que tenemos hijos, que han sido y serán en todo momento nuestra inspiración y motor para alcanzar todas nuestras metas, aún con altas y bajas siempre serán la energía que necesitamos para continuar y alcanzar todo lo que deseamos.

Agradecimiento

Agradecemos a Dios por guiarnos en el transcurso de nuestras vidas, ser el soporte incondicional en aquellos momentos de dificultad y de debilidad y por bendecirnos en cada paso, dándonos la sabiduría para culminar con éxito nuestras metas propuestas y de esa manera lograr hoy en día un propósito.

Gracias a nuestras familias por confiar, creer y apoyar nuestras expectativas personales y profesionales, por cada consejo y valor infundido que nos hizo tener el ímpetu para sentar bases y creer en nosotros e ir cumpliendo objetivos, siempre con la bendición de Dios.

De igual forma a los directivos y personal que laboran en la unidad educativa Dr. Carlos Rufino Marín, por abrirnos las puertas, permitirnos y darnos la confianza de realizar todo el proceso investigativo dentro de su establecimiento educativo.

Finalmente queremos extender nuestros agradecimientos a todos los docentes de la UIDE y EIG por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la maestría y así ayudarnos en nuestra preparación como profesionales y a construir nuestro trabajo de investigación, así mismo a las autoridades, quienes nos dieron la oportunidad de ser parte de sus prestigiosas universidades y concluir una etapa más de nuestras vidas. Gracias a todos por la paciencia, orientación y guía en este desarrollo académico y profesional.

TABLA DE CONTENIDOS

INDICE DE TABLAS.....	16
INDICE DE FIGURAS.....	17
RESUMEN EJECUTIVO	18
EXECUTIVE SUMMARY	19
1 PARTE INTRODUCTORIA	20
1.1 Definición del Problema	20
1.2 Objetivos del Proyecto.....	20
1.2.1 Objetivo General	20
1.2.2 Objetivos Específicos.....	20
1.3 Justificación	21
2 CAPÍTULO: RESPONSABILIDAD SOCIAL, ÉTICA Y COMUNICACIÓN	
EDUCATIVA EN ENTORNO VIRTUALES	22
2.1 Contextualización	22
2.2 Contexto.....	23
Valores Institucionales:.....	23
2.3 Código Deontológico.....	25
2.3.1 Compromisos y deberes en relación con el estudiante.....	25
2.3.2 Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumno.	
26	
2.3.3 Compromisos y deberes en relación con la institución educativa.....	27
2.3.4 Compromisos y deberes en relación con los compañeros.....	27
2.3.5 Compromisos y deberes en relación con la profesión.....	28
2.3.6 Compromisos y deberes en relación con la sociedad.....	29

2.4	Recursos necesarios dependiendo de vuestro entorno/herramientas de comunicación virtual	30
2.5	Protocolos de comunicación en la red y prácticas a evitar.	34
2.5.1	Protocolos para Educaplay	34
2.5.2	Protocolos para el chat	35
2.5.3	Protocolos para la video o audio conferencia.....	36
2.5.4	Protocolos para Skype.....	36
2.5.5	Protocolos para pizarra compartida.....	37
3	CAPÍTULO: DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES	39
3.1	Justificación Curricular	39
3.2	Recursos digitales educativos planteados	40
3.3	Investigación de los estudiantes de TDAH.....	45
3.4	Análisis del Guion multimedia	46
3.5	Herramientas a utilizar	47
3.6	Guion Multimedia.....	48
3.7	Contenidos y recursos	53
3.7.1	Objetivos	53
3.7.2	Contenido	53
3.8	Digitalización del contenido	54
3.9	Enlace del programa IsEazy.....	54
4	CAPÍTULO: PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES 55	
4.1	Componentes que intervienen en el proceso educativo.	55
4.2	Identificación del camino pedagógico	55
4.3	Elementos de acción.	56
4.3.1	Herramientas TIC que se utilizarán de apoyo en la acción educativa.....	56

4.3.2	Actividad Evaluativa.....	57
4.4	Pilares básicos para llevar a cabo las actividades o acciones	58
4.5	Recursos de Apoyo	59
4.5.1	Recurso Metodológico	59
4.5.2	Recurso Documental	59
4.5.3	Recurso Informativo.....	60
4.5.4	Recurso Relacional.....	61
4.6	Planificar cómo queremos que los estudiantes reciban nuestro contenido.	61
4.6.1	Estructura de la clase.....	62
4.6.2	Herramientas que se utilizarán en cada uno de los contenidos	62
	Otras herramientas de apoyo que utilizaremos son.....	62
4.7	Planificación Curricular	63
4.7.1	Estrategias pedagógicas en el aula	63
4.8	Acción educativa plan B	81
4.9	Plan De Trabajo	81
4.10	Contenido Digital.....	82
4.10.1	Sección 1	82
4.10.2	Sección 2	84
4.10.3	Sección 3	86
5	CONCLUSIONES.....	87
6	REFERENCIAS	90

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Contenidos Conceptuales, Procedimentales y Actitudinales	40
Tabla 2 Contenidos y recursos	54
Tabla 3 Sección 1 Estructura de evaluación	57
Tabla 4 Sección 2 Estructura de evaluación	58
Tabla 5 Sección 3 Estructura de evaluación	58
Tabla 6 Contenidos Conceptuales, procedimentales y actitudinales	64
Tabla 7 Planificación de Lengua y Literatura Sección 1	72
Tabla 8 Planificación de Lengua y Literatura Sección 2	78
Tabla 9 Planificación de Lengua y Literatura Sección 3	80
Tabla 10 Sección 1 Actividad y recursos utilizados	81
Tabla 11 Sección 2 Actividad y recursos utilizados	82
Tabla 12 Sección 3 actividad y recursos utilizados	82

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Portada de Educaplay	31
Figura 2 Portada de Educanave.....	32
Figura 3 Icono de WhatsApp	32
Figura 4 Plataforma Zoom.....	33
Figura 5 Plataforma Skype	33
Figura 6 Interacción de pizarra compartida.....	34
Figura 7 Protocolos para Educaplay	35
Figura 8 Protocolos para uso del chat.....	35
Figura 9 Protocolos para la video o audio conferencia.....	36
Figura 10 Protocolos para uso de Skype	37
Figura 11 Protocolos para pizarra compartida	38
Figura 12 Logo de Google.....	41
Figura 13 Clases de Sustantivos.....	41
Figura 14 Pantalla de Padlet	41
Figura 15 Logo de Genially.....	42
Figura 16 Logo de Quizizz.....	42
Figura 17 Pantalla de Powtoon	43
Figura 18 Pantalla de Youtube	43
Figura 19 Ilustración de pantalla interactiva.....	44
Figura 20 Pantalla de Educaplay.....	44
Figura 21 Protocolos para Educaplay	60
Figura 22 Protocolos para uso del chat.....	60
Figura 23 Los Sustantivos	82
Figura 24 Ejemplos de sustantivos comunes y propios.....	83
Figura 25 Ejemplo de adjetivos calificativos	85
Figura 26 Ejemplo de adjetivos gentilicios	85
Figura 27 Ejemplo de adjetivos numerales	85

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de investigación propone una alternativa metodológica desde el aporte de las TIC en escolares de cuarto año de educación básica con edades comprendidas de entre 8 y 9 años de edad, con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en el Subnivel elemental con un total de 38 estudiantes en clase, pero con 2 estudiantes diagnosticados con TDAH. En esta especificidad del estudio la asignatura donde se dirigirá el trabajo a proponer será Lengua y Literatura de la primera Unidad didáctica y los contenidos serán: “La escritura de sustantivos y adjetivos, género y número de los adjetivos”, por lo cual se operacionalizará tres (3) sesiones de 45 minutos clase y el material a utilizar será digital.

La propuesta de este bloque es lograr, con la mediación docente, que los estudiantes de cuarto año reconozcan la escritura como una herramienta social y cultural, paralelo a ello, que los escolares con TDAH mejoren su aprendizaje con herramientas tecnológicas adecuadas guiadas por el docente, desde una mirada que su rendimiento escolar y relaciones sociales entre compañeros mejoren y respondan a los fines de la educación en estos tiempos. Este proyecto contribuye con la implementación de estrategias y juegos digitales para estimular la atención, y elevar el rendimiento académico de los estudiantes con TDAH, por medio de juegos digitales lúdicos abordados por Patiño Zapata (2020), implementándose 5 fábulas para desarrollar la atención, lectoescritura a nivel básico, control de impulsos, motricidad fina, memoria de trabajo, atención sostenida, planeación, control de impulsos. lo descrito por Bavelier y Green (2016), al usar juegos digitales en el proceso de aprendizaje.

En este orden el valor agregado del estudio es mejorar habilidades mentales, la atención, velocidad de pensamiento, facilidad para cambiar de tareas y visualización de la rotación de un objeto de estudio.

PALABRAS CLAVE: Hiperactividad; Rendimiento; Tecnología; Aprendizaje; Docente; Relaciones Sociales.

EXECUTIVE SUMMARY

This research project proposes a methodological alternative from the contribution of ICT in fourth year basic education students aged between 8 and 9 years old, with attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) in the elementary sublevel. with a total of 38 students in class, but with 2 students diagnosed with ADHD. In this specificity of the study, the subject where the work to be proposed will be directed will be Language and Literature of the first Didactic Unit and the contents will be: "The writing of Nouns and adjectives, gender and number of adjectives", for which three (3) 45-minute class sessions and the material to be used will be digital.

The proposal of this block is to achieve, with teacher mediation, that fourth year students recognize writing as a social and cultural tool, parallel to this, that schoolchildren with ADHD improve their learning with appropriate technological tools guided by the teacher, from a look that their school performance and social relations between classmates improve and respond to the purposes of education in these times. This project contributes to the implementation of strategies and digital games to stimulate attention, and raise the academic performance of students with ADHD, through playful digital games addressed by Patiño Zapata (2020), implementing 5 fables to develop attention, literacy at a basic level, impulse control, fine motor skills, working memory, sustained attention, planning, impulse control. described by Bavelier and Green (2016), when using digital games in the learning process.

In this order, the added value of the study is to improve mental abilities, attention, speed of thought, ease of changing tasks and visualization of the rotation of an object of study.

KEYWORDS: Hyperactivity; Performance; Technology; Learning; Teacher; Social relationships.

1 PARTE INTRODUCTORIA

1.1 Definición del Problema

Existen investigaciones y trabajos que buscan determinar el tratamiento ideal para mejorar las repercusiones que conlleva el TDAH, ya que las personas que lo padecen presentan dificultades académicas y en consecuencia una baja competencia social, siendo rechazados debido a conductas que para muchos son un problema.

Los estudiantes que padecen esta patología presentan poca organización en la ejecución de sus tareas, siendo estas descuidadas con poca reflexión e incompletas ya que presentan poca atención a las instrucciones impartidas. (Vélez Álvarez & Vidarte Claros, 2012). Existen muchos trastornos asociados al TDAH, entre los cuales figuran los trastornos de lenguaje y la comunicación, dificultades de aprendizaje, tic crónicos, actitud opositora desafiante, ansiedad, cambios de humor y comportamiento antisocial (Muñoz Yunta et al., 2006).

Para disminuir estas implicaciones, algunos profesionales especializados en problemas de aprendizaje han incluido las TIC como método alternativo de medicamentos para resolver los problemas académicos que presentan los niños con TDAH (Gutiérrez Garzón et al., 2021).

Este proyecto contribuye con estrategias y juegos digitales para estimular la atención, y elevar el rendimiento académico de los estudiantes con TDAH, por medio de juegos digitales lúdicos como lo realizado por Patiño Zapata (2020), donde implementa 5 fábulas para desarrollar la atención, lectoescritura a nivel básico, control de impulsos, motricidad fina, memoria de trabajo, atención sostenida, planeación, control de impulsos.

En este sentido se aspira mejorar las habilidades mentales como la atención, velocidad de pensamiento, facilidad para cambiar de tareas y visualización de la rotación de un objeto como lo descrito por Bavelier y Green (2016), al usar juegos digitales en el proceso de aprendizaje.

A nivel social, la implementación de las TIC y su rama de videojuegos, generan relaciones entre jugadores, creando vínculos de comunidad en una realidad virtual a través de códigos de comportamiento, reglas y formas de vida que hacen surgir una nueva identidad (Bernaus & Calvo, 2016). De acuerdo con esto se espera que los estudiantes con TDAH demuestren una mejora en sus relaciones con sus compañeros de aula cumpliendo reglas y normas de conducta.

1.2 Objetivos del Proyecto

1.2.1 Objetivo General

- Elaborar una guía de buenas prácticas de comunicación en entornos virtuales aplicado a estudiantes con TDAH

1.2.2 Objetivos Específicos

- Identificar las distintas plataformas digitales que brindan enseñanza a niños con TDAH.
- Determinar estrategias que pueden emplear los docentes para el aprendizaje a estudiantes con TDAH.

- Analizar el tipo de seguimiento y adaptación curricular que realizan a estudiantes con TDAH.
- Proponer una alternativa metodológica de solución al problema detectado basado en la integración de la Infopedagogía.

1.3 Justificación

En la actualidad, las buenas prácticas en el contexto educativo han sido tema de interés y discusión por parte de organismos internacionales tales como: la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura), el BID (Bureau International d'Education), la OSCE (Organisation pour la sécurité et la coopération en Europe), el BIDDH (Bureau des institutions démocratiques et des droits) y el Consejo de Europa; quienes han insistido en la importancia de compilar buenas prácticas para el referido sector; que sirvan como base de conocimiento para el desarrollo de las políticas educativas (Zabalza, 2012).

Esto es necesario para evaluar permanentemente la planificación y la calidad de los procesos educativos, y el particular caso de la educación virtual, la cual está confrontando problemas de calidad por la falta de planificación y control de los aspectos relativos a la planta docente y a las estrategias instrumentadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Briseño, 2014). Por lo tanto, se hace necesario tener en cuenta el potencial de las tecnologías aplicadas en la escuela para saber emplear nuevos modos de enseñanza y conocer qué papel juegan las TIC en la educación de personas con capacidades especiales.

Para mejorar la calidad de la educación virtual, es preciso evaluar permanentemente la planificación y la calidad de los procesos educativos. Esta planificación se basa en el número de estudiantes atendidos, la disponibilidad del material instruccional, la calidad de los profesores, la calidad y pertinencia de las estrategias didácticas y la interacción estudiante – profesor (García-Arieto, 2013).

En este contexto, la calidad formativa se entiende como un proceso de interacción compleja en el que convergen diferentes factores (estudiante, docente, contenidos, actividades y tecnología) para promover en el estudiante el logro y desarrollo óptimo de competencias útiles para sí mismo y para satisfacer las expectativas de la sociedad (pertinencia social), en un momento histórico determinado.

El presente trabajo investigativo es relevante tanto para los docentes como para los estudiantes, pues a través de la incorporación de la comunicación en los entornos virtuales, se permitirá captar la atención, creando espacios dinámicos e interactivos con el uso de las TIC, motivando a que los estudiantes con atenciones especiales, en particular a niños con trastornos por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), propuesta de nuestro proyecto, sean incluidos en las diversas actividades del aula, incluidas en las diversas actividades previstas.

Esta investigación, promueve una integración de las nuevas herramientas tecnológicas de la información y la comunicación, combinados con metodologías adecuadas que brinda la oportunidad a los estudiantes que presentan esta condición a involucrarse en actividades lúdicas que despierten el interés y la concentración de estos en el salón de clases, principal problema que tienen estos estudiantes con TDAH. Siendo un proyecto novedoso debido a que, con la integración de las TIC, además de captar la atención del estudiante de una manera divertida permite desarrollar habilidades, destrezas y capacidades que no se trabajan comúnmente en la educación formal, con el objeto de buscar un equilibrio y redefinir las estrategias pedagógicas en la educación que es un reto complicado, pero no imposible.

2 CAPÍTULO: RESPONSABILIDAD SOCIAL, ÉTICA Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA EN ENTORNO VIRTUALES

2.1 Contextualización

La Unidad Educativa “Dr. Carlos Rufino Marín” está situada en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, parroquia Abraham Calazacón, sector Coop. La Aurora, pertenece a la zona 04, distrito 23D02, circuito C05, código AMIE 23H00407 tipo fiscal régimen Costa y posee dos jornadas, matutina y vespertina.

El contexto del centro educativo es de nivel socioeconómico medio-bajo, con estudiantes que provienen de los sectores urbanos y rurales en su gran mayoría mestizos, sin embargo, también tenemos estudiantes de las Comunidades Tsáchilas, Chachis y Afroecuatorianos.

Este proyecto se basa en la influencia de las TIC en estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad en el Subnivel Elemental, en concreto estamos trabajando con estudiantes de cuarto año de educación básica con edades comprendidas de entre 8 y 9 años de edad, con un total de 38 estudiantes en clase, pero con 2 estudiantes diagnosticados con TDAH.

Las nuevas tecnologías invaden cada día más nuestro espacio y se ha convertido en una herramienta indispensable en el proceso educativos, de modo que los estudiantes se encuentran en plena disposición para usar la tecnología, ya que para ellos es una excelente herramienta tanto para la recreación como la educación.

El 100% estudiantes de cuarto año poseen canales tradicionales como el televisor y de este 100% un 80% de estudiantes poseen dispositivos electrónicos (Tablet, Móvil, Ordenador) con acceso a internet, en este porcentaje están incluidos los dos estudiantes diagnosticados con TDAH, de esta manera se facilita el aprendizaje en los hogares. Además de contar con acceso a internet de banda ancha en la Institución para trabajar con los estudiantes que no poseen los dispositivos electrónicos en sus hogares.

Los estudiantes de cuarto año básico conocen del funcionamiento de la plataforma Microsoft Teams, ClassDojo, YouTube, Google Books ya que fueron utilizadas para las clases virtuales, guiados por los docentes para su correcta utilización.

La asignatura a trabajar será desde el área de Lengua y Literatura de la primera Unidad didáctica y los contenidos a operacionalizar serán: “La escritura de sustantivos y adjetivos, género y número de los adjetivos”, por lo cual se dedicará 3 sesiones de 45 minutos clase y se utilizará recursos digitales como Pádlet, Powtoon y Genially, de esta manera emplearemos los medios audiovisuales en el aula, facilitando la motivación y estimulación de los estudiantes principalmente en los niños con TDAH esto favorece la creatividad y el autoaprendizaje.

La propuesta de este bloque es lograr, con la mediación docente, que los estudiantes de cuarto año reconozcan a la escritura como una herramienta social y cultural ante la finalidad de que los estudiantes con TDAH mejoren su aprendizaje con herramientas tecnológicas adecuadas y correctamente guiadas por el docente, de esta manera se lograría mejorar el rendimiento escolar y las relaciones sociales entre compañeros.

2.2 Contexto

La Unidad Educativa “Dr. Carlos Rufino Marín” fue fundada el 25 de junio de 1955 como escuela particular, pero en el año de 1957 se fiscaliza, el Consejo Provincial de Pichincha construye las aulas en este mismo año y su nombre es en honor al diplomático colombiano que defendió la tesis del derecho amazónico del Ecuador.

Se encuentra ubicada en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, parroquia Abraham Calazacón, sector Coop. La Aurora, pertenece a la zona 04, distrito 23D02, circuito C05, código AMIE 23H00407 tipo fiscal régimen Costa y posee dos jornadas, matutina y vespertina.

Actualmente consta de tres bloques, en el primer bloque funciona Educación Inicial, en el segundo bloque funciona Preparatoria y el tercer bloque siendo en local principal funciona Básica Elemental, Media, Superior y Bachillerato.

Tiene una característica muy particular, ya que por su ubicación estratégica se encuentra en el sector urbano; pero en límite con el sector rural, los estudiantes suscritos a la Unidad Educativa provienen de los sectores:

- Urbano – mestizos.
- Rural – mestizos.
- Comunidades Tsáchilas.
- Comunidades Chachis.
- Afroecuatorianos.

La Unidad Educativa actualmente tiene 37 docentes y 1083 estudiantes matriculados en CAS, en Inicial 93 estudiantes, subnivel de EGB Preparatoria 70 estudiantes, subnivel de EGB Elemental 239 estudiantes, subnivel de EGB Media 326 estudiantes, subnivel de EGB Superior 218 estudiantes y en el Bachillerato General Unificado 137 estudiantes.

- Misión Institucional:

Somos una Unidad Educativa plural que forma estudiantes capaces, reflexivos, críticos y emprendedores. Promueve la conservación, la igualdad, la formación personal y social, a través del conocimiento, la tecnología y la práctica de valores. Garantiza el acceso, la permanencia. Educamos para la emancipación.

- Visión Institucional:

La Unidad Educativa Dr. Carlos Rufino Marín, es una institución que brinde educación integral, promoviendo una conciencia intercultural y convivencia en armonía entre el ser humano y la naturaleza, incorporando la comunidad educativa al conocimiento y tecnología, para ser un referente de la educación en Santo Domingo de los Tsáchilas.

Valores Institucionales:

- *Amor*

Entendido como un valor humano, que proporcione fortaleza, paz, tranquilidad, bienestar y esmero. Que nos permita discernir el bien del mal y que nos motive a ser mejores cada día.

- *Honestidad*

Para que nuestros comportamientos, reflejen la teoría que predicamos, para que seamos transparentes en la práctica de la honradez, sinceridad, lealtad, integridad, con todos los miembros de la comunidad educativa.

- *Respeto*

Para que permita lograr la armonía en las relaciones sociales, con la naturaleza y el medio ambiente.

- *Puntualidad*

Para adoptar la cultura del orden y la disciplina como parte de la formación de la personalidad del ser humano.

- *Solidaridad*

Considerada como un acto social, que se practique desde la infancia y que trascienda fronteras e ideologías. Que contribuya a la colaboración mutua para conseguir un fin común.

- *Tolerancia*

Como aceptación de los diferentes tipos de diversidad: Social, étnica, cultural, religiosa. Como disposición de aceptación a los demás.

Actualmente la Institución cuenta con un Departamento del DECE y una Psicóloga educativa en las dos jornadas matutina y vespertina, los casos derivados a su departamento son 13 estudiantes con NEE no asociados a una discapacidad y 4 estudiantes con NEE asociados a una discapacidad por consiguiente nuestro proyecto será basado en conocer la influencia que tienen las TIC en estudiantes con Trastornos por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH).

Por otro lado, es válido considerar como parte de presente proyecto los siguientes valores los cuales complementan el perfil escolar.

- *Altruismo*

El altruismo en las personas consiste en actuar por el bienestar de sus semejantes sin esperar retribución y muchas de las veces considerando la posibilidad de sacrificar aun el bienestar propio. Esto deberá estar acompañado de acciones concretas, ya que con tan solo la intención de ayudar no son suficientes para ser altruista.

- *Perseverancia*

Es la capacidad de las personas para mantenerse firme en las decisiones tomadas o trabajar de manera constante para conseguir una meta sin llegar a renunciar, incluso frente a los obstáculos más difíciles.

- *Empatía*

Para tener la capacidad de reconocer y comprender los sentimientos y actitudes de la comunidad educativa, siempre estar dispuestos a escuchar a los demás, enseñar a tener el interés por todos los que nos rodean e identificarnos plenamente con nuestros semejantes, esto implica generosidad y comunicación.

- *Resiliencia*

Es la capacidad para adaptarse a las situaciones adversas con resultados positivos. La institución necesita de este valor con el fin de no ceder ante cualquier contratiempo. La inclusión es una tarea ardua hacia la cual siempre existirá resistencia y la resiliencia permitirá mantenerse fuerte y buscar la mejor alternativa a cada inconveniente.

- *Ecuanimidad*

Mostrar empatía con todos los miembros de la comunidad educativa demostrando equilibrio emocional en todas las situaciones que se presenten.

- *Integridad*

Observar y cumplir con todas las normas legales, demostrando honestidad, imparcialidad y objetividad durante el desarrollo de sus funciones.

2.3 Código Deontológico

La educación tiene por objeto lograr el máximo desarrollo de las facultades intelectuales, físicas y emocionales de las nuevas generaciones, y al propio tiempo permitirles adquirir los elementos esenciales de la cultura humana. (Cambra, 2017)

Entendiendo esto se puede decir que los docentes tenemos por labor no solo generar entes llenos de conocimientos vacíos sino personas cultas, preparadas y correctas. Ningún ser humano nace sabiendo cuál es el camino correcto para seguir ni cuáles son las decisiones acertadas que debe tomar, pero para esa labor estamos los maestros. Nicolás Maquiavelo tenía la convicción de que el ser humano nace malo por naturaleza y es su entorno el cual lo mantiene de esa manera o lo hace bueno y es aquí donde juega el papel importante de un docente, para hacer buenas a las personas.

El objetivo de cada docente debe ser el de garantizar que todas las personas puedan acceder a una educación justa, con igualdad de oportunidades y con todas las normas de la ética. Para alcanzar tales objetivos la sociedad debe garantizar la libertad de cátedra, el derecho de todos los estudiantes a aprender y la igualdad de oportunidades educativas. (Cambra, 2017)

La función educativa, en cuanto se centra en facilitar el crecimiento de los educandos en todos los aspectos formativos, como individuos y como seres sociales, conforma una de las profesiones más significativas y valiosas en la sociedad. (Jaramillo de Certain, 2016). Todas las carreras apuntan formar profesionales, sin embargo, la pedagogía apunta a formar personas.

Tan importante labor debe regirse de acuerdo a normas y principios los cuales garanticen que todas las funciones del pedagogo se lleven a cabo de la manera más ética y profesional como sea posible. Es así que es necesario establecer un código en el cual se pueda apreciar todas las relaciones en las que se mantiene presente el profesor.

2.3.1 Compromisos y deberes en relación con el estudiante.

De acuerdo al código deontológico del docente y al tema de nuestro proyecto que trata del trastorno con déficit de atención e hiperactividad (TDAH), que expresa exigencias necesarias, basadas en la rectitud, honestidad, decisión, moralidad, y ética hacia el cuerpo estudiantil, podemos mencionar los siguientes:

- Contribuir al desarrollo integral del alumno con déficit de atención e hiperactividad, incentivando su participación en clases y estimulando sus habilidades.
- Propiciar evaluaciones personalizadas, ajustando su tiempo de evaluación en las distintas actividades, de acuerdo a sus necesidades.
- Asesorar y gestionar un ambiente adecuado de aprendizaje en estudiantes con TDAH, buscando un lugar estable y controlado dentro del aula. Ser capaces de guiar a estos estudiantes en el desarrollo de experiencias colaborativas, monitorizar su progreso; proporcionar retroalimentación de apoyo a su trabajo y ofrecer oportunidades reales y apropiadas para la difusión del mismo.
- Promover conocimientos necesarios e incluyentes en los estudiantes.
- Fomentar en el estudiante el respeto a los derechos humanos, la conciencia de la solidaridad en la independencia y la justicia social.
- Motivar a los estudiantes a convivir en un ambiente sano, con el objetivo de respetar las limitaciones especiales, consolidar el respeto hacia la diversidad cultural, etnia y raza, dignidad de la persona, pensamientos de fraternidad e igualdad.
- Brindar instrucciones claras, cortas y de la manera más sencilla a estudiantes con este trastorno, para que puedan acatarlas y llevar a cabo las actividades.
- No adoctrinar a los estudiantes, promoviendo el desarrollo del juicio crítico y ecuánime sobre la realidad y sobre sí mismos y fomentar la búsqueda de la verdad como principio rector del saber.
- Impulsar la formación integral del estudiante mediante una atención personalizada y una relación de confianza que contribuya a estimular la autoestima, la voluntad de superación y el desarrollo de las capacidades personales.
- Incentivar en los alumnos la utilización de las tecnologías de la información y comunicación, para impulsar la búsqueda y construcción de los conocimientos, creando estrategias adecuadas para ellos.
- Adoptar todas las medidas precisas para salvaguardar la libertad, la dignidad y la seguridad física, psicológica y emocional del alumnado.
- Cuidar al estudiantado ante las situaciones personales que presentan con el fin de orientar su actuar a una mejor toma de decisiones en los contextos donde se desenvuelve
- Brindar todas las herramientas de aprendizaje posibles a los estudiantes, dependiendo de sus formas de aprendizaje, sus habilidades, capacidades o necesidades educativas especiales con o sin discapacidad en un contexto educativo incluyente.
- Respetar y motivar a los estudiantes a que sean mejores cada día en cualquier ámbito que se desenvuelvan. Planear las clases buscando las mejores estrategias y técnicas de enseñanzas enfocadas en el estudiante con TDAH.
- Atender y guiar adecuadamente los reclamos del estudiante con TDAH en el ejercicio de la docencia y de la función tutorial.
- Emplear un trato justo y ecuánime al estudiantado, sin aceptar ni permitir prácticas discriminatorias por ninguna razón asociado a características o situaciones personales, sociales, económicas o de cualquier índole.
- Guardar el secreto profesional en relación con los datos personales del estudiantado de que se disponga en el ejercicio profesional de la docencia.

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

El Compromiso y el deber de que todas las familias y los tutores deben conocer y procurar siempre desarrollar que: “Todos los niños y niñas, con o sin discapacidad, deberían tener las mismas oportunidades y el mismo acceso a servicios de apoyo desde la primera infancia. (Peña, 2017).

- Dar a conocer el Derecho sobre el compromiso de garantizar que todos los niños y las niñas, y deben de ser desarrollados independientemente de su condición, y así las personas con TDAH gocen de sus derechos sin ninguna discriminación.
- Fomentar el compromiso que desde las familias se desarrolle la participación cuando así lo despongan las instituciones, como son de eventos deportivos (Olimpiadas), estimulando así el crecimiento saludable, y el desarrollo cognitivo y motriz. Con estas actividades deportiva se cultiva la autoestima.
- Motivar a las escuelas a desarrollar un plan educacional para tratar las necesidades de los alumnos. Y así lograr mantener en contacto con el grupo. Ofrecer su apoyo y averiguar cómo puede reforzar el aprendizaje escolar del alumno con sus padres y tutores y las tareas en casa.
- Generar el compromiso donde se respete las decisiones de los alumnos. Hay momentos en los que todos preferimos estar solos, o la ayuda que se nos brinda o la propuesta que se nos hace no nos apetece. Respetando su espacio.
- Promover la escucha con atención a las personas con discapacidad, como todos, tienen cosas que contar. Y quieren que se les escuchen, por lo tanto, se debe atender a desde la familia y desde el aula a los alumnos con TDAH.
- Fortalecer la independencia. Por ejemplo, los padres y tutores puedan ayudar a su hijo a aprender habilidades para el cuidado diario tales como vestirse, comer solo, usar el baño y afeitarse.
- Procurar trabajar juntos con los padres del niño y demás personal escolar para crear e implementar un plan educativo que permita satisfacer las necesidades del alumno.
- Compartir información de una forma regular sobre cómo le va al alumno en la escuela y en casa.

2.3.3 Compromisos y deberes en relación con la institución educativa.

- La institución que educa a niños con TDAH debe contener el principio de no maleficencia, el docente debe hacer cumplir dicho principio para tratar con igual consideración y respeto a todas las personas. Este principio de no maleficencia desarrollado por la institución evita la estigmatización del niño en su entorno familiar, escolar y social. (Ruiz Lázaro, 2014).
- Respetar el proyecto educativo del centro, dentro de los límites jurídicos de la libertad de cátedra (Jover Olmeda & Ruiz Corbella, 2013)
- Conformar y colaborar en equipos de investigación desarrollados por la institución educativa para el desarrollo de nuevos métodos de enseñanza en alumnos con TDAH.
- Confidencialidad y secreto profesional de la información de la institución educativa, así como de sus métodos y técnicas en el desarrollo del aprendizaje de alumnos con TDAH.
- Las instituciones educativas y los docentes deberán garantizar la confidencialidad de los datos referentes a salud de sus alumnos.
- El docente debe “Contribuir al mejoramiento de la gestión pedagógica de la institución educativa para mejorar su enseñanza, conocimientos de contenido, sus funciones como gestor de aprendizaje y su contribución a los proyectos de mejoramiento del establecimiento educativo” (Vega Gutiérrez, 2020, p. 25). Para garantizar una educación de calidad a niños con algún tipo de trastorno.

2.3.4 Compromisos y deberes en relación con los compañeros.

- Orientar los compromisos antes de tomar una decisión. Y conocer el punto entre los alumnos, en la misma aula y la casa puedan enriquecerse con los aportes de cada uno.

- Compartir historias en el caso de los adultos, los juguetes en el caso de los niños, las experiencias ante una dificultad o ¿por qué no? Ejemplo: el periódico un domingo por la mañana o el sofá en el que estáis viendo la televisión.
- Hacer partícipes de las actividades que una persona con TDAH puede realizar de la misma manera que tú. Prueba a jugar un partido de fútbol, cuidar el jardín, dar un paseo o renovar la pintura de la pared del aula, etc.
- Crear confianza entre ellos, a veces solo con estar a su lado, con tratar de acompañarle en lo que necesite y cuando lo necesite el grupo en el aula. Lograr la confianza en el grupo.
- Construir entre el acompañante del estudiante y el resto de sus compañeros que se les preste ayuda directa cuando sea necesario en el aula sobre el desarrollo y su aprendizaje; mientras se está desarrollando el contacto entre compañeros.
- Ofrecer la colaboración o el apoyo cuándo creas que puede ser positiva para la relación entre ellos en el aula y en otros espacios donde disfrutan del compañerismo.
- Fortalecer entre alumnos que puedan compartir el tiempo, la oportunidad de disfrutar algún momento recreativo, o destructivo entre compañeros.
- Producir tareas al grupo para que en el aula entre compañeros puedan desarrollarse de acuerdo a la edad, su capacidad de atención, sus habilidades, un compañerismo y ayuda mutua entre ellos. Por ejemplo, si la tarea es poner la mesa, pídale primero sacar la cantidad apropiada de servilletas. Después, poner una servilleta en cada puesto. Haga lo mismo con los cubiertos, uno por uno. Explíquele lo que debe hacer, paso por paso.
- Enseñar a los estudiantes destrezas para la vida diaria tales como las habilidades sociales. Así mismo, permita la exploración ocupacional cuando sea apropiado. Hacer que los estudiantes participen en actividades en grupos o en organizaciones, puesto que hay que garantizar el aprendizaje y el desarrollo social de estos estudiantes con TDAH.

2.3.5 Compromisos y deberes en relación con la profesión.

Desde el momento en que se toma la decisión ser docentes por vocación se debe estar comprometidos con la Institución educativa, con la enseñanza y con los estudiantes.

Puede afirmarse al respecto, que para abordar comprensivamente el compromiso docente se debe atender a la compleja articulación de relaciones que el profesor establece con la enseñanza, sus estudiantes, profesión y escuela, lo que distingue dimensiones en las cuales se expresa dicho compromiso y que ponen en el centro de éste un fuerte componente relacional. (Rodrigo Fuentealba 2014). Los docentes deben estar comprometidos con el trabajo tanto en conocimientos pedagógicos como en estrategias para la enseñanza sobre todo si tienen estudiantes con NEE Asociadas o no asociadas a una Discapacidad, incluyendo las TIC a nuestras clases, ya que ayudan a fortalecer los conocimientos de los estudiantes.

El estudio se basa en conocer la influencia que tienen las TIC en estudiantes con Trastornos por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH).

Por lo cual los compromisos y deberes de los docentes son los siguientes:

- Respetar el derecho de los estudiantes, y de los miembros de la comunidad educativa, a expresar sus opiniones fundamentadas y promover la convivencia armónica y la resolución pacífica de los conflictos. (LOEI – 2011).
- Ser actores fundamentales en una educación pertinente, de calidad y calidez con los estudiantes a su cargo. (LOEI – 2011).
- Dar apoyo y seguimiento pedagógico a los estudiantes, para superar el rezago y dificultades en el aprendizaje y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas. (LOEI – 2011).

- Promover en los espacios educativos una cultura de respeto a la diversidad y de erradicación de concepciones y prácticas de las distintas manifestaciones de discriminación, así como de violencia contra cualquiera de los actores de la comunidad educativa. (LOEI – 2011)
- Respetar y proteger la integridad física, psicológica y sexual de los estudiantes, y denunciar cualquier afectación ante las autoridades judiciales y administrativas competentes. (LOEI – 2011)
- Planificar diferentes actividades que incluyan las TIC donde involucren a los estudiantes como parte activa de su aprendizaje.
- Ser facilitadores de situaciones de aprendizaje en las que los estudiantes piensen y obtengan por sí mismos la información, además de monitorear y acompañar el proceso. (Solines Alencastro, 2013)
- Proveer a los estudiantes de espacios físicos donde puedan trabajar en grupo y de forma colaborativa, donde exista flexibilidad para moverse. (Solines Alencastro, 2013)
- 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 del centro en que se desempeña la tarea docente. (Consejo General de Colegios Oficiales de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias, 2010)
- Asumir la obligación de la formación permanente, dado el avance constante de la Ciencia, de las nuevas tecnologías y de la realidad social. (Consejo General de Colegios Oficiales de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias, 2010).
- Contribuir al progreso de la profesión a través de la actualización didáctica y científica, el perfeccionamiento profesional, la investigación y la innovación educativa. (Consejo General de Colegios Oficiales de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias, 2010).
- Contribuir a la dignificación social de la profesión docente y defender y hacer respetar los derechos que le corresponde (Consejo General de Colegios Oficiales de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias, 2010).

2.3.6 Compromisos y deberes en relación con la sociedad.

De acuerdo al código deontológico del docente y al tema de nuestro proyecto que trata del trastorno con déficit de atención e hiperactividad (TDAH), que expresa exigencias necesarias, basadas en la rectitud, honestidad, decisión, moralidad, y ética hacia el cuerpo estudiantil, podemos mencionar los siguientes:

- Se deberá asumir y cumplir los deberes de ciudadanía, actuando con lealtad a la sociedad y a las instituciones, en el marco de la Constitución española y la normativa vigente.
- Desarrollar una actuación docente acorde con los valores que afectan a la convivencia en sociedad, tales como libertad, justicia, igualdad, pluralismo, tolerancia, comprensión, cooperación, respeto y sentido crítico.
- Promover una educación para el ejercicio activo de la ciudadanía y el logro de una convivencia basada en la igualdad de derechos, la ausencia de discriminación, la libertad personal, la justicia y el pluralismo.
- Contribuir al desarrollo del espíritu crítico y de actitudes reflexivas y comprometidas con la mejora de las condiciones en que se desenvuelve la vida social y la relación sostenible con el entorno.

- Colaborar activamente en la dinamización de la vida sociocultural de su entorno.

2.4 Recursos necesarios dependiendo de vuestro entorno/herramientas de comunicación virtual

La comunicación virtual es un tipo de comunicación surgido a partir de los avances tecnológicos. Consiste en el uso de herramientas digitales que sirven de canal para el envío de un mensaje entre emisores y receptores.

Antes de nombrar herramientas complementarias es necesario hacer un análisis de la plataforma principal que va a ser de mayor utilidad con nuestro trabajo. El nombre de la misma es Educaplay y tenemos la convicción de que esta herramienta es la ideal para el trabajo de niños con TDHA.

- **Educaplay**

Es una plataforma para la creación de actividades multimedia con finalidad educativa la misma que presenta resultados bastante llamativos y profesionales. La idea es crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar mientras se divierten. Tiene muchas posibilidades para que todos los docentes puedan hacer su propia aula virtual donde la participación en clases no va a ser ningún problema.

Es una plataforma web en donde los docentes crean diferentes tipos de actividades multimedia mediante diferentes escenarios como sopas de letras, crucigramas, etc. La idea principal es crear una comunidad donde cada docente podrá crear y compartir un espacio online adaptado a sus necesidades.

El uso de esta herramienta es bastante sencillo, también se debe tomar en cuenta que existen múltiples video tutoriales online que guiaran a los docentes en su manejo. Los requerimientos son los de una computadora con internet y predisposición para trabajar.

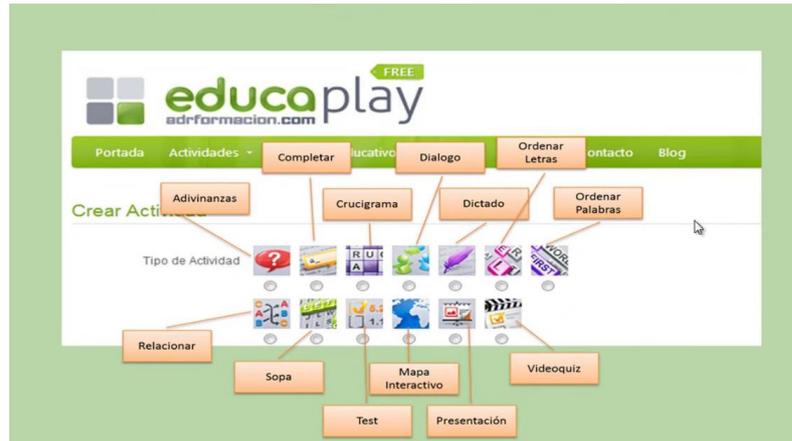
Ventajas:

- 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. (Educaplay, s.f.)

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. (Educaplay, s.f.)

En esta herramienta podemos generar múltiples tipos de contenidos entre los cuales se destacan las siguientes: Adivinanzas. Completar. Crucigrama. Diálogo. Dictado. Ordenar letras. Ordenar palabras. Ordenar letras. Test. Mapas. Sopas. Video Quiz.



Fuente: Ana Rosiris Castro, 19 mar 2018

Figura 1 Portada de Educaplay

- **Educanave**

Es una aplicación web que propone un viaje por el mundo de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, donde los alumnos, padres y profesores que se embarquen, descubrirán enlaces a recursos educativos digitales con los que enriquecer los conocimientos adquiridos en las diferentes etapas del sistema. (Antonio Monje)

La finalidad de este proyecto es de recopilar la información de las diferentes pruebas con herramientas digitales que se han realizado en niños con TDAH para mejorar su aprendizaje y de esta manera poder evolucionar en una herramienta que podamos implementar. Al revisar diferentes plataformas entre ellas Educaplay y Educanave podemos mencionar que las dos plataformas brindan grandes recursos educativos digitales, pero cabe señalar que nuestro proyecto se basa en buscar una herramienta que nos brinde beneficios y al mismo tiempo buscamos identificar el impacto positivo que tiene la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con TDAH en subnivel elemental

Hay que tener en cuenta que debemos analizar convenientemente las herramientas, para incluir al proyecto, este análisis necesita de una metodología que cumpla con los estándares que necesitamos para ayudar a los estudiantes con TDAH a mejorar su rendimiento académico.

Educaplay es una plataforma que nos permite crear distintos tipos de actividades interactivas con orientación educativa según las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje.



Fuente: www.educanave.com

Figura 2 Portada de Educanave

Al tener una herramienta principal con la cual desarrollarnos, siempre va a ser necesario tener herramientas complementarias que nos permitan fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ende, tenemos las siguientes:

- **El Chat**

El chat es un medio de comunicación de Internet que permite tener comunicaciones en tiempo real. Comunicación que puede ser individual entre dos personas, o entre los miembros de un colectivo. (Cabero 2004).



Fuente: web.whatsapp.com

Figura 3 Icono de WhatsApp

- **La Video o Audio Conferencia**

Consiste en un servicio multimedia que permite a varios usuarios mantener una conversación a distancia en tiempo real con interacción visual, auditiva y verbal. (Hander-2019).



Fuente: explore.zoom.us

Figura 4 Plataforma Zoom

- **Skype**

Es un programa que permite utilizar servicios de mensajería, instantánea, video llamadas y llamadas de PC a PC. (Hander-2019).

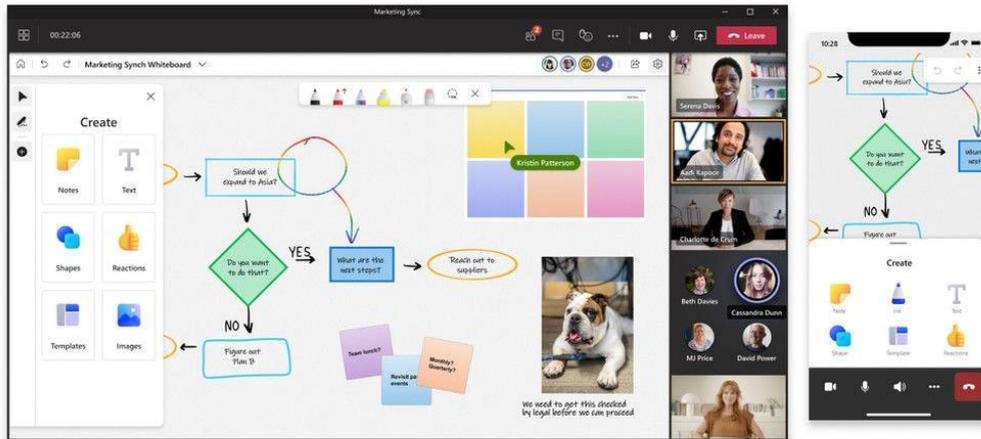


Fuente: www.skype.com/es/

Figura 5 Plataforma Skype

- **Pizarra compartida**

Se coincide con Cabero (2004), cuando refiere que la pizarra electrónica es una herramienta que permite al docente la presentación de gráficos, tablas, animaciones, material escrito entre otros, que son de mucha ayuda para el desarrollo de cualquier contenido en cualquier área del saber.



Fuente: support.microsoft.com

Figura 6 Interacción de pizarra compartida

2.5 Protocolos de comunicación en la red y prácticas a evitar.

Un protocolo de comunicaciones, lo podemos definir como un sistema de reglas que permiten que dos o más entidades (computadoras, teléfonos celulares, etc.) de un sistema de comunicación se comuniquen entre ellas para transmitir información, es decir, que estos dispositivos nos van a servir para llevar la aquellos datos que pueden ayudar a los estudiantes en clase, sobre todo a los estudiantes que tienen TDAH, y así sus familias pueden estar mejor informadas. También, se trata de las reglas o el estándar que define la sintaxis, semántica y sincronización de la comunicación, así como también los posibles métodos de recuperación de errores.

Estos sistemas de comunicación utilizan formatos bien definidos (protocolo) para intercambiar mensajes. Cada mensaje tiene un significado exacto destinado a obtener una respuesta de un rango de posibles respuestas predeterminadas para esa situación en particular.

En la educación podemos lograr que los protocolos de comunicación tienen que estar acordados por las partes involucradas y así puedan comunicar una experiencia de aprendizaje. Por tanto, los protocolos son a las comunicaciones como los lenguajes de programación son a los cómputos. El protocolo de red, define la forma en los distintos mensajes que proyectamos.

Las prácticas a evitar en la comunicación, sobre todo se trata de mantener una información veraz y actualizada, sobre todo cuando tiene trata de una comunicación virtual. Otro aspecto es mantener una planificación de estos procesos educativos. Y por último es importante que los mismos profesores mantengan una buena calidad de sus hábitos en cuanto a la enseñanza en el aula. Estos procesos van a garantizar llegar a un buen uso de las estrategias en el proceso de enseñanza y aprendizaje significativo.

2.5.1 Protocolos para Educaplay

- Para la creación de la cuenta del estudiante, siempre estar presente un adulto.
- Los docentes que utilizan esta plataforma virtual deben, incursionar en su uso, conocer las utilidades y funciones, antes de presentar a los estudiantes.
- Realizar actividades de acorde a la edad de cada estudiante.
- Utilizar imágenes que llamen la atención de los estudiantes.

- Establecer rutinas de horarios para el buen uso de la plataforma por parte de los estudiantes.



Fuente: Elaboración propia - Adriana Eger

Figura 7 Protocolos para Educaplay

2.5.2 Protocolos para el chat

Establecer reglas claras, con esto se evitarán problemas futuros, algunos se detallan a continuación:

- Utilizar el chat para compartir información de manera respetuosa, no compartir cadenas o información falsa.
- Ser considerado con el tiempo de los demás, escribir o realizar preguntas dentro de un horario considerable, tanto docente como estudiante o representante.
- Tener un trato respetuoso y cordial, no utilizar palabras groseras u ofensivas.
- No enviar demasiada información, que pueda resultar confusa y poco comprensible para los estudiantes.
- No compartir fotos intimas.



Fuente: Elaboración propia – Adriana Eger

Figura 8 Protocolos para uso del chat

2.5.3 Protocolos para la video o audio conferencia

- Mantener la cámara abierta, mientras la conectividad lo permita, ayudara a una mayor interacción entre docente y estudiante.
- El micrófono apagado hasta que se indique su uso, o pedir la palabra.
- El material de trabajo a compartir debe ser concreto y visible para la lectura.
- Utilizar recursos variados para que la clase sea llamativa, videos, infografías, dibujos entre otros.
- Controlar el tiempo de la clase, y realizar descanso para que docente y estudiantes no se cansen.



Fuente: Elaboración propia- Adriana Eger

Figura 9 Protocolos para la video o audio conferencia

2.5.4 Protocolos para Skype

- Revisar la foto de perfil, nombre de usuario, esto ayudará a identificarse mucho para rápido.
- Cuando hay al menos dos personas escribiendo al mismo tiempo, lo mejor será esperar a ver qué terminen de escribir, para no perder el hilo de la conversación.
- Verificar si estamos hablando con una sola persona o con varios
- Escuchar con atención, antes de contestar cualquier pregunta.
- Escribir de manera coherente, y no lo que primero se nos viene a la cabeza, para no perder sentido de las actividades a realizar.



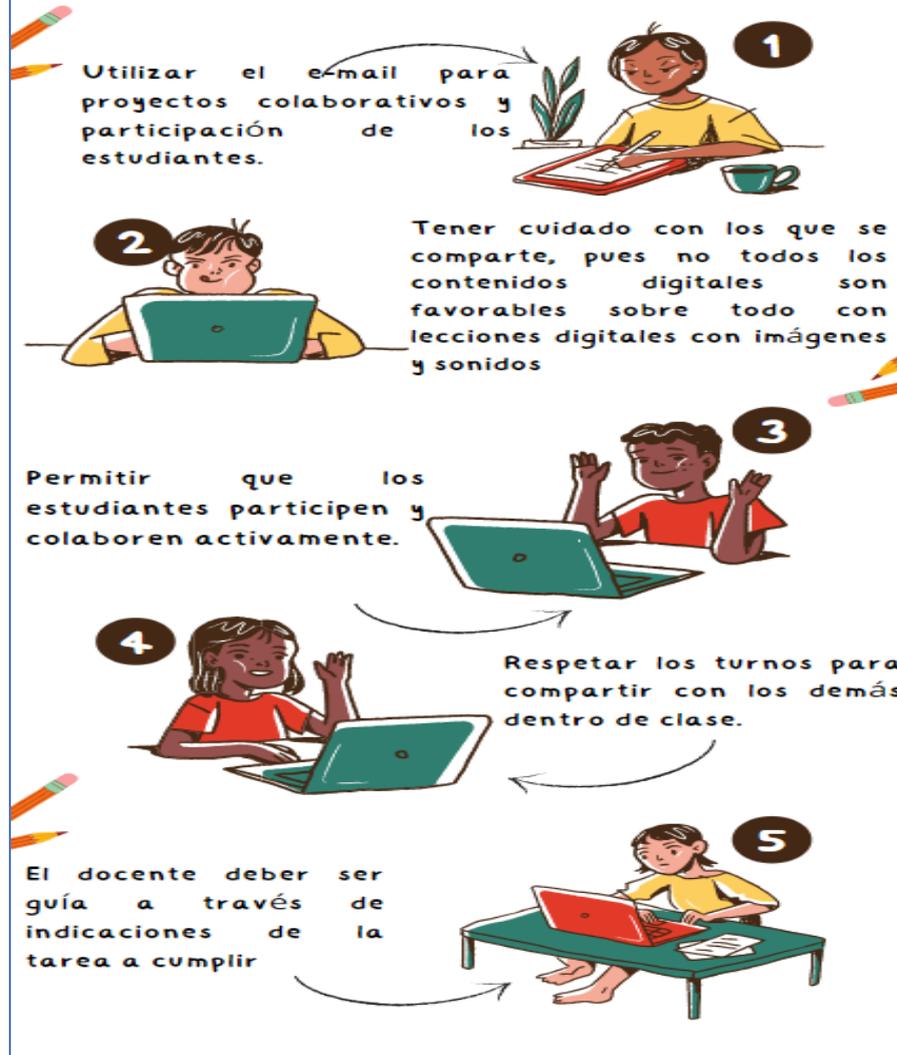
Fuente: Elaboración propia – Adriana Eger

Figura 10 Protocolos para uso de Skype

2.5.5 Protocolos para pizarra compartida

- Utilizar el e-mail para proyectos colaborativos y participación de los estudiantes.
- Tener cuidado con los que se comparte, pues no todos los contenidos digitales son favorables sobre todo con lecciones digitales con imágenes y sonidos.
- Permitir que los estudiantes participen y colaboren activamente.
- Respetar los turnos para compartir con los demás dentro de clase.
- El docente deber ser guía a través de indicaciones de la tarea a cumplir.

Protocolos para pizarra compartida



Fuente: Elaboración propia – Adriana Eger

Figura 11 Protocolos para pizarra compartida

3 CAPÍTULO: DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES

3.1 Justificación Curricular

Para el presente proyecto se ha tomado en consideración el Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, digitales, matemáticas y socioemocionales subniveles elementales, propuesto por el Ministerio del Ecuador en año 2021, donde se plantean los siguientes objetivos, destreza, indicadores de evaluación y criterios de Evaluación

- **Objetivo General**

OG.LL.8. Aplicar los conocimientos sobre los elementos estructurales y funcionales de la lengua castellana en los procesos de composición y revisión de textos escritos para comunicarse de manera eficiente. (Ministerio de Educacion, 2021)

- **Objetivo del Área de Lenguaje y Literatura**

O.LL.2.8. Escribir relatos y textos expositivos y descriptivos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.

O.LL.2.9. Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.

O.LL.2.10. Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura. (Ministerio de Educacion, 2021)

- **Destrezas**

L.L. 2.4.4 Escribir descripciones de personas ordenando las ideas con secuencia lógica, por temas y subtemas, utilizando conectores aditivos, consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos; en situaciones comunicativas que las requieran. (Ministerio de Educacion, 2021)

- **Indicadores de Evaluación**

Escribe diferentes tipos de textos descriptivos (de objetos, animales, lugares y personas); ordena las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas; utiliza conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos en las situaciones comunicativas que lo requieran. (Ref. I.LL.2.9.3.) (Ministerio de Educacion, 2021)

- **Criterios de Evaluación**

CE.LL.2.8. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos narrativos y descriptivos, usando estrategias y procesos de pensamiento; los apoya y enriquece con para textos y recursos de las TIC, y cita fuentes cuando sea el caso. (Ministerio de Educacion, 2021)

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sustantivos <ul style="list-style-type: none"> • Propios • Comunes • Concretos • Abstractos • Individuales • Colectivos ✓ Adjetivos <ul style="list-style-type: none"> • Calificativos ✓ Género y Número de los adjetivos. <ul style="list-style-type: none"> • Femenino • Masculino • Singular • Plural 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación de las clases de palabras: Sustantivos y adjetivos. ✓ Diferenciación de sustantivos y adjetivos ✓ Clasificación de los sustantivos y adjetivos. ✓ Ejemplificación de género y número 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Valoración por la adquisición de destrezas para desarrollarlas conjuntamente con las TIC. ✓ Aceptación de las sugerencias y correcciones por parte de la coordinadora de grado. ✓ Respeto hacia los puntos de vista de los estudiantes. ✓ Cuidado en el manejo de la tecnología. ✓ Aprecio por el conocimiento del aprendizaje compartido. ✓ Buena disposición para el intercambio comunicativo.

Tabla 1 Contenidos Conceptuales, Procedimentales y Actitudinales

3.2 Recursos digitales educativos planteados

Se considerado como propuesta los siguientes recursos, incluidos herramientas TIC, que nos permitirán realizar las actividades escolares de una manera más dinámica y atractiva para los estudiantes.

Los recursos planteados son:

Tema: Sustantivos

Recurso: Google Book

Dentro de Google Book podremos encontrar libros gratuitos se pueden descargar y leer en cualquier dispositivo, con ello buscaremos una lectura comprensiva, con fin de fortalecer la comprensión de su contenido y buscar sustantivos en la lectura.



Fuente: <https://books.google.es/>

Figura 12 Logo de Google

Recurso: Canva

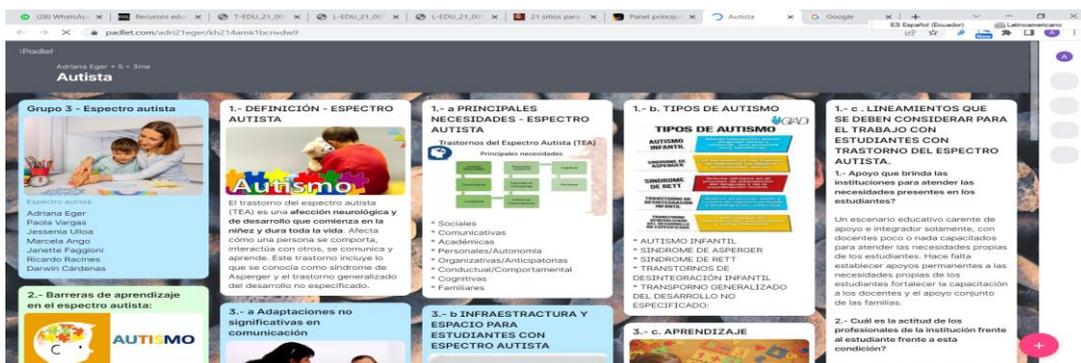
Dentro de las herramientas de Canva nos permite crear infografías, donde podremos utilizar y crear una para explicar acerca del sustantivo, su clasificación de género y número, y su sub clasificación. Ejemplos claros de cada uno.



Figura 13 Clases de Sustantivos

Recurso: Padlet

Es una plataforma digital que nos permite trabajar de manera colaborativa con nuestros estudiantes, como la creación de murales interactivo y poder calificar el avance de nuestro trabajo. Dentro de este ejercicio, se solicitará a los estudiantes que escriban los sustantivos propios y comunes, así como nombres de personas, animales y cosas.



Fuente: <https://es.padlet.com/>

Figura 14 Pantalla de Padlet

Tema: Adjetivos

Recurso: Genially

Es una herramienta de mucha ayuda a nivel educativo, es interactiva, además nos permite crear presentaciones animadas y llamativas para los estudiantes, permitiendo que podamos tener una clase más dinámica.



Fuente: <https://genial.ly/es/>

Figura 15 Logo de Genially

Recurso: Quizizz

Es una plataforma digital que permite al docente crear evaluaciones interactivas, donde se ingresan imágenes, sonidos, dar valor a cada pregunta, entrega un informe del avance y progreso de los estudiantes, además los estudiantes se divierten aprendiendo y puede interactuar desde cualquier dispositivo electrónico.



Fuente: <https://quizizz.com>

Figura 16 Logo de Quizizz

Recurso: Powtoon

Es una plataforma de comunicación visual donde nos permite crear presentaciones animadas, videos explicativos y material educativos, donde se puede implementar la clase que se va a presentar y que sea explicada de manera que a los estudiantes les llame la atención a través de un video corto y animado.



Fuente: www.powtoon.com

Figura 17 Pantalla de Powtoon

Tema: Género y número de los adjetivos

Recurso: YouTube

Es una de las mejores herramientas para complementar cualquier tipo de aprendizaje y en el caso de dar la clase de género y número de adjetivos nos vendría perfecta esta ayuda. Al ser conceptos bastante teóricos, la ayuda audiovisual hará que los conocimientos impartidos se refuercen de la mejor manera.



Fuente: www.youtube.com/

Figura 18 Pantalla de Youtube

Recurso: Pizarra Interactiva

Al tratar temas teóricos en los cuales no haya tanta práctica, como lo son los temas de lengua y literatura, tenemos que usar todas las herramientas interactivas posibles para que los temas se digieran de la mejor manera. Una buena alternativa son las pizarras interactivas, que nos permitirán manipular todo lo que vayamos escribiendo y nos dará herramientas que ayuden a toda la estimulación visual.



Nota: Explicación de su funcionamiento

Figura 19 Ilustración de pantalla interactiva

Recurso: Educaplay

Es una plataforma en la cual múltiples profesores pueden compartir diferente clase de recursos para poder formar su propia aula virtual interactiva. Educaplay nos ofrece herramientas que hacen que el aprendizaje sea mucho más dinámico. A través de juegos y dinámicas los estudiantes podrán aprender de mejor manera los temas de lengua y literatura.



Fuente: <https://es.educaplay.com/>

Figura 20 Pantalla de Educaplay

3.3 Investigación de los estudiantes de TDAH.

El déficit de atención e hiperactividad es uno de los trastornos conductuales más comunes de la niñez; la Asociación Americana de Psiquiatría considera que entre el 3% y el 7% de los niños en edad escolar presentan esta condición (APA, 2013). Las dificultades en el aprendizaje son obstáculos específicos para aprender en el día a día y que vienen generados por la misma sintomatología que padecen estos estudiantes, provocando en ellos retrasos académicos significativos, aunque éste tenga capacidad y un nivel de inteligencia normal. El conocimiento por parte del profesor sobre la evolución de los estudiantes en su recorrido por las diferentes etapas de escolaridad es muy importante, para ofrecer al estudiante una enseñanza ajustada a sus características personales.

Por lo antes expuesto lo primero que nos preguntamos, antes de llegar a diseñar un proyecto digital es:

Porcentaje de estudiantes que cursan por las escuelas públicas de nuestro país, que manifiestan el trastorno por déficit de atención e hiperactividad.

En base a lo investigado, la prevalencia a nivel mundial, de infantes con el trastorno de déficit de atención e hiperactividad es considerable, con un promedio del 5% aproximadamente de la población. En Ecuador, según el Ministerio de Educación, dice tener alrededor de 7918 alumnos en el sistema público, con el diagnóstico.

Afectación del TDAH en los estudiantes.

El TDAH interfiere de forma significativa a nivel social, emocional y sobre todo en el rendimiento escolar o académico, y produce un gran impacto en el desarrollo y en la vida del niño, de su familia y de su entorno en general, más aún cuando persiste a lo largo de toda la vida, ya que se estima que un 40-70% de los niños con TDAH sigue presentando síntomas en la adolescencia, y un 50%, en la vida adulta, según estudios realizados por López Sánchez et al (2015) de la Sociedad Española de Neuropediatría. El TDAH afecta estimadamente al 2-12% de la población pediátrica mundial.

Los educadores logran identificar con facilidad el TDAH entre sus estudiantes.

En la actualidad, en nuestro país, hay un desconocimiento importante por parte de los maestros, ya que, aunque hay una guía de trabajo por el ministerio de Educación para adaptación curricular de aquellos estudiantes con necesidades educativas especiales con o sin discapacidad física, es difícil de reconocer este trastorno, debido a que no hay el entrenamiento hacia el cuerpo docente, destinados a un reconocimiento rápido de estudiantes con esta condición.

Metodología de estudio con los estudiantes de TDAH.

El problema es la no capacitación para el conocimiento y por ende la valoración que puedan hacer los educadores a estudiantes con déficit de atención e hiperactividad, que hacen que no se apliquen metodologías adecuadas desde el principio, a no ser que desde el comienzo vengan con el diagnóstico de casa, ya que, al principio, al no saber identificarlo, se les califica como niños con problema de conducta. Sin embargo, cuando son reconocidos, según estudios, si se cambia el método de enseñanza determinado para estos alumnos.

Diseño de estudio aplicado en estudiantes con TDAH

Se debe de realizar una herramienta que sea práctica e interactiva, con la finalidad de que sea útil, fácil y capte la atención de los estudiantes con este padecimiento, ya con facilidad, se distraen, costándoles prestar atención a las diferentes actividades.

Las TIC a usar en el proceso de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes con TDHA

Es importante buscar programas digitales que ayuden a implementar gamificación con bastante materiales visuales y auditivos, para lograr una mayor retención de los conocimientos, así como alternar unos materiales con otros, para evitar el cansancio y la falta de atención que se produce fácilmente en estudiantes con DAH, cuando tienen que mantener la atención durante un tiempo prolongado, para ello se debe buscar una plataforma que tenga varias alternativas de juego.

Educaplay, una plataforma alternativa y adecuada para alumnos con TDAH

Al utilizar métodos didácticos como las sopas de letras, crucigramas, ruletas de palabras, juegos de parejas, entre otras prácticas interactivas, que permiten una mejor calidad de la enseñanza y del aprendizaje, aplicada a estos estudiantes con necesidades especiales, específicamente a quienes padecen de déficit de atención e hiperactividad, que es la base de nuestra investigación, nos damos cuenta que son recursos digitales accesibles, necesarios y flexibles a la hora de utilizarlos, por lo que Educaplay, si es una herramienta eficiente y sencilla con finalidad educativa para ser usada en escolares, como los de nuestro proyecto.

3.4 Análisis del Guion multimedia

Una de las principales incidencias que surgen dentro del campo educativo, es la falta de preparación sobre el manejo de recursos tecnológicos dentro de la práctica docente, el cual, determina al proceso enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva tradicionalista, sin embargo en la actualidad las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), se han hecho más presentes y han dado a conocer la importancia y el valor que tienen para ayudar a formar de manera correcta a estudiantes de esta nueva generación y de manera colateral a docentes que son pilares fundamentales de este desarrollo, siendo indispensable implementar cambios en la organización, planificación y elaboración de actividades, para conocer las tendencias que se programan actualmente en relación a las plataformas digitales.

Es por ello que el sistema educativo hoy en día busca alternativas enfocadas a la utilización e inserción de herramientas tecnológicas como recurso pedagógico en instituciones educativas, por medio de la intervención de estos programas, que ayudan de manera considerable a fortalecer los conocimientos de los alumnos, en especial a estudiantes con necesidades especiales, como los de nuestro proyecto, que son escolares con Trastornos del Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) y se distraen con facilidad en las diferentes actividades, siendo indispensable, la aplicación de estos recursos, que los ayuda de forma significativa.

Por lo que, basados en estas premisas, nos hacemos varias interrogantes relacionadas a la elaboración del guión multimedia, de estas plataformas como:

Las herramientas que ayudan a educar de forma práctica, dinámica y sencilla

Se diseñarán herramientas interactivas, que sean fáciles de usar e implementar en cualquier alumno y puedan ser introducidas dentro del ámbito educativo, donde puedan favorecer el puente comunicativo de aprendizaje entre docente-estudiante. Esta comunicación debe ser clara y concisa para conseguir éxitos académicos.

Quiénes utilizarán estas plataformas

Estos recursos digitales van diseñados para escolares con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) de cuarto año de educación básica, en edades comprendidas de 8 y 9 años respectivamente, de la unidad educativa "Dr. Carlos Rufino Marín" de la provincia de Santo Domingo. El área a trabajar es Lengua y Literatura y los

contenidos que se implementarán serán: adjetivos, sustantivos, género y número. Plataformas que, al ser didácticas, concisas, fáciles de aplicar y sencillas de aprender, pueden ser utilizadas sin problemas en estudiantes con esta edad y acorde a esta condición.

Materiales digitales en estudiantes de subnivel elemental con TDAH

Los estudiantes con este trastorno neurobiológico, tienen problemas a la hora de comunicarse y permanecer concentrados durante tiempo prolongado, no siguen instrucciones ni finalizan las tareas. Se les dificulta organizar las distintas actividades escolares, por lo que estudios previos muestran que al implementar métodos didácticos que capten la atención de ellos, mejora el nivel de concentración, rendimiento y aprendizaje en niños con déficit de atención e hiperactividad. Por otro lado, se busca que estos estudiantes, puedan reconocer elementos gramaticales en oraciones, y que clasifiquen dichos componentes para usarlos en la creación propia de frases u oraciones con sentido lógico y coherente. A su vez, también se aspira a que el alumnado desarrolle habilidades y destreza de expresión oral, escrita y memoria.

Aplicación de las plataformas digitales para estudiantes con TDAH

Se necesitan metodologías que pretendan conseguir una mejor interacción, enseñanza, y aprendizaje, así como que logre mantener la atención de estudiantes con DAH para esto, es necesario trabajar con materiales lúdicos, por lo que se elaborará materiales digitales en 3 plataformas web, como: Padlet, Powtoon y Genially. Estos recursos, se impartirán a los estudiantes en 3 sesiones de 45 minutos cada uno. Previamente se realizará una introducción de los elementos gramaticales a desarrollar y se darán instrucciones de lo que se desea conseguir del estudiante. Los materiales digitales, serán puestos a prueba para detectar posibles defectos o errores de su elaboración.

Desarrollo e implementación de los recursos educativos multimedia.

La planificación de producción se cubrirá a corto plazo y previo al comienzo de clases, ya que se sabe que existen 2 estudiantes TDAH en la institución por lo que el tiempo que se tomará será el necesario para cubrir y precisar los materiales de diseño, y así lograr la aplicación de los mismos.

Las TIC se han convertido en una herramienta indispensable dentro de la labor educativa, por ende, facilitan medios, información y recursos para alcanzar el éxito en el proceso enseñanza-aprendizaje, por tal motivo, es indispensable la preparación docente respecto a equipos tecnológicos, desde una perspectiva didáctica, donde los estudiantes construyan su propio conocimiento, tanto de manera individual como de forma colaborativa (Gargallo, 2018). Por lo que consideramos la aplicación de Padlet, Powtoon y Genialy, como materiales digitales que ayudan a aprender y mantener de forma didáctica e interactiva la concentración y comunicación de estos escolares con TDAH y su entorno.

3.5 Herramientas a utilizar

Como hemos mencionado vamos a trabajar con estudiantes que tengan trastorno de déficit de atención por hiperactividad (TDHA). Por ende, necesitamos de herramientas y planes que nos hagan transformar toda esa energía en conocimiento significativo para ellos.

Dicho esto, necesitamos llamar su atención de todas las maneras posibles, necesitamos que los profesores usen técnicas llamativas que hagan que los estudiantes siempre se encuentren interesados en los temas que se estén exponiendo.

De la misma manera el uso de herramientas tecnológicas o TIC nos será fundamental. Así, hemos planteado usar las siguientes:

- **Padlet:** Es una plataforma digital que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos o documentos. Estos recursos se agregan como notas adhesivas, como si fuesen “post-its”.
- **Genially:** Es una aplicación web para realizar presentaciones interactivas. Genial.ly te ofrece un surtido de plantillas y recursos para que la creación de contenidos sea muy sencilla. La forma de trabajar con esta aplicación es crear presentaciones al estilo del Power Point en las que se insertan diapositivas con diferentes formatos de presentación.
- **Powtoon:** Es una plataforma online que permite la creación de animaciones con un enfoque divertido e intuitivo. Se trata de una herramienta que te permitirá crear presentaciones y vídeos animados con resultados profesionales. PowToon es muy útil para captar la atención del público y para desarrollar la explicación de algún concepto.

Las herramientas que hemos nombrado son bastante interactivas y colaborativas por lo que no habrá ningún problema para captar la atención de los niños estudiantes. Usar animaciones, videos, sonidos que los atraigan hará que las clases sean mucho más dinámicas.

Tomando en cuenta que el rango de atención de un niño siempre va a ser reducido el profesor siempre deberá permanecer activo. De esta manera mantener a los estudiantes concentrados se vuelve una tarea difícil, pero posible con las herramientas que estamos planteando.

3.6 Guion Multimedia

- **Título:** Powtoon – Sustantivos
- **Descriptivo:** Es una herramienta que nos permite hacer videos cortos, donde se podrá utilizar para poder explicar a los estudiantes una clase de manera llamativa y poder así captar su atención.
- **Base Didáctica:** Mediante la utilización de esta herramienta se explicará la clase de sustantivos propios y comunes con ejemplos en los cuales los alumnos podrán diferenciar de mejor manera la clase.

Objetivos

O.LL.2.8. Escribir relatos y textos expositivos y descriptivos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.

Destrezas

L.L. 2.4.4 Escribir descripciones de personas ordenando las ideas con secuencia lógica, por temas y subtemas, utilizando conectores aditivos, consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos; en situaciones comunicativas que las requieran. (Ministerio de Educación, 2021)

Indicadores de Evaluación

Escribe diferentes tipos de textos descriptivos (de objetos, animales, lugares y personas); ordena las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas; utiliza conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos en las situaciones comunicativas que lo requieran. (Ref. I.LL.2.9.3.) (Ministerio de Educación, 2021)

Criterios de Evaluación

CE.LL.2.8. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos narrativos y descriptivos, usando estrategias y procesos de pensamiento; los apoya y enriquece con paratextos y recursos de las TIC, y cita fuentes cuando sea el caso. (Ministerio de Educación, 2021)

Contenidos

Conceptuales

- Sustantivos
 - Propios
 - Comunes

Procedimentales

- Clasificación de los sustantivos propios y comunes

Actitudinales

- Valoración por la adquisición de destrezas para desarrollarlas conjuntamente con las TIC.
- Cuidado en el manejo de la tecnología.

Tipo de recurso o actividad: El docente presentará un video explicativo donde se podrá encontrar el concepto de sustantivo, sustantivo propio y comunes con sus respectivos ejemplos, con imágenes.

Parametrización:

- Se compartirá un link con los estudiantes de la clase.
- Dar clip al enlace para poder ver el video de la clase.
- En el video se encontrará.
- Mensaje de Bienvenida.
- Texto con el tema a trabajar: Sustantivos y Adjetivos
- Texto con el concepto de que es sustantivo
- Texto con el concepto de sustantivo propio
- Imágenes con ejemplos de sustantivos propio
- Texto con el concepto de sustantivo comunes
- Imágenes con ejemplos de sustantivos comunes
- Mensaje de despedida

Archivador:

- Texto Integrado de 4to. EGB.
 - Animaciones de una profesora dando clases.
 - Imágenes de la Mitad del Mundo y Rocky para diferenciar sustantivos propios
 - Imágenes de una mesa y mochila para diferencia sustantivos comunes.
 - Música de fondo
- **Título:** Genially – Adjetivos
 - **Descriptivo:** Es una herramienta que nos permite hacer gamificación, presentaciones, infografías, imágenes interactivas, videos de presentación entre otros, donde nos permitirá crear una clase donde podremos captar la atención de los estudiantes ya que es una herramienta muy llamativa, por sus presentaciones.

- **Base Didáctica:** Mediante la utilización de esta herramienta se explicará la clase de adjetivos gentilicios y numerales con ejemplos en los cuales los alumnos podrán diferenciar de mejor manera la clase.

Objetivos

O.LL.2.8. Escribir relatos y textos expositivos y descriptivos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.

Destrezas

L.L. 2.4.4 Escribir descripciones de personas ordenando las ideas con secuencia lógica, por temas y subtemas, utilizando conectores aditivos, consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos; en situaciones comunicativas que las requieran. (Ministerio de Educación, 2021)

Indicadores de Evaluación

Escribe diferentes tipos de textos descriptivos (de objetos, animales, lugares y personas); ordena las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas; utiliza conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos en las situaciones comunicativas que lo requieran. (Ref. I.LL.2.9.3.) (Ministerio de Educación, 2021)

Criterios de Evaluación

CE.LL.2.8. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos narrativos y descriptivos, usando estrategias y procesos de pensamiento; los apoya y enriquece con paratextos y recursos de las TIC, y cita fuentes cuando sea el caso. (Ministerio de Educación, 2021)

Contenidos

Conceptuales

- Adjetivos
 - Gentilicios
 - Numerales

Procedimentales

- Clasificación de los sustantivos gentilicios y numerales

Actitudinales

- Valoración por la adquisición de destrezas para desarrollarlas conjuntamente con las TIC.
- Aprecio por el conocimiento del aprendizaje compartido.

Tipo de recurso o actividad: El docente presentará presentación en Genially donde se podrá encontrar el concepto de adjetivos, adjetivos gentilicios y numerales con sus respectivos ejemplos, con imágenes.

Parametrización:

- Se compartirá un link con los estudiantes de la clase.
- Dar clip al enlace para poder ver la presentación en Genially
- En la presentación se encontrará 8 diapositivas.
- Texto con presentación de la clase.
- Índice.
- Texto con el concepto de que es adjetivos.
- Texto con el concepto de adjetivos gentilicios.
- Imagen con ejemplos de adjetivos gentilicios.
- Texto con el concepto de adjetivos numerales.
- Imagen con ejemplos de adjetivos numerales.
- Mensaje de despedida.

Archivador:

- Texto Integrado de 4to. EGB.
 - Presentación de 8 diapositivas en Genially.
 - Imagen para diferenciar adjetivos gentilicios.
 - Imagen para diferencia gentilicios numerales.
-
- **Título:** Padlet de Sustantivos, Adjetivos, Género, Número
 - **Descriptivo:** Padlet de fondo azul con cinco bloques de diferente color; cada uno de los cuatro primeros bloques encierra un elemento gramatical, y la última encierra una tarea.
 - **Base Didáctica:** Comprender e identificar los sustantivos, adjetivos, género y número en oraciones y cuentos. Expresar mensajes oralmente y por escrito valorando la comunicación del alumno.

Objetivos

O.LL.2.8. Escribir relatos y textos expositivos y descriptivos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.

O.LL.2.9. Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.

O.LL.2.10. Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura. (Ministerio de Educación, 2021)

Destrezas

L.L. 2.4.4 Escribir descripciones de personas ordenando las ideas con secuencia lógica, por temas y subtemas, utilizando conectores aditivos, consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos; en situaciones comunicativas que las requieran. (Ministerio de Educación, 2021)

Indicadores de Evaluación

Escribe diferentes tipos de textos descriptivos (de objetos, animales, lugares y personas); ordena las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas; utiliza conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos en las situaciones comunicativas que lo requieran. (Ref. I.LL.2.9.3.) (Ministerio de Educación, 2021)

Criterios de Evaluación

CE.LL.2.8. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos narrativos y descriptivos, usando estrategias y procesos de pensamiento; los apoya y enriquece con paratextos y recursos de las TIC, y cita fuentes cuando sea el caso. (Ministerio de Educación, 2021)

Contenidos

Conceptuales

- Sustantivos
 - Propios
 - Comunes
- Adjetivos
 - Calificativos
- Género y Número de los adjetivos.
 - Femenino
 - Masculino
 - Singular
 - Plural

Procedimentales

- Identificación de las clases de palabras: Sustantivos y adjetivos.
- Diferenciación de sustantivos y adjetivos
- Clasificación de los sustantivos y adjetivos.
- Ejemplificación de género y número

Actitudinales

- Valoración por la adquisición de destrezas para desarrollarlas conjuntamente con las TIC.
- Aceptación de las sugerencias y correcciones por parte de la coordinadora de grado.

Tipo de recurso o actividad: El profesor presentará una lista de palabras por cada elemento gramatical, adaptado a estudiantes con TDAH. Tras leer y comprender las palabras y definiciones, el alumno identifica cada palabra dependiendo la categoría que corresponda.

Parametrización: Padlet:

- En la esquina superior izquierda se detalla el título de la cátedra, en la descripción se nombra los temas a tratar.
- Cada bloque consta de un elemento gramatical de la siguiente manera.
- Bloque de sustantivos con de 9 palabras.
- Bloque de adjetivos con 9 palabras.
- Bloque de género con 8 palabras.
- Bloque de número con 10 palabras.
- Bloque de tarea consta de una tarea de 5 oraciones o un cuento corto y una retroalimentación de los elementos gramaticales estudiados.

Archivador:

- Texto Integrado de 4to. EGB.
- Presentación de la clase en padlet.
- Texto con tema de sustantivos.
- Texto con tema de adjetivos.
- Texto con tema de género.
- Texto con tema de número.
- Texto con tarea y un cuento.

3.7 Contenidos y recursos

3.7.1 Objetivos

- Determinar la efectividad de la herramienta Powtoon en la enseñanza-aprendizaje de niños de 8 a 9 años diagnosticados con TDAH en el área de lengua y literatura.
- Evaluar el aprendizaje de los estudiantes mediante la herramienta digital Quizizz.
- Proporcionar retroalimentación inmediata a las respuestas entregadas por los estudiantes mediante la herramienta digital Quizizz

3.7.2 Contenido

El docente en la actualidad se vale de múltiples estrategias metodológicas y didácticas como las TIC, basada en diversos recursos, como en nuestro caso en el que empleamos Powtoon y Quizizz para la evolución del aprendizaje.

Powtoon, es un software para realizar vídeos y presentaciones online con una interfaz intuitiva, gráfica y divertida. Cuenta con la ventaja de permitir presentaciones en formato de animación, creadas a partir de viñetas a las cuales se les pueden agregar efectos de sonido.

Por su parte Quizizz, es una herramienta de gamificación que permite evaluar a los estudiantes mientras se divierten, ofreciendo la posibilidad de crear cuestionarios de distintos tipos, para diferentes materias y niveles educativos, o hacer uso de los que ya han creado otros docentes dentro de la plataforma. Es por ello que aplicamos estos métodos digitales en el área de Lengua y Literatura.

El desarrollo lingüístico y de la escritura desde los primeros años de escolaridad constituye un problema que genera insuficiencia en las expresiones orales y escritas de los estudiantes que afecta el éxito escolar, más en estudiante con necesidades especiales, como los alumnos con Trastorno de Déficit de atención e hiperactividad, que es la base de nuestro proyecto, por lo que se decidió trabajar con esta asignatura de Lengua y Literatura, en el cual decidimos emplear contenidos como la escritura de sustantivos y adjetivos, resaltando género y número de los adjetivos.

El sustantivo es una palabra variable en género y número y por su parte el adjetivo es una palabra variable que siempre concuerda en género y número con el sustantivo al que acompaña, por lo que se aplicará este contenido gramatical en 38 escolares 3 sesiones de 45 minutos cada uno.

Se elabora presentación con frases u oraciones de sentido lógico y coherente aplicando los sustantivos y adjetivos de estos, en el cual, se colocan imágenes interactivas, animadas y videos con contenido de apoyo y preguntas recreativas para ser aplicadas a estudiantes con TDAH, buscando la atención, el desarrollo y la destreza de la expresión oral, escrita y memoria que ayuden en la evolución de conocimientos del cuerpo estudiantil que sufren de esta condición.

Nº	CONTENIDO	RECURSO
1	Introducción a los elementos gramaticales (adjetivos, sustantivos). Comprender e identificar los adjetivos y sustantivos.	IsEazy
2	Tipos y ejemplos de adjetivos y sustantivo. Comprender e identificar los adjetivos y sustantivos en oraciones y cuentos. Expresar mensajes oralmente y por escrito valorando la comunicación del alumno	Powtoon
3	Evaluación del aprendizaje y retroalimentación. Comprender e identificar los sustantivos y adjetivos en oraciones y cuentos.	Quizizz

Tabla 2 Contenidos y recursos

3.8 Digitalización del contenido

Se selecciona fondos y modalidad de animación, se realiza presentaciones animadas en diapositivas, en el que se insertan textos e imágenes para la elaboración de frases u oraciones de sustantivos y adjetivos, así como se aplican videos didácticos de los temas a trabajar, de forma amena e inspiradora. Se insertan sonidos llamativos en plataforma **Powtoon**.

Se hacen cuestionarios en línea, mediante la aplicación Quizizz, donde los estudiantes pueden jugar en tiempo real, ofreciendo la posibilidad de jugar en 'clásico', con el que los estudiantes pueden progresar a su propio ritmo y el docente puede ver los resultados en el momento.

Asimismo, este cuestionario cuenta con opciones personalizadas, como la materia a la que pertenece, que en este caso es Lengua y Literatura, el nivel al cual va dirigido, que son escolares de 8 y 9 años respectivamente, y el resultado obtenido luego de su ejecución

3.9 Enlace del programa IsEazy

 <https://iseazy.com/dl/a3d914bab0454debb4f1360bd6aa9d8f>

4 CAPÍTULO: PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

4.1 Componentes que intervienen en el proceso educativo.

- **Estudiantes:**

Nuestro proyecto de investigación, va dirigido a estudiantes con déficit de atención e hiperactividad (TDAH), de cuarto año de educación básica de 8 y 9 años de edad, dos de los cuales padecen de esta condición, con un total de 38 escolares, siendo nuestro objetivo principal conocer como inciden positivamente las TIC en estos estudiantes y ver las diferencias de las mismas aplicadas a los que tienen este trastorno neurobiológico y a los que no la sufren.

- **Docentes:**

Los docentes que llevaran a cabo este proceso investigativo, será un grupo disciplinario de profesionales con pensamiento crítico que ayudaran al proceso de aprendizaje hacia el estudiantado, el cual pretende mejorar las estrategias en la calidad de docencia, aplicando la innovación en los programas educativos con la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC).

- **Unidad Educativa:**

Se realizará en el plantel educativo “Dr. Carlos Rufino Marín” ubicada en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, en el cual se aplicará estrategias participativas para el proceso de enseñanza-aprendizaje con métodos didácticos para de esta forma teorizar la práctica y someterlas a pruebas; recopilando, reflexionando y analizando la información obtenida, para avanzar hacia la problemática de nuestro objetivo.

Estas premisas son importantes, ya que es vital para todo proyecto, reconocer el equipo de trabajo, con quienes se va elaborar y dónde se aplicará la meta deseada, para conseguir buenos resultados.

4.2 Identificación del camino pedagógico

En el presente estudio se identifica el camino pedagógico a seguir debido a que nuestro proyecto se basa en la influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en el subnivel elemental, para la cual tenemos 38 estudiantes en cuarto año básico y dos niños fueron diagnosticados con TDAH, la mayor dificultad que presentan los dos estudiantes es en el área de Lengua y Literatura.

El desarrollo lingüístico y de la escritura desde los primeros años de escolaridad constituye un problema que genera insuficiencia en las expresiones orales y escritas de los estudiantes que afecta el éxito escolar, más en estudiante con necesidades especiales, como los estudiantes con Trastorno de Déficit de atención e hiperactividad, que es la base de nuestro proyecto, por lo que se decidió trabajar con esta asignatura.

Por la cual la acción educativa forma parte de un programa amplio que durará un año lectivo, de esta manera mejorar el aprendizaje utilizando herramientas tecnológicas dentro de las horas complementarias para reforzar los temas tratados en dicha asignatura, previamente con el consentimiento de los representantes, que deben estar enterados de la acción educativa.

El programa se desarrollará a través de la plataforma Educaplay, además de la utilización de estrategias didácticas basadas en las herramientas como Powtoon, Genially y Quizziz.

Las acciones pedagógicas a tener en cuenta para la realización de esta acción es revisar los diagnósticos dados por el departamento del DECE para guiarnos en las planificaciones didácticas, identificar las necesidades educativas y formular un plan individualizados, que contengan los programas, actividades y estrategias a seguir.

Tener una relación positiva entre los estudiantes y sus familias, acordando compromisos y responsabilidades en el proyecto, para que se cumplan los objetivos del mismo.

Basar la enseñanza mediante actividades divertidas que llamen la atención que provoquen la participación y la motivación, por medio de juegos utilizando herramientas tecnológicas, previamente preparadas por el docente.

Controlar el progreso de los dos estudiantes periódicamente, para revisar si el proyecto está dando resultados positivos.

Una forma de solucionar este conflicto es atender a que los niños con TDAH a menudo presentan necesidades educativas específicas, y por ello es fundamental coordinar el trabajo de los niños en el aula con servicios de apoyo y orientación que sirvan de guía para la labor escolar con ellos. (Miranda et al, 1999).

4.3 Elementos de acción.

En este presente proyecto se llevará a cabo los siguientes elementos de acción:

- Socialización con el personal docente sobre las herramientas TIC a utilizar durante el proceso educativo. Para lograr un trabajo eficaz, y con ello lograr mejorar las prácticas educativas de aprendizaje, para el mejoramiento académico de los estudiantes.
- Evaluación inicial a los estudiantes, para poder tener un punto de partida, donde los docentes puedan saber cuáles son sus puntos débiles en los cuales debemos mejorar. Y lograr realizar una planificación más personalizada.
- Plantear objetivos de aprendizaje alcanzables, que el docente sea portador de estos a sus estudiantes, de una manera clara y criterios de evaluación claros y concretos, para que los estudiantes puedan conocer cómo y cuándo alcanzar los objetivos propuestos.
- Fomentar en los estudiantes el pensamiento crítico, creativo y resolución de problemas, que se vinculen con el aprendizaje cotidiano.
- Promover el trabajo cooperativo, esto ayudará a un desarrollo académico y personal del estudiante.
- Procurar que en el estudiante exista una variedad de actividades que permitan identificar las fortalezas para lograr un proceso continuo en la educación.

4.3.1 Herramientas TIC que se utilizarán de apoyo en la acción educativa.

Powtoon: Se elaborará un video de sustantivos, mediante esta herramienta se explicará la clase de sustantivos propios y comunes con ejemplos en los cuales los estudiantes podrán diferenciar de mejor manera la clase

Genially: Se realizará una presentación sobre el tema de los adjetivos, mediante la utilización de esta herramienta se explicará la clase de adjetivos gentilicios y numerales con ejemplos en los cuales los alumnos podrán diferenciar de mejor manera la clase.

Padlet: Se realizará en esta herramienta un fondo azul con cinco bloques de diferente color; cada uno de los cuatro primeros bloques encierra un elemento gramatical, y la última encierra una tarea de Sustantivos, Adjetivos, Género, Número, mediante la utilización de esta herramienta nos ayudará a comprender e identificar los sustantivos, adjetivos, género y número en oraciones y cuentos. Expresar mensajes oralmente y por escrito valorando la comunicación del alumno.

Canva: Dentro de la herramienta nos permite crear infografías, donde podremos utilizar y crear una para explicar acerca del sustantivo, su clasificación de género y número, y su sub clasificación. Ejemplos claros de cada uno.

Google Book: En esta herramienta podremos encontrar libros gratuitos se pueden descargar y leer en cualquier dispositivo, con ello buscaremos una lectura comprensiva, con fin de fortalecer la comprensión de su contenido y buscar sustantivos en la lectura.

YouTube: Es una de las mejores herramientas para complementar cualquier tipo de aprendizaje y en el caso de dar la clase de género y número de adjetivos nos vendría perfecta esta ayuda. Al ser conceptos bastante teóricos, la ayuda audiovisual hará que los conocimientos impartidos se refuercen de la mejor manera.

Educaplay: Es una plataforma en la cual múltiples profesores pueden compartir diferente clase de recursos para poder formar su propia aula virtual interactiva. Educaplay nos ofrece herramientas que hacen que el aprendizaje sea mucho más dinámico. A través de juegos y dinámicas los estudiantes podrán aprender de mejor manera los temas de lengua y literatura.

4.3.2 Actividad Evaluativa.

En la plataforma Brightspace se realizó las actividades que serán evaluadas a los estudiantes con TDAH del subnivel elemental, en específico de cuarto año, para lo cual se evaluará de la siguiente manera:

- **Calificaciones**

Sección 1

Test 1 en la plataforma Brightspace	40%
Práctica en la plataforma EDUCAPLAY	20%
Debate en la plataforma Brightspace	40%
Puntuación sección 1	100%

Tabla 3 Sección 1 Estructura de evaluación

Sección 2

Test 2 en Quizizz	45%
Práctica en la plataforma EDUCAPLAY	25%
Debate en la plataforma Brightspace	30%
Puntuación sección 2	100%

Tabla 4 Sección 2 Estructura de evaluación

Sección 3

Test 3 en la plataforma Brightspace	50%
Lectura de profundización y comentarios	20%
Debate en la plataforma Brightspace	30%
Puntuación sección 3	100%

Tabla 5 Sección 3 Estructura de evaluación

4.4 Pilares básicos para llevar a cabo las actividades o acciones

Se debe tomar en cuenta que la utilización del entorno será en base a la experiencia propia y el avance que vaya demostrando con la utilización de las herramientas tecnológicas, propuestas en el proyecto. Dentro de los pilares fundamentales; información, comunicación, cooperación y administración, se resaltarán las actividades a seguir para la realización del entorno.

- **Información:** A través de las plataformas virtuales que vamos a usar toda la información va estar disponible siempre para los estudiantes y de una manera interactiva para poder atraer más su atención. Recordemos que estamos tratando con estudiantes con déficit de atención, así que en lo posible la información debe ser dinámica y llamativa. La plataforma de Educaplay nos ayudará de la mejor manera con esta tarea
- **Comunicación:** Al ya disponer de toda la información, la manera de comunicarla será muy importante. Así los docentes van a tener que llamar la atención de todas las maneras posibles. Estamos tratando con estudiantes con TDAH, los mismos que siempre van a tratar de distraer su concentración. Los profesores tienen una ardua labor para buscar los medios para evitar este déficit. El uso de dinámicas, juegos interactivos y actividades será un buen comienzo para el grupo con el que se va a trabajar
- **Cooperación:** Como herramienta digital principal se va a utilizar Educaplay (Como plataforma educativa), y las herramientas de carácter grupal o de trabajo comunitario, si así se lo desea o necesita, serán Powtoon, Padlet y Genially.
- **Administración:** Dentro de la Plataforma Educaplay, si bien es cierto que, al no ser los administradores de la plataforma, es decir los criterios esta predeterminados, así como el modelo de las actividades y la ejecución. Lo que vamos a realizar es una personalización

del curso, colocando colores propios del proyecto, la utilización de las actividades lúdicas específicas que nos permiten una mayor interactividad con los niños de (TDAH) y la creación de accesos directos a las actividades predeterminadas, de esa manera lo que buscaremos es la optimización de los recursos de la plataforma Educativa.

4.5 Recursos de Apoyo

4.5.1 Recurso Metodológico

Psicoafectividad

El objetivo de esta metodología es propiciar el desarrollo de las dimensiones psicoafectivas de autoestima, creatividad y sociabilidad en los estudiantes diagnosticados con TDAH, a través de acciones vivenciales y placenteras marcadas por el afecto y la libertad, dentro del respeto a los demás usando experiencias formativas agradables y significativas de juegos lúdicos y entretenidos de acuerdo con su condición.

El principio que rige esta metodología está centrado en los niños que son el núcleo del quehacer pedagógico y eso depende de cuanta actitud psicoafectiva tenga el docente facilitador del proceso, de su dominio efectivo y comprometido.

Está marcada por el afecto que se debe incorporar como elemento fundamental en la relación entre los estudiantes y el docente, creando una atmosfera que haga sentir a cada persona apreciada, incluida y protegida.

Es lúdica, ya que el juego y la libertad son dos elementos imprescindibles del disfrute. El juego debe estar presente, la libertad de intervenir o no es parte del proceso, porque hacer algo por obligación o temor reduce la riqueza y el placer de la experiencia.

4.5.2 Recurso Documental

Padlet

Es una herramienta web que permite seleccionar, marcar, organizar y compartir contenidos educativos digitales. Puede colaborar con colegas e invitar a otros a contribuir con el Padlet creado por nosotros. Padlet admite diferentes formas de contenido incluyendo texto, notas, imágenes, videos y dibujos. También puede cargar archivos y documentos desde el computador personal.

Por otro lado, Padlet se utiliza también como pizarra colaborativa; ya que permite enlazar imágenes, videos, audios y documentos siendo una especie de biblioteca virtual; brinda una galería donde se muestran otros Padlet previamente publicados, con el fin ya sea de obtener ideas para los nuestros o simplemente para ingresar y brindar colaboración.

Padlet admite la creación de un campo semántico distributivo, creado por voluntarios y generadas con la intención de trabajo coordinado y de actualización permanente. Por tanto, Padlet provoca una posibilidad notable dentro del ámbito educativo: postula la creación de una red determinada con el propósito de producir colaboraciones distintivas y archivarlas.

4.5.3 Recurso Informativo

Canva

El objetivo de utilizar esta herramienta es para la elaboración de infografías informativas, sobre el uso correcto de las plataformas a utilizar, sobre el material que se entregara como apoyo para las clases tanto para los padres, docentes y estudiantes, ayudando así a estar más pendiente de todas las actividades que se van a desarrollar durante las clases.

Ejemplo:



Fuente: Elaboración propia - Adriana Eger

Figura 21 Protocolos para Educaplay

En esta primera imagen daremos a conocer los protocolos para la creación de la cuenta en Educaplay y los pasos a seguir.



Fuente: Elaboración propia – Adriana Eger

Figura 22 Protocolos para uso del chat

En esta segunda imagen vamos a dar a conocer los protocolos para el buen uso de chat, tanto para docentes, estudiantes y padres de familia, para que se cordial y respetuosa.

4.5.4 Recurso Relacional

En este recurso hemos planteado dos plataformas relacionales, donde nos permitan interactuar y comunicar a los estudiantes, desde sus hogares, y brindarles el apoyo necesario, estas son:

Skype: Es un programa que permite utilizar servicios de mensajería, instantánea, video llamadas y llamadas de PC a PC. (Hander-2019).

WhatsApp: El chat es un medio de comunicación de Internet que permite tener comunicaciones en tiempo real. Comunicación que puede ser individual entre dos personas, o entre los miembros de un colectivo. (Cabero 2004).

Se realizará no sólo entrega de material, link, sino además mensajes reflexivos de manera diaria no solo para los estudiantes sino para los padres de familia, se tendrá una constante comunicación para poder analizar el proceso y avances de los estudiantes en casa.

Siendo respetuosos en los horarios y tiempos tanto de los padres de familia, como de los docentes.

4.6 Planificar cómo queremos que los estudiantes reciban nuestro contenido.

Es importante tener una planificación educativa de lo que se va a realizar con nuestros estudiantes, ya que permite una mejor efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje, basados en el sistema educativo actual y la contextualización de nuestro objetivo, con el fin describir herramientas fundamentales para construir una educación de calidad, principalmente en aquellos con necesidades especiales, como los escolares con trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH), base de nuestra investigación, para así alcanzar niveles óptimos de que lo queremos conseguir, por lo que debemos de tener claro:

¿Qué vamos a hacer?

¿Cómo lo vamos a hacer?

¿Para quiénes van dirigidos?

¿Dónde se va a realizar?

¿Cuándo? y

¿Con qué recursos?

Por otro lado, también se debe de tener en cuenta qué valores rigen en la escuela, cuál es su principal razón de ser y hacia dónde quieren caminar para la creación de un plan eficaz, pragmático y ejecutable.

Teniendo esto en cuenta se determinarán contenidos conceptuales, procedimentales y de actitudes, aplicados a sustantivos, adjetivos, género y número de los adjetivos, utilizando herramientas digitales como: Genially, Educaplay, Powtoon, IsEazy, Quizizz. Estos recursos que se impartirán a los estudiantes en 3 semanas de 45 minutos cada uno, previamente se realizará una introducción de los elementos gramaticales a desarrollar y se darán instrucciones de lo que se desea conseguir del estudiante. Los materiales digitales, serán puestos a prueba para detectar posibles defectos o errores de su elaboración; recursos que

para la planificación de producción se cubrirá a corto plazo, y el tiempo que se tomará será el necesario para cubrir y precisar los materiales de diseño, y así lograr la aplicación de los mismos.

Trabajar con estos programas digitales que ayudan a implementar gamificación con materiales visuales y auditivos, es fundamental para lograr una mayor retención de los conocimientos, así como alternar unos materiales con otros, para evitar el cansancio y la falta de atención que se produce con facilidad en estudiantes con déficit de atención e hiperactividad, cuando tienen que mantener la atención durante un tiempo prolongado, por lo que para ello se debe buscar plataformas que tenga varias alternativas de juego que logren así mismo el aprendizaje participativo basados en TIC.

4.6.1 Estructura de la clase

La clase será presentada de manera general a través de un video o presentación interactiva que permita ver a grandes rasgos la misma

A continuación, se dará el contenido de manera dinámica, fomentando la participación en clase, haciendo actividades que haga que los estudiantes participen y dándoles pleno poder en la clase para que su atención siempre este bien dirigida.

Se enviará deberes en los cuales se ponga a prueba la capacidad del estudiante y de la misma manera se realizarán actividades en clase para que refuercen el conocimiento

Por último, se tomarán pruebas en las cuales se pueda apreciar los puntos débiles de los estudiantes y de qué manera han absorbido el conocimiento impartido

Todas las actividades nombradas se realizarán con las herramientas que vamos a detallar en el siguiente punto.

4.6.2 Herramientas que se utilizarán en cada uno de los contenidos

De acuerdo con el guión multimedia, las principales herramientas que utilizaremos son:

Padlet, para trabajar de manera colaborativa con los dos estudiantes con TDAH. Se compartirá material descriptivo y enlaces sobre adjetivo, sustantivo, género y número; temas que se estudian dentro de la cátedra de lengua y literatura.

Para dinamizar el aprendizaje; el material educativo, videos explicativos y, cuentos cortos, se compartirán en Powtoon.

La evaluación se realizará con Quizizz, donde se aplicará preguntas cortas y de opción múltiple.

El material creado se compartirá en la plataforma Educaplay. Donde otros docentes pueden compartir diferente clase de recursos para formar su propia aula virtual interactiva.

Otras herramientas de apoyo que utilizaremos son:

Canva, para crear infografías y dar una explicación breve sobre los elementos gramaticales que se estudiarán.

Genially, donde desarrollaremos presentaciones animadas, permitiendo tener una clase más animada.

Youtube, se utilizará para complementar el aprendizaje, ya que, al ser un medio audiovisual, ayudará a reforzar los conocimientos impartidos.

WhatsApp, para comunicarse con los padres.

Computadoras de la institución, donde los niños realizarán sus tareas.

4.7 Planificación Curricular

En el presente estudio se identifica el camino pedagógico a seguir debido a que nuestro proyecto se basa en la influencia de las TIC en estudiantes con TDAH en el subnivel elemental, para la cual tenemos 38 estudiantes en cuarto año básico y dos niños fueron diagnosticados con TDAH, la mayor dificultad que presentan los dos estudiantes es en el área de Lengua y Literatura, de esta manera los contenidos que presentaremos a los estudiantes serán de Lengua y Literatura siguiendo las planificaciones previstas por los docentes de estos grados.

Este tipo de dificultad generalmente aparece desde la niñez y puede repercutir en la adolescencia.

Los docentes que estén a cargo específicamente de este grupo de estudiantes deben conocer las estrategias pedagógicas que se debe seguir en el aula, como también tener el conocimiento de las dificultades de aprendizaje de cada niño.

4.7.1 Estrategias pedagógicas en el aula

- Utilizar material concreto de apoyo para fortalecer la conceptualización de los aprendizajes, desde los primeros años de escolaridad hasta cuando lo requiera.
- Realizar adaptaciones curriculares de acuerdo a las necesidades educativas de cada estudiante
- Enseñar técnicas y hábitos de estudio para promover logros académicos.
- Dar órdenes e instrucciones claras, concretas y secuenciadas, asegurándose que las comprende.
- Mantener contacto visual mientras se le da una explicación o instrucción.
- Permitir el uso de material de apoyo, que facilite el acceso al aprendizaje (equipo tecnológico, otros).
- Motivar al estudiante para cumplir metas pequeñas en aquellas tareas en las que presenta mayores dificultades, hasta llegar a cumplir con el objetivo final.

A continuación, se da a conocer la acción educativa y se puede empezar por la malla curricular. Se debe centrar en el estudio en el área de lengua y Literatura, para el subnivel elemental específicamente cuarto año de educación básica será de 7 horas a la semana que corresponde a 45 minutos cada clase.

Los contenidos en las tres semanas serán los siguientes:

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Sustantivos <ul style="list-style-type: none"> • Propios • Comunes • Concretos • Abstractos • Individuales • Colectivos • Adjetivos <ul style="list-style-type: none"> • Calificativos • Género • Número de los adjetivos. <ul style="list-style-type: none"> • Femenino • Masculino • Singular • Plural 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de las clases de palabras: Sustantivos y adjetivos. • Diferenciación de sustantivos y adjetivos • Clasificación de los sustantivos y adjetivos. • Ejemplificación de género y número 	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración por la adquisición de destrezas para desarrollarlas conjuntamente con las TIC. • Aceptación de las sugerencias y correcciones por parte de la coordinadora de grado. • Respeto hacia los puntos de vista de los estudiantes. • Cuidado en el manejo de la tecnología. • Aprecio por el conocimiento del aprendizaje compartido. • Buena disposición para el intercambio comunicativo.

Tabla 6 Contenidos Conceptuales, procedimentales y actitudinales

En la primera semana se trabajará con el tema de los Sustantivos y su clasificación, utilizando herramientas tecnológicas que les permita mejorar su desempeño profesional en el aula y brindar una educación de calidad a los estudiantes que presentan necesidades educativas especiales no asociadas a una discapacidad como el TDAH, dentro del marco del respeto a los derechos humanos.



UNIDAD EDUCATIVA
“Dr. CARLOS RUFINO MARÍN”



Vía Quevedo Km 6 ½ Coop. La Aurora (02) 3741976 MAIL. Cenedu.crm@gmail.com

Santo Domingo de los Tsáchilas – Ecuador **AMIE: 23H00407**

PLANIFICACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA PARCIAL 2

DATOS

Nombre de la Institución: **UE. DR. Carlos Rufino Marín**

Nombre de las docentes: Lic. Fabiola Canales.

INFORMATIVOS

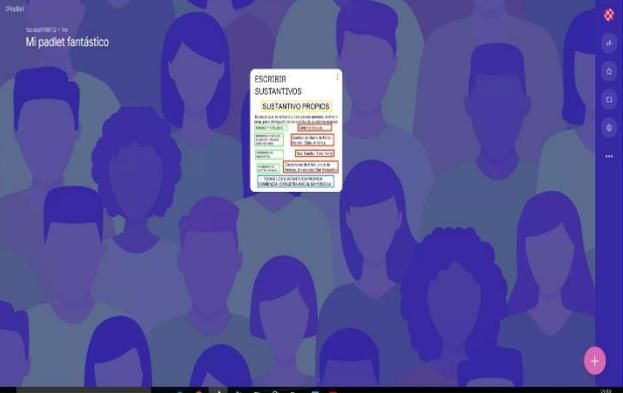
Grado/Curso: **CUARTO A**

Fecha: **05/09/2022 al 09/09/2022**

APRENDIZAJE DISCIPLINAR: Esta sección debe planificarse de manera individual o cooperativa si estiman conveniente.

OBJETIVOS:

O.LL.2.8. Escribir relatos y textos expositivos y descriptivos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
<p>LL.2.4.4. Escribir descripciones de objetos, animales, lugares y personas ordenando las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas, por medio de conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos, en situaciones comunicativas que lo requieran.</p>	<p>Escribe diferentes tipos de textos descriptivos (de objetos, animales, lugares y personas); ordena las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas; utiliza conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos en las situaciones comunicativas que lo requieran. (Ref. I.LL.2.9.3.)</p>	<p>Lunes 05/09/2022 45 minutos</p> <p>Motivación</p> <p>DINÁMICA JUEGO CLASIFICA LOS SUSTANTIVOS EDUCATRUKI /YOUTUBE.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=rLYWg8ZqRC8</p> <p>Determinar el tema</p> <p>SUSTANTIVOS</p> <p>Son las palabras que nombran a personas, animales o cosas (lugares, sensaciones, e instituciones,).</p>  <p>Utilizar el proyecto para observar el video de los sustantivos y reforzar la clase.</p>	<p>DINAMICA</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=rLYWg8ZqRC8</p> <p>Actividad a realizar</p> <p>Utilizar Padlet, para trabajar de manera colaborativa con los dos alumnos con TDAH con el tema de los sustantivos.</p> <p>Enlace:</p> <p>https://padlet.com/fabiola198012/97frymn0crc70i8j</p> 

Enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=p0eyWoajuP8>



Martes 06/09/2022 45 minutos

Motivación

Dinámica

Simón dice es un juego para jugar entre tres o más personas (a menudo, niños). Uno de los participantes es "**Simón**". Es decir, el que dirige la acción. Los demás deben hacer lo que **Simón dice**.

Ejemplo;

- Simón dice que nombre un objeto común que este dentro del aula.

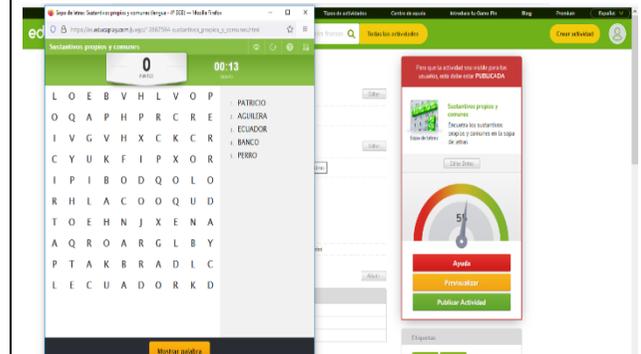
Actividad en el cuaderno de trabajo

Persona	Lugar	Cosa	Animal
profesor	lapiz	gallina	jardin
piscina	isla	Anita	gusano
galletas	escoba	médico	abeja
Colombia	gatito	celular	abuela

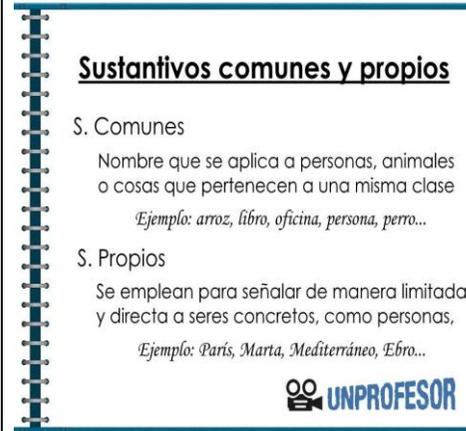
Actividad a realizar

Realizar la actividad en educaplay guiada por la tutora

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12867594-sustantivos_propios_y_comunes.html



Determinar el tema



Sustantivos comunes y propios

S. Comunes
Nombre que se aplica a personas, animales o cosas que pertenecen a una misma clase
Ejemplo: arroz, libro, oficina, persona, perro...

S. Propios
Se emplean para señalar de manera limitada y directa a seres concretos, como personas,
Ejemplo: París, Marta, Mediterráneo, Ebro...



Observar un video en YouTube sobre el tema con el proyector en clase

<https://www.youtube.com/watch?v=W02GJLn9gS4>



Actividad en el cuaderno de trabajo

Sustantivos Propios y Sustantivos Comunes

Clasifica los siguientes sustantivos de acuerdo a si son propios o comunes.
Recuerda: Los sustantivos comunes son los que nombran cualquier persona, animal, cosa o lugar.
Los sustantivos propios: Son aquellos que se dan a las personas, animales o lugares para diferenciarlos entre ellos mismos.

niño	Camilo	Estela	carpa	pueblo
Itagüí	león	abuelo	joyería	Lulu
Cali	Perú	Inés	médico	Toby
capitán	avión	Moravia	iglesia	Medellín

Sustantivos comunes

Sustantivos propios

Jueves 07/09/2022 2 horas clase

Dinámica

Jugar tingo tingo tango con los estudiantes.

Le pedimos a alguien que salga del círculo y que, sin mirar por dónde va el objeto, empiece a decir “tingo, tingo, tingo” de manera repetida. Mientras tanto, el objeto debe estar pasando rápidamente de mano en mano. La persona que dice “tingo” decide en cualquier momento y de repente decir: “tango” y preguntar por un sustantivo concreto, si no lo dice tiene una penitencia etc.

Determinar el tema

Sustantivos concretos abstractos

SUSTANTIVOS CONCRETOS O ABSTRACTOS

Sustantivos concreto	Sustantivos abstracto
silla	amor
cuaderno	paz
lapicero	solidaridad
pizarra	respeto

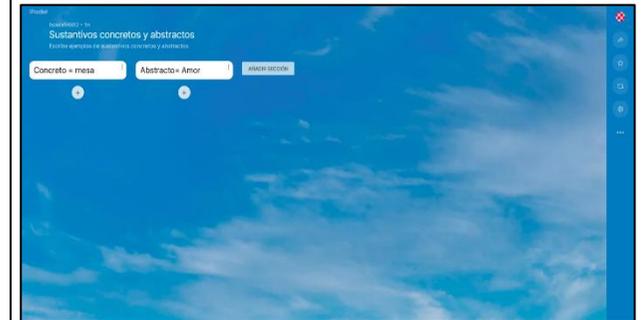
✦ Los Sustantivos Concretos designan a seres u objetos que pertenecen al mundo físico y que por lo tanto pueden percibirse por medio de los sentidos.

✦ Los Sustantivos Abstractos nombran cuestiones que no pertenecen al mundo físico sino al de las ideas o sentimientos.

Actividad a realizar

Utilizar Padlet, para trabajar de manera colaborativa con el tema de los sustantivos concretos y abstractos.

<https://padlet.com/fabiola198012/o7ysz32bmm85fj90>



En el cuaderno de trabajo realizar la siguiente actividad

SUSTANTIVOS CONCRETOS Y ABSTRACTOS

1. Señale si los siguientes sustantivos son concretos o abstractos.

felicidad		vaso	
pared		alegría	
paciencia		bolígrafo	
generosidad		amor	
cabeza		esperanza	

2. Clasifica los siguientes sustantivos en concretos y abstractos.

1. lavadora	2. tristeza	3. foco	4. fe	5. caramelo	6. paciencia
7. esperanza	8. cable	9. amor	10. banco	11. amistad	12. cortina

Sustantivos Concretos	Sustantivos Abstractos

Observar un video en YouTube sobre el tema con el proyector en clase

<https://www.youtube.com/watch?v=jDEjSdDdADE>



Viernes 08/09/2022 2 horas clase

Dinámica

Cadena de nombres

En esta dinámica de grupo, hay que decir el nombre y luego la persona a la derecha dice su nombre y repite el nombre de los que anteriormente se presentaron. Juego de memoria. Puede variarse utilizando, además del nombre, algún sustantivo individual o colectivo (para chicos es muy bueno).

Lluvia de ideas por parte de los estudiantes.

Actividad a realizar

Realizar la actividad en grupo sobre el tema sustantivos individuales y colectivos

Determinar el tema

Sustantivos individuales y colectivos

Los nombres individuales nombran en singular una sola persona, animal o cosa.

Ejemplo: pájaro

Los nombres colectivos nombran en singular a un conjunto de personas, animales o cosas.

Ejemplo: bandada

escuelabloguera.blogspot



Sustantivos individuales y colectivos.

Recuerda: Sustantivos, palabras que utilizamos para nombrar a personas, animales, vegetales, objetos y lugares.

Sustantivos **individuales**: se refieren a **una sola** persona, animal, vegetal, objeto o lugar.

Sustantivos **colectivos**: se refieren a un **conjunto** de personas, animales, vegetales, objetos o lugares.

• Completa la tabla.

Abeja	Bosque	Árbol	Enjambre	Pájaro
Banco	Oveja	Piara	Elefante	Jauría
Bandada	Lobo	Manada	Alumna	Equipo
Cerdo	Rebaño	Pez	Orquesta	Músico

Sustantivos individuales		Sustantivos colectivos	

La evaluación se realizará con Quizizz, donde se aplicará preguntas cortas y de opción múltiple

Enlace:

Invita a los participantes a tu cuestionario

<https://quizizz.com/join?gc=19618109>

Observar un video en YouTube sobre el tema con el proyector en clase

<https://www.youtube.com/watch?v=QZm06yftTqM>



Tabla 7 Planificación de Lengua y Literatura Sección 1



UNIDAD EDUCATIVA
“Dr. CARLOS RUFINO MARÍN”



Vía Quevedo Km 6 ½ Coop. La Aurora (02) 3741976 MAIL. Cenedu.crm@gmail.com

Santo Domingo de los Tsáchilas – Ecuador AMIE: 23H00407

PLANIFICACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA PARCIAL 2

DATOS

Nombre de la Institución: **UE. DR. Carlos Rufino Marín**

Nombre de las docentes: Lic. Adriana Eger

INFORMATIVOS

Grado/Curso: **CUARTO A**

Fecha: **12/09/2022 al 16/09/2022**

APRENDIZAJE DISCIPLINAR: Esta sección debe planificarse de manera individual o cooperativa si estiman conveniente.

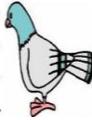
OBJETIVOS:

O.LL.2.8. Escribir relatos y textos expositivos y descriptivos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
<p>LL.2.4.4. Escribir descripciones de objetos, animales, lugares y personas ordenando las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas, por medio de conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos, en situaciones comunicativas que lo requieran.</p>	<p>Escribe diferentes tipos de textos descriptivos (de objetos, animales, lugares y personas); ordena las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas; utiliza conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos en las situaciones comunicativas que lo requieran. (Ref. I.LL.2.9.3.)</p>	<p>Lunes 12/09/2022 45 minutos</p> <p>Motivación</p> <p>Presentación de la clase mediante un video de YouTube.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=qk1YBn5OTcE</p> <p>Determinar el tema</p> <p>ADJETIVOS</p> <p>Los adjetivos son palabras que se usan para dar información sobre las personas, animales o cosas.</p>  <p>Se realizará una infografía en Genially para la presentación de la clase, como la imagen anterior.</p>	<p>DINAMICA</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=qk1YBn5OTcE</p> <p>Actividad a realizar</p> <p>Para evaluar a los estudiantes la clase aprendida del día de hoy, se realizará en Educaplay, poder relacionar una columna con otra</p> 

Martes 13/09/2022 45 minutos

Motivación

_____		_____	
_____		_____	
_____		_____	
_____		_____	
_____		_____	
_____		_____	

En padlet se realizará la presentación de algunas imágenes para que los alumnos puedan anotar la descripción de cada una de ella y poder con sus conocimientos previos dar inicio a la clase

Determinar el tema

Adjetivos Calificativos



ADJETIVOS CALIFICATIVOS

Los adjetivos calificativos son aquellos que designan una cualidad propia del sustantivo al que acompañan.



- El perro es **marrón**
- La jarra es **grande**
- Papá está **contento**

Actividad a realizar

Realizar la actividad en Educaplay, guiada por la tutora

Se realizará una sopa de letras para que los estudiantes puedan encontrar los adjetivos calificativos.



Adjetivos calificativos

Se realizará una infografía en Genially para la presentación de la clase, como la imagen anterior.

Jueves 15/09/2022 2 horas clase

Dinámica

Se entregará a cada niño la fotocopia del material de mapas y las nacionalidades, para que puedan colorear a su gusto.

Pedir que lean en voz alta los países y nacionalidades que aparecen.

Preguntar los países de donde proceden o ellos o sus padres y madres (es posible que muchos alumnos y alumnas ya hayan nacido en Ecuador).

Luego nos presentaremos:

Hola, me llamo _____ (nombre) y soy de _____ (país); soy _____ (nacionalidad). Puede empezar la profesora o el profesor.

Para mayor comprensión realizaremos la presentación de un video de YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Xn0TCmGJe7k>

Actividad a realizar

Realizar la actividad de unir con línea en Educaplay, sobre el tema adjetivos gentilicios.



GENTILICIOS

Determinar el tema

Adjetivos Gentilicios

Los gentilicios y su género

El **gentilicio** es el nombre o adjetivo que sirve para indicar de qué lugar es originaria una persona.



Se realizará una infografía en Genially para mayor comprensión de los estudiantes.

Viernes 16/09/2022 2 horas clase

Dinámica

En grupo vamos a trabajar, y cada uno va a describir sus juguetes favoritos, cuantas veces al día los utiliza, que cantidad de juguetes tienen en casa.

Y lo vamos a escribir en padlet.

Para mayor comprensión realizaremos la presentación de un video de YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=yaA-Ar4Bh6E>

Actividad a Realizar

La evaluación se realizará con Quizizz, donde se aplicará preguntas cortas y de opción múltiple

Enlace:

Invita a los participantes a tu cuestionario

https://quizizz.com/admin/quiz/62fbf125b35b89001d2595eb/adjetivos?source=quiz_page

Determinar el tema

Adjetivos numerales



Se realizará una infografía en Genially para mayor comprensión de los estudiantes.

Tabla 8 Planificación de Lengua y Literatura Sección 2



UNIDAD EDUCATIVA
“Dr. CARLOS RUFINO MARÍN”



Vía Quevedo Km 6 ½ Coop. La Aurora (02) 3741976 MAIL. Cenedu.crm@gmail.com

Santo Domingo de los Tsáchilas – Ecuador AMIE: 23H00407

PLANIFICACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA PARCIAL 2

DATOS

Nombre de la Institución: **UE. DR. Carlos Rufino Marín**

Nombre de las docentes: **Lic. Norman Santana**

INFORMATIVOS

Grado/Curso: **CUARTO A**

Fecha: **19/09/2022 al 23/09/2022**

APRENDIZAJE DISCIPLINAR: Esta sección debe planificarse de manera individual o cooperativa si estiman conveniente.

OBJETIVOS:

- O.LL.2.8. Escribir relatos y textos expositivos y descriptivos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.
- O.LL.2.9. Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.
- O.LL.2.10. Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura.

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
<p>LL.2.4.4. Escribir descripciones de objetos, animales, lugares y personas ordenando las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas, por medio de conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos, en situaciones comunicativas que lo requieran.</p>	<p>Escribe diferentes tipos de textos descriptivos (de objetos, animales, lugares y personas); ordena las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas; utiliza conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos en las situaciones comunicativas que lo requieran. (Ref. I.LL.2.9.3.)</p>	<p>Lunes 19/09/2022 45 minutos</p> <p>Motivación</p> <p>Presentación de la clase mediante un video de YouTube.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ch1Xd3jek8</p> <p>Determinar el tema</p> <p>Género y número de los adjetivos</p> <p>Los adjetivos calificativos pueden ser femeninos o masculinos, singulares o plurales, de acuerdo con el sustantivo al que califican.</p> <p>EL ADJETIVO: GÉNERO Y NÚMERO</p> <p>  </p> <p>Se realizará una infografía en Genially para la presentación de la clase, como la imagen anterior</p>	<p>DINAMICA</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=ch1Xd3jek8</p> <p>Actividad a realizar</p> <p>La evaluación se realizará con Quizizz, donde se aplicará preguntas cortas y de opción múltiple.</p>

Tabla 9 Planificación de Lengua y Literatura Sección 3

4.8 Acción educativa plan B

Dentro de las actividades que se puede considerar como una planificación armónica al momento de la aplicación de las estrategias y herramientas planificadas, podríamos destacar dos tipos de escenarios adversos en los cuales nos vemos obligados a usar el Plan B.

Un Escenario es que, por motivos de fuerza mayor no contemos con servicio de internet, que esto dificultaría el trabajo en línea de las actividades propuestas. Y el uso de la plataforma EDUCA PLAY. Las actividades serán las siguientes:

- Poseer material de apoyo en un pen drive, en el cual contemos con canciones, plantillas, e imágenes. Con las cuales podamos trabajar en las computadoras.
- La utilización de dispositivos móviles como celulares y tabletas que tenga su propia autonomía de conexión, desde la cual se podría conectar a herramientas multimedia como YouTube y Spotify. El cual al conectar a un parlante o grabadora a través de bluetooth. Se podría reproducir canciones lúdicas para ser aplicadas en el desarrollo de la clase programada.

En un escenario diferente en el cual se carezca de energía eléctrica en el establecimiento educativo podríamos realizar las siguientes actividades.

- Se podría tener una reserva de hojas impresas en las cuales se podrá realizar actividades complementarias a la explicación impartida por el tutor, de tal manera que cumplan con una multifuncionalidad, es decir, discriminar objetos, la relación o escritura de imágenes y colorear las imágenes que están dentro de estas plantillas de apoyo.
- Se puede realizar actividades lúdicas al interior del aula o en su exterior, y realizar a manera de juegos, actividades de convivencia entre pares a fin de establecer conceptos implícitos de la clase a recibir.

4.9 Plan De Trabajo

Video de bienvenida

Se elaboro un video de Bienvenida en Canva.

Sección 1

ACTIVIDAD	RECURSO UTILIZADO
Presentación de la clase Sustantivos	Genially / Video de Powtoon
Infografía	Genially
Tema	Genially / Documento en PDF
Práctica 1	Educaplay
Lectura de Profundización	Documento en PDF
Test de Evaluación	Cuestionario de la plataforma
Debate	Debate de la plataforma

Tabla 10 Sección 1 Actividad y recursos utilizados

Sección 2

ACTIVIDAD	RECURSO UTILIZADO
Presentación de la clase Adjetivos	Video de Youtube
Infografía	Genially
Tema	Genially / Documento en PDF
Práctica 2	Educaplay
Test de Evaluación	Quizizz
Debate	Debate de la plataforma

Tabla 11 Sección 2 Actividad y recursos utilizados

Sección 3

ACTIVIDAD	RECURSO UTILIZADO
Presentación de la clase Género y número de los Adjetivos	Video de Screencast-O-Matic
Tema	Genially / Documento en PDF
Lectura de profundización	Video de Youtube
Test de Evaluación	Cuestionario de la plataforma
Debate	Debate de la plataforma

Tabla 12 Sección 3 actividad y recursos utilizados

4.10 Contenido Digital

4.10.1 Sección 1

Los sustantivos

Un sustantivo es la palabra que se utiliza para nombrar un objeto, sujeto, lugar, concepto. Por ejemplo: Juana, aula, carro, Ecuador.



Figura 23 Los Sustantivos

Tipos de sustantivos:

El sustantivo puede clasificarse según lo que nombra en:

- **Sustantivos propios.** Nombran a un objeto o sujeto de forma concreta y de manera particular y siempre se escriben con mayúscula.

Por ejemplo: Se utilizan para nombrar: personas (María, Juan), países, ciudades y continentes (Colombia, Montevideo, Asia)

- **Sustantivos comunes.** Designan una persona, animal o cosa de manera general.

Por ejemplo: mesa, silla, vaca, perro, montaña, amor. Los sustantivos comunes siempre se escriben con minúscula y se clasifican de diferentes maneras.



Figura 24 Ejemplos de sustantivos comunes y propios

Los sustantivos comunes se clasifican en:

- **Sustantivos abstractos.** Designan ideas, conceptos y sentimientos que no pueden ser percibidos por los sentidos.

Por ejemplo: libertad, felicidad, odio, compasión.

- **Sustantivos concretos.** Nombran cosas y objetos que sí pueden ser percibidas por los sentidos.

Por ejemplo: casa, gato, árbol, pelota.

Los sustantivos contables se pueden clasificar en:

- **Sustantivos individuales.** Nombran un ser en particular en singular.

Por ejemplo: pez, perro.

- Sustantivos colectivos. Nombran de manera global o grupal a un conjunto de personas, animales, objetos.

Por ejemplo: “pez” es individual y “cardumen” es colectivo, ya que hace referencia a un conjunto de peces.

Ejemplos de sustantivos

Sustantivos propios

- Nombres propios: Mateo Olivero, Karina Sánchez, Osvaldo Cortez.
- Lugares y espacios urbanos: Argelia, Tijuana, Oceanía, Avenida del Libertador.
- Organizaciones o instituciones: Organización Mundial de la Salud.
- Obras de arte: Las meninas, Cien años de soledad.
- Festividades: Año Nuevo, Navidad, Día de los Muertos.

Sustantivos comunes

Mesa, perro, colchón, automóvil, taladro, madre, plato, camiseta, saxofón, arroz, teléfono.

Sustantivos abstractos

Amor, pasión, lujuria, temor, libertad, amistad, dolor, ansiedad, religión, justicia, mentira, compasión, tiempo.

Sustantivos concretos

Tierra, botella, pulgar, biblioteca, pelota, arena, reloj, pincel, edificio, mono, aceite, vela, agua.

4.10.2 Sección 2

Los adjetivos

¿Qué son los adjetivos?

Los adjetivos son palabras que nombran las cualidades y estados de los sustantivos. A este tipo de adjetivos se les conoce como **adjetivos calificativos**.

Ejemplo:

Pedro Ramírez es **moreno, musculoso y amigable**.



Figura 25 Ejemplo de adjetivos calificativos

Los **adjetivos gentilicios** son aquellos que dan datos de la nacionalidad o procedencia del sustantivo.

Ejemplo: Pedro Ramírez es **ecuatoriano**.



Figura 26 Ejemplo de adjetivos gentilicios

Los **adjetivos numerales** son los que expresan cantidad u orden de forma precisa.

Ejemplos:

Pedro Ramírez tiene **tres** hijos.

Pedro Ramírez llegó en **quinto** lugar.

Pedro Ramírez se comió la **mitad** de la torta. (Ministerio de Educación, 2020)



Figura 27 Ejemplo de adjetivos numerales

4.10.3 Sección 3

Género y número de los adjetivos

Introducción:

En esta sesión hablaremos del género y número de los adjetivos, recordemos que en la sesión 1 se habló de que eran los sustantivos, palabra utilizada para referirnos a personas, objetos, animales, o lugares y en la sesión 2, se trató de los adjetivos, término que acompaña al sustantivo para expresar una cualidad.

Desarrollo:

Los adjetivos no tienen género y número de forma independiente, sino que lo adoptan del sustantivo al que siempre acompañan. Los adjetivos pueden ir adelante o atrás de una oración como, por ejemplo: la niña grande/grande la niña.

En el género, hablamos de masculino o femenino y en el número, singular (se refiere a un o uno solo) o plural (dos o más). En este sentido para referirnos al femenino tenemos que cambiar la "o" por la "a" o viceversa y el artículo, por ejemplo: " el" por "la", así como cuando nos referimos al número, donde, debemos de agregar una s, como: las o los para cambiar el singular por el plural.

Los adjetivos: El género.

Según el género los adjetivos pueden clasificarse en:

✚ Adjetivos de una terminación, que son invariables, es decir, no se pueden modificar en ninguno de los dos géneros, debido a que solo admite variación de número, no de género, por ejemplo: triste, alegre, amable, verde, azul, común, grande, inteligente, paz, feliz...

✚ Adjetivos de dos terminaciones: estos por el contrario a las de una terminación si se pueden cambiar, es decir, no mantienen la misma forma, ya que son variables para cada género, presentando una terminación para cada uno, como: a, o. Ejemplo: feo/fea, ecuatoriano/ecuatoriana, blanco/blanca, lindo/linda, pequeño/pequeña, perro/perra, español/española...

Los adjetivos: El número.

Según el número de los adjetivos:

Estos se forman igual que los sustantivos, cambian de un estado singular a un estado plural, añadiendo la letra "s" como: las palabras, pelotas, carros, etc.

Por otro lado, también existen los adjetivos que terminan en consonante o que son acentuadas que terminan en "es", como, por ejemplo: común/comunes, gris/ grises, civil/civiles, azul/ azules. Así mismo existe las palabras agudas que terminan en "s" y no cambian su morfología ni en plural, ni en singular, ejemplo: una entrada gratis/ unas entradas gratis.

5 CONCLUSIONES

Los agentes implicados en la educación de alumnos con TDAH reclaman la existencia de materiales prácticos y eficientes para abordar el trastorno desde una postura experiencial que permita medir el avance o no de los mismos tanto en contexto escolar como en familiar.

En el presente proyecto, se ha planteado usar como recursos digitales: Educaplay, Powtoon, Canva, Genially, Pizarra Interactiva, Quizizz, Youtube, Google Book y Padlet para el área de lengua y literatura, para alcanzar el reconocimiento de la escritura como herramienta social y cultural, desarrollando las habilidades de escritura además de la transcripción y la generación de texto; para esto, es esencial la motivación que regule el proceso de escritura y la dirección de los pensamientos y comportamientos que posibiliten el permanecer involucrados el tiempo suficiente para finalizar la tarea.

Una cuestión que preocupa en estudiantes con TDAH al utilizar un medio digital, es el tiempo de escritura y grafismo, debido a que el estudiante no practica con lápiz y papel si no en un computador, por eso, preocupa que, si bien por un lado se reconoce la escritura, por otro lado, se sigue manifestando dificultades disgráficas. Así también, la estructura, coherencia e ideación de los textos son deficientes ya que dedican menos tiempo a pensar y revisar lo que escriben.

Al usar una herramienta digital, se podría evaluar otro tipo de habilidades como el tiempo de mecanografiado y la productividad en las tareas, comparado con estudiantado de desarrollo típico. Sin embargo, de los 38 estudiantes en los que se va a trabajar, solo 2 tienen diagnosticado TDAH, por lo que los resultados serían sesgados al tratar de evaluar otro tipo de habilidades. Por eso, lo que pretendemos en un inicio es activar las actividades lingüísticas, la memoria de trabajo y la memoria a corto plazo.

Al aplicar una nueva manera de enseñanza de la lengua y literatura, esta debe ir respaldada por una normativa legal vigente, considerando las apreciaciones didácticas y organizativas en torno a objetivos y contenidos curriculares que pongan en marcha las competencias relacionadas con la expresión escrita, la expresión oral, la comprensión escrita, la comprensión oral.

Las propuestas que se hagan deben pautar y sistematizar rutinas y hábitos para organizar y planificar el estudio con directrices claras y argumentadas para entender los enunciados y conocer las tareas que tienen que realizar los estudiantes, la gestión del tiempo para poder terminar las actividades y revisar el contenido de estas una vez que las han finalizado.

Es importante que el contexto en el que se realice la intervención sea adecuado en lo que respecta a la organización, puesto que la sintomatología primaria del TDAH requiere de estrategias que potencien el mantenimiento de la atención y regulen conductas inapropiadas que precisen la reconducción de la motivación del estudiante.

Las TIC están teniendo un mayor impacto en diversos ámbitos, interviniendo de manera activa en el proceso de enseñanza -aprendizaje, y en la evaluación de lo aprendido por el estudiante. (Valero Palomino & Bullón Solís, 2021). Provocando una conexión significativa entre el docente y el estudiante y por consiguiente lograr una mayor eficacia en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Con respecto a los estilos de aprendizaje, se consideran que los modos de aprendizaje visual, auditivo y participativo, resumen las inteligencias múltiples como proceso para construir conocimientos significativos. Por lo que es importante considerarlos a la hora de diseñar estrategias didácticas, sobre todo cuando se abordan tecnologías virtuales. Puesto que las TIC y sus recursos posibilita una mejor aprehensión de los procesos didácticos de enseñanza-

aprendizaje, es fundamental por parte de los docentes y estudiantes, estar formados en los manejos operativos de estos recursos. Sobre todo, cuando la visión de las TIC ha cambiado, pasando a ser necesariamente útil en la vida cotidiana y académica.

La creación de las herramientas TIC, dentro del ámbito educaciones han ido evolucionando de una manera exponencial, con lo cual es menester de las instituciones educativas incluir dentro de sus procesos de educación procesos y herramientas que están diseñadas a la explotación y utilización de herramientas multimedia y programas de gamificación, de esta manera dentro del proceso de aprendizaje, se generara un acercamiento directo con la tecnología y el estudiantado que esta habido del conocimiento. Y de acuerdo a su nivel socio-económico, podría ser la única experiencia con el apoyo de la tecnología que reciban dentro de su entorno.

Que la utilización de métodos didácticos multimedia y la gamificación, hace que los estudiantes con TDAH, presten una mayor y prolongada atención a los temas tratados en la clase. de esta manera no se está recayendo en la monotonía y se puede establecer diferentes estrategias de aprendizaje dentro de la asignatura correspondiente. Recordando que el nivel de comprensión puede ser muy elevado y las tareas repetitivas causan estrés y ansiedad dentro de los estudiantes, el resultado con material multimedia es completamente diferente, ya que el alumno aumenta su interés en la realización de los juegos didácticos y su concentración aumentara por un periodo mayor de tiempo.

Que, dentro del plan de estudios en la asignatura de Lengua y Literatura, se podrá utilizar herramientas multimedia tales como Páddlet, Powtoon y Genially. Las cuales previamente han sido diseñadas y configuradas, por los docentes tutores, con el fin de realizar actividades de manera en línea y esta a su vez puedan generar una retroalimentación con el fin establecer si se cumplieron los objetivos de aprendizaje dispuestos para esa hora clase. De esta manera se hace una retroalimentación interna sin que los estudiantes tengan la sensación o el estrés que causa una evaluación. Y de esta manera los resultados serán verídicos y fundamentales para el diseño de las siguientes clases.

A manera de cierre, se puede decir que se presentaron estrategias didácticas basadas en las herramientas Powtoon y Quizizz, que posibilitan el acercamiento docente- alumnos hacia una visión pedagógica propiciadora del aprendizaje creativo en los estudiante con TDAH, como alternativa educativa mediada por las TIC, que crea un proceso generador de reflexión, análisis, comprensión, y de creación de nuevas ideas, que estimula el aprendizaje significativo en consonancia con las premisas de la sociedad basadas en el conocimiento.

En palabras de De la Fuente et al (2018) “el uso del video educativo como recurso audiovisual se ha consolidado en los últimos años porque brinda a los estudiantes mejor comprensión, entendimiento y desarrollo de habilidades superiores”. En este sentido, la herramienta Powtoon abre una gran posibilidad de crear materiales que despierten el interés de los estudiantes por aprender sin caer en el aburrimiento, permitiéndoles llevar el ritmo de su propio aprendizaje.

Por otro lado, la herramienta digital Quizizz genera un apoyo en los docentes ya que tienen acceso a las respuestas de los estudiantes de manera inmediata y los estudiantes, además de ver sus errores, se retroalimentan constantemente, de ahí surge la popularidad de esta plataforma (Robles Gonzales et al., 2022)

A diferencia de otras aplicaciones, Quizizz posee una gama de avatares, fondo musical, memes y diversas recompensas para cada actividad realizada con éxito, alertando a los estudiantes si acertaron o no en cada actividad designada por el docente.

Si bien las herramientas utilizadas apoyan el aprendizaje significativo, no se debe olvidar que el docente tiene la responsabilidad de aprender el uso de estas, para guiar posteriormente a los estudiantes y que tengan idea de la plataforma web que están trabajando.

6 REFERENCIAS

- ✚ American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Fifth Edition. Arlington, VA: American Psychiatric Association; 2013. p. 249-257.
- ✚ Bavelier, D., & Green, C. . (2016). The Brai-Boosting Power of Video Games. *Scientific American*, 325(1), 26–31.
- ✚ Bernaus, A. ., & Calvo, S. . (2016). Aplicaciones educativas de los videojuegos: el caso de World of Warcraft. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, 48, 187–196.
- ✚ Briseño, M. M. . (2014). En la U de G: Propuesta de normatividad para asesores en línea. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 2(3).
- ✚ Cambra, J. (2010). Código deontológico de la profesión docente. *Recuperado de: <http://www.consejogeneralcdl.es/codigo-deontologico-de-la-profesion-docente>*
- ✚ Ciencias, C. g. (2010). Código Deontológico de la Profesión Docente. Recuperado el 09 de julio de 2022, de <https://cdlvalencia.org/codigo-deontologico/>
- ✚ Consejo General de Colegios Oficiales de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias (2010) Código Deontológico de la Profesión Docente. (Última consulta el 09 de julio de 2022). Disponible en: <https://revistaventanaabierta.es/existe-un-codigo-deontologico-de-la-profesion-docente>
- ✚ De la Fuente, D., Solís-Hernández, M., & Martos, I. (2018). Vidéo educativo y rendimiento académico en la enseñanza superior a distancia. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 323 - 341. <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/18326/1691>
- ✚ Educación, D. N. (Ed.). (31 de marzo de 2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. *MINISTERIO DE EDUCACIÓN*, 26-27. Recuperado el 9 de julio de 2022, de www.educacion.gob.ec
- ✚ Educaplay. (s.f.). es.educaplay.com. Obtenido de es.educaplay.com: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1968712-que_es_educaplay.html
- ✚ García-Arieto, L. (2013). Fundamento y Componentes de la Educación a Distancia. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 2(2). <https://doi.org/10.5944/ried.2.2.2076>
- ✚ Gutiérrez Garzón, L. G., Piña Hernández, X. Y., Riaño Carvaja, J., & Velásquez Peñuela, N. (2021). *Desarrollo de herramienta computacional como soporte de TDAH para niños usando conceptos de gamificación*. EAN.
- ✚ Graván, J. C. (2004). Las Herramientas De Comunicación En El «Aprendizaje Mezclado». *Pixel Bit Revista de Medios y Educación*(023), 31-34. Recuperado el 17 de 07 de 2022, de revistapixelbit@us.es
- ✚ Graván, J. C. (2004). LAS HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN EN EL «APRENDIZAJE MEZCLADO». *Pixel Bit Revista de Medios y Educación*(023), 31-34. Recuperado el 17 de 07 de 2022, de revistapixelbit@us.es
- ✚ Jaramillo de Certain, L. (2013). Código deontológico de los profesionales de la educación.
- ✚ Jover Olmeda, G., & Ruiz Corbella, M. (2013). El Código Deontológico De La Profesión Docente : Evolución y Posibilidades. *Edetania*, 43, 113–131.
- ✚ López Sánchez, G. F., López Sánchez, L., & Díaz Suárez, A. (2015). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (tdah) y actividad física. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 32(32), 53–65. <https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=8&ved=0ahUK>

Ewj6ters9cHOAhVOziYKHYD5Dd8QFghVMac&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F5381927.pdf&usg=AFQjCNHQ2ZiHj2_7kojjZ9OwnUPBt0c05w&sig2=JTrS_1-LHgfq8siJBDPNRA&bv

- ✚ MATHEUS, H. A. (Abril-julio de 2019). Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*. Recuperado el 17 de 07 de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7319399.pdf>
- ✚ MATHEUS, H. A. (Abril-julio de 2019). Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*. Recuperado el 17 de 07 de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7319399.pdf>
- ✚ Ministerio de Educación. (2021). Currículo Priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales. Quito, Pichincha, Ecuador. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-énfasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf
- ✚ Ministerio de Educación. (2020). Texto Integrado 4 EGB. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar.
- ✚ Miranda, A. P., Gargallo López, B. S., Gil Llarío, M. D., & Sonia, J. (1999). El niño hiperactivo (TDA-H) : intervención en el aula : un programa de formación para profesores. Red de Información educativa redined. Recuperado el 29 de 08 de 2022 (s.f.).
- ✚ Muñoz Yunta, J. A., Palau, M., Salvadó, B., & Valls, A. (2006). Neurobiología del TDAH. In *Act Neurol Colomb* (Vol. 22).
- ✚ Patiño Zapata, D. A. (2020). *Propuesta de aplicación digital para apoyar el tratamiento neuropsicológico del TDAH: TDAMentor-H*.
- ✚ Peña, C. (07 de 12 de 2017). *Banco Interamericano de Desarrollo*. Obtenido de <https://blogs.iadb.org/desarrollo-infantil/es/derechos-humanos-infancia-discapacidad/>
- ✚ Robles Gonzales, H. E., Salamanca Chaparro, R. X., & Laura De la Cruz, K. M. (2022). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero. *PURIQ*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.37073/puriq.4.1.239>
- ✚ Rodrigo Fuentealba Jara, a. P. (2014). Compromiso docente, una interpelación al sentido de la profesionalidad en tiempos de cambio. *Scielo*, vol.40 . doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052014000200015>
- ✚ Ruiz Lázaro, P. . (2014). TDAH: aspectos éticos y legales. *Pediatría Integral*, XVIII(9), 678–688.
- ✚ Solines Alencastro, A. (2013). Estrategias pedagógicas para necesidades educativas especiales. (M. Comunicación, Ed.) Quito, Pichincha, Ecuador: Ministerio de Educación. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/05/Guia-de-estrategias-pedagogicas-para-atender-necesidades-educativas-especiales-en-el-aula.pdf>
- ✚ Valero Palomino, F. ., & Bullón Solís, O. (2021). La virtualización, una alternativa viable en las instituciones educativas. *PURIQ*, 3(1). <https://doi.org/10.37073/%0Apuriq.3.1.139>
- ✚ Vega Gutiérrez, L. V. (2020). Gestión educativa y su relación con el desempeño docente. *Ciencia y Educación*, 1(2), 18–28.
- ✚ Vélez Álvarez, C., & Vidarte Claros, J. A. (2012). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), una problemática a abordada en la política pública de primera infancia en Colombia. *Revista de Salud Pública*, 14(2), 113–128.

- ✚ Zabalza, M. (2012). EL estudio de las buenas prácticas docentes en la enseñanza universitaria. *Redu. Revista de Docencia Universitaria*, 10(1), 17–42.