



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:

Patricia Carolina Aldaz Varga
Silvia Del Carmen Méndez Loma
Mayra Beatriz Palacios Sucunuta
Mónica Alexandra Ramón Guaya

Mercedes Cristina Almagro Sangucho
Luis Marcelo Montalvo Tapia
Leidy Leticia Pauta Michay

TUTOR:

Ernesto Colomo
Teresa Campaña
Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

TÍTULO:

**TRASTORNO DE DISLEXIA Y GAMIFICACIÓN: UNA PROPUESTA
METODOLÓGICA ORIENTADA A ESTUDIANTES DE 3RO. EGB EN LA
ESCUELA "GENERAL ARTIGAS" EN LA CIUDAD DE QUITO, AÑO LECTIVO
2022-2023.**

Quito, Octubre 2022

TÍTULO

TRASTORNO DE DISLEXIA Y GAMIFICACIÓN: UNA PROPUESTA METODOLÓGICA ORIENTADA A ESTUDIANTES DE 3RO. EGB EN LA ESCUELA “GENERAL ARTIGAS” EN LA CIUDAD DE QUITO.

Autores

Patricia Carolina Aldaz Vargas
Silvia Del Carmen Méndez Loma
Mayra Beatriz Palacios Sucunuta
Mónica Alexandra Ramón Guaya

Mercedes Cristina Almagro Sangucho
Luis Marcelo Montalvo Tapia
Leidy Leticia Pauta Michay

Octubre 2022

Aprobado:

Teresa Campaña, Presidente del Tribunal
Jesús Sánchez, Miembro del Tribunal
Mariana Rivera, Miembro del Tribunal

Aceptado y Firmado: _____ 07 Octubre 2022

Teresa Campaña

Aceptado y Firmado: _____ 07 Octubre 2022

Jesús Sánchez

Aceptado y Firmado: _____ 07 Octubre 2022

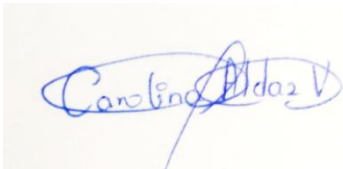
Mariana Rivera

_____ 07, Octubre, 2022

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

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Patricia Carolina Aldaz Vargas**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Trastorno de dislexia y gamificación: una propuesta metodológica orientada a estudiantes de 3ro. EGB en la Escuela "GENERAL ARTIGAS" en la ciudad de Quito, año lectivo 2022-2023**; 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.



Patricia Carolina Aldaz Vargas
Correo electrónico: carolinaaldazv@gmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

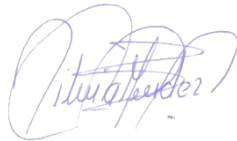
Yo, **Mercedes Cristina Almagro Sangucho**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Trastorno de dislexia y gamificación: una propuesta metodológica orientada a es3tudiantes de 3ro. EGB en la Escuela "GENERAL ARTIGAS" en la ciudad de Quito, año lectivo 2022-2023**; es de mi autoría 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.



Mercedes Cristina Almagro Sangucho
Correo electrónico: cristinaalmagro@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

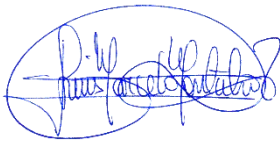
Yo, **Silvia Del Carmen Méndez Loma**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Trastorno de dislexia y gamificación: una propuesta metodológica orientada a estudiantes de 3ro. EGB en la Escuela “GENERAL ARTIGAS” en la ciudad de Quito, año lectivo 2022-2023**; es de mi autoría y 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.



Silvia Del Carmen Méndez Loma
Correo electrónico: scml_silvia@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Luis Marcelo Montalvo Tapia**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Trastorno de dislexia y gamificación: una propuesta metodológica orientada a estudiantes de 3ro. EGB en la Escuela “GENERAL ARTIGAS” en la ciudad de Quito, año lectivo 2022-2023**; 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.



Luis Marcelo Montalvo Tapia
Correo electrónico: marcelomoma1968@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Mayra Beatriz Palacios Sucunuta**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Trastorno de dislexia y gamificación: una propuesta metodológica orientada a estudiantes de 3ro. EGB en la Escuela "GENERAL ARTIGAS" en la ciudad de Quito, año lectivo 2022-2023**; 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.



Mayra Beatriz Palacios Sucunuta
Correo electrónico: mayri_p15@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Leidy Leticia Pauta Michay**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Trastorno de dislexia y gamificación: una propuesta metodológica orientada a estudiantes de 3ro. EGB en la Escuela "GENERAL ARTIGAS" en la ciudad de Quito, año lectivo 2022-2023**; 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.



Leidy Leticia Pauta Michay
Correo electrónico: lei-d@hotmail.es

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Mónica Alexandra Ramón Guaya**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Trastorno de dislexia y gamificación: una propuesta metodológica orientada a estudiantes de 3ro. EGB en la Escuela "GENERAL ARTIGAS" en la ciudad de Quito, año lectivo 2022-2023**; 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.

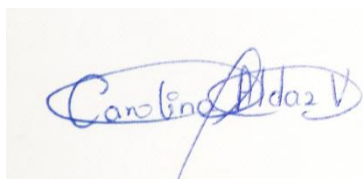


Mónica Alexandra Ramón Guaya
Correo electrónico: alexita.g94@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Patricia Carolina Aldaz Vargas**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Trastorno de dislexia y gamificación: una propuesta metodológica orientada a estudiantes de 3ro. EGB en la Escuela “GENERAL ARTIGAS” en la ciudad de Quito**, 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, Octubre de 2022.



Patricia Carolina Aldaz Vargas
Correo electrónico: carolinaaldazv@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Mercedes Cristina Almagro Sangucho**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Trastorno de dislexia y gamificación: una propuesta metodológica orientada a estudiantes de 3ro. EGB en la Escuela “GENERAL ARTIGAS” en la ciudad de Quito**, 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, Octubre de 2022.



Mercedes Cristina Almagro Sangucho
Correo electrónico: cristinaalmagro@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, Silvia Del Carmen Méndez Loma, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Trastorno de dislexia y gamificación: una propuesta metodológica orientada a estudiantes de 3ro. EGB en la Escuela “GENERAL ARTIGAS” en la ciudad de Quito**, 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, Octubre de 2022.

Silvia Del Carmen Méndez Loma
Correo electrónico: scml_silvia@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Luis Marcelo Montalvo Tapia**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Trastorno de dislexia y gamificación: una propuesta metodológica orientada a estudiantes de 3ro. EGB en la Escuela “GENERAL ARTIGAS” en la ciudad de Quito**, 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, Octubre de 2022.

Luis Marcelo Montalvo Tapia
Correo electrónico: marcelomoma1968@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Mayra Beatriz Palacios Sucunuta**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Trastorno de dislexia y gamificación: una propuesta metodológica orientada a estudiantes de 3ro. EGB en la Escuela “GENERAL ARTIGAS” en la ciudad de Quito**, 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, Octubre de 2022.



Mayra Beatriz Palacios Sucunuta
Correo electrónico: mayri_p15@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Leidy Leticia Pauta Michay**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Trastorno de dislexia y gamificación: una propuesta metodológica orientada a estudiantes de 3ro. EGB en la Escuela “GENERAL ARTIGAS” en la ciudad de Quito**, 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, Octubre de 2022.



Leidy Leticia Pauta Michay
Correo electrónico: lei-d@hotmail.es

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Mónica Alexandra Ramón Guaya**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Trastorno de dislexia y gamificación: una propuesta metodológica orientada a estudiantes de 3ro. EGB en la Escuela “GENERAL ARTIGAS” en la ciudad de Quito**, 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, Octubre de 2022.



Mónica Alexandra Ramón Guaya
Correo electrónico: alexita.g94@hotmail.com

Dedicatoria

El presente proyecto está dedicado a nuestro Padre Dios, ya que gracias a él, hemos logrado concluir la carrera para nuestro futuro, a nuestros familiares porque ellos siempre estuvieron junto a nosotros, por creer en nuestra capacidad, brindándonos su apoyo, sus sabios consejos, a nuestros compañeros que siempre han estado apoyándonos, a nuestros profesores por sus conocimientos, por brindarnos el tiempo necesario para profesionalizarnos y a todas aquellas personas que de una u otra manera han contribuido en este proceso formativo.

Agradezco a mis Padres, en especial a mi bella y amorosa Madre por ser incondicional en todo momento y brindarme su apoyo y cariño. **Patricia Carolina Aldaz Vargas**

A mi esposo e hijos, quienes han sido mi fuente de inspiración, en la construcción de mis sueños e ideales. **Silvia Del Carmen Méndez**

Agradezco a quien me da las fuerzas y sabiduría a Dios y María Santísima, a ti papá que desde el cielo guías mis pasos para seguir adelante, a ti mamá que eres mi dulce reflejo de fuerza y hermano que son mi inspiración de superación y valentía. **Mayra Beatriz Palacios**

Agradezco a Dios, a la Virgen María, a mi madre, a mis hermanos y amigos por su amor y apoyo incondicional para alcanzar esta meta. **Mónica Ramón Guaya**

A mi Dios y la Virgencita en especial a mi papito Luchito, a mi madre querida a mis hermano/as y sobrinos, mi familia ecuatoriana y extranjera a mis amigas que me brindaron su apoyo incondicional, que son mi motivación la fuerza. **Mercedes Cristina Almagro**

Este trabajo dedico a mi esposa Lorena, a mis tres hijos Marcela, Harold y Karla por inspirarme y darme razones de vivir, sin olvidarme de mis entrañables hermanos de sangre sobre todo a Gladysita, por demostrándome su apoyo incondicional y a Norita Espinoza por sus bendiciones y ayuda desinteresada. **Luis Marcelo Montalvo**

A Dios a la Virgencita del Cisne quien han sido mi guía y fortaleza, a mi papito Agustín(+) que él siempre está presente en cada paso que doy, a mi mamita Quela que es mi pilar fundamental y a mi familia, que me brindaron su cariño y apoyo. **Leidy Leticia Pauta**

Agradecimiento

Agradecemos a nuestro Padre Dios, que fue nuestro principal pilar espiritual quien nos acompañó con su motivación a lo largo de esta etapa, por el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad, el cual día a día me fue dando sabiduría y sus bendiciones.

Nuestra gratitud a la Universidad Internacional del Ecuador, Escuela Internacional de Gerencia (EIG) por proponernos el programa de Maestría en Educación Mención “Gestión del Aprendizaje Mediado por Tic”, por habernos permitido formarnos en ella, a todos los docentes quienes con su dedicación, responsabilidad y experiencia académica fueron quienes nos guiaron para alcanzar este logro, apoyando positivamente con sus orientaciones, ya sea de forma directa o indirecta para la culminación de nuestros estudios.

Nuestro agradecimiento especial a nuestros familiares, por ser nuestra razón de vida, por sus sabios consejos, convirtiéndose en los mayores generadores de inspiración y motivación a lo largo de esta experiencia formativa.

De igual manera a nuestros amigos y compañeros que formaron parte de este maravilloso sueño al compartir sus conocimientos que aportaron en beneficio de nuestro desarrollo, y que con sus anécdotas de momentos especiales alimentaron este deseo vivo de superación.

Este es un instante muy personal que espero, subsista en el tiempo, no solo en la memoria de la gente con quienes nos interrelacionamos, sino además aquellas personas que invirtieron su tiempo para compartir sus criterios, sus observaciones, y su análisis incondicional con propuestas para mejor nuestro proyecto de titulación.

Con amor

Patricia Carolina Aldaz Vargas

Mercedes Cristina Almagro Sangucho

Silvia Del Carmen Méndez Loma

Luis Marcelo Montalvo Tapia

Mayra Beatriz Palacios Sucunuta

Leidy Leticia Pauta Michay

Mónica Alexandra Ramón Guaya

ÍNDICE GENERAL

1. INTRODUCCIÓN	18
2. PRESENTACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN	20
3. OBJETIVOS	24
3.1 Objetivo general	24
3.2 Objetivos específicos	24
4. PARTE GENERAL	24
4.1 ¿De qué manera contribuye su proyecto a la mejora individual o social?	24
4.2 Capítulo I: Objeto y Ámbito.	25
4.3 Capítulo II: Compromisos y Deberes.	26
5. PARTE ESPECÍFICA	33
5.1 Valores implícitos en el proyecto	33
5.2 Protocolo de comunicación.	34
6. DISEÑO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES	36
6.1 Contextualización	36
6.2 Justificación Curricular	37
6.3 Objetivos	38
6.4 Contenidos	38
6.5 Criterios de evaluación	40
6.6 Recursos Digitales Educativos Planteados	41
6.7 Preguntas de reflexión	41
7. MATERIALES MULTIMEDIA	44
7.1 Contextualización	44
7.2 Preguntas de reflexión	45
7.3 Manifiesto	46

	13
7.4 Guion multimedia	49
7.4.1 Guion multimedia de la sopa de letras	49
7.4.2 Guion multimedia de la Fragmentación de palabras	50
7.4.3 Guion multimedia del avatar	52
7.5 Enlaces al material	54
8. PAQUETE SCORM	55
8.1 Objetivo	55
8.2 Contenido	55
8.3 Proceso	55
8.4 Link generado en IsEasy	56
9. PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES	56
9.1 En primer lugar, identificaremos a los 3 componentes que intervienen en el proceso educativo.	56
9.2 Identificamos el camino pedagógico, ¿la acción forma parte de un curso más amplio? ¿Hay cuestiones académicas o pedagógicas a tener en cuenta antes de la realización de esta acción?	57
9.3 ¿Qué elementos tiene la acción? ¿Qué actividades la componen, dónde se va a producir cada una de ellas, habrá actividades evaluativas, como se van a evaluar?	59
9.3.1 Elementos y actividades de la acción formativa	59
9.3.2 Evaluación	61
9.4 ¿Cómo vamos a utilizar el entorno? Recordemos los cuatro pilares básicos, información, comunicación, cooperación y administración.	63
9.5 ¿Con qué recursos de apoyo vamos a contar? Recordemos los cuatro recursos de apoyo, metodológicos, documentales, informativos y relacionales. Indiquemos un recurso de cada tipo que utilizaremos en nuestra acción educativa.	64
9.5.1 Recursos metodológicos	64
9.5.2 Recursos documentales	64
9.5.3 Recursos informativos	65
9.5.4. Recursos relacionales	65
9.6 Herramientas digitales utilizadas en el diseño de los recursos educativos	83

9.7 ¿Tenemos disponibles los contenidos? compartámoslos, mostremos que vamos a compartir con los estudiantes.	84
9.8 Ampliando horizontes	85
9.9 Elementos del Plan de Trabajo	85
9.10 Metas	86
9.11 Estrategias metodológicas activas involucradas en los procesos de enseñanza y aprendizaje	87
9.12 Cronograma de actividades	89
9.13 Recursos.....	90
9.14 Detalle de los programas informáticos de código abierto (software libre) que hemos utilizado para diseñar juegos interactivos como recursos educativos digitales cuya estrategia metodológica es la gamificación	91
11. BIBLIOGRAFIA	94
12. ANEXO	96

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1: CRITERIOS DE EVALUACIÓN A ESTUDIANTES CON DISLEXIA	40
TABLA 2: EVALUACIÓN CON RÚBRICAS.....	62
TABLA 3: PLANIFICACIÓN DE CONTENIDOS JUEGOS INTERACTIVOS-GAMIFICACIÓN.....	69
TABLA 4: PLANIFICACIÓN DE ESTRUCTURA DE CONTENIDO CON AVATAR	72
TABLA 5: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	73
TABLA 6: PLANIFICACIÓN DE CONTENIDOS CON SOPA DE LETRAS.....	78
TABLA 7: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN SOPA DE LETRAS	79
TABLA 8: PLANIFICACIÓN DE CONTENIDOS CON FRAGMENTACIÓN DE PALABRAS.....	82
TABLA 9: CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES REFERENTE A LOS JUEGOS INTERACTIVOS	89
TABLA 10: ACTIVIDADES-HERRAMIENTAS.....	91
TABLA 11: TABULACIÓN DE EVALUACIONES	97

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: UTILIZACIÓN DE LA LETRA B, PARTE 1	73
FIGURA 2: UTILIZACIÓN DE LA LETRA D, PARTE 1.....	74
FIGURA 3: UTILIZACIÓN DE LA LETRA D, PARTE 2.....	74
FIGURA 4: UTILIZACIÓN DE LA LETRA B, PARTE 2.....	74
FIGURA 5: ORGANIZADOR GRÁFICO REGLAS JUEGO AVATAR	75
FIGURA 6: JUEGO INTERACTIVO SOPA DE LETRAS	79
FIGURA 7: HERRAMIENTAS DIGITALES.....	83
FIGURA 8: GRAFICA DE DIAGNÓSTICO	97

RESUMEN

En este trabajo de titulación presentamos una estrategia docente de gamificación basada en la elaboración y puesta en práctica de recursos educativos digitales. El objetivo principal para llevarla a cabo fue aumentar la motivación, la participación, la concentración y el acercamiento a los contenidos y competencias de la asignatura de lengua y literatura con estudiantes de tercer año de educación básica. Tras llevar a la práctica retos basados en juegos interactivos con avatar, sopa de letras y fragmentación de palabras, los estudiantes completaron un cuestionario de diagnóstico situacional para valorar su satisfacción, las dificultades encontradas, los aspectos a mejorar y su intención de utilizar estas estrategias metodológicas orientadas en la gamificación en la Escuela “General Artigas” ubicada en el centro histórico de Ciudad de Quito. El diseño de la investigación fue no experimental, con un enfoque cualitativo-cuantitativo, de tipo descriptivo, de campo y bibliográfico.

Tras el análisis de la información las conclusiones nos permiten destacar que este tipo de metodologías activas y, en especial, las estrategias de gamificación pueden generar un alto nivel de motivación y superación en los niños y niñas de tercer año de educación básica, permiten el trabajo cooperativo y favorecen la adquisición de competencias clave, de habilidades, de destrezas y de los contenidos de las demás asignaturas por tener afinidad en cuanto a la capacidad de comprender dichos contenidos. La utilización de enfoques de enseñanza innovadores con el uso de la tecnología, siguen siendo bastante limitados provocando un retraso en el desarrollo del proceso de enseñanza dentro de los marcos nacionales y en el caso puntual de la asignatura de lengua y literatura. Así mismo, la incorporación de metodologías innovadoras como la gamificación en el proceso de enseñanza puede cambiar la visión del estudiante con respecto a la asignatura y en consecuencia modificar su proceso de aprendizaje, haciéndolo más eficiente y desarrollando habilidades que ayudarán a mejorar su desempeño en niveles superiores de educación.

PALABRAS CLAVE: recursos educativos digitales, gamificación, juegos interactivos, feedback, procesos de enseñanza aprendizaje.

ABSTRACT

In this degree work we present a gamification teaching strategy based on the development and implementation of digital educational resources.

The main objective to carry it out was to increase motivation, participation, concentration and approach to the contents and skills of the subject of language and literature with students of the third year of Basic General Education. After putting into practice challenges based on interactive games such as: avatar, word search and fragmentation of words; the students completed a situational diagnosis questionnaire to assess their satisfaction, the difficulties encountered, the aspects to be improved and their intention to use these methodological strategies oriented towards gamification at the "General Artigas" School, located in the historic center of Quito. The research design was non-experimental, with a qualitative-quantitative, descriptive, field and bibliographic approach.

On the other hand, the analysis of the information and conclusions allows us to highlight the types of active methodologies and, especially, the gamification strategies that can generate a high level of motivation and improvement in children in the third year of General Education. Basic, which allow cooperative work and favor the acquisition of key competences and skills of the contents of the other subjects because they have affinity in terms of the ability to understand said contents. The use of innovative teaching approaches with the use of technology are still very limited, causing a delay in the development of the teaching process within national frameworks and specifically in the subject of language and literature. Likewise, the incorporation of innovative methodologies such as gamification in the teaching process can change the student's vision regarding the subject and consequently modify their learning process, making them more efficient and capable of developing skills that will help them improve their performance in future higher levels of education

1. INTRODUCCIÓN

Nuestro proyecto busca mejorar el aprendizaje de los estudiantes de 3ro. EGB que presenten trastornos de dislexia, en la Escuela de Educación “GENERAL ARTIGAS” en la ciudad de Quito dado que para ellos es difícil adaptarse al ritmo de estudio de sus demás compañeros, es por ello que, mediante el diseño de herramientas didácticas, material multimedia basado en juegos interactivos, que aportara al proceso de enseñanza aprendizaje de la comunidad educativa y de la sociedad.

La incidencia de trastornos de aprendizaje que dificultan los procesos de lectoescritura; en muchos de los casos son inconscientemente ignorados, por el desconocimiento del tema. Si bien las bases escolares son fundamentales para fortalecer el nivel de escolaridad durante su aprendizaje, es decir soportarán la educación secundaria y profesional. Por ende, si logramos detectar trastornos de dislexia, desde edades tempranas, podremos lograr establecer un diagnóstico oportuno, implementando actividades, métodos de reforzamiento para incentivar la inclusión de los niños sirviendo como apoyo para lograr un avance efectivo.

La incorporación de las TIC en la educación ha permitido contribuir en el tratamiento de los diferentes trastornos del aprendizaje, permitiendo crear material lúdico, herramientas y espacios virtuales que permitan mejorar el aprendizaje de niños y jóvenes. Este tipo de implementaciones e investigaciones, se realizan para facilitar la intervención en trastornos como la dislexia, fortaleciendo las habilidades de lectura, escritura, ortografía, fonemas, identificación de letras, ortografía, etc., es así que se han creado videojuegos, recursos visuales y auditivos, aplicaciones móviles, que permiten contribuir al tratamiento de este trastorno y generar motivación en los estudiantes. (Rodríguez, Delgado, & Ausín, 2022)

A través del diseño de juegos interactivos como avatar, sopa de letras y fragmentación de palabras, se contribuye a incentivar a los estudiantes a aprender de una manera divertida y didáctica, mantener una motivación para la superación de retos e incentivar al trabajo en equipo.

El proyecto se encuentra estructurado de la siguiente manera: **Presentación de la Organización**, se identifican los datos, misión, visión, valores y deberes de la institución; **Objetivos**, se describen los objetivos generales y específicos; **Parte General**, resalta la

contribución del proyecto a la mejora individual o social y el Código Deontológico; **Parte Específica**, se detallan los valores implícitos en el proyecto y los protocolos de comunicación en red y practicas evitar; **Diseño de Recursos Educativos Digitales**, se describe brevemente la contextualización del proyecto, criterios de evaluación, recursos digitales planteados y preguntas de reflexión; **Materiales Multimedia**, describe los contenidos multimedia, preguntas de reflexión, manifiesto, guión multimedia y enlaces; **Paquete SCORM**, se detalla la definición, objetivos, contenido del paquete, proceso en IsEasy y el link generado; **Plataformas de Gestión en entornos Virtuales**; se describen los componentes del proceso educativo, identificación del camino pedagógico, elementos que tiene la acción, instrumentos de evaluación, enlaces generados en la plataforma.

2. PRESENTACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN

Datos informativos:

Escuela "GENERAL ARTIGAS"

Rodríguez de Quiroga S1- 78 y Rocafuerte.

Teléfono 2281925.

Quito – Ecuador.

joseartigas.1950@yahoo.es

Número de estudiantes: 697.



En el corazón de la ciudad de Quito, por el año de 1949, en la casa N- 1359 ubicada en la calle Ambato se inicia la escuela "Rosa Zárate", que posteriormente al dividirse se llamaría "General Artigas" en honor al héroe uruguayo José Gervasio Artigas. Nace como una propuesta educativa para las nuevas generaciones; una institución abierta al pensamiento crítico, al conocimiento, a la investigación, a la cultura, a la creatividad y a la participación democrática.

La cual con la voluntad incansable de sus autoridades y maestros se ha ido encaminando por el sendero del desarrollo y bienestar educativo. Al no contar con un local propio al inicio hubo dificultades, pero en el año de 1959, con el esfuerzo de las autoridades y la comunidad se logra el espacio donde hoy se asienta nuestra escuela, culminando con su adecentamiento en el año de 1960.

Pero el deseo de mejorar no queda ahí, para el año de 1996-1999, se consigue la donación de equipo tecnológico el mismo que ayudaría en el desarrollo de la labor educativa.

Durante este largo recorrido, se ha caracterizado, por ser una institución fiel a sus principios, de estricto cumplimiento con todas sus obligaciones y requerimientos de tipo educativo, social y legal.

La escuela continúa el proceso de transformación, tanto física como intelectual durante todo este tiempo, sus maestras y maestros mejoran su conocimiento día a día para brindar la mejor enseñanza a sus estudiantes, hasta la presente fecha en que nuestra institución cumple 72 años de fundación al servicio de la comunidad de Quito.

General Artigas es una escuela de Educación Regular y Sostenimiento Fiscal, con jurisdicción Hispana, situada en la provincia de PICHINCHA, cantón de QUITO en la parroquia CENTRO HISTÓRICO. La modalidad es Presencial de jornada Matutina y Vespertina y nivel educativo de Inicial y EGB.

Estudio socio económico

La despoblación del centro histórico trajo secuelas sobre el estilo de vida y el nivel de cultura de ciudadanos que se quedaron habitando en los pocos espacios establecidos como vivienda urbana. La idiosincrasia, manifestaciones culturales y poca capacidad adquisitiva de dichos habitantes han generado problemas sociales, es por esta razón que los estudiantes y representantes legales de la Escuela General Artigas son de bajos recursos económicos con actividades informales, muchos de los representantes legales sin escolaridad ni primaria ni secundaria; además, con nivel conflictivo en cuanto a interrelaciones personales.

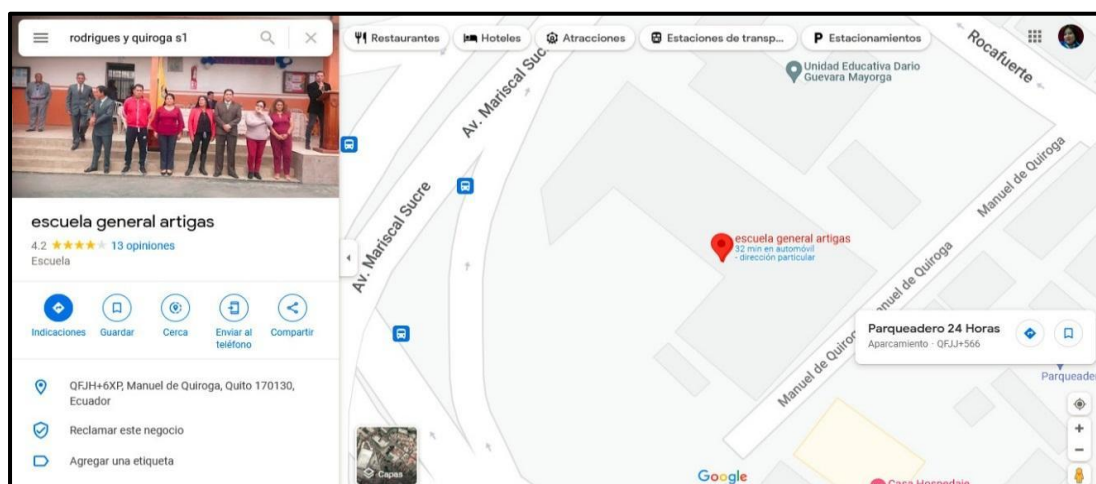
Misión

La escuela General Artigas brinda una educación integral, y humanista, la que posibilita el desarrollo en sus alumnos y alumnas las destrezas, habilidades y competencias en los diferentes campos de la cultura y el saber, poniendo énfasis en la formación ético-moral, propiciando estudiantes crítico-reflexivos, estimulando la creatividad para que se alcance el protagonismo deseado en el proceso de aprendizaje.

Visión

La Escuela Artigas contribuirá al desarrollo integral de habilidades, aptitudes e intereses del estudiante en todo su proceso formativo, apoyados en una infraestructura de calidad y recursos que satisfagan las necesidades y este acorde al devenir tecnológico para que sus educandos estén en capacidad de acceder a otro nivel educativo como prioridad o en su efecto a integrarse a las actividades propias de nuestra sociedad.

Ubicación



Valores institucionales

Para cumplir, normas claras y respetuosas en el convivir diario, que permitan acrecentar las relaciones humanas entre los miembros de la comunidad educativa de la escuela General Artigas, es necesario crear un Código de Convivencia en Valores, que se conviertan en una herramienta útil para normar nuestro proceder, en un marco de amor, respeto, libertad, interés superior del niño y adolescente, educación para la democracia, comunidad de aprendizaje, participación ciudadana, principio de convivencia armónica, honestidad, puntualidad y lealtad. Permitiendo alcanzar una convivencia sana y fraterna.

- **Amor**

Valor fundamental en los estudiantes y en toda la comunidad educativa que motiva e impulsa, hacer el bien común, sin esperar nada a cambio, caracterizando en virtudes y fortaleciendo los principios del ambiente educativo.

- **Respeto y responsabilidad**

Por el cuidado y promoción de la salud; respeto y cuidado del medio ambiente; respeto y cuidado responsable de los recursos materiales y bienes de la institución y respeto entre todos los actores de la comunidad educativa.

- **Libertad**

Libertad a la educación en la institución, forma a las personas para la emancipación, autonomía y el pleno ejercicio de sus libertades.

- **Interés**

El interés superior del niño y adolescente, orientado a garantizar el ejercicio efectivo de sus derechos.

- **Democracia**

Educación para la democracia, donde la escuela General Artigas sea un espacio democrático del ejercicio de los derechos y promotora de la cultura de paz.

- **Comunidad de aprendizaje**

Comunidad de aprendizaje, la educación tiene entre sus conceptos aquel que reconoce a la sociedad como un ente que aprende y enseña y se fundamenta en la comunidad de aprendizaje de docentes y educandos, considera como espacios de diálogo socio-cultural e intercambio de aprendizajes y saberes.

- **Participación**

La participación ciudadana, concibe ser protagonista en la organización, gobierno, funcionamiento, toma de decisiones, planificación, gestión y rendición de cuentas en los asuntos inherentes al ámbito educativo.

- **Convivencia armónica**

El principio de convivencia armónica, la educación tendrá como principio rector, la formulación de acuerdos de convivencia armónica entre todos los actores de la comunidad educativa.

- **Honestidad**

Honestidad, cualidad humana que despliega la sinceridad, verdad y justicia entre los miembros de la comunidad educativa y consigo mismo, se convierte en hábito; es decir en una forma habitual de ser y de actuar, hablando siempre con la verdad y no es capaz de engañar a otros.

- **Puntualidad**

Puntualidad, valor que se da vital importancia en la escuela General Artigas, al llegar a tiempo a las clases y cumplir con las obligaciones de tareas encomendadas, esto conlleva el respeto a los compañeros y a los profesores.

- **Lealtad**

Lealtad, valor que se practica como la base fundamental, donde se puede construir valores duraderos, generando confianza a otras personas, estableciendo lazos de amistad, con ello brindamos compañerismo y seguridad a quienes creen en nosotros.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo general

Diseñar recursos digitales enfocados en la GAMIFICACIÓN para ayudar a los estudiantes de 3ro. EGB que presenten trastornos de dislexia, en la Escuela de Educación “GENERAL ARTIGAS” en la ciudad de Quito.

3.2 Objetivos específicos

- Integrar el currículo de Responsabilidad Social de los actores educativos de la Escuela General Artigas a través de un modelo educativo, apoyado en técnicas metodológicas orientadas en la gamificación para hacer frente a las problemáticas generadas por la dislexia.
- Crear herramientas didácticas utilizando material multimedia basado en juegos interactivos, cuyo enfoque es la gamificación que favorezca el proceso de enseñanza aprendizaje al momento de trabajar con los estudiantes con dislexia en la Escuela General Artigas.
- Implementar herramientas didácticas en una plataforma digital que permitan fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes con dislexia de la Escuela General Artigas

4. PARTE GENERAL

4.1 ¿De qué manera contribuye su proyecto a la mejora individual o social?

Si bien la dislexia es considerada como un problema para aprender a leer que presentan niños cuyo cociente intelectual es normal sin otros problemas físicos, pedagógicos o psicológicos que puedan explicar dichas dificultades. (ANPE Sindicato Independiente, 2014)

La incidencia de trastornos de aprendizaje que dificultan los procesos de lectoescritura; en muchos de los casos son inconscientemente ignorados, por el desconocimiento del tema. Si bien las bases escolares son fundamentales para fortalecer el nivel de escolaridad durante su aprendizaje, es decir soportan la educación secundaria y profesional. Por ende, si logramos

detectar trastornos de dislexia, desde edades tempranas, podremos lograr establecer un diagnóstico oportuno, implementando actividades, métodos de reforzamiento para incentivar la inclusión de los niños sirviendo como apoyo para lograr un avance efectivo. (Puentes Suárez & Guzman Nueñez, 2018)

El trastorno de dislexia pueda generar problemas sociales en la persona que lo padece, provocando una baja autoestima, ansiedad, agresividad, cambios en su estado de ánimo y frustración, es por ello que mediante nuestro proyecto se pretende que los estudiantes adquieran las destrezas y habilidades para reconocer los fonemas, aprender a leer y escribir, contribuyendo a una mejor adaptación en la sociedad, que les permita desenvolverse como cualquier otra persona, sin ninguna limitación.

Nuestro proyecto busca mejorar el aprendizaje de los estudiantes de 3ro. EGB que presenten trastornos de dislexia, en la Escuela de Educación “GENERAL ARTIGAS” en la ciudad de Quito, dado que para ellos es difícil adaptarse al ritmo de estudio de sus demás compañeros, es por ello que, mediante el diseño de herramientas didácticas, material multimedia basado en juegos interactivos, que aportará al proceso de enseñanza aprendizaje de la comunidad educativa y de la sociedad.

En la actualidad se maneja, la responsabilidad social, ética, comunicación educativa, entornos virtuales, aspectos éticos vinculados a la labor educativa y la comunicación educativa. Para que esto sea un éxito se debe integrar el currículo de responsabilidad social de los actores educativos de la escuela General Artigas, a través de un modelo educativo, apoyado de técnicas metodológicas orientadas en la gamificación, haciendo frente a las problemáticas generadas por la dislexia, de tal manera se realizará un diseño de materiales educativos digitales como: herramientas, material multimedia, MOOC entre otros, por lo tanto, se plasmará en una plataforma de software educativo, es así que este proyecto generado para la institución, será haré creando con una fuente de apoyo didáctico.

4.2 Capítulo I: Objeto y Ámbito.

Es preciso entender el término Deontológico, proviene del griego deóntos que significa “que es debido” “que es útil”, por tal razón es un campo de reflexión y análisis de aquello que debe hacerse y que es justo hacerlo; sin antes mencionar que la deontología no se ha desarrollado como es debido como deber de las diferentes profesiones en nuestro medio. (Hernandez Pérez , Rabadán Rubio, & Paredes Galiana , 2020, pág. 86)

Sobre lo dicho anteriormente, se podría concluir que la importancia de la deontología y la aplicación de sus códigos, radica en la necesidad de comprender las respectivas normas éticas generales y entender la normativa referente a cada profesión.

Si hablamos de profesionales a nivel educativo, su actividad más que normativa, se la debe entender como un compromiso vinculante que adquiere una persona en su ejercicio profesional al momento de interactuar e interrelacionarse con los diferentes actores de su entorno o comunidad educativa.

4.3 Capítulo II: Compromisos y Deberes.

- **Compromisos y deberes en relación con el alumno**

Compromisos:

- a. Usar adecuadamente en forma crítica y respetuosa las tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- b. Tolerar todas las ideas, la dignidad humana, posición política y religiosa de todos los estudiantes.
- c. Los estudiantes deben ser tratados como individuos dignos y merecedores de respeto, la base sobre la cual cada integrante se reconoce como miembro activo de la comunidad educativa, asumiendo la responsabilidad de expresar un comportamiento íntegro y ético.
- d. Los estudiantes deben ser tratados de manera justa, sin recibir un trato discriminatorio, abusivo o arbitrario. Los docentes tendrán especial preocupación por la promoción de la igualdad de oportunidades y la prevención de los abusos de poder.
- e. Fomentar el desarrollo de un juicio crítico sobre la realidad de ellos mismos, promover la búsqueda de la verdad como principio rector del saber para minimizar conflictos y disputas.

Deberes:

- a. Cumplir y hacer cumplir la normativa vigente de la LOEI, el Estatuto, reglamentos y normas internas de las instituciones educativas con rol directo de los docentes frente a los estudiantes.

- b. Ejercer la docencia con rigor académico, idoneidad, responsabilidad, cumplimiento de su carga académica, respeto a la propiedad intelectual, ética profesional, independencia y apertura conceptual e ideológica.
 - c. Generar conocimiento e innovación a través de la investigación en el ámbito que le corresponda cumpliendo su rol de docente.
 - d. Perfeccionar permanentemente su conocimiento y su capacidad docente y realizar labor creativa intelectual, científica y humanística.
 - e. Ejercer la cátedra con libertad de pensamiento, tolerancia y respeto a las discrepancias propuestas por los estudiantes.
 - f. Brindar tutoría a los estudiantes para orientarlos en su formación profesional y/o académica.
- **Compromiso y deberes en relación con las familias y los tutores del alumno**

Compromisos:

- a. Involucrar a la comunidad educativa (padres de familia, docentes y estudiantes) en las conferencias, actividades escolares grupales e individuales, con la finalidad de fomentar la convivencia armónica familiar.
- b. Participación entre padres de familia y el educador, la responsabilidad de la educación, que garantice el desempeño escolar y la participación, manteniendo una buena confianza de los mismos.
- c. Proporcionar a los padres de familia la información evidente de sus representados sobre el proceso de enseñanza aprendizaje, en el proceso escolar.
- d. En caso de incumplimiento se firmará un acta compromiso, con las observaciones pertinentes de cada asignatura, participando padres de familia, estudiantes y tutor, para su respectivo seguimiento.

- e. Colaborar con lo que solicite el tutor académico para el cuidado de la infraestructura y respeto por el medio ambiente, especialmente en las mingas establecidas.

Deberes:

- a. Asistir puntualmente a todas las actividades señaladas, regidas por el docente tutor en las fechas acordadas, con la participación de alumnos y padres de familia.
- b. Vigilar el cumplimiento de proyectos interdisciplinarios, con la preparación de materiales para su correcto desempeño de la actividad a socializarse.
- c. Verificar constantemente los medios de comunicación con el docente para que este al día con las actividades que van realizando dentro y fuera de la institución.
- d. Visitar parcialmente al docente, antes de finalizar el parcial, para saber el desempeño estudiantil, en caso de solicitar un refuerzo hacerlo a tiempo para evitar inconvenientes al terminar el quimestre.
- e. Asistir puntualmente al llamado institucional, las citaciones se realizarán a tiempo, para evitar contratiempos, dando cumplimiento a su obligación de su representado.

• **Compromiso y deberes en relación con la institución educativa**

Compromisos:

- a. Compromiso de practicar y promover los valores, principios, misión y visión de la institución educativa.
- b. Compromiso ético y moral del docente para enseñar con vocación, creando vínculos de responsabilidad y respeto con la institución educativa.
- c. Capacitarse constantemente y participar activamente de talleres, programas, cursos que le permitan atender a las necesidades educativas de la institución, brindando una educación de calidad y de alto nivel.
- d. Innovar y enriquecer los conocimientos y prácticas docentes, mediante la integración de las Tics, que beneficien y mejoren la calidad educativa de la institución.

- e. Contribuir a la institución educativa con investigaciones, diseño de proyectos, elaboración de contenidos y material, con base en la implementación de nuevas estrategias y métodos que permitan mejorar la enseñanza aprendizaje.

Deberes:

- a. Cumplir con la normativa de la institución educativa.
 - b. Asistir puntualmente y cumplir con la jornada laboral designada por la institución.
 - c. Respetar a la comunidad educativa y hacer buen uso de todas las instalaciones de la institución.
 - d. Trabajar con responsabilidad y honestidad para cumplir los objetivos del establecimiento.
 - e. Cumplir con el desarrollo de todos los contenidos expuestos en el currículo.
 - f. Brindar apoyo y soluciones a los problemas que se puedan presentar en la institución educativa.
- **Compromiso y deberes en relación con los compañeros**

Compromisos:

- a. Crear un ambiente de puntualidad entre compañeros, siendo reflejo de respeto al tiempo de los demás, considerando que es signo de una buena educación.
- b. Escuchar y respetar las ideas de los compañeros, para que no existan problemas y conflictos.
- c. Interactuar con los demás compañeros para analizar el rendimiento de aprendizaje de los estudiantes.
- d. Aceptar con buen agrado las críticas constructivas que los compañeros hagan para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

- e. Brindar ayuda mutua para fortalecer algún tema de asignatura que facilite el desarrollo académico del estudiante.

Deberes:

- a. Participar activamente en todas las actividades que se desarrollan con los demás docentes.
- b. Cumplir con los cambios que se propongan hacer, para el bien de toda la comunidad educativa.
- c. Ser empático, propiciando un ambiente de construcción para el aprendizaje, ya que una buena relación favorece para una buena comunicación.
- d. Establecer una relación ética educativa basada en valores, para alcanzar todo el éxito académico.

• **Compromiso y deberes en relación con la profesión**

La idea de formar docentes expertos en currículo cuya misión sea compartida con un proyecto educativo frente a las instituciones educativas y por ende de la sociedad actual se traslada a la calidad de nuestra oferta educativa que dependerá en gran medida de la calidad de las personas como docentes que estarán al frente de las aulas, por lo que es trascendente fomentar una formación continua y constante a lo largo de la vida profesional de un docente. (Álvarez de Sotomayor & Varela Portela , 2016)

Compromisos:

- a. Los docentes se comprometen a atender a los estudiantes, escuchar y respetar sus ideas sin juzgarlas, ser guía y orientador para resolver diferentes fases de conocimiento en la resolución de problemas y conflictos.
- b. La participación activa de los docentes siempre velará por la preparación de los estudiantes, tomando en cuenta de que estos deben cumplir con deberes y obligaciones frente al proceso educativo.

- c. Conocer y entender la diversidad de los alumnos, en sus diferentes estilos para aprender.
- d. Conocer de manera óptima las diferentes áreas que conforman el currículo, instrumentos y proceso de investigación que se van aplicar a los estudiantes de manera creativa, dinámica y de dominio de conceptos y habilidades.
- e. Utilizar diferentes estrategias didácticas que incentiven a manejar y resolver problemas, desarrollar el pensamiento crítico, desplegar creatividad motivacional, trabajo en equipo y avivar la práctica de valores humanos.
- f. Influir y liderar de forma positiva todas las funciones que desempeña el docente en la comunidad educativa.
- g. Comprometerse de manera efectiva en todos los aprendizajes de los alumnos y actualizarse continuamente en herramientas, técnicas y estrategias innovadoras.

Deberes:

- a. Los docentes utilizan todos los recursos, tecnologías para mejorar y enriquecer el aprendizaje de los estudiantes. Se valora de forma permanente y continua todo lo que realizan los estudiantes.
- b. El docente debe practicar con el ejemplo los valores que integran a una persona y transmitir a sus estudiantes la moral, la ética, la lealtad, honestidad, honradez, amabilidad y por ende el respeto a todas las personas sin importar la etnia y su condición social.
- c. Tiene la necesidad de estar auto capacitándose académicamente en todo momento, siempre revisando métodos, técnicas, instrumentos, procedimientos modernos que vayan a la par de un enfrentamiento con una sociedad tecnológica y por último estar dotado de infinito amor a su profesión y hacia los estudiantes.
- d. Debe de orientar los estudios y preocuparse por saber dónde, qué y cómo pueden estudiar sus alumnos para su óptimo conocimiento.
- e. El profesor debe ser capaz de incorporarse a la sociedad, a la interacción con otras personas y a la institucionalidad que las organiza, para estar en condiciones de convertir

a la escuela en el primer espacio público del niño, creándose posibilidades de distinguir, vivir y actuar.

- **Compromiso y deberes en relación la sociedad**

La relación con la sociedad, debe orientarse a construir una humanidad justa, una cultura de paz y la no violencia, para la prevención, tratamiento y resolución pacífica de conflictos, mediante un diálogo y promoviendo acuerdos con compromisos y deberes sólidos en todos los espacios de la vida personal, escolar, familiar, social y cultural. (Imbernón Muñoz , 2017, pág. 100)

Compromisos:

- a. Ser respetuoso y cordial con las personas de la comunidad educativa, auxiliar según sean sus requerimientos, apoyar siempre y cuando estén en sus posibilidades.
- b. Ser competente para auto comunicarse, autoevaluarse y tener habilidades de autoaprendizaje que le permitan resolver conflictos, ser empáticos e ingeniosos y responsables para desenvolverse en su entorno social.
- c. Ser adeudo por el respeto a los valores humanos, al compromiso ético de la sociedad con libertad a las diferencias, sin discriminación e injusticia alguna.
- d. Colaborador y efectivo a la vida sociocultural de su entorno, fomentando los aspectos que puedan favorecer a la formación integral y a una educación para el ejercicio activo de la ciudadanía.
- e. Originar el diálogo para llegar a acuerdos respetando las divergencias para trabajar en una causa común en beneficio a una sociedad justa y equitativa.

Deberes:

- a. Convivir y relacionarse de forma respetuosa con todos los miembros de la sociedad.
- b. Respetar la integridad física y emocional de los miembros de una sociedad.

- c. Actuar de manera ciudadana y fraterna con la comunidad sin incumbir en diferencias sociales.
- d. Respetar y defender la vida de los individuos incluyendo la nuestra.
- e. Respetar y cumplir con las obligaciones y corresponder con nuestras acciones a otras personas para así poder integrarnos a la sociedad.

5. PARTE ESPECÍFICA

5.1 Valores implícitos en el proyecto

En nuestro proyecto incluiremos valores innovadores, que constituyen la base del proceso de enseñanza aprendizaje, con el objetivo de obtener un bienestar personal y social.

Innovación

La innovación es un aspecto clave en el crecimiento educativo, porque mejora la calidad, el desarrollo y experimentación de metodologías nuevas, enfocándose principalmente en los aprendizajes y aprendices para aumentar la participación en diferentes actividades académicas, con la finalidad de explorar nuevas ideas, es crucial para que la institución reforme sus procesos de enseñanza aprendizaje, crear estrategias educativas virtuales, con el uso de herramientas digitales estimulando la creatividad y pensamiento crítico de los estudiantes, impulsando una oferta educativa innovadora para obtener una ventaja competitiva a nivel de otras instituciones. (González Monteagudo, 2020)

La integración de las TIC

La integración de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje ha sido, durante los últimos 20 años, tema de interés de muchas instituciones educativas nacionales e internacionales. No basta con dotar de tecnología a los centros educativos. Es importante condicionar la transformación profunda de los procesos educativos, donde resulta clave el compromiso y formación de los docentes para llevar a cabo esta tarea. Aunque la integración de las TIC es un proceso que debe analizarse desde todas sus aristas, es trascendental enfocarse en los procesos de diseño y producción de materiales educativos digitales y en la gestión de los entornos de formación a nivel tecnológico. Sin duda, la gestión de la tecnología y

la política institucional son elementos que condicionan este proceso de cambio y de integración. (Cabrera Ramos & Ariane, 2020)

La colaboración en ambientes virtuales

Junto con la solidaridad, son valores que se fomentan con las nuevas tecnologías, ya que se comparte información, se crean grupos de trabajos virtuales y foros donde se plantean preguntas y respuestas para aprender conjuntamente. Los ambientes ubicuos buscan propiciar una nueva educación en donde haya comunicación e intercambio de información, con la predisposición de aprender de forma colaborativa promoviendo la alfabetización digital en función de las tres dimensiones básicas que la conforman: el conocimiento y uso instrumental de aplicaciones informáticas; la adquisición de habilidades cognitivas para el manejo de información hipertextual y multimedia; y el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva para valorar tanto la información como las herramientas tecnológicas disponibles.

El aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales

Abre la posibilidad de generar procesos colectivos de construcción del conocimiento, favorecer los aprendizajes a partir de estrategias de aprendizaje colaborativo, desarrollar habilidades comunicativas y de interacción, así como crear comunidades de aprendizaje. (Ruíz Aguirre, Martínez de la Cruz, & Galindo González, 2015, pág. 92)

Laboriosidad

Este valor propone disfrutar del trabajo realizado, para fortalecer la creatividad, el esmero, el talento y demás habilidades de la persona; se convierte en un reto al que debe enfrentarse la educación hoy por hoy cuya incidencia cada vez es más compleja donde se deberá incorporar desde la enseñanza básica con ciertos valores como la laboriosidad para que aprendan a trabajar durante tiempos aceptables identificando los pasos a seguir de manera clara, sencilla e inclusive automatizados dando como resultado la ejecución de procesos de forma más eficaz y eficiente utilizando muchas veces la tecnología disponible. (López Goñi & Goñi Zabala, 2015, pág. 336)

5.2 Protocolo de comunicación.

Es un protocolo de comunicación que congrega las ideas de comunicar los mensajes apropiados para el mismo; por lo tanto, la manera de conceptualizar es promover la comunicación en redes sociales.

Cuando las directrices son específicas, se utilizarán las referidas estrategias en redes sociales; para ello, nos corresponde determinar los siguientes elementos para una correcta realización:

- **Tipo de lenguaje.**

Instituye la proximidad con la que se realizan las comunicaciones, utilizando un nivel de formalidad y detalles como el uso de hashtags, emoticones y expresiones coloquiales para espolear emociones en distintas situaciones.

- **Palabras prohibidas.**

Normalizar el uso del lenguaje, monopolizando términos, cláusulas apropiadas, siglas internas, jerga y referencias de palabras que provean la comunicación. Es una forma de asistir a que los actores educativos utilicen conceptos relacionados a la buena práctica en la lectoescritura.

- **Contexto y tono.**

Siempre se debe contextualizar la información entregada, para que los usuarios entiendan y deduzcan de manera fácil, lo que estamos notificando. En esta sección se definen el tono de los mensajes y las técnicas para dar contexto a los contenidos. El tono establece que tan coloquial o no será la dependencia entre los actores educativos.

- **Hashtags.**

Se puede utilizar hashtags como palabras claves para marcar un tipo de contenido que se está compartiendo en las redes sociales.

- **Uso de imágenes.**

Instaurar fotografías e ilustraciones que se propagarán como parte de la estrategia de comunicación en los procesos de enseñanza aprendizaje, utilizando diferentes plataformas para desplegar contenidos, estilos y personajes, que estarán a cargo del manejo de la

información. Todas las personas que conforman las instituciones educativas, será de fácil manejo la utilización del protocolo en medios sociales.

5.3 Prácticas a evitar al momento de utilizar entornos virtuales.

- Reemplazar una identidad, se produce cuando una persona se apropia indebidamente de otra identidad digital, con la finalidad de conseguir información ajena.
- Uso de correos electrónicos que no correspondan a su identidad.
- Evitar enviar videos, fotos y capturas de pantallas, que atenten con la privacidad de cualquier actor educativo.
- Extenderse por largos periodos en la interacción a través de redes sociales.
- Utilizar redes sociales para fraguar deshonestidad académica.
- Los estudiantes se ven expuestos a diferentes tipos de vulnerabilidad virtual, como: cyberbullying, sexting, grooming, entre otros.
- Las clases virtuales 24/7 pueden ser perjudiciales, afectando la eficiencia global de un dispositivo de formación y hacerlo menos pertinente desde un punto de vista económico (no se respeta el horario).

6. DISEÑO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

6.1 Contextualización

La implementación de recursos educativos digitales siempre y cuando exista un enfoque pedagógico concreto, contribuyen a obtener resultados satisfactorios en el aprendizaje de los niños y niñas con dislexia, permitiendo el fácil acceso a la información y la comunicación; produciendo motivación e interés en el estudiante al instante de interactuar con dichos recursos.

Recientemente se ha estado implementando la Tecnología de Información y Comunicación (TIC) en la educación especial, las cuales tienen una gran importancia en la sociedad y el aprendizaje, permitiendo mejorar el desarrollo del mismo, a nivel social y la adaptación a su entorno inmediato. Para los estudiantes con dislexia es muy importante este tipo de interacciones, ya que les permite retroalimentar y mejorar su aprendizaje. (Guerrero Vaca & Naranjo Herrera , 2022, pág. 1026)

Nos enmarcamos en un lugar situado en el Centro Histórico de la ciudad de Quito, En un entorno de tipo conflictivo por encontrarse en una zona de alto riesgo "Barrio San Roque" en la Escuela General Artigas con estudiantes de escasos recursos económicos ya que varias familias del sector se dedican a actividades de comercio informal para obtener su ingreso diario.

El proyecto está destinado al diseño de recursos educativos digitales para atender problemas de aprendizaje relacionados con la dislexia, se ha evidenciado varios problemas de aprendizaje en estudiantes con este tipo de trastorno y nos hemos enmarcado en diseñar dichos recursos para los estudiantes de tercer año de educación general básica, en vista que al investigar sobre los avances científicos y tecnológicos referente al tratamiento de la dislexia se han obtenido resultados favorables al interactuar con plataformas educativas enfocadas en la gamificación.

6.2 Justificación Curricular

Actualmente las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), brindan un gran aporte a la sociedad, sobre todo a la educación, logrando una enseñanza más personalizada y exitosa, además contribuyen a que los estudiantes que presentan trastornos de dislexia tengan un proceso de enseñanza y aprendizaje ajustado a sus necesidades, facilitando el acceso a la información y comunicación, suscitando el interés y la motivación del estudiante al momento de interactuar con varias herramientas. (Macas Macas & Guevara Vizcaíno, 2020, págs. 202-203)

La gamificación, es clave principal para aumentar la competitividad de los centros educativos, puesto que representa de mejor manera la organización de las actividades, logrando un trabajo más eficiente y productivo mediante la utilización de nuevas herramientas digitales. El impacto de la gamificación llega al mundo educativo, ampliando las mejores alternativas de estudio en el proceso de enseñanza aprendizaje, estas herramientas tecnológicas se aplican al proceso formativo y, en este caso, su implantación, se logran que los alumnos aprendan de forma rápida, ligera y divertida adquiriendo conocimientos amplios. (Ardilla & Yordany, 2019, pág. 17)

Nuestra investigación busca mejorar el aprendizaje de los estudiantes de 3ro. EGB que presenten trastornos de dislexia, en la Escuela de Educación "GENERAL ARTIGAS" en la ciudad de Quito, ya que este puede generar problemas sociales, baja autoestima, ansiedad, agresividad, frustración, es por ello que mediante nuestro proyecto, se pretende que los

estudiantes adquieran las destrezas y habilidades para reconocer los fonemas, aprender a leer y escribir, contribuyendo a una mejor adaptación en la sociedad, que les permita desenvolverse como cualquier otra persona, sin ninguna limitación.

La relevancia en la educación actual, es la eficacia de utilizar los recursos digitales como apoyo a la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en problemas relacionados con la dislexia. Esta investigación puede ser importante en el contexto escolar, principalmente para los estudiantes, porque a través de los recursos digitales pueden interactuar y reforzar sus aprendizajes a través de la gamificación.

6.3 Objetivos

Objetivo general:

Diseñar recursos educativos digitales utilizando material multimedia basado en juegos interactivos de sopa de letras, avatar y fragmentación de palabras, que aportarán a desarrollar un aprendizaje significativo y creativo al proceso de enseñanza aprendizaje de la comunidad educativa.

Objetivos específicos:

- Seleccionar recursos digitales para incentivar el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en problemas relacionados con la dislexia.
- Analizar el uso de dispositivos electrónicos como recurso didáctico por los estudiantes en la asignatura de lengua y literatura.
- Analizar el grado de motivación de los educandos de tercero de básica, al utilizar los recursos digitales en la asignatura de lengua y literatura en problemas relacionados con la dislexia.

6.4 Contenidos

Los recursos o medios didácticos de apoyo han sido diseñados, para facilitar y mejorar el aprendizaje. Dichos materiales se caracterizan por tener:

Contenidos conceptuales:

Los recursos digitales están basados en juegos interactivos de sopa de letras, avatar y fragmentación de palabras.

El avatar, es una imagen gráfica descriptiva, que representa a una persona en un mundo virtual, ayudan a los estudiantes, a comprender mejor el contenido y a guiarle por los distintos temas como si de un profesor se tratara.

La sopa de letras, es un juego interactivo que permite descubrir un número determinado de palabras conectando estas letras de diferentes formas: horizontal, vertical o diagonal y en cualquier sentido, tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha, tanto de arriba abajo, como de abajo arriba.

Fragmentación de palabras, es un juego interactivo, en el que el estudiante tendrá que saber cuántas palabras hay escritas en pantalla. Este tipo de ejercicios ayuda a separar correctamente las palabras para la comprensión correcta de una frase con sentido. Son especialmente útiles para trabajar con los escolares que presentan problemas de lectoescritura.

Contenidos procedimentales:

La elaboración de recursos digitales basados en juegos interactivos de sopa de letras, avatar y fragmentación de palabras desarrollan de manera lúdica habilidades básicas de lectura y escritura en los estudiantes, ayudan a la ejercitación de la fluidez lingüística, útiles para mejorar la memorización de vocabulario y términos cualquier temática, enseña a deletrear correctamente, ayuda a mejorar la capacidad de concentración y mantiene el cerebro activo.

Sopa de letras, busca las palabras que se encuentran en la sopa de letras, las palabras pueden estar escritas en cualquier dirección: arriba, abajo, derecha, izquierda o diagonal, como es habitual en este tipo de ejercicio y corresponden a términos que fuimos utilizando en las clases anteriores. Una vez encontradas las palabras, armar un texto propio con la mayor cantidad posible de ellas (tratando de relacionar las palabras).

Avatar, crear un “Voki” o personaje (avatar) que se mueve y puede hablar. Utilizar variedad de opciones para crear el personaje, desde las características físicas hasta el idioma y el acento regional que se quiere usar para la voz del personaje.

Fragmento de palabras, esta actividad consiste en identificar y separar de forma correcta las palabras que vienen unidas; además hay que indicar cuántas palabras hay en cada caso.

Contenidos actitudinales:

La utilización de estos recursos digitales permite mostrar una actitud positiva en el desarrollo de valores como la paciencia y la perseverancia, normas de conducta y formas de actuar en los estudiantes.

6.5 Criterios de evaluación

Para este lineamiento se ha planteado el diseño de la siguiente tabla, donde se han definido criterios generales que serán tomados en cuenta al momento de evaluar cada recurso educativo digital aplicados en los niños y niñas que presentan trastornos de aprendizaje, específicamente la dislexia.

Criterios de evaluación a estudiantes con dislexia	Sopa de letras	Fragmentación	Avatares
1. Que los niños y niñas cumplan con los requerimientos propios de su rol, (Asistencia, puntualidad, orden, atención, concentración y participación)	✓	✓	✓
2. Identifica con claridad sobre el tema que fue expuesto por el docente, al momento de solucionar problemas planteados.	✓	✓	✓
3. Para cada contenido determinar que competencias se aspira desarrollar en los niños y niñas a través de la gamificación.	✓	✓	✓
4. Los niños y niñas saben identificar palabras, comprenden su correcta escritura y además, saben estructurar oraciones a partir de las mismas.	✓	✓	✓
5. Demuestran conocer la temática desarrollada al momento de utilizar los recursos educativos digitales, tomando en cuenta a la gamificación como metodología de aprendizaje.	✓	✓	✓
6. El estudiante desarrolló con eficacia destrezas fonéticas de diversas palabras en los diferentes recursos educativos digitales.	✓	✓	✓

Tabla 1: Criterios de evaluación a estudiantes con dislexia

6.6 Recursos Digitales Educativos Planteados

Para la ejecución de los recursos digitales se utilizará la gamificación, la cual es una técnica de aprendizaje basada en el funcionamiento de los juegos digitales educativos, logrando beneficiar a los estudiantes con el fin de conseguir mejores resultados, obteniendo nuevos conocimientos y habilidades fonológicas.

La calidad de nuestros recursos educativos no depende del biotopo (tecnología, internet, infraestructura o aulas) de un ecosistema del saber, hacer, ser y estar, si no, de cómo el docente lo emplea para establecer un cambio en la comunidad académica, los estudiantes y el contexto local, nacional e internacional que resulten congruentes con las nuevas realidades y necesidades sociales. (Ramírez Paredes, 2019, pág. 4)

Por lo tanto, la metodología a utilizar será de carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma motivadora, formando una experiencia positiva en los estudiantes. El recurso didáctico que se incrementará en la Unidad Educativa "GENERAL ARTIGAS" que consigue motivar a los estudiantes y desarrollar un mayor compromiso en la comunidad educativa e incentivando una superación académica. Los recursos digitales que se implementarán son los siguientes: videos, imágenes, infografías, videoconferencias, juegos interactivos, evaluaciones en línea, debates.

6.7 Preguntas de reflexión

¿Las herramientas digitales son accesibles para todos los estudiantes independientemente de su nivel socioeconómico?

Estas herramientas están a disposición de todos los estudiantes, porque son gratuitas y para acceder a las mismas se necesita de un ordenador o de un celular, según el estudio socioeconómico todas las familias poseen un celular en su hogar.

¿El diseño de este material es adaptable en la metodología utilizada por los docentes?

Este material se adapta muy bien a cualquier metodología educativa, porque es un apoyo en el desarrollo de las destrezas y habilidades de los estudiantes, en cuanto a

reconocimiento de letras, palabras y fonemas, que a la edad en la que están los niños la mayoría de docentes trabaja en un similar contenido, por lo que son de fácil adaptación.

¿Los recursos digitales están enmarcados en los principios éticos de responsabilidad social?

El diseño de los recursos digitales se enmarca en los principios éticos y de responsabilidad social, por lo que es un contenido apropiado para la edad de los estudiantes, no posee imágenes, ni videos inapropiados, se estipula un control por parte de los padres de familia y docentes en el tiempo que pueden jugar en estas herramientas, además de ser un contenido netamente educativo.

¿Estos recursos digitales buscan desarrollar las competencias y habilidades de los estudiantes?

El diseño de estos recursos tiene como fin contribuir a que los estudiantes puedan sobrellevar el trastorno de dislexia, mejorando la lectoescritura y facilitando el aprendizaje mediante juegos que los motiven.

¿Los recursos digitales son interactivos?

Los recursos digitales contendrán imágenes, colores, puntuaciones y premios que capten la atención de los estudiantes, en donde se puedan reunir a jugar y avanzar todos los niveles de los juegos, volviéndose interactivo y atractivo para los estudiantes.

¿El manejo de estos recursos presenta algún grado de complejidad para los estudiantes?

Estos recursos no tienen mayor complejidad, pues están diseñados para que puedan ser utilizados por niños que estén cursando el tercer grado, basado en instrucciones fáciles de seguir, además de estar acompañados por los docentes y padres de familia.

¿Los recursos digitales diseñados sirven como apoyo para el proceso de aprendizaje?

Efectivamente son la base primordial para lograr un aprendizaje eficiente, logrando nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza mediante la incorporación de imágenes, sonidos, elementos y animaciones que refuercen la comprensión y motivación de los estudiantes.

¿Los recursos digitales diseñados son portables, de fácil circulación y difusión?

Estos recursos digitales pueden ser adaptables en cualquier elemento, dispositivo electrónico, no tendrá tiempo límite para su conexión, su formato será flexible y para acceder a estos diseños serán de manera directa o por acceso a la red.

¿El diseño de estas herramientas puede presentar algún tipo de complicación?

Si no se tiene el pleno conocimiento del diseño de estas herramientas resultaría un poco complicado su elaboración, puesto que demandan tiempo y responsabilidad para realizar un material bien elaborado que sirva para fines educativos.

¿El material a diseñarse está adaptado para atender todas las necesidades educativas que existen en la institución?

No, está especialmente diseñado para los alumnos que presentan trastornos de dislexia, debido a que este material contendrá juegos basados en la lectoescritura logrando la identificación de los fonemas, permitiendo realizar entrenamientos divertidos para mejorar las habilidades cognitivas.

¿Las instrucciones y el lenguaje de cada juego son claras a seguir por los estudiantes?

Será sencilla la utilización de estas herramientas digitales didácticas, al contar con una buena instrucción paso a paso para cada juego resultaría muy simple y fácil para desarrollarlo, el objetivo que se pretende alcanzar es que el alumno se sienta capaz de realizar el juego y aprender de él.

¿El diseño de estas herramientas se tiene que hacer previo a una planificación?

Antes de comenzar a diseñar herramientas digitales, se tiene que hacer una previa planificación precisando el fin para el cual va ser creado, haciendo uso de las habilidades y conocimientos que permiten utilizar de manera eficaz estos recursos.

¿El diseño de estos juegos educativos contendrán imágenes que llamen la atención visual de los estudiantes?

Si ya que a través de las imágenes favorecen los procesos de reconocimiento, descripción y expresión oral, es decir se logra captar la atención de alumnos con un material interactivo, llamativo y divertido, que nos les parezca aburrido, donde realmente puedan aprender y completar el juego en su totalidad.

¿Este material educativo podrá ser utilizado por cualquier docente de otras instituciones?

Evidentemente porque la meta del docente es alcanzar los objetivos de aprendizaje para todos sus alumnos, considerando que los recursos digitales les ayudarán a encontrar nuevas e innovadoras maneras de aprender de manera diferente, mencionado que los docentes, pueden utilizarlos en las aulas y practicar la innovación educativa a través de las TIC.

7. MATERIALES MULTIMEDIA

7.1 Contextualización

El material multimedia será implementar para el diseño de recursos educativos digitales siempre y cuando exista un enfoque pedagógico concreto, contribuyen a obtener resultados satisfactorios en el aprendizaje de los niños y niñas con dislexia, permitiendo el fácil acceso a la información y la comunicación; produciendo motivación e interés en el estudiante al instante de interactuar con dichos recursos.

Este material se presentará en una plataforma virtual, mismos que permitirán mantener una interacción con los estudiantes que presentan trastorno de dislexia y poder mejorar su aprendizaje, mediante clases sincrónicas y asincrónicas.

En el marco de utilización de la tecnología dentro del contexto educativo tanto docentes como padres de familia de la Escuela General Artigas es el WhatsApp, como el medio para intercambiar la comunicación como también para mantener informada de las actividades realizadas dentro del margen educativo.

Dentro del consumo audiovisual en la Escuela General Artigas se ha evidenciado que es la utilización de medios digitales tales como:

- **Facebook:** Utilizada por la mayoría de los padres de familia como el medio para informarse de su entorno más cercano, como también del medio que nos rodea. Que hoy en día es el mayormente utilizado por las familias e incluso como lo pongo de manifiesto por el cual la Escuela General Artigas se mantiene informada.
- **Tik Tok:** Una herramienta que se ha venido dando con tanta popularidad y tan llamativa desde los más pequeños hasta los adultos ya que nos permiten poder visualizar algo que quizá se desconocía gracias a ese minuto o varios minutos en el que ya se va informando y conociendo de información al instante. Es por ello que como canal digital muy utilizado por las familias de la Escuela General Artigas en el que ellos son partícipes ya sea creando algún contenido o enriqueciéndose de dicho material.

A través de estos medios digitales se podrá compartir y dar a conocer los recursos educativos digitales en los que estamos desarrollando para que sea ese puente de gran ayuda al estudiantado en su proceso enseñanza aprendizaje.

7.2 Preguntas de reflexión

Preguntas de reflexión previas al guión multimedia:

¿Qué recursos de gamificación se utilizarán para atender el trastorno de dislexia?

Para atender el trastorno de dislexia se ha diseñado los siguientes materiales basados en la gamificación:

- Sopa en letras.
- Avatar.
- Fragmentación de palabras.

¿Para quién va dirigido el material multimedia?

Estos juegos interactivos están diseñados para los estudiantes de 3er año de educación general básica de la escuela “General Artigas”, para atender a las necesidades de los niños que presentan trastornos de dislexia.

¿Para qué preparar material multimedia?

La finalidad de estos juegos interactivos es mejorar el proceso de lectoescritura de los estudiantes que presentan trastorno de dislexia, como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje y motivar a los estudiantes a adquirir y reforzar los conocimientos a través de material multimedia.

¿Cómo se va a crear el material multimedia?

- El avatar se diseñará en Bitmoji, Power Point y CapCut.
- La sopa de letras se la realizará en Educaplay y se presentará en juego a través de un video interactivo realizado en Genially.
- Para realizar la fragmentación de palabras se trabajará en Liveworksheets, hojas interactivas, seleccionando comandos para completar espacios en blanco.
- Estos juegos apoyarán al desarrollo de las destrezas y habilidades de los estudiantes con trastorno de dislexia, brindando material multimedia para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y que los estudiantes se motiven a aprender de una manera más divertida.

¿Cuánto tiempo se emplea para el diseño del material multimedia?

El diseño de estos juegos tomará aproximadamente 8 horas, en donde se seleccionará material multimedia como videos, imágenes, audios, textos que serán incluidos en la edición de cada juego.

7.3 Manifiesto

En este proceso de realización de videos educativo e interactivos se ha utilizado las diferentes plataformas que se detallan a continuación.

- **Avatar:** para el diseño del Avatar educativo se utilizó:

Bitmoji. - es una aplicación que la gente utiliza para crear pequeñas versiones de sí mismos, y que luego utilizan en sus diferentes cuentas de redes sociales. Es un servicio muy sencillo, escoges rasgos físicos que te caracterizan. Una vez terminado, puedes usar tu Bitmoji para expresarte cuando te comunicas con alguien en un chat o correo electrónico.

En Bitmoji, el protagonista eres tú en WhatsApp, también le debemos el habernos acostumbrado a utilizar Emojis (conjunto de dibujos de expresión y elementos comunes de la vida diaria) para expresar fácil y rápidamente estados de ánimo.

Crear tu Bitmoji incluye una sesión de psicoterapia, se necesitan tener unas cuantas cosas claras: quién eres, cómo eres, cómo te ves a ti mismo, cómo te ven los demás y qué imagen deseas proyectar al mundo con tu Bitmoji.

Power point. - programa de presentaciones PowerPoint podremos realizar múltiples acciones como puede ser insertar, diseñar, realizar transacciones, animaciones, presentar las diapositivas, revisar la ortografía, dar formato a la presentación o distintas formas de ver la presentación.

Es posible crear un video en PowerPoint; lo mejor de todo es que es muy fácil y rápido. Además, es una herramienta con la que seguramente estás muy familiarizado, por lo que será sencillo aprender su desarrollo, a continuación, compartimos contigo un paso a paso.

Genially. - son la interactividad y la animación se puede crear contenidos interactivos y animados tiene aplicaciones prácticas súper interesantes.

Lo mejor de todo es que no necesitas saber programar para animar tus elementos o añadirles interactividad. Estas características estaban solamente al alcance de profesionales del diseño o de otros sectores, con conocimientos avanzados de programación o del manejo de ciertas herramientas.

Capcut.- Es uno de los elementos más completos, ya que, al presionarlo, muestra opciones como dividir un clip, aumentar su velocidad, reducir su volumen y añadirle un filtro. Las alternativas pueden ser más complejas, al grado de que se puede jugar con factores como brillo, contraste, saturación y exposición, y agregar efectos de voz.

La principal funcionalidad de la app es facilitar la edición de vídeos cortos en formatos verticales, con la posibilidad de retocar vídeos que hayan sido grabados en 4K y HDR. La aplicación dispone de las funcionalidades típicas de un editor de vídeo como la posibilidad de cortar, cambiar la velocidad de reproducción, avanzar o retroceder, pegar varios vídeos o añadir imágenes.

- **Sopa de letras:** para el recurso educativo de la sopa de letras se utilizó educaplay y genially:

Educaplay. - es una plataforma que permite la creación de actividad educativa multimedia se caracteriza por sus resultados atractivos y profesionales. Está creada para la comunidad educativa con sus diferentes usuarios que tienen vocación de enseñanza aprendizaje divirtiéndose con los estudiantes.

Genially. - es un software para crear contenidos interactivos, permite crear imágenes, infografías, presentaciones, catálogos, juegos educativos los cuales pueden ser asignados con efectos interactivos y animaciones logrando la interactividad para el usuario e incrustarlo fácilmente en una web o generar una presentación interactiva para visualizar en el navegador. Consta de plantillas prediseñadas que sirven de base y únicamente se modifica la información que quieras y agregando lo que se desea utilizando prácticamente todas las herramientas se puede usar de manera gratuita con limitaciones.

Canva. - es un software y sitio web de herramientas de diseño gráfico simplificado, utiliza un formato de arrastrar y soltar e incluso permite de manera proporcionada hacer grandes y pequeñas las figuras y proporciona acceso a más de 60 millones de fotografías y 5 millones de vectores, gráficos y fuentes.

- **Fragmentación de palabras:** para la fragmentación de palabras se utilizó liveworksheets hojas interactivas tiempo de creación de la plantilla fue 40 minutos se utilizaron comandos, audios y comandos de selección y comandos para completar y ciertos espacios en blanco.

Liveworksheets. - permite transformar las tradicionales fichas imprimibles (doc, pdf, jpg) en ejercicios interactivos auto corregibles, que llamamos "fichas interactivas".

Los estudiantes pueden completar estas fichas online y enviar sus respuestas al profesor. Esto es bueno para los estudiantes (más motivador), para el profesor (le ahorra tiempo de corrección) y para el entorno (ahorra papel).

Las fichas interactivas tienen ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías aplicadas a la educación: pueden incluir sonidos, videos, ejercicios de arrastrar y soltar, unir con flechas, selección múltiple e incluso ejercicios hablados, que los estudiantes tienen que completar usando el micrófono.

Se puede usar Liveworksheets para crear propias fichas interactivas o puedes usar las que han compartido otros profesores. Disponemos de una colección de miles de fichas interactivas que abarcan muchos idiomas y asignaturas.

7.4 Guion multimedia

7.4.1 Guion multimedia de la sopa de letras

- **Título:** Sopa de letras.
- **Descriptivo:** La sopa de letras contendrá 8 palabras enlistadas, las mismas que se encuentran ubicadas en el cuadro de letras de forma horizontal y vertical, deberán ser identificadas en 5 minutos y al final se obtendrá una puntuación de 100. La sopa de letras se presentará en un video con imágenes, audio y recursos interactivos, dando un clic en la copa se podrá ingresar al juego.
- **Base didáctica:** El juego de la sopa de letras tiene como finalidad que los estudiantes puedan identificar letras y la correcta escritura de palabras, siendo un material interactivo que permite descubrir varias palabras formadas de manera horizontal y vertical, en sentido tanto de izquierda a derecha y viceversa. En este juego el docente no asignará una nota como tal, solamente evaluará a criterio personal el desenvolvimiento, destrezas, competencias y habilidades de cada estudiante.

- **Tipo de recurso o actividad:** Para el diseño de la sopa de letras utilizamos Educaplay, este juego es presentado en un video interactivo con imágenes, audio y texto realizado en Genially.
- **Parametrización:**
 - ❖ La sopa de letras contendrá 8 palabras que se pueden encontrar en forma vertical escritas de arriba hacia abajo y viceversa, así las palabras horizontales están escritas de derecha a izquierda y viceversa.
 - ❖ Para jugar en un dispositivo móvil, el listado de palabras a encontrar se podrá visualizar en la parte inferior, al jugar en un computador el listado de palabras se desplegará en la parte derecha.
 - ❖ Para jugar en un dispositivo móvil se debe seleccionar la primera y última letra de la palabra, y para un computador se debe seleccionar la palabra completa.
 - ❖ El tiempo estimado por intento es de 5 minutos, se obtendrá una puntuación de 100 y se podrá visualizar el tiempo en que se logró resolver el juego.
 - ❖ El video interactivo contendrá las palabras hacer encontradas descritas textualmente y mediante imágenes, con un audio explicativo del proceso a seguir, al final se encuentra anexo el vínculo que al hacer clic en la copa los llevará directamente al juego.
- **Archivador:** Para el video interactivo se ha integrado 8 palabras principales hacer identificadas en el juego, un audio explicativo con un tono de voz normal y entendible, 9 imágenes llamativas, coloridas y animadas, un vínculo de acceso al juego.

7.4.2 Guion multimedia de la Fragmentación de palabras.

- **Título:** Fragmentación de palabras en la gamificación frente a la dislexia.
- **Descriptivo:** Son actividades interactivas, que utilizan palabras y/o letras de manera lúdica, desarrollando la creatividad y mejorando las habilidades del lenguaje, como la redacción y la ortografía de los estudiantes.
- **Dinámicos:** Cuyos fines específicos son:
 - ❖ Provocan emoción al momento de realizarlos.
 - ❖ Son de fácil aplicación.

- ❖ Fomentan la creatividad.
 - ❖ Desarrollan habilidades de lectoescritura.
-
- **Mecánicas:** Aspectos que el jugador deben tener en cuenta para realizar las actividades del juego:
 - ❖ Concentración.
 - ❖ Completación.
 - ❖ Puntuación.
 - ❖ Competitividad.
-
- **Componentes:** Las herramientas que nos permiten llevar a cabo las acciones anteriores del juego son:
 - ❖ Logros.
 - ❖ Metas.
 - ❖ Motivación.
 - ❖ Superación.
 - ❖ Responsabilidad.
 - ❖ Eficiencia
-
- **Base didáctica:** Este un juego interactivo, en el que el estudiante tendrá que saber cuántas palabras hay escritas en pantalla. Este tipo de ejercicios ayuda a separar correctamente las palabras para la comprensión correcta de una frase con sentido. Son especialmente útiles para trabajar con los escolares que presentan problemas de lectoescritura. El objetivo de este tipo de ejercicios es separar las palabras correctamente para formar una frase con sentido. Es una de las formas que impulsa a la escritura y creatividad.
-
- **Tipo de recurso o actividad:** Se contará con elementos multimedia:
 - ❖ Música de inicio para generar atención e interés.
 - ❖ Voz para la explicación de la actividad.
 - ❖ Elementos de interactividad como colores, sonido que llama la atención.
 - ❖ Ejercicios sencillos que despiertan la curiosidad; como también el relacionar la separación de palabras con el número.
-
- **Parametrización:**
 - ❖ Crear una ficha interactiva utilizando aplicaciones para edición del documento.

- ❖ Abrir en el navegador la plataforma de Liveworksheets.
 - ❖ Nos ubicamos en la sección de “Crear fichas interactivas” y subimos nuestros bocetos creados.
 - ❖ Editar la ficha interactiva, utilizando los comandos “Listen”; “ Select” y “ Write”.
 - ❖ Seleccionar la opción de guardar en la cinta de opciones de Liveworksheets, para almacenar la ficha interactiva.
 - ❖ Compartir el link con nuestros estudiantes para interactuar con la ficha interactiva.
- **Archivador:** Se ha utilizado los siguientes tipos de archivos:
 - ❖ Textos.
 - ❖ Audios.
 - ❖ Sonidos.
 - ❖ Imágenes.
 - ❖ Animaciones.
 - ❖ Videos.

7.4.3 Guion multimedia del avatar

- **Título:** Avatares en la gamificación frente a la dislexia.
- **Descriptivo:** Este juego con avatares dispone de elementos interactivos, que se mueven y pueden hablar, se avanza a través de niveles y se van ganando puntos.
- **Dinámicos:** Cuyos fines específicos son:
 - ❖ Limitaciones.
 - ❖ Emociones.
 - ❖ Narración.
 - ❖ Progresión.
 - ❖ Relaciones.
- **Mecánicas:** Aspectos que los jugadores deben tener en cuenta para realizar las actividades del juego: retos, competición, cooperación, feedback o retroalimentación, recompensas.

- **Componentes:** Las herramientas que nos permiten llevar a cabo las acciones anteriores del juego son:
 - ❖ Logros.
 - ❖ Avatares.
 - ❖ Niveles.
 - ❖ Rankings.
 - ❖ Puntos.
- **Base didáctica:** El curso a desarrollar donde se considerará este juego estará dividido en 2 capítulos, cada uno de ellos tendrá una parte teórica, una parte práctica y un test de conocimientos adquiridos.

El objetivo de este curso que tiene que ver con el uso correcto de la letra “b” y la letra “d” es aprender a reconocer palabras que empiecen con estas letras, tomando en cuenta los aspectos básicos de su pronunciación.

El curso estará dirigido a estudiantes del 3ro de educación básica, se entiende que ya conocen de manejo de palabras simples de pronunciar. Se podrá tener un test básico de conocimientos previos al curso. Se estima que cada capítulo dura aproximadamente 4 horas clase y se lo podrá realizar en el transcurso de dos semanas.

- **Tipo de recurso o actividad:** Se contará con elementos multimedia:
 - ❖ Avatares interactivos que permiten a cada usuario identificarse como jugador.
 - ❖ Voz y sonidos que generan atención e interés.
 - ❖ Elementos de interactividad como formas, dibujos y figuras con movimientos.
 - ❖ Cuestionamientos con preguntas simples y sencillas que despiertan la curiosidad; además, asocian y relacionan todos los elementos multimedia en cada nivel.
- **Parametrización:** Los avatares deben identificar a los sexos masculino y femenino con tonos de voz apropiados, movimientos amigables que generen diálogos e interacciones inmediatas. Los avatares deben interactuar en ambientes acogedores que inviten a participar sin temor alguno.

Para ingresar al juego debe haber controles de acceso con simplemente dar un clic o un enter. Las pantallas que se despliegan en cada nivel del juego deben estar estructuradas de la siguiente manera:

En la parte derecha detallado el nivel que se encuentra el jugador, una imagen objetivo, la pregunta que relaciona lo que se quiere conseguir en cada nivel, opciones de respuestas de la pregunta con el respectivo literal; las preguntas que se establecen deben tener palabras sencillas y fáciles de relacionar formas, imágenes y figuras con letras y cuyo contenido máximo sea de 10 palabras.

En la parte izquierda una nave en movimiento que al momento de dar clic en una de las opciones de respuesta activará un indicador de una serie de objetos que aparecen donde hay distractores y uno que es el correcto, el mismo que simulará desintegrarse por ser el correcto y pasará al siguiente nivel; si escoge la que no es correcta automáticamente saldrá del juego donde saldrá un mensaje que deberá responder si desea o no seguir jugando para intentar nuevamente pasar los niveles del juego.

Deben existir flechas de colores que de forma intuitiva al jugador le permite navegar dentro del juego. Debe diseñarse pantallas con fondos que permitan imaginar la posible respuesta correcta, de esta manera con este juego se impulsa que el participante desarrolle inteligencias múltiples.

- **Archivador:** Se ha utilizado los siguientes tipos de archivos:
 - ❖ Textos.
 - ❖ Audios.
 - ❖ Imágenes.
 - ❖ Vídeos.
 - ❖ Animaciones.

7.5 Enlaces al material

- Avatar

<https://view.genial.ly/62f08538cd66240019035f98/interactive-content-quiz-marcianitos>

<https://tinyurl.com/2frtrw84>

<https://tinyurl.com/2ktlqkqw>

<https://chrome.google.com/webstore/detail/bitmoji/bfgdeiadkckfbkeigkoncpdieiiefpig?hl=es>

- Sopa de letras

<https://view.genial.ly/62ef16f7f1a9080012d18817/video-presentation-video-presentacion-creativo>

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12706635-sopa_de_letras.html

- Fragmentación de palabras

<https://es.liveworksheets.com/3-nv883036ep>

8. PAQUETE SCORM

SCORM es un estándar que permite crear, instalar, compartir y reutilizar, es un material educativo estructurado en forma de paquete, la finalidad es editar y empaquetar todos los recursos educativos diseñados, material multimedia basado en juegos interactivos de sopa de letras, avatar y fragmentación de palabras.

8.1 Objetivo

Crear un paquete SCORM que permita empaquetar toda la información de los recursos educativos diseñados para atender el trastorno de dislexia.

8.2 Contenido

El paquete SCORM contendrá lo siguiente:

- Justificación.
- Concepto, causas y tipos de dislexia.
- Definición, objetivos y técnicas de gamificación.
- Juegos multimedia: avatar, sopa de letras y fragmentación de palabras.
- Evaluación.

8.3 Proceso

Para realizar este material cuyo formato es una presentación realizada en IsEasy se ha procedido de la siguiente manera:

- Planificar y ejecutar reuniones donde se recibirán los respectivos aportes de los integrantes del grupo.
- Acceder al enlace:

https://iseazy.com/es/w/crear-curso-enminutos?utm_source=google%20ad&utm_medium=cpc&y_ejecutar_las_respectivas_reuniones_del_grupo_para_conjuntamente_establecer_las_directrices&utm_campaign=aut-gsn-safety&utm_term=es&utm_content=author-latam&gclid=Ci0KCQjw3eeXBhD7ARIsAHjssr8VGe9zVcksnaGD3njLEkdxEY0wXZkEJWvWHq3QbhQA8JJO1quTD5waAtmqEALw_wcB

- Dar clic en aceptar las condiciones y políticas para poder registrarse en forma gratis.
- Llenar los campos correctamente: nombre, gmail, password:
- Crear un nuevo proyecto.
- Diseñar las diapositivas de acuerdo a las preferencias personales.
- Dar siempre una explicación general del contenido de la presentación.
- Se agregaron textos, imágenes, videos y otros elementos multimedia que mejoraron la presentación de nuestra propuesta sobre la gamificación como metodología frente a los trastornos de aprendizaje referente a la dislexia.

8.4 Link generado en IsEasy

<https://iseazy.com/dl/d9e7b6f5d8cb448a89bce2aef0477c96>

9. PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

9.1 En primer lugar, identificaremos a los 3 componentes que intervienen en el proceso educativo.

¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?

Los asistentes a esta formación serán los estudiantes de 3ro. EGB paralelos “A, B, C” con necesidades educativas en la lecto escritura (Dislexia) de la Escuela “GENERAL ARTIGAS” en la ciudad de Quito año lectivo 2022-20.

¿Quiénes serán los docentes?

Los docentes involucrados en este proceso son los integrantes del grupo 4 Innovadores Educativos Virtuales: Mayra Beatriz Palacios Sucunuta, Mónica Alexandra Ramón Guaya,

Leidy Leticia Pauta Michay, Silvia Del Carmen Méndez Loma, Patricia Carolina Aldaz Vargas, Mercedes Cristina Almagro Sangucho, Luis Marcelo Montalvo Tapia.

¿Dónde se producirá la acción educativa?

La acción educativa se producirá en la plataforma Moodle con una clase sincrónica y cuatro asincrónicas, centrada en el uso de la gamificación como estrategia metodológica a través de las TIC diseñadas por el grupo 4 Innovadores Educativos Virtuales.

9.2 Identificamos el camino pedagógico, ¿la acción forma parte de un curso más amplio? ¿Hay cuestiones académicas o pedagógicas a tener en cuenta antes de la realización de esta acción?

Cuestionarios de evaluación de satisfacción con las acciones formativas: Constituyen los pilares sobre los que es importante apoyar las mejoras a introducir en las futuras estrategias en los procesos evaluativos por lo que es necesario un plan de seguimiento donde se tomen en cuenta parámetros como: elementos, características, estrategias y calidad en su ejecución. (González Bartolomé, 2018, pág. 133)

Dentro de la planificación de nuestra acción formativa, hemos establecido como se involucran todos los elementos que participan en este proceso, así pues, de su correcta puesta en escena dependerá el éxito de nuestro trabajo formativo.

A continuación, planteamos el camino a seguir:

- **Considerar las características del grupo de trabajo**

Se recomienda realizar una evaluación inicial con el respectivo diagnóstico. Estos resultados serán útiles para establecer estrategias metodológicas adecuadas (GAMIFICACIÓN), planteando actividades educativas que fortalezcan los conocimientos previos y realizar un seguimiento de las ideas sobre las que los integrantes del grupo construirán su aprendizaje.

- **Enfocarse en los objetivos**

Hoy en día, podemos observar como la aplicación de tecnologías ha tomado un papel relevante a lo largo de todo el mundo, consiguiéndose grandes avances que influyen en los distintos ámbitos de la sociedad. Estos avances han llegado al campo educativo, donde las instituciones han incorporado las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) debido a las grandes oportunidades didácticas que ofrecen en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Éstas presentan múltiples ventajas para los estudiantes de tercer año de EGB de la “Escuela Artigas” que presentan dificultades en la lecto escritura, desarrollando y reforzando habilidades con la utilización de distintas herramientas que les ayuden a complementar el aprendizaje a través de juegos interactivos con avatares, sopa de letras y fragmentación de palabras.

- **Definir y crear una secuencia lógica de aprendizaje**

Debemos organizar la acción formativa en base a un orden lógico, considerando que debemos alcanzar los objetivos planteados y los contenidos diseñados para trabajar con el grupo.

- **Proyectar la acción formativa**

Es necesario programar dicha acción considerando una secuencia lógica entre los objetivos, los contenidos y las actividades. Esto quiere decir que, por cada objetivo existe un contenido que trabajar y un recurso educativo digital enfocado en la gamificación, para desarrollar las actividades planteadas.

- **Establecer tiempos para la ejecución de la acción formativa**

Se trabajará en forma virtual con clases síncronas y asíncronas donde los tiempos, establecidos serán la base del trabajo y por consiguiente se programará un determinado número de sesiones tomando en cuenta su duración. En caso de no contar con la posibilidad de enlazarnos en forma virtual, se facilitará a los estudiantes recursos educativos impresos por parte de los docentes para que sean llenados para su refuerzo o retroalimentación.

Estas sesiones se desarrollarán de la siguiente manera:

- ❖ Primera semana Avatar. (una clase síncrona y cuatro clases asíncronas)
- ❖ Segunda semana Sopa de letras (una clase síncrona y cuatro clases asíncronas)
- ❖ Tercera semana Fragmentación de palabras (una clase síncrona y cuatro clases asíncronas)

- **Evaluación continua**

Esta acción nos permitirá tener una idea del proceso de aprendizaje del participante y de su progreso.

En esta plataforma del Moodle siempre se realiza un seguimiento sobre los avances de sesión de trabajo para medir la participación, concentración y asistencia de los estudiantes que interactúan con los juegos educativos.

- **Evaluación final**

En este proceso lo que se desea es saber si se alcanzaron o no los objetivos de aprendizaje; debemos tener claro que criterios de evaluación y que técnicas utilizaremos.

- **Evaluación de la acción formativa**

Es importante proporcionar un modelo práctico y comprobado que permita aumentar la eficacia de la formación mediante la evaluación; esto quiere decir, tomar en cuenta los siguientes elementos que forman parte del entorno de los participantes: la organización, la impartición, la adecuación a sus expectativas, la metodología, el material, entre otros.

9.3 ¿Qué elementos tiene la acción? ¿Qué actividades la componen, dónde se va a producir cada una de ellas, habrá actividades evaluativas, como se van a evaluar?

9.3.1 Elementos y actividades de la acción formativa

Test de diagnóstico

Esta actividad se aplicará con los estudiantes de tercero de básica, con la finalidad de comprobar en forma cualitativa el nivel de conocimientos de los participantes.

Recursos digitales

La programación educativa se realizará en forma virtual las actividades se llevarán a cabo semanalmente, con una sesión síncrona de 40 minutos y cuatro sesiones asíncronas. El desarrollo de las actividades interactivas se realizará mediante juegos.

- Los avatares son un recurso didáctico de mucho valor puesto que ayudan al estudiante a comprender mejor el contenido y a guiarle por lo distintos temas como si de un profesor se tratara. Si además podemos introducir un hilo conductor y lógico reforzaremos el mensaje que queremos transmitir.

Las herramientas a utilizar son las siguientes: Video interactivo, Geneally- Capcut, Sesión y conversatorio, Zoom Reunión.

Instrumento de evaluación, PDF, Organizador grafico PDF, Ejecución del juego en Geneally

<https://view.genial.ly/62f08538cd66240019035f98/interactivecontent-quiz-marcianitos>

- Sopa de letras esta actividad permite estimular el desarrollo mental, ayuda a los estudiantes a pensar y a aprender palabras, y todo ello de forma divertida.

Video de bienvenida al juego, Filmora, Infografía en Canva, Sesión y conversatorio Zoom Reunión, Video aplicación del juego Geneally, Juego sopa de letras, Educa Play, Documento sopa de letras PDF, Instrumento de evaluación Quizizz.

<https://view.genial.ly/62ef16f7f1a9080012d18817/video-presentation-video-presentacion-creativo>

- Fragmentación de palabras este tipo de ejercicios en los que hay que separar las palabras correctamente para formar una frase con sentido son especialmente útiles para trabajar con estudiante que presenten o puedan presentar problemas lectoescritores. El objetivo del ejercicio consiste en que los alumnos sean capaces de identificar cada palabra y marcar la separación que debe existir entre ellas. Sesión y conversatorio Zoom Reunión, Video de instrucciones Filmora Infografía, Geneally, Documentos fichas interactivas PDF, Instrumento de evaluación, Liveworksheets.

<https://es.liveworksheets.com/jk3185287hz>

9.3.2 Evaluación

El estudiante tendrá una calificación que será asignada por cada juego, de acuerdo a la superación de metas o niveles que alcance el estudiante.

El método de evaluación que se aplicará será con rúbricas donde se establecen criterios e indicadores de logros cualitativos y cuantitativos.

- Los avatares evaluados con preguntas de opción múltiple con kahoot.
<https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=f61c24ec-a4c4-4a0a-b097-b882545b07fb>
- Sopa de letras será evaluadas con quizizz preguntas abiertas o cerradas
<https://quizizz.com/join/quiz/6317b331b88cac001e53bdea/start?studentShare=true>
- Fragmentación de palabras será evaluada en Liveworksheets
<https://es.liveworksheets.com/jk3185287hz>

ESQUEMA DE LA EVALUACIÓN CON RÚBRICAS

Criterios	Nivel 3	Nivel 2	Nivel 1	Puntuación del criterio cuatitativo	Puntuación del criterio cualitativo		
				Puntuación de Participación	Puntuación de Participación 50/50	Puntuación de Participación 35/50	Puntuación de Participación 20/50
Participación	50 puntos	35 puntos	20 puntos	Puntuación de Participación	Puntuación de Participación 50/50	Puntuación de Participación 35/50	Puntuación de Participación 20/50
	Interviene en el juego el niño o niña con entusiasmo	Intervien en el juego el niño o niña sin mucho interes	Interviene en el juego el niño o niña desmotivado	50/50	Excelente	Muy bueno	Bueno
Concentración	40 puntos	25 puntos	10 puntos	Puntuación de Concentración	Puntuación de Concentración 40 /40	Puntuación de Concentración 25 /40	Puntuación de Concentración 10 /40
	El niño o niña juega sin distraerse	El niño o niña juega presenta problemas para fijar su atención	El niño o niña se distrae en los juegos facilmente	40/40	Excelente	Muy bueno	Bueno
Asistencia	10 puntos	5 puntos	0 puntos	Puntuación de Asistencia	Puntuación de Asistencia 10/10	Puntuación de Asistencia 5/10	Puntuación de Asistencia 0/10
	La presencia del niño o niña en los juegos es activa	El niño o niña acude a los juegos esporádicamente	El niño o niña no le interesa estar presente en los juegos	10/10	Excelente	Muy bueno	Bueno
			TOTAL	100/100	Excelente	Muy bueno	Bueno

Tabla 2: Evaluación con rúbricas

9.4 ¿Cómo vamos a utilizar el entorno? Recordemos los cuatro pilares básicos, información, comunicación, cooperación y administración.

Las tecnologías de la información y comunicación impactan a todos los sectores de la sociedad, desde la industria, el ocio, la cultura, hasta, por supuesto, la educación, nos permiten crear nuevos contextos formativos, facilitan el acceso a la información y generan nuevos entornos de comunicación (Ana M. & Ortega Tudela, 2018, pág. 2).

Información

Saber identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia de la coparticipación de estudiantes de 3er. Año EGB y los respectivos docentes de dichos niveles formativos en las plataformas digitales donde se establecen recursos educativos enfocados en la gamificación.

Comunicación

En este pilar los docentes deberían saber comunicar en los entornos digitales que se han diseñado con los respectivos juegos, compartir recursos tecnológicos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros participantes a través de recursos educativos digitales enfocadas en la GAMIFICACIÓN, interactuar y participar en comunidades y redes sociales para socializar las bondades de juegos interactivos frente a los trastornos de lecto escritura conocido como dislexia.

Cooperación

Los jugadores que son los niños y niñas de 3er año de EGB no compiten entre sí, son juegos utilizados como recursos educativos digitales donde es necesario el trabajo en equipo para lograr finalizar el juego por niveles; ellos deberán interactuar en tiempo real al momento de activar cada juego donde se habilitará a varios participantes.

Administración

Ayudar, atender y resolver las consultas e incidencias de los recursos educativos digitales con la plataforma donde se ejecutarán.

Guiar y capacitar a los usuarios que interactúan en la plataforma tecnológica en la mejor práctica del uso de la misma.

Mantenerse actualizado en las funcionalidades y posibilidades de la plataforma para que no genere errores al momento de ejecutar los juegos interactivos.

Generar reportes, informes y estadísticas para llevar un seguimiento y control de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Comunicar las problemáticas, errores y dudas a los encargados del monitoreo de la operatividad de la plataforma digital.

9.5 ¿Con qué recursos de apoyo vamos a contar? Recordemos los cuatro recursos de apoyo, metodológicos, documentales, informativos y relacionales. Indiquemos un recurso de cada tipo que utilizaremos en nuestra acción educativa.

La calidad de nuestros recursos educativos no depende del biotopo (tecnología, internet, infraestructura o aulas) de un ecosistema del saber, hacer, ser y estar, si no, de cómo el docente lo emplea para establecer un cambio, es decir, en la comunidad académica, los estudiantes y el contexto local, nacional e internacional que resulten congruentes con las nuevas realidades y necesidades sociales. (Ramírez Paredes, 2019, pág. 4)

9.5.1 Recursos metodológicos

- Juego interactivo con avatar.
- Juego interactivo sopa de letras.
- Juego interactivo fragmentación de palabras.
- Actividades de comprensión lectora.
- Plantillas de actividades.

9.5.2 Recursos documentales

- Monografías o trabajos de investigación sobre la dislexia
- Publicaciones Periódicas (revistas, periódicos, anuarios) referente a trastornos en la lectoescritura


- Publicaciones oficiales referente a la dislexia
- Desarrollo de juegos interactivo adjuntando con un enlace a las actividades.

9.5.3 Recursos informativos

- Metadatos y esquemas de organización de la información en la Web
- Productores, proveedores y productos informáticos de código abierto
- Aportaciones teóricas y experiencias prácticas sobre la dislexia

9.5.4. Recursos relacionales

- El uso de sala de computación de la institución.
- Las redes sociales.
- Herramientas informáticas como: genially, capcut, bitmoji, educaplay y
- liveworksheet.


		ESCUELA "GENERAL ARTIGAS"		AÑO LECTIVO 2022-2023	
PLANIFICACIÓN DE CONTENIDOS					
1. DATOS INFORMATIVOS					
Área:	Lengua y Literatura			Asignatura:	Lengua y Literatura
Docente(s):	Lic. Almagro Cristina, Lic. Aldaz Carolina, Lic. Méndez Silvia, Lic. Montalvo Marcelo, Lic. Palacios Mayra, Lic. Pauta Leidy, Lic. Ramón Mónica				
Grado:	Terceros A, B, C		Nivel Educativo:	Elemental	
2. TIEMPO					
Carga horaria semanal		No. semanas de trabajo		Total, de semanas clases	
1 clase síncrona con un periodo de 40 minutos. 4 clases asincrónicas		3		3	
				Total, de periodos	
				15	
3. OBJETIVOS					
<p>3.1 Objetivo general Manejar los recursos educativos digitales utilizando, material multimedia basado en juegos interactivos enfocados en la gamificación como la sopa de letras, avatares y fragmentación de palabras, que aportarán a desarrollar un aprendizaje significativo y creativo al proceso de aprendizaje de los estudiantes de tercero año de educación básica.</p> <p>3.2 Objetivos específicos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar recursos digitales para incentivar el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en problemas relacionados con la dislexia. 2. Implementar en el aula con alumnos de tercero de básica, tres sesiones utilizando recursos digitales de enseñanza basado en juegos interactivos de sopa de letras, avatar y fragmentación de palabras. 3. Determinar si los recursos digitales facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de mecanismos apropiados de evaluación. 4. Analizar el grado de motivación de los educandos de tercero de básica, al utilizar los recursos digitales en la asignatura de lengua y literatura en problemas relacionados con la dislexia. 					
4. EJES TRANSVERSALES:		Innovación, integración de las TIC, colaboración en ambientes virtuales y laboriosidad.			

5. DESARROLLO DE UNIDADES DE PLANIFICACION					
N.º y Título de la unidad de planificación	Objetivos de la unidad de planificación	Destreza con criterio de desempeño	Orientaciones metodológicas	Evaluación	Duración
Gamificación con avatares.	<ul style="list-style-type: none"> Hacer un breve análisis de las necesidades de nuestro personaje y saber qué encajará bien con nuestro público objetivo, puesto que en algunos casos necesitaremos un perfil más técnico y en otros un personaje que sea más cercano. Ayudar al estudiante a comprender mejor el contenido y a guiarle por los distintos temas como si de un profesor se tratara; además, introducir un hilo conductor y lógico que permitirá reforzar el mensaje que queremos transmitir en vista que los avatares son un recurso didáctico de mucho valor. 	<ul style="list-style-type: none"> Diferenciar palabras mediante este juego interactivo les ayudara a desarrollar la empatía, tener más experiencia y conocimientos. Generar compromiso e implicación del estudiante creando un vínculo en donde se considera al avatar como una extensión de sí mismo. 	<p>CICLO DEL APRENDIZAJE ERCA</p> <ul style="list-style-type: none"> EXPERIENCIA Realizar una lluvia de ideas nombrando los juegos en línea que conoce y ha jugado. REFLEXIÓN ¿Frecuentemente has jugado juegos de avatares en línea? ¿Conoces las reglas que se utilizan en este tipo de juegos? CONCEPTUALIZACIÓN Visualizar la presentación sobre las instrucciones como utilizar un juego de avatar. Analice las instrucciones del juego del avatar. Identifique claramente cuáles son las reglas del juego. Realice un organizador gráfico con las reglas del juego del avatar. APLICACIÓN Jugar en el correspondiente aplicativo el avatar, usando todas las reglas del juego. 	<p>A través del juego de gamificación el estudiante demostrara capacidad de utilizar las instrucciones y las reglas del juego.</p> <p>TÉCNICA Observación</p> <p>INSTRUMENTO Rubrica de criterios e indicadores de evaluación.</p>	Primera semana
Sopa de letras.	<ul style="list-style-type: none"> Identificar palabras escondidas en una ventana llena de letras para estimular el desarrollo mental del estudiante de una manera fácil y divertida. Facilitar la estimulación de la capacidad logrando la atención, concentración, agilidad y la facilidad para mejorar el coeficiente intelectual. 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguir y reconocer diferentes palabras para aumentar la fluidez lingüística. Mejorar la concentración y mantener el cerebro activo mediante el deletreo correcto de las palabras que se encuentran en la sopa de letras. 	<ul style="list-style-type: none"> EXPERIENCIA Dialogar sobre los juegos interactivos que conoce y a practicado en su entorno familiar y social. REFLEXIÓN ¿Alguna vez has completado el juego de sopa de letras en línea? ¿Conoces las reglas que se utilizan en este tipo de juegos? 	<p>A través de juego interactivo se evaluará la capacidad que tiene el estudiante para reconocer, completar y buscar diferentes palabras presentadas en la sopa de letras.</p>	Segunda semana

			<ul style="list-style-type: none"> • CONCEPTUALIZACIÓN Dar a conocer las instrucciones del juego sopa de letras mediante una infografía. Identifica las instrucciones del juego. • APLICACIÓN Jugar en el correspondiente aplicativo la sopa de letras, aplicando todas las reglas del juego. 	<p>TÉCNICA Observación</p> <p>INSTRUMENTO Rubrica de criterios e indicadores de evaluación.</p>	
Fragmentación de palabras.	Identificar y separar las palabras de forma correcta, para formar una frase con sentido, utilizando el uso de hojas interactivas liveworksheet para favorecer el desarrollo de la creatividad y de habilidades del lenguaje, como la redacción y la ortografía.	<p>Ser capaces de identificar cada palabra y marcar la separación que deben existir entre ellas.</p> <p>Distinguir y separar las palabras para desarrollar habilidades de ortografía y redacción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • EXPERIENCIA Conversar sobre los juegos en línea que conoce y ha jugado. • REFLEXIÓN ¿Utilizas hojas interactivas para realizar las tareas escolares? ¿Conoces las instrucciones para completar las hojas interactivas? • CONCEPTUALIZACIÓN Visualizar la presentación sobre las instrucciones como utilizar un juego de liveworksheet. Analizar las instrucciones del juego de liveworksheet. Identifique claramente las instrucciones como utilizar las hojas interactivas en liveworksheet. Realizar una rueda de atributos con los pasos que se debe seguir para completar las hojas interactivas. • APLICACIÓN Completar las hojas interactivas en el correspondiente aplicativo en liveworksheet, usando todas las instrucciones del juego. 	<p>A través de juego interactivo se evaluará la capacidad de separar las palabras para desarrollar habilidades de ortografía y redacción.</p> <p>TÉCNICA Observación</p> <p>INSTRUMENTO Rubrica de criterios e indicadores de evaluación.</p>	Tercera semana

6. OBSERVACIONES		
El desarrollo del diseño e implementación de estos tres recursos educativos digitales cuyo fundamento es la gamificación requieren del almacenamiento de la información en una plataforma virtual que permita un fácil acceso para interactuar y generar bases de datos en dispositivos tecnológicos de propiedad de los usuarios.		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO
NOMBRE: Grupo 4 IEV	NOMBRE:	NOMBRE:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

Tabla 3: Planificación de contenidos juegos interactivos-gamificación


		ESCUELA "GENERAL ARTIGAS"			AÑO LECTIVO 2022-2023	
PLANIFICACIÓN DE ESTRUCTURA DE CONTENIDO						
1. DATOS INFORMATIVOS:						
DOCENTE		ÁREA/ASIGNATURA	AÑO	NÚMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACIÓN
Lic. Almagro Cristina, Lic. Aldaz Carolina, Lic. Méndez Silvia, Ing. Montalvo Marcelo, Ing. Palacios Mayra, Lic. Pauta Leidy, Ing. Ramón Mónica		Lengua y literatura	Tercero EGB Paralelos: A,B,C	5	19/09/2022 Sujeta a cambios	23/09/2022 Sujeta a cambios
OBJETIVO DE LA UNIDAD				TEMA		
<ul style="list-style-type: none"> Hacer un breve análisis de las necesidades de nuestro personaje y saber qué encajará bien con nuestro público objetivo, puesto que en algunos casos necesitaremos un perfil más técnico y en otros un personaje que sea más cercano. Ayudar al estudiante a comprender mejor el contenido y a guiarle por los distintos temas como si de un profesor se tratara; además, introducir un hilo conductor y lógico que permitirá reforzar el mensaje que queremos transmitir en vista que los avatares son un recurso didáctico de mucho valor. 				Gamificación con avatar		
				EJE TRANSVERSAL		
				Innovación, integración de las TIC, colaboración en ambientes virtuales y laboriosidad.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER				INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN		

DESARROLLADA			
<ul style="list-style-type: none"> Diferenciar la intención comunicativa (convencer, expresar emociones, informar, solicitar, etc.) que tienen diversos recursos educativos digitales orientados en la gamificación desde el análisis del propósito de su contenido y su aplicación. Reconocer palabras y expresiones propias de nuestro lenguaje, tomando en cuenta su diversidad lingüística en el Ecuador, e indagar sobre sus significados en el contexto de la interculturalidad y de la pluriculturalidad. 		<ul style="list-style-type: none"> Diferenciar la intención comunicativa con el uso de recursos educativos digitales con enfoque metodológico de la gamificación donde se ampliarán contenidos y aplicaciones que permitan contrarrestar los trastornos en la lectoescritura. Reconoce las palabras y expresiones de nuestro lenguaje tomando en cuenta la diversidad de nuestra manifestación cultural entendiendo el contexto de la sociedad ecuatoriana. 	
2. PLANIFICACIÓN			
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>CICLO DEL APRENDIZAJE ERCA</p> <p>EXPERIENCIA Realizar una lluvia de ideas nombrando los juegos en línea que conoce y ha jugado.</p> <p>REFLEXIÓN ¿En el área de lenguaje has jugado juegos de avatares en línea? ¿Conoces las reglas que se utilizan en este tipo de juegos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN Visualizar la presentación sobre las instrucciones como utilizar un juego de avatar. Analice las instrucciones del juego del avatar. Identifique claramente cuáles son las reglas del juego.</p>	<p>Recursos materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pizarra Marcadores Imágenes impresas de avatares. Laminas <p>Recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Computadora Video interactivo Geniall 	<ul style="list-style-type: none"> A través del juego de gamificación el estudiante tendrá la capacidad de diferenciar juego de roles en diferentes escenarios. Diseñar tareas auténticas (superar niveles) y experiencias de aprendizaje. Plantear tareas que permitan centrarse en una sola cosa a la vez. (diseño de retos con respuestas de opción múltiple). Aumentar la 	<p>TÉCNICA: Dialogo Observación Participación</p> <p>INSTRUMENTO: Rubrica de criterios e indicadores de evaluación.</p> <p>Preguntas con opción múltiple utilizando el siguiente link:</p> <p>https://view.genial.ly/62f08538cd66240019035f98/interactive-content-quiz-marcianitos</p>

<p>Video explicativo como utilizar el avatar. Realice un organizador gráfico con las reglas del juego del avatar.</p> <p>APLICACIÓN</p> <p>Jugar en el correspondiente aplicativo el avatar, usando todas las reglas del juego.</p>	<p>https://view.genial.ly/63176d532171210011e0f29b/learning-experience-didactic-unit-secuencia-didactica-secundaria</p> <p>Recursos humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Docentes • Estudiantes 	<p>motivación con comentarios positivos.</p>	
ELABORADO	REVISADO		APROBADO
DOCENTE: Grupo 4 IEV	Nombre:		Nombre:
Firma:	Firma:		Firma:
Fecha:	Fecha:		Fecha:

Tabla 4: Planificación de estructura de contenido con avatar

Instrumento de evaluación

	ESCUELA "GENERAL ARTIGAS"
2022-2023	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ASIGNATURA	Lengua y Literatura	PUNTAJE TOTAL	
GRADO/PARALELO	3ro EGB	FECHA	2022-09-23
DOCENTE	Grupo 4 IEV	ESTUDIANTE	

OBJETIVO DE LA EVALUACIÓN	Determinar el grado de asimilación de conocimientos adquiridos sobre este tema.
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Diferencian la intención comunicativa con el uso de recursos educativos digitales con enfoque metodológico de la gamificación donde se ampliarán contenidos y aplicaciones que permitan contrarrestar los trastornos en la lectoescritura.

INSTRUCCIONES:

1. Trabaja en equipo respetando los criterios de los demás.
2. Lee detenidamente las cuestiones planteadas.
3. Utiliza únicamente lápiz o esferográfico de tinta azul para realizar la evaluación.
4. Evita enmendaduras (tachones, manchones, correcciones, borrones) por cuanto la respuesta será anulada.

Tabla 5: Instrumento de evaluación

1. ¿Cuál es la palabra que empieza con la letra B? (2,5p)

1. Ballena
2. Dinosaurio

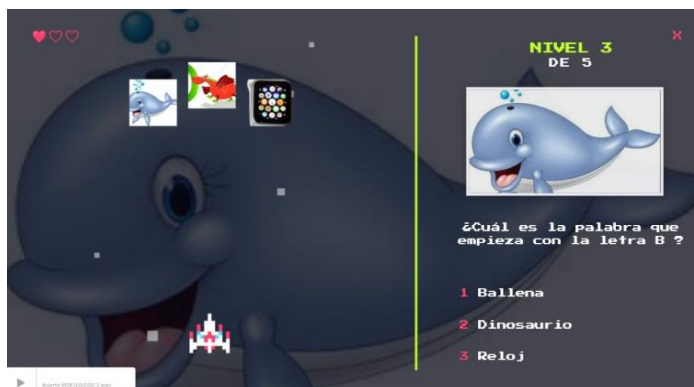


Figura 1: Utilización de la letra b, parte 1

2. ¿Cuál es la palabra que empieza con la letra D? (2,5p)

1. Casa
2. Diana
3. Dado

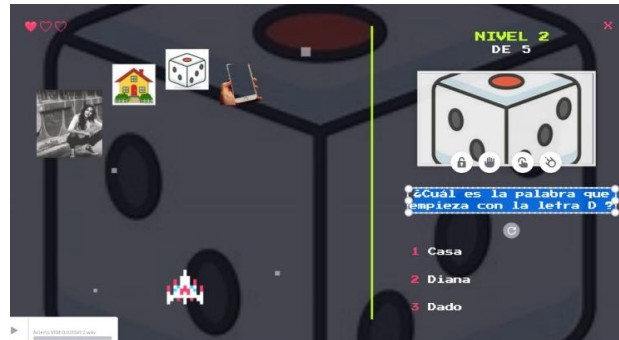


Figura 2: Utilización de la letra d, parte 1

3. ¿Cuál es la palabra que empieza con la letra D? (2,5p)

1. Cereal
2. Durazno
3. Negro

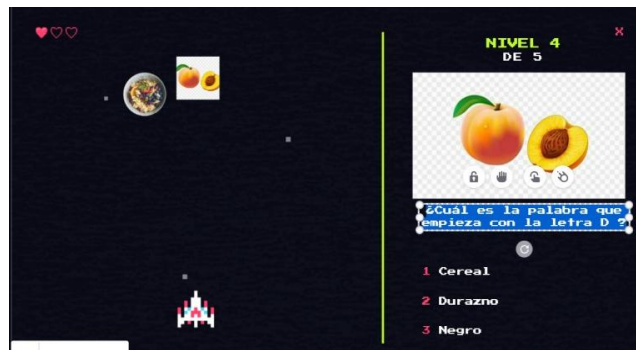


Figura 3: Utilización de la letra d, parte 2

4. ¿Cuál es la palabra que empieza con la letra B? (2,5p)

1. Perro
2. Gato
3. Búho

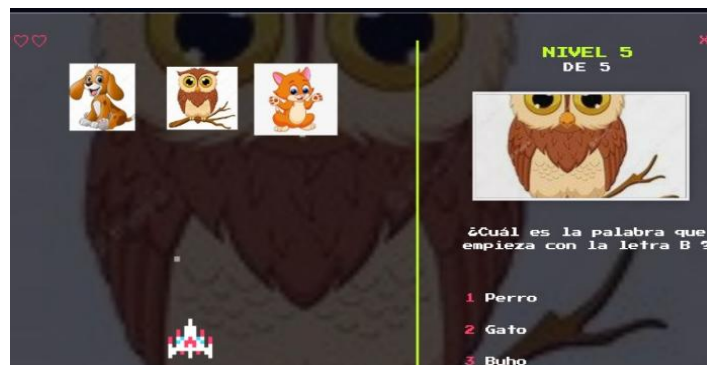



Figura 4: Utilización de la letra b, parte 2

5.- En el siguiente organizador grafico complete las reglas del juego con avatar.




Figura 5: Organizador gráfico reglas juego avatar

		ESCUELA “GENERAL ARTIGAS”			AÑO LECTIVO 2022-2023	
PLANIFICACIÓN DE ESTRUCTURA DE CONTENIDO						
2. DATOS INFORMATIVOS:						
DOCENTE	ÁREA/ASIGNATURA	AÑO	NÚMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACIÓN	
Lic. Almagro Cristina, Lic. Aldaz Carolina, Lic. Méndez Silvia, Ing. Montalvo Marcelo, Ing. Palacios Mayra, Lic. Pauta Leidy, Ing. Ramón Mónica	Lengua y literatura	Tercero EGB Paralelos: A,B,C	5	26/09/2022 Sujeta a cambios	30/09/2022 Sujeta a cambios	
OBJETIVO DE LA UNIDAD				TEMA		
<ul style="list-style-type: none"> •Identificar palabras escondidas en una ventana llena de letras para estimular el desarrollo mental del estudiante de una manera fácil y divertida. •Facilitar la estimulación de la capacidad logrando la atención, concentración, agilidad y la facilidad para mejorar el coeficiente intelectual. 				Sopa de letras		
				EJE TRANSVERSAL		
				<p style="text-align: center;"> Innovación, integración de las TIC, colaboración en ambientes virtuales y laboriosidad.</p>		

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> •Distinguir y reconocer diferentes palabras para aumentar la fluidez lingüística. •Mejorar la concentración y mantener el cerebro activo mediante el deletreo correcto de las palabras que se encuentran en la sopa de letras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Efectividad e iniciativa en el desarrollo y organización de las actividades correspondientes a la sopa de letras con la finalidad de lograr los objetivos previstos. • Liderazgo en el plan de actividades, analizando y buscando posibles soluciones para lograr un gran aprendizaje. 		
2. PLANIFICACIÓN			
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>CICLO DEL APRENDIZAJE ERCA</p> <p>EXPERIENCIA Dialogar sobre los juegos interactivos que conoce y ha practicado en su entorno familiar y social.</p> <p>REFLEXIÓN ¿Alguna vez has completado el juego de sopa de letras en línea? ¿Conoces las reglas que se utilizan en este tipo de juegos?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN Dar a conocer las instrucciones del juego sopa de letras mediante una infografía. Identifica las instrucciones del juego.</p> <p>APLICACIÓN Jugar en el correspondiente aplicativo la sopa de letras,</p>	<p>Recursos materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Imágenes • Material impreso sopa de letras • Infografía https://www.canva.com/design/DAFLgkBjK3Y/K1e2gDX6XTO7HDYoOklyA/edit?layoutQuery=infografia 	<ul style="list-style-type: none"> • A través de juego interactivo se evaluará la capacidad que tiene el estudiante para reconocer, completar y buscar diferentes palabras presentadas en la sopa de letras. • Aplicar una evaluación en línea misma que permitirá conocer el nivel que tiene el niño para 	<p>TÉCNICA: Dialogo Observación Participación</p> <p>INSTRUMENTO: Rubrica de criterios e indicadores de evaluación.</p> <p>Preguntas con opción múltiple utilizando el siguiente link: https://quizizz.com/join/quiz/6317b331b88cac001e53bdea/start?studentSh</p>

aplicando todas las reglas del juego.			<p>Recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Video instrucción al juego <p>Recursos humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Docentes • Estudiantes 	<p>completar palabras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorar el desarrollo y cumplimiento de las actividades. 	are=true
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
DOCENTE: Grupo 4 IEV		Nombre:		Nombre:	
Firma:		Firma:		Firma:	
Fecha:		Fecha:		Fecha:	

Tabla 6: Planificación de contenidos con sopa de letras


	ESCUELA "GENERAL ARTIGAS"
2022- 2023	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ASIGNATURA	Lengua y Literatura	PUNTAJE TOTAL	
GRADO/PARALELO	3ro EGB	FECHA	2022-09-26
DOCENTE	Grupo 4 IEV	ESTUDIANTE	

OBJETIVO DE LA EVALUACIÓN	Identificar los problemas que se presenten en el juego para afianzar con una retroalimentación.
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Completa correctamente diversas palabras en el juego sopa de letras, demostrando un trabajo cooperativo para llegar a la meta.

<p>INSTRUCCIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trabajo individual 2. Leer las instrucciones del juego 3. Utiliza colores llamativos para identificar las palabras. 4. Evita tachones
--

Tabla 7: Instrumento de evaluación sopa de letras


SOPA DE LETRAS

R	L	B	C	Y	G	G	C	U	F	R
S	Y	K	A	S	E	M	E	W	O	U
V	U	O	R	R	E	P	A	O	C	P
P	Y	S	L	B	B	R	R	J	A	E
S	I	P	X	C	L	D	A	N	T	A
H	V	G	B	D	I	K	P	M	Q	L
U	N	T	X	D	B	C	M	S	A	L
Q	W	H	O	C	R	G	A	E	B	I
N	I	E	V	E	O	C	L	I	T	S
R	U	L	R	S	B	J	E	P	A	M
P	C	A	S	A	P	B	Y	T	H	E

1. LAMPARA
3. PERRO
5. SILLA
7. MESA

2. NIEVE
4. LIBRO
6. CASA
8. FOCA

Figura 6: Juego interactivo sopa de letras

		ESCUELA “GENERAL ARTIGAS”			AÑO LECTIVO 2022-2023	
PLANIFICACIÓN DE ESTRUCTURA DE CONTENIDO						
3. DATOS INFORMATIVOS:						
DOCENTE	ÁREA/ASIGNATURA	AÑO	NÚMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACIÓN	
Lic. Almagro Cristina, Lic. Aldaz Carolina, Lic. Méndez Silvia, Ing. Montalvo Marcelo, Ing. Palacios Mayra, Lic. Pauta Leidy, Ing. Ramón Mónica	Lengua y literatura	Tercero EGB Paralelos: A,B,C	5	03/10/2022 Sujeta a cambios	07/10/2022 Sujeta a cambios	
OBJETIVO DE LA UNIDAD				TEMA		
Identificar y separar las palabras de forma correcta, para formar una frase con sentido, utilizando el uso de hojas interactivas liveworksheet para favorecer el desarrollo de la creatividad y de habilidades del lenguaje, como la redacción y la ortografía.				Gamificación con Fragmentación de palabras		
				EJE TRANSVERSAL		
				Innovación, integración de las TIC, colaboración en ambientes virtuales y laboriosidad.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:				INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
<ul style="list-style-type: none"> • Ser capaces de identificar cada palabra y marcar la separación que deben existir entre ellas. • Distinguir y separar las palabras para desarrollar habilidades de ortografía y redacción. 				<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia la intención comunicativa con el uso de recursos educativos digitales con enfoque metodológico de la gamificación donde se ampliarán contenidos y aplicaciones que permitan contrarrestar los trastornos en la lectoescritura. 		

- Reconoce las palabras y expresiones de nuestro lenguaje tomando en cuenta la diversidad de nuestra manifestación cultural entendiendo el contexto de la sociedad ecuatoriana.
- Distingue y separa las palabras para desarrollar habilidades de ortografía y redacción.

2. PLANIFICACIÓN

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS INSTRUMENTOS EVALUACIÓN / DE
<p>CICLO DEL APRENDIZAJE ERCA</p> <p>EXPERIENCIA Conversar sobre los juegos en línea que conoce y ha jugado.</p> <p>REFLEXIÓN ¿Utilizas hojas interactivas para realizar las tareas escolares? ¿Conoces las instrucciones para completar las hojas interactivas?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN Visualizar la presentación sobre las instrucciones como utilizar un juego de liveworksheet. Analizar las instrucciones del juego de liveworksheet Identifique claramente las instrucciones como utilizar las hojas interactivas en liveworksheet. Realizar una rueda de atributos con los pasos que se debe seguir para completar las hojas interactivas.</p> <p>APLICACIÓN Completar las hojas interactivas en el correspondiente aplicativo en liveworksheet, usando todas las instrucciones del juego.</p>	<p>Recursos materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Marcadores • Imágenes impresas de hojas con contenidos. • Láminas explicativas <p>Recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Video interactivo • Genially https://view.genial.ly/6318048e942b660018e61976/presentation-presentacion-digital-basica 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar fichas interactivas para separar correctamente las palabras. • Plantear tareas que permitan mejorar la ortografía y redacción. • Desarrollar la motivación con comentarios positivos. 	<p>TÉCNICA: Dialogo Observación Participación</p> <p>INSTRUMENTO: Rubrica de criterios e indicadores de evaluación.</p> <p>Hoja interactiva de la separación correcta de palabras. https://es.liveworksheets.com/3-nv883036ep</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas interactivas <p>Recursos humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Docentes • Estudiantes 		
ELABORADO	REVISADO		APROBADO
DOCENTE: Grupo 4 IEV	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	

Tabla 8: Planificación de contenidos con fragmentación de palabras

9.6 Herramientas digitales utilizadas en el diseño de los recursos educativos

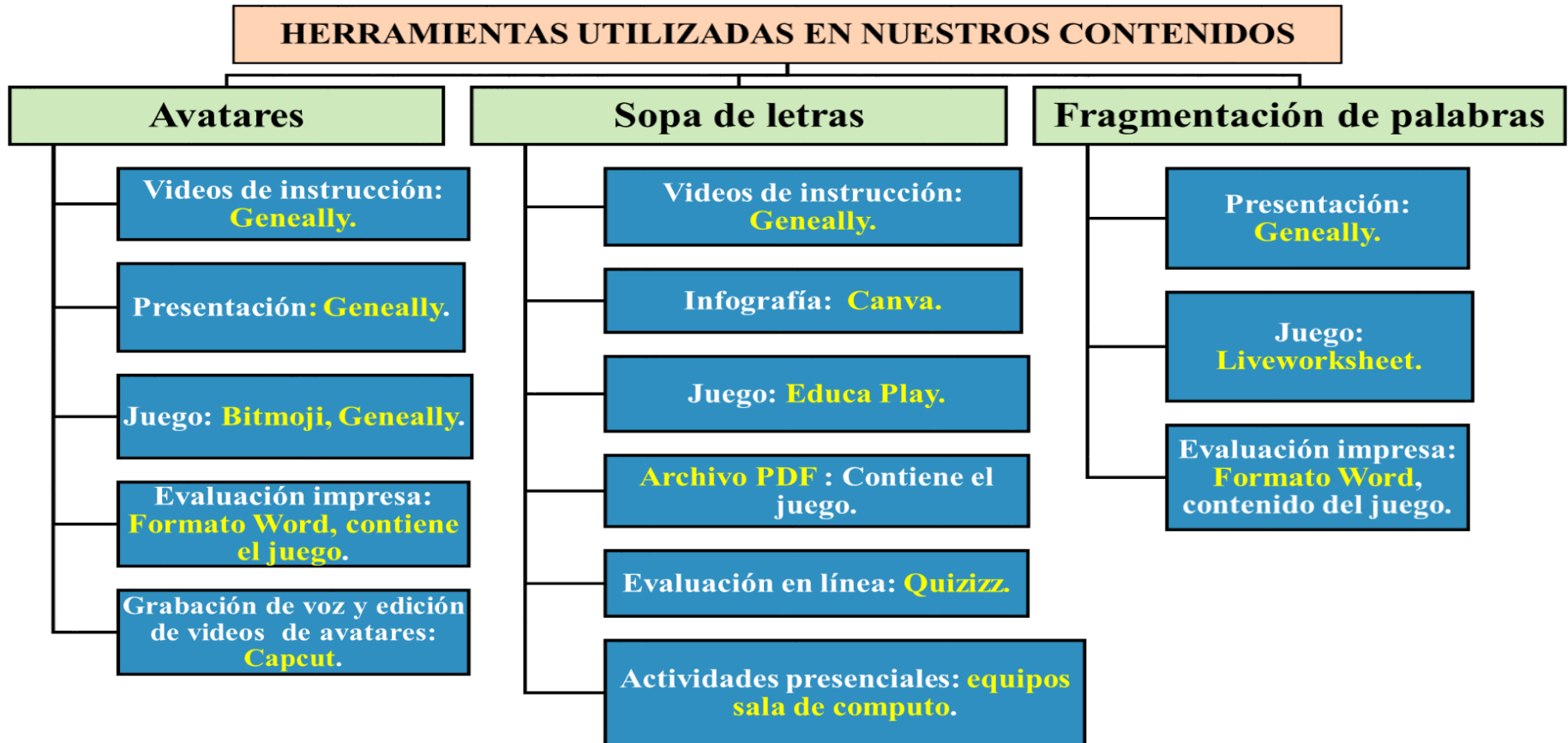


Figura 7: Herramientas digitales

9.7 ¿Tenemos disponibles los contenidos? compartámoslos, mostremos que vamos a compartir con los estudiantes.

Recurso tecnológico, presentación de la clase de avatar:

<https://view.genial.ly/63176d532171210011e0f29b/learning-experience-didactic-unit-secuencia-didactica-secundaria>

Instrumento de Evaluación:

<https://view.genial.ly/62f08538cd66240019035f98/interactive-content-quiz-marcianitos>

Avatares motivadores:

<https://youtu.be/h8AQihGKOJg>

<https://youtu.be/sLpp77zbs98>

Instrumento de Evaluación de la sopa de letras:

<https://quizizz.com/join/quiz/6317b331b88cac001e53bdea/start?studentShare=true>

Video de inducción al juego:

<https://view.genial.ly/62ef16f7f1a9080012d18817/video-presentation-video-presentacion-creativo>

Juego didáctico:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12706635-sopa_de_letras.html

Recurso tecnológico, presentación de la clase de fragmentación de palabras:

<https://view.genial.ly/6318048e942b660018e61976/presentation-presentacion-digital-basica>

Instrumento de Evaluación de fragmentación de palabras:

<https://es.liveworksheets.com/3-nv883036ep>

Por lo que hemos llegado a un consenso que para mejor utilización de los estudiantes se subirá el contenido en Moodle que es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarle

a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados el cual facilitara a los estudiantes a tener documentos, videos enlaces para su desarrollo y sobre todo se observara el tiempo que dedica a las actividades, adicional se subirá la información diseñará nuestro propio sitio en la nube utilizando la aplicación gratuita llamada GOOGLE SITES.

9.8 Ampliando horizontes

Nuestro plan B, seria trabajar con las siguientes herramientas como: powtoon para la presentación de videos, educima para la creación de juegos, *miro* como pizarra digital y padlet para lluvia de ideas.

En caso no poder acceder por defectos tecnológicos, se tendrá instrumentos didácticos impresos auxiliares, que nos ayudaran a desarrollar los procesos de enseñanzas y aprendizaje.

9.9 Elementos del Plan de Trabajo

Diagnóstico o identificación de las necesidades prioritarias

La evaluación diagnóstica se realizará presencialmente; en el caso que presenten eventualidades que amerite la realización en forma virtual, se generará el correspondiente enlace para que el estudiante pueda realizarlo desde la comodidad de su domicilio.

Elaborar un test o un formato de evaluación diagnóstica con el contenido pertinente que se detalla en el anexo 1.

Objetivos de cada sesión

Objetivo General: Diseñar recursos educativos digitales utilizando, material multimedia basado en juegos interactivos de avatar, sopa de letras y fragmentación de palabras, que aportarán a desarrollar un aprendizaje significativo y creativo al proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas con dislexia; además, ofrecer al docente de primaria la selección de

recursos digitales para la asignatura de lengua y literatura en problemas relacionados con la dislexia, como material de apoyo a su práctica docente.

- **Objetivo sesión 1:**

Reforzar los procesos de enseñanza aprendizaje mediante el uso de avatares en el aula impulsando la participación y trabajo colaborativo de los estudiantes mediante la gamificación como metodología que aporten en minimizar los trastornos en la lecto escritura.

- **Objetivo sesión 2:**

Mejorar la capacidad de concentración y centrar totalmente la atención a través del juego de sopa de letras con la finalidad de pensar, aprender y encontrar las palabras en el menor tiempo posible, favoreciendo la agilidad mental y memoria visual, permitiendo reconocer la ortografía correcta de cada palabra.

- **Objetivo sesión 3:**

Enseñar a los estudiantes a separar las palabras correctamente para formar una frase con sentido a través de juegos interactivos enfocados en la fragmentación de palabras, esta alternativa es especialmente útil para trabajar con estudiantes que presenten o puedan presentar problemas en la lecto escritura.

9.10 Metas

- **Meta 1:**

Incrementar la autonomía y percepción de competencia al momento de interactuar con los juegos donde se usará progresivamente avatares que impulsen la toma de decisiones que elige el estudiante con dislexia seleccionando “misiones” o tareas y cumpliendo los objetivos de aprendizaje en un porcentaje que supere por lo menos un 70%.

- **Meta 2:**

Encontrar palabras escondidas en una ventana llena de caracteres, para ello, el juego interactivo deberá indicar que se ha localizado una palabra al hacer clic encima de la primera letra, llevar el ratón hasta la última letra y hacer un segundo clic. Mientras más aciertos, mayor será el puntaje, al final del juego el estudiante deberá completar todas las palabras.

- **Meta 3:**

El propósito de este juego interactivo será que los estudiantes sean capaces de identificar cada palabra y marcar la separación que debe existir entre ellas, conseguir que el jugador palmeo las palabras para realizar la actividad antes y después de escribir las frases. Las tareas de relectura suelen mejorar considerablemente los resultados positivos cuya meta será un 90 % de logros.

9.11 Estrategias metodológicas activas involucradas en los procesos de enseñanza y aprendizaje

Juegos de enseñanza enfocados en la gamificación

- Formar equipos de trabajo (3 integrantes).
- Aprestamiento: Gimnasia cerebral.
- Conocimiento: Cada equipo capta el juego y llega a una comprensión.
- Se predispone a ejecutarlo.
- Realización: Ejecuta el juego controlando paso a paso los aspectos que intervienen en él.
- El equipo da solución a los aspectos que antes fueron efectuados, deduciendo una verdad.

Clase Invertida (flipped classroom)

Los estudiantes acceden al conocimiento de forma autónoma fuera del aula, realizando ejercitación e interrogación del contenido de los temas a tratar en diversos formatos.

Establecer una secuencia de actividades cuidadosamente preparadas para los estudiantes, se elegirá los mejores formatos y recursos según las características de los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Discusión o debate

- Conformar equipos de trabajo.
- Presentación del ejercicio a desarrollar.
- Resolución del ejercicio planteado.
- Plenaria para exponer el proceso de solución.
- Debate en base a la respuesta obtenida.

Aprendizaje cooperativo

- Orientación, formar los equipos de trabajo y distribuir roles en cada uno, delimitando el tiempo.
- Establecimiento de normas, donde cada integrante del equipo pueda cumplir y sentirse cómodo.
- Rendimiento del grupo, establecerá el tamaño y tiempo de agrupación para el trabajo.
- Finalización, espacio para que los estudiantes puedan evaluar de manera positiva el trabajo que hayan realizado.

9.12 Cronograma de actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																		
No	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	SEMANA 1					SEMANA 2					SEMANA 3					
			AVATARES					SOPA DE LETRAS					FRAGMENTACIÓN DE PALABRAS					
			SEPTIEMBRE										OCTUBRE					
			LUNES 19	MARTES 20	MIÉRCOLES 21	JUEVES 22	VIERNES 23	LUNES 26	MARTES 27	MIÉRCOLES 28	JUEVES 29	VIERNES 30	LUNES 3	MARTES 4	MIÉRCOLES 5	JUEVES 6	VIERNES 7	
1	Bienvenida general	Grupo 4 IEV (Leidy Pauta, Cristina Almagro, Marcelo Montalvo, Mayra Palacios, Mónica Ramón, Silvia Méndez, Carolina Aldaz) Intervención Leidy Pauta	x															
2	Bienvenida juego Avatar	Grupo 4 IEV (Leidy Pauta, Cristina Almagro, Marcelo Montalvo)		x														
3	Sesión Zoom	Grupo 4 IEV (Leidy Pauta, Cristina Almagro, Marcelo Montalvo)			x													
4	Documentos adicionales	Grupo 4 IEV (Leidy Pauta, Cristina Almagro, Marcelo Montalvo)			x													
5	Aplicación del juego	Grupo 4 IEV (Leidy Pauta, Cristina Almagro, Marcelo Montalvo)				x												
6	Debate	Grupo 4 IEV (Leidy Pauta, Cristina Almagro, Marcelo Montalvo)					x											
7	Bienvenida juego sopa de letras	Grupo 4 IEV (Mayra Palacios, Mónica Ramón)						x										
8	Infografía	Grupo 4 IEV (Mayra Palacios, Mónica Ramón)						x										
9	Sesión Zoom	Grupo 4 IEV (Mayra Palacios, Mónica Ramón)							x									
10	Aplicación del juego	Grupo 4 IEV (Mayra Palacios, Mónica Ramón)								x								
11	Documentos adicionales	Grupo 4 IEV (Mayra Palacios, Mónica Ramón)									x							
12	Debate	Grupo 4 IEV (Mayra Palacios, Mónica Ramón)										x						
13	Sesión Zoom	Grupo 4 IEV (Silvia Méndez; Carolina Aldaz)											x					
14	Instrucciones	Grupo 4 IEV (Silvia Méndez; Carolina Aldaz)												x				
15	Infografía	Grupo 4 IEV (Silvia Méndez; Carolina Aldaz)													x			
16	Documentos adicionales	Grupo 4 IEV (Silvia Méndez; Carolina Aldaz)														x		
17	Aplicación del juego	Grupo 4 IEV (Silvia Méndez; Carolina Aldaz)															x	
18	Debate	Grupo 4 IEV (Silvia Méndez; Carolina Aldaz)																x

Tabla 9: Cronograma de actividades referente a los juegos interactivos

9.13 Recursos

- ❖ **Voces y sonidos musicales como recurso auditivo;** para que los estudiantes aprendan contenidos específicos.
- ❖ **Videos explicativos e interactivos con presentaciones didácticas como recurso mixto;** con la finalidad que los estudiantes puedan combinar a la vez otros recursos como los auditivos, los gráficos e incluso los tecnológicos.
- ❖ **Los juegos como recurso experimental;** para captar la atención del estudiante en vista que está haciendo lo que más les gusta; jugar.
- ❖ **La tecnología con todos sus componentes a nivel de hardware y software;** cuyo enfoque se basará en ciertas aplicaciones, páginas web, juegos online, entre otros, donde es posible encontrar todo tipo de actividades relacionadas con los contenidos que deben aprender y con las que podemos captar la atención de los estudiantes mientras disfrutan aprendiendo de una forma interactiva, activa y muy dinámica.
- ❖ **Los murales como recurso gráfico;** la idea es conseguir un estímulo visual para que los estudiantes no solo desarrollen su parte creativa, sino que también puedan entender conceptos mediante la visualización de estos recursos didácticos.
- ❖ **Evaluación y medición de resultados;** para este aspecto hemos propuesto la rúbrica con los siguientes criterios e indicadores.

9.14. Detalle de los programas informáticos de código abierto (software libre) que hemos utilizado para diseñar juegos interactivos como recursos educativos digitales cuya estrategia metodológica es la gamificación






 ESCUELA "GENERAL ARTIGAS" EN LA CIUDAD DE QUITO. ESTUDIANTES DE 3RO. EGB DISLEXIA Y GAMIFICACIÓN 	
ACTIVIDADES	HERRAMIENTA
Video de bienvenida a la plataforma	Capcut
 SEMANA 1 AVATAR	
Video interactivo	Geneally- Capcut
Sesión y conversatorio	Zoom Reunión
Instrumento de evaluación	PDF
Organizador grafico	PDF
Ejecución del juego	Geneally
Debate	Moodle
 SEMANA 2 SOPA DE LETRAS	
Video de bienvenida al juego	Filmora
Infografía	Canva
Sesión y conversatorio	Zoom Reunión
Video aplicación del juego	Geneally
Juego sopa de letras	Educa Play
Documento sopa de letras	PDF
Instrumento de evaluación	Quizizz
Debate	Moodle
 SEMANA 3 FRAGMENTACIÓN DE PALABRAS	
Sesión y conversatorio	Zoom Reunión
Video de instrucciones	Filmora
Infografía	Geneally
Documentos fichas interactivas	PDF
Instrumento de evaluación	Liveworksheets
Debate	Moodle

Tabla 10: Actividades-herramientas

10. CONCLUSIONES

- En la educación actual los docentes utilizan nuevos recursos educativos digitales para responder a las demandas del estudiantado, favorecer los procesos de enseñanza aprendizaje y la posibilidad de plantear soluciones a trastornos educativos.
- Cuando se tratan las TIC, tanto para el estudiantado con o sin discapacidad, no debemos olvidar que el potencial educativo de su uso y aplicación depende tanto de las actitudes de los docentes hacia las tecnologías como de la perspectiva pedagógica desde la que se diseñan las prácticas educativas potencializadas con la implementación de recursos digitales para contrarrestar trastornos en la enseñanza de procesos de lectoescritura.
- Es importante destacar que con la finalidad del logro de una integración comunitaria plena de los actores educativos con trastornos de aprendizaje específicamente en la lectoescritura, la sociedad está experimentando un significativo incremento de la atención profesional y social hacia este colectivo. En la actualidad, profesionales de distintas disciplinas unen esfuerzos para abordar de manera interdisciplinar el estudio de los trastornos de aprendizaje con la intención de mejorar las condiciones de vida y el bienestar personal de los estudiantes involucrados en estos procesos de mejora continua.
- El desarrollo del diseño e implementación de estos tres recursos educativos digitales cuyo fundamento es la gamificación requieren del almacenamiento de la información en una plataforma virtual que permita un fácil acceso para interactuar y generar bases de datos en dispositivos tecnológicos de propiedad de los usuarios; permitiendo interactuar de una manera fácil y rápida en tiempo real en los procesos de ingreso, eliminación y consultas del progreso del juego de cada estudiante.
- Al utilizar fundamentalmente IsEazy nos percatamos que no requiere formación especializada, dispone de un gran catálogo de imágenes de stock, además, incluye un sinnúmero de diseños de plantillas de diapositivas, y por último,

su editor wysiwyg (What you see is what you get en español, 'lo que ves es lo que obtienes') permite ahorro de tiempo de edición.

- Se consolidaron actividades que aportan al desarrollo de la lectura comprensiva y que utilizan a la Gamificación como estrategia dentro de una guía didáctica que resulta un producto de apoyo al docente, este material contiene la fundamentación de herramientas gamificadoras y actividades que se basan en plataformas y recursos educativos como Genially, Kahoot, y Educaplay con la creación de videojuegos.

- El desarrollo del diseño e implementación de estos tres recursos educativos digitales cuyo fundamento es la gamificación requieren del almacenamiento de la información en una plataforma virtual que permita un fácil acceso para interactuar y generar bases de datos en dispositivos tecnológicos de propiedad de los usuarios; se puede crear uno.


- En definitiva, los componentes de videojuegos son significativamente potenciales en los procesos de enseñanza aprendizaje cuyo enfoque de jugar despierta el interés, se hace más motivante, más atractivo el deseo de aprender.

11. BIBLIOGRAFIA

- Álvarez de Sotomayor, I., & Varela Portela, C. (2016). *La programación didáctica: Elementos Básicos*. Madrid: UNIVERSITAS.
- Ana M., O. C., & Ortega Tudela, J. (2018). *Tecnologías en entornos educativos*. Madrid, España: Paraninfo.
- ANPE Sindicato Independiente. (2014). *La dislexia en el aula*. Obtenido de Dislexia Asociación Madrid: https://fenacerci.pt/web/publicacoes/outras/GUIA-DISLEXIA-COMPLETA_14.pdf
- Ardilla, M., & Yordany, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 17.
- Cabrera Ramos, J. F., & Ariane, Á. Á. (2020). *Diseño de contenidos y entornos tecnológicos para la formación: hacia la integración de las Tecnologías en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en la Universidad del siglo XXI*. (Dr. C. Guillermo Jesús Bernaza Rodríguez. ed., Vol. 12). La Habana: Imprenta del Palacios de Convenciones de la Habana.
- González Bartolomé, M. (2018). *Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje en Formación Profesional para el empleo. MF1445*. La Rioja, España: Tutor Formación.
- González Monteagudo, J. (2020). Rein vindicación de la innovación educativa. *Uniminuto*, 1.
- Guerrero Vaca, D., & Naranjo Herrera, J. (2022). Comunicación y herramientas digitales para la dislexia. *Polo del Conocimiento*, 1026.
- Hernandez Pérez, E., Rabadán Rubio, J., & Paredes Galiana, L. (2020). *Educación social, profesionalización y deontología*. Madrid: DYKINSON.
- Imbernón Muñoz, F. (2017). *Ser docente en una sociedad compleja: La difícil tarea de enseñar*. Barcelona, España: GRÁO.
- López Goñi, I., & Goñi Zabala, J. (2015). *Hacia un currículum guiado por las competencias: Propuestas para la acción* (1 era Edición ed., Vol. 7). Pamplona, Navarra, España: Upna.

- Macas Macas, A., & Guevara Vizcaíno, C. (2020). Uso de herramientas digitales para mejorar la dislexia en estudiantes de Educación Básica. *Dominio de las Ciencias* , 202-203.
- Puentes Suárez, E., & Guzman Nueñez, H. (Mayo de 2018). *Universidad Cooperativa de Colombia* .
Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/8164/1/2018_dislexia_trastorno_aprendizaje.pdf
- Ramírez Paredes, K. G. (2019). *Recursos educativos para el aula del siglo XXI* (1ra. Edición ed.). Madrid, España: Adaya Press.
- Rodríguez, S., Delgado, V., & Ausín, V. (2022). Áreas de desarrollo para intervención en dislexia: una propuesta de realidad virtual. *Ocnos Revista de estudios sobre lectura*, 3-4.
- Ruíz Aguirre, E., Martínez de la Cruz, N., & Galindo González , R. (2015). *El aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales* (1 era edición ed.). Guadalajara, Jalisco, Mexico: Cenid AC.

12. ANEXO

	ESCUELA GENERAL BÁSICA "GENERAL ARTIGAS"		VERSIÓN: 01	
	EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA			
Docentes: Lic. Silvia Méndez, Lic. Carolina Aldaz, Lic. Leidy Pauta, Lic. Cristina Almagro, Lic. Marcelo Montalvo, Lic. Mayra Palacios, Lic. Mónica Ramón.			Año Lectivo: 2022-2023	
Asignatura: Lengua y literatura				
Grado/Curso: "A,B,C"	Fecha:	POSITIVOS		
		NEGATIVOS		
Estudiante:				

Aplicar progresivamente la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas.

Pregunta 1: Encierra en un círculo la letra con la que empiezan las siguientes palabras:

Ecuador	E	B	D	A
ballena	m	d	b	c
dado	h	i	d	b

Aplicar progresivamente la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas.

Pregunta 2: Localice las palabras bien escritas y enciérrelas.

bandera dandera	deluche peluche	quince cince
--------------------	--------------------	-----------------

Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica.

Pregunta 3: Separe las palabras de forma correcta y escriba una oración correctamente.

- elcaballoestáviejo

Desarrollar progresivamente autonomía y calidad en el proceso de escritura de relatos de experiencias personales usando sus propios códigos.

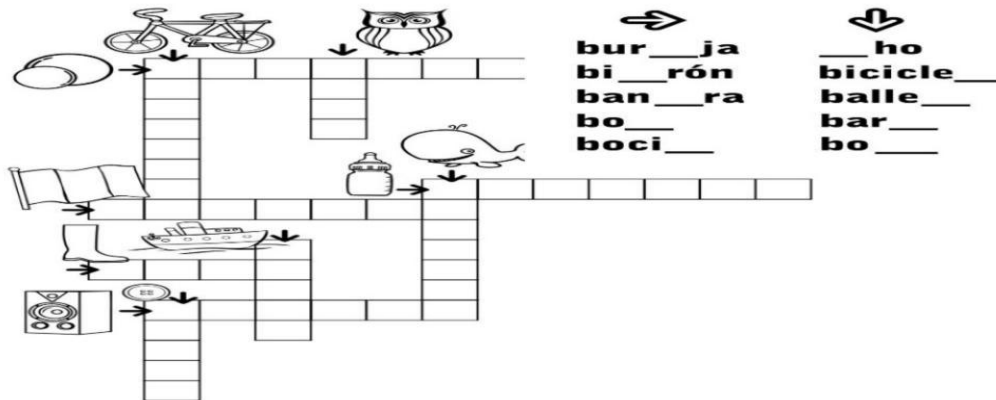
Pregunta 4: Escriba una oración con los siguientes gráficos.





Ampliar la comprensión de un texto mediante la identificación de los significados de las palabras

Pregunta 5: Resuelva el crucigrama.



<p>Elaborado por docentes: Lic. Silvia Méndez, Lic. Carolina Aldaz, Lic. Leidy Pauta, Lic. Cristina Almagro, Lic. Marcelo Montalvo, Lic. Mayra Palacios, Lic. Mónica Ramón.</p> <p>Fecha:</p>	<p>Revisado por:</p>	<p>Aprobado por:</p>
<p>REVISADA Y ACEPTADA LA CALIFICACIÓN</p>		
<p>ESTUDIANTE:</p>	<p>REPRESENTANTE LEGAL:</p>	

Tabulación de evaluaciones


ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
"GENERAL ARTIGAS"
TABULACIÓN DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA
2021-2022



ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA AÑO DE BÁSICA: TERCEROS AÑOS DE BASICA

	DESTREZAS	1	2	3	4	5	TOTAL POSITIVOS	GRUPO
		NÓMINA						
1	GARELY TOAPANTA	+	+	+	-	+	4	ALCANZA
2	ANGEL CAIZA	-	+	+	+	+	4	ALCANZA
3	CHARLOTTE CRIOLLO	+	+	-	-	+	3	ESTA PROXIMO
4	BRIANA CAHUANA	+	+	-	-	+	3	ESTA PROXIMO
5	ANAHY GUAPI	-	-	-	-	-	0	NO ALCANZA
6	JESUS LEMA	-	+	-	-	+	2	NO ALCANZA
7	JORDANA GARCIA	-	+	-	-	+	2	NO ALCANZA
8	CINTYA MANZANO	-	-	-	-	+	1	NO ALCANZA
9	ADAM SALAZAR	+	-	-	-	+	2	NO ALCANZA
10	RUTH CACOANGO	-	+	-	-	+	2	NO ALCANZA
11	DEIVID PEÑARRIETA	-	+	-	-	-	1	NO ALCANZA
12	SEBASTIAN VELASQUEZ	+	-	-	-	-	1	NO ALCANZA
	TOTAL	5	8	2	1	9		
	%	20	32	8	4	36		

DAR: 9 - 10
AAR: 7 - 8,99
PAAR: 4,01 - 6,99
NAAR: < 4

70% Positivas = Nivelar
70% - 85% Positivas = Retroalimentar
86% - 100% Positivas = Avanzar

Tabla 11: Tabulación de Evaluaciones

Interpretación y análisis

Se aplicó la evaluación diagnóstica a los estudiantes en donde se evidencio ciertas falencias en lectoescritura en cuanto a la separación de las palabras de manera correcta en la oración.

Se aplicó la evaluación diagnóstica a los estudiantes, en donde que presentan dificultades en lectoescritura: Dificultades al confundir la b y la d en las diferentes palabras, como también se evidencia la dificultad al separar las palabras adecuadamente de la oración, en tanto al crucigrama hay muchas dificultades al ir completando hay confusión de letras tanto en la b y la d.

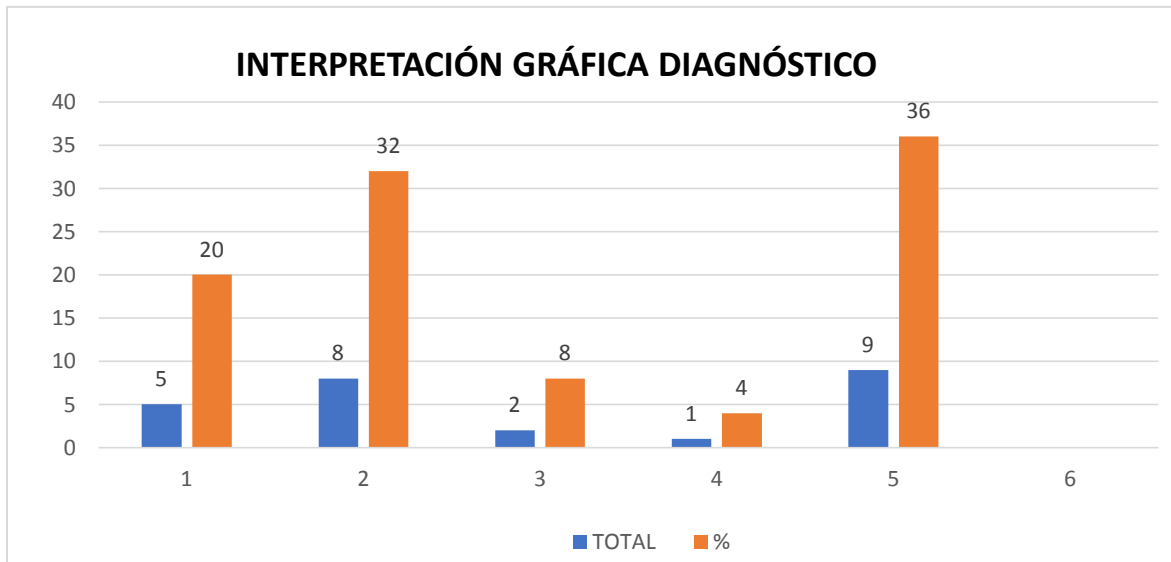


Figura 8: Grafica de diagnóstico

Fotos

