

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:

Karla Massiel Calahorrano Ayala
Edgar Eduardo Campoverde Guayanay
Lisbeth Estefanía Espinosa Melo
Sharon Pamela Galarza Espinosa
Tatiana Vanessa Luzuriaga Rodríguez

TUTORES:

Adriana Romero
Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador
Teresa Campaña

TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN:

Guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador.

Quito, Noviembre 2023

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Karla Massiel Calahorrano Ayala**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **“Guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador”** 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.



Karla Massiel Calahorrano Ayala

Correo electrónico: karlalahorrano@outlook.com

Yo, **Edgar Eduardo Campoverde Guayanay**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **“Guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador”** 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.



Edgar Eduardo Campoverde Guayanay

Correo electrónico: edgar3060287@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Lisbeth Estefanía Espinosa Melo**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado “**Guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador**” 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.



Lisbeth Estefanía Espinosa Melo

Correo electrónico: lisbethespinosa92@gmail.com

Yo, **Sharon Pamela Galarza Espinosa**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado “**Guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador**” 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.



Sharon Pamela Galarza Espinosa

Correo electrónico: pamela_943@hotmail.com



Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Tatiana Vanessa Luzuriaga Rodríguez**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **“Guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador”** 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.

Tatiana Vanessa Luzuriaga Rodríguez

Correo electrónico: tatyslu26@hotmail.com



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Karla Massiel Calahorrano Ayala**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado “**Guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador**”, 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, Noviembre 2023

Karla Massiel Calahorrano Ayala

Correo electrónico: karlalahorrano@outlook.com



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Edgar Eduardo Campoverde Guayanay**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***“Guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador”***, 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, Noviembre 2023

Edgar Eduardo Campoverde Guayanay

Correo electrónico: edgar3060287@hormail.com



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Lisbeth Estefanía Espinosa Melo**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **“Guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador”**, 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, Noviembre 2023

Lisbeth Estefanía Espinosa Melo

Correo electrónico: lisbethespinosa92@gmail.com



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Sharon Pamela Galarza Espinosa**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **“Guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador”**, 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, Noviembre 2023

Sharon Pamela Galarza Espinosa

Correo electrónico: pamela_943@hotmail.com



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Sharon Pamela Galarza Espinosa**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **“Guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador”**, 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, Noviembre 2023

Tatiána Vanessa Luzuriaga Rodríguez

Correo electrónico: tatyslu26@hotmail.com

DEDICATORIA

Dedicamos este proyecto a Dios por otorgarnos la vida y la sabiduría para cumplir con esta meta. A nuestras familias y a todas las personas que nos han acompañado con paciencia y cariño a lo largo de esta aventura.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos de manera sincera a Dios por brindarnos fortaleza y guía durante todo este proceso académico. A nuestras familias, por su apoyo incondicional y amor que nos ha impulsado a alcanzar este logro. A nuestros respetados maestros, por su dedicación y sabiduría que han iluminado nuestro camino hacia el conocimiento. A todos aquellos que, de una manera u otra, han contribuido a nuestro crecimiento académico y personal, les extendemos nuestro más profundo agradecimiento. Este logro no solo es nuestro, sino de todos los corazones generosos que han sido parte de este camino hacia la maestría.

RESUMEN

La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner se enfoca en el ser humano y en la diversidad cognitiva de aprender. Gardner clasifica a las inteligencias múltiples en ocho: lingüística, lógico-matemática, intrapersonal, naturalista, corporal- cinestésica, musical, interpersonal y espacial. Para tal diversidad, es imperativo diseñar un modelo educativo adaptado a las necesidades de la población estudiantil que permita lograr un aprendizaje significativo. El presente proyecto tiene como finalidad la creación de una guía didáctica interactiva para el aprendizaje basado en las inteligencias múltiples dirigida a los estudiantes nuevos que ingresan al octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de la ciudad de Quito, Ecuador.

La importancia de esta guía surge de la necesidad que tienen los alumnos de identificar los principales aspectos del proyecto “EDUCA-24”, que incluye un modelo educativo basado en la comprensión con actividades que giran en torno a la diversidad de inteligencias múltiples. De esta manera, se pretende aprovechar el potencial único de cada adolescente mientras aprende a través del uso de material educativo interactivo.

Tras un extenso proceso de análisis de aspectos éticos, técnicos y pedagógicos se construyeron materiales educativos digitales adaptados a las necesidades del grupo objetivo. Brightspace fue la plataforma elegida para la creación del aula virtual donde se encuentran disponibles estos recursos que conforman la guía didáctica. La misma se encuentra dividida en tres secciones principales: una presentación, que contempla los principales conceptos de inteligencias múltiples, un video interactivo con intervalos de preguntas para captar la atención de los estudiantes y garantizar el aprendizaje y un juego interactivo que desafía a los estudiantes a resolver problemas a través de sus conocimientos sobre inteligencias múltiples y sus roles como parte de proyecto EDUCA-24.

En conclusión, la construcción de materiales educativos digitales requiere un arduo proceso de investigación, diseño, organización y evaluación. Estos recursos pueden ser difundidos a través de múltiples canales de comunicación, pero las plataformas de LMS son ideales al permitir crear un entorno virtual de aprendizaje de acceso fácil y seguro. Esta estrategia le permite a los usuarios aprender a su propio ritmo y retroalimentar sus conocimientos en horarios a conveniencia con tan solo un clic.

Palabras clave: guía didáctica, aprendizaje, inteligencias múltiples, materiales educativos digitales, plataformas LMS.

ABSTRACT

Howard Gardner's theory of multiple intelligences focuses on the human being and the cognitive diversity of learning. Gardner classifies multiple intelligences into eight: linguistic, logical-mathematical, intrapersonal, naturalistic, corporal-kinesthetic, musical, interpersonal and spatial. For such diversity, it is imperative to design an educational model that adapts to the needs of the student population and, in this way, achieve meaningful learning. The purpose of this project is to create an interactive teaching guide for learning based on multiple intelligences aimed at new students entering the eighth year of Basic General Education at the 24 de Mayo High School in the city of Quito, Ecuador.

The importance of this guide arises from the need for students to identify the main aspects of the "EDUCA-24" project, which includes an educational model based on understanding with activities that revolve around the diversity of multiple intelligences. In this way, it is intended to take advantage of the unique potential of each adolescent while learning through the use of interactive educational material.

After an extensive process of analysis of ethical, technical and pedagogical aspects, digital educational materials were built adapted to the needs of the target group. Brightspace was the platform chosen for the creation of the virtual classroom where these resources that make up the interactive teaching guide for learning about multiple intelligences are available. It is divided into three main sections: a presentation that contemplates the main concepts of multiple intelligences, an interactive video with intervals of questions to capture the attention of students and guarantee learning, and an interactive game that challenges students to solve problems through their knowledge about multiple intelligences and their roles as part of the EDUCA-24 project.

In conclusion, the construction of digital educational materials requires an arduous process of research, design, organization and evaluation. These resources can be disseminated through multiple communication channels, but LMS platforms are ideal for creating an easily accessible and secure virtual learning environment. This strategy allows users to learn at their own pace and feedback their knowledge at convenient times with just one click.

Keywords: didactic guide, learning, multiple intelligences, digital educational materials, LMS platforms.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	12
ABSTRACT	13
ÍNDICE DE TABLAS	16
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	17
I. INTRODUCCIÓN	18
1.1. TÍTULO DEL PROYECTO	18
1.2. NATURALEZA O TIPO DE PROYECTO	18
1.3. IDENTIFICACIÓN DEL ENTORNO DEL PROYECTO	18
1.4. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA O RETO	18
1.5. JUSTIFICACIÓN	19
1.6. OBJETIVOS	20
1.6.1. <i>Objetivo general</i>	20
1.6.2. <i>Objetivos específicos</i>	20
II. CAPÍTULO I: RESPONSABILIDAD SOCIAL, ÉTICA Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA EN ENTORNOS VIRTUALES.21	21
2.1. MISIÓN, VISIÓN Y VALORES INSTITUCIONALES RELACIONADOS AL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	21
2.1.1. <i>Misión</i>	21
2.1.2. <i>Visión</i>	21
2.1.3. <i>Valores Institucionales</i>	21
2.2. CÓDIGO ÉTICO	22
2.3. COMPROMISOS Y DEBERES DE LOS DOCENTES	22
2.3.1. <i>Compromisos y deberes con el alumnado</i>	22
2.3.2. <i>Compromisos y deberes en relación con las familias y tutores del alumnado</i>	22
2.3.3. <i>Compromisos y deberes en relación con la institución educativa</i>	22
2.3.4. <i>Compromisos y deberes en relación con los compañeros</i>	23
2.3.5. <i>Compromisos y deberes con la profesión</i>	23
2.3.6. <i>Compromisos y deberes con la sociedad</i>	23
2.4. ANÁLISIS FODA DE PROYECTO	24
2.5. GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS DE COMUNICACIÓN	24
III. CAPÍTULO II: DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES	26
3.1. CONTEXTUALIZACIÓN	26
3.2. JUSTIFICACIÓN CURRICULAR	27
3.2.1. <i>Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales</i>	27
3.3. RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES	27
3.3.1. <i>Recurso 1: Presentación interactiva</i>	27
3.3.2. <i>Recurso 2: Video interactivo</i>	27
3.3.3. <i>Recurso 3: Juego interactivo</i>	27
3.4. MATERIAL MULTIMEDIA	28
3.4.2. <i>Preguntas de reflexión específicas del recurso 1</i>	29
3.4.3. <i>Preguntas de reflexión del recurso 2:</i>	30
3.4.4. <i>Preguntas relacionadas al recurso 3:</i>	31
3.5. MANIFIESTO	32
3.6. GUIÓN MULTIMEDIA	33
3.6.1. <i>Guion Multimedia 1: Presentación Interactiva</i>	33
3.6.2. <i>Archivador 1</i>	33
3.6.3. <i>Guion Multimedia 2: Video Interactivo</i>	34

3.6.4.	<i>Archivador 2</i>	35
3.6.5.	<i>Guión Multimedia 3: Juego Interactivo</i>	35
3.6.6.	<i>Archivador 3</i>	36
IV.	CAPÍTULO III: PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES	37
4.1.	ASPECTOS A CONSIDERAR.....	37
4.1.1.	<i>Componentes que intervienen en el proceso educativo</i>	37
4.1.2.	<i>Cuestiones pedagógicas a tener en cuenta</i>	37
4.1.3.	<i>Actividades</i>	37
4.1.4.	<i>Usos del entorno</i>	37
4.1.5.	<i>Recursos de apoyo</i>	38
4.1.6.	<i>Planificación de la acción educativa</i>	39
4.1.7.	<i>Creación del Entorno Virtual de Aprendizaje</i>	41
4.1.8.	<i>Distribución de contenidos del LMS</i>	42
V.	CONCLUSIONES	50
VI.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
VII.	ANEXOS	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Análisis FODA.....	24
Tabla 2: Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales	27
Tabla 3: Planificación de la acción educativa	40

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Inicio de sesión en Brightspace.....	41
Ilustración 2 Cursos disponibles en el aula virtual	41
Ilustración 3 Sección "Contenido"	42
Ilustración 4 Sección "Bienvenida".....	42
Ilustración 5 Sección "Clase 1: Conociendo el proyecto EDUCA-24"	43
Ilustración 6 Presentación de la guía interactiva.....	43
Ilustración 7 Sección "Clase 2: Inteligencias múltiples, un aprendizaje para la vida"	44
Ilustración 8 Portada del video interactivo sobre inteligencias múltiples	45
Ilustración 9 Apéndice "Una inteligencia, un personaje"	45
Ilustración 10 Sección "Clase 3: Jugando voy recordando"	46
Ilustración 11 Escape Room Interactivo	47
Ilustración 12 Sección "Evaluación"	48
Ilustración 13 Encuesta de satisfacción	49
Ilustración 14 Infografía representativa de la guía para el buen uso de redes sociales y correo electrónico.	56

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Título del proyecto

Guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador.

1.2. Naturaleza o tipo de proyecto

Proyecto de aplicación.

1.3. Identificación del entorno del proyecto

El proyecto tiene como ámbito de aplicación la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo que se encuentra ubicada en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha, Ecuador. Esta institución cuenta con una amplia oferta académica que comprende: Educación General Básica Preparatoria, Elemental y Superior, Bachillerato en Ciencias General Unificado y Bachillerato Técnico en Contabilidad (López Delgado, 2022).

La finalidad de esta investigación es crear una guía didáctica interactiva basada en la Teoría de las Inteligencias Múltiples, para instruir a los alumnos nuevos que ingresan a la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo de la ciudad de Quito, dado que no existen referencias semejantes en torno a este proyecto. Por lo tanto, el presente trabajo se considera una propuesta innovadora que busca satisfacer la necesidad de inducir a los estudiantes nuevos con respecto al modelo educativo que se aplica en la institución.

1.4. Definición del problema o reto

La educación, al integrar la tecnología, la ciencia y la apreciación cultural, emerge como el mejor medio para fomentar el desarrollo de la inteligencia y la creatividad. De forma intuitiva, los docentes reconocen que sus alumnos poseen talentos, habilidades, experiencias e intereses diversos, lo cual hace que la teoría de las Inteligencias Múltiples (IM) de Howard Gardner adquiera relevancia al proporcionar una base sólida para identificar y valorar las diversas capacidades y habilidades presentes en los estudiantes (Chura Luna, 2019).

Gardner reconoce la existencia de ocho tipos de inteligencia: naturalista, lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-cinestésica, intrapersonal e interpersonal (Gardner, 2004). Su publicación, que data desde 1993, detalla que cada una de ellas está vinculada con el funcionamiento de una zona cerebral y se complementa con el entorno cultural de los individuos (Navarro Saldaña, Flores-Oyarzo, & González Navarro, 2018); por lo tanto, es importante considerarlas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje al proveer un modelo de crecimiento individual (Lei et al., 2021).

En este contexto, la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo ha implementado un nuevo modelo educativo de comprensión a través de la ejecución de proyectos basados en la aplicación de las ocho Inteligencias Múltiples descritas por Howard Gardner. Con esta estrategia, se pretende contribuir significativamente al aprovechamiento del potencial único de cada estudiante en el proceso educativo (Gardner, 1993).

La teoría de Gardner ha sido considerada como una práctica pedagógica modernizada que considera las características de desarrollo de los alumnos al tiempo que reconoce su individualismo, pero pocas instituciones educativas la consideran dentro de sus proyectos

(Bowker, 2020). De hecho, la Unidad Educativa 24 de Mayo es una de las pioneras en el sistema fiscal en instaurar este modelo educativo en la ciudad de Quito desde hace cinco años.

No obstante, a lo largo del tiempo de vigencia del proyecto, se ha detectado que los estudiantes nuevos que ingresan al octavo año de Educación General Básica (EGB) desconocen los principios fundamentales de la metodología descrita. Esta problemática conlleva a que los educandos se resistan a cumplir los roles que demanda el modelo institucional y provoca una limitada participación que pone en riesgo su correcto aprendizaje y su rendimiento académico. Este último demanda un abordaje holístico e involucra también aspectos socioemocionales que deben trabajarse desde los niveles iniciales y a lo largo de toda la educación (Sospedra-Baeza, Martínez-Álvarez, & Hidalgo-Fuentes, 2022).

De esta manera, surge la necesidad de capacitar a los estudiantes a través de una guía didáctica interactiva que facilite su inclusión a los procesos de participación, formación y aprendizaje continuo en las actividades planificadas en torno al modelo de inteligencias múltiples de Howard Gardner. Así mismo, servirá para el reconocimiento de los lineamientos, bases, herramientas y organización del proyecto denominado "EDUCA 24".

La presente investigación pretende profundizar en el enrolamiento de los estudiantes en torno al proyecto y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de un enfoque cualitativo. De esta forma se aportará en la construcción y sistematización de nuevos conocimientos para los estudiantes de octavo año desde el inicio de su formación, mediante procesos de inclusión y participación activa que fomenten la creatividad e imaginación en los estudiantes, así como el espíritu científico e investigativo que contribuya a la resolución de los problemas del mundo actual.

Sobre la base de lo descrito, se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué contenido debería tener una guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador?

1.5. Justificación

La Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo ha implementado un nuevo modelo educativo de comprensión a través de la ejecución de proyectos basados en la aplicación de las ocho Inteligencias Múltiples descritas por Howard Gardner. Con esta estrategia, se pretende contribuir significativamente al aprovechamiento del potencial único de cada estudiante en el proceso educativo (Gardner, 1993).

Gardner reconoce la existencia de ocho tipos de inteligencia: naturalista, lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-cinestésica, intrapersonal e interpersonal (Gardner, 2004). Su publicación, que data desde 1993, detalla que cada una de ellas está vinculada con el funcionamiento de una zona cerebral y se complementa con el entorno cultural de los individuos (Navarro Saldaña, Flores-Oyarzo, & González Navarro, 2018); por lo tanto, es importante considerarlas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje al proveer un modelo de crecimiento individual (Lei et al., 2021).

La finalidad de esta investigación es crear una guía didáctica interactiva basada en la Teoría de las Inteligencias Múltiples, para instruir a los alumnos nuevos que ingresan a la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo de la ciudad de Quito, dado que no existen referencias semejantes en torno a este proyecto. Por lo tanto, el presente trabajo se considera una propuesta innovadora que busca satisfacer la necesidad de inducir a los estudiantes nuevos con respecto al modelo educativo que se aplica en la institución.

No obstante, a lo largo del tiempo de vigencia del proyecto, se ha detectado que los estudiantes nuevos que ingresan al octavo año de Educación General Básica (EGB) desconocen los principios fundamentales de la metodología descrita. Esta problemática conlleva a que los educandos se resistan a cumplir los roles que demanda el modelo institucional y provoca una limitada participación que pone en riesgo su correcto aprendizaje y su rendimiento académico (Gardner, 2004). Este último demanda un abordaje holístico e involucra también aspectos socioemocionales que deben trabajarse desde los niveles iniciales y a lo largo de toda la educación (Sospedra-Baeza, Martínez-Álvarez, & Hidalgo-Fuentes, 2022) .

De esta manera, surge la necesidad de capacitar a los estudiantes a través de una guía didáctica interactiva que facilite su inclusión a los procesos de participación, formación y aprendizaje continuo en las actividades planificadas en torno al modelo de inteligencias múltiples de Howard Gardner. Así mismo, servirá para el reconocimiento de los lineamientos, bases, herramientas y organización del proyecto denominado “EDUCA 24”.

Para la construcción de la guía, se dispone de la documentación del proyecto que será complementada con datos oficiales de guías, instructivos, artículos, bases de datos y contenidos de capacitaciones previas que dispone la institución educativa. Esta información servirá como punto de referencia para profundizar en la investigación. Además, se realizará un análisis bibliográfico sobre el tema de las inteligencias propuestas por Howard Gardner con el propósito de capacitar a los educandos, a través de diferentes recursos didácticos interactivos.

Adicionalmente, se definirán las herramientas digitales que serán utilizadas en la guía, que deberán ajustarse a los intereses y necesidades de los estudiantes con edades entre 12 y 13 años. Es necesario detectar los recursos de mayor efectividad para facilitar el proceso de comunicación educativa a través de la aplicación de actividades lúdicas que permitan la participación e interacción entre pares (Chura Luna, 2019).

En la última etapa del proyecto, se plasmarán las actividades que dispondrá la guía, a través del diseño instruccional en una plataforma de gestión virtual, para garantizar el proceso de comprensión enfocado en la metodología propuesta sobre inteligencias múltiples que se encuentra implementada en la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo.

1.6. Objetivos

1.6.1. Objetivo general

Crear una guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador.

1.6.2. Objetivos específicos

- Identificar el contenido para el abordaje de estrategias de aprendizaje sobre Inteligencias Múltiples mediante una revisión documental.
- Identificar los recursos digitales que promuevan la participación y el interés de los estudiantes con edades entre 12 y 13 años.
- Diseñar el contenido instruccional de la guía didáctica para el aprendizaje sobre Inteligencias Múltiples.
- Difundir el contenido digital de la guía didáctica interactiva a través de una plataforma de gestión virtual LMS adaptada a las necesidades de acción formativa de los alumnos del octavo año de Educación General Básica.

II. Capítulo I: Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

2.1. Misión, visión y valores institucionales relacionados al trabajo de investigación

2.1.1. Misión

Caracterizada por ser una Unidad Educativa Fiscal, reconocida y con gran prestigio en todo el país, su principal objetivo es la inclusión educativa. Esta institución cuenta con profesionales innovadores que poseen una alta capacidad de transformar la educación, a través de la aplicación de principios y valores universales, con métodos de enseñanza de calidad que ayudan en la comprensión de contenidos bajo la aplicación de las inteligencias múltiples. Asimismo, busca desarrollar las habilidades que niños, niñas y jóvenes requieren para convertirse en líderes críticos, creativos, éticos, justos, solidarios, empáticos, íntegros, emprendedores capaces de generar habilidades y competencias que garanticen el éxito en la Educación Superior y permanencia en el campo laboral a lo largo de la vida (Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo, 2022).

2.1.2. Visión

Para el año 2025, la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo aspira a convertirse en un modelo educativo de vanguardia, que abarque aspectos innovadores, integrales y tecnológicos. Su enfoque será la formación de individuos con fuertes lazos de identidad, habilidades emprendedoras y creativas, que demuestren pensamiento crítico, respeto por la diversidad cultural, conciencia ambiental, igualdad de género, adhesión a valores, competencias sociales sólidas y comunicación efectiva. Todo esto bajo la guía de profesores comprometidos con la iniciativa "EDUCA 24: liderazgo, innovación y transformación", mientras se adhieren a los principios de bienestar y equidad social, contribuyendo de manera significativa a la evolución del país (Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo, 2022).

2.1.3. Valores Institucionales

De acuerdo con lo planteado en las bases legales y éticas de la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo (2022), la institución se rige sobre los siguientes valores:

- **Disciplina:** Observancia y cumplimiento oportuno e integral de las normativas y reglas de la institución educativa, generando buenos hábitos o prácticas con el fin de promover una convivencia armónica entre sus integrantes.
- **Identidad:** Valoración y sentido de pertenencia de la comunidad educativa hacia la institución, que permite su trascendencia en el tiempo y en la memoria colectiva.
- **Calidad educativa:** Indica la descripción de los logros esperados correspondientes al conocimiento y trabajo cooperativo, dentro de la aplicación de las metodologías activas que determina el proyecto "Educa 24".
- **Compromiso institucional:** Visión de los miembros de la comunidad educativa que, apegados a su responsabilidad moral y/o legal con la institución, contribuyen al mejoramiento de la misma trabajando con empeño y esfuerzo.
- **Liderazgo:** Capacidad para motivar, inspirar y organizar actividades que permitan alcanzar las metas y objetivos institucionales, con la finalidad de que sea referente del quehacer educativo y promueva el alcance de los estándares de calidad.
- **Habilidades para la vida:** Destrezas psicosociales que les facilitan a las personas afrontar de forma efectiva las exigencias y desafíos de la vida diaria.

2.2. Código ético

La educación, como pilar fundamental de la sociedad, desempeña un papel crucial en la formación y desarrollo de las personas para guiar su comportamiento profesional y establecer estándares de conducta. Además, refuerza el compromiso con la comunidad educativa al asumir responsabilidades que permitan innovar y actualizar conocimientos, y a su vez contribuir a la calidad de la educación y al desarrollo de ciudadanos éticos.

2.3. Compromisos y deberes de los docentes

2.3.1. Compromisos y deberes con el alumnado

- **Didáctica:** Desarrollar clases activas, interesantes y prácticas que fomenten la cultura de aprendizaje.
- **Liderazgo:** Cultivar el liderazgo ético y moral en los educandos.
- **Diversidad:** Generar conocimiento de la diversidad en todos sus contextos para evitar la discriminación.
- **Acompañamiento:** Acompañar a los estudiantes en el logro de sus aprendizajes tomando en cuenta las diferencias individuales.
- **Objetividad:** Evaluar de manera objetiva y profesional, brindando retroalimentación continua.
- **Ética:** Procurar el correcto comportamiento del alumnado impidiendo, corrigiendo e informando a los órganos competentes todas aquellas conductas contrarias al código de ética (Gobierno de Canarias, 2013).

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

- **Participación:** Fomentar la participación de los padres de familia en los procesos educativos de sus hijos e hijas, e informar sobre su progreso e integración socio-educativa.
- **Cortesía:** Atender con cortesía a los representantes legales y familiares de los estudiantes en los horarios y dependencias destinados para esta actividad e informar sobre los asuntos relacionados con el alumnado.
- **Prevención:** Difundir en la importancia de incorporar hábitos para evitar el consumo de alcohol, tabaco y drogas en el ambiente familiar.
- **Comunicación:** Difundir las normas de convivencia de la institución educativa, así como las medidas educativas correctoras impuestas en caso de su incumplimiento.

2.3.3. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

- **Armonía:** Mantener una relación interpersonal con directivos y compañeros, basada en el respeto y el buen trato, para alcanzar niveles óptimos de comunicación y convivencia.
- **Respeto:** Promover dentro y fuera de la institución un ambiente de respeto, confianza y libertad.
- **Capacitación:** Recibir la inducción necesaria para la integración y superación de necesidades institucionales, a través de jornadas de capacitación.
- **Lealtad:** Guardar lealtad a los compromisos institucionales establecidos como: eficiencia, lealtad, honestidad, puntualidad, proactividad.

- **Puntualidad:** Asistir puntualmente a su hora clase y a las actividades organizadas por la institución.

2.3.4. Compromisos y deberes en relación con los compañeros

- **Proactividad:** Tener actitud proactiva y empática durante el ejercicio profesional entre docentes, manteniendo un lenguaje formal y técnico.
- **Respeto a la diversidad de opinión:** Respetar el ejercicio profesional docente de los compañeros de profesión, procurando evitar comentarios mal intencionados y siempre partir de la crítica constructiva.
- **Cooperación:** Compartir los conocimientos y habilidades profesionales entre colegas para generar un trabajo cooperativo eficiente en beneficio institucional.
- **Discreción:** Mantener el secreto profesional en relación a los datos personales que se disponga de los compañeros docentes (Hirsch Adler, 2013).

2.3.5. Compromisos y deberes con la profesión

- **Educación:** Fomentar la enseñanza de manera experta en el contexto educativo correspondiente, demostrando independencia y considerando las exigencias del progreso de los estudiantes, las regulaciones establecidas y los planos educativos de la institución donde se lleva a cabo la labor pedagógica.
- **Profesionalismo:** Realizar una práctica laboral que refleje elevados niveles de aptitud, un sólido dominio en el área de especialización y un comportamiento congruente con los valores fundamentales de la convivencia ciudadana que se encuentran en la base de la sociedad.
- **Responsabilidad:** Aceptar la responsabilidad individual en las áreas de desempeño que corresponden a las habilidades propias de los educadores.
- **Actualización y capacitación:** Aceptar el compromiso de la educación continua, considerando el constante progreso de la ciencia, las tecnologías emergentes y la evolución de la sociedad.

2.3.6. Compromisos y deberes con la sociedad

- **Comunicación:** Ser ejemplo en la manera de comunicarse, adoptando un léxico adecuado y culto al momento de dirigirse a las personas.
- **Integración:** Integrarse y colaborar en actividades socioculturales, incentivando al alumno en el aprendizaje de nuevos conocimientos sociales y culturales, que ayuden a fomentar seres de formación integral.
- **Responsabilidad social:** Sembrar valores en el proceso educativo para que el estudiante comprenda la importancia del trabajo y el estudio, se interese por apreciar la labor de cada persona y sea capaz de tomar decisiones con responsabilidad a futuro.
- **Educación en valores:** Promover una cultura de paz, igualdad, cooperación, integración, empatía, respeto, creatividad y coherencia; hacia los actores internos y externos de la institución educativa.
- **Democracia:** Procurar una actitud democrática, libre, equitativa y justa, que fomenten valores de convivencia social.
- **Conciencia ambiental:** Incentivar al alumnado y la sociedad que lo rodea a promulgar el respeto y la conservación al medio ambiente, integrando buenas prácticas en los Proyectos Educativos.

2.4. Análisis FODA de proyecto

Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento como institución emblemática. • Capacitación sobre el proyecto Educa 24 Liderazgo, Innovación y Transformación. • Capacitación constante en manejo de TIC'. • Personal docente calificado. • Predisposición y apoyo en la realización de las actividades que involucren a la comunidad educativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciativa para la planificación y ejecución de Proyectos de Comprensión. • Espacio físico para desarrollar distintas actividades. • Capacitación permanente en uso de metodologías del proyecto. • Acompañamiento por parte de la RUEI para el desarrollo de los proyectos disciplinares e interdisciplinares.
Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> • Falta de servicio de internet. • Espacio reducido en las aulas. • Sobrepoblación estudiantil. • Limitados recursos tecnológicos para llevar a cabo las actividades pedagógicas. • Escasa socialización y ejecución del código de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escaso acompañamiento, comunicación y compromiso de los padres de familia con sus representados y con el colegio en el seguimiento de todas las actividades académicas. • Falta de base de datos de estudiantes y padres de familia con información actualizada. • Problemas socio-económicos y socio-culturales en la comunidad educativa. • Casos de violencia entre pares. • Venta y consumo de alcohol y otras sustancias sujetas a fiscalización.

Tabla 1 Análisis FODA

Fuente: Elaboración propia

2.5. Guía de Buenas Prácticas de Comunicación

La educación conforma un proceso de construcción social e individual donde es necesario reconocer la participación de otros individuos que inciden en el desarrollo de estos conocimientos (Bravo Alvarado, 2021). En ella, el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) juega un rol fundamental al ser una estrategia que facilita la interacción entre autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia al mismo tiempo que define el desarrollo y cumplimiento de las actividades académicas.

La comunicación a través de medios digitales requiere que la actitud de sus actores sea lo más cortés posible, para que los demás participantes sientan confianza y comodidad a la hora de generar consultas que, a su vez, deben ser atendidas oportunamente (Bravo Alvarado, 2021). Del mismo modo, el establecimiento de estándares y protocolos, basados en principios éticos, permiten garantizar el uso seguro y efectivo de los entornos virtuales dentro y fuera de la Unidad Educativa 24 de Mayo.

Por ello, como parte del proceso de implementación de la guía de didáctica interactiva referente a inteligencias múltiples, se ha considerado la generación de una guía de buenas prácticas de comunicación. El presente documento servirá como apoyo a la hora de usar la plataforma virtual para la transmisión de mensajes y notificaciones vinculadas al proyecto.

De manera general, las prácticas recomendadas para interactuar a través de este medio son:

- 1) Ser amable al emitir un comentario o sugerencia: utilizar un lenguaje sencillo que promueva la positividad y la participación.
- 2) Participar con respeto: dentro del diálogo entre compañeros, docentes y/o autoridades debe prevalecer el respeto hacia los diversos puntos de vista y, en caso de diferir, es mejor ser constructivo (Fernández & Rodrigo, 2010).
- 3) Utilizar un lenguaje neutro y de fácil comprensión. Evitar la comicidad y el sarcasmo (Ribas, 2022).
- 4) Ser solidarios: ayudar a otros usuarios a resolver sus consultas o dudas (Ribas, 2022).
- 5) Limitar el uso de los canales de comunicación a la transmisión de contenido educativo vinculado con la guía y temas estrictamente académicos ligados al proyecto EDUCA-24.
- 6) Proteger la privacidad: es imperativo ser cuidadosos con el contenido que se comparta y evitar difundir información personal que vulnere la integridad y la seguridad de los miembros de la comunidad educativa.
- 7) Proporcionar el link de la guía interactiva con moderación. Será para uso exclusivo de la Unidad Educativa 24 de Mayo. Por tanto, no deberá compartirse con personas ajenas a la institución o sitios web de dudosa confiabilidad.
- 8) Utilizar la información proporcionada en la guía de manera responsable. Esto incluye: logo, imágenes de archivo, elementos visuales e iconos diversos de la institución.
- 9) Respetar la propiedad intelectual, derechos de autor, logo de la institución y otras leyes y normas pertinentes.
- 10) Respetar el tiempo de los otros: la comunicación entre los integrantes de la comunidad educativa deberá realizarse dentro del horario laboral de la institución para evitar interrupciones durante horarios familiares, fines de semana y días festivos (Ribas, 2022).

Al comunicarse a través del localizador de la plataforma educativa, también es importante considerar:

- 1) Utilizar un estilo de redacción adecuado: la forma de redacción debe ajustarse al destinatario. Saludar, indicar el motivo del mensaje y despedirse al final son prácticas que favorecen la buena comunicación en ambientes virtuales (Fernández & Rodrigo, 2010).
- 2) Revisar el contenido antes de enviar un mensaje o publicar algo en línea para evitar errores ortográficos o mal entendidos. Esto contribuye a una comunicación más clara, respetuosa y eficiente en entornos virtuales (Briones, Urquiza, Navia & Guevara, 2020).
- 3) Evitar la redacción de mensajes en letras mayúsculas para agilizar su comprensión; es preferible el uso de comillas, asteriscos y guiones bajos para *enfaticar* y subrayar datos relevantes (González, 2008).
- 4) Evitar la emisión de mensajes con fines publicitarios, lucrativos u ofensivos.
- 5) Responder de manera oportuna a los mensajes y correos electrónicos para mantener una comunicación efectiva (Briones, Urquiza, Navia, & Guevara, 2020).

III. CAPÍTULO II: DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES

3.1. Contextualización

El proyecto está destinado a aplicarse en la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo, ubicada en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha, Ecuador. Esta institución pertenece al Distrito de Educación 17D05-Norte y cuenta con una amplia oferta académica que comprende: Educación General Básica Preparatoria, Elemental y Superior, Bachillerato General Unificado en Ciencias y Bachillerato Técnico en Contabilidad (López Delgado, 2022).

La Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo cuenta con una población de 4.500 estudiantes que se benefician de sus esfuerzos por innovar y ofrecer servicios de calidad. Es por ello que, dentro de sus prácticas educativas ha implementado el proyecto EDUCA 24, que forma parte del plan Innov-Acción XXI, liderado por la Red Educativa Ignaciana del Ecuador (REI-E) (Ministerio de Educación, 2021).

Este proyecto se ejecuta en seis instituciones educativas a nivel nacional y en cada una de ellas prevalece el objetivo de transformar la educación en cuatro aspectos: el proceso de enseñanza-aprendizaje, la organización, la cultura interna y la gestión escolar para la construcción de un modelo educativo flexible, que genere en la comunidad estudiantil competencias que les permita desarrollarse en la sociedad del siglo XXI. Las actividades desarrolladas en torno al programa favorecen el pensamiento reflexivo, trabajo en equipo, responsabilidad social, empatía, creatividad e integración.

En este contexto, la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo ha implementado un nuevo modelo educativo de comprensión a través de la ejecución de proyectos basados en la aplicación de las ocho Inteligencias Múltiples descritas por Howard Gardner. El proyecto se aplica en todos los niveles educativos y, con esta estrategia, pretende contribuir significativamente al aprovechamiento del potencial único de cada estudiante en el proceso educativo (Gardner, 1993).

La finalidad de esta investigación es crear una guía didáctica interactiva basada en la Teoría de las Inteligencias Múltiples, para instruir a un promedio de 600 niños que, cada año, ingresan al octavo año de Educación Básica en la institución. El proyecto abarca todas las asignaturas que cursa la población estudiantil, donde se consideran las áreas de Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Inglés, Educación Física y Educación Artística.

Los estudiantes del grupo objetivo se encuentran en las edades de 12 a 13 años. Sus intereses por la tecnología se han desarrollado significativamente tras el confinamiento por la pandemia de Covid-19, y entre sus preferencias tecnológicas se encuentra el uso de redes sociales y plataformas virtuales que les resultan atractivas por la disponibilidad de contenido audiovisual, fotografías e interacciones en tiempo real.

Por esa razón, la difusión de los contenidos de la guía se ha programado para tres sesiones de 45 minutos cada una y donde se incluyen diversos recursos didácticos apoyados en la tecnología. Estos recursos, que cuentan con material interactivo de texto, audio y video, están disponibles en un aula virtual creada con Brightspace. De este modo, el presente trabajo se considera una propuesta innovadora que pretende satisfacer la necesidad de inducir a los estudiantes nuevos al modelo educativo que se aplica en la institución, con el fin de ayudarlos a aprovechar sus potencialidades.

3.2. Justificación curricular

3.2.1. Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<ul style="list-style-type: none">- Lineamientos sobre el proyecto Innova siglo XXI: visión-misión.- Las inteligencias múltiples de Howard Gardner.- Roles de participación: Coordinación, supervisión, relaciones públicas, mantenimiento o logística.- Metas de comprensión e hilos conductores.- Proyectos de comprensión: disciplinares e interdisciplinares.- Importancia de la distribución espacial dentro del salón de clase.	<ul style="list-style-type: none">- Aplicación del método mayéutico.- Elaboración de presentación interactiva.- Creación de video interactivo: preguntas y respuestas.- Diseño de juegos interactivos.	<ul style="list-style-type: none">- Valoración de la calidad y claridad de la información.- Aceptación de la existencia de riesgos en cuanto a la divulgación de la información.- Demostración de actitudes respeto y tolerancia al durante la interacción en el foro.- Validación del beneficio de la implementación de la guía, a través de feedback.

Tabla 2 Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales

Fuente: Elaboración propia

3.3. Recursos educativos digitales

Los recursos digitales educativos que serán parte del proceso de inducción pedagógica e intervención educativa a los alumnos de nuevo ingreso son:

3.3.1. Recurso 1: Presentación interactiva

Se mostrará en la primera sesión de 45 minutos. Contendrá los conceptos de inteligencias múltiples y permitirá la interacción del estudiante con situaciones, características u objetos relacionados a cada una de ellas. Los estudiantes obtendrán información relevante y sintetizada sobre el tema a través de imágenes, audios, videos o GIFs atractivos, acordes a su edad. Además, estarán incluidos los roles que los estudiantes desempeñan en el aula como parte del método de trabajo colaborativo. Con esto, se potenciará la comunicación docente-alumno y se facilitará la ampliación del contenido durante la sesión de trabajo para una mejor comprensión.

3.3.2. Recurso 2: Video interactivo

Se empleará en la segunda sesión de 45 minutos. Tendrá un formato atractivo e inmersivo con ilustraciones, colores llamativos y sonido instrumental que capten la atención de los estudiantes y cuenten con intervalos de preguntas sobre el tema de inteligencias múltiples. La duración media está considerada de 3 a 5 minutos, y será acorde a la edad de los educandos de 12 a 13 años, con ejemplos claros y de fácil comprensión.

3.3.3. Recurso 3: Juego interactivo

Se empleará en la tercera sesión de 45 minutos. Se pretende crear un juego atractivo e interactivo que desafíe a los estudiantes a resolver problemas a través del uso de sus conocimientos sobre inteligencias múltiples y sus roles como parte del aprendizaje colaborativo. A través, de un sistema de recompensas se pretende mantener a los estudiantes comprometidos y motivados para seguir aprendiendo y superar obstáculos. Recibirán retroalimentación inmediata sin temor al fracaso para fomentar la resiliencia y el aprendizaje a través del ensayo y

error. La interacción con el entorno del juego, les permitirá complementar el desarrollo de habilidades para tener éxito en el nuevo entorno educativo.

3.4. Material multimedia

3.4.1. Preguntas de reflexión generales

3.4.1.1. ¿Qué?

Los materiales digitales van a contar con una serie de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que permitirán abordar temas como: los lineamientos sobre el proyecto Innova siglo XXI, las inteligencias múltiples de Howard Gardner, roles de participación, proyectos de comprensión, entre otros. Para el efecto, se ejecutó la planificación de contenido, que permite su revisión en el siguiente enlace:

<https://docs.google.com/document/d/1BJTXv-NVVOQsHTRZDC-qJ54MtW5gRZ0W/edit>

3.4.1.2. ¿Para quién?

Más de 600 estudiantes se verán beneficiados con el uso de la guía didáctica interactiva. Aunque el material no es de uso exclusivo para algún nivel educativo, está diseñado con base en las preferencias de los jóvenes de entre 12 y 13 años que ingresan por primera vez al Octavo Año de Educación Básica en la Unidad Educativa 24 de Mayo. Por ello, el contenido presenta imágenes de caricaturas, videos, gifs, audio y texto, con diseños coloridos y agradables que permiten mantener su interés.

3.4.1.3. ¿Para qué?

La meta del proyecto es crear una guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo, que se encuentra ubicada en la ciudad de Quito, Ecuador.

Para ello, se ejecutarán procesos como: identificar el contenido para el abordaje de estrategias de aprendizaje sobre Inteligencias Múltiples mediante una revisión documental; identificar los recursos digitales que promuevan la participación y el interés de los estudiantes con edades entre 12 y 13 años, y finalmente diseñar el contenido instruccional de la guía didáctica para el aprendizaje sobre Inteligencias Múltiples.

3.4.1.4. ¿Cómo?

A través del uso de herramientas como Genially, Powtoon y H5P se procederá a la creación del material interactivo que brindarán los conceptos y experiencias necesarios para que los estudiantes sean protagonistas del proceso de inducción para octavo año de Educación Básica. De este modo, al manipular los contenidos, responder preguntas, ver videos y jugar serán partícipes activos de un proceso de aprendizaje eficaz, atractivo y fácil de manejar para ellos.

3.4.1.5. ¿Cuándo?

El material interactivo está diseñado para usarse a lo largo de 3 sesiones de capacitación de aproximadamente 45 minutos cada una, cuyos tiempos se distribuirán de la siguiente manera:

- Dinámica de bienvenida (5 minutos)
- Introducción del tema (10 minutos)

- Desarrollo del contenido (10 minutos)
- Aplicación de conocimientos (10 minutos)
- Espacio para reflexión y debate (5 minutos)
- Agradecimiento y despedida (5 minutos)

3.4.2. Preguntas de reflexión específicas del recurso 1

3.4.2.1. ¿La presentación interactiva está acorde a la edad y temática abordada?

De acuerdo a la población objetivo, que corresponde a jóvenes de 12 a 13 años, el enfoque de la presentación ha sido propuesta para que el alumno mantenga una observación y participación activa. Las imágenes ayudan a centrar varios aspectos de sentimiento, emociones, situaciones de experiencia; lo cual ayuda a conectarse con el proceso de enseñanza.

Además, se considera importante explicar aquella información precisa acerca de las inteligencias múltiples de manera sencilla y con el uso correcto de la presentación interactiva.

3.4.2.2. ¿La presentación es lo suficientemente atractiva para despertar el interés y motivación en los estudiantes?

A modo de introducción, la presentación interactiva presenta novedosas estrategias que permiten enfocar el interés del alumno, así como un gran atractivo visual que motiva el proceso de aprendizaje en el aula. Todo traducido a la web 2.0, considerado un nuevo paradigma de aprendizaje colaborativo.

3.4.2.3. ¿Los enlaces y botones de interacción son fácilmente reconocibles?

El contenido interactivo es mucho más eficaz con el uso correcto de elementos como pulsaciones, señal digital, comandos de voz, etiquetas, acceso a la información con un solo clic, imágenes en 3D; que ayuden en la interacción del estudiante de forma directa, así como, enriquezcan el aprendizaje a través de las inteligencias múltiples.

3.4.2.4. ¿El recurso educativo es inclusivo y se adapta a las necesidades del estudiantado?

Sí, el material inclusivo beneficia los aprendizajes de todos los estudiantes, sea cual sea su inteligencia (lingüístico-verbal, lógica-matemática, espacial, musical, corporal cinestésica, intrapersonal, interpersonal y naturalista). Así mismo, se adapta a metodologías innovadoras, ya que son factores importantes a tomar en cuenta para crear una educación inclusiva, en donde todos los estudiantes se beneficien e interactúen.

Altamirano y Lera (2017) confirman que las tecnologías de la información suponen un impacto democratizador además de incrementar los logros de aprendizaje de los estudiantes gracias a:

- Los cambios en los procesos y estrategias didácticas implementadas por los docentes.
- La promoción de experiencias de aprendizaje más creativas y diversas.
- La posibilidad de propiciar un aprendizaje independiente y permanente de acuerdo a las necesidades de los sujetos (p. 424).

3.4.2.5. ¿El contenido educativo le permite al estudiante interactuar y dinamizar el proceso de aprendizaje?

Sí, efectivamente. El contenido educativo es un aspecto muy importante a la hora de desarrollar un recurso digital, ya que permite dinamizar el proceso de aprendizaje, con estrategias que permitan la interacción y despierten el interés de los estudiantes hacia el tema. A través de la implementación de un diseño instruccional claro de fácil utilización, que desarrolle habilidades cognitivas necesarias para el continuo desarrollo e integración del estudiante con el entorno.

Lucio (2015) expresa que las estrategias de aprendizaje deben de ser:

- **Conscientes:** los estudiantes deben saber que la están utilizando y cuáles son.
- **Controladas:** los estudiantes deben controlar cuáles utilizar y cuándo son adecuadas esas estrategias.
- **Intencionales:** los estudiantes deben utilizarlas a propósito, para aprender.

3.4.3. Preguntas de reflexión del recurso 2:

3.4.3.1. ¿El video es lo suficientemente claro e ilustrativo y está acorde a la edad de los educandos?

Los materiales por sí solos no tienen mayor valor. Su valor radica en ser instrumentos que facilitan el proceso educativo. El video es una herramienta muy versátil, lúdica y entretenida de presentar una temática, este tiene una intencionalidad educativa que responde a los objetivos planteados en cuanto al tema sobre inteligencias múltiples. Además, estará acorde a la edad de los estudiantes de 12 y 13 años. Se emplean ilustraciones que estimulen la atención y despierten la creatividad. El mensaje es claro y conciso, con una duración estimada de 3 a 4 minutos donde se obtiene una mayor atención y receptibilidad del mensaje.

3.4.3.2. ¿Las preguntas planteadas en el video favorecen a la reflexión y pensamiento crítico en los estudiantes de 12 y 13 años?

Para responder a esta pregunta de reflexión, el recurso educativo que se utiliza debe cumplir varios criterios entre los más importantes se debe mencionar que el contenido del video debe ser relevante para la edad y el nivel de desarrollo de los estudiantes de 12 y 13 años. Debe ser apropiado y desafiante, pero no demasiado complejo o abstracto.

Las preguntas planteadas en el video deben ser abiertas en lugar de cerradas. Las preguntas abiertas fomentan la reflexión y el pensamiento crítico al permitir que los estudiantes expresen sus ideas, opiniones y razonamientos en lugar de simplemente dar respuestas simples. Así mismo las preguntas deben estimular el pensamiento crítico al requerir que los estudiantes analicen, evalúen, comparen, contrasten o reflexionen sobre el contenido del video. Por ejemplo, preguntas que piden a los estudiantes que identifiquen patrones, causas y efectos, ventajas y desventajas, o que tomen decisiones basadas en la información presentada en el video.

En resumen, si las preguntas planteadas en el video cumplen con estos criterios y están diseñadas para fomentar la reflexión y el pensamiento crítico, es probable que sean beneficiosas para los estudiantes de 12 y 13 años. Sin embargo, siempre es importante considerar el contexto y adaptar las preguntas según las necesidades y habilidades específicas de los estudiantes.

3.4.3.3. ¿El contenido está adaptado y preparado para ser accesible y utilizado por estudiantes de 12 y 13 años?

Como se trata de contenido multimedia, debe ser visualmente atractivo y utilizar elementos visuales y auditivos de manera efectiva para mantener el compromiso de los estudiantes (Mayer, 2005). Al hablar de accesibilidad, esta debe incluir cualidades que permitan su uso por parte de todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades. Esto implica proporcionar opciones, como subtítulos en el video o texto alternativo para imágenes (Rose y Meyer, 2002).

Finalmente cabe resaltar que los docentes desempeñan un papel crucial en la adaptación y utilización efectiva del contenido en el aula. Deben ser capaces de guiar a los estudiantes a través del material y fomentar la comprensión crítica (Marzano, Pickering y Pollock, 2001).

3.4.3.4. ¿El formato a utilizarse es de fácil acceso y compatible con todos los navegadores?

La accesibilidad y la compatibilidad con diferentes navegadores son consideraciones clave al crear un video interactivo para estudiantes de 12 y 13 años. Es importante garantizar que el formato del video sea de fácil acceso y compatible con todos los navegadores, siguiendo las pautas y estándares de accesibilidad web, como las definidas por el Consorcio World Wide Web (W3C), además de utilizar formatos de video ampliamente aceptados y compatibles, como MP4 (H.264), que son reproducibles en la mayoría de los navegadores web y dispositivos.

Asimismo, es primordial asegurarse de que el video interactivo sea compatible con navegadores populares como Chrome, Firefox, Safari y Edge es esencial para garantizar que los estudiantes puedan acceder al contenido de manera efectiva sin problemas de compatibilidad. También se deben considerar las limitaciones técnicas de la infraestructura de la escuela o el entorno de aprendizaje en el que se utilizará el video interactivo.

3.4.3.5. ¿El lenguaje que se utiliza es claro, sencillo y de fácil comprensión?

El cumplimiento de este aspecto se evidencia al contar con criterios estrictos de netiqueta al momento de crear el video interactivo. El contenido debe estar escrito en un lenguaje claro y accesible que sea apropiado para la edad de los estudiantes. Es importante evitar jergas o terminología demasiado técnica que pueda resultar confusa para esta población (Vygotsky, 1978).

3.4.4. Preguntas relacionadas al recurso 3:

3.4.4.1. ¿Se ha considerado la duración del juego interactivo en relación con la atención y capacidad de concentración de los estudiantes de octavo año?

Las sesiones de juego tienen una duración aproximada de 20 minutos, tiempo promedio en el cual los adolescentes permanecen atentos para retener información. Durante este tiempo, las actividades del juego le brindarán al cerebro del estudiante aquel estímulo necesario para su aprendizaje a través de preguntas y problemas relacionados al contenido de la guía, a los que deberá encontrarle soluciones. Desde la duda, la atención se mantiene más, y el tiempo del aprendizaje es más efectivo (Abelenda, 2021).

3.4.4.2. ¿El juego ofrece contenido y desafíos adaptados a su nivel de desarrollo cognitivo?

Al ser un juego dividido en fases, donde los estudiantes pueden evidenciar su progreso a través de la obtención de recompensas, se pretende mantener su motivación para aprender más sobre las inteligencias múltiples. Los desafíos del juego les presentan situaciones de la vida cotidiana donde identificarán tareas, objetos y estrategias de aprendizaje relacionadas a los ocho tipos de inteligencia de Howard Gardner. La retroalimentación y el aprendizaje a través del ensayo y error serán parte de las experiencias que vivirán como parte del juego.

3.4.4.3. ¿Las instrucciones son claras y fácilmente comprensibles?

Sí, las instrucciones del juego son claras y fácilmente comprensibles. La guía didáctica se ha diseñado cuidadosamente para garantizar que las instrucciones del juego sean accesibles para estudiantes de 12 años. Se han utilizado lenguaje claro y directo, acompañado de ejemplos y recursos visuales, lo que facilita la comprensión de las reglas y los objetivos del juego. Esto asegura que los estudiantes puedan participar de manera efectiva y sin confusiones, lo que contribuye a una experiencia de aprendizaje más fluida ya la consecución de los objetivos planteados en la guía (Roig Vila, 2019).

3.4.4.4. ¿El uso del juego didáctico permite alcanzar los objetivos planteados en la aplicación de la guía?

Sí, el uso del juego didáctico permite alcanzar los objetivos planteados en la aplicación de la guía. El juego interactivo no solo enriquece la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de 12 años al hacerla más atractiva y participativa, sino que también refuerza los conceptos relacionados con las inteligencias Múltiples de manera efectiva. Al involucrar a los estudiantes en actividades prácticas y desafiantes dentro del juego, se promueve una comprensión más profunda de las inteligencias múltiples y se les anima a aplicar estos conceptos en situaciones del mundo real. Además, la retroalimentación proporcionada por el juego les permite evaluar su progreso y comprensión, lo que contribuye al logro de los objetivos educativos establecidos en la guía didáctica (Romero & Escalona, 2019).

3.4.4.5. ¿El juego interactivo ofrece retroalimentación clara y efectiva para guiar el aprendizaje de los estudiantes y corregir errores?

Sí, el juego interactivo ofrece retroalimentación clara y efectiva para guiar el aprendizaje de los estudiantes y corregir errores, lo que se traduce en una experiencia educativa más enriquecedora. Esta retroalimentación constante y oportuna puede ayudar a los estudiantes a comprender sus fallas, identificar áreas de mejora y reforzar el aprendizaje. Cuando los juegos proporcionan explicaciones claras sobre por qué una respuesta es correcta o incorrecta, permiten a los estudiantes ajustar su enfoque y estrategias, lo que contribuye significativamente a su proceso de aprendizaje y desarrollo de habilidades críticas (Roig Vila, 2019).

3.5. Manifiesto

Existen diversas herramientas útiles para la creación de materiales educativos digitales. Sin embargo, Genially es una de las más completas para la creación de presentaciones interactivas y juegos, ya que permite añadir diversos recursos animados y botones con los cuales los estudiantes pueden navegar fácilmente entre los contenidos planteados.

Del mismo modo, Powtoon es un recurso que permite la edición de videos con contenido atractivo y permite el uso completo de sus plantillas e imágenes predeterminadas para videos cortos de menos de 3 minutos de duración. También cuenta con una amplia disponibilidad de

animaciones y videos en alta definición con los cuales se puede generar un material educativo de calidad. Así mismo, se utilizaron recursos del sitio Artlist™, de donde se extrajeron algunos clips de video que fueron de gran utilidad para complementar el proyecto de la guía didáctica interactiva.

El trabajo se complementa con el uso de otra herramienta: H5P, que permite añadir contenido interactivo a los videos preparados en otras plataformas a través de la edición. En ella se pueden incluir cuadros de diálogo, preguntas de opción múltiple, cuestionarios de verdadero y falso y demás actividades que permiten ejecutar una evaluación formativa de los aprendizajes y una retroalimentación oportuna. Por último, es necesario resaltar que todas las herramientas empleadas requieren del uso de dispositivos electrónicos, como celulares y laptops, así como de acceso a internet.

3.6. Guion multimedia

3.6.1. Guion Multimedia 1: Presentación Interactiva

- **Título:** Proyecto Educa 24 sobre inteligencias múltiples de Howard Gardner.
- **Descriptivo:** Diapositivas con contenido interactivo acerca de los contenidos y lineamientos del proyecto Educa 24 basado en la aplicación de inteligencias múltiples a través de proyectos de comprensión.
- La interactividad está dada a través de etiquetas, ventanas y enlaces con contenido conceptual textual y apoyados por imágenes y videos sobre los diferentes tópicos para asegurar la comprensión del tema propuesto.
- Además, cuenta con enlaces a páginas de contenido conceptual sobre las 8 inteligencias múltiples, que ampliarán el tema con datos interesantes y permitirán la interacción del estudiante con cada una de ellas. Los estudiantes obtendrán información relevante y sintetizada sobre el tema al dar click en las imágenes coloridas, las mismas que detallarán los roles que los estudiantes desempeñan en el aula, en torno al trabajo colaborativo.
- **Base didáctica** contenido conceptual sobre los conceptos y lineamientos del proyecto Educa 24, basado en el uso de inteligencias múltiples y su aplicabilidad en los proyectos de comprensión, a través de la organización de grupos cooperativos, y designación de roles en el aula.
- **Tipo de recurso o actividad:** diapositivas interactivas, texto, imágenes, video, audio.
- **Parametrización:** diapositivas con interactividad en cada uno de los temas a través de etiquetas, ventanas y enlaces.

3.6.2. Archivador 1

- Bienvenida: (animación: <https://app.animaker.com/editproject/yQmaNWVF90B4ScXt>. Liderazgo, transformación e innovación: (clip animado: <https://www.powtoon.com/html5-studio/?#/edit/eHD00I1yhY>)
- Proyecto de comprensión: Gif animados:
 - Imagen 1: Bob Esponja leyendo
 - Imagen 2: Simpson pensando en números.
- Inteligencias múltiples: (enlaces: <https://loscokitos.com/inteligencias-multiples-que-son-los-cokitos/inteligencia-linguistica-zeta>)

- Roles cooperativos: (link: https://www.colectivocinetica.es/media/02_-colectivo-cin%C3%A9tica-roles-identificaci%C3%B3n.pdf)
- Imágenes formato PNG:
 - Imagen 3: Howard Gardner
 - Imagen 4: niño leyendo
 - Imagen 5: niño con experimento
 - Imagen 6: niño pintando
 - Imagen 7: niño haciendo gimnasia
 - Imagen 8: niño tocando guitarra
 - Imagen 9: niños tomados de la mano
 - Imagen 10: niño mirándose al espejo
 - Imagen 11: niño regando el césped
 - Imagen 12: grupo de personas trabajando
 - Imagen 13: señora supervisando con cuaderno en mano
 - Imagen 14: personas frente a un computador, conversando.
 - Imagen 15: hombre con un maletón y herramientas.
 - Imagen 16: grupos en el aula
 - Imagen 17: gif niños pintando en una pared
 - Imagen 18: niñas recortando
 - Imagen 19: logo del colegio 24 de mayo
 - Imagen 20: estudiantes con el uniforme del colegio
 - Imagen 21: mapa conceptual en canva sobre la metodología
- Video en MP4:
 - Video 1: ejemplos de proyectos disciplinarios en la aplicación Canva.
 - Video 2: ejemplo de proyecto interdisciplinar en la aplicación Canva.

3.6.3. Guion Multimedia 2: Video Interactivo

- **Título:** Video Interactivo – Inteligencias Múltiples
- **Descriptivo:** Se empleará en la segunda sesión de 45 minutos. Tendrá un formato atractivo e inmersivo con ilustraciones, colores llamativos y sonido instrumental que capten la atención de los estudiantes y cuenten con intervalos de preguntas sobre el tema de inteligencias múltiples. La duración media está considerada de 3 a 5 minutos, y será acorde a la edad de los educandos de 12 a 13 años, con ejemplos claros y de fácil comprensión.
- **Base didáctica:** Contenido conceptual sobre las ocho inteligencias múltiples según Howard Gardner (1993), como base para la reflexión y el autoconocimiento.
- **Tipo de recurso o actividad:** video, audio, texto, imágenes.

- **Parametrización:** video con componentes interactivos tales como: cuadros de diálogo, preguntas y etiquetas que aparecen tras la descripción de cada uno de los tipos de inteligencia.

3.6.4. Archivador 2

- Uso de Powtoon (https://drive.google.com/file/d/1yD705DvjVSyuZ-ewia7A-004x2gGUM7R/view?usp=drive_link)
- Uso de H5p (https://drive.google.com/file/d/1cd2bOp5CymfUIH2KYYu617yP4FKzrZAV/view?usp=drive_link)
- Animaciones:
 - Animación 1: niño feliz
 - Animación 2: niña feliz
 - Animación 4: mujer constructora señalando
 - Animación 5: mujer mostrando un objeto
 - Animación 6: mujer haciendo yoga
 - Animación 7: periodista hablando
- Clips de video:
 - Clip 1: reunión de diseño
 - Clip 2: hombres tocando la guitarra eléctrica
 - Clip 3: niña lanzando hojas secas al aire
 - Clip 4: pareja de mujeres charlando
 - Clip 5: mujer observando su reflejo
 - Clip 6: niñas jugando ajedrez
 - Clip 7: canasta de baloncesto
 - Clip 8: mujer escribiendo
 - Clip 9: niñas jugando jenga
 - Clip 10: niña interactuando con patos
 - Clip 11: niño armando un cubo de Rubik
 - Clip 12: niñas jugando en el parque
 - Clip 13: niños abrazados felices

3.6.5. Guión Multimedia 3: Juego Interactivo

- **Título:** Escape Room – Inteligencias Múltiples
- **Descriptivo:** material interactivo que contiene una serie de preguntas de retroalimentación acerca de los siguientes temas: reconocimiento visual de las distintas inteligencias múltiples, aportes de Howard Gardner, roles cooperativos de cada estudiante y diferentes ejemplos de aplicación acerca de las IM. Con ello, se logra captar

la atención y se mide el grado de conocimiento que adquirió el estudiante durante el desarrollo de contenidos presentados.

- **Base didáctica:** contenido adecuado para estudiantes del octavo año de Educación General Básica, con información que se refiere a las ocho inteligencias múltiples, traducidas en preguntas y con un factor de recompensas (tickets) que garantizan el avance del juego, así como, indican el grado de conocimiento del estudiante.
- **Tipo de recurso o actividad:** juego interactivo, texto, imágenes, audio.
- **Parametrización:** infografía con interactividad en cada nivel del juego, representado por imágenes, audio y texto; así como recolección de cuatro tickets, que permiten pasar a cada nivel del juego, hasta concluirlo. La duración aproximadamente es de 10 min. Si el juego es resuelto sin errores.

3.6.6. Archivador 3

- **Inteligencias Múltiples** (información general)
<https://docs.google.com/presentation/d/1ttzaujCfoXDhNNEunh0hQXDKXi5PKfrb/edit#slide=id.p1>)
- Uso de la aplicación (Photoscapes)
- Desarrollo del juego (Genially)
<https://view.genial.ly/6510421bb85e1100113139c3/interactive-content-escape-room-circo-vintage>)
- Uso de imágenes en la plataforma (<https://depositphotos.com/es/>)
- Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (enlace: <https://www.hypatiaeducation.com/blog/24/que-son-las-teorias-de-inteligencias-multiples-de-gardner>) Imágenes en formato PNG:
- <https://www.kichihua.com/inteligencias-multiples-caracteristicas-y-ejemplos/>
- https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fst3.depositphotos.com%2F4864147%2F15244%2Fv%2F450%2Fdepositphotos_152448572-stock-illustration-passenger-ferry-ship-flat-vector.jpg&tbnid=a8n_9KyqSP5xaM&vet=12ahUKEwjbm86Xq8SBAXsm7AFHVtPCQYQxiAoAXoECAAQHQ..i&imgrefurl=https%3A%2F%2Fdepositphotos.com%2Fes%2Fvectors%2Fsupervisor.html&docid=IOAwnUutG4r1WM&w=600&h=600&itg=1&q=supervisor%20gif&hl=es&ved=2ahUKEwjbm86Xq8SBAXsm7AFHVtPCQYQxiAoAXoECAAQHQ
- <https://depositphotos.com/es/>

IV. CAPÍTULO III: PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

4.1. Aspectos a considerar

A continuación, se describen los aspectos previos a tener en cuenta para la aplicación de la guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo las inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador.

4.1.1. Componentes que intervienen en el proceso educativo

Los estudiantes nuevos del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo, serán los principales beneficiarios de esta guía interactiva basada en las inteligencias múltiples. Además, dentro de la elaboración y aplicación del proyecto se encuentra personal docente y administrativo de la institución, que aporta con conocimientos sobre la teoría educativa, la normativa vigente y las inteligencias múltiples.

Para la construcción de la guía se utilizará la herramienta Genially, que permite crear presentaciones interactivas de manera. El producto final será difundido a través de un aula virtual creada mediante la plataforma de gestión educativa Brightspace.

4.1.2. Cuestiones pedagógicas a tener en cuenta

El proyecto EDUCA 24, que forma parte del plan Innov-Acción XXI, liderado por la Red Educativa Ignaciana del Ecuador (REI-E), se enfoca en mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, la organización, la cultura interna y la gestión escolar para la construcción de un modelo educativo flexible a través de la elaboración de proyectos de comprensión interdisciplinarios. Esta metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (PBL), busca generar competencias en la comunidad estudiantil que les permita desarrollarse en la sociedad del siglo XXI. Las actividades desarrolladas en torno al programa favorecen el pensamiento reflexivo, trabajo en equipo, responsabilidad social, empatía, creatividad e integración.

4.1.3. Actividades

A lo largo de la socialización de la guía didáctica interactiva, se llevarán a cabo 3 sesiones de inducción pedagógica, con una duración total de 2 h 15 min en la que se tratará aspectos teóricos y se realizarán actividades interactivas de práctica. El material educativo se construirá a través de herramientas como: Genially, Powtoon y H5P. Los productos serán consolidados en un aula virtual creada con Brightspace. Además, se realizará una encuesta de satisfacción para conocer las opiniones de la población educativa acerca de la guía.

Una vez concluido el proceso de inducción, los estudiantes participarán de los proyectos interdisciplinarios bajo la siguiente ponderación:

- Un 70% de la calificación final será la presentación del proyecto final.
- Un 20% de la calificación será el resultado de la coevaluación (entre todos los miembros del equipo).
- Un 10% de la calificación será otorgada al realizar una autoevaluación.

4.1.4. Usos del entorno

El uso del entorno se cumplirá sobre el cimiento de cuatro aspectos básicos en los entornos tecnológicos de aprendizaje: información, comunicación, cooperación y administración. Este último será responsabilidad de los docentes encargados de la construcción de este proyecto y contará con el respaldo de la institución educativa.

A nivel informativo, se espera crear un espacio donde la institución pueda dar a conocer las principales novedades que surjan entorno al proyecto EDUCA-24. Algunos ejemplos pueden ser: convocatoria a reunión de padres de familia, fechas de inicio del curso inducción, requerimientos para el nuevo ciclo escolar, etc.

Para fortalecer la comunicación, la plataforma debe contar con una herramienta de mensajería o localizador, donde los padres de familia y estudiantes puedan dejar sus inquietudes en un buzón que los comunique directamente con los maestros vinculados al proyecto. Así mismo, se promoverá la cooperación a través de la creación de espacios para el trabajo colaborativo dentro de las sesiones síncronas.

Finalmente, durante la aplicación de la guía se llevará el desarrollo de las actividades planificadas en sesiones continuas. Cada sesión constará de tres fases:

1) Primera fase: Presentación interactiva

Se mostrará en la primera sesión de 45 minutos. Contendrá los conceptos de inteligencias múltiples y permitirá la interacción del estudiante con situaciones, características u objetos relacionados a cada una de ellas.

2) Segunda fase: Video Interactivo

Se empleará en la segunda sesión de 45 minutos. Tendrá un formato atractivo e inmersivo con ilustraciones, colores llamativos y sonido instrumental que capten la atención de los estudiantes y cuenten con intervalos de preguntas sobre el tema de inteligencias múltiples.

3) Tercera fase: Juego Interactivo

Se empleará en la tercera sesión de 45 minutos. Se pretende crear un juego atractivo e interactivo que desafíe a los estudiantes a resolver problemas a través del uso de sus conocimientos sobre inteligencias múltiples y sus roles como parte del aprendizaje colaborativo.

4.1.5. Recursos de apoyo

Para garantizar la comprensión del desarrollo de las actividades:

- Se cargará a la plataforma una presentación interactiva introductoria donde se dé a conocer las prácticas metodológicas con las cuales trabaja la Unidad Educativa 24 de Mayo como parte del proyecto de enseñanza basado en las inteligencias múltiples.
- Estará disponible un video tutorial, para el uso y manejo de la plataforma de *e-learning*.
- Se proveerá plantillas descargables e imprimibles, que facilitarán la identificación de los roles dentro del aprendizaje colaborativo que posee cada proyecto interdisciplinar.
- Se proporcionará diferentes fuentes bibliográficas (libros) que contienen información detallada de las inteligencias múltiples.
- Tendrán a disposición el acceso a diferentes videos que abarcan información importante acerca del uso y aplicación de las inteligencias múltiples basado en experiencias anteriores para motivar a la participación.

- Se realizará una inducción a los estudiantes del octavo año EGB acerca del uso de la guía didáctica a través del servicio de Google Meet.
- Se cargará a la plataforma los respaldos de las sesiones síncronas de inducción para su posterior revisión.

Se habilitará un foro de interacción para el aporte de opiniones, dudas y observaciones como parte de los recursos relacionales que promuevan la interacción de los actores.

4.1.6. Planificación de la acción educativa

Proyecto				
Creación de una guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador.				
Objetivo general				
Crear una guía didáctica interactiva para el aprendizaje bajo inteligencias múltiples dirigida a estudiantes nuevos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo de Quito, Ecuador.				
Sesión 1: “Conociendo el proyecto EDUCA-24”				
Contenido	Orientaciones metodológicas	Herramientas	Tiempo	Calendario
1.1 Lineamientos del proyecto EDUCA-24	• Visualización de video tutorial sobre aplicación de la guía.	• Video creado en la aplicación Canva.	15 minutos	Periodo académico 2024-2025
1.2 ¿Qué es un proyecto de comprensión?				
1.3 Evaluación de proyectos	• Presentación interactiva sobre los conceptos de inteligencias múltiples.	• Elaboración de diapositivas interactivas a través de Genially.	45 minutos	Semana 1, Día 1
1.4 Ejes para la enseñanza para la comprensión				
1.5 Metodología				
1.6 Proyecto disciplinar vs proyecto interdisciplinar				
		• Sesión síncrona mediante Google Meet para la revisión de contenidos.		
Sesión 2: “Inteligencias múltiples un aprendizaje para la vida”				
Contenido	Orientaciones metodológicas	Herramientas	Tiempo	Calendario
2.1 Las 8 inteligencias múltiples: Introducción a las inteligencias múltiples.	• Difusión de video interactivo con intervalos de preguntas y respuestas.	• Creación de video en Powtoon	45 minutos	Periodo académico 2024-2025
2.2 Inteligencia espacial				
2.3 Inteligencia musical		• Configuración de actividades interactivas en H5P.	• Sesión síncrona mediante Google Meet para la revisión de contenidos.	Semana 1, Día 2
2.4 Inteligencia naturalista				
2.5 Inteligencia interpersonal				
2.6 Inteligencia intrapersonal				
2.7 Inteligencia Lógica-matemática				
2.8 Inteligencia corporal cinestésica				
2.9 Inteligencia Lingüístico-verbal				
2.10 Roles y distribución del espacio en el aula				
2.11 Aprendizaje cooperativo				
2.12 Ejemplos de aplicabilidad del proyecto				

Sesión 3: Retroalimentación “Jugando voy recordando”

Contenido	Orientaciones metodológicas	Herramientas	Tiempo	Calendario
3.1 Escape room sobre inteligencias múltiples 3.2 Juego de memoria 3.3 Juego de roles EDUCA24 3.4 Conclusiones del proyecto. 3.5 Encuesta de satisfacción.	<ul style="list-style-type: none"> Resolución de un juego atractivo e interactivo que desafíe a los estudiantes a resolver problemas a través del uso de sus conocimientos sobre inteligencias múltiples y sus roles. Encuesta de satisfacción para conocer las opiniones de la población educativa acerca de la guía. Resolución de acertijos sobre las inteligencias múltiples. 	<ul style="list-style-type: none"> Juegos: escape room interactivo creado con Genially. Encuesta elaborada en Microsoft forms. Juego de preguntas en Kahoot! para dinamizar la clase Sesión síncrona mediante Google Meet para la revisión de contenidos. 	45 minutos	Periodo académico 2024-2025 Semana 1, Día 3

Indicadores de evaluación

- 70% de la calificación final será la presentación del proyecto final.
- 20% de la calificación será el resultado de la coevaluación (entre todos los miembros del equipo).
- 10% de la calificación será otorgada al realizar una autoevaluación.

Especificaciones del proceso de inducción:

- El curso de inducción para estudiantes nuevos está diseñado para un grupo etario de adolescentes entre los 12 y 13 años. Con él se busca presentar a la comunidad novel la metodología de trabajo de la institución para fomentar su participación en las actividades que derivan del proyecto EDUCA-24, que aborda la enseñanza basada en las inteligencias múltiples.
- Durante el desarrollo del curso, se aprovechará el uso de un entorno virtual de aprendizaje para la revisión de contenidos y se aplicarán 3 sesiones síncronas, una por día, a lo largo de la primera semana del periodo académico 2024 – 2025.
- El uso de material educativo interactivo será una herramienta para captar el interés del grupo objetivo mientras aprende acerca de los contenidos del curso. Sin embargo, en caso de percibir una discontinuidad por parte de los estudiantes durante las sesiones síncronas, se prevé el uso de recursos como Mentimeter y Padlet, para reconectar con su atención y fomentar la participación en tiempo real.

Producto: Guía didáctica

Se realizará una inducción a los estudiantes nuevos en tres sesiones vía Google Meet, que suman un total de 2 horas 30 minutos de curso, a través de la aplicación de una guía didáctica interactiva que estará disponible en el LMS Brightspace a partir del primer día del periodo académico 2024-2025.

Tabla 3 Planificación de la acción educativa

Fuente: Creación propia

4.1.7. Creación del Entorno Virtual de Aprendizaje

Durante el proceso de planificación y creación del Entorno Virtual de Aprendizaje a través del cual se impartirá el curso de inducción a los estudiantes nuevos del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 24 de Mayo, fue seleccionado el software de LMS Brightspace para su ejecución.

Para acceder al curso, será necesario seguir el siguiente protocolo:

- 1) Ingresar a la página principal de Brightspace, que está disponible en: <https://eig.brightspace.com/d2l/login?logout=1> e iniciar sesión con las credenciales institucionales.

Bienvenido a EIG Business School

Inicia sesión para ver tus cursos, explorar las herramientas y funciones, y personalizar tu experiencia de e-Learning.

Formulario de inicio de sesión con los siguientes campos:

- Nombre de usuario *
- Contraseña *
- Botón: Iniciar sesión
- Enlace: ¿Olvidó su contraseña?



D2L BRIGHTSPACE

Desarrollado por los galardonados Brightspace LMS

© Copyright D2L Corporation. Todos los derechos reservados.

Todos las marcas D2L son marcas comerciales de D2L Corporation. Visite [D2L.com/trademarks](https://d2l.com/trademarks) para obtener una lista de las marcas de D2L.

Ilustración 1 Inicio de sesión en Brightspace

- 2) Ingresar al curso EDUDIC22A-Grupo 2 Guía didáctica interactiva.

Interfaz de usuario de Brightspace que muestra:

- Mis cursos (seleccionado)
- Actualizaciones (no hay actualizaciones para EIG)
- Calendario (domingo 29 de octubre de 2023)
- Próximos eventos
- Lista de cursos disponibles:

Curso	Descripción	Finaliza
EDUDIC22A- Grupo 2. Guía didáctica interactiva	Educación	Finaliza el enero 10, 2024 a la(s) 18:00
Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	Educación	Finaliza el noviembre 7, 2023 a la(s) 18:00
Liderazgo Educativo - Track del SER DIC22	Educación	

Ilustración 2 Cursos disponibles en el aula virtual

3) Navegar en la sección “Contenido” de acuerdo al orden de las actividades enlistadas.

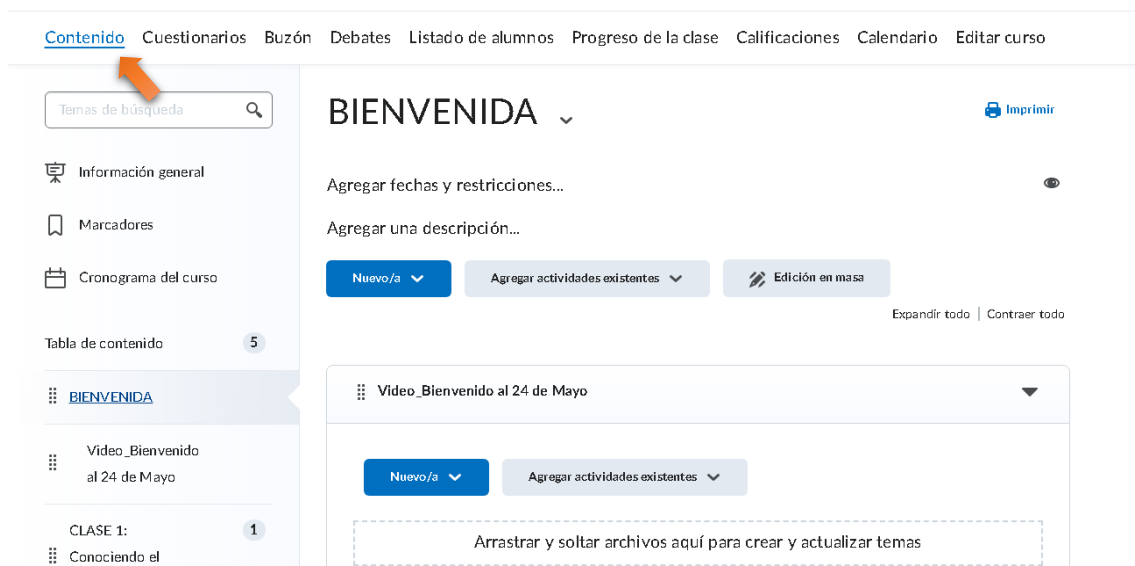


Ilustración 3 Sección “Contenido”

4.1.8. Distribución de contenidos del LMS

4.1.8.1. Bienvenida

En esta sección se incorporará un video denominado “Bienvenido al 24 de Mayo” creado con animaciones de Powtoon, que servirá para recibir a la comunidad educativa al entorno virtual de una manera cálida.

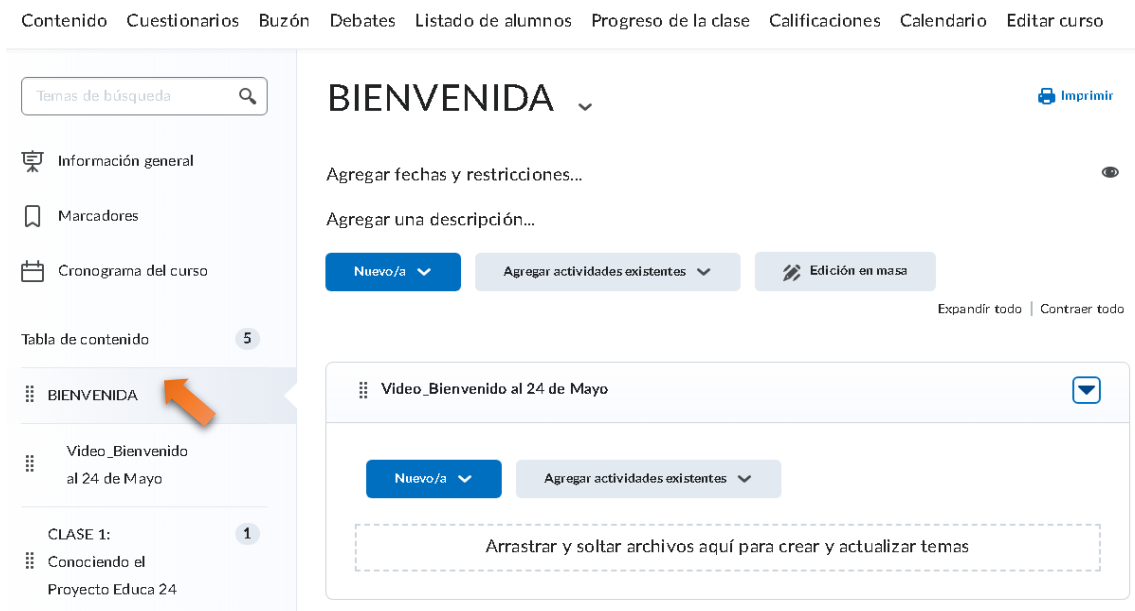


Ilustración 4 Sección "Bienvenida"

4.1.8.2. Clase 1 - Conociendo el Proyecto Educa-24

La "Clase 1" incluirá una presentación con el título "Guía Interactiva del Proyecto Educa-24", creada a mediante Genially. En este apartado se dará a conocer los aspectos básicos del proyecto y la importancia de los roles dentro del proceso educativo.

Enlace al recurso: <https://view.genial.ly/65110e574b3b670011fe187d/presentation-presentacion-tiza-y-pizarra>

The screenshot shows the Genially course editor interface. At the top, there are navigation tabs: Contenido, Cuestionarios, Buzón, Debates, Listado de alumnos, Progreso de la clase, Calificaciones, Calendario, and Editar curso. The main title is 'CLASE 1: Conociendo el Proyecto Educa 24'. Below the title, there are options to 'Agregar fechas y restricciones...' and 'Agregar una descripción...'. There are buttons for 'Nuevo/a', 'Agregar actividades existentes', and 'Edición en masa'. A table of contents on the left lists 'BIENVENIDA' and 'CLASE 1: Conociendo el Proyecto Educa 24'. The main content area shows a presentation titled 'Presentación: Guía interactiva del Proyecto Educa 24' with a 'Nuevo/a' button and 'Agregar actividades existentes' button. Below it, there is a link titled 'Guía Interactiva Proyecto Educa 24' with a checkmark and the word 'Enlace'.

Ilustración 5 Sección "Clase 1: Conociendo el proyecto EDUCA-24"

The screenshot shows the Genially interactive presentation titled 'Guía Interactiva Proyecto Educa 24'. The presentation features a dark background with colorful illustrations of children, a globe, and educational symbols. The text 'Presentación GUÍA INTERACTIVA PROYECTO "EDUCA' is prominently displayed. At the bottom, there is a call to action: '¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este? REGÍSTRATE AHORA'.

Ilustración 6 Presentación de la guía interactiva

4.1.8.3. Clase 2 - Inteligencias Múltiples, un aprendizaje para la vida

Dentro de la Clase 2 se colgará un video denominado "Inteligencias múltiples". Este material, creado en Powtoon y perfeccionado con H5P para la añadidura de contenido interactivo, servirá para profundizar en las definiciones de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner y su aplicación en la vida cotidiana.

Enlace al recurso: <https://h5p.org/node/1437334>

The screenshot displays a course management interface. On the left, a sidebar contains a search bar and a table of contents with the following items:

- Temas de búsqueda
- Información general
- Marcadores
- Cronograma del curso
- Tabla de contenido (5)
- BIENVENIDA
- CLASE 1: (1)
 - Conociendo el Proyecto Educa 24
- CLASE 2: (2)**
 - Inteligencias Múltiples: Un aprendizaje para la vida**
- Video Interactivo: (1)
 - Inteligencias Múltiples
- Una inteligencia, un personaje: Los Cokitos (1)
- CLASE 3: (1)
 - Retroalimentación: Jugando voy recordando

The main content area is titled "CLASE 2: Inteligencias Múltiples: Un aprendizaje para la vida" and includes a search bar, a print icon, and buttons for "Agregar fechas y restricciones...", "Agregar una descripción...", "Nuevo/a", "Agregar actividades existentes", and "Edición en masa". Below these are two sections of content:

- Video Interactivo: Inteligencias Múltiples**
 - Buttons: "Nuevo/a", "Agregar actividades existentes"
 - Item: "Inteligencias Múltiples" (Enlace) with a checkmark.
- Una inteligencia, un personaje: Los Cokitos**
 - Buttons: "Nuevo/a", "Agregar actividades existentes"
 - Item: "Una Inteligencia, un personaje" (Enlace) with a checkmark.

Ilustración 7 Sección "Clase 2: Inteligencias múltiples, un aprendizaje para la vida"



Ilustración 8 Portada del video interactivo sobre inteligencias múltiples

Además, se incluirá un enlace directo a la página web “Los Cokitos”, donde se pueden encontrar diversos materiales diseñados para potenciar las capacidades y talentos de los y las estudiantes según sus inteligencias. Este apartado, que lleva por nombre Una inteligencia, un personaje: Los Cokitos” les permitirá a los alumnos identificarse con un personaje que les ayudará a reconocer su tipo de inteligencia.

Enlace al recurso: <https://loscokitos.com/inteligencias-multiples-que-son-los-cokitos>



Ilustración 9 Apéndice "Una inteligencia, un personaje"

4.1.8.4. Clase 3 - Retroalimentación: jugando voy recordando

En la “Clase 3” se colgará un Escape Room sobre las ocho Inteligencias Múltiples (IM) de Howard Gardner creado con Genially. El objetivo de esta actividad es poner a prueba los conocimientos de los estudiantes con respecto a IM. Además, estarán disponibles otros divertidos recursos como: un juego de memoria, construido en Educaplay; un juego de roles, creado con Kahoot y conclusiones del proyecto, que se plantearán en un muro de Padlet. Estas actividades desafiarán la capacidad de análisis de los estudiantes y demostrarán la comprensión de los contenidos.

Enlace al recurso: <https://view.genial.ly/6510421bb85e1100113139c3/interactive-content-escape-room-circo-vintage>

The image shows the Genially course editor interface. On the left is a sidebar with a search bar and a table of contents. The main area displays the course title and options to add dates, descriptions, and activities. The course content is organized into sections: 'Escape room sobre Inteligencias Múltiples' (containing an 'Escape Room' activity with a link), 'Juego de Memoria', 'Juego de roles Educa 24', and 'Conclusiones del Proyecto'. Each section has a 'Nuevo/a' button and an 'Agregar actividades existentes' dropdown. A dashed box in the 'Juego de Memoria' and 'Juego de roles Educa 24' sections indicates where to drag and drop files.

CLASE 3: Retroalimentación: Jugando voy recordando

Información general
Marcadores
Cronograma del curso
Tabla de contenido 5

BIENVENIDA

CLASE 1: 1
Conociendo el Proyecto Educa 24

CLASE 2: 2
Inteligencias Múltiples: Un aprendizaje para la vida

CLASE 3: 1
Retroalimentación: Jugando voy recordando

Escape room sobre Inteligencias Múltiples 1

Juego de Memoria

Juego de roles Educa 24

Conclusiones del Proyecto

EVALUACIÓN 1

Agregar un módulo...

Temas de búsqueda

Imprimir

Agregar fechas y restricciones...

Agregar una descripción...

Nuevo/a Agregar actividades existentes Edición en masa

Expandir todo | Contraer todo

Escape room sobre Inteligencias Múltiples

Nuevo/a Agregar actividades existentes

Escape Room Enlace

Juego de Memoria

Nuevo/a Agregar actividades existentes

Arrastrar y soltar archivos aquí para crear y actualizar temas

Juego de roles Educa 24

Nuevo/a Agregar actividades existentes

Arrastrar y soltar archivos aquí para crear y actualizar temas

Conclusiones del Proyecto

Ilustración 10 Sección "Clase 3: Jugando voy recordando"

Escape Room ▾



Ilustración 11 Escape Room Interactivo

4.1.8.5. Evaluación

Para concluir el curso, tenemos una fase de evaluación, que comprende las siguientes tareas:

- a) Entregable 1: Proyecto final (Será necesario presentarlo en formato de archivo de texto Ej. Documento de Word)
- b) Autoevaluación: ¿Qué aprendí? (Las plantillas de evaluación estarán disponibles en la plataforma en formato PDF)
- c) Coevaluación: Evalúa a tus compañeros (Las plantillas de evaluación estarán disponibles en la plataforma en formato PDF)
- d) Encuesta de satisfacción. (El formato y recolección de datos se realizarán a través de Microsoft forms)

Enlace al recurso: <https://forms.office.com/r/qHfn9RA4yE>

Temas de búsqueda

- Información general
- Marcadores
- Cronograma del curso
- Tabla de contenido 5
- BIENVENIDA
- CLASE 1: 1
 - Conociendo el Proyecto Educa 24
- CLASE 2: 2
 - Inteligencias
 - Múltiples: Un
- Múltiples: Un aprendizaje para la vida
- CLASE 3: 1
 - Retroalimentación: Jugando voy recordando
- EVALUACIÓN** 1
- Entregable 1: Proyecto final
- Autoevaluación: Qué aprendí?
- Coevaluación: Evalúa a tus compañeros
- Encuesta de satisfacción 1

Agregar un módulo...

EVALUACIÓN ▼

Agregar fechas y restricciones...
 Imprimir

Agregar una descripción...

Nuevo/a ▼
Agregar actividades existentes ▼
 Edición en masa

[Expandir todo](#) | [Contraer todo](#)

Entregable 1: Proyecto final ▼

Nuevo/a ▼
Agregar actividades existentes ▼

Arrastrar y soltar archivos aquí para crear y actualizar temas

Autoevaluación: Qué aprendí? ▼

Nuevo/a ▼
Agregar actividades existentes ▼

Arrastrar y soltar archivos aquí para crear y actualizar temas

Coevaluación: Evalúa a tus compañeros ▼

Nuevo/a ▼
Agregar actividades existentes ▼

Arrastrar y soltar archivos aquí para crear y actualizar temas

Encuesta de satisfacción ▼

Nuevo/a ▼
Agregar actividades existentes ▼

Encuesta de satisfacción ▼
Enlace ▼
✓

Ilustración 12 Sección "Evaluación"

Encuesta de satisfacción ▾



Ilustración 13 Encuesta de satisfacción

Con este cuestionario culmina el curso de inducción. La estructura planteada ha sido analizada rigurosamente, de tal forma que cada actividad planificada y puesta a disposición en el Entorno Virtual de aprendizaje, se ajuste a las necesidades e intereses del alumnado, con el fin de facilitar su proceso de adaptación al nuevo entorno escolar y su aprendizaje.

V. CONCLUSIONES

La educación, dentro de su ejercicio, exige el reconocimiento de las características propias de la población estudiantil, incluyendo sus necesidades y habilidades. En favor de lo propuesto, la Unidad Educativa 24 de Mayo tiene en ejecución un proyecto de enseñanza basado en las ocho inteligencias múltiples de Howard Gardner, denominado “EDUCA-24”, que busca aprovechar el potencial único de cada estudiante durante su proceso educativo. En dicho contexto, se considera que la creación de una guía didáctica interactiva y su difusión a través de un LMS es una estrategia innovadora para introducir a los estudiantes nuevos al modelo educativo institucional.

La creación de un entorno tecnológico de aprendizaje requiere un proceso previo de planificación, preparación de contenido, diseño, organización y elaboración de material educativo digital. Parte fundamental de ese proceso es conocer al grupo objetivo e identificar sus necesidades y características. En este caso, al requerirse un espacio atractivo para adolescentes en edades entre los 12 y los 13 años, se aprovechó el uso combinado de herramientas como: Genially, en la elaboración de presentaciones; Powtoon, en la edición de videos y H5P para añadir un componente de interactividad.

El uso de presentaciones, videos y juegos interactivos permite dar a conocer a los estudiantes su rol como parte del proyecto institucional de aprendizaje basado en inteligencias múltiples, a la vez que contribuye al reconocimiento de características de su propia personalidad. Esta es una estrategia ideal por ser una de las formas más eficientes de llegar a los adolescentes de 12 a 13 años al permitir enviar un mensaje de manera entretenida y dinámica.

Por otro lado, la elaboración de recursos educativos digitales también demanda una fase de evaluación técnica objetiva. A partir de un cuestionario de reflexión, los investigadores pueden confirmar con argumentos válidos y sostenibles que el material creado para el presente proyecto cumple con criterios técnicos, éticos y pedagógicos de calidad.

Finalmente, la forma de llevar el producto final hacia el grupo objetivo es el broche de oro del proceso de gestión del aprendizaje. Concluye con la creación de la plataforma de LMS y la organización de los contenidos educativos en ella. Es necesario ver este paso desde la perspectiva del usuario, pues se debe ofrecer una experiencia amigable, junto a un acompañamiento personalizado y un soporte técnico oportuno. Por ello, es indispensable contar con una plataforma educativa que permita la administración eficiente de los recursos y que facilite la creación de espacios para la comunicación y cooperación, que fortalezcan el vínculo de los actores con su proceso educativo.

Por esa razón, Brightspace fue la plataforma elegida para la creación del aula virtual donde se organiza de manera ordenada y accesible el contenido de la guía interactiva para el aprendizaje sobre inteligencias múltiples. La importancia de crear un entorno virtual de aprendizaje de fácil acceso, con las características enunciadas previamente, radica en otorgarle al usuario la posibilidad de aprender a su propio ritmo y retroalimentar sus conocimientos con respecto al contenido de la guía cuando prefiera y con tan solo un clic.

Para concluir, es necesario resaltar la importancia de que todos los procesos educativos estén regidos por códigos de ética. Esto contribuye significativamente a la generación de entornos seguros donde los valores y la calidad técnica y humana sean promovidos y demostrados. Adicionalmente, se destaca el rol de la educación como parte de un proceso integral de construcción social e individual de las personas que, en el presente, se complementa con el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Es evidente que las interacciones en ambientes virtuales pueden presentar una brecha de vulnerabilidad para su uso

indebido. Por ello, es necesario establecer protocolos que promuevan una comunicación cordial, universal y efectiva que aporte al correcto desarrollo de los procesos educativos dentro y fuera de la Unidad Educativa 24 de Mayo.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Altamirano, S. y Lera, J, (2017). Futuro de las TIC's para una educación incluyente. En Jorge Lera (Organizador). II Congreso sobre Desigualdad Social, Económica y Educativa en el Siglo XXI. Llevado a cabo en el Grupo EUMED-UAT-UMA.

Bowker, M. (2020). Benefifits of Incorporating Howard Gardner's Multiple Intelligences Theory into Teaching Practices. Capstone Projects and Master's Theses. Obtenido de https://digitalcommons.csumb.edu/caps_thes_all/804

Bravo Alvarado, M. (2021). Comunicación efectiva a través de la Virtualidad en la Formación Universitaria. Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores. doi:10.46377/dilemas.v8i.2684

Briones, W., Urquiza, L., Navia, J., & Guevara, G. (2020). Asertividad comunicacional en los procesos académicos en época de pandemia de las Instituciones de Educación Superior. *Journal of Science and Research*, 654–668.

Chura Luna, E. (2019). Bases epistemológicas que sustentan la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner en la pedagogía. *Revista de investigaciones de la Escuela de Posgrado*. doi:http://dx.doi.org/10.26788/riepg.201

Fernández, I. B., & Rodrigo, E. M. (2010). iberlenguaje y principios de retórica clásica: redes sociales: el caso Facebook. *Revista venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 7(2), 47-61.

Gardner, H. (1993). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (10a ed.). Basic Books.

Gardner, H. (2004). Audiences for the Theory of Multiple Intelligences. *Teachers College Record*, 106(1), 212–220. doi:10.1111/j.1467-9620.2004.0032

Gobierno de Canarias. (2013). Derechos, deberes y obligaciones de la comunidad educativa. Obtenido de file:///C:/Users/PC/Downloads/derechosdeberes-comunidad-educativa.pdf

González, F. S. (2008). Redes sociales y comunidades educativas. *Telos*, 76, 99-109.

Hirsch Adler, A. (2013). La ética profesional basada en principios y su relación con la docencia. *Edetania. Estudios y Propuestas Socioeducativos.*, (43), 97–111. Recuperado a partir de <https://revistas.ucv.es/edetania/index.php/Edetania/article/view/218>

Lei, D.-Y., Cheng, J.-H., Chen, C.-M., Huang, K.-P., & James Chou, C. (2021). Discussion of teaching with multiple intelligences to corporate employees' learning achievement and learning motivation. *Frontiers in psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.770473>

López Delgado, G. (2022). Aprendizaje basado en proyectos como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de Química Inorgánica, en los primeros años de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo del DMQ, periodo 2022. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/29835>

Lucio Gil, Rafael (2012). Módulo I: Investigación Acción. Universidad Centroamericana (UCA). Managua, Nicaragua.

Marzano, R. J., Pickering, D. J., & Pollock, J. E. (2001). Classroom instruction that works: Research-based strategies for increasing student achievement. ASCD.

Mayer, R. E. (2005). Cognitive theory of multimedia learning. *The Cambridge handbook of multimedia learning*, 31-48.

Ministerio de Educación. (2021). Innovadores proyectos se desarrollan en la Unidad Educativa 24 de Mayo. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/innovadores-proyectos-se-desarrollan-en-la-unidad-educativa-24-de-mayo/>

Navarro Saldaña, G., Flores-Oyarzo, G., & González Navarro, M. (2018). Inventario de Autoeficacia para Inteligencias Múltiples Revisado (IAMI-R) en una muestra de estudiantes de Concepción, Chile: Percepción de autoeficacia para los diferentes tipos de inteligencia. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 17(35), 52.

doi:<https://doi.org/10.21703/rexe.20181735navarro3>

Navarro Saldaña, G., Flores-Oyarzo, G., & González Navarro, M. (2018). Inventario de Autoeficacia para Inteligencias Múltiples Revisado (IAMI-R) en una muestra de estudiantes de Concepción, Chile: Percepción de autoeficacia para los diferentes tipos de inteligencia. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 17(35), 52.

doi:<https://doi.org/10.21703/rexe.20181735navarro3>

Ribas, E. (2022). Qué son las Netiquetas y cómo seguir las reglas básicas en Internet. Obtenido de <https://www.iebschool.com/blog/reglas-basicas-netiqueta-redes-sociales/>

Roig Vila, R. (2019). Investigación e innovación en la Enseñanza Superior : Nuevos contextos, nuevas ideas. Octaedro.

Romero, M., & Escalona, M. (2019). Guía didáctica de juegos interactivos para desarrollar el cálculo mental en educación básica media.

Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). Teaching every student in the digital age: Universal design for learning. ASCD.

Sospedra-Baeza, M., Martínez-Álvarez, I., & Hidalgo-Fuentes, S. (2022). Inteligencias múltiples, emociones y creatividad en estudiantes universitarios españoles de primer curso. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 16(2).

doi:<https://doi.org/10.19083/ridu.2022.1153>

Sospedra-Baeza, M., Martínez-Álvarez, I., & Hidalgo-Fuentes, S. (2022). Inteligencias múltiples, emociones y creatividad en estudiantes universitarios españoles de primer curso.

Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria, 16(2).

doi:<https://doi.org/10.19083/ridu.2022.1153>

Unidad Educativa Fiscal 24 de Mayo. (2022). Reseña Histórica. Obtenido de <https://uef24demayo.com/acerca-de-nosotros/>

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

World Wide Web Consortium (W3C). (s.f.). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG). Recuperado de <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>

VII. ANEXOS



Ilustración 14 Infografía representativa de la guía para el buen uso de redes sociales y correo electrónico.

Fuente: Elaboración propia.