

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:

Gina Fernanda Cabrera Romero
María Edith Granda Granda
Patricia Marisol Cabrera Romero
Marcelo Francisco Pazuña Zumba

TUTORES:

Adriana Romero
Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador
Teresa Campaña

Título del Trabajo de Titulación

Uso de material educativo digital para motivar la enseñanza aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de EGB del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz, de la parroquia Ciano cantón Puyango.

Quito, noviembre 2023

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, ***Gina Fernanda Cabrera Romero***, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Uso de material educativo digital para motivar la enseñanza aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de EGB del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz, de la parroquia Ciano cantón Puyango**, 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.



Gina Fernanda Cabrera Romero

Correo electrónico: gifer.carro1983@gmail.com

Yo, ***María Edith Granda Granda***, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Uso de material educativo digital para motivar la enseñanza aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de EGB del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz, de la parroquia Ciano cantón Puyango**, 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.



María Edith Granda Granda

Correo electrónico: marygranda30@gmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Patricia Marisol Cabrera Romero*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Uso de material educativo digital para motivar la enseñanza aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de EGB del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz, de la parroquia Ciano cantón Puyango**, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Patricia Marisol Cabrera Romero

Correo electrónico: patyma_caro@hotmail.com

Yo, *Marcelo Francisco Pazuña Zumba*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Uso de material educativo digital para motivar la enseñanza aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de EGB del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz, de la parroquia Ciano cantón Puyango**, 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.



Marcelo Francisco Pazuña Zumba

Correo electrónico: mache_1574@yahoo.es

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, ***Gina Fernanda Cabrera Romero***, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Uso de material educativo digital para motivar la enseñanza aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de EGB del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz, de la parroquia Ciano cantón Puyango**, 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



Gina Fernanda Cabrera Romero

Correo electrónico: gifer.carro1983@gmail.com

Yo, ***María Edith Granda Granda***, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Uso de material educativo digital para motivar la enseñanza aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de EGB del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz, de la parroquia Ciano cantón Puyango**, 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



María Edith Granda Granda

Correos electrónicos: marygranda30@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Patricia Marisol Cabrera Romero**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Uso de material educativo digital para motivar la enseñanza aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de EGB del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz, de la parroquia Ciano cantón Puyango**, 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



Patricia Marisol Cabrera Romero

Correo electrónico: patyma_caro@hotmail.com

Yo, **Marcelo Francisco Pazuña Zumba**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Uso de material educativo digital para motivar la enseñanza aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de EGB del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz, de la parroquia Ciano cantón Puyango**, 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



Marcelo Francisco Pazuña Zumba

Correos electrónicos: mache_1574@yahoo.es

Dedicatoria

Dedicamos este proyecto de maestría a aquellas personas que han sido fundamentales en nuestra formación académica y personal. En primer lugar, a nuestras familias, por su amor, apoyo y comprensión en todo momento. Gracias por ser nuestra motivación constante y por creer en nosotros. En segundo lugar, a nuestros tutores, por su guía, enseñanza y paciencia durante todo el proceso. Gracias por compartir sus conocimientos y por ayudarnos a crecer como profesionales. En tercer lugar, a nuestros amigos y compañeros de clase, por su amistad, colaboración y por hacer de esta experiencia una de las más enriquecedoras de nuestras vidas. Este proyecto de maestría es también suyo, y esperamos que esta dedicatoria les haga sentir lo importantes que son para nosotros.

Att:

Gina Fernanda Cabrera Romero
María Edith Granda Granda
Patricia Marisol Cabrera Romero
Marcelo Francisco Pazuña Zumba

Agradecimiento

¡Compañeros!

Hoy culminamos un viaje intelectual que nos ha llevado a explorar las fronteras del conocimiento y a desafiar nuestros propios límites. Este proyecto de maestría ha sido mucho más que una tarea académica; ha sido un compromiso compartido, una travesía en la que hemos crecido juntos, aprendido unos de otros y superando desafíos, es por esto que agradecemos a Dios quien ha sido nuestra guía, fortaleza y su mano de fidelidad y amor han estado con nosotros hasta el día de hoy. A nuestros profesores y guías, expresamos nuestro profundo agradecimiento por su sabiduría compartida, su orientación constante y su apoyo inquebrantable. Han sido faros que han iluminado nuestro camino, guiándonos hacia el éxito académico y personal.

Este logro es el fruto de nuestro trabajo conjunto, de las noches de estudio, las discusiones apasionadas y las risas compartidas. Cada uno ha dejado su huella en este proyecto, y hoy celebramos no solo el éxito académico, sino también la fortaleza de nuestra comunidad.

En este punto de encuentro entre el pasado y el futuro, recordemos con orgullo el camino recorrido y miremos hacia adelante con la certeza de que nuestras mentes ahora están más agudas, nuestras habilidades más pulidas y nuestras amistades más fuertes.

¡Felicidades a todos nosotros por este logro colectivo! Que este proyecto de maestría sea solo el comienzo de muchos éxitos más que construiremos juntos.

Con gratitud y admiración

Att:

Gina Fernanda Cabrera Romero
María Edith Granda Granda
Patricia Marisol Cabrera Romero
Marcelo Francisco Pazuña Zumba

Resumen Ejecutivo

Las instituciones educativas sobre todo de los sectores rurales son principalmente las que presentan escasos recursos tecnológicos para poder desarrollar y despertar la imaginación y creatividad de los estudiantes, es fundamental que en el siglo XXI los docentes busquen maneras diferentes de poder llevar los conocimientos a los estudiantes, para que estén mejor motivados durante las clases. A raíz de la pandemia se evidenció un porcentaje elevado de desinterés y poco apego al estudio, y con ello logrando que los mismos estén más tiempo en los dispositivos móviles sin darle un buen beneficio educativo.

Viendo esa circunstancia de negativa y poco interés a las clases, el grupo plantea la propuesta del proyecto que busca mejorar el rendimiento académico y la motivación de los educandos centrándose en el 8vo año de educación general básica, en la asignatura de Lengua y Literatura ya que es una materia fundamental en la que el estudiante debe ser capaz de poder expresarse y comunicarse eficientemente.

Cabe recalcar que la importancia de incursionar la tecnología en el aula hoy en día es primordial para lograr que el estudiante sienta curiosidad de querer aprender y experimentar más allá de la enseñanza tradicional, con ello proporcionándole recursos como: videos, sopa de letras, ordenar palabras, realizar cuestionarios, infografías, juegos, etc., utilizando diversas plataformas digitales, las cuales van relacionadas a la clase revisada o temas nuevos para que puedan desarrollar mejor su intelecto, así mismo les genere interés a indagar y descubrir las temáticas a tratar.

En conclusión, el proyecto está pensado para apoyar el trabajo del docente y motivar a los estudiantes mediante las plataformas virtuales que se pone a consideración y aplicación para lograr mejorar los resultados y proyectar al estudiante a un mejor aprendizaje.

Abstract

Educational institutions, especially in rural sectors, are mainly those that have few technological resources to develop and awaken the imagination and creativity of students. It is essential that in the 21st century, teachers look for different ways to bring knowledge to students, so that they are better motivated during classes. As a result of the pandemic, a high percentage of disinterest and little attachment to studying was evident, and with this, making them spend more time on mobile devices without giving them a good educational benefit.

Seeing this circumstance of refusal and little interest in the classes, the group proposes the project that seeks to improve the academic performance and motivation of the students by focusing on the 8th year of basic general education, in the subject of Language and Literature since It is a fundamental subject in which the student must be able to express himself and communicate efficiently.

It should be noted that the importance of using technology in the classroom today is essential to make the student feel curious about wanting to learn and experiment beyond traditional teaching, thereby providing resources such as: videos, word search, ordering words, , carry out questionnaires, infographics, games, etc., using various digital platforms, which are related to the revised class or new topics so that they can better develop their intellect, and also generate interest in investigating and discovering the topics to be discussed.

In conclusion, the project is designed to support the work of the teacher and motivate students through the virtual platforms that are put up for consideration and application to improve results and project the student to better learning.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN EJECUTIVO	12
INDICE DE FIGURAS.....	13
RESUMEN	14
PALABRAS CLAVES	14
1. INTRODUCCIÓN	15
2. CAPITULO I	16
2.1 RESPONSABILIDAD SOCIAL, ÉTICA Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA EN ENTORNOS VIRTUALES	17
2.1.1. Justificación del proyecto	17
2.1.2. Misión	18
2.1.3. Visión	18
2.1.4. Valores Institucionales.....	18
2.1.5. Compromisos y deberes en relación con el alumnado.....	19
2.1.6. Deberes a los alumnos	19
2.1.7. Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado.....	20
2.1.8. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa	20
2.1.9. Compromisos y deberes en relación con los compañeros.....	20
2.1.10. Compromisos y deberes en relación con la profesión.....	21
2.1.11. Compromisos y deberes en relación con la sociedad	21
2.1.12. Foda.....	22

2.1.13. GUIA DE BUENAS PRACTICAS DE COMUNICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES.....	22
3. CAPITULO II	
3.1. DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES.....	27
3.2. PLANIFICACIÓN DEL DISEÑO Y APLICACIÓN DE RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS.....	27
3.2.1. Justificación Curricular.....	28
3.2.2. Contenidos	29
3.2.3. Contenido conceptual	29
3.2.3. Contenido procedimental.....	29
3.2.4. Contenido actitudinal.....	29
3.2.5. Criterios de evaluación	29
3.2.6. Recursos digitales educativos planteados.....	30
3.2.7. Preguntas de Reflexión.....	32
3.2.8. GUÍA MULTIMEDIA.....	32
3.2.9. GUIÓN MULTIMEDIA.....	38
3.2.10. ENTORNO DE APRENDIZAJE CON ISEAZY.....	43
4. CAPITULO III	
4.1. PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES.....	45
4.1.1. PLANIFICACIÓN.....	51
4.1.2. PLANIFICACIÓN DE LA ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS.....	52
5. RECOMENDACIONES.....	62
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (NORMAS APA).....	65
7. ANEXOS	67

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Foda	22
Tabla 2: Planificación curricular.....	53

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Guía de Buenas Prácticas de Comunicación en Entornos Virtuales.....	22
Figura 2: La Novela de Aventuras.....	34
Figura 3: Word Wall.....	37
Figura 4: Genially	38
Figura 5: Canva	38
Figura 6: Juego interactivo.....	39
Figura 7: Presentación en Canva.....	41
Figura 8: ¿Quiénes intervienen en una discusión? (WordWall).....	42

RESUMEN

En la actualidad la gamificación gana cada vez más adeptos, ya que es una técnica que permite al maestro emplear diversos recursos y materiales digitales que ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje, favoreciendo la adquisición de los contenidos con mayor eficacia.

El uso de herramientas tecnológicas interactivas en la enseñanza de la materia de Lengua y Literatura puede aportar muchos beneficios dentro del salón de clase y como apoyo al docente incrementando la motivación, la interactividad, personalización, fomentando la creatividad y variedad.

Por ello en este proyecto proponemos trabajar con alumnos de octavo año de educación básica cuyas edades están entre 12 y 13 años que asisten al colegio de bachillerato Marcos Ocho Muñoz, de la parroquia Ciano del Cantón Puyango de la provincia de Loja.

Canva; Genially y Wordwall son algunas plataformas seleccionadas que nos permiten proponer a los maestros distintas actividades como: diseño gráfico que permite crear presentaciones, infografías, carteles digitales, entre otras, para diseñar material atractivo con el cual pueden comprender mejor un tema, con el fin de hacer que las clases impartidas por los docentes sean más amenas, interesantes y motivadoras, además el aprendizaje será más significativo. Otra de los beneficios que nos dará el uso de herramientas digitales es que ayudará a los jóvenes a desarrollar tanto habilidades lingüísticas y literarias de manera efectiva y atractiva, como enriquecer experiencias positivas que hará que los alumnos mejoren la comprensión y retención de la información; por ende, mejoran su rendimiento académico y la interacción entre estudiantes y profesores.

PALABRAS CLAVES

“Tecnología, Gamificación, Educación, Aprendizaje, Innovación, Motivación, Rendimiento académico”

1. INTRODUCCIÓN

La educación tiene como principal objetivo dentro de la comunidad y sociedad, desarrollar seres humanos competentes capaces de poder resolver conflictos de manera pacífica, promoviendo la participación y el diálogo, así mismo desarrollar facultades intelectuales y emocionales de los educandos, es por ello que se pretende lograr la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de educación general básica con la utilización de la tecnología en su desempeño académico, ya que son ellos las futuras generaciones que lideraran el futuro del país.

En el actual contexto educativo, la integración de la tecnología se ha convertido en un componente esencial para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta iniciativa incluye conocer las propiedades didácticas de plataformas como Wordwall, Canvas y Genially, seleccionar y adaptar aplicaciones digitales acordes al contenido curricular de Lengua y Literatura, y motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El proyecto se sustenta en la necesidad de aprovechar la naturaleza de nativos digitales de los estudiantes de octavo año, quienes interactúan constantemente con medios tecnológicos, no solo se centra en el beneficio estudiantil, sino también en la formación docente, promoviendo la aplicación de herramientas de gamificación y tecnología en el aula. Asimismo, se busca impactar positivamente en la convivencia pacífica, inclusiva y en el respeto a los derechos humanos, valores que se alinean con la visión y misión de la institución educativa Marcos Ochoa Muñoz.

La incorporación de la tecnología en la enseñanza es de relevancia para la vida cotidiana, la motivación intrínseca, el desarrollo de habilidades digitales, el aprendizaje colaborativo, el seguimiento y evaluación, así como la preparación para el futuro.

El documento también aborda los compromisos y deberes en relación con el alumnado, las familias, la institución educativa, la profesión docente y la sociedad, estableciendo pautas para fomentar una educación integral y participativa.

Objetivo General

Utilizar la tecnología en la materia de Lengua y Literatura para motivar en el proceso enseñanza aprendizaje, a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio

de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano cantón Puyango provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024.

Objetivos específicos.

- Conocer las propiedades didácticas que tienen las herramientas Classroom, Canvas y Genially que permitan integrarse al proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura enfocados en las necesidades de los estudiantes de octavo año.
- Seleccionar y adaptar una aplicación digital adecuada al contenido curricular de Lengua y Literatura de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica.
- Analizar los resultados obtenidos, comparando el rendimiento académico y la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

CAPITULO 1:

RESPONSABILIDAD SOCIAL, ÉTICA Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA EN ENTORNOS VIRTUALES

La educación en entornos virtuales se ha convertido en una realidad cada vez más presente en la sociedad actual. En este contexto, la responsabilidad social, la ética y la comunicación educativa son aspectos fundamentales que deben ser considerados por los docentes. Esto implica que los docentes deben ejercer su profesión de manera responsable y eficaz, contribuyendo a la construcción de una sociedad más justa y equitativa. Por su parte, la ética en entornos virtuales es un tema relevante que debe ser abordado por los docentes, ya que implica la identificación de situaciones reales en las que los valores éticos se perciben. Además, la comunicación educativa en entornos virtuales es un aspecto clave para el éxito de la enseñanza y el aprendizaje. En este sentido, es importante que los docentes desarrollen habilidades y competencias sociales, como la sensibilidad, responsabilidad, la capacidad de ayuda y la colaboración. En este artículo se abordarán estos temas y se analizará su importancia en la educación

Justificación del proyecto:

Hoy en día los jóvenes son nativos digitales, y están constantemente manipulando los medios tecnológicos, siendo este un atractivo en la educación, entonces el proyecto tiene la necesidad de aprovechar estas herramientas digitales para motivar de una manera lúdica a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz.

En la era digital en la que vivimos, es importante adaptar los métodos de enseñanza para aprovechar al máximo las herramientas tecnológicas disponibles, ya que pueden ser utilizadas en el aprendizaje de la asignatura a estudiar para que sea más interactiva y motivadora para los alumnos. El uso de aplicaciones como Canva, Genially y Classroom, pueden animar a los estudiantes a participar de manera más activa y comprometida en las clases, lo cual puede impactar positivamente en su rendimiento académico.

Con este proyecto se logrará involucrar a los jóvenes de octavo año en el manejo de las plataformas antes mencionadas, para que puedan adquirir sus conocimientos de la mejor manera en la asignatura de Lengua y Literatura.

Así mismo se pretende implicar a los docentes del área, para que utilicen las herramientas propuestas de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje, de esta manera, proyectar luz sobre las mejores prácticas para la integración de la tecnología en el aula, identificando las plataformas, aplicaciones y estrategias pedagógicas que son más efectivas para la motivación de los estudiantes.

La tecnología puede ser aplicada de manera creativa en la materia de Lengua y Literatura permitirá no solo mantener su atención, sino también fomentar su participación activa y el desarrollo de habilidades clave, como la comprensión lectora, la escritura y la comunicación.

Así mismo ayudará a mejorar el rendimiento académico de este grupo de adolescentes, promoviendo su creatividad, interactividad entre alumno - docente y logrando concentración con las diferentes actividades que se aplicará en la plataforma de Genially, Canva y Classroom.

Para darle fundamentación al proyecto, se realizará cuestionarios de preguntas para ser planteadas a los estudiantes y docentes, una vez que se haya realizado las actividades a través de las herramientas digitales seleccionadas, para comprobar los resultados deseados en esta investigación.

Su visión se proyecta a construir una nueva forma de convivencia pacífica, inclusiva, de respeto a los derechos humanos, a la naturaleza, promoviendo la unidad e igualdad en la diversidad y en las relaciones interculturales. Ofrecer una educación de calidad, en la formación de los estudiantes para alcanzar el Buen Vivir. (Col. Marcos, Ochoa, Muñoz, 2019, p.2)

Su misión es que el centro educativo se consolida como una institución educativa en la formación de bachilleres: innovadores, justos y solidarios, generando un clima escolar

favorable para una convivencia armónica, democrática, que valore la identidad, dentro de un mundo globalizado. (Col. Marcos, Ochoa, Muñoz, 2019, p.2)

Valores de la institución

Solidaridad. Que se expresa cuando los integrantes de la comunidad se unen y colaboran para conseguir bienes en beneficio de quienes más lo necesitan. También se concreta en las acciones que realizará el colegio Marcos Ochoa Muñoz, para promover el reconocimiento, la defensa y promoción de los derechos y libertades de las personas que por diversas razones no pueden ejercerlos.

Educación en valores. Que extrae y aplica las consecuencias didácticas y pedagógicas del ideal Ochoista que asume con espíritu crítico los principales cambios que el desarrollo social exige.

Actualización. Se propicia la actualización de los docentes, directivos y el personal administrativo para que estén dispuestos asumir las nuevas corrientes pedagógicas, para promover la actualización continua de conocimientos y habilidades tecnológicas; y, evaluación e inclusive experimentales, con el espíritu de innovar el proceso de aprendizaje.

Responsabilidad compartida en el amor al educando. Que es la condición para formarlo y fortalecer el trabajo en equipo, mediante el uso de las distintas plataformas tecnológicas, con la colaboración de los padres de familia, las autoridades, docentes y demás estudiantes con espíritu fraterno.

Integralidad. Que promueve el desarrollo de todas las capacidades de los estudiantes para que puedan afrontar adecuadamente, con responsabilidad los desafíos de su realidad.

Inclusión, interculturalidad y democracia. Se conforma un ambiente institucional inclusivo, participativo y motivador, donde se promueve la toma de decisiones de forma libre y responsable (Col. Marcos, Ochoa, Muñoz, 2019, p.2)

PALABRAS CLAVES:

Educación, valores, aprendizaje, motivación, habilidades, participación, comunicación, herramientas, comunidad, tecnología

1. Compromisos y deberes en relación con el alumnado

1.1 Compromisos a los alumnos

1.1.1 Contribuir en su desarrollo educativo para manejar activamente valores y principios fundamentales en su educación.

- 1.1.2 Promover la formación integral de los estudiantes de 8vo año de manera activa en actividades relacionadas a su bienestar.
- 1.1.3 Guiar y aconsejar al estudiante para que pueda tomar las mejores decisiones y le permitan ser mejor cada día en su desempeño escolar.

1.2 Deberes a los alumnos

- 1.2.1 Asesorar y monitorear el ambiente de aprendizaje en que los estudiantes están utilizando los recursos tecnológicos.
- 1.2.2 Brindar todas las herramientas de aprendizaje a los estudiantes, dependiendo de sus estilos de aprendizaje, sus habilidades, capacidades o necesidades.
- 1.2.3 Fomentar un ambiente de seguridad y respeto a la diversidad, donde los estudiantes se sientan protegidos y valorados.

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

2.1 Compromisos

- 2.1.1 Fomentar la participación activa de los padres de familia en actividades desarrolladas por la institución.
- 2.1.2 Brindar apoyo emocional a las familias para que enfrenten positivamente los desafíos en los adolescentes.
- 2.1.3 Promover la participación de la familia en actividades para preservar la cultura y tradiciones.
- 2.1.4 Concientizar a la familia para que se establezca un ambiente propicio para que adquieran la motivación oportuna en el proceso de aprendizaje de sus representados.

2.2 Deberes

- 2.2.1 Respetar los derechos que tiene la familia de conocer los avances en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus representados
- 2.2.2 Mantener constantemente una comunicación abierta y efectiva con los padres de familia.
- 2.2.3 Socializar a los padres de familia sobre las normativas de la institución para su cumplimiento.

3. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

3.1 Compromisos

- 3.1.1 Alinearse con los objetivos institucionales, realizar sus prácticas educativas enfocadas

en los valores de la institución contribuyendo al logro de la misión educativa global.

- 3.1.2 Adherirse a los estándares éticos institucionales, actuando con integridad, respeto y honestidad en todas sus interacciones con los estudiantes, docentes y la comunidad educativa.
- 3.1.3 Explorar nuevas metodologías de enseñanza, incorporar tecnología educativa y participar en iniciativas institucionales innovadoras para mejorar el proceso de aprendizaje.

3.2 Deberes

- 3.2.1 Impartir clases de acuerdo con los planes de estudio y horarios establecidos por la institución.
- 3.2.2 Crear un ambiente de aula seguro, inclusivo y respetuoso, donde los estudiantes se sientan cómodos para expresarse y aprender.
- 3.2.3 Cumplir con las políticas y regulaciones establecidas por la institución, incluidas las relacionadas con la disciplina y la ética.

4. Compromisos y deberes en relación con los compañeros

4.1 Compromisos

- 4.1.1 Tratar a todos con empatía sin importar sus diferencias culturales, de género, religiosas u otras.
- 4.1.2 Mantener una comunicación abierta con sus compañeros, trabajando en equipo de manera honesta y respetuosa, aportando de manera constructiva sus ideas y proyectos para alcanzar objetivos en común.
- 4.1.3 Ofrecer apoyo a sus compañeros tratando que todos se sientan incluidos, apoyados e inmersos en el salón de clase y en el centro educativo.

4.2 Deberes

- 4.2.1 Cumplir con las tareas asignadas con responsabilidad y puntualidad de acuerdo al requerimiento de los docentes.
- 4.2.2 Mantener un comportamiento adecuado en la institución tanto con sus compañeros como con el uso de las instalaciones.
- 4.2.3 Aceptar la diversidad de la comunidad estudiantil mostrando interés y respeto cuando sea necesario.

5. Compromisos y deberes en relación con la profesión

5.1 Compromisos

- 5.1.1 Mantener un comportamiento adecuado moralmente en todas las interacciones en las que se encuentre.
- 5.1.2 Mejorar constantemente sus conocimientos, actualizándose en su campo para ayudar de mejor manera a sus educandos.
- 5.1.3 Respetar siempre la información reservada que le hagan manteniéndola en completa confidencialidad.

5.2 Deberes

- 5.2.1 Colaborar activamente con el personal docente en la realización de planificaciones escolares, en el diagnóstico, la evaluación y a la toma de decisiones, más asertivas en bien de los estudiantes.
- 5.2.2 Investigar las estrategias de enseñanza más acertadas de acuerdo a las necesidades de cada joven, para asegurar que todos progresen.
- 5.2.3 Vigilar constantemente a sus adolescentes en las necesidades académicas, emocionales y sociales que necesiten brindándoles su apoyo y orientación.

6. Compromisos y deberes en relación con la sociedad

6.1 Compromisos

- 6.1.1 Intervenir de manera lúdica en los diferentes eventos organizados por la sociedad.
- 6.1.2 Compartir conocimientos a las personas que se encuentran en estado de alfabetización.
- 6.1.3 Coordinar conjuntamente con los grupos sociales, para ayudar a personas vulnerables o de extremas situaciones de pobreza.

6.2 Deberes

- 6.2.1 Inculcar un espíritu colaborador en los estudiantes para que puedan, ser miembros activos dentro de la sociedad.
- 6.2.2 Aportar con conocimientos en el desarrollo.
- 6.2.3 Trabajar conjuntamente con organismos competentes para lograr adquirir conocimientos y destrezas en los estudiantes, para que puedan un día transformar la educación del país.

Tabla 1

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Cuenta con la planta de docentes completa.	Falta de seguimiento por parte de los padres de familia el proceso de enseñanza aprendizaje
Docentes comprometidos para mejorar el cambio de la educación.	Falta de capacitación docente en Tic
Cuenta con dotación de textos, uniformes y alimentación por parte del gobierno.	Espacios reducidos (aulas). No cuenta con una biblioteca establecida.
Tiene un código de convivencia institucional.	No cuenta con internet
Cuenta con laboratorio de computación	
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
Alianzas estratégicas con otras instituciones (centro de salud)	Padres ausentes por migración
Participación en concursos promovidos por el Mineduc	Mal uso de la tecnología en los adolescentes.
Cuenta con áreas para implementación de proyectos educativos (peceras, viveros)	Deserción de estudiantes Distancia de los hogares a la institución

GUIA DE BUENAS PRACTICAS DE COMUNICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES.

La comunicación es un elemento clave en el proceso de aprendizaje. Las buenas prácticas comunicacionales en entornos virtuales aseguran que los estudiantes puedan comprender y asimilar mejor el material presentado, lo que a su vez mejora la retención de los conocimientos, habilidades y participación activa de los alumnos, fomentando la motivación y con ello un aprendizaje efectivo.

Entre las habilidades más importantes que destaca se encuentran “las habilidades comunicativas, la indagación, el pensamiento crítico, la innovación, la apropiación de las TICs, el trabajo colaborativo y la responsabilidad social” (Araya, Rodríguez, Badilla, & Marchena, 2021, p. 2)

La interactividad en línea es una habilidad valiosa en el mundo laboral actual, donde la colaboración a distancia es cada vez más común. Fomentar buenas prácticas en comunicación en entornos virtuales prepara a los alumnos para enfrentar desafíos similares en sus futuras carreras (Gavilanes, Altafulla, López, & Carrillo, 2022).

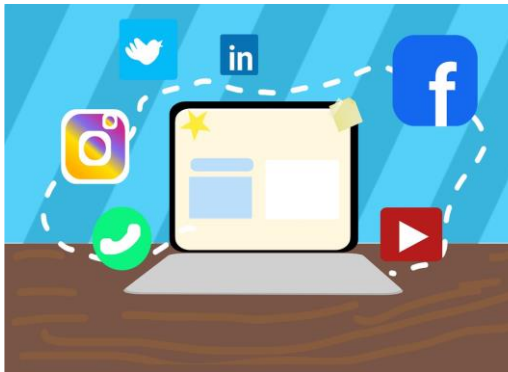
El uso de las tecnologías educativas contribuye al desarrollo de la creatividad y la inventiva, habilidades que son valoradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje como un factor clave para el cambio social. El acceso instantáneo a la información, las relaciones sociales en la red y el llamado ocio digital son el marco de referencia que nos muestra que las tecnologías digitales están inmersas en nuestro proceso de socialización (Sánchez, 2017, p. 3).

Socializar las normas de comunicación efectiva con la comunidad educativa desde el inicio con el fin de que toda la comunidad educativa tenga conocimiento de esta normativa.

Ilustración 1



Ilustración 1



Familiarizarse con las herramientas de comunicación utilizadas en el entorno virtual, como plataformas de aprendizaje Genially, correo electrónico, chats, videoconferencias, entre otros, para que con ello su aplicación en las aulas sea más efectiva y motivadora.

Intervenir regularmente en las discusiones y en línea, ya que tu participación enriquece la experiencia para todos. Realiza preguntas y colabora con tus opiniones para fortalecer el diálogo

Ilustración 2



Ilustración 3



FILE ORGANIZE

Organizar los mensajes de manera estructurada. Si está compartiendo recursos, archivos o enlaces, asegúrese de que sean claros y que se puedan visualizar adecuadamente, para evitar confusiones.

Evitar la Sobrecarga de Información; no abrumar a los estudiantes con demasiada información de una sola vez, para que la clase no pierda el interés.

Ilustración 4





Respetar la diversidad teniendo en cuenta las diferencias culturales y lingüísticas en sus grupos de trabajo, con el objetivo de que los estudiantes se sientan incluidos en la comunidad educativa.

Fomentar la interacción social promoviendo la creación de comunidades de aprendizaje virtuales, creando foros o grupos de discusión donde los participantes puedan interactuar y compartir experiencias

Ilustración 7



Ilustración 8

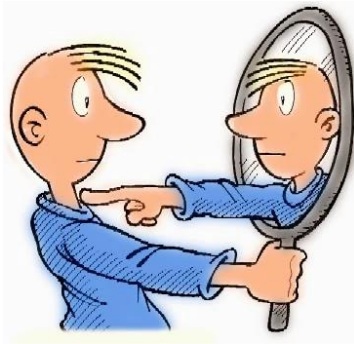


Fomentar la empatía recordando que detrás de cada pantalla hay personas con sus propias circunstancias y desafíos.

Utilizar un lenguaje multimedia y combinar textos con elementos visuales como: imágenes, videos o gráficos, para hacer que la comunicación sea más efectiva y atractiva

Ilustración 9





Promover la autoevaluación y animar a los participantes a evaluar su propio progreso y comprensión del contenido, con el fin de tener estudiantes auto reflexivos.

Respetar los horarios establecidos para las clases virtuales o reuniones, fomentando la responsabilidad.

Ilustración 11

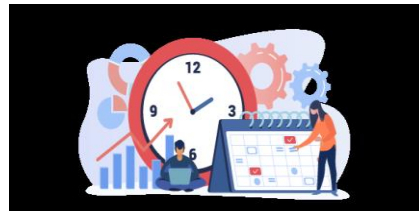


Ilustración 12



Respetar la privacidad de los participantes, evitando compartir información personal sin su consentimiento, para que se sientan en un entorno seguro.

CAPITULO 2:

1. DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES

En esta asignatura se presenta contenido como propuesta de algunas plataformas digitales para que el docente pueda impartir sus clases de manera interactiva, logrando involucrar y motivar a los alumnos para llevar los aprendizajes de una manera más dinámica en donde se enganche al estudiante con los temas. También se apoya con una presentación en IsEasy, dando alternativas de como los docentes pueden impartir mejor sus clases aprovechando la gama de herramientas digitales y así desarrollar un mejor aprendizaje en los educandos. Del mismo modo se pone a disposición algunos enlaces para poder realizar actividades referentes al estudio de la materia de Lengua y Literatura.

1.1.PLANIFICACIÓN DEL DISEÑO Y APLICACIÓN DE RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS

El colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz es una institución pública ubicado en la parroquia Ciano cantón Puyango, que se encuentra en la zona rural de la provincia de Loja, de jornada matutina, los 115 estudiantes que aquí se forman son de diversas comunidades, son nueve docentes, un personal de servicios, cuenta con una sala de cómputo con ocho computadoras y ocho tablets, su infraestructura es la adecuada para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje.

El grupo a investigar son 15 estudiantes de octavo año de Educación General Básica, en la asignatura de Lengua y Literatura, puesto que esta materia es la base de la comunicación, lo que pretendemos es mejorar la motivación en los estudiantes con la utilización de herramientas interactivas para promover su desarrollo y rendimiento académico en periodos de 45 minutos clase, dos horas clase a la semana, durante tres semanas en tanto dure la maestría para obtener resultados y con la finalidad de sugerir que el proyecto se lo implemente durante todo el año escolar para lograr un aprendizaje significativo.

El objetivo es presentar tres unidades didácticas de 45 minutos por tema, una hora clase a la semana; las cuales se detallan a continuación:

Los contenidos de las unidades son:

- La Novela
- La Entrevista
- La discusión

1.2 Justificación Curricular

La utilización de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica se justifica desde varias perspectivas curriculares. A continuación, se describen algunas razones sólidas para incorporar la tecnología en esta área:

Relevancia para la vida cotidiana: La tecnología es una parte integral de la vida cotidiana de los estudiantes. Utilizarla en la materia de Lengua y Literatura ayudará a comprender la relevancia de las habilidades de lectura, escritura y comunicación en un entorno tecnológico, preparándolos para el mundo moderno.

Motivación intrínseca: Las herramientas tecnológicas, como las aplicaciones educativas, los recursos en línea y las plataformas interactivas, pueden ser altamente motivadoras para los estudiantes. La interactividad y el carácter visual de estas herramientas pueden aumentar el interés y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Desarrollo de habilidades digitales: La enseñanza de Lengua y Literatura con tecnología también puede enfocarse en el desarrollo de habilidades digitales esenciales, como la búsqueda en línea, la evaluación crítica de fuentes y la creación de contenido digital. Estas habilidades son cruciales en la sociedad actual y futura.

Aprendizaje colaborativo: La tecnología facilita la colaboración en línea, lo que puede promover la discusión y el análisis de textos literarios entre los estudiantes, así como la retroalimentación constante, lo que favorece el desarrollo de habilidades de comunicación y pensamiento crítico.

Seguimiento y evaluación: La tecnología permite un seguimiento más eficiente del progreso de los estudiantes y la recopilación de datos sobre su desempeño. Esto facilita la retroalimentación oportuna y la adaptación de la enseñanza a las necesidades individuales.

Preparación para el futuro: Utilizar la tecnología en el aula les proporciona a los estudiantes habilidades y competencias que serán valiosas en sus futuras trayectorias académicas y profesionales.

En resumen, la incorporación de la tecnología en la enseñanza de la materia de Lengua y Literatura no solo puede motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica, sino que también puede enriquecer su experiencia de aprendizaje, prepararlos para el mundo digital y fomentar habilidades esenciales para su desarrollo personal y académico.

1.3 Contenidos:

Los contenidos de las unidades son:

1.3.1 Contenido Conceptual

- Conceptos y funciones de los elementos del Hardware.
- Conceptos, uso y manejo del paquete office.
- Definición e historia de las herramientas digitales.
- Evolución de los navegadores

1.3.2 Contenido Procedimental

- Manipulación y observación de los elementos del hardware.
- Diferenciación de los programas del paquete de office.

- Aplicación y manejo de las herramientas educativas digitales.
- Reconocimiento de los navegadores más utilizados.
- Interés en el uso de los navegadores.
- Validación de las herramientas educativas digitales.
- Aceptación de la estructura del hardware de la computadora.

1.3.3 Contenido Actitudinal

- Interés en la lectura de una novela
- Validación de los signos de puntuación de las preguntas para la entrevista
- Identificar los tiempos verbales

1.4 Criterios de evaluación:

Evaluar la capacidad del estudiante para comprender y explicar conceptos teóricos relacionados con la novela, entrevista y discusión, para poder reconocer las ventajas y beneficios que la cultura escrita ha aportado en diferentes momentos históricos. Evaluar el conocimiento y la competencia del estudiante en el uso de los signos de puntuación para realizar las preguntas de una entrevista. Evaluar la capacidad del estudiante para adaptarse a nuevas herramientas y tecnologías, demostrando habilidades de aprendizaje autónomo y resiliencia en un entorno tecnológico en constante cambio. Evaluar la participación activa del estudiante en actividades relacionadas con los recursos educativos digitales, demostrando interés, compromiso y aprovechamiento efectivo de los materiales y actividades.

1.5 Recursos digitales educativos planteados:

Los recursos digitales que se emplearán son:

- 1.5.1 Canva Trejo, 2018** sostiene que Canva es un software que ofrece cantidades de plantillas prediseñadas con el fin de que los estudiantes puedan crear contenido. A su vez, Lucas, 2017 plantea que Canva es una herramienta con una interfaz novedosa, sugerente y de fácil manejo para interactuar, dónde se puede diseñar cantidades de presentaciones para presentar informaciones. Al ser Canva una herramienta accesible, flexible que promueve la creatividad e Innovación de los estudiantes para la elaboración de sus propias tareas La misma es de fácil acceso es un software gratuito y virtual que permite trabajar solo con el uso del internet. Esta herramienta digital permite el desarrollo de diversos campos, pero sobre todo educativo permitiendo utilizar un sinfín de plantillas con el beneficio de crear formatos sin la necesidad de tener mucho conocimiento al usar, algo muy importante que cabe recalcar que esta herramienta es

de fácil creación. Esta nos proporciona miles de plantillas de diversas herramientas las cuales van a ser utilizadas por los estudiantes, a su vez también lo podrán utilizar los docentes ya que es una herramienta que permite el desarrollo de textos, imágenes, colores diversas formas, la misma fue creada para evolucionar los trabajos que en muchos casos solían tradicionales.

- 1.5.2 Google Classroom** es la herramienta que une la enseñanza y el aprendizaje en un solo lugar. Una herramienta segura y fácil de usar que ayuda a los educadores a administrar, medir y enriquecer las experiencias de aprendizaje.
- 1.5.3 Geanilly** con escape room en las primeras unidades didácticas: Elementos de Hardware y Contextualización del Paquete Office.
- 1.5.4 Escape Room** En el contexto de la gamificación, aparece un nuevo término Escape Room. Traducida como “habitación de escape”. Se trata de un juego dirigido, enfocado a los adultos, novedoso y en pleno auge en nuestra sociedad. Las Escape, también llamados juegos de escape, son definidas como que implican una completa involucración basadas en el trabajo en equipo. En ellos los jugadores descubren pistas, resuelven acertijos, puzzles y misiones pasando por una o varias estancias, con el fin de alcanzar un objetivo final con un límite de tiempo (Nicholson, 2015).

Los criterios de selección tomados en cuenta son:

Idoneidad: En vista que el tema que se desea enseñar es Lengua y Literatura es de vital importancia que ellos interactúen con las mismas, de esta manera podrán desarrollar sus destrezas y habilidades.

Prioridad: Es necesario que los estudiantes despierten un interés por la materia y tengan agrado por desarrollar las actividades.

Interactividad: En este caso al ser el proyecto enfocado para jóvenes, ayudará que el contenido sea motivador y dinámico para ellos. Además de crear mayor interés para un mejor aprendizaje.

Accesibilidad: Ayudará a que el contenido sea flexible y aprovechable para todos los estudiantes en especial para los de escasos recursos de esta institución.

1.5.5 Cápsulas Informativas

Para conseguir dotar de información precisa, adecuada y dinámica sobre los distintos navegadores y blogs a disposición de estudiantes, se prevé crear cápsulas informativas en

archivos de audio cuya extensión no supere los dos minutos. Con este fin se utilizará el programa Audition del paquete de Adobe.

1.6 Preguntas de Reflexión

¿Los recursos educativos digitales están adaptados y preparados para ser usados por los estudiantes octavo año de EGB del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz, de la parroquia Ciano cantón Puyango?

Los recursos educativos digitales que se utilizarán tendrán un tamaño de texto adecuado, títulos y textos adaptables en tamaño, elementos gráficos con texto alternativo o explicativo y palabras claves destacadas.

¿Las actividades propuestas en los materiales educativos digitales ha motivado al alumnado, obligándole a interactuar?

Las actividades de los materiales educativos digitales permiten que los estudiantes obtengan el conocimiento necesario en la materia de lengua y literatura, despertando su curiosidad de investigación y ampliación de conocimientos, fomentado la reflexión y autoevaluación por medio de las actividades propuestas.

¿Nuestro contenido integra varios medios?

El material educativo digital está basado en la integración de varios medios como son: presentación de los contenidos en plataformas como Genially, canva, classrom, en las que se integran imágenes y videos, actividades lúdicas de acuerdo a los temas tratados en las unidades didácticas.

¿Hemos creado contenido que rompe el método de estudio cotidiano, dando lugar a la innovación?

Se plantea diseñar contenido en la cual se presentan las unidades didácticas utilizando distintas herramientas para fomentar el aprendizaje en la materia de Lengua y Literatura de manera que los estudiantes sientan la curiosidad por la adquisición de conocimientos por medio de actividades que inviten a la motivación, autoevaluación y retroalimentación.

¿El contenido creado estimula su contextualización en torno a situaciones reales?

Las unidades didácticas están diseñadas para presentar a los estudiantes temas que serán de utilidad para un mejor desempeño académico en la asignatura propuesta al momento de ingresar al curso superior correspondiente.

2. GUÍA MULTIMEDIA

El aprendizaje de cada individuo es diferente y la educación al ser un proceso de formación integral se apoya en distintos medios para garantizar la consolidación del conocimiento, lo que implica que como docentes debemos adaptarnos y actualizarnos constantemente a los nuevos escenarios de enseñanza; como guías en el proceso enseñanza aprendizaje debemos asumir un desafío relacionado a las metodologías adaptadas a las generaciones que se desenvuelven en una sociedad inmersa en nuevos medios tecnológicos y de comunicación. Lo que conlleva a organizar clases con recursos y materiales que incrementen el interés y la concentración de los estudiantes, estos medios proveen a los docentes muchas herramientas útiles en el proceso educativo en todas las áreas del conocimiento.

El material audiovisual propuesto para las unidades didácticas en la asignatura de Lengua y Literatura para el octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz, de la parroquia Ciano del cantón Puyango, se distribuyen de la siguiente manera:

- La Novela de Aventuras
- La entrevista
- La discusión

Al tratarse de estudiantes que oscilan en las edades de 12 a 14 años, los mismo que viven inmersos en un universo digital y adquieren conocimiento de forma activa a través de medios audiovisuales en lo que se destacan a los videojuegos y videos de YouTube, se proponen desarrollar materiales como: actividades lúdicas, juegos educativos y presentaciones interactivas que ayuden a motivar el interés en los temas impartidos en las clases, a interactuar y participar activamente en la adquisición de estos conocimientos que les ayudaran en gran medida al momento de pasar al grado superior correspondiente.

2.2. Preguntas De Reflexión Previas Al Guion Multimedia

2.2.1. Preguntas de Reflexión Guion Multimedia #1

- La Novela de Aventuras (Genially).

¿Qué?



¿Para quién?

Contenido dirigido para estudiantes de 8vo año de Educación General Básica, los cuales rondan una edad de 12 a 14 años, por consiguiente, tienen conocimiento y manejo de la tecnología, además estos temas se los imparte dentro del pénsum de estudio de la materia de Lengua y Literatura.

¿Para qué?

Para aprender contenidos de la materia de Lengua y Literatura relacionados al tema de la novela para motivar el interés por esta materia, además aplicando las mismas herramientas, se alcanzará un nivel más alto de entendimiento, asimismo para conocer las bases de cada una de estos programas que serán de mucha ayuda en su preparación profesional.

¿Cómo?

Para llegar a todo el estudiantado se utilizará una herramienta digital que le permitirá al estudiante interactuar recordando los contenidos aprendidos, esta aplicación es:

Genially, en esta aplicación encontraremos un juego de verdadero y falso sobre el tema de la Novela de aventuras, en donde se topará temas revisados en la clase.

Mediante estas herramientas se realizará una retroalimentación del contenido trabajado en el salón de clase, permitiendo la comodidad del estudiantado y además generando una clase novedosa, accesible y motivadora.

¿Cuándo?

La utilización de este material digital será utilizada de acuerdo a la planificación del docente y al régimen en el que se encuentre.

2.2.1. Preguntas de Reflexión Guion Multimedia #2

¿Qué?

El estudiante tendrá la oportunidad de conocer el significado, sus elementos, tipos y la estructura de una entrevista, con la utilización de la plataforma digital Canva se realizó una presentación interactiva y lúdica para llegar con este conocimiento a los jóvenes estudiantes de una manera dinámica y atractiva.

¿Para quién?

Este material multimedia está dirigido para estudiantes de 8vo año de educación general básica con edades comprendidas entre 12 a 14 años, además su interfaz es muy amigable y cuenta con imágenes animadas y sonidos agradables que despiertan el interés en los estudiantes.

¿Para qué?

El material multimedia se lo utilizará para la enseñanza de la entrevista, conceptos, tipos, elementos y estructura, con la finalidad de hacer la clase más atractiva y diferente a las demás.

¿Cómo?

Para poder enseñar este tema se realizará una presentación en Canva, en donde se explicará con términos sencillos el concepto, tipos, elementos y estructura de la entrevista Canva es una plataforma digital que permite crear y editar presentaciones y actividades de aprendizaje personalizadas que se pueden desarrollar a lo largo de una sesión de clase. Los usuarios pueden crear las actividades desde plantillas ya prediseñadas y adaptarlas según su planificación o iniciar desde cero. Cabe recalcar que esta herramienta es muy fácil de subir en la plataforma classroom que es más familiar para los estudiantes.

¿Cuándo?

La utilización de este material digital será utilizada de acuerdo a la planificación del docente.

2.2.1. Preguntas de Reflexión Guion Multimedia #3

La discusión (WordWall)

¿Qué?

Para esta actividad el estudiante trabajara con anagramas que es un juego en donde se mezclan las letras para formar una palabra, los jóvenes responderán preguntas con el tema relacionado a la discusión s herramientas digitales acogiéndose de un contenido y expuesto sean que son las herramientas digitales o a que conlleva el paquete de office, se desarrollaran preguntas básicas en las culés se identificara una respuesta positiva y otras de verdadero y falso a dando pie a receptor la información de manera divertida y positiva.

¿Para quién?

El contenido va dirigido para estudiantes de 8vo año de Educación General Básica, los cuales rondan una edad de 12 a 14 años, por consiguiente, conocen de las Tics, su interfaz es muy amigable y cuenta con imágenes que permitirá que cualquier estudiante pueda ejecutar el juego. Cabe mencionar que podremos visualizar el tiempo que le tomará para desarrollar la actividad y al final se verá la calificación que obtuve en la actividad.

¿Para qué?

El material multimedia se lo utilizará para reforzar la enseñanza de quienes intervienen en una discusión, al observar la pregunta y la imagen podrán recordar la palabra y organizar las letras correctamente.

¿Cómo?

Para poder enseñar este tema se desarrollará un juego utilizando Word Wall que es una plataforma digital que permite crear y editar actividades de aprendizaje personalizadas que se pueden desarrollar a lo largo de una sesión de clase. Los usuarios pueden crear las actividades desde plantillas ya prediseñadas y adaptarlas según su planificación o iniciar desde cero como es el caso de este juego.

¿Cuándo?

Se utilizará mediante la planificación o se basará mediante la presentación de un cronograma docente.

2.3. MANIFIESTO

Para realizar el manifiesto es importante citar a (Moya,2013), quién define que materiales multimedia convertidos en digitales permiten a los participantes buscar, manipular y contrastar, la información; afianzados en la colaboración, la participación, la cooperación y la creatividad que proporciona el aprendizaje en los entornos digitales o en la red.

Las herramientas digitales son programas o plataformas que promueven el desarrollo de recursos o manejo de información. Por ejemplo, Geanilly, Canva, Word Wall, en el contexto

de la investigación hablamos de las herramientas que nos permiten crear recursos digitales didácticos que son útiles en el proceso de enseñanza aprendizaje.

A continuación, se detallará de forma breve las herramientas que se ha visto pertinentes utilizar para desarrollar este primer material multimedia.

2.3.1. Word Wall

Es una herramienta que permite la creación de recursos interactivos y juegos didácticos. Se maneja de manera interactiva es flexible, dinámico y fácil de usar para cualquier contenido educativo que se desee implementar.

Figura 1
Word Wall



2.3.2. Geanilly

Es una plataforma en el que se puede realizar contenidos visuales e interactivos educativos.

Figura 2
Geanilly



Canva

Es una aplicación de edición gratuita que se puede usar computadora (o directamente desde el teléfono móvil) y te permite crear diferentes tipos de arte

Figura 3
Canva



2.4. GUION MULTIMEDIA

2.4.1. Guion Multimedia # 1

Título

1. La Novela

1.1. Qué es una novela.

1.2. Estructura de la novela.

1.3. Elementos que componen la novela.

Descriptivo

Las herramientas digitales son una útil tecnología que se utiliza en muchos campos incluyendo la educación, principalmente los programas como Canva y Genially son muy recomendadas para el uso del estudiantado, permitiendo realizar presentaciones con un nivel profesional.

Base Didáctica

Los estudiantes deben aprender las bases que tienen relación con cada uno de los temas planteados en la materia de Lengua y Literatura para poder adquirir una base sólida lo que le servirá como fundamento principal para desarrollar la capacidad de análisis, el manejo correcto del lenguaje y despertar en los estudiantes un sentido de criticidad.

Para poder indagar un poco en los conocimientos iniciales de los jóvenes se realiza una evaluación de diagnóstico, al finalizar la explicación de cada contenido, se tomará un test de conocimiento para estar al tanto del grado de aprendizaje obtenidos por el estudiantado, además si fuera el caso se procederá a reforzar para aquellos jóvenes que presenten dificultad en el proceso de enseñanza.

Tipo de Recurso o Actividad

Juego interactivo de verdadero y falso con el tema La novela de aventuras, esta actividad esta desarrollada en genially la que contiene imágenes animadas, colores atractivos, formas, sonidos y mensajes motivadores.

Parametrización:

Configurar la secuencia de las preguntas.

Ordenar las imágenes y textos a utilizar.

Configurar los sonidos adecuados dependiendo de aciertos y errores en el juego.

Ajustar los resultados obtenidos en el juego.

Archivador:

Imágenes utilizadas en el juego.

Textos utilizados en el juego.

Sonidos utilizados.

Colores y formas.

Mensajes de aciertos y errores

Figura 4

Juego interactivo La novela de aventuras (Falso o verdad) Herramienta Genially



Enlace del juego interactivo.

<https://view.genial.ly/6511b5cb5ea3fc001214a9f7/interactive-content-quiz-verdad-y-mentira>

2.4.2. Guion Multimedia # 2

Título

La entrevista (Elementos, concepto, tipos, estructura).

Descriptivo

Las herramientas digitales son una útil tecnología que se utiliza en muchos campos incluyendo la educación, principalmente los programas como Canva y Genially son muy recomendadas para el uso del estudiantado, permitiendo realizar presentaciones con un nivel profesional.

Base didáctica

Se centra en el aprendizaje interactivo y lúdico de los conceptos relacionados con la entrevista, además, apoya en la interacción activa, el aprendizaje autónomo y el refuerzo del conocimiento mediante una actividad lúdica y contextualizada.

Tipo de recurso o actividad

Presentación grabada mediante herramienta digital, utilizando imágenes y textos explicadas en cada proceso

Parametrización

La presentación consta de 8 diapositivas cada una de ellas contiene imágenes colores y sonidos llamativos para captar la atención de los estudiantes, en donde se encontrará información clara y precisa del tema en estudio.

Archivador

Los elementos utilizados son: imágenes, texto, sonido, formas colores, animaciones, información del tema. Cumpliendo con los requerimientos solicitados para lograr un aprendizaje interactivo.

Figura 5
Presentación en Canva



2.4.3. Guion Multimedia # 3

Título

Quienes intervienen en una discusión

Descripción

Se realizará un juego interactivo un Anagrama, utilizando la herramienta WordWall, la cual permite evaluar o retroalimentar el tema aprendido “La discusión”, aplicando la gamificación, lo que permitirá tener una base para calificar el conocimiento obtenido por los estudiantes y verificar si la destreza fue adquirida o no.

Base Didáctica:

Se basará netamente como una actividad para reforzar conocimientos de los estudiantes los cuales lograran identificar quienes intervienen en una discusión y a su vez conocer y reforzar contenidos no adquiridos o en proceso:

Retroalimentación de contenidos expuestos dentro de clases.

Evaluación de parte docente para identificar el avance de los estudiantes.

Organización de letras para formar una palabra utilizando pistas.

Tipo de Recurso o Actividad

Material de refuerzo por parte del docente

Imágenes relacionadas al tema

Pistas para formar la palabra del anagrama.

Parametrización

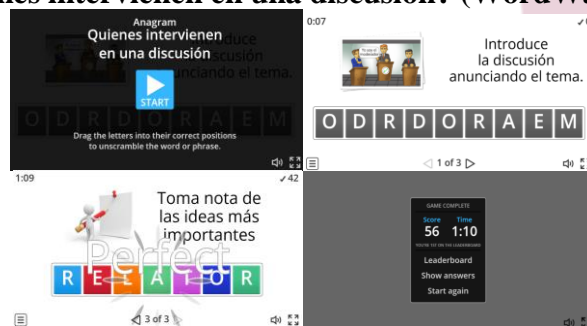
El docente deberá enviar a través de classroom el enlace para que los estudiantes puedan entrar y realizar la actividad.

Ajustar el temporizador para conocer el tiempo que se toma para realizar la actividad multimedia.

Registro en la tabla de clasificación para saber quién alcanzó el mayor puntaje y mejor tiempo al realizar la actividad.

Figura 6

¿Quiénes intervienen en una discusión? (WordWall)



Archivador

Imágenes relacionadas al tema

Texto

Pistas

Temporizador

Tabla de clasificación

Sonido

Enlaces al Material:

Genially

<https://view.genial.ly/6511b5cb5ea3fc001214a9f7/interactive-content-quiz-verdad-y-mentira>

CANVA.

https://www.canva.com/design/DAFveYmSXuw/vC6ujIIVEP5e8lufksov7w/view?utm_content=DAFveYmSXuw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

WORD WALL

<https://wordwall.net/resource/61014008>

3. ENTORNO DE APRENDIZAJE CON ISEAZY

Luego de crear varios materiales multimedia y recursos didácticos para transmitir conocimientos e incentivar el aprendizaje de Lengua y Literatura, dirigido a estudiantes de octavo año de educación básica, en este caso para el colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz fue necesario guardar y organizar en un mismo lugar todos estos archivos y enlaces a los diversos materiales, por ello se eligió la herramienta de author IsEazy que nos permite hacerlo de una forma sistemática, sencilla y creativa, integrando todo este material de manera accesible y dinámica para los estudiantes (isEazy Author, 2022).

Al ser IsEazy una herramienta de autor en la nube diseñada para la creación de cursos e-learning, la misma que permite a cualquier persona con conocimientos básicos y sin necesidad de tener conocimientos técnicos pueda de una forma fácil, sencilla e intuitiva, adjuntar todos los archivos de los que disponga en un mismo lugar de forma ordenada y sistemática (isEazy Author, 2022).

Logrando guardar o empaquetar todos los enlaces test, videos, etc. en un sola plataforma o enlace.

Para ello se detalla los pasos que se tomaron en cuenta para la elaboración de este Curso e_learning.:

- Recopilación de datos existentes
- Creación de una cuenta de IsEazy.
- Elección Curso Clásico o el Express.
- Abrir la plataforma
- Elección del modelo de la plantilla que desee diseñar
- Estructuración del contenido (material didáctico e informático)
- Edición de la Slide
- Edición de imágenes
- Edición de láminas o elementos en blanco.
- Configuración de ejercicios interactivos.

- Compartir el proyecto
- Introducción de la Evaluación Final
- Pruebas de funcionamiento y control de proceso de aprendizaje.
- " Gestión de un SCORM"

Se Adjunta el enlace: <https://iseazy.com/dl/59fa1415e7bf4ad3863d712c7f2ae031>

.1. Conclusiones

En conclusión, tomando en consideración la importancia de la materia de Lengua y Literatura en el estudiantado actualmente, es de mucho valor pedagógico enseñar y educar en esta rama de manera actualizada, dinámica y motivadora, por eso es fundamental que los jóvenes de 8vo año de educación general básica conozcan y manejen estas herramientas educativas y adquiera el conocimiento y potencial que se requiere.

Utilizando diversas herramientas de edición multimedia se diseñó el contenido necesario para fortalecer y motivar el conocimiento de la materia de Lengua y Literatura en los estudiantes. Por supuesto aplicar cada una de estos instrumentos digitales requiere un pequeño estudio por parte de los integrantes del grupo. Programas como Genially, Canva, WordWall permitieron desarrollar una presentación de calidad sin dejar a un lado la diversidad multimedia, permitiendo agregar animaciones, imágenes, textos y demás interacciones que llamen la atención del estudiante.

El uso de IsEasy representó una mejora en cuanto a la facilidad de accesibilidad de esta herramienta, además de permitir crear un contenido que quede grabado dentro del usuario en la plataforma y sea rápidamente compartible en distintas redes sociales con las que están familiarizados. Gracias a la colaboración y empeño de cada integrante del grupo#11 se consiguió unir el contenido del entregable #3 en el actual documento y presentación que espera cumplir con el objetivo de mostrar un argumento fácil y concreto

Mediante las explicaciones impartida por el docente y por los videos relacionados al tema se consigue estructurar paso a paso las presentaciones que reúnen todo el material sobre los temas base de la materia de lengua y literatura.

Cada esfuerzo nos encamina al éxito del aprendizaje, que no es solo aprender hacerlo, sino más bien es utilizarlo y ponerlo en práctica para la mejora profesional, enfocado en el progreso y actualización continua del docente en el arte de enseñar, llegando con gran acogida al estudiantado

CAPITULO 3:

PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

Este capítulo se refiere a la distribución de las clases de Lengua y literatura que está dirigida a estudiantes de octavo año de educación general básica; durante el año lectivo se trabajará 6 horas semanales en el transcurso de los tres trimestres, en cada unidad se detallará los temas: La novela de aventuras, la entrevista y la discusión. La plataforma está estructurada de la siguiente manera: Video de bienvenida, unidad uno, unidad dos, unidad tres.

La primera se enfoca en la novela de aventuras, la segunda en la entrevista y la tercera en la discusión. Cada parte tiene una bienvenida con un video explicativo sobre el tema de estudio; se realizan actividades lúdicas y de reflexión para conectar positivamente a los jóvenes con la clase.

Se utiliza diversas plataformas para efectuar actividades asíncronas y síncronas; se procede a calificar con una rúbrica; La evaluación sumativa total se la desarrollará con todo el contenido que se abarca dentro de cada unidad, la cual es proporcionada por el docente y la retroalimentación del estudiante.

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

En el proyecto se trabajará con los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz, padres de familia, los docentes que imparten clases en la asignatura de Lengua y Literatura, docentes de especialidad y los encargados del este proyecto en el mencionado curso a estudiar.

Este trabajo se realizará en las aulas del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz, que pertenece a la zona rural de la provincia de Loja del cantón Puyango, la misma que alberga a 115 estudiantes matriculados en el año lectivo en curso.

2.- Cuestiones académicas o pedagógicas a tener en cuenta

En primer instancia es fundamental considerar una serie de aspectos previos y cuestiones pedagógicas, como una planificación que nos permitirá la ejecución del proyecto, y para ello se trabajará en actividades con el uso de herramientas digitales como: Canva, Genially y Wordwall con el fin de motivar a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Objetivos de aprendizaje: Definir claramente los objetivos de aprendizaje que se esperan lograr. ¿Qué deben ser capaces de hacer los estudiantes al finalizar la clase?

Contenido: Organizar el contenido de manera lógica y secuencial. Utilizar recursos como textos y videos para facilitar el aprendizaje.

Interactividad: Fomentar la participación activa de los estudiantes a través de actividades interactivas, foros de discusión, debates en línea y ejercicios colaborativos.

Feedback y evaluación: Establecer mecanismos claros para proporcionar retroalimentación a los estudiantes y evaluar su progreso.

Tecnología y herramientas: Familiarizarse con las plataformas virtuales de aprendizaje que se utilizarán y garantizar que sean fáciles de navegar. Capacitar a los estudiantes en el uso de estas herramientas si es necesario.

Diseño visual: Crear un diseño visual atractivo y fácil de seguir. Utilizar una combinación de texto, imágenes y elementos multimedia para mantener el interés de los estudiantes.

Comunicación: Establecer canales de comunicación efectivos, asertivos como reuniones, correos electrónicos, anuncios en la plataforma, foros de discusión y sesiones de chat, respondiendo a las preguntas de los adolescentes y padres de familia para fomentar, facilitar y optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes generando un ambiente de respeto y confianza entre los integrantes de la comunidad educativa.

Motivación: Diseñar la clase de manera que mantenga a los estudiantes motivados a lo largo de su duración. Esto puede incluir desafíos, recompensas y retroalimentación positiva.

Recursos de apoyo: Proporcionar recursos adicionales, como tutoriales, guías y enlaces a fuentes externas, para ayudar a los estudiantes a profundizar en el tema.

Evaluación del curso: Al finalizar la clase, recopilar retroalimentación de los estudiantes para mejorar su aprendizaje.

3.- Actividades

El aprendizaje de cada individuo es diferente y la educación al ser un proceso de formación integral se apoya en distintos medios para garantizar la consolidación del conocimiento, lo que implica que como docentes debemos adaptarnos y actualizarnos constantemente a los nuevos escenarios de enseñanza; como guías en el proceso enseñanza aprendizaje debemos asumir un desafío relacionado a las metodologías adaptadas a las generaciones que se desenvuelven en una sociedad inmersa en nuevos medios tecnológicos y de comunicación. Lo que conlleva a organizar clases con recursos y materiales que incrementen

el interés y la concentración de los estudiantes, estos medios proveen a los docentes muchas herramientas útiles en el proceso educativo en todas las áreas del conocimiento.

El material audiovisual propuesto para las unidades didácticas en la asignatura de Lengua y Literatura para el octavo año de educación general básica **del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz, de la parroquia Ciano** del cantón Puyango, se distribuyen de la siguiente manera:

- La Novela de Aventuras
- La entrevista
- La discusión

Al tratarse de estudiantes que oscilan en las edades de 12 a 14 años, los mismo que viven inmersos en un universo digital y adquieren conocimiento de forma activa a través de medios audiovisuales en lo que se destacan a los videojuegos y videos de YouTube, se proponen desarrollar materiales como: actividades lúdicas, juegos educativos y presentaciones interactivas que ayuden a motivar el interés en los temas impartidos en las clases, a interactuar y participar activamente en la adquisición de estos conocimientos que les ayudaran en gran medida al momento de pasar al grado superior correspondiente.

La Novela de Aventuras (Genially).

Contenido dirigido para estudiantes de 8vo año de Educación General Básica, los cuales rondan una edad de 12 a 14 años, por consiguiente, tienen conocimiento y manejo de la tecnología, además estos temas se los imparte dentro del pensum de estudio de la materia de Lengua y Literatura.

Para aprender contenidos de la materia de Lengua y Literatura relacionados al tema de la novela para motivar el interés por esta materia, además aplicando las mismas herramientas, se alcanzará un nivel más alto de entendimiento, asimismo para conocer las bases de cada una de estos programas que serán de mucha ayuda en su preparación profesional.

Ya que las herramientas digitales son programas o plataformas que promueven el desarrollo de recursos o manejo de información. Por ejemplo, Genially, Canva, Word Wall, en el contexto de la investigación hablamos de las herramientas que nos permiten crear recursos digitales didácticos que son útiles en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se cree conveniente detallar de forma breve las herramientas que se ha visto pertinentes utilizar para desarrollar este primer material multimedia.

La entrevista (Genially)

Para llegar a todo el estudiantado en el tema de la entrevista se utilizará una herramienta digital que le permitirá al estudiante interactuar recordando los contenidos aprendidos, esta aplicación es:

- **Genially**, en esta aplicación encontraremos un juego de verdadero y falso sobre el tema de la Novela de aventuras, en donde se topará temas revisados en la clase.

Mediante estas herramientas se realizará una retroalimentación del contenido trabajado en el salón de clase, permitiendo la comodidad del estudiantado y además generando una clase novedosa, accesible y motivadora.

La utilización de este material digital será utilizada de acuerdo a la planificación del docente y al régimen en el que se encuentre.

El estudiante tendrá la oportunidad de conocer el significado, sus elementos, tipos y la estructura de una entrevista, con la utilización de la plataforma digital Canva se realizó una presentación interactiva y lúdica para llegar con este conocimiento a los jóvenes estudiantes de una manera dinámica y atractiva.

Este material multimedia está dirigido para estudiantes de 8vo año de educación general básica con edades comprendidas entre 12 a 14 años, además su interfaz es muy amigable y cuenta con imágenes animadas y sonidos agradables que despiertan el interés en los estudiantes.

El material multimedia se lo utilizará para la enseñanza de la entrevista, conceptos, tipos, elementos y estructura, con la finalidad de hacer la clase más atractiva y diferente a las demás.

La entrevista (Canva)

Para poder enseñar este tema se realizará una presentación en Canva, en donde se explicará con términos sencillos el concepto, tipos, elementos y estructura de la entrevista. Canva es una plataforma digital que permite crear y editar presentaciones y actividades de aprendizaje personalizadas que se pueden desarrollar a lo largo de una sesión de clase. Los usuarios pueden crear las actividades desde plantillas ya prediseñadas y adaptarlas según su planificación o iniciar desde cero. Cabe recalcar que esta herramienta es muy fácil de subir en la plataforma classroom que es más familiar para los estudiantes.

La utilización de este material digital será utilizada de acuerdo a la planificación del docente.

La discusión (Word Wall)

Para esta actividad el estudiante trabajará con anagramas que es un juego en donde se mezclan las letras para formar una palabra, los jóvenes responderán preguntas con el tema relacionado a la discusión, se desarrollarán preguntas básicas en las cuáles se identificará una respuesta positiva y otras de verdadero y falso dando pie a recibir la información de manera divertida y positiva.

El contenido va dirigido para estudiantes de 8vo año de Educación General Básica, los cuales rondan una edad de 12 a 14 años, por consiguiente, conocen de las Tics, su interfaz es muy amigable y cuenta con imágenes que permitirá que cualquier estudiante pueda ejecutar el juego. Cabe mencionar que podremos visualizar el tiempo que le tomará para desarrollar la actividad y al final se verá la calificación que obtuvieron en la actividad.

El material multimedia se lo utilizará para reforzar la enseñanza de quienes intervienen en una discusión, al observar la pregunta y la imagen podrán recordar la palabra y organizar las letras correctamente.

Para poder enseñar este tema se desarrollará un juego utilizando Word Wall que es una plataforma digital que permite crear y editar actividades de aprendizaje personalizadas que se pueden desarrollar a lo largo de una sesión de clase. Los usuarios pueden crear las actividades desde plantillas ya prediseñadas y adaptarlas según su planificación o iniciar desde cero como es el caso de este juego.

Se utilizará mediante la planificación o se basará mediante la presentación de un cronograma docente según el régimen en el que se encuentren.

4.- Uso del entorno

Explicación sobre cómo se va a trabajar con las herramientas, las funciones que cumple cada una de ellas para que los docentes y estudiantes las conozcan y se familiaricen para su manejo dentro y fuera del salón de clases.

En cada uno de los dispositivos electrónicos los estudiantes tendrán acceso a las diferentes actividades y plataformas descritas por el docente facilitador.

También luego de ello tendrán un espacio para realizar un conversatorio o debate de cómo les pareció el trabajo en las diferentes herramientas digitales, les pareció fácil o complicado el manejo de las mismas.

5.- Recursos de apoyo

Para afianzar el ejercicio educativo se contará con una serie de recursos con materiales o herramientas que ayuden a fomentar la motivación, aumentar la participación de manera

creativa, dinámica y eficiente en el desarrollo de adquisición de conocimientos significativos, Estos se subdividen en:

Recursos Metodológicos

Los recursos metodológicos son una serie de métodos y técnicas que delimitan la aplicación de ciertos proyectos, muchas de las veces con rigor científico, estos se aplican sistemáticamente durante un proceso de investigación o enseñanza para alcanzar un resultado teóricamente válido.

Además, proporcionarán información clara y las directrices de los diferentes métodos, en este caso se utilizarán acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

- Indicaciones generales. (normas, metodología, evaluación.)
- Rubrica. Permitirá que los estudiantes accedan a los parámetros a evaluar y su retroalimentación.
- Videos Introdutorios de acuerdo a la unidad a tratar
- Presentaciones
- Juegos
- Anagramas
- Evaluación

Recursos Documentales

Los estudiantes tendrán acceso a libros o links para realizar las actividades.

- Genially
- <https://view.genial.ly/6511b5cb5ea3fc001214a9f7/interactive-content-quiz-verdad-y-mentira>
- CANVA.
- https://www.canva.com/design/DAFveYmSXuw/vC6ujIIVeP5e8Iufksov7w/view?utm_content=DAFveYmSXuw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor
- WORD WALL
- <https://wordwall.net/resource/61014008>

Recursos Informativos

- Grupo de WhatsApp que permitirá que la comunicación sea directa e inmediata.
- El correo electrónico del docente que impartirá la materia funcionará como localizador.

- Tutor de curso el que contactará al docente en caso de alguna inquietud

Recursos Relacionales

Estos recursos son muy importantes para la comunicación efectiva y la construcción de un buen aprendizaje. Las actividades que se proponen ayudarán a fomentar relaciones interpersonales entre los estudiantes.

Trabajos Grupales. Los grupos estarán conformados de 4 a 5 estudiantes como máximo y estos tratarán de transmitirnos sus aprendizajes utilizando las plataformas, sistemas o herramientas que ya se hayan estudiado.

Proyectos. Al final de cada trimestre se realizará un proyecto que englobe la mayor cantidad de destrezas y habilidades adquiridas estas podrán contener inclusive información de autoaprendizaje. Como, por ejemplo: Inteligencia artificial, Editores de videos, Redes sociales, etc.

PLANIFICACIÓN

PLANIFICAR COMO SE QUIERE LLEGAR A LOS ESTUDIANTES CON LOS CONTENIDOS

Al trabajar durante este año lectivo el cómo queremos que los estudiantes reciban los contenidos es una parte crucial de cualquier estrategia educativa, se debe considerar la forma en que se presenta la información, las herramientas que se va a utilizar y como se fomenta la participación y el aprendizaje activo. Por ello trabajaremos 4 horas de clase de manera síncrona y 2 horas de forma asíncrona, en la semana, durante los tres trimestres y se realizará las planificaciones incluyendo las herramientas pre elaboradas para llegar a los estudiantes de manera dinámica.

Se trabajará 6 hora semanales de 40 minutos cada una; utilizando los recursos de la institución como son las computadoras para realizar las actividades interactivas incluidas en la planificación de la materia, se comenzará con la activación de conocimientos con preguntas referentes al tema durante 5 minutos, luego en construcción del conocimiento el docente explica y conceptualiza el tema durante 25 minutos, y en los 10 minutos restantes que es la consolidación se realizan actividades propuestas por el docente o se utiliza la herramienta elaborada, esta acción se la realizará de manera asíncrona, esta puede ser usada en la construcción activación o consolidación, dependerá de la planificación y del tema.

La evaluación se llevará a cabo por medio de test pre elaborados, de la aplicación liveworsheet, una rúbrica y subiendo video a las redes sociales

PLANIFICAR LA ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS.

En el desarrollo se aplicará el aprendizaje basado en competencias, apoyándonos con las Tics, realizando actividades multimedia y herramientas digitales pedagógicas pre elaboradas, utilizando los recursos de la institución como es el centro de cómputo para desarrollar la clase.

El docente impartirá explicaciones de la clase, utilizando presentaciones y actividades del texto de Lengua y Literatura de octavo año y aplicaciones digitales.

A continuación, se detalla mejor la estructura de la planificación de cada tema a estudiar.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 2023 – 2024

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:		Área:	LENGUA Y LITERATURA	Asignatura:	Lengua y Literatura
Unidad didáctica:	2	Grandes ideas:	Literatura, Ciencia, Tecnología, Cultura y Arte	Números de semanas:	3
Grado/Curso:	8vo EGB	Paralelos:	“A”	Fecha:	Fecha tentativa según el régimen
				Trimestre:	2°

EJES TRANSVERSALES

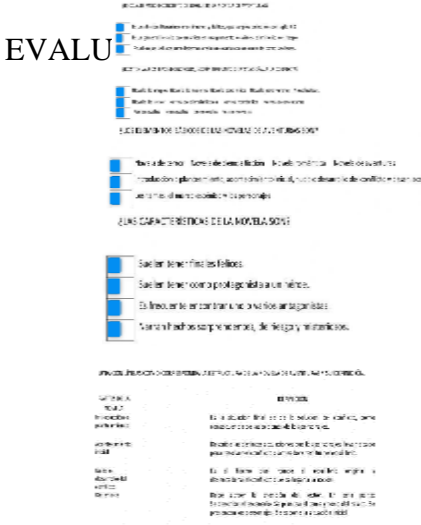
Socioemocional
Cultura de aprendizaje
Comunicacional y Lingüístico
Razonamiento lógico-matemático
Permanencia escolar

APRENDIZAJE DISCIPLINAR

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

O.LL.4.3. Analizar, con sentido crítico, discursos orales relacionados con la actualidad social y cultural para evitar estereotipos y prejuicios. Comunicarse oralmente, con eficiencia en el uso de la lengua oral en diversos contextos de la actividad social y cultural para construir acuerdos y resolver problemas. (O.LL.4.4.) Participar de manera oral en diversos contextos sociales y culturales, mediante un esquema preparado previamente, con el uso de recursos audiovisuales y tic, para expresar sus opiniones. (O.LL.4.5.)

PLANIFICACIÓN

SEM ANA	SEMANAS TEMÁTICA S/FECHAS	DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS SUGERIDAS
1	Semana	Interpretar un texto literario desde las características del género al que pertenece. REF. LL.4.5.1.	I.LL.4.8.1. Interpreta textos literarios a partir de las características del género al que pertenecen, y debate críticamente su interpretación basándose en indagaciones sobre el tema, género y contexto. (J.4., S.4.)	TEMA: LA NOVELA DE AVENTURA Activar conocimientos previos: a través de la dinámica tingo, tango ¿Qué es una novela? ¿Qué es una aventura? Observar un video. Para recordar. https://youtu.be/fqQwZCj2pQU CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Observar la ilustración y hacer predicciones pág. 29 del texto del estudiante de Lengua y Literatura Leer la lectura el clan del oso cavernario (capítulo 2) páginas 29, 30 y 31. del texto del estudiante de Lengua y Literatura Parafrasear con los compañeros/as Enlistar palabras desconocidas	<p>ACTIVIDADES EVALUATIVAS</p> 

				<p>Analizar la información del texto página 27 y 28 del texto del estudiante de Lengua y Literatura</p> <p>CONSOLIDACIÓN:</p> <p>(Se utilizará la herramienta realizada en Genially) Realizar la actividad del siguiente link:</p> <p>https://view.genial.ly/6511b5cb5ea3fc001214a9f7/interactive-content-quiz-verdad-y-mentira</p>	
2	Semana	<p>Construir significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto. REF. LL.4.3.2.</p>	<p>Construye significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto y elabora criterios crítico valorativos acerca de las diferentes perspectivas sobre un mismo tema en dos o más textos. (Ref. ILL.4.5.2.)</p>	<p>TEMA: LA ENTREVISTA</p> <p>ACTIVAR CONOCIMIENTOS PREVIOS</p> <p>a partir de la observación de la imagen y la siguiente pregunta orales sobre el tema: la entrevista.</p> <p>¿Por qué creen que hay niños trabajadores?</p> <p>¿Qué oficios desempeñan los niños trabajadores?</p> <p>¿Conocen los derechos de los niños, las niñas y los adolescentes?</p> <p>¿Qué relación tienen los Derechos con el trabajo infantil?</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <p>(Se utilizará la herramienta elaborada en Canva)</p> <p>Observar la presentación ingresando al siguiente link:</p>	<p>ACTIVIDADES EVALUATIVAS</p> <p>Identificar un tema y elaborar preguntas para una entrevista.</p> <p>Realiza la entrevista a un miembro de tu familia. Grábate y sube tu video a una red social.</p>

				<p>https://www.canva.com/design/DAFveYmSXuw/vC6ujIIVeP5e8Iufksov7w/view?utm_content=DAFveYmSXuw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor</p> <p>¿Qué es entrevista?</p> <p>¿La estructura más común de una entrevista es título, introducción, cuerpo y conclusión?</p> <p>Argumenta tu respuesta</p> <p>Conversar sobre el contenido que podría tener una entrevista sobre el trabajo infantil.</p> <p>Observar el video:</p> <p>https://youtu.be/xeddfF51bWA</p> <p>Realizar una lluvia de ideas sobre las preguntas que se pueden hacer sobre el trabajo infantil.</p> <p>Leer el texto “UN NIÑO EN DEFENSA DE LA NIÑEZ” página 38 del texto del estudiante de Lengua y Literatura</p> <p>Inferir el texto</p> <p>Conocer tipos de preguntas.</p> <p>Conocer la estructura de la entrevista, mediante una presentación.</p> <p>CONSOLIDACIÓN</p> <p>Investigar el significado de palabras desconocidas</p>	
--	--	--	--	---	--

				<p>Identificar la estructura de la entrevista en el texto de la pág. 41 del texto del estudiante de Lengua y Literatura</p> <p>Realizar una entrevista entre compañeros de forma verbal con el tema de su elección y con un máximo de 4 preguntas.</p> <p>Realizar actividades propuestas en la página 39 del texto del estudiante de Lengua y Literatura</p>	
3	Semana	Utilizar recursos de la comunicación oral en contextos de intercambio social, reflexión. de acuerdos y resolución de problemas. REF. LL.4.2.1.	La comunicación oral en contextos de intercambio social, reflexión. de acuerdos y resolución de problemas. REF. LL.4.2.1. I.LL.4.1.1.	<p>TEMA: LA DISCUSIÓN</p> <p>ACTIVAR CONOCIMIENTOS PREVIOS</p> <p>Presentación del objetivo del tema.</p> <p>Observo esta imagen y comento con mis compañeros y compañeras si nos parece importante discutir en el curso acerca del trabajo infantil.</p> <p>CONSTRUCCION DE CONOCIMIENTO.</p> <p>Leer la información sobre el trabajo infantil.</p> <p>Reflexionar sobre el trabajo infantil, a partir de las preguntas planteadas en el texto.</p> <p>Analizar reglas para la discusión.</p> <p>Ordenar las clases de preguntas.</p> <p>Formar grupos de siete estudiantes. Sortear los roles de cada uno (un moderador, dos relatores y cuatro participantes).</p> <p>CONSOLIDACIÓN.</p> <p>Observar el video:</p>	<p>ACTIVIDADES EVALUATIVAS</p> <p>Pongamos a prueba tus conocimientos. Realiza las actividades en el siguiente link.</p> <p>https://www.liveworksheets.com/w/es/lengua-y-literatura/556353</p> <p>Toma captura de tu nota y envía al docente.</p>

				https://wordwall.net/resource/61014008/quienes-intervienen-en-una-discusion (quienes intervienen en una discusión) Realiza las actividades de la página 60, actividad 11 del texto de Lengua y Literatura, de 8vo año.	
--	--	--	--	--	--

ELABORADO POR DOCENTE	REVISADO POR COMISIÓN PEDAGÓGICA	APROBADO POR RECTOR/A
Nombre:	Nombre:	Nombre: Dr. Leonardo Farez
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

La planificación y organización de nuestra acción educativa requiere una atención cuidadosa a los detalles y una adaptación continua a medida que evoluciona la enseñanza y las necesidades de los estudiantes.

Establecer objetivos de aprendizaje:

Definir claramente los objetivos de aprendizaje que deseas lograr. Estos deben ser específicos, medibles, alcanzables, relevantes y con un límite de tiempo.

Selección de contenidos:

Identificar los temas y materiales educativos necesarios para cumplir con los objetivos de aprendizaje. Pueden utilizar libros de texto, recursos en línea, videos, presentaciones, y otros recursos.

Diseño de la estructura del curso:

Diseñar la estructura del curso, incluyendo la duración, el formato de las lecciones y la secuencia de los contenidos. Se puede optar por módulos, unidades, o lecciones individuales.

Elección de la plataforma:

Seleccionar la plataforma o entorno virtual de aprendizaje (EVA) que mejor se adapte a las necesidades de los estudiantes. Algunas opciones conocidas incluyen Moodle, Canvas, Google Classroom, y plataformas de videoconferencia como Zoom.

Diseño del plan de evaluación:

Crear un plan de evaluación que incluya la forma en que se medirá el progreso de los estudiantes, las tareas y actividades de evaluación, así como los criterios de calificación.

Creación de contenidos y recursos:

Desarrollar los materiales educativos, como presentaciones, juegos interactivos, videos, documentos, y cuestionarios. Asegurar que los recursos sean accesibles y atractivos para los estudiantes.

Organización de la interacción:

Planificar las interacciones entre el profesor y los estudiantes. Esto puede incluir sesiones de videoconferencia, foros de discusión, chats en línea y otros medios de comunicación.

Comunicación y soporte:

Establecer una comunicación clara con los padres de familia y los estudiantes, proporcionando información sobre cómo acceder al curso, horarios de sesiones síncronas, asíncronas, y cómo obtener ayuda en caso de problemas técnicos.

Implementación:

Iniciar el curso según lo planificado. Asegurarse de seguir el plan de lecciones y estar disponible para responder preguntas y guiar a los estudiantes.

Evaluación y retroalimentación:

Realizar una evaluación continua del curso y recopilar retroalimentación de los estudiantes para realizar mejoras. Ajustar el enfoque y materiales según sea necesario.

Apoyo técnico:

Proporcionar apoyo técnico a los estudiantes en caso de problemas con la plataforma o acceso a los recursos en línea.

Evaluación final:

Al final del curso, evaluar si se han cumplido los objetivos de aprendizaje y recopilar datos sobre el desempeño de los estudiantes.

Reflexión y mejora:

Reflexionar sobre lo que funcionó bien y lo que necesita mejorarse para futuros cursos en línea. Ajustar las estrategias de acuerdo a las experiencias aprendidas.

AMPLIANDO HORIZONTES:

Las actividades que se puede incorporar a nuestra acción educativa con el uso de la tecnología es una sopa de letras mediante la utilización de la aplicación Puzzel.org para refuerzo de la clase de una manera motivadora, según el plan de clase a ejecutarse, con este juego el estudiante tendrá la posibilidad de conocer los componentes de una novela de aventura.

<https://puzzel.org/es/wordseeker/play?p=-NhOUQNarw3cdzGzbyWa>

Otra herramienta tecnológica que podemos aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje para reforzar el contenido desarrollado en clase es la utilización del aplicativo Kahoot, mediante esta aplicación los estudiantes pueden jugar en equipos para conocer los componentes de una entrevista y la discusión, respectivamente.

<https://create.kahoot.it/share/presenta-nuevos-temas-con-un-kahoot-a-ciegas/2899315a-ba85-478e-b008-e13faa8cd7a0>

[https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/comunicaci-in-oral-grado-8-\(1-2\)](https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/comunicaci-in-oral-grado-8-(1-2))

Esta clase está dirigida a estudiantes de 8vo año de educación general básica del colegio de bachillerato “Marcos Ochoa Muñoz” del cantón Puyango en la materia de Lengua y Literatura.

A lo largo del año lectivo se trabajará 6 horas semanales, durante los tres trimestres, en cada unidad se detallará una hora clase de 40 minutos en la que se tratará los temas: La Novela de aventuras, La entrevista y la discusión.

La plataforma está estructurada de la siguiente manera:

Video de bienvenida, Unidad 1, Unidad 2 y Unidad 3

Video de Bienvenida: En esta parte se presenta un pequeño video en donde se da la bienvenida al curso a los estudiantes.

Primera unidad:

La novela de aventuras.

Bienvenida: Se presenta un video explicativo sobre el tema en estudio.

Anticipación: Se realiza una introducción usando un video llamativo referente al tema, se procede a desarrollar una actividad lúdica llamada Tingo tingo tango y activar la atención de los estudiantes para conectarlos con la clase.

Construcción: Se visualizará una infografía sobre los componentes de la novela de aventuras, luego se identificará personajes, tiempo y lugar en el que sucede la acción, en el cuento el “Clan del oso cavernario”

Consolidación: Se realizará una actividad asíncrona usando la plataforma Genially, teniendo que descargar los resultados y entregar al docente como evidencia de lo trabajado, esto lo puede hacer físicamente o digital mediante cualquier medio de comunicación que mantengan.

Segunda unidad:

La entrevista.

Bienvenida: Presentación de un video en lo que se explicará el tema a tratar.

Anticipación: Se comienza con activación de conocimientos mediante la visualización de una imagen para analizarla usando las preguntas de reflexión:

¿Por qué creen que hay tantos niños trabajadores?

¿Qué oficios conocen que desempeñan los niños trabajadores?

¿Saben cuántos niños trabajadores hay en su comunidad? ¿Van a la escuela?

¿Conocen los derechos de los niños, las niñas y los adolescentes? ¿Qué relación tienen esos derechos con el trabajo infantil?

¿Cuáles creen que son las razones por las que los niños no deberían trabajar?

Construcción: Presentación del tema en la plataforma de canva, Observar el video “La entrevista para niños”. Luego realizar una lluvia de ideas, de preguntas que se pueden hacer sobre el trabajo infantil.

Consolidación: Se realizará una actividad asíncrona en la plataforma de liveworsheet, una vez terminada se descargará la nota y se enviará al docente por el medio que prefiera.

Tercera unidad:

La discusión.

Bienvenida: Presentación de un corto video en donde se indicará el tema a trabajar.

Anticipación: Observación de una infografía que contiene los pasos para realizar una discusión, con ello hacer un análisis para dar respuesta a las interrogantes:

¿La discusión debe estar precedida de lecturas?

¿Cuántos tipos de evaluación hay?

Construcción: Se observará un video en donde explica cada una de las partes de la discusión, se formará grupos de trabajo con un rol para cada uno, un moderador, dos relatores y cuatro participantes.

Luego se desarrollará una actividad asíncrona en la plataforma Word Wall, en el que tendrán que ordenar letras para formar palabras relacionadas a la discusión

Consolidación: Trabajar en un debate en forma asíncrona, con el tema “El trabajo infantil”, en el cual tendrán que plasmar sus opiniones y sustentarlas con argumentos válidos.

El debate será calificado con una rúbrica con el valor de doce puntos a la nota de la clase.

EVALUACION SUMATIVA TOTAL

Se desarrollará con todo el contenido que se abarco dentro de la unidad la cual ha sido brindado por el docente y por la retroalimentación del estudiante, esta actividad se calificará, de acuerdo con los conocimientos adquiridos, los cuales tendrán su valoración según el currículo expuesto por el docente.

RECOMENDACIONES

Estas recomendaciones buscan optimizar la implementación de la tecnología en la enseñanza de Lengua y Literatura, contribuyendo al logro de los objetivos planteados y promoviendo un ambiente educativo innovador y motivador.

RECOMENDACIONES GENERALES:

Capacitación Docente en TIC.

- Organizar talleres de capacitación para los docentes en el uso efectivo de herramientas tecnológicas como Canva, Genially y Wordwall.
- Fomentar el aprendizaje continuo para que los docentes puedan aprovechar al máximo las funcionalidades de estas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desarrollo de contenido digital.

- Establecer un equipo encargado de crear material educativo digital adaptado al contenido curricular de Lengua y Literatura para octavo año.
- Incentivar la colaboración entre docentes para compartir y mejorar constantemente el contenido digital desarrollado.

Seguimiento Parental.

- Implementar estrategias para involucrar a los padres en el proceso de enseñanza, como reuniones virtuales, actualizaciones regulares sobre el progreso académico y la participación en actividades educativas.

Infraestructura Tecnológica.

- Buscar opciones para mejorar la conectividad y proporcionar acceso a Internet en la institución educativa.
- Explorar la posibilidad de crear una biblioteca digital que respalde el acceso a recursos en línea.

RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS

Gamificación y Plataformas Interactivas.

- Diseñar actividades interactivas en Genially para fomentar la participación activa de los estudiantes.
- Utilizar Classroom para la distribución de material y asignación de tareas, promoviendo la interacción virtual.

Monitoreo y Evaluación Continua.

- Establecer métricas claras para evaluar el impacto de la tecnología en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes.
- Realizar encuestas periódicas para recopilar retroalimentación de docentes y estudiantes sobre la efectividad de las herramientas digitales.

Desarrollo de Habilidades.

- Introducir actividades que fomenten el desarrollo de habilidades clave, como la comprensión lectora, la escritura y la comunicación, a través de herramientas digitales.
- Incentivar la participación activa de los estudiantes en la creación de contenido digital.

Incorporación de Valores.

- Integrar los valores institucionales en las actividades digitales, promoviendo la solidaridad, la inclusión y el respeto en el entorno virtual.

Colaboración con la comunidad.

- Establecer alianzas estratégicas con instituciones locales, como el centro de salud, para enriquecer la experiencia educativa y ofrecer oportunidades adicionales a los estudiantes.

Comunicación Efectiva en Entornos Virtuales

- Implementar la "Guía de Buenas Prácticas de Comunicación en Entornos Virtuales" para mejorar la interactividad, el pensamiento crítico y la responsabilidad social de los estudiantes en línea.

Referencias Bibliográficas

Araya, S., Rodríguez, A., Badilla, N., & Marchena, K. (2021). El aula invertida como recurso didáctico en el contexto costarricense: estudio de caso sobre su implementación en una institución educativa de secundaria. *Revista Educación*, 46(1), 103-119.

<https://doi.org/10.15517/revedu.v46i1.44333>

Col. Marcos, Ochoa, Muñoz. (2019). *Proyecto Educativo Institucional PEI*, p.2

Col. Marcos, Ochoa, Muñoz. (2019). *Proyecto Educativo Institucional PEI*, p.3

Gavilanes, E., Altafulla, S., López, M., & Carrillo, D. (2022). Estrategias didácticas digitales aplicadas en las clases virtuales durante la pandemia del 2020. *18(86)*, 387-394.

Sánchez, M. (2017). El uso de la tecnología educativa en el proceso enseñanza aprendizaje en el Ecuador. *Archive. Org*.

Temas de las tres primeras unidades de la materia de Lengua y Literatura: obtenidos de

<https://www.educacion.gob.ec/wp->

[content/uploads/2016/09/Lengua_y_Literatura_8.pdf](https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2016/09/Lengua_y_Literatura_8.pdf)

H, T. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. Obtenido de http://sincronia.cucsh.udg.mx/pdf/74/617-669_2018b.pdf

isEazy Author. (2022). ¿Qué es isEazy Author? Obtenido de <https://help->

[es.iseazy.com/article/193-que-es-iseazy-author](https://help-es.iseazy.com/article/193-que-es-iseazy-author)

¿Qué es Canva y cuál es su utilización? Obtenido de

<https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>

¿Qué es Genially y cuál es su aplicación en la educación? Se obtuvo de

<https://blog.genial.ly/nuevas-tecnologias-educacion/>

Wordwall: actividades lúdicas para afianzar el aprendizaje en los estudiantes, se obtuvo de [https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/wordwall-actividades- ludicas-para-fianzar-el-aprendizaje-en-los-estudiantes/zona-continental/](https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/wordwall-actividades-ludicas-para-fianzar-el-aprendizaje-en-los-estudiantes/zona-continental/)

Anexos

AUTORIZACIONES DE OCTAVO AÑO



Consentimiento Informado

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA DE IEG

Consentimiento informado para participación en el estudio: “**La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024**”.

Este estudio busca; utilizar la tecnología en Lengua y Literatura para motivar en el proceso enseñanza aprendizaje, a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024. La información requerida será útil como insumo necesario para lograr mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes a través de las Tic. Su confidencialidad y anonimato está garantizada en todo momento mediante la designación de un código.

Por otra parte, cuando los resultados de este estudio se publiquen o se presenten en algún evento relacionado con la universidad, nunca se usará el nombre de los participantes.

Nombres de los investigadores:

Gina Fernanda Cabrera Romero

María Edith Granda Granda

Patricia Marisol Cabrera Romero

Marcelo Francisco Pazuña Zumba

DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE

Se me ha explicado el estudio “**La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024**”. He leído la información de esta forma de consentimiento.

SI deseo participar voluntariamente en el estudio y autorizo el uso de la información para los propósitos descritos en el Consentimiento Informado.

NO deseo participar en el estudio.

*Perf.
Horacio Velasquez*

Consentimiento Informado

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA DE IEG

Consentimiento informado para participación en el estudio: **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”**.

Este estudio busca; utilizar la tecnología en Lengua y Literatura para motivar en el proceso enseñanza aprendizaje, a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024. La información requerida será útil como insumo necesario para lograr mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes a través de las Tic. Su confidencialidad y anonimato está garantizada en todo momento mediante la designación de un código.

Por otra parte, cuando los resultados de este estudio se publiquen o se presenten en algún evento relacionado con la universidad, nunca se usará el nombre de los participantes.

Nombres de los investigadores:

Gina Fernanda Cabrera Romero

María Edith Granda Granda

Patricia Marisol Cabrera Romero

Marcelo Francisco Pazuña Zumba

DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE

Se me ha explicado el estudio **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”**. He leído la información de esta forma de consentimiento.

SI deseo participar voluntariamente en el estudio y autorizo el uso de la información para los propósitos descritos en el Consentimiento Informado.

NO deseo participar en el estudio.

Consentimiento Informado

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA DE IEG

Consentimiento informado para participación en el estudio: **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”**.

Este estudio busca; utilizar la tecnología en Lengua y Literatura para motivar en el proceso enseñanza aprendizaje, a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024. La información requerida será útil como insumo necesario para lograr mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes a través de las Tic. Su confidencialidad y anonimato está garantizada en todo momento mediante la designación de un código.

Por otra parte, cuando los resultados de este estudio se publiquen o se presenten en algún evento relacionado con la universidad, nunca se usará el nombre de los participantes.

Nombres de los investigadores:

Gina Fernanda Cabrera Romero

María Edith Granda Granda

Patricia Marisol Cabrera Romero

Marcelo Francisco Pazuña Zumba

DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE

Se me ha explicado el estudio **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”**. He leído la información de esta forma de consentimiento.

SI deseo participar voluntariamente en el estudio y autorizo el uso de la información para los propósitos descritos en el Consentimiento Informado.

NO deseo participar en el estudio.

Consentimiento Informado

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA DE IEG

Consentimiento informado para participación en el estudio: **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”**.

Este estudio busca; utilizar la tecnología en Lengua y Literatura para motivar en el proceso enseñanza aprendizaje, a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024. La información requerida será útil como insumo necesario para lograr mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes a través de las Tic. Su confidencialidad y anonimato está garantizada en todo momento mediante la designación de un código.

Por otra parte, cuando los resultados de este estudio se publiquen o se presenten en algún evento relacionado con la universidad, nunca se usará el nombre de los participantes.

Nombres de los investigadores:

Gina Fernanda Cabrera Romero

María Edith Granda Granda

Patricia Marisol Cabrera Romero

Marcelo Francisco Pazuña Zumba

DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE

Se me ha explicado el estudio **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”**. He leído la información de esta forma de consentimiento.

SI deseo participar voluntariamente en el estudio y autorizo el uso de la información para los propósitos descritos en el Consentimiento Informado.

NO deseo participar en el estudio.

Consentimiento Informado

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA DE IEG

Consentimiento informado para participación en el estudio: **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”.**

Este estudio busca; utilizar la tecnología en Lengua y Literatura para motivar en el proceso enseñanza aprendizaje, a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024. La información requerida será útil como insumo necesario para lograr mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes a través de las Tic. Su confidencialidad y anonimato está garantizada en todo momento mediante la designación de un código.

Por otra parte, cuando los resultados de este estudio se publiquen o se presenten en algún evento relacionado con la universidad, nunca se usará el nombre de los participantes.

Nombres de los investigadores:

Gina Fernanda Cabrera Romero

María Edith Granda Granda

Patricia Marisol Cabrera Romero

Marcelo Francisco Pazuña Zumba

DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE

Se me ha explicado el estudio **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”.** He leído la información de esta forma de consentimiento.

SI deseo participar voluntariamente en el estudio y autorizo el uso de la información para los propósitos descritos en el Consentimiento Informado.

NO deseo participar en el estudio.

Consentimiento Informado

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA DE IEG

Consentimiento informado para participación en el estudio: **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”.**

Este estudio busca; utilizar la tecnología en Lengua y Literatura para motivar en el proceso enseñanza aprendizaje, a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024. La información requerida será útil como insumo necesario para lograr mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes a través de las Tic. Su confidencialidad y anonimato está garantizada en todo momento mediante la designación de un código.

Por otra parte, cuando los resultados de este estudio se publiquen o se presenten en algún evento relacionado con la universidad, nunca se usará el nombre de los participantes.

Nombres de los investigadores:

Gina Fernanda Cabrera Romero

María Edith Granda Granda

Patricia Marisol Cabrera Romero

Marcelo Francisco Pazuña Zumba

DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE

Se me ha explicado el estudio **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”.** He leído la información de esta forma de consentimiento.

SI deseo participar voluntariamente en el estudio y autorizo el uso de la información para los propósitos descritos en el Consentimiento Informado.

NO deseo participar en el estudio.

Consentimiento Informado

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA DE IEG

Consentimiento informado para participación en el estudio: **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”**.

Este estudio busca; utilizar la tecnología en Lengua y Literatura para motivar en el proceso enseñanza aprendizaje, a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024. La información requerida será útil como insumo necesario para lograr mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes a través de las Tic. Su confidencialidad y anonimato está garantizada en todo momento mediante la designación de un código.

Por otra parte, cuando los resultados de este estudio se publiquen o se presenten en algún evento relacionado con la universidad, nunca se usará el nombre de los participantes.

Nombres de los investigadores:

Gina Fernanda Cabrera Romero

María Edith Granda Granda

Patricia Marisol Cabrera Romero

Marcelo Francisco Pazuña Zumba

DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE

Se me ha explicado el estudio **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”**. He leído la información de esta forma de consentimiento.

SI deseo participar voluntariamente en el estudio y autorizo el uso de la información para los propósitos descritos en el Consentimiento Informado.

NO deseo participar en el estudio.

Consentimiento Informado

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA DE IEG

Consentimiento informado para participación en el estudio: **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”.**

Este estudio busca; utilizar la tecnología en Lengua y Literatura para motivar en el proceso enseñanza aprendizaje, a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024. La información requerida será útil como insumo necesario para lograr mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes a través de las Tic. Su confidencialidad y anonimato está garantizada en todo momento mediante la designación de un código.

Por otra parte, cuando los resultados de este estudio se publiquen o se presenten en algún evento relacionado con la universidad, nunca se usará el nombre de los participantes.

Nombres de los investigadores:

Gina Fernanda Cabrera Romero

María Edith Granda Granda

Patricia Marisol Cabrera Romero

Marcelo Francisco Pazuña Zumba

DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE

Se me ha explicado el estudio **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”.** He leído la información de esta forma de consentimiento.

SI deseo participar voluntariamente en el estudio y autorizo el uso de la información para los propósitos descritos en el Consentimiento Informado.

NO deseo participar en el estudio.

Consentimiento Informado

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA DE IEG

Consentimiento informado para participación en el estudio: **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”.**

Este estudio busca; utilizar la tecnología en Lengua y Literatura para motivar en el proceso enseñanza aprendizaje, a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024. La información requerida será útil como insumo necesario para lograr mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes a través de las Tic. Su confidencialidad y anonimato está garantizada en todo momento mediante la designación de un código.

Por otra parte, cuando los resultados de este estudio se publiquen o se presenten en algún evento relacionado con la universidad, nunca se usará el nombre de los participantes.

Nombres de los investigadores:

Gina Fernanda Cabrera Romero

María Edith Granda Granda

Patricia Marisol Cabrera Romero

Marcelo Francisco Pazuña Zumba

DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE

Se me ha explicado el estudio **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”.** He leído la información de esta forma de consentimiento.

SI deseo participar voluntariamente en el estudio y autorizo el uso de la información para los propósitos descritos en el Consentimiento Informado.

NO deseo participar en el estudio.

Consentimiento Informado

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA DE IEG

Consentimiento informado para participación en el estudio: **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”.**

Este estudio busca; utilizar la tecnología en Lengua y Literatura para motivar en el proceso enseñanza aprendizaje, a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024. La información requerida será útil como insumo necesario para lograr mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes a través de las Tic. Su confidencialidad y anonimato está garantizada en todo momento mediante la designación de un código.

Por otra parte, cuando los resultados de este estudio se publiquen o se presenten en algún evento relacionado con la universidad, nunca se usará el nombre de los participantes.

Nombres de los investigadores:

Gina Fernanda Cabrera Romero

María Edith Granda Granda

Patricia Marisol Cabrera Romero

Marcelo Francisco Pazuña Zumba

DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE

Se me ha explicado el estudio **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”.** He leído la información de esta forma de consentimiento.

SI deseo participar voluntariamente en el estudio y autorizo el uso de la información para los propósitos descritos en el Consentimiento Informado.

NO deseo participar en el estudio.

Consentimiento Informado

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA DE IEG

Consentimiento informado para participación en el estudio: **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”**.

Este estudio busca; utilizar la tecnología en Lengua y Literatura para motivar en el proceso enseñanza aprendizaje, a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024. La información requerida será útil como insumo necesario para lograr mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes a través de las Tic. Su confidencialidad y anonimato está garantizada en todo momento mediante la designación de un código.

Por otra parte, cuando los resultados de este estudio se publiquen o se presenten en algún evento relacionado con la universidad, nunca se usará el nombre de los participantes.

Nombres de los investigadores:

Gina Fernanda Cabrera Romero

María Edith Granda Granda

Patricia Marisol Cabrera Romero

Marcelo Francisco Pazuña Zumba

DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE

Se me ha explicado el estudio **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”**. He leído la información de esta forma de consentimiento.

SI deseo participar voluntariamente en el estudio y autorizo el uso de la información para los propósitos descritos en el Consentimiento Informado.

NO deseo participar en el estudio.

Consentimiento Informado

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA DE IEG

Consentimiento informado para participación en el estudio: **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”.**

Este estudio busca; utilizar la tecnología en Lengua y Literatura para motivar en el proceso enseñanza aprendizaje, a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024. La información requerida será útil como insumo necesario para lograr mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes a través de las Tic. Su confidencialidad y anonimato está garantizada en todo momento mediante la designación de un código.

Por otra parte, cuando los resultados de este estudio se publiquen o se presenten en algún evento relacionado con la universidad, nunca se usará el nombre de los participantes.

Nombres de los investigadores:

Gina Fernanda Cabrera Romero

María Edith Granda Granda

Patricia Marisol Cabrera Romero

Marcelo Francisco Pazuña Zumba

DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE

Se me ha explicado el estudio **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”.** He leído la información de esta forma de consentimiento.

SI deseo participar voluntariamente en el estudio y autorizo el uso de la información para los propósitos descritos en el Consentimiento Informado.

NO deseo participar en el estudio.

Consentimiento Informado

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA DE IEG

Consentimiento informado para participación en el estudio: **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”**.

Este estudio busca; utilizar la tecnología en Lengua y Literatura para motivar en el proceso enseñanza aprendizaje, a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024. La información requerida será útil como insumo necesario para lograr mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes a través de las Tic. Su confidencialidad y anonimato está garantizada en todo momento mediante la designación de un código.

Por otra parte, cuando los resultados de este estudio se publiquen o se presenten en algún evento relacionado con la universidad, nunca se usará el nombre de los participantes.

Nombres de los investigadores:

Gina Fernanda Cabrera Romero

María Edith Granda Granda

Patricia Marisol Cabrera Romero

Marcelo Francisco Pazuña Zumba

DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE

Se me ha explicado el estudio **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”**. He leído la información de esta forma de consentimiento.

SI deseo participar voluntariamente en el estudio y autorizo el uso de la información para los propósitos descritos en el Consentimiento Informado.

NO deseo participar en el estudio.

Consentimiento Informado

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA DE IEG

Consentimiento informado para participación en el estudio: **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”.**

Este estudio busca; utilizar la tecnología en Lengua y Literatura para motivar en el proceso enseñanza aprendizaje, a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024. La información requerida será útil como insumo necesario para lograr mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes a través de las Tic. Su confidencialidad y anonimato está garantizada en todo momento mediante la designación de un código.

Por otra parte, cuando los resultados de este estudio se publiquen o se presenten en algún evento relacionado con la universidad, nunca se usará el nombre de los participantes.

Nombres de los investigadores:

Gina Fernanda Cabrera Romero

María Edith Granda Granda

Patricia Marisol Cabrera Romero

Marcelo Francisco Pazuña Zumba

DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE

Se me ha explicado el estudio **“La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura para motivar a los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio de bachillerato Marcos Ochoa Muñoz de la parroquia Ciano, cantón Puyango, provincia de Loja - Ecuador, periodo lectivo 2023-2024”.** He leído la información de esta forma de consentimiento.

SI deseo participar voluntariamente en el estudio y autorizo el uso de la información para los propósitos descritos en el Consentimiento Informado.

NO deseo participar en el estudio.