



Powered by
Arizona State University

Maestría en

EDUCACIÓN

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

**Tesis previa a la obtención de título de Magister en Educación mención Gestión del
Aprendizaje Mediado por TIC.**

AUTORES:

Mayra Viviana Cujano Ortega

Angela Verónica Peñafiel Villavicencio

Alex Javier Pillana Rugel

Carlos Alberto Rea Elizalde

Andrea Paulina Torres Aldaz

Shirley Yadira Zambrano Santana

TUTORES:

Jesús Sánchez

Luis Guerrero

Noelia Salvador

**Guía gamificada para docentes de educación básica superior en la Unidad
Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación
inclusiva de estudiantes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad**

Quito, junio 2024

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Mayra Viviana Cujano Ortega*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Guía gamificada para docentes de educación básica superior en la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación inclusiva de estudiantes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad*, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

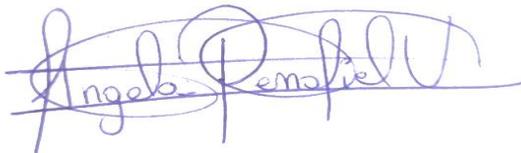


Mayra Viviana Cujano Ortega

Correo electrónico: mayra.cujano@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Angela Verónica Peñafiel Villavicencio*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Guía gamificada para docentes de educación básica superior en la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación inclusiva de estudiantes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad*, 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.



Angela Verónica Peñafiel Villavicencio

Correo electrónico: angiekpo08@gmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Alex Javier Pillana Rugel**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Guía gamificada para docentes de educación básica superior en la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación inclusiva de estudiantes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad***, 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.



Alex Javier Pillana Rugel

Correo electrónico: pillanarugel1340@gmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, ***Carlos Alberto Rea Elizalde***, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Guía gamificada para docentes de educación básica superior en la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación inclusiva de estudiantes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad***, 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.



Carlos Alberto Rea Elizalde

Correo electrónico: carlosreaelizalde27@gmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Andrea Paulina Torres Aldaz*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Guía gamificada para docentes de educación básica superior en la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación inclusiva de estudiantes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad*, 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.

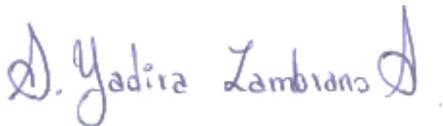


Andrea Paulina Torres Aldaz

Correo electrónico: pauelytorres2011@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Shirley Yadira Zambrano Santana*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Guía gamificada para docentes de educación básica superior en la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación inclusiva de estudiantes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad*, 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.



Shirley Yadira Zambrano Santana

Correo electrónico: shzambranosa@uide.edu.ec

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Mayra Viviana Cujano Ortega*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Guía gamificada para docentes de educación básica superior en la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación inclusiva de estudiantes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad*, 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, junio 2024



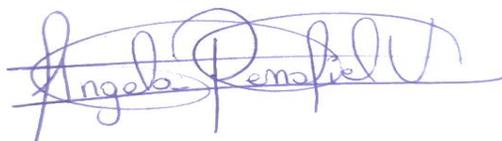
Mayra Viviana Cujano Ortega

Correo electrónico: mayra.cujano@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Angela Verónica Peñafiel Villavicencio**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Guía gamificada para docentes de educación básica superior en la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación inclusiva de estudiantes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad***, 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, junio 2024



Angela Verónica Peñafiel Villavicencio

Correo electrónico: angiekpo08@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Alex Javier Pillana Rugel*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Guía gamificada para docentes de educación básica superior en la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación inclusiva de estudiantes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad*, 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, junio 2024



Alex Javier Pillana Rugel

Correo electrónico: pillanarugel1340@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, ***Carlos Alberto Rea Elizalde***, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Guía gamificada para docentes de educación básica superior en la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación inclusiva de estudiantes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad***, 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, junio 2024



Carlos Alberto Rea Elizalde

Correo electrónico: carlosreaelizalde27@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Andrea Paulina Torres Aldaz*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Guía gamificada para docentes de educación básica superior en la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación inclusiva de estudiantes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad*, 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, junio 2024



Andrea Paulina Torres Aldaz

Correo electrónico: paulytorres2011@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Shirley Yadira Zambrano Santana*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Guía gamificada para docentes de educación básica superior en la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación inclusiva de estudiantes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad*, 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, junio 2024



Shirley Yadira Zambrano Santana

Correo electrónico: shzambranosa@uide.edu.ec

Agradecimiento

Quienes integramos el grupo 2 de maestrantes, agradecemos a:

Dios por la vida al guiarnos en este camino de aprendizaje y crecimiento personal, a la Universidad Internacional del Ecuador, quienes nos brindaron la oportunidad de enriquecer nuestros conocimientos a través de esta maestría y compromiso con la excelencia académica, a los docentes, cuya dedicación, sabiduría y orientación han sido fundamentales en nuestra formación académica así como en el desarrollo de este trabajo de investigación, a la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo por abrirnos sus puertas permitiéndonos aplicar nuestros conocimientos en un entorno educativo real, finalmente a nuestros familiares, quienes son nuestro pilar de apoyo, brindándonos ánimo, comprensión y motivación constante a lo largo de este exigente proceso académico.

Atentamente:

Mayra Viviana Cujano Ortega

Angela Verónica Peñafiel Villavicencio

Alex Javier Pillana Rugel

Carlos Alberto Rea Elizalde

Andrea Paulina Torres Aldaz

Shirley Yadira Zambrano Santana

Dedicatoria

Quienes integramos el grupo 2 de maestrantes, dedicamos este proyecto de investigación

a:

Dios fuente de toda sabiduría y guía en nuestros caminos brindándonos la fortaleza y la inspiración necesaria para culminar esta etapa de nuestras vidas, a nuestra familia por su amor incondicional siendo el motor que nos impulsa a superar desafíos y alcanzar nuestras metas.

Atentamente:

Mayra Viviana Cujano Ortega

Angela Verónica Peñafiel Villavicencio

Alex Javier Pillana Rugel

Carlos Alberto Rea Elizalde

Andrea Paulina Torres Aldaz

Shirley Yadira Zambrano Santana

Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo.....	1
Abstract.....	2
1. Introducción	3
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización.	3
1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación).....	4
1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación.....	6
1.4. Objetivo general.....	6
1.5. Objetivos específicos	6
2. Marco Teórico.....	8
2.1. Educación Inclusiva	8
2.2. Marco Legal.....	8
2.3. Unidad de Apoyo a la Inclusión (UDAI)	8
2.4. Docentes Inclusivos	9
2.5. Adaptaciones metodológicas y Estrategias de Enseñanza Inclusiva	9
2.6. Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH)	10
2.7. Características del TDAH	10
2.8. Herramientas tecnológicas	11
2.9. Herramienta Genially.....	11

2.10. Gamificación.....	12
3. Metodología.....	13
3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales	13
3.2. Diseño de materiales educativos digitales.....	15
3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales.....	17
4. Resultados.....	19
4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.	19
4.1.1. Justificación.....	19
4.1.2. La necesidad de este proyecto. ¿Por qué se va a hacer?.....	20
4.1.3. Finalidad del proyecto. ¿Para qué se va a hacer?.....	21
4.1.4. Misión, Visión y valores de la institución.....	21
4.1.5. Elaboración de un código de buenas prácticas dentro de la institución educativa.	23
4.1.6. Introducción del código deontológico.....	28
4.1.7. Compromisos y deberes en relación con el alumno.....	28
4.1.8. Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumno.	29
4.1.9. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa.....	30
4.1.10. Compromisos y deberes en relación con los compañeros.....	30

4.1.11. Compromisos y deberes en relación con la profesión.	31
4.1.12. Compromisos y deberes en relación con la sociedad.	32
4.1.13. Análisis FODA de la institución educativa.....	33
4.1.14. Elaboración de una guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.....	37
4.1.15. Guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.	38
4.2. Diseño de materiales educativos digitales.	45
4.2.1. Contextualización.....	45
4.2.2. Justificación curricular.....	46
4.2.3. Recursos digitales educativos planteados.....	48
4.2.4. Preguntas de reflexión	48
4.2.5. Conclusiones de material multimedia	51
4.2.6. Contextualización.....	53
4.2.7. Preguntas de reflexión previo al guion multimedia	53
4.2.8. Manifiesto.....	57
4.2.9. Guion multimedia 1.....	57
4.2.10. Enlaces al material.....	64
4.2.11. Conclusiones de recursos digitales educativos.....	65
4.2.12. Introducción.....	67

4.2.13. Objetivo general	67
4.2.14. Proceso	68
4.2.15. Conclusiones paquete SCORM 1.2.....	81
4.2.16. Enlace	82
4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	83
4.3.1. Los 3 componentes que intervienen en el proceso educativo.	83
4.3.2. Identificamos el camino pedagógico.....	83
4.3.3. ¿Qué elementos tiene la acción? ¿Qué actividades la componen, dónde se va a producir cada una de ellas, habrá actividades evaluativas, ¿cómo se van a evaluar?.....	84
4.3.4. Recursos de Apoyo:	86
4.3.5. Planificar cómo queremos que los estudiantes reciban nuestro contenido 90	
4.3.6. Planificar la estructura del contenido	92
4.3.7. Decidir qué herramientas utilizamos para cada uno de los contenidos	93
4.3.8. ¿Tenemos disponibles los contenidos? compartámoslos, mostremos que vamos a compartir con los estudiantes.....	94
4.3.9. Ampliando horizontes: (Plan “B”)	95
4.3.10. Estructura de la plataforma.....	98
5. Conclusiones y Recomendaciones.....	104

6. Referencias Bibliográficas.....	106
7. Anexos	109

Resumen Ejecutivo

El presente proyecto educativo tiene como objetivo desarrollar una guía gamificada que utiliza herramientas digitales para capacitar a los docentes de educación básica superior de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo, ubicada en el cantón Ambato, Ecuador. Este proyecto se enfoca en promover la inclusión de estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) mediante una formación innovadora y efectiva para los educadores.

La investigación destaca la importancia de la responsabilidad social, la ética y la comunicación educativa en entornos virtuales, centrándose en la inclusión de estudiantes con TDAH. Se analiza la interacción entre docentes y otros agentes educativos con el objetivo de mejorar la calidad y equidad en el ámbito educativo. El desarrollo de materiales educativos digitales es crucial para la inclusión de estudiantes con TDAH, que permite integrar estrategias pedagógicas inclusivas mediante paquetes SCORM y aprovecha las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs).

Las plataformas de gestión en entornos virtuales son esenciales para la inclusión de estudiantes con TDAH. Los docentes pueden utilizarlas para fomentar la inclusión en el aula y promover el uso de TICs como material didáctico. En particular, la plataforma Brightspace facilita la creación de cursos de formación para docentes y proporciona acceso a materiales educativos diseñados con un enfoque inclusivo, lo cual permite mejorar las competencias docentes y la calidad educativa.

Palabras Clave: Educación inclusiva, TDAH, estrategias pedagógicas, gamificación, herramientas digitales.

Abstract

The objective of this educational project is to develop a gamified guide that uses digital tools to train higher basic education teachers at the Leonardo Murialdo Fiscomisional Educational Unit, located in the Ambato canton, Ecuador. This project focuses on promoting the inclusion of students with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) through innovative and effective training for educators.

The research highlights the importance of social responsibility, ethics and educational communication in virtual environments, focusing on the inclusion of students with ADHD. The interaction between teachers and other educational agents is analyzed with the aim of improving quality and equity in the educational field. The development of digital educational materials is crucial for the inclusion of students with ADHD, which allows the integration of inclusive pedagogical strategies through SCORM packages and takes advantage of Information and Communication Technologies (ICTs).

Management platforms in virtual environments are essential for the inclusion of students with ADHD. Teachers can use them to encourage inclusion in the classroom and promote the use of ICTs as teaching materials. In particular, the Brightspace platform facilitates the creation of teacher training courses and provides access to educational materials designed with an inclusive approach, improving teaching skills and educational quality.

Keywords: Inclusive education, ADHD, pedagogical strategies, gamification, digital tools.

1. Introducción

1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización

La Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo se encuentra ubicada en Ecuador, provincia de Tungurahua, cantón Ambato entre las calles Av. Pichincha y Av. de los Incas.

Según la página web oficial de la Unidad Educativa Leonardo Murialdo, (2018) su:

Misión: Formar jóvenes con pedagogía del amor para que sean partícipes del cambio para fortalecer el desarrollo social, económico y cultural, el ejercicio de la ciudadanía y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana; con mentalidad crítica y de compromiso con el medio ambiente, vivenciando los valores de: amor, libertad, verdad, autonomía, fraternidad, solidaridad y participación en espacio libres de violencia.

Visión: Queremos ser una institución católica líder en excelencia educativa, que se caracterice por brindar una educación que coloque al ser humano en el centro de la acción formadora, acorde a los cambios sociales, culturales, científicos y tecnológicos; con una trascendental proyección de la Comunidad Educativa en el contexto social, basado en principios y valores evangélicos, integrando personas con calidad humana, ciudadana; con la práctica permanente de derechos humanos.

Modelo pedagógico: Desarrolla su labor educativa con el espíritu y el método de San Leonardo Murialdo: “Pedagogía del amor, educar el corazón con el corazón”. Una de las tareas del educador josefino es ayudar a los más incapaces y rezagados, caracterizado por la prevención antes que la corrección, haciendo propuestas de experiencias positivas de vida, acompañando a los estudiantes en el desarrollo de actitudes que les permitan superar situaciones difíciles, respetando sus derechos, aspiraciones, dinamismos, diversidad e impulsos, nuestra educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos.

Garantizaremos la igualdad de condiciones, oportunidades y trato entre hombres y mujeres, ejerciendo el derecho a la educación sin discriminación de ningún tipo; fortaleciendo la Interculturalidad y Plurinacionalidad que garantizará a los actores del Sistema el conocimiento, el reconocimiento, el respeto, la valoración, la recreación de las diferentes nacionalidades, culturas y pueblos que conforman la nación (Sección Ley de transparencia, párrafos 2,3,6,7).

La institución carece de guías para trabajar con estudiantes que presentan casos de TDAH, los docentes no cuentan con las herramientas necesarias para la intervención oportuna, cuenta con las normas y acuerdos ministeriales vigentes proporcionadas por el Ministerio de Educación del Ecuador.

1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)

El trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) se caracteriza por un conjunto de síntomas de inatención y/o hiperactividad – impulsividad con una intensidad desadaptativa e incoherente en relación con el nivel de desarrollo del niño (Carboni, 2011).

Generar inclusión en estudiantes con TDAH en el aula, presenta grandes desafíos para los docentes de básica superior.

La formación docente es un proceso continuo y dinámico que busca desarrollar las competencias y habilidades necesarias para ejercer la profesión educativa de manera efectiva. En el contexto de la inclusión educativa, implica adquirir conocimientos, estrategias y enfoques pedagógicos que permitan abordar las necesidades individuales de los estudiantes y crear entornos educativos inclusivos (López, 2023).

Los docentes usualmente no disponen de los recursos necesarios para abordar en el aula los síntomas del TDAH. Generalmente, intentan corregirlos con restricciones, castigos y llamadas de atención en público. Sin embargo, estos métodos no resultan exitosos y su uso frecuente suele ocasionar nuevos inconvenientes. El alumno suele ser rotulado como el niño problema del grupo, lo que agudiza aún más sus dificultades académicas, emocionales e interpersonales (Manrique, 2018).

La falta de conocimiento y formación en este sentido genera que los alumnos con TDAH se sientan excluidos o no reciban la atención y acompañamiento adecuado, lo que provoca un impacto negativo en su rendimiento académico y bienestar emocional.

En la actualidad la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo, ubicada en el cantón Ambato-Ecuador, se identifica la falta de formación de los docentes en la aplicación de estrategias pedagógicas inclusivas mediante el uso de las Tics.

Por lo tanto, el presente trabajo de titulación tiene como objetivo el desarrollar una guía mediante el empleo de una plataforma gamificada. Esta propuesta pretende proporcionar a los docentes las habilidades y conocimientos necesarios para adaptar sus metodologías de enseñanza, de manera que sea inclusiva y efectiva para todos los actores involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A través de esta se pretende ofrecer una forma novedosa y efectiva de involucrar a los educadores en su formación continua, permitiéndoles adquirir herramientas digitales pedagógicas para atender de manera adecuada a los estudiantes con TDAH.

1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación

El propósito de esta investigación es facilitar una guía de estrategias pedagógicas efectivas para la formación de docentes en el ámbito de la educación inclusiva, en el manejo de estudiantes con TDAH. Este trastorno representa un desafío para el sistema educativo, por lo que es fundamental que los docentes estén debidamente capacitados para implementar métodos innovadores, atractivos que fomenten el aprendizaje significativo y la participación activa

¿Cómo capacitar a los docentes de educación básica superior, sobre educación inclusiva de estudiantes con TDAH de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato- Ecuador, a través del uso de una herramienta gamificada?

1.4. Objetivo general

- Desarrollar una guía gamificada mediante el uso de herramientas digitales, para la capacitación de docentes de educación básica superior de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador para promover la inclusión de estudiantes con TDAH.

1.5. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de conocimiento sobre inclusión de estudiantes con TDAH a través de una encuesta online aplicada a los docentes de básica superior en la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador.

- Diseñar una guía gamificada para docentes de básica superior de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador, basada en estrategias pedagógicas que generen inclusión de estudiantes TDAH.
- Implementar la guía gamificada a través de herramientas digitales, dirigida a docentes de básica superior de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador, para la motivación del uso de las TICs.

2. Marco Teórico

2.1. Educación Inclusiva

“La educación inclusiva se esfuerza en identificar y eliminar todas las barreras que impiden acceder a la educación y trabaja en todos los ámbitos, desde el plan de estudio hasta la pedagogía y la enseñanza” (UNESCO, 2021, párr.1).

El proceso de identificar y responder a la diversidad de necesidades especiales de todos los estudiantes a través de la mayor participación en el aprendizaje, las culturas y en las comunidades, a fin de reducir la exclusión en la educación. La educación inclusiva se sostiene en los principios constitucionales, legales nacionales y en los diferentes instrumentos internacionales referentes a su promoción y funcionamiento (Espinosa, 2013).

2.2. Marco Legal

La educación es un derecho que los Estados han de promover, respetar y garantizar a todas las personas a lo largo de su vida. Hacer efectivo este derecho supone que todos tengan acceso a una educación de calidad en igualdad de oportunidades y condiciones. Justamente estos elementos son los que definen a la educación inclusiva, que busca reducir toda forma de discriminación y exclusión. Se pone de manifiesto que el rol que le compete al Estado y a la comunidad nacional e internacional es hacer exigible este derecho humano fundamental (Moreno & Vidal, EDUCACIÓN INCLUSIVA Y ESPECIAL, 2011).

2.3. Unidad de Apoyo a la Inclusión (UDAI)

Un servicio educativo y técnicamente implementado para la atención a los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE), a través de la evaluación, asesoramiento, ubicación e intervención psicopedagógica en los diversos programas, servicios educativos, en todas las modalidades de atención, jornadas y niveles del sistema educativo (Moreno & Falconí, Modelo-IEE, 2018).

2.4. Docentes Inclusivos

Los docentes desempeñan un papel esencial y determinante en la promoción de la inclusión educativa, siendo protagonistas junto con sus alumnos en este proceso crucial. Casanova y Rodríguez (2009) mencionan que es necesario que los educadores posean una amplia gama de habilidades profesionales en un entorno social en constante evolución, se busca que den solución a situaciones complejas y tengan la capacidad de utilizar las últimas tecnologías de la información y comunicación.

2.5. Adaptaciones metodológicas y Estrategias de Enseñanza Inclusiva

Con respecto al excesivo movimiento, que pueda alterar muchas veces el ambiente del salón de clase es importante que los docentes sean flexibles, no se puede pretender que permanezcan cuarenta y cinco o cincuenta minutos sentados y quietos, es importante permitirles algún tipo de

movimiento, como sacarlos a borrar el tablero, algo que les permita hacer un corte en esa actividad. Volviendo a la parte de las normas, es importante que sean claras y firmes y que siempre sea esa misma exigencia, para que así halla consistencia. Así como se ponen consecuencias negativas por el mal comportamiento o incumplimiento de norma, es importante también, que los maestros usen refuerzos, estímulos, muchas veces señalando lo positivo más que lo negativo. Tratar en la medida de lo posible de darle retroalimentación positiva a los padres de familia hablándoles del comportamiento de su hijo en el día. Es importante escribir todas las actividades porque ellos muchas veces no se acuerdan, pues ellos tienen una memoria de trabajo alterada (Hidalgo & Arteaga, 2021).

2.6. Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH)

“El TDAH es una de las alteraciones psicopatológicas más frecuentes en la infancia y la adolescencia, comprende un patrón persistente de conductas de desatención, hiperactividad e impulsividad” (Amador, 2010, p.12).

2.7. Características del TDAH

De acuerdo con el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-IV (1995) reconoce que:

La característica esencial del TDAH es un patrón persistente de desatención y/o hiperactividad, que es más frecuente y grave. Algunos síntomas de hiperactividad o de desatención causantes de problemas pueden haber aparecido antes de los 7 años, a menudo no siguen instrucciones ni órdenes, y no llegan a completar tareas escolares, encargos u otros deberes.

Para establecer este diagnóstico, la incapacidad para completar tareas sólo debe tenerse en cuenta si se debe a problemas de atención y no a otras posibles razones, incapacidad para comprender instrucciones. Estas personas suelen tener dificultades para organizar tareas y actividades. (p. 101-102)

Además, enfatiza que los Tipos de TDAH son:

F90.0 TDAH, tipo combinado [314.01].

F98.8 TDAH, tipo con predominio del déficit de atención [314.00].

F90.0 TDAH, tipo con predominio hiperactivo- impulsivo [314.01]. (p.103)

2.8. Herramientas tecnológicas

Las nuevas tecnologías han cambiado nuestra forma de acceder a la información, la manera de interactuar con ella, así como la manera de aprender con ella. Procurar que los ambientes de aprendizaje junto con el profesor consideren estos cambios y se adapten a la realidad de la comunicación del estudiante digital resulta benéfico. (Trejo González, 2018, p.619)

2.9. Herramienta Genially

Es considerada como una plataforma online, presenta una variedad de opciones que permite crear contenidos interactivos mediante el diseño de presentaciones animadas y llamativas como: pósteres, infografías, mapas, videos, donde se puede combinar textos con imágenes, fotos, audios; dentro de los ambientes educativos se diseñan estas diapositivas con el objetivo que los estudiantes participen activamente y de forma dinámica (Muñoz & Vélez, 2024).

2.10. Gamificación

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación (Gaitán, 2018).

3. Metodología

3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

En relación entre el contexto de esta asignatura y el objetivo planteado para esta investigación, la recolección de datos se alinea con la conceptualización sobre aspectos de la docencia y los fundamentos éticos y morales del trabajo profesional docente.

Además, se considera las relaciones del docente con los demás agentes del proceso educativo y consigo mismo, con el fin de destacar la importancia de la inclusión de estudiantes con TDAH, para fortalecer la calidad y equidad en la educación. En el caso de la inclusión de estudiantes con TDAH la comprensión de los diferentes tipos de comunicación ayuda a los docentes a elegir estrategias pedagógicas adecuadas para apoyar a estos estudiantes.

La comunicación educativa como vía esencial en el desarrollo de la personalidad se entiende desde la perspectiva de los aspectos morales, los cuales se exploran en las encuestas online. Los tipos de comunicación en entornos virtuales son aspectos clave, ya que la recolección de datos se realiza mediante encuestas online, destacando la relevancia de la comunicación educativa en espacios virtuales. De esa forma garantizar una actualización docente enfocada en estrategias pedagógicas de inclusión de manera responsable y equitativa, para aplicarse en estudiantes con TDAH en el aula.

Tabla 1*Plan de Actividades*

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Elaboración de encuesta online.	Identificación de necesidades de capacitación.	29/01/2024	2/02/2024	Aprobación del contenido de la encuesta online.
Recolectar información.	Conocimiento actual de los docentes sobre TDAH.	05/02/2024	09/02/2024	Base de datos.
Interpretar resultados.	Situación actual del conocimiento sobre el manejo de TDAH.	14/02/2024	16/02/2024	Resultados de la encuesta.

Nota: Esta tabla muestra las actividades de la asignatura responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

3.2. Diseño de materiales educativos digitales

Diseñar una guía gamificada, basada en estrategias pedagógicas para el uso de los docentes es fundamental porque promueve un ambiente educativo inclusivo y equitativo, ya que proporciona las herramientas necesarias para implementarlas y que atienda las necesidades específicas.

El diseño de materiales educativos digitales busca aprovechar las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) para crear recursos que faciliten la práctica de los docentes que permiten ofrecer una experiencia de aprendizaje más dinámica y motivadora.

La relación entre el diseño de materiales educativos digitales y la creación de una guía de estrategias pedagógicas de inclusión se basa en la idea de aprovechar las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales para crear experiencias de aprendizaje más atractivas y efectivas.

La guía pedagógica de inclusión tiene en cuenta la importancia de promover la educación en valores, respeto a la diversidad y la equidad. Los materiales educativos digitales deben reflejar estos principios, promueve la inclusión de todos los estudiantes para fomentar un ambiente educativo en el que se respete y valore la diversidad.

El diseño de esta guía educativa brinda a los docentes la oportunidad de conocer y retroalimentarse por medio de factores como la atención, organización y la planificación, lo que les permite participar de manera efectiva en las actividades académicas.

Tabla 2*Plan de Actividades*

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Analizar las necesidades de los docentes.	Desconocer las estrategias pedagógicas para trabajar con estudiantes con TDAH.	04/03/2024	06/03/2024	Autoevaluación docente.
Planificar las estrategias pedagógicas.	Seleccionar las mejores estrategias en relación con pedagogía de estudiantes con TDAH.	07/03/2024	08/03/2024	Adaptaciones curriculares.
Evaluar las estrategias pedagógicas.	Determinar si las estrategias planteadas pueden aplicarse en estudiantes con TDAH.	10/03/2024	20/03/2024	Rendimiento académico.

Nota: Esta tabla muestra las actividades de la asignatura diseño de materiales educativos digitales

3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

El uso de plataformas de gestión en entornos virtuales es importante en la educación para los estudiantes con TDAH, estas plataformas pueden ser aplicadas mediante la implementación de las TICs. Los docentes de educación básica superior de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador, a través de la utilización de las plataformas de gestión cuentan con las herramientas necesarias para generar la inclusión de estos estudiantes en el aula.

Al emplear las plataformas de gestión generan motivación para uso de las TICs como material didáctico inclusivo para los docentes. La herramienta gamificada Genially ofrece recursos o guías que facilitan a los docentes a explorar, adecuar, presentar, organizar y planificar actividades académicas y a su vez permite el acceso de contenidos educativos inclusivos.

La igualdad entre las plataformas de gestión en entornos virtuales y el uso de las TICs empleados por el docente incorpora estrategias para ser utilizadas en el desarrollo académico de estudiantes con TDAH. La guía gamificada facilita y garantiza soporte a los docentes para que se encuentren capacitados y aprovechen al máximo estas herramientas adaptándolas a las necesidades de cada estudiante con TDAH.

Tabla 3*Plan de Actividades*

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Explorar la herramienta Genially	Conocimiento del uso de las TICs.	01/04/2024	15/04/2024	Manejo correcto de funciones Genially.
Adecuar el diseño de la guía a través de Genially	Actualización del conocimiento de los docentes por medio de las TICs.	18/04/2024	01/05/2024	Socialización del diseño de la guía gamificada.
Presentar la guía gamificada a docentes.	Mejorar estrategias inclusivas.	27/05/2024	28/05/2024	Acta de entrega a la institución.

Nota: Esta tabla muestra las actividades de la asignatura plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

4. Resultados

4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.

4.1.1. *Justificación.*

La educación inclusiva se ha convertido en un tema de gran importancia en el ámbito educativo, por lo tanto, los docentes deben estar preparados para transmitir conocimientos a los educandos; con el fin de promover la inclusión, es importante que los educadores sean actores activos de transformación con principios, saberes y disposiciones que posibiliten el éxito de cada estudiante.

La formación docente es fundamental para que estén preparados al enfrentar las necesidades de los estudiantes con TDAH, por lo que es necesario el apoyo de la comunidad educativa, con el fin de alcanzar su máximo potencial.

En la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador, al igual que otras instituciones educativas del país, se enfrentan a la tarea de ofrecer una educación inclusiva y de calidad a sus estudiantes, incluyen a aquellos con TDAH. Por lo tanto, es necesario que los docentes implementen estrategias y métodos de enseñanza que permitan solucionar los problemas como el desempeño académico y social a través de herramientas innovadoras para su inclusión efectiva en el aula.

Este proyecto se fundamenta en la necesidad de proporcionar a los docentes una guía gamificada que brinde herramientas prácticas y efectivas en donde se utilizará nuevas metodologías para mejorar su motivación, compromiso y aprendizaje con lo que se podrá abordar las dificultades que presentan los estudiantes con TDAH.

Esta guía gamificada ofrece un enfoque innovador para el desarrollo de estrategias pedagógicas de inclusión, dirigida a docentes comprometidos con la creación de entornos educativos equitativos y accesibles. A través de elementos de gamificación, se busca incentivar y comprometer a los educadores en el proceso de implementación de prácticas inclusivas en sus aulas.

“El docente es el actor clave en el proceso de transformación educacional, y ofrecerle nuevas estrategias metodológicas permite dar un cambio significativo dentro de la educación en el Ecuador” (Fernández, 2017, p. 34). Mediante esta guía el educador se encarga de abordar de manera efectiva las necesidades de los estudiantes con TDAH, a través de la gamificación, se busca promover la participación activa y el aprendizaje lúdico en la adquisición de habilidades y estrategias para atender a estos estudiantes de manera integral.

4.1.2. La necesidad de este proyecto. ¿Por qué se va a hacer?

En la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador, se identifica la falta de formación de los docentes en la aplicación de estrategias pedagógicas inclusivas mediante el uso de las TICs, la institución se enfrenta a la tarea de ofrecer una educación inclusiva y de calidad a los estudiantes con TDAH.

Por lo tanto, es necesario que los docentes implementen estrategias y métodos de enseñanza que permitan solucionar los problemas como el desempeño académico y social a través de herramientas innovadoras para su inclusión efectiva en el aula.

4.1.3. Finalidad del proyecto. ¿Para qué se va a hacer?

Este proyecto se fundamenta en la necesidad de proporcionar a los docentes una guía gamificada que brinde herramientas prácticas y efectivas en donde se utilizará nuevas metodologías para mejorar su motivación, compromiso y aprendizaje con lo que se podrá abordar las dificultades que presentan los estudiantes con TDAH.

Esta guía gamificada ofrece un enfoque innovador para el desarrollo de estrategias pedagógicas de inclusión, dirigida a docentes comprometidos con la creación de entornos educativos equitativos y accesibles.

4.1.4. Misión, Visión y valores de la institución.

La Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo está ubicada en la Provincia de Tungurahua- Ecuador, cantón Ambato, parroquia Huachi Loreto, calles: Av. Pichincha entre Av. Quíz y Av. Los Incas, parroquia Huachi Loreto, perteneciente a Zonal 03 del Ministerio de Educación, Distrito Ambato 18D02 y circuito educativo 18D02 C03_04_08.

Según la página web oficial de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo, (2018) su:

Misión: Formar jóvenes con pedagogía del amor para que sean partícipes del cambio para fortalecer el desarrollo social, económico y cultural, el ejercicio de la ciudadanía y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana; con mentalidad crítica y de compromiso con el medio ambiente, vivenciando los valores de: amor, libertad, verdad, autonomía, fraternidad, solidaridad y participación en espacio libres de violencia.

Visión: Queremos ser una institución católica líder en excelencia educativa, que se caracterice por brindar una educación que coloque al ser humano en el centro de la acción formadora, acorde a los cambios sociales, culturales, científicos y tecnológicos; con una

trascendental proyección de la Comunidad Educativa en el contexto social, basado en principios y valores evangélicos, integrando personas con calidad humana, ciudadana; con la práctica permanente de derechos humanos.

Valores de la institución: Una de las tareas del educador josefino es ayudar a los más incapaces y rezagados, caracterizado por la prevención antes que la corrección, haciendo propuestas de experiencias positivas de vida, acompañando a los estudiantes en el desarrollo de actitudes que les permitan superar situaciones difíciles, respetando sus derechos, aspiraciones, dinamismos, diversidad e impulsos, nuestra educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación.

Garantizaremos la igualdad de condiciones, oportunidades y trato entre hombres y mujeres, ejerciendo el derecho a la educación sin discriminación de ningún tipo; fortaleciendo la Interculturalidad y Plurinacionalidad que garantizará a los actores del Sistema el conocimiento, el reconocimiento, el respeto, la valoración, la recreación de las diferentes nacionalidades, culturas y pueblos que conforman la nación (Sección Ley de transparencia, párrafos 2,3,6,7).

4.1.5. Elaboración de un código de buenas prácticas dentro de la institución educativa.

Los acuerdos y compromisos de los diversos entes educativos de nuestro establecimiento se presentan de manera clara, según los lineamientos y las matrices que otorga el ministerio de educación. Es importante señalar que para lograr estructurar estos acuerdos y compromisos se ha seguido la guía metodológica para la construcción del Código de Convivencia.

Tabla 4

Acuerdos y compromisos de los docentes con la comunidad educativa.

DIMENSIONES	ACUERDOS	COMPROMISOS
	Los docentes acordamos a:	Los docentes nos comprometemos a:
Respeto y responsabilidad por el cuidado y promoción de la salud.	<ul style="list-style-type: none"> • Acceder a servicios y programas de bienestar social y salud integral a favor de todos los miembros de la comunidad educativa, mediante prácticas permanentes de fortalecimiento de la higiene personal. • Implementar estrategias para mejorar los hábitos de alimentación. • Implementar campañas para la prevención del uso y consumo de alcohol, tabaco y otras drogas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participar en los programas de capacitación u otras actividades destinadas a prevenir los riesgos laborales, que organice la institución. • Brindar informativos sobre normas de higiene personal y colocar en todos los cursos. • Desarrollar charlas y presentar videos que concienticen la importancia de una buena nutrición.

**Respeto y cuidado
responsable del medio
ambiente.**

- Capacitar sobre la educación sexual y la prevención de embarazos no deseados y de enfermedades.
- Impulsar y controlar la campaña ecológica sobre el cuidado de los diferentes ámbitos institucionales.
- Mantener las aulas limpias durante la jornada escolar.
- Realizar campañas de ahorro de energía y cuidado del agua.
- Realizar campañas acerca del recreo verde.
- Concienciar a la comunidad educativa sobre el uso adecuado de las instalaciones, herramientas, equipos, maquinarias y materiales de la institución.
- Apoyar el cuidado de los bienes institucionales por parte de los padres de familia.

**Respeto y cuidado
responsable de los
recursos materiales y
bienes de la Institución
Educativa.**

- Aprovechar contenidos de nuestras materias para tratar temas sobre el uso indebido de alcohol, tabaco y drogas.
- Organizar actividades que fortalezcan la aplicación de las buenas prácticas ambientales.
- Crear dentro de la institución espacios verdes y motivar a los estudiantes para que hagan lo mismo en su entorno próximo.
- Controlar e informar sobre el estado y buen uso de los bienes de la institución.
- Crear inventarios y controlar el buen uso de los equipos

<p>Respeto entre todos los actores de la Comunidad Educativa</p>	<p>Realizar mingas para el mantenimiento y limpieza de las instalaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Integrar a los padres de familia como veedores y promotores del cuidado de los equipos e instalaciones institucionales.
	<ul style="list-style-type: none"> • Motivar a la comunidad educativa al cumplimiento de las normas de comportamiento y respeto. • Preparar adecuadamente la clase y material pertinente para una adecuada formación. • Incentivar el respeto como un valor fundamental para la convivencia armónica dentro y fuera de la institución. 	<ul style="list-style-type: none"> • Convivir en un ambiente de cordialidad y respeto de las normas establecidas. • Procurar no faltar, ni atrasarnos a nuestra labor docente. • Practicar los valores dentro y fuera del aula, y resolver los conflictos por la cultura de la paz.
<p>Libertad con responsabilidad y participación democrática estudiantil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar y cumplir las Leyes, Reglamentos y demás normas que establece la institución educativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Socializar las Leyes y acuerdos que tienen relación con la responsabilidad y participación democrática establecida.

<p>Respeto a la diversidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el buen trato a los estudiantes en el marco de la pedagogía de Leonardo Murialdo, siendo padres, hermanos y amigos. • Respetar la diversidad, equidad de género, interculturalidad y plurinacionalidad, patrimoniales en todos los ámbitos de la práctica educativa. • Desarrollar actividades educativas que estén atribuidas de equidad, respeto a la diversidad y de toda forma de inclusión, en la que estén presentes todos los actores de la comunidad educativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Cumplir con responsabilidad y puntualidad las actividades organizadas por la institución para la participación de los estudiantes. • No discriminar a las personas de diferente raza, condición social y económica. • Cumplir y controlar el cumplimiento del respeto a la diversidad en toda actividad.
--	---	--

Nota: Esta tabla muestra la información del código de convivencia de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo (p. 18), 2018

4.1.6. Introducción del código deontológico.

El código deontológico de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato- Ecuador, establece principios éticos y valores que ofrece una educación integral. Formar jóvenes con pedagogía del amor para que sean partícipes del cambio para fortalecer el desarrollo social, económico y cultural.

Este código anuncia valores y principios éticos que promuevan la inclusión de estudiantes con TDAH a través del uso de las TICs para fomentar la participación, motivación y aprendizaje de los docentes mediante el uso de una guía gamificada, ofrece estrategias pedagógicas inclusivas adaptadas a las necesidades de estos alumnos.

La institución fomenta el respeto mutuo entre todos los integrantes de la comunidad educativa, ya sea entre alumnos, docentes, padres de familia, personal administrativo o autoridades. Se promueve la tolerancia, con mentalidad crítica y de compromiso con el medio ambiente, practica los valores de: amor, libertad, verdad, autonomía, fraternidad, solidaridad y participación en espacio libres de violencia.

4.1.7. Compromisos y deberes en relación con el alumno.

Según el código deontológico de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo, (2018) los compromisos y deberes son:

4.1.7.1. Compromisos:

- Cumplir el Código de Convivencia, las normas institucionales, reglamento y Ley de Educación.
- Participar en actividades y espacios destinados a la representación y participación estudiantil.
- Hacer buen uso del recurso material y bienes de la institución, evitando su destrucción.

- Respetar y colaborar con todos quienes forman parte de la institución para mejorar la convivencia.
- Evitar la discriminación y mantener óptimas relaciones entre todos los miembros de la comunidad.

4.1.7.2. Deberes:

- Colaborar con el personal de la institución para mantener en buen estado los bienes de la comunidad educativa.
- Mantener una buena relación con los compañeros, docentes, personal administrativo y de servicio.
- Fomentar un ambiente de paz y armonía con la comunidad educativa.

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

Según el código deontológico de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo, (2018) los compromisos y deberes son:

4.1.8.1. Compromisos:

- Comprometer a los representantes a vigilar que sus hijos cumplan las normas establecidas en la institución.
- Cumplir con las responsabilidades encomendadas por el Comité de Padres de Familia.
- Respeto mutuo y con el entorno.

4.1.8.2. Deberes:

- Infundir el respeto a los maestros y compañeros desde el hogar para una mejor convivencia.
- Participar democráticamente en todas las actividades.
- Convivir armónicamente en igualdad de raza, equidad de género y condición social.

4.1.9. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa.

Según el código deontológico de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo, (2018) los compromisos y deberes son:

4.1.9.1. Compromisos:

- Crear dentro de la institución espacios lúdicos para motivar a la comunidad educativa.
- Aplicar el código de convivencia.
- Apoyar las iniciativas de las diferentes actividades.
- Respetar los espacios de participación estudiantil y planes establecidos en las actividades escolares.

4.1.9.2. Deberes:

- Participar en la construcción del código de convivencia.
- Difundir a la comunidad educativa los acuerdos y compromisos generados.
- Brindar espacios que fomenten el liderazgo estudiantil y su crecimiento como ciudadanos responsables.
- Aceptar, valorar y apoyar la diversidad intercultural, tradicional, y los saberes ancestrales e inclusión educativa.

4.1.10. Compromisos y deberes en relación con los compañeros.

Según el código deontológico de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo, (2018) los compromisos y deberes son:

4.1.10.1. Compromisos:

- Convivir en un ambiente de cordialidad y respeto de las normas establecidas.
- Practicar los valores dentro y fuera del aula que permita resolver los conflictos por la cultura de la paz.

- Cumplir con responsabilidad y puntualidad las actividades organizadas por la institución para la participación de los estudiantes.
- No discriminar a las personas de diferente raza, condición social y económica.
- Controlar el cumplimiento del respeto a la diversidad en toda actividad.

4.1.10.2. Deberes:

- Incentivar el respeto como un valor fundamental para la convivencia armónica dentro y fuera de la institución.
- Respetar, cumplir las Leyes, Reglamentos y demás normas que establece la institución educativa.
- Fomentar el buen trato a los estudiantes en el marco de la pedagogía de Leonardo Murialdo, siendo para ellos padres, hermanos, amigos.
- Respetar la diversidad, equidad de género, interculturalidad y plurinacionalidad, patrimoniales en todos los ámbitos de la práctica educativa.
- Desarrollar actividades educativas que estén atribuidas de equidad, respeto a la diversidad y de toda forma de inclusión, en la que estén presentes todos los actores de la comunidad educativa.

4.1.11. Compromisos y deberes en relación con la profesión.

4.1.11.1. Compromisos:

- Mantener constante actualización de los conocimientos y destrezas profesionales a través de formaciones continuas.
- Involucrar iniciativas de exploración e innovación educativa para potenciar la enseñanza y mejorar la práctica docente.
- Demostrar profesionalismo, integridad y responsabilidad.

4.1.11.2. Deberes:

- Proporcionar educación de alta calidad, adaptada a las necesidades individuales de los estudiantes.
- Evaluar el progreso de los estudiantes de manera justa y constructiva, brinda retroalimentación significativa.
- Brindar apoyo emocional y motivación a los estudiantes, reconoce cada uno de sus logros.
- Trabajar en colaboración con otros docentes, personal escolar y padres para apoyar el desarrollo integral de los estudiantes.

4.1.12. Compromisos y deberes en relación con la sociedad.

4.1.12.1. Compromisos:

- Participar activamente en la comunidad para promover el bienestar social, la justicia y la igualdad.
- Demostrar respeto, empatía y comprensión hacia los demás, reconocer la diversidad y fomentando la inclusión.
- Cumplir con las leyes y normas establecidas, así como participar en procesos democráticos de manera informada y responsable.
- Colaborar con otros profesionales y especialistas, para fomentar la participación de docentes inclusivos.

4.1.12.2. Deberes:

- Reconocer la importancia de la participación en la vida cívica y democrática de nuestra comunidad, fomenta la inclusión, el diálogo y la colaboración para abordar los desafíos sociales y promover el bien común.

- Valorar y respetar la diversidad en todas sus formas, promueve la inclusión, la igualdad de oportunidades y el respeto mutuo entre todos los miembros de la sociedad.

4.1.13. Análisis FODA de la institución educativa.

Una educación inclusiva tiene por objetivo ofrecer a los estudiantes, la oportunidad de aprender y participar de manera activa en el proceso enseñanza aprendizaje, sin que influyan sus necesidades o características individuales. La capacitación docente juega un papel fundamental para asegurar que los maestros cuenten con herramientas y estrategias necesarias para atender a la diversidad en el aula, en este caso, la guía gamificada tiene como objetivo principal brindar a los docentes las herramientas necesarias para abordar de manera efectiva las necesidades educativas de estudiantes con TDAH.

El presente análisis FODA constituye una herramienta invaluable que posibilita la identificación exhaustiva de las Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas asociadas a la implementación de la guía gamificada de estrategias pedagógicas inclusivas dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo.

Mediante el análisis detallado de las fortalezas y debilidades internas, así como de las oportunidades y amenazas del entorno, se facilita la formulación de estrategias efectivas que potencien los aspectos positivos con la finalidad de reducir los riesgos identificados, para promover un entorno educativo inclusivo y de calidad.

Tabla 5

FODA

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
✓ Buenas relaciones entre docentes, estudiantes y padres de familia.	✓ Recursos tecnológicos disponibles para la capacitación del personal docente.
✓ Padres de familia integrados a la comunidad educativa.	✓ Promover un clima de paz, confianza y participación de todos los miembros de la comunidad.
✓ Se respetan los derechos de los estudiantes y sus familias.	✓ Los profesores consideran que en el
✓ Apoyo institucional para iniciativas de inclusión educativa.	Código de Convivencia deben constar parámetros que ayuden a resolver
✓ Uso de nuevas estrategias pedagógicas para la inclusión.	problemas disciplinarios, académicos y que deben ser socializados con los
✓ Los estudiantes conocen el Reglamento de la LOEI en lo referente a disciplina.	representantes.
✓ Apoyo gubernamental y compromiso de los padres de familia en la creación de programas de educación inclusiva.	✓ Constante capacitación de docentes dentro y fuera de la Institución, lo que promueve su desarrollo profesional.
✓ Apoyo institucional y colaboración del DECE en base a las necesidades de los estudiantes con TDAH.	✓ Creación de actas o registros que evidencien las actividades de inclusión.
✓ La capacitación puede mejorar las habilidades de los docentes para identificar,	✓ Mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje a través de la inclusión efectiva de niños con TDAH.

<p>comprender y atender las necesidades de los estudiantes con TDAH.</p>	<p>✓ Existencia de flexibilidad para coordinar las actividades a realizar dentro del cronograma educativo según las necesidades.</p>
--	--

DEBILIDADES	AMENAZAS
<p>✓ Falta de experiencia previa en la capacitación de docentes en temas relacionados con la inclusión.</p> <p>✓ Alguna inconformidad por parte de los estudiantes del trato que reciben de docentes y autoridades.</p> <p>✓ Deserción escolar por la falta de afinidad con la especialización, estudiar en forma obligada, agresiones entre compañeros, la falta de dinero y problemas de aprendizaje.</p> <p>✓ Estudiantes que provienen de hogares disfuncionales, lo cual no les permite avanzar adecuadamente en el desempeño académico y desertan del estudio.</p> <p>✓ Tiempo escolar limitado para la capacitación docente sobre temas relacionados con la inclusión educativa.</p>	<p>✓ La falta de apoyo, colaboración y participación de algunos padres de familia puede afectar la necesaria interacción de la comunidad educativa.</p> <p>✓ La ausencia de una buena actitud y buen ejemplo de algún ente relacionado con nuestra institución puede afectar la sana convivencia de quienes conformamos la comunidad educativa, en especial de los estudiantes.</p> <p>✓ La carencia de control a los estudiantes por parte de los representantes puede causar bajo rendimiento escolar.</p> <p>✓ Riesgo de discriminación hacia los niños con TDAH por parte de otros</p>

<p>✓ Carencia de conocimiento sobre el uso correcto de las TIC por parte de los docentes y falta de motivación para el uso de las mismas.</p> <p>✓ Escasa información por parte de los familiares de los estudiantes con TDAH por lo que no brindan el apoyo necesario en casa.</p>	<p>estudiantes o incluso de algunos docentes.</p> <p>✓ Existe un registro de seguimiento sobre los procesos de sensibilización, pero no es socializado ni retroalimentado.</p> <p>✓ Desafíos en la implementación de estrategias inclusivas en aulas tradicionales.</p>
---	---

Nota: Esta tabla muestra la información del código de convivencia de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo (p. 18), 2018.

4.1.14. Elaboración de una guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.

4.1.14.1. Justificación.

En la actualidad la educación virtual se ha vuelto una herramienta esencial de aprendizaje, es importante considerar buenas estrategias de comunicación. Los autores García, Guerrero, & Granados (2015) mencionan que “Adaptar los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA) a las necesidades, intereses, características, estilos y preferencias de aprendizaje de los estudiantes, constituye una buena práctica que repercute favorablemente en el aprendizaje de los estudiantes” (p.86).

Según Arias, Sandía & Mora (2012) “Las herramientas tecnológicas de comunicación en Web son importantes para el desarrollo de la educación interactiva a distancia, pero su eficacia depende del tutor, de cómo emplee las estrategias didácticas” (pg. 26). Estas herramientas promueven una interacción más eficaz y enriquecedora dentro del contexto educativo virtual, facilitan la conexión entre docentes y estudiantes; fomentando una colaboración más significativa y participativa en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Para fomentar un aprendizaje activo y participativo es esencial disponer de herramientas tecnológicas efectivas. Para la elaboración de la guía destinada a los docentes se optará por Genially debido a su capacidad de generar recursos didácticos innovadores, interactivos y atractivos, dentro de esta plataforma se empleará elementos de gamificación, para incentivar a los educadores a profundizar su conocimiento sobre la inclusión de estudiantes con TDAH.

Debido a que “Genially, es una herramienta en línea que facilita crear contenidos visuales e interactivos de manera fácil y rápida.... permite, a través de sus plantillas, desarrollar contenidos educativos a la vanguardia y sin necesidad de contar con conocimientos en programación” (Díaz, González, Roque, Hernández, & Soto, 2022, p.132).

4.1.15. Guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.

4.1.15.1. Diversidad de recursos que ofrece la herramienta Genially.

El uso de diversos recursos en los entornos virtuales es primordial para potenciar la educación online que considera las distintas formas de aprendizaje de los alumnos. Esta variedad facilita la comprensión de la información que se ofrece a los estudiantes porque genera interés y participación en su propio proceso de aprendizaje.

Con la aplicación de la guía gamificada para docentes sobre educación inclusiva de estudiantes con TDAH se incorpora la herramienta Genially la cual facilita recursos atractivos y estimulantes, cuenta con un portafolio de plantillas, como, quizzes, juegos y escape rooms. “Genially se destaca sobre las demás, por su facilidad de crear contenido multimedia interactiva para diseñar creaciones más dinámicas” (Enríquez, 2020, p.888).

4.1.15.2. Inclusión educativa para estudiantes con TDAH.

Un tema importante de abordar dentro de los entornos virtuales de aprendizaje es la inclusión educativa, la cual es necesaria para producir espacios acogedores y fomentar la participación equitativa donde cada estudiante se sienta motivado y sea parte de clases completamente participativas.

En este contexto, es necesario desarrollar un ambiente acoplado a las distintas formas de aprender del alumnado a través de la adaptación de recursos y materiales que puedan ser utilizados ante las diferentes necesidades de los estudiantes, de esa forma puedan tener la oportunidad de explorar y comprender el contenido educativo bajo distintas perspectivas.

Con la aplicación de la guía gamificada para los docentes, genera contenido llamativo que resulta beneficioso para atender las diversidades de los estudiantes con TDAH en el aula así fomentar la inclusión educativa en entornos virtuales. De acuerdo con González (2019) con Genially se tiene la capacidad de adaptar a la gran mayoría de los estilos de aprendizaje que pueda existir en el aula, así elevar su motivación por adquirir nuevos conocimientos, trabajar su autonomía y desarrollar su participación (p.3).

4.1.15.3. Flexibilidad y adaptabilidad de la metodología docente.

Una guía gamificada pretende capacitar de manera óptima a los docentes, considera la diversidad de los estudiantes con TDAH, cuyo propósito es conseguir la participación, creatividad y aprendizaje, permite el intercambio de habilidades e información.

Las características principales que se pretende conseguir con la gamificación son; el docente se encuentre apto para la implementación de dinámicas y estrategias pedagógicas inclusivas por medio de actividades lúdicas en el ámbito educativo.

4.1.15.4. Innovación y formación docente.

Este proyecto plantea una innovación educativa cuyo objetivo es proponer al docente una guía gamificada como estrategia didáctica, puesto que desafía al docente a impartir los contenidos sin la necesidad del uso de textos o cuadernos, debido que a los alumnos con TDAH les cuestan mantener una atención sostenida.

Genially es una herramienta que se utiliza para la gamificación, ya que brinda la posibilidad de crear recursos interactivos que permite promover un aprendizaje basado en juegos, lo cual podrá estimular al docente a implementar nuevas estrategias pedagógicas a través del uso de las TICs.

Gracias a esta plataforma, el docente creara experiencias de aprendizaje más motivadoras, participativas y eficaces, contribuye así a la formación integral de los alumnos en la sociedad del conocimiento.

4.1.15.5. Colaboración y comunidad entre docentes.

La colaboración y la comunidad son elementos fundamentales en una guía gamificada para docentes que instruyen a estudiantes con TDAH. Esta guía busca despejar dudas, fomentar un ambiente de apoyo y proporcionar al docente una mejor comprensión para saber cómo tratarlos.

Al utilizar las herramientas digitales, los alumnos pueden comunicarse fácilmente con sus profesores y compañeros de clase, lo que les permite compartir ideas, resolver dudas y trabajar en equipo, que fomenta un ambiente de colaboración y apoyo mutuo esencial para el éxito del aprendizaje virtual.

4.1.15.6. Retroalimentación positiva y actividades gamificadas para los docentes.

La retroalimentación positiva es fundamental para reforzar los logros y motivar a los docentes a seguir avanzando en su preparación profesional, al recibir comentarios constructivos sobre su desempeño, los docentes se sienten valorados y reconocidos, lo que aumenta su autoestima y confianza en sus habilidades; además les ayuda a identificar sus fortalezas y áreas de mejora en temas de inclusión educativa.

En los entornos virtuales es esencial la retroalimentación positiva, especialmente cuando se combinan con actividades gamificadas. Mediante la gamificación los docentes fomentan su participación activa en el aprendizaje al integrar elementos que logren crear un ambiente lúdico, crea espacios interactivos y dinámicos donde los tutores puedan compartir experiencias, estrategias exitosas y brindarse apoyo mutuo en la implementación de prácticas inclusivas para estudiantes con TDAH.

4.1.15.7. Motivación y compromiso de los docentes.

La motivación es influenciada por algunos factores como el interés y la confianza en sí mismo por parte del docente para aprender nuevos conceptos y definiciones relacionadas con los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Para conseguir el uso continuo de los entornos virtuales de aprendizaje la motivación y compromiso es fundamental, si los docentes quieren alcanzar resultados positivos y mejorar su desempeño académico es necesario seguir algunas buenas prácticas la cual garantiza una comunicación efectiva y satisfactoria.

La motivación y el compromiso en la educación virtual es esencial para mantener la participación e interacción efectiva de los actores como los docentes y evitar las diversas distracciones online como las redes sociales entre otras.

4.1.15.8. Actualización continua de los docentes.

Los entornos virtuales de aprendizaje son herramientas de gran importancia para la formación, actualización y desarrollo profesional de los docentes. Es fundamental que los docentes estén en constante aprendizaje y se mantengan al tanto de las últimas tendencias y avances en la educación como es el tema de la inclusión en estudiantes con TDAH.

Fomentar las buenas prácticas en los entornos virtuales, asegura que los docentes cuenten con las habilidades y conocimientos necesarios para adaptarse a los cambios constantes que los estudiantes con TDAH presentan.

Una forma para que los docentes promuevan una actualización continua de sus conocimientos con respecto al manejo de estos estudiantes es aprovechar en su totalidad las herramientas y recursos disponibles que nos ofrece los entornos virtuales, como en este caso el uso de la guía gamificada.

4.1.15.9. Aplicación de los conocimientos sobre el TDAH

Es necesario que tanto docentes, estudiantes y todos los participantes en entornos virtuales estén informados acerca del TDAH, cómo se debe interactuar con estos estudiantes y cuáles sus características principales. Esto ayuda a crear empatía y comprensión dentro de la clase.

La guía gamificada proporciona herramientas para que los docentes cumplan con sus actividades planeadas, lo que permite la participación de manera significativa a los estudiantes con TDAH.

4.1.15.10. Adaptaciones curriculares para estudiantes con TDAH.

Implementar guías personalizadas, beneficia a los estudiantes con TDAH, además mejora la experiencia de aprendizaje para toda la comunidad educativa.

El docente se enfrenta al desafío de variar el formato de las actividades para mantener la atención y brindar distintas formas de interacción con el material, lo cual le permite trabajar con distintas herramientas digitales.

Esto le da oportunidad al docente, realizar cambios y adaptaciones curriculares para atender las necesidades educativas de estudiantes con TDAH, mejora la interacción con sus compañeros, así como la cooperación por parte del núcleo familiar.

4.1.15.11. Infografía sobre una guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.

Figura 1

Guía de buenas prácticas en la comunicación de entornos virtuales de aprendizaje



Nota. La figura representa la aplicación de las estrategias en entornos virtuales.

4.2. Diseño de materiales educativos digitales.

4.2.1. Contextualización

En la actualidad educativa los recursos digitales educativos son herramientas fundamentales que permiten tener una mayor personalización de los procesos de aprendizaje, mediante la adaptación de material didáctico a las necesidades por parte del docente hacia los estudiantes con TDAH, los educadores pueden ofrecer actividades interactivas que mantengan la atención de los mismos, para que de este modo facilite la comunicación entre maestros, estudiantes y padres de familia.

El diseño de la guía gamificada está dirigido a los docentes de educación básica superior de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo ubicada en el cantón Ambato-Ecuador. Este nivel está conformado por 17 docentes de género masculino (10) y femenino (7), sus edades rondan los 28 a 65 años en promedio, con 10 docentes fiscales y 7 docentes particulares. La mayor parte de los educadores viven en zonas urbanas, con acceso al internet, y un conocimiento básico del uso de herramientas tecnológicas virtuales y poco conocimiento acerca de los estudiantes con TDAH.

La unidad educativa cuenta con una comisión de capacitación de las TICs la cual se encarga de ayudar y resolver problemas de los docentes relacionados con la tecnología como recuperación de claves, actualización de información, el uso de las TICs, etc.

La primera sesión tiene una duración de (20 minutos) relacionada con la recopilación de datos de los conocimientos sobre educación inclusiva de estudiantes con TDAH a través de un quiz, la segunda sesión tiene una duración de (15 minutos) relacionada con presentación de estrategias pedagógicas inclusivas a través de una infografía y la tercera sesión tiene una duración de (25 minutos) relacionada con la retroalimentación a través de un juego interactivo.

4.2.2. Justificación curricular

4.2.2.1. Objetivo general

- Aplicar recursos digitales en la creación de una guía gamificada para docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación inclusiva de estudiantes con TDAH.

4.2.2.2. Objetivos específicos

- Implementar un quiz mediante recursos digitales para recopilar datos sobre el conocimiento de los docentes de la Unidad Educativa acerca de la inclusión sobre estudiantes con TDAH.
- Adquirir conocimientos sobre educación inclusiva en estudiantes con TDAH por parte de los docentes a través del uso de infografías.
- Fomentar la importancia de la retroalimentación a través del juego interactivo para el apoyo del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes con TDAH.

Tabla 6

Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
✓ Concepto, características y tipos de TDAH.	✓ Elaboración y socialización de presentaciones sobre educación inclusiva de	✓ Promover la inclusión educativa de estudiantes con TDAH por parte del docente.
✓ Educación inclusiva.	estudiantes con TDAH.	✓ El educador brinda
✓ Recursos digitales y gamificación.		apertura y flexibilidad en
✓ Estrategias pedagógicas.	✓ Los educadores participan en el quiz	la adaptación de

programado en el tiempo establecido.	actividades y estrategias pedagógicas
✓ Diseño de una infografía atractiva y motivadora para los docentes.	✓ Estimulación positiva para el uso de los recursos digitales a través de la creatividad, innovación, comunicación y actividades lúdicas.
✓ Implementación de un juego interactivo para los profesores.	

Nota: La tabla representa los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

4.2.3. Recursos digitales educativos planteados

La presente guía gamificada para docentes tiene como finalidad brindar herramientas y estrategias para la atención educativa de estudiantes con TDAH en el aula. Para esto, se utiliza diversos recursos digitales educativos a lo largo de las diferentes sesiones.

4.2.3.1. Sesión 1: Evaluación de conocimientos sobre educación inclusiva en estudiantes con TDAH.

Quiz: Se implementa un cuestionario para evaluar los conocimientos previos de los docentes sobre la educación inclusiva en estudiantes con TDAH, abarca temas como: definición, características, impacto del TDAH, adaptaciones curriculares y rol del docente en la educación inclusiva.

4.2.3.2. Sesión 2: Presentación de estrategias pedagógicas inclusivas.

Infografía: Se elabora una infografía visualmente atractiva que resuma las principales estrategias pedagógicas para la atención educativa de estudiantes con TDAH en el aula. Incluye estrategias efectivas, consejos prácticos y recursos útiles para apoyar a los docentes en el aula.

4.2.3.3. Sesión 3: Refuerzo de conocimientos y retroalimentación.

Juego: Se desarrolla un juego interactivo en línea que permita a los docentes poner en práctica los conocimientos adquiridos sobre educación inclusiva y recibir retroalimentación personalizada, además ofrece una experiencia de aprendizaje interactiva y estimulante.

4.2.4. Preguntas de reflexión

Las preguntas de reflexión son un componente esencial de una guía gamificada para docentes, aborda diversos aspectos relacionados con la efectividad de la gamificación en el aula y cómo esta puede beneficiar específicamente a los estudiantes con TDAH:

4.2.4.1. ¿La aplicación de una guía gamificada es beneficiosa para la formación docente en el tema de educación inclusiva en estudiantes con TDAH?

La educación inclusiva es fundamental en la construcción de una sociedad justa y equitativa. La capacitación docente juega un papel crucial para garantizar que todos los estudiantes, tengan acceso a una educación de calidad.

En base a esto, la aplicación de una guía gamificada en la formación docente es altamente beneficiosa y se presenta como una herramienta innovadora, al combinar elementos de juego en entornos educativos lo que puede mejorar significativamente la comprensión sobre educación inclusiva en estudiantes con TDAH.

4.2.4.2. ¿Qué desafíos enfrentan los docentes al implementar la gamificación en estudiantes con TDAH?

Uno de los desafíos que enfrentan los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo es que no están familiarizados con las técnicas y estrategias de la gamificación, lo que limita su capacidad para implementarlas de forma efectiva, pueden enfrentar obstáculos al adaptarse a este enfoque innovador y requerir capacitación adicional para utilizarlo de manera óptima.

Existen docentes que muestran dificultad al momento de utilizar herramientas tecnológicas en el proceso educativo, esto puede presentar un desafío significativo al implementar la gamificación.

4.2.4.3. ¿Es necesario aplicar un quiz de conocimientos previos al inicio de la guía gamificada?

Si, es importante considerar las características de los docentes al que va dirigido el quiz, si los maestros están habituados al uso de la tecnología, se puede incorporar elementos interactivos como medio de motivación para participar en la gamificación.

La decisión de como implementar un quiz depende de los objetivos y el contexto en el que se va a aplicar. Considerar estos factores garantiza que la experiencia de aprendizaje sea efectiva, motivadora y adaptada a las necesidades de los estudiantes con TDAH.

4.2.4.4. ¿La infografía logra captar la atención del docente y lo motiva a adquirir conocimiento sobre inclusión educativa?

Las infografías son ideales para resumir conceptos complejos de una manera sencilla y fácil de entender, al utilizar imágenes, gráficos y colores llamativos, se logra captar la atención de los docentes de una manera rápida y efectiva.

Es importante destacar que la infografía está diseñada para informar a los docentes sobre educación inclusiva de estudiantes con TDAH, muestra contenido visualmente atractivo, contiene información relevante y precisa, de esta manera, los docentes obtienen información necesaria de manera clara y concisa.

4.2.4.5. ¿En qué medida la complejidad del juego se ajusta al nivel de conocimiento tecnológico del docente?

Es fundamental que el juego sea fácil de usar para el docente, permitiéndole utilizar de forma efectiva, además es necesario brindar apoyo y capacitación adicional al maestro en caso de que necesite ayuda para comprenderlo.

Por lo tanto, la dificultad del juego es adaptable al nivel de conocimiento tecnológico del docente, convirtiéndolo en una herramienta útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje, un docente con poca experiencia tecnológica puede sentirse abrumado y estresado por la complejidad del juego, lo que dificultaría su correcta utilización.

4.2.4.6. ¿Cómo la retroalimentación ayuda a los docentes a superar desafíos y aumentar su satisfacción con el juego?

La retroalimentación es primordial para los docentes dado que permite reconocer las fortalezas y a su vez ayuda a identificar áreas de mejora para desarrollarse constantemente.

A través de la retroalimentación el profesor puede superar desafíos al implementar nuevas estrategias que se adapten a las necesidades individuales de los estudiantes con TDAH.

Sin duda, la retroalimentación incrementa la satisfacción de los docentes al tener la accesibilidad de generar cambios, para que estos juegos sean más divertidos y atractivos, de esta forma a medida que progresan ellos se sienten motivados a mejorar.

4.2.5. Conclusiones de material multimedia

Durante el proceso de indagación sobre los docentes de educación básica superior de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo, nos encontramos con ciertas dificultades para obtener información precisa acerca del rango de edad de los docentes que desempeñan sus labores en la institución educativa.

En la elaboración de la tabla que aborda los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, se encuentra una dificultad al conectar los distintos parámetros debido a la falta de comprensión del contenido actitudinal. Ante esta situación, se vio la necesidad de investigar más a fondo sobre el tema en cuestión para poder llevar a cabo el trabajo de manera correcta.

En la fase de la selección de recursos para el proyecto, se realiza un análisis que permite identificar diferencias significativas entre los recursos y las herramientas digitales disponibles.

Al momento de implementar el quiz, se considera que es el método más viable para recopilar datos de los docentes en relación con el tema de la inclusión educativa en estudiantes con TDAH. Este instrumento, destaca por su capacidad de adaptación a diversos conceptos y necesidades, además de ser fácil de utilizar y comprender por parte de los docentes.

La elección de la infografía como recurso digital, brinda al docente la oportunidad de mejorar el entendimiento y la motivación a través de imágenes interactivas. Este medio posee la capacidad de presentar datos, estrategias, pautas de forma visual y atractiva, lo que lo convierte en una herramienta especialmente útil en el ámbito educativo.

El juego propuesto se destaca como un recurso innovador que no solo entretiene, sino que también brinda una plataforma educativa efectiva para que los docentes superen desafíos a través de una retroalimentación constante. Al integrar elementos interactivos y dinámicos, este enfoque lúdico fomenta el aprendizaje activo y la resolución de problemas, permite que los educadores involucren a los estudiantes de manera más efectiva.

La retroalimentación proporcionada por el juego se considera que no solo refuerza el progreso del docente en la superación de desafíos, sino que también facilita la identificación de áreas de mejora y la adaptación de estrategias pedagógicas para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se considera que es efectivo formular las preguntas en función de las sesiones planteadas, ya que este enfoque nos permite comprender de manera más profunda los recursos que serán implementados en nuestro proyecto, alineándolos con cada objetivo establecido.

4.2.6. Contextualización

Es importante mencionar que la presente propuesta del proyecto se ha puesto énfasis en los docentes de educación básica superior, de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador.

Se trabaja con temas relacionados con la inclusión educativa de los estudiantes con TDAH en la cual, se aborda los siguientes contenidos: Evaluación de conocimientos a los docentes sobre educación inclusiva en estudiantes con TDAH (20 minutos), las estrategias pedagógicas inclusivas (15 minutos), por último, un juego de refuerzo de conocimientos y retroalimentación (25 minutos).

La mayor parte de los docentes viven en zonas urbanas, con acceso a internet, tienen un bajo nivel de uso de herramientas tecnológicas virtuales, poco conocimiento acerca de las estrategias para estudiantes con TDAH. Los docentes cuentan con teléfonos móviles, laptops, tablets, la mayoría usan plataformas educativas entre ellas: Idukay, Educaplay y redes sociales tales como: Facebook, YouTube, WhatsApp, Instagram, Tik Tok.

4.2.7. Preguntas de reflexión previo al guion multimedia

4.2.7.1. ¿Qué?

Se elabora una guía gamificada que contiene información sobre educación inclusiva en estudiantes con TDAH. Para este propósito, se emplea recursos digitales y que facilita la evaluación de la capacitación del docente en materia de inclusión educativa, su familiaridad con estrategias pedagógicas inclusivas para estos estudiantes, y su disposición para utilizar las Tics como herramienta de enseñanza-aprendizaje.

4.2.7.2. ¿Para quién?

El diseño de la guía gamificada está dirigido a los docentes de educación básica superior de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo ubicada en el cantón Ambato-Ecuador. El nivel está conformado por 17 docentes de género masculino (10) y femenino (7), sus edades rondan los 28 a 65 años en promedio, con 10 docentes fiscales y 7 docentes particulares.

4.2.7.3. ¿Para qué?

La elaboración de la guía gamificada posibilita que el docente se capacite de forma interactiva en aspectos relacionados con la inclusión educativa, amplíe su comprensión sobre el TDAH, y se motive a emplear las TICs como recurso de aprendizaje para potenciar la interacción con sus alumnos en el entorno escolar.

4.2.7.4. ¿Cómo?

En la actualidad, existe una amplia variedad de plataformas que pueden ser usadas para apoyar el aprendizaje. Estas herramientas ofrecen una gran variedad de recursos que pueden ser utilizados por estudiantes, profesores y otros profesionales de la educación.

En este apartado, se presenta una descripción de los recursos disponibles, incluye las herramientas que se utilizan para su creación:

4.2.7.4.1. *Recurso 1: Quiz*

Se utiliza Quizziz, una plataforma en línea que posibilita la creación y realización de cuestionarios interactivos. Esta herramienta facilita la evaluación del aprendizaje de los docentes de manera entretenida e interactiva, se destaca por su capacidad para involucrar a los participantes, fomentar la participación activa, ofrecer retroalimentación inmediata, lo que contribuye a un proceso de formación más dinámico, se incorpora imágenes de Pexels para enriquecer el contenido y mejorar la experiencia de aprendizaje.

4.2.7.4.2. Recurso 2: Infografía

Para la producción del video, se optó por utilizar Animaker, una plataforma en línea que posibilita la creación de animaciones de alta calidad de manera sencilla, sin requerir conocimientos previos en animación. Se destaca por su interfaz amigable, sus numerosas herramientas que permiten a los usuarios desarrollar contenido visualmente atractivo y dinámico. Esta plataforma ofrece una amplia gama de recursos, como efectos de animación, personajes personalizables, fondos, lo que facilita la creación de videos profesionales.

En cuanto a la infografía, se desarrolla en Canva, una herramienta reconocida por su extensa colección de plantillas prediseñadas para diversos formatos, lo que facilita la creación de diseños visualmente impactantes. Se distingue por su interfaz intuitiva y fácil de usar, lo que la convierte en una opción popular entre aquellos que buscan crear contenido visual de manera efectiva.

Además, se integra imágenes de Pexels y elementos gráficos animados dentro de la infografía, enriquece así el contenido visual que aumenta la motivación de los docentes.

4.2.7.4.3. Recurso 3: Juego

Para la implementación del juego se emplea Genially, una plataforma versátil que permite la creación de contenidos interactivos y visuales de manera dinámica. Ofrece una amplia variedad de plantillas prediseñadas que facilita la creación de juegos; en este caso se selecciona el Escape Room que se adapta al tema, asegura así una experiencia coherente y atractiva para los docentes.

Además, se integra imágenes obtenidas de Freepik para enriquecer visualmente el contenido del juego. Freepik es una plataforma que ofrece recursos gráficos de alta calidad, como ilustraciones, iconos, fondos, que pueden ser utilizados para mejorar el diseño y la estética de los proyectos visuales.

Por otro lado, se incorpora gifs animados obtenidos de Pinterest para añadir elementos entretenidos al juego. Los gifs animados son una forma efectiva de captar la atención del docente, genera interacción, ya que añaden movimientos y diversión a la experiencia visual.

4.2.7.5. ¿Cuándo?

La guía gamificada está diseñada para ser completada en un tiempo estimado de 60 minutos, distribuida de la siguiente manera:

4.2.7.5.1. Quiz (20 minutos):

Consiste en un cuestionario de 10 preguntas, cada uno con un límite de tiempo de 1 minuto para su respuesta. Además, se incluye un refuerzo para que el docente pueda acceder a través de un enlace o información, lo cual le toma al docente 1 minuto adicional para revisar. Esta sección tiene como objetivo evaluar el conocimiento del docente de manera interactiva y formativa.

4.2.7.5.2. Infografía (15 minutos):

Incluye un video introductorio de 51 segundos de duración, seguido por la lectura del contenido informativo restante. La infografía proporciona información educativa sobre el tema de manera concisa y clara, permite al docente asimilar el contenido de forma efectiva en un tiempo determinado.

4.2.7.5.3. Juego (25 minutos):

Se compone de tres misiones distintas, cada una con objetivos específicos.

- Primera misión, denominada "Aventura del conocimiento ", consta de tres preguntas relacionadas al conocimiento que el maestro tiene del TDAH.
- Segunda misión, para poder completar este nivel, el docente debe identificar imágenes incorrectas basadas en inclusión educativa, al terminar observa y analiza un video de 2 minutos sobre inclusión.
- Tercera misión, el educador tiene que elegir la opción correcta que complete la idea, como recompensa en este nivel visualiza un video de 3 minutos para su retroalimentación sobre estrategias pedagógicas de niños con TDAH.

4.2.8. Manifiesto

En el desarrollo de los tres recursos, se emplearon las siguientes herramientas finales:

- Quizziz, crea del cuestionario interactivo.
- Pexels, obtiene imágenes de alta calidad.
- Animaker, elabora videos.
- Canva, realiza infografías con plantillas prediseñadas.
- Genially, implementa el escape room diseñado para docentes.
- Freepik, incluye recursos gráficos en el diseño.
- YouTube, comparte videos.
- Pinterest, ofrece gifs animados que enriquece la experiencia visual.

4.2.9. Guion multimedia 1

Título:

Quiz de conocimientos acerca del TDAH.

Descriptivo:

En este quiz los docentes encuentran preguntas que les ayuda a conocer e identificar su nivel de conocimientos sobre inclusión educativa de estudiantes con TDAH. Los docentes también hacen su reflexión sobre la propia práctica educativa que imparten en sus aulas.

La interactividad está dada a través de etiquetas, enlaces con contenido textual y apoyados por imágenes para interactuar la comprensión del tema propuesto. Además, en cada pregunta cuenta con un enlace a páginas de contenido conceptual para complementar la respuesta seleccionada.

Base didáctica:

Contenido conceptual sobre la educación inclusiva de estudiantes con TDAH, con el fin de reflexionar y alcanzar la consecución de una educación más equitativa.

Tipo de recurso:

Quiz, texto, imágenes, enlaces.

Parametrización:

Quiz con interactividad en cada una de sus 10 preguntas, la cual tiene una duración de 1 minuto por pregunta, estas preguntas cuentan con etiquetas y enlaces.

Archivador:

- Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH):
<https://www.psychiatry.org/patients-families/la-salud-mental/trastorno-por-deficit-de-atencion-con-hiperactividad>)
- Estudiantes con TDAH:
<https://www.youtube.com/watch?v=wFv-4Vexvmk>)
- Intervención desde el ámbito escolar en el TDAH:

<https://www.fundacionadana.org/wp-content/uploads/2017/01/intervencion-desde-el-mbito-escolar-en-el-tdah-b-mena.pdf>)

- Historia de niños con TDAH:

<https://www.youtube.com/watch?v=BE4d4E5Vsjg>)

- Ejemplos de experiencias de observación en el aula de Educación Primaria ventana:

<https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-de-experiencias-de-observacion-en-el-aula-de-educacion-primaria/>)

- Imágenes en formato JPG

<https://www.pexels.com/es-es/foto/nina-sentado-colegio-joven-6936342/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/libros-estudiante-triste-nino-7929249/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/frustracion-sueter-nino-estudiante-7929277/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/amor-mujer-relacion-retrato-8550841/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/estudiante-sufre-de-dolor-de-cabeza-en-casa-3808016/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/hombre-escritorio-cuaderno-boligrafo-6237991/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/gente-escritura-estudiante-aula-8617726/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-joven-con-problemas-con-el-portatil-en-casa-3755755/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/foto-de-personas-que-se-toman-de-la-mano-3184423/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/grupo-de-personas-que-tienen-una-discusion-en-el-trabajo-5257759/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/maestro-haciendo-una-pregunta-a-la-clase-5212345/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/persona-manos-libros-cuaderno-6929185/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-cuaderno-boligrafo-escritura-6929278/>

4.2.9.1. Guion multimedia 2

Título:

Estrategias pedagógicas inclusivas en estudiantes con TDAH.

Descriptivo:

La infografía elaborada presenta de manera detallada las estrategias pedagógicas inclusivas que un docente debe implementar al trabajar con estudiantes que presentan TDAH. Este recurso informativo se caracteriza por su enfoque interactivo, ya que incluye un video introductorio diseñado para familiarizar al docente con el tema. Además, la infografía integra imágenes gif, imágenes estáticas y texto animado que ilustran las estrategias pedagógicas de inclusión.

Cabe destacar que la información presentada en la infografía se basa en el manual de estrategias del Ministerio de Educación de Ecuador del año 2014, garantiza así su relevancia y actualidad en el contexto educativo.

Base didáctica:

Esta herramienta educativa se destaca por proporcionar a los profesores información detallada acerca del TDAH y su influencia en el proceso de aprendizaje. A través de esta plataforma, se comparten estrategias pedagógicas efectivas que permiten a los educadores trabajar de manera eficaz.

Se fomenta el uso de este recurso como una oportunidad para que los docentes profundicen sus conocimientos en el tema, mejorando así su capacidad para abordar las necesidades educativas de estos alumnos de manera más efectiva y comprensiva.

Tipo de Recurso:

Infografía, enlace, texto, video e imágenes.

Parametrización:

Se facilita al docente un enlace directo a la infografía, la cual inicia con la presentación de un video introductorio diseñado para familiarizar al educador con el tema del TDAH.

Posterior, se despliega una sección con texto animado que aborda la definición del TDAH y brinda pautas para identificar a los estudiantes que puedan presentar esta condición.

A continuación, se presenta, a través de texto e imágenes representativas, las estrategias pedagógicas inclusivas consideradas más adecuadas para los docentes de educación básica superior. Estas estrategias están diseñadas para optimizar el aprendizaje y la inclusión de los estudiantes con TDAH en el aula.

Para finalizar, se adjunta un enlace al manual completo que contiene información detallada sobre las estrategias pedagógicas inclusivas, permite a los profesores acceder a recursos adicionales para enriquecer su práctica educativa y mejorar su capacidad para atender las necesidades de los estudiantes con TDAH de manera efectiva.

Archivador:

- Video en Animaker:

<https://app.animaker.com/video/VRJUKQ92EXA5SY44>

- Manual de estrategias pedagógicas para atender a las necesidades educativas especiales en la educación regular:

https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2014/02/Manual_de_Estrategias_100214.pdf

- Imagen:

<https://www.pexels.com/es-es/foto/grupo-de-ninos-sentados-en-una-silla-5212700/>

4.2.9.2. Guion multimedia 3

Título:

Scape Room para reforzar el conocimiento y retroalimentar a los docentes.

Descriptivo:

Se desarrollo un Escape Room como estrategia pedagógica en la herramienta Genially, esta consta de tres misiones, cada una compuesta por tres niveles, aquí se emplea recursos visuales como imágenes, sonidos y animaciones para atraer la atención de los educadores.

Es una metodología interactiva que al integrarse de manera efectiva a la labor docente, puede mejorar la calidad del proceso enseñanza aprendizaje y motivar al maestro a promover un enfoque más dinámico en los estudiantes con TDAH.

El juego incorpora actividades diseñadas para fomentar la motivación, reflexión y retroalimentación por parte de los docentes, con el fin de alcanzar un desarrollo profesional exitoso.

Base didáctica:

Este Escape Room está basado en la guía gamificada para docentes como estrategia pedagógica para potenciar el aprendizaje activo, el cual permite presentar al docente una narrativa atractiva, diseñar desafíos estimulantes y ofrecer un desenlace satisfactorio.

Esta metodología posibilita una experiencia educativa interactiva, que fomenta el uso correcto de las TICs, el trabajo en equipo y el desarrollo de recursos digitales adecuadas en la labor docente.

Tipo de Recurso:

Plantilla de Escape Room, texto, videos, gifs, sonidos e imágenes.

Parametrización:

Se proporciona al maestro un enlace directo al Escape Room, inicia con una bienvenida y luego la temática del juego, el cual consta de tres misiones:

- **Primera Misión:** En este nivel encontramos tres preguntas y están relacionadas con los conocimientos generales del docente acerca de estudiantes con TDAH.
- **Segunda Misión:** En el siguiente nivel, tendrá que seleccionar la imagen que no corresponde al enunciado, al pasar este nivel se encuentra con un video relacionado con educación inclusiva que sirve como retroalimentación para el educador.
- **Tercera Misión:** En el último nivel, el maestro podrá analizar y reflexionar cuál es la opción que completa la idea planteada, al terminar con esta misión puede observar un video que hace referencia a las estrategias pedagógicas para estudiantes con TDAH.

Archivador:

- Videos YouTube

https://www.youtube.com/watch?v=-2-F0KK1C_k

<https://www.youtube.com/watch?v=kaTgi2cRPXM>

- Imágenes

<https://www.freepik.es/vector-gratis/dia-profesorado-alumno->

ejemplar_1259081.htm#fromView=search&page=2&position=51&uuid=209bc726-a770-

<4c03-89b4-38b6e07d515d>

<https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-concepto-ensenanza->

biblica_20824327.htm#fromView=search&page=1&position=4&uuid=e8022232-62cf-

<4a8c-9180-7fa8e59f5d8a>

https://www.freepik.es/vector-gratis/aprendizaje-diseno-ninos-discapacitados-chica-ninos-escritorios-caricatura-sonriente-maestro_4024870.htm#fromView=search&page=1&position=20&uuid=e8022232-62cf-4a8c-9180-7fa8e59f5d8a

- Gifs

<https://i.pinimg.com/originals/c5/b7/36/c5b736a1bc0edc12334c4ffabab59bf0.gif>

<https://www.gifss.com/profesiones/profesores/profesor-01.gif><https://i.gifer.com/2zGy.gif>

<https://i.gifer.com/ZK1G.gif>

<https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTFs89TynG5Bt5M2tzn9NBh5CbSfh4hFudn1g&usqp=CAU>

<https://www.gifss.com/profesiones/profesores/profesora-05.gif>

4.2.10. Enlaces al material

- Quiz:

<https://quizizz.com/join/quiz/65f674cb7ba55f2126e6f853/start?studentShare=true>

- Infografía:

https://www.canva.com/design/DAF_tbBOc6M/1ftAllH5PvZfSCKDhkUBxA/edit?utm_content=DAF_tbBOc6M&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- Juego:

<https://view.genial.ly/65f5d73aa78cd10014931426/interactive-content-desarrollo-profesional-interactivo>

4.2.11. Conclusiones de recursos digitales educativos

Al momento de utilizar la herramienta digital Quizizz, se observa que su manejo inicial puede resultar algo complejo debido a la falta de experiencia previa. Para superar esta dificultad, se ha recurrido a la consulta de tutoriales que nos permite adquirir un mayor conocimiento sobre su funcionamiento y optimizar su uso de manera efectiva.

Durante la creación de cuestionarios, se ha realizado una exhaustiva recopilación de información general acerca de los estudiantes con TDAH. Para adaptar esta información a nuestro contexto específico, se ha llevado a cabo un proceso de discernimiento enfocado en identificar métodos y estrategias de enseñanza relevantes para los docentes de educación básica superior de la Unidad Educativa Leonardo Murialdo.

Se destaca la importancia de mantener una práctica constante y un uso regular de Quizizz, ya que esta plataforma permite la edición y actualización de la información en tiempo real. Esta característica representa una ventaja significativa para los docentes, ya que les brinda la posibilidad de evaluar y mejorar continuamente sus conocimientos, adapta sus recursos educativos a las necesidades cambiantes del entorno educativo.

Durante la elaboración de la infografía, se optó por utilizar Canva como herramienta de diseño, siendo una elección novedosa que implicó dedicar tiempo a explorar sus funcionalidades y descubrir sus recursos interactivos. Esta experiencia resultó gratificante al constatar la versatilidad de la plataforma y la variedad de opciones que ofrece para la creación de materiales visuales atractivos.

Se consideró necesario la elaboración de un video, para ello se realizó la investigación de diversas aplicaciones para su desarrollo. Inclinandose a utilizar la herramienta de Animaker por su gratuidad y facilidad de uso, lo que facilitó la creación de contenido audiovisual de manera efectiva y sin complicaciones.

A pesar de la diversidad de estrategias pedagógicas inclusivas disponibles, se decide trabajar con el manual del Ministerio de Educación como referencia principal. Este enfoque permite identificar que el TDAH no se considera como una discapacidad, sino como una condición que requiere estrategias específicas para favorecer el aprendizaje y la inclusión de los estudiantes en el entorno educativo.

Con la revisión de tutoriales se consigue entender y alcanzar el conocimiento de cómo implementar el juego basado en un Escape Room de la herramienta Genially, ya que destaca como una herramienta innovadora que no solo entretiene, sino que también presenta un nivel de desafío adecuado para mantener el interés de los educadores, sin llegar a ser demasiado difíciles o generar frustración.

En la fase de desarrollo del juego, fue imprescindible llevar a cabo correcciones minuciosas para identificar posibles deficiencias, ya que esta herramienta no es muy conocida en los docentes de la institución lo que les provoca desmotivación en su uso.

En Genially se eligió una plantilla gratuita que sirve para la creación del juego, aunque algunas que se necesitó usar requería una suscripción de pago, lo cual dificultó una parte de la implementación del Escape Room.

4.2.12. Introducción

El material propuesto SCORM permite que los docentes tengan más conocimientos y herramientas para que las clases sean más interactivas hacia los estudiantes con TDAH. Mediante Iseazy los maestros experimentan cambios y adquieren nuevas experiencias en los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que les permite implementar y usar diferentes aplicaciones, plataformas de fácil acceso con múltiples recursos para que el aprendizaje sea más enriquecedor.

El trabajo se realiza en la herramienta Iseazy con el objetivo de almacenar en un solo documento todo lo que el docente necesita para conocer información sobre estudiantes con TDAH y su manejo en el aula. En este paquete SCORM 1.2 puede encontrar; enlaces que los redirige a diferentes plataformas que brindan los conocimientos necesarios del tema.

Dentro del mismo material se encuentra; vídeo explicativo, imágenes, recursos multimedia del entregable 2, juego y evaluación final para medir los conocimientos adquiridos.

4.2.13. Objetivo general

- Diseñar contenidos interactivos a través de herramientas multimedia en un paquete SCORM 1.2 sobre educación inclusiva de estudiantes con TDAH, con el fin de proporcionar material didáctico multidispositivo, accesible y estructurado a los docentes de la Unidad Educativa Ficomisional Leonardo Murialdo para los procesos de enseñanza aprendizaje.

4.2.13.1. Objetivos específicos

- Implementar la integración de recursos multimedia utilizando la plataforma Iseazy en el diseño y desarrollo de material educativo, con el fin de mejorar la inclusión educativa de estudiantes con TDAH mediante un enfoque adaptado a sus necesidades y modalidades de aprendizaje.
- Desarrollar juegos interactivos y evaluaciones entretenidas a través del uso de herramientas integradas en la plataforma Iseazy, con el propósito de ofrecer experiencias educativas dinámicas y efectivas que promuevan la participación activa y optimicen el uso eficiente de los recursos disponibles.

4.2.14. Proceso

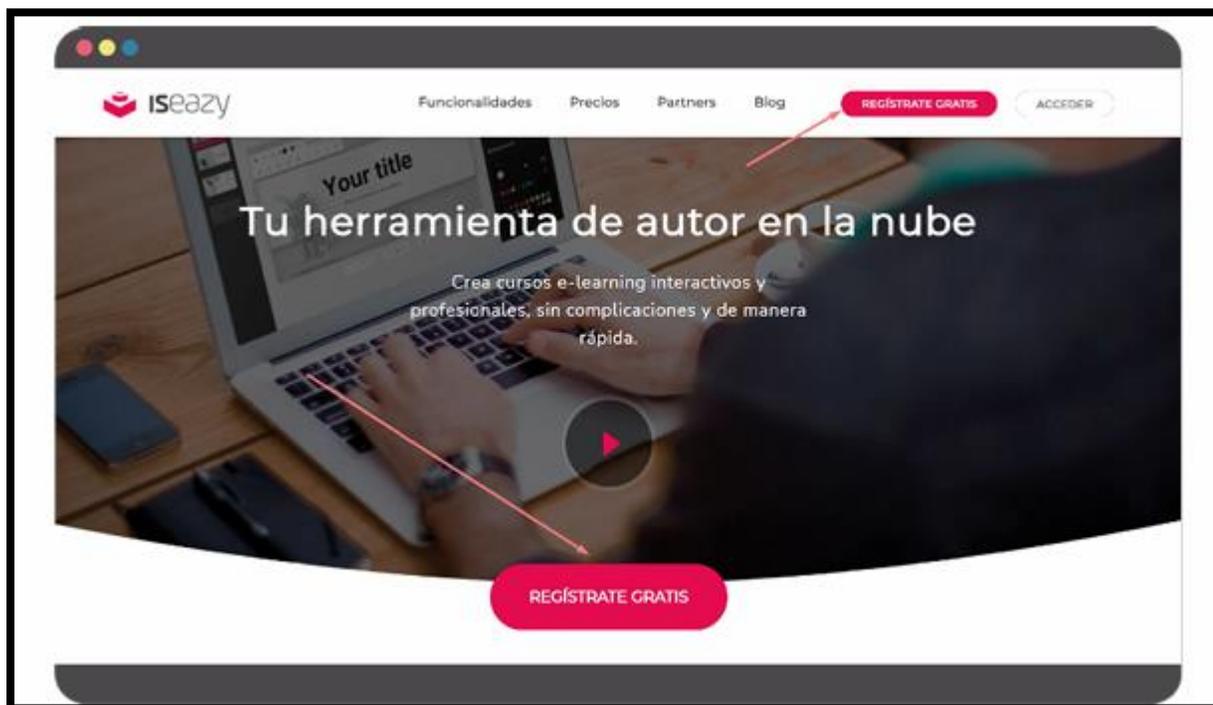
Mediante estos pasos detallados, se puede crear un curso educativo completo y atractivo en la plataforma Iseazy con todas las herramientas disponibles para mejorar la experiencia de aprendizaje.

4.2.14.1. Crear una cuenta en Iseazy versión gratuita

- Acceder al sitio web de Iseazy y buscar la opción de registro.
- Completar el formulario de registro con sus datos.
- Verificar la cuenta a través del correo electrónico proporcionado.

Figura 2

Página de registro de Iseazy



Nota: La figura representa el registro de la plataforma Iseazy

4.2.14.2. Abrir la plataforma y seleccionar la plantilla de diseño de curso express

- Seleccionar la opción de crear un nuevo proyecto.
- Elegir la plantilla de diseño de curso express.

Figura 3

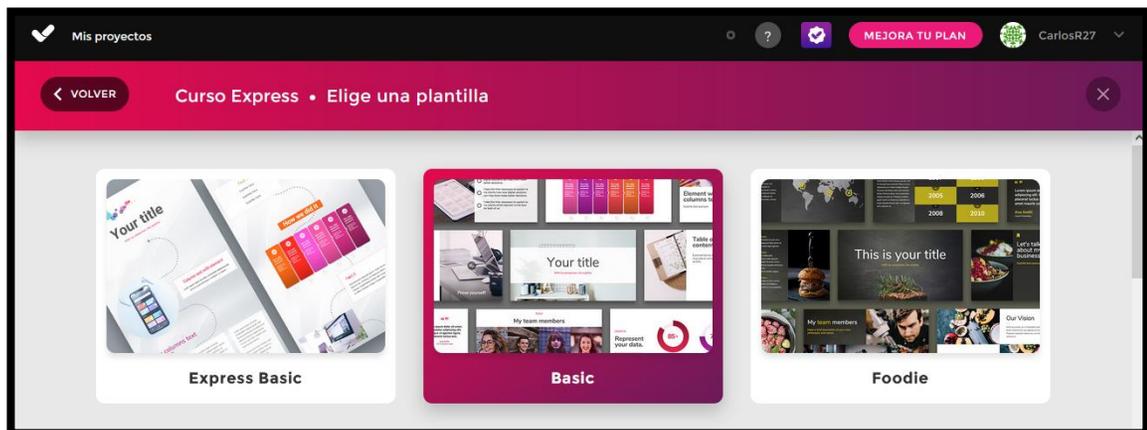
Creación de un nuevo curso



Nota: La figura representa la selección de los tipos de curso

Figura 4

Plantilla



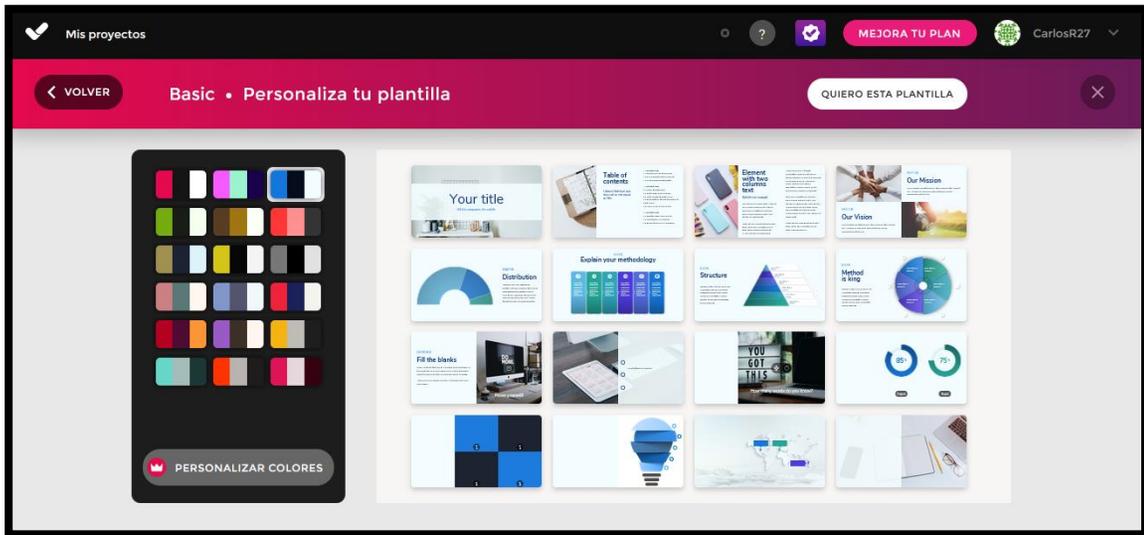
Nota: La figura representa la selección de una plantilla

4.2.14.3. Personalización de la plantilla Básica y agregado del título del curso

- Personalizar la plantilla Básica según la preferencias y necesidades.
- Agregar el título del curso en un lugar destacado.

Figura 5

Personalización de la plantilla



Nota: La figura representa la personalización de la plantilla

Figura 6

Título del curso



Nota: La figura representa la identificación del curso

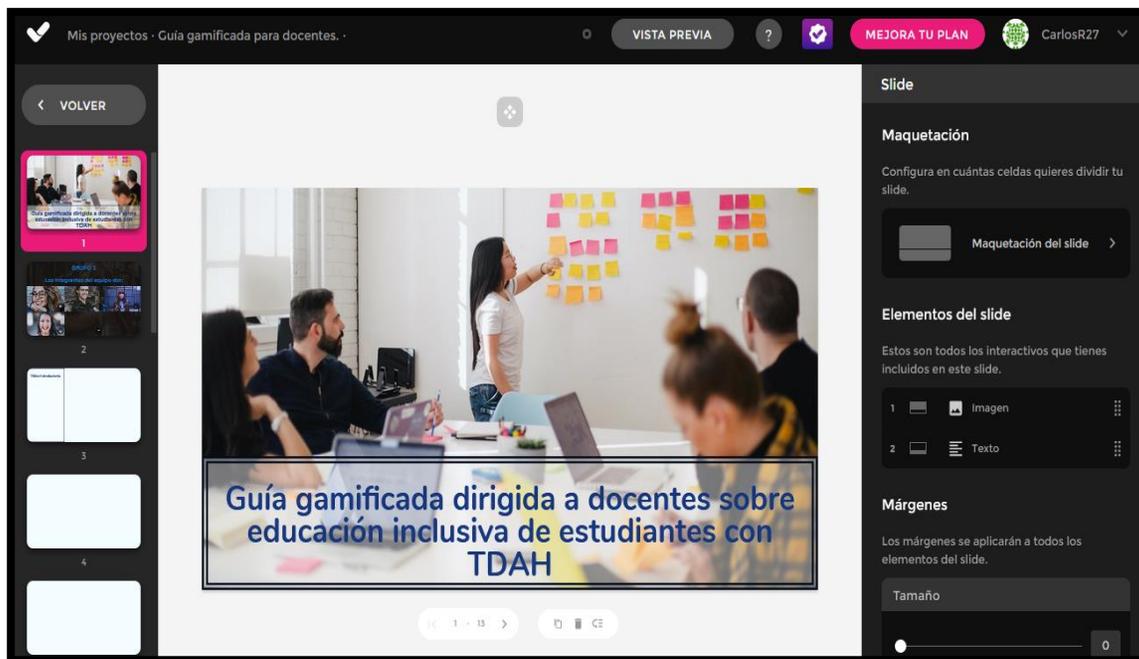
4.2.14.4. Elaboración de las plantillas o slides

4.2.14.4.1. Título del proyecto:

Definir un título descriptivo y relevante para el proyecto educativo.

Figura 7

Título del proyecto



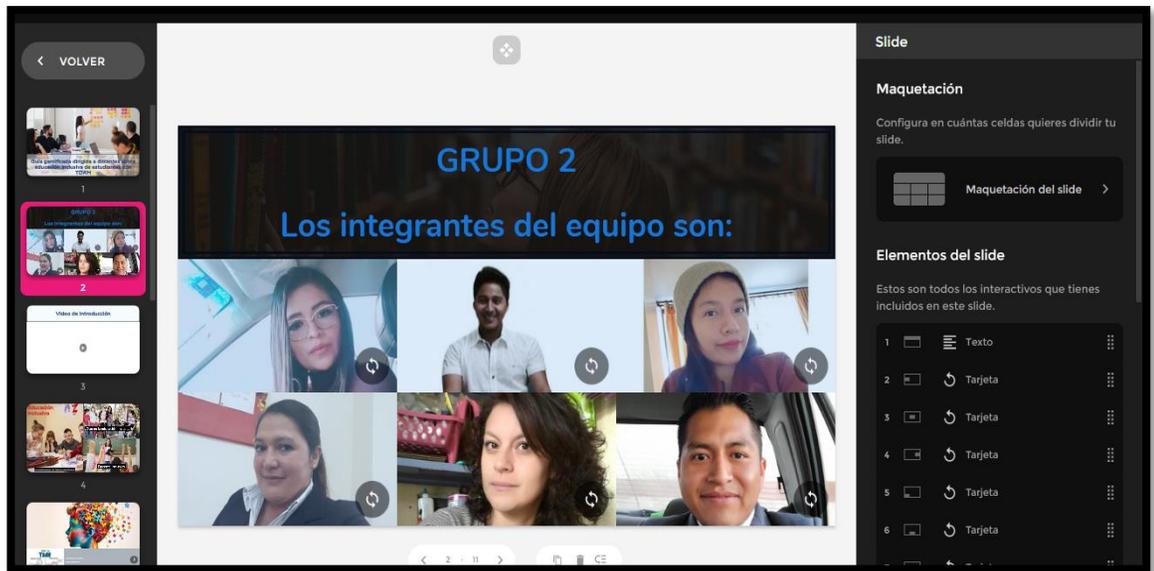
Nota: La figura representa la selección del título del proyecto

4.2.14.4.2. *Presentación de los integrantes:*

Utilizar tarjetas con animación de rotación horizontal para presentar a los integrantes de manera dinámica.

Figura 8

Integrantes del proyecto



Nota: La figura representa los integrantes del proyecto

4.2.14.4.3. *Vídeo de introducción:*

Crear un vídeo introductorio en la herramienta Animaker para captar la atención de los participantes.

Figura 9

Vídeo de introducción del proyecto



Nota: La figura representa el vídeo de introducción del proyecto

4.2.14.4.4. Contenido sobre educación inclusiva:

Emplear tarjetas con animación de rotación horizontal para presentar el contenido de manera atractiva.

Figura 10

Educación inclusiva



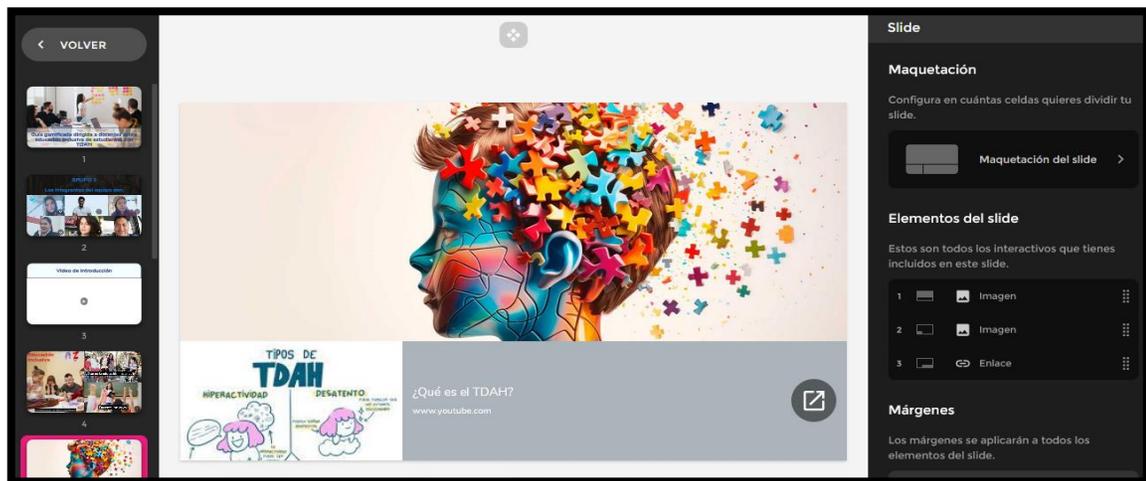
Nota: La figura representa información de la educación inclusiva

4.2.14.4.5. Conocimiento del TDAH:

Incluir un enlace al video de YouTube que aborda el tema del TDAH.

Figura 11

Video sobre el TDAH



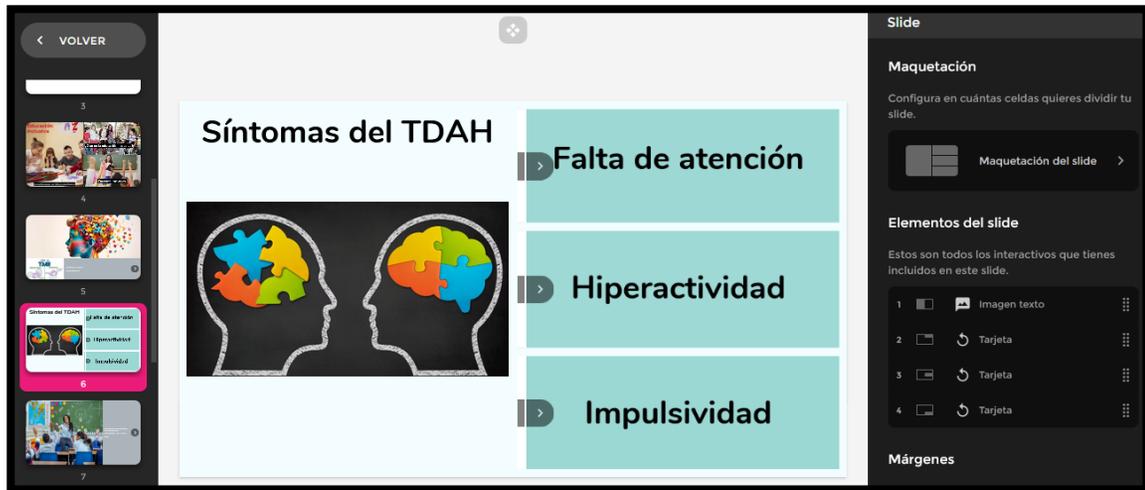
Nota: La figura representa un video sobre el TDAH

4.2.14.4.6. *Presentación de Síntomas del TDAH:*

Utilizar tarjetas con animación de deslizar horizontal para resaltar los síntomas de este trastorno.

Figura 12

Síntomas sobre el TDAH



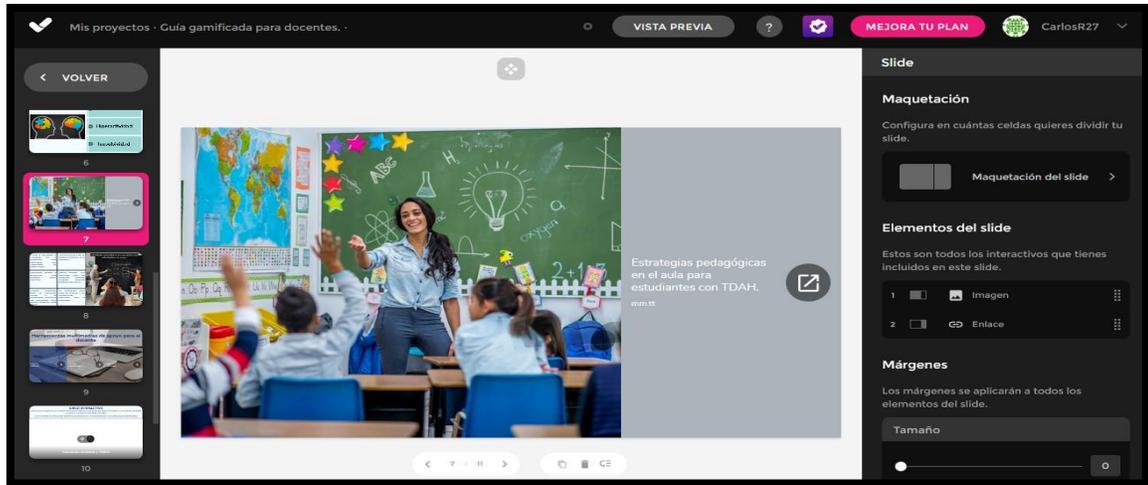
Nota: La figura representa información sobre los síntomas del TDAH

4.2.14.4.7. Estrategias pedagógicas:

Incorporar un enlace al material creado en MindMeister que contiene las estrategias pedagógicas inclusivas.

Figura 13

Material creado en MindMeister



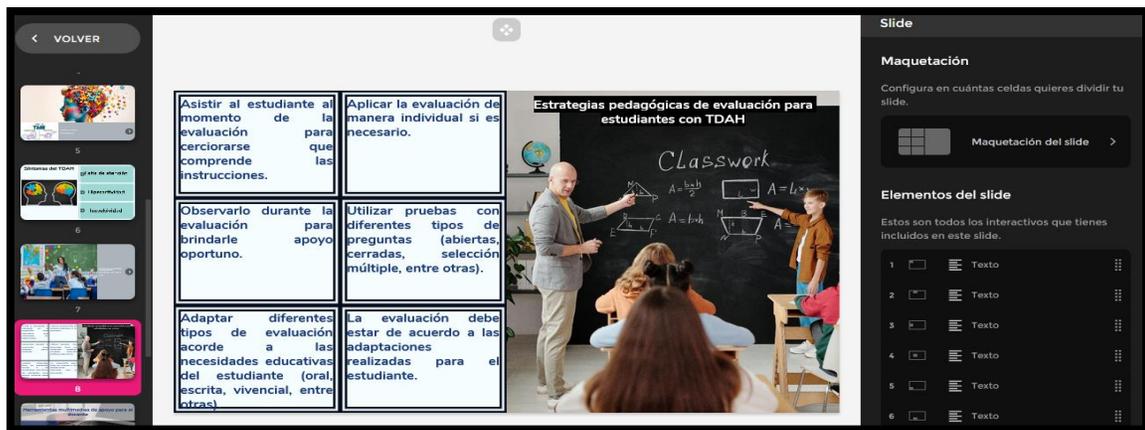
Nota: La figura representa el material creado en MindMeister

4.2.14.4.8. Estrategias pedagógicas de evaluación:

Utilizar la maquetación con 5 celdas para ingresar imágenes y textos que describa las estrategias de evaluación para estudiantes con TDAH.

Figura 14

Información acerca de las estrategias pedagógicas



Nota: La figura representa información las estrategias pedagógicas

4.2.14.4.9. *Herramientas de apoyo para el docente:*

Incluir enlaces de las herramientas Quizizz, Canva y Genially, que son útiles para el educador.

Figura 15

Herramientas multimedia



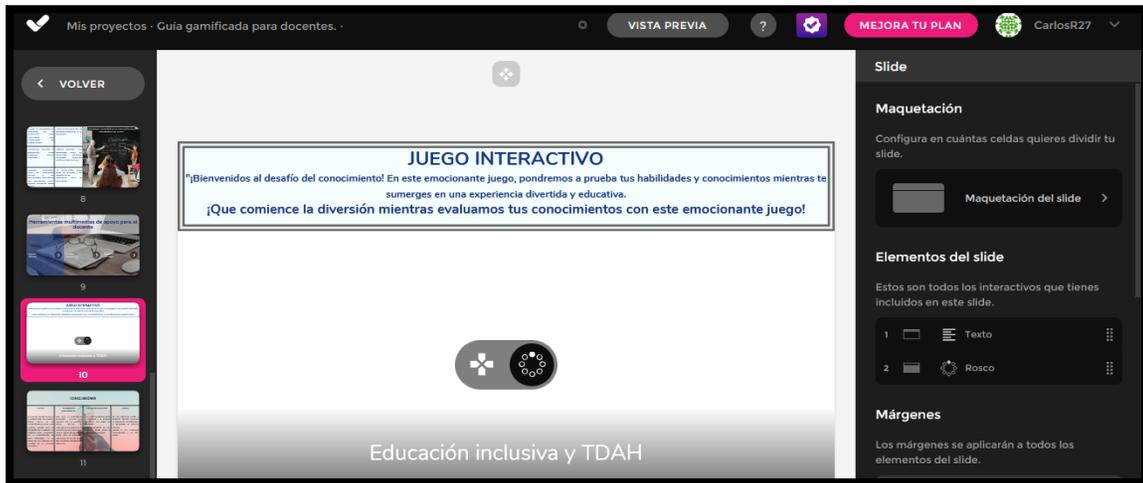
Nota: La figura representa las herramientas multimedia

4.2.14.4.10. *Juego tipo rosco con IA:*

Crear un juego interactivo tipo rosco por medio de la inteligencia artificial para aumentar la participación y el aprendizaje.

Figura 16

Juego interactivo



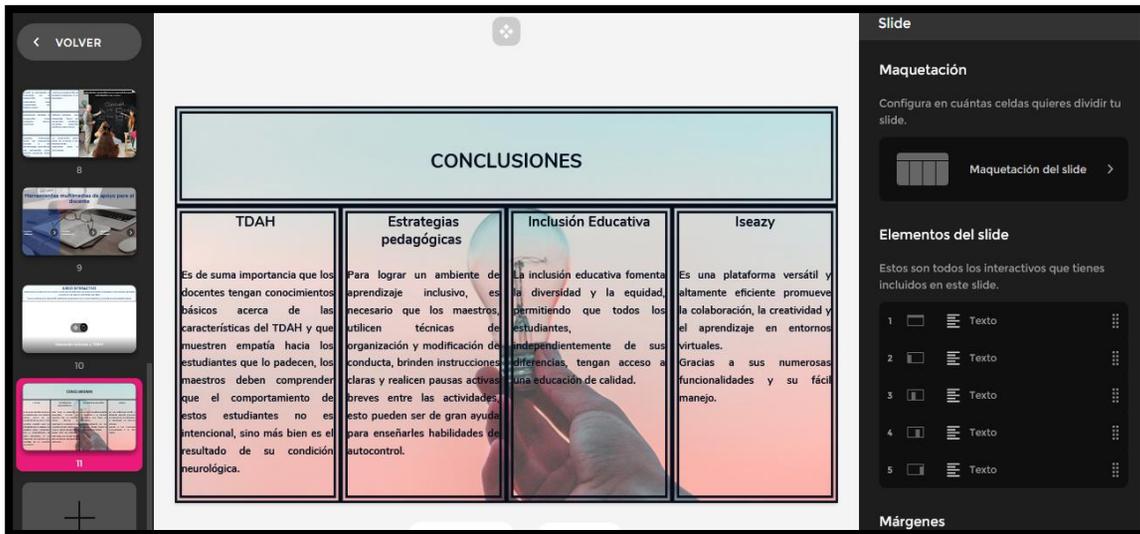
Nota: La figura representa la portada de un juego interactivo

4.2.14.4.11. Conclusiones del SCORM:

Utilizar la maquetación con 5 celdas e imágenes para presentar las conclusiones.

Figura 17

Conclusiones acerca del TDAH



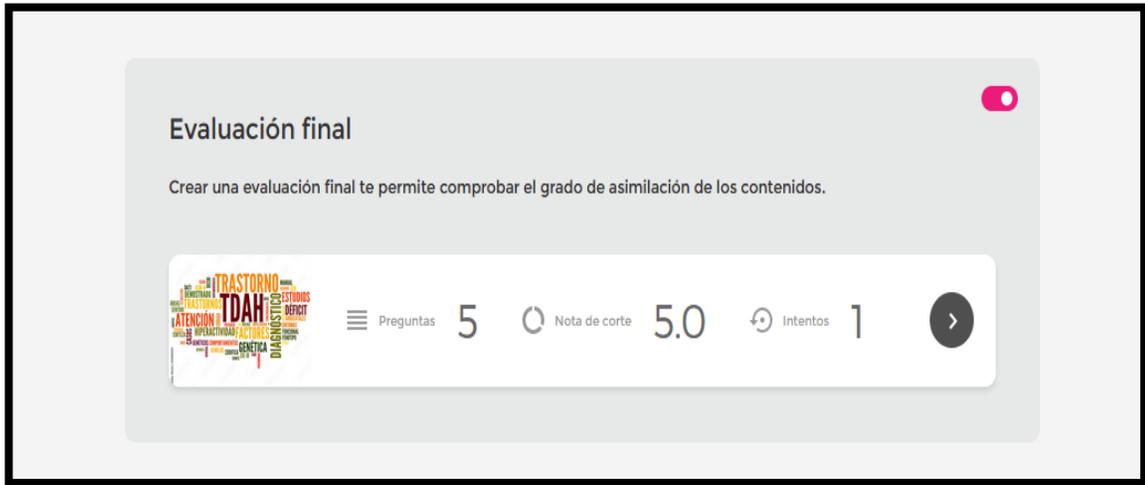
Nota: La figura representa las conclusiones del TDAH

4.2.14.4.12. Evaluación final con IA:

Desarrollar una evaluación final con inteligencia artificial para medir la asimilación de contenidos, configurar puntajes, número de preguntas y comodines de manera efectiva.

Figura 18

Evaluación final



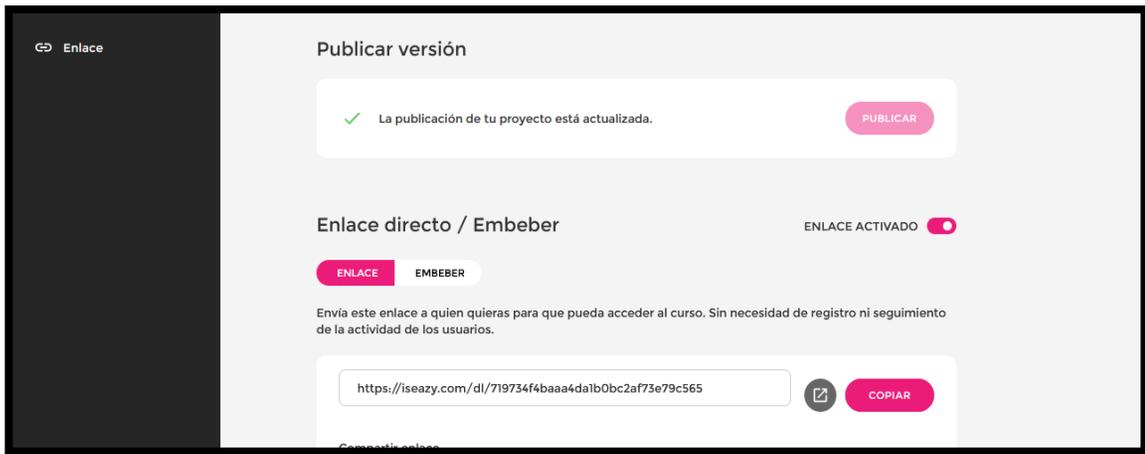
Nota: La figura representa la calificación de la evaluación final

4.2.14.5. Distribución del contenido a través de un enlace directo

Utilizar el canal de distribución que proporciona Iseazy para publicar el contenido SCORM y compartirlo de manera directa con los usuarios.

Figura 19

Publicación del contenido SCORM



Nota: La figura representa la publicación del contenido SCORM

4.2.15. Conclusiones paquete SCORM 1.2

Es importante realizar una planificación previa a la elaboración del SCORM ya que resulta fundamental para determinar los elementos a incluir en el Iseazy. Esta etapa permite definir objetivos, estructura y contenido de manera organizada, optimiza el proceso de creación y asegura la coherencia del resultado final.

La herramienta Iseazy no requiere de conocimientos previos, pero es esencial experimentar y familiarizarse con sus herramientas mediante un uso continuo. Esta práctica facilita la exploración de sus funcionalidades, potencia la creatividad y eficiencia en la creación de contenidos educativos.

La versión gratuita puede presentar limitaciones en la personalización de contenidos técnicos y restringe el número de créditos disponibles. Es importante considerar estas restricciones al seleccionar esta opción, especialmente si se requiere un alto grado de personalización o se planea utilizar extensivamente los recursos.

El SCORM brinda accesibilidad para integrar diversas herramientas multimedia destinadas para apoyar al docente, ofrece un resultado óptimo y de calidad. Esta capacidad para incluir recursos variados enriquece la experiencia educativa y mejora la efectividad del material didáctico generado.

Integrar herramientas multimedia en el SCARM enriquece las posibilidades pedagógicas al posibilitar la inserción de vídeos, imágenes interactivas, enlaces a vídeos de YouTube, vínculos a recursos de guiones multimedia como Quizizz, Canva y Genially, acceso a creaciones en MindMeister, la inclusión de un juego tipo rosco y la realización de una evaluación del contenido. Esta diversidad de recursos multimedia no solo fomenta la participación activa, sino que también enriquece la experiencia educativa al ofrecer múltiples formas de presentar información, promover la interacción y evaluar el aprendizaje de manera dinámica.

4.2.16. Enlace

<https://iseazy.com/dl/719734f4baaa4da1b0bc2af73e79c565>

4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

4.3.1. Los 3 componentes que intervienen en el proceso educativo.

- **¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?**

Los docentes de educación básica superior de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo localizada en el cantón Ambato-Ecuador, sección matutina, Año Lectivo 2023 – 2024, son los principales receptores de esta guía gamificada sobre educación inclusiva de estudiantes con TDAH. El nivel está conformado por 17 docentes, con edades comprendidas entre los 28 a 65 años en promedio.

- **¿Quiénes serán los docentes?**

Los docentes son los maestrantes del grupo 2 de la maestría en Educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC.

- **¿Dónde se producirá la acción educativa?**

La acción educativa se producirá en la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato- Ecuador, Año Lectivo 2023 - 2024.

Los maestros de la institución en su mayoría utilizan canales de comunicación como internet, YouTube, WhatsApp, Facebook y Tik Tok.

4.3.2. Identificamos el camino pedagógico.

4.3.2.1. ¿La acción forma parte de un curso más amplio?

Si, el contenido de la guía gamificada se ha generado para docentes de los niveles de educación básica superior de la Unidad Educativa mencionada. Se busca el desarrollo de las competencias, habilidades, conocimientos, valores y condición de calidad, a través de un proceso de enseñanza mediante el uso de plataformas virtuales como: Genially, Canva, Quizizz y herramientas como IzEasy para la producción de SCORM y LMS.

4.3.2.2. ¿Hay cuestiones académicas o pedagógicas a tener en cuenta antes de la realización de esta acción?

El diseño de la guía gamificada desea alcanzar en los docentes las competencias necesarias acerca de la educación inclusiva de estudiantes con TDAH, a través de contenidos imprescindibles llamativos e interactivos, busca la actualización constante de acuerdo con los avances de la tecnología y educación.

Esta acción demanda de un conocimiento pedagógico y didáctico para trasladar los contenidos imprescindibles hacia los docentes, de igual forma se desarrolla un proceso de reflexión por parte del educador sobre lo que enseña, con apoyo de los avances y herramientas tecnológicas para mejorar el modelo de enseñanza aprendizaje.

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

La educación de hoy requiere de una enseñanza y aprendizaje innovadora, que los docentes sean capaces de implementar nuevas formas de transmitir el conocimiento hacia los estudiantes con TDAH mediante el uso de las TICs. La guía gamificada cuenta con actividades que requiere el uso de recursos como presentaciones interactivas (Genially, Canva), cuestionarios (Quizizz), Juego gamificado (Genially) donde se accede a la información de estrategias para la inclusión de los alumnos, que despierta el interés y motivación por parte del docente.

4.3.3.1. ¿Qué actividades la componen, dónde se va a producir cada una de ellas?

- Evaluación diagnóstica (Quizizz)
- Infografía (Canva)
- Juego gamificado (Genially)

- Enlaces (Youtube)
- Evaluación final (Brightspace)

4.3.3.2. ¿Habrá actividades evaluativas, cómo se van a evaluar?

Con la finalidad de evaluar el conocimiento impartido se realiza actividades, mediante instrumentos que permite validar si se logra la competencia específica, se pretende alcanzar los objetivos planteados.

Al inicio de la formación se aplica una prueba diagnóstica, para verificar conocimientos previos del docente sobre las estrategias pedagógicas inclusivas de estudiantes con TDAH.

Luego se presenta debates de los contenidos de la guía gamificada, a través de la plataforma Brightspace.

Por último, una evaluación final del área de conocimiento con el objetivo de comprobar si el docente alcanzó las estrategias planteadas al principio del estudio.

Tabla 7

Actividades evaluativas

Evaluación	Instrumento	Puntuación
Diagnóstica	Mediante un cuestionario (Quizizz)	20 %
Debate	Brightspace.	40 %
Final	Mediante un cuestionario en Brightspace.	40 %
Puntuación Final		100 %

Nota: Esta tabla representa el porcentaje e instrumento de evaluación

4.3.3.3. ¿Cómo vamos a utilizar el entorno?

Información: Mediante la plataforma Brightspace se facilita información precisa sobre el tema de interés que involucra la participación de los docentes sobre estrategias pedagógicas para aplicar en el aula frente a casos de alumnos con TDAH. Dentro de esta plataforma, los docentes tienen acceso a una variedad de recursos educativos de manera permanente, lo que les permite consultar la información en cualquier momento y mantenerse actualizados sobre las mejores prácticas para la educación inclusiva de estudiantes con TDAH.

Comunicación: Se mantiene una conexión directa entre maestros beneficiados y maestrantes del grupo 2 a través de la plataforma mencionada, con el objetivo de solventar inquietudes que se puedan presentar en el desarrollo de las actividades planteadas.

Cooperación: Se trabaja entre los maestrantes y docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo donde se puede compartir espacios con el tema de interés común y a su vez dar a conocer el código de ética que se creó anteriormente, así se fomenta la cooperación entre estos grupos.

Administración: Al ser Brightspace una plataforma educativa, la administración del contenido creado es responsabilidad de los maestrantes del grupo 2, exclusivamente deben seguir el mantenimiento del contenido y cumplimiento de los objetivos planteados.

4.3.4. Recursos de Apoyo:

4.3.4.1. Recursos metodológicos

a) Encuesta de satisfacción

En el marco de la presente investigación, se ha diseñado una encuesta de satisfacción dirigida a los docentes participantes del curso de capacitación. Dicha encuesta será aplicada a través de la plataforma educativa utilizada para impartir el curso, una vez que los maestros hayan completado satisfactoriamente el mismo.

La encuesta de satisfacción tiene como objetivo principal recopilar información relevante sobre la percepción y el nivel de satisfacción de los profesores con respecto al curso de capacitación. A través de este instrumento, se busca obtener retroalimentación valiosa que permita evaluar la calidad del contenido, la efectividad de las estrategias pedagógicas empleadas, la pertinencia de los recursos didácticos utilizados y el desempeño de los facilitadores.

4.3.4.2. Recursos documentales

a) Documentos oficiales y normativas educativas relacionadas con la inclusión de estudiantes con TDAH en Ecuador

Este recurso documental se basará en el manual del Ministerio de Educación sobre estrategias pedagógicas para atender a las necesidades educativas especiales en la educación regular. Este documento oficial proporcionará el marco normativo y las directrices que rigen la inclusión de estudiantes con TDAH en el sistema educativo ecuatoriano.

Además, se revisa otras normativas y políticas educativas relevantes, como la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y sus reglamentos, que establecen los principios y lineamientos para la atención a la diversidad y la educación inclusiva.

Estos recursos documentales sirven para comprender el contexto legal y normativo en el que se enmarca la educación inclusiva de estudiantes con TDAH en Ecuador.

b) Libros

Existen diversos libros que abordan la temática de la educación inclusiva y el TDAH, como "El alumno con TDAH" (2da Edición) de Beatriz Mena Pujol. Este tipo de recurso de apoyo educativo externo proporciona información teórica y estrategias para comprender mejor las necesidades de los estudiantes con TDAH y las mejores prácticas sobre inclusión en el ámbito educativo.

4.3.4.3. Recursos Informativos

a) Canva

Canva es una herramienta en línea que permite diseñar de manera sencilla y efectiva infografías informativas. En el contexto de esta investigación, Canva se utiliza para crear infografías que brinden información sobre los temas en cada sesión.

Esta infografía sirve como un recurso de apoyo para los docentes, facilita la comprensión y la adopción de la temática del curso.

b) Genially

Es una herramienta en línea que permite crear material didáctico y guías interactivas. En el contexto de esta investigación, Genially se utiliza para desarrollar guías sobre estrategias de enseñanza para estudiantes con TDAH.

Esta guía interactiva aborda temas como:

- Adaptaciones curriculares y metodológicas para atender las necesidades de los estudiantes con TDAH.
- Técnicas de manejo del aula y gestión del comportamiento.
- Uso de recursos tecnológicos y herramientas digitales para la inclusión.
- Estrategias de apoyo socioemocional.

Al utilizar esta herramienta se puede crear recursos didácticos dinámicos y atractivos, que incluyan elementos multimedia, interactividad y ejercicios prácticos. Esto facilita la comprensión y la aplicación de las estrategias de enseñanza por parte de los docentes, promueve una educación más inclusiva y efectiva para los estudiantes con TDAH.

c) Multimedia

Como parte de los recursos informativos, se plantea incluir videos de YouTube sobre educación inclusiva de estudiantes con TDAH. Estos videos abordan temas como:

- Sensibilización y concienciación sobre el TDAH en el ámbito educativo.
- Buenas prácticas y estrategias de enseñanza para estudiantes con TDAH.
- Experiencias y testimonios de docentes, estudiantes y familias en torno a la inclusión.
- Recursos y herramientas tecnológicas que facilitan la inclusión educativa.

Estos videos sirven como material de apoyo, permite a los docentes acceder a información relevante y de calidad sobre la educación inclusiva de estudiantes con TDAH.

4.3.4.4. Recursos Relacionales

a) Grupos de discusión y talleres

Los grupos de discusión y talleres con los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo se pueden llevar a cabo de manera sincrónica, a través de la plataforma Google Meet. Estos espacios de interacción y aprendizaje colaborativo permiten abordar temas claves para promover una educación más inclusiva para los estudiantes con TDAH.

Algunos de los temas que se pueden tratar en estos grupos de discusión y talleres son:

- Adaptaciones curriculares para estudiantes con TDAH.
- Estrategias de planificación y diseño de actividades de aprendizaje.
- Modificaciones en la evaluación y los procesos de retroalimentación.

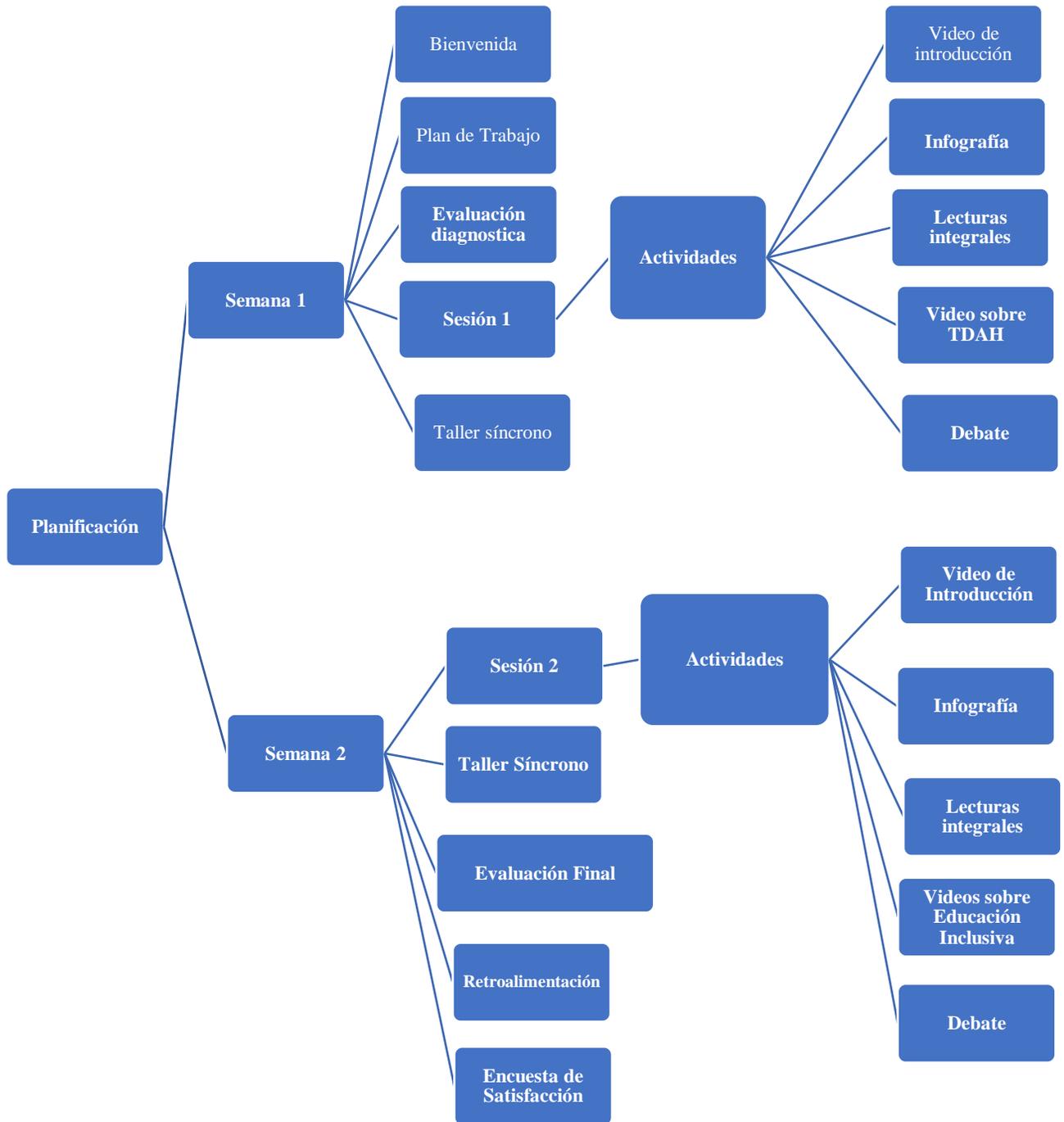
- Manejo del TDAH en el aula.
- Tecnología y recursos digitales para la inclusión de estudiantes.
- Uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estos espacios de discusión y talleres permiten a los docentes compartir sus experiencias, identificar desafíos, adquirir conocimientos y herramientas prácticas para implementar una educación más inclusiva.

4.3.5. Planificar cómo queremos que los estudiantes reciban nuestro contenido

La capacitación se dividirá en dos semanas, con un enfoque en la adquisición de conocimientos y habilidades para abordar las necesidades educativas de estudiantes con TDAH.

A continuación se mostrará un mapa jerárquico sobre la planificación curricular de las dos semanas:



4.3.6. Planificar la estructura del contenido

La planificación de la capacitación se estructura de la siguiente manera:

4.3.6.1. Contenido del LMS: Está disponible en la plataforma Brightspace, que contiene los siguientes componentes:

- **Videos de bienvenida**, presenta los objetivos y alcance de la capacitación en cada tema.
- **Evaluación Diagnóstica**, permite a los maestros evaluar su nivel de conocimiento sobre educación inclusiva y TDAH.
- **Infografías**: Representa visualmente la información de los contenidos del curso.
- **Lecturas Integrales**, proporcionan información adicional sobre educación inclusiva y TDAH.
- **Videos sobre Educación Inclusiva y TDAH**, muestra información sobre educación inclusiva, que incluye estrategias y recursos para abordar las necesidades educativas de estudiantes con TDAH.
- **Debates en línea**, dan apertura a los docentes a discutir y reflexionar sobre los temas presentados en los videos.
- **Talleres Síncronos**, permiten a los profesores interactuar en tiempo real con los facilitadores.
- **Evaluación Final**, facilita a los maestros demostrar su comprensión de los conceptos y habilidades adquiridas durante la capacitación.
- **Retroalimentación**, favorece a los docentes recibir retroalimentación y ajustar su enfoque educativo.
- **Encuesta de satisfacción**: recopila las opiniones, percepciones y comentarios de los docentes sobre el curso de estrategias pedagógicas inclusivas en estudiantes con TDAH.

4.3.7. Decidir qué herramientas utilizamos para cada uno de los contenidos

Para la implementación de la capacitación, se utiliza diversas herramientas y recursos tecnológicos que permite crear un entorno de aprendizaje interactivo y dinámico.

A continuación, se detalla las herramientas y su aplicación en cada componente de la capacitación:

- **Videos de Bienvenida:** Se utiliza la herramienta Animaker, una plataforma en línea que permite crear videos animados de manera sencilla y efectiva.
- **Evaluación Diagnóstica:** Se realiza mediante un cuestionario elaborado en la herramienta Quizizz.
- **Infografía:** Se trabaja con la herramienta Canva que presenta la información de forma visualmente atractiva y fácil de entender
- **Videos sobre Educación Inclusiva y TDAH:** Son obtenidos mediante enlaces de YouTube, una plataforma que ofrece una amplia variedad de recursos educativos de alta calidad.
- **Debates:** Se desarrolla dentro de la plataforma educativa Brightspace, que permite crear espacios de discusión y colaboración entre los docentes.
- **Lecturas Integrales:** Se utiliza la herramienta Genially, una plataforma que permite crear contenido interactivo y atractivo, como presentaciones.
- **Talleres Sincrónicos:** Se desarrolla a través de sesiones en Google Meet, una herramienta de videoconferencia que permite la interacción en tiempo real entre facilitadores y participantes.
- **Evaluación Final:** Se realiza mediante la plataforma de Brightspace, que permite crear y calificar cuestionarios y tareas de manera eficiente.

- **Retroalimentación:** Se elabora mediante un juego gamificado en la plataforma Genially, donde los docentes podrán recibir retroalimentación de manera interactiva y divertida.
- **Encuesta de Satisfacción:** Se desarrolla dentro de la plataforma brightspace.

Estas herramientas y recursos tecnológicos fueron seleccionados por su facilidad de uso, accesibilidad y capacidad para crear un entorno de aprendizaje atractivo y efectivo. Al combinar estas herramientas con los contenidos y actividades de la capacitación, se espera que los docentes adquieran conocimientos y habilidades valiosas para abordar las necesidades educativas de estudiantes con TDAH.

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

- Enlace de los videos de bienvenida creado en Animaker.
<https://app.animaker.com/video/DVA6ZZQDHO9UQZ4A>
<https://app.animaker.com/video/DVA6ZZQDHO9UQZ4A>
<https://app.animaker.com/video/T22KISQ24TV7QEYS>
- Enlace de la evaluación diagnostica mediante un cuestionario en Quizizz.
<https://quizizz.com/embed/quiz/65f674cb7ba55f2126e6f853>
- Enlace sobre videos de Educación Inclusiva y TDAH serán obtenidos mediante links de YouTube.
https://youtu.be/Hf3UDfp-qUs?si=XyFzRq_d_oZ-jngR (TDAH).
<https://www.youtube.com/watch?v=IA7ePVx259k> (Educación Inclusiva).
- El debate se desarrollará dentro de plataforma educativa Brightspace
 Pregunta de debate sobre el video de TDAH.

¿Cuál es el impacto de las estrategias educativas inclusivas en el desarrollo académico y social de un niño como Pablo, de 7 años, que tiene TDAH?

Pregunta de debate sobre el video de Educación Inclusiva.

¿Desde su experiencia como docente cómo se debe abordar un caso de TDAH dentro del aula?

- Enlace de las lecturas comprensivas en Genially.

<https://view.genial.ly/66411bd9ba8c080014690d29/presentation-trastorno-por-deficit-de-atencion-con-hiperactividad-tdah>

<https://view.genial.ly/66414a8cba8c0800148b1078/presentation-practicas-pedagogicas-frente-a-la-educacion-inclusiva>

- Los talleres se realizarán en sesiones en síncronas a través de Google Meet.
- La evaluación final se realizará mediante la herramienta de la plataforma brightspace.
- Enlace de la retroalimentación mediante un juego gamificado en la plataforma Genially.

<https://view.genial.ly/65f5d73aa78cd10014931426/interactive-content-desarrollo-profesional-interactivo>

4.3.9. Ampliando horizontes: (Plan “B”)

Una vez que se tiene planificado los contenidos que van a llegar a los estudiantes a través de la guía gamificada se presenta un Plan “B”, para impartir los mismos conocimientos con diferentes recursos; tomando en cuenta algunos factores que pueden impedir que se impartan los mismos por causa de diferentes dificultades como:

- Internet limitado.
- Poco interés del docente o falta de motivación.
- Error de información en los links de la plataforma.

4.3.9.1. Herramientas utilizadas para los contenidos del plan B.

Los contenidos del plan B están a disposición en el caso de llegar a existir algún inconveniente, a continuación, se detalla las herramientas y su aplicación en cada componente de la capacitación:

Sesión 1.

Tabla 8

Actividades de la sesión 1 del plan B

ACTIVIDAD	HERRAMIENTA UTILIZADA	LINK DE ACCESO
Video de bienvenida al curso	YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=uvQydh-2ZZO
Infografía	Pinterest	https://i.pining.com/originals/fe/c8/2a/fec82a717996bf5e37e6fcf187ae35b9.jpg
Lecturas Integrales	Páginas web Pinterest	https://www.understood.org/es-mx/articles/adhd-learn-to-read https://www.pinterest.es/pin/1407443628107030/
Video del TDAH	Youtube	https://www.youtube.com/watch?v=AdNQngpHW1g&t=25s
Debate	Debate en la plataforma Kialo	https://www.kialo-edu.com/p/3dce3bb9-4d0b-44ef-8c7f-c4cd7ff92371/137167
Taller Síncrono (construcción de mentefactos)	Power point	

Nota: La tabla muestra las actividades de la sesión 1 del plan B

Sesión 2.

Tabla 9

Actividades de la sesión 2 del plan B

ACTIVIDAD	HERRAMIENTA UTILIZADA	LINK DE ACCESO
Video de bienvenida al curso	YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=pgejZsoxb <u>18</u>
Infografía	Pinterest	https://www.pinterest.es/pin/47076758600924 <u>370/</u> https://www.pinterest.es/pin/11188699067027 <u>437/</u>
Lecturas Integrales	Páginas web	https://www.redalyc.org/pdf/3382/338230785016.pdf https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/489
Video de la educación inclusiva	YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=qD7ahYd86WI https://www.youtube.com/watch?v=pgejZsoxb <u>18</u>
Debate	Debate en la plataforma Kialo	https://www.kialo-edu.com/p/d5dd6702-af03-443e-bba1-319e6b868c02/137169
Taller Síncrono (Exposición final acerca de tema)	Power point, Canva, Genially.	

Nota: La tabla muestra las actividades de la sesión 2 del plan B

4.3.10. Estructura de la plataforma

Dentro de la plataforma brightspace se encuentra las siguientes secciones:

4.3.10.1. Bienvenida:

Se elabora un video de bienvenida a la Guía Gamificada destinada a los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional “Leonardo Murialdo “sobre educación inclusiva de estudiantes con TDAH, este recurso audiovisual se realiza mediante la herramienta Animaker.

4.3.10.2. Plan de Trabajo:

Estructura del curso

Semana 1

1. Bienvenida y presentación del curso.
2. Explicación detallada del plan de trabajo y cronograma
3. Evaluación diagnóstica sobre conocimientos previos
4. Sesión 1: Desarrollo de contenidos
 - Vídeo de introducción
 - Infografía
 - Lecturas integrales
 - Vídeo sobre TDAH
 - Debate
5. Taller sincrónico: Resolución de caso práctico (8 a 10 am)

Semana 2

Sesión 2: Desarrollo de contenidos

- Vídeo de introducción
- Infografía

- Lecturas integrales
 - Vídeo sobre Educación Inclusiva
 - Debate
2. Taller sincrónico: Resolución de caso práctico (8 a 10 am)
 3. Evaluación final sobre contenidos del curso
 4. Retroalimentación: Análisis de resultados y retroalimentación personalizada.
 5. Encuesta de satisfacción para recolectar opiniones y percepciones de los docentes.

4.3.10.3. Plan de Trabajo detallado

El Curso sobre Educación Inclusiva en Estudiantes con TDAH se basa en el siguiente cronograma.

Tabla 10

Plan de trabajo detallado

Día	Actividad	Desarrollo
Semana 1		
1	Bienvenida	Presentación del curso y objetivos.
2	Plan de Trabajo	Explicación detallada de las actividades y cronograma.
3	Evaluación Diagnóstica	Realización de la evaluación inicial sobre conocimientos previos.
4 – 5 – 6	Sesión 1	Desarrollo de los contenidos: Video de Introducción, Infografía, Lecturas Integrales, Video sobre TDAH, Debate
7	Taller sincrónico	Resolución de un caso práctico; hora: 8 a 10 am
Semana 2		
8-9-10	Sesión 2	Desarrollo de los contenidos: Video de Introducción, Infografía, Lecturas Integrales, Video sobre Educación Inclusiva, Debate
11	Taller sincrónico	Resolución de un caso práctico; hora: 8 a 10 am
12	Evaluación Final	Aplicación de evaluación sobre los contenidos del curso.
13	Retroalimentación	Análisis de resultados y feedback personalizado.
14	Encuesta de Satisfacción	Recolección de opiniones y percepciones de los docentes participantes.

Nota: La tabla muestra las actividades a realizar

4.3.10.4. Evaluación Diagnóstica:

Se lleva a cabo una evaluación diagnóstica con el propósito de medir el nivel de conocimientos previos de los docentes en relación con la educación inclusiva de estudiantes con TDAH. Esta evaluación se implementa con la plataforma interactiva Quizizz, la cual permite la creación de un cuestionario en línea accesible a través de un enlace proporcionado a los docentes participantes.

4.3.10.5. Sesiones:

Sesión 1

Tabla 11

Actividades y herramientas de la sesión 1

ACTIVIDAD	HERRAMIENTA UTILIZADA
Video de Introducción	Animaker
Infografía	Canva
Lecturas Integrales	Presentación en Genially
Video del TDAH	YouTube
Debate	Debate en la plataforma brightspace
Taller Síncrono	Google Meet

Nota: La tabla muestra las actividades y herramientas de la sesión 1

Sesión 2

Tabla 12

Actividades y herramientas de la sesión 2

ACTIVIDAD	HERRAMIENTA UTILIZADA
Video de Introducción	Animaker
Infografía	Canva
Lecturas Integrales	Presentación en Genially
Video de Educación Inclusiva.	YouTube
Debate	Debate en la plataforma brightspace
Taller Síncrono	Google Meet

Nota: La tabla muestra las actividades herramientas de la sesión 2

4.3.10.6. Evaluación Final:

Una vez finalizado el proceso de capacitación y sensibilización sobre la educación inclusiva de estudiantes con TDAH, se lleva a cabo una evaluación final para medir el impacto y la efectividad de las estrategias implementadas. Esta evaluación se desarrollará dentro la misma plataforma brightspace, a través de un cuestionario compuesto por 10 preguntas relacionadas con los contenidos abordados durante el proceso formativo.

4.3.10.7. Retroalimentación:

Con el objetivo de brindar una retroalimentación efectiva y motivadora a los docentes sobre su desempeño en la educación inclusiva de estudiantes con TDAH, se desarrolla un juego gamificado utilizando la herramienta Genially. Este juego interactivo sirve como una experiencia de aprendizaje lúdica y significativa, permite a los docentes reflexionar sobre sus fortalezas, áreas de mejora y el impacto de sus prácticas pedagógicas inclusivas.

4.3.10.8. Encuesta de Satisfacción:

Al finalizar el curso de capacitación sobre educación inclusiva de estudiantes con TDAH, se aplica una encuesta de satisfacción para recoger las opiniones y percepciones de los docentes participantes. Esta encuesta permite evaluar la utilidad del contenido del curso, la aplicabilidad de las estrategias planteadas y el impacto en su práctica docente.

4.3.10.9. Conversaciones:

En este apartado se incluirá las grabaciones de los talleres sincrónicos que se realizó en la plataforma de Google meet. Estos talleres permiten la interacción en tiempo real entre los docentes participantes y los facilitadores, fomenta el aprendizaje colaborativo y la resolución de dudas.

5. Conclusiones y Recomendaciones

- El uso de la guía gamificada como estrategia de enseñanza-aprendizaje para los docentes de educación básica superior, ha demostrado ser efectiva en la inclusión de los estudiantes con TDAH, esto facilita la participación activa de los maestros y alumnos en las actividades del aula.
- El resultado con relación a la encuesta online aplicada en los docentes de educación básica superior de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo muestra datos significativos como un nivel medio de comprensión en relación al conocimiento sobre inclusión de estudiantes con TDAH.
- El diseño de la guía gamificada para los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo es crucial para fomentar nuevas estrategias pedagógicas inclusivas y enriquecedoras. Esta guía va más allá del simple uso de juegos, ya que se basa en una profunda comprensión de las necesidades específicas de los estudiantes con TDAH.
- La aplicación de la guía gamificada en la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo resulta ser una estrategia beneficiosa para motivar a los docentes y fomentar el uso de las TICs en el desarrollo de sus habilidades digitales, de esa forma crear un ambiente lúdico y participativo donde se incentive el interés hacia la tecnología y la práctica educativa.

Recomendaciones

- La guía gamificada es una estrategia efectiva utilizada por los docentes para mantener la inclusión de los estudiantes con TDAH dentro del aula, por lo cual es necesario que los maestros estén en capacitación constantemente para aprovechar al máximo los beneficios de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Es necesario que la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo promueva la capacitación permanente a los docentes de educación básica superior en temas específicamente de inclusión educativa sobre estudiantes con TDAH dentro del aula, de esta forma se puede garantizar la comprensión, el apoyo e igualdad de todos los alumnos.
- La Unidad Educativa a partir del diseño de la guía gamificada podría implementar más guías, procesos, metodologías dirigidas a los docentes para mejorar su capacitación o formación que permitan abordar otros tipos de inclusión educativa en estudiantes con estas necesidades.
- Los docentes deben utilizar la guía gamificada disponible en la Unidad Educativa para mejorar las estrategias de enseñanza aprendizaje acerca de la inclusión de estudiantes con TDAH, lo que les permitirá seleccionar las herramientas y recursos digitales más adecuados.

6. Referencias Bibliográficas

American Psychiatric Association. (1995). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales . Barcelona: MASSON, S.A.

Aranda, C. (15 de septiembre de 2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/09/articulo-maria-guadalupe.pdf>

Carboni, A. (3 de Junio de 2011). El trastorno por déficit de atención. <https://www.redalyc.org/pdf/4758/475847405007.pdf>

Educación, M. (19 de 12 de 2013). Normas constitucionales. Normas constitucionales: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf

Espinosa, A. (15 de Agosto de 2013). ACUERDO. ACUERDO: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/08/ACUERDO_295-13.pdf

Fernández, Y. (Julio de 2017). CAPACITACIÓN DOCENTE EN GAMIFICACIÓN. https://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/2975/1/UPTIC-%20Relatorio%20Final%20Yessica%20Armijos_GAMIFICACI%c3%93N%20EN%20LA%20CAPACITACI%c3%93N%20DOCENTE_24julho2017.pdf

Gaitán, V. (29 de Noviembre de 2018). Gamificación: el aprendizaje divertido. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Hidalgo, S., & Arteaga, M. (1 de Octubre de 2021). Estrategias de aprendizaje para estudiantes con déficit de atención.

López, V. (21 de Junio de 2023). Valor de la formación docente.
<https://www.unir.net/educacion/revista/valor-formacion-docente-atender-diversidad-y-facilitar-linclusion-educativa/>

Manrique, A. (25 de Agosto de 2018). Acciones Pedagógicas para la Atención de Niños/as con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).
<https://www.redalyc.org/journal/5636/563660237005/html/>

Margarita, G. (2019). Libros Interactivos Geniales. INTEF, 4-6.

Ministerio de Educación. (2008). **NORMATIVAS PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA EN ECUADOR.** <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/07/PPT-Encuentro-Educacion-Inicial-FP.pdf>

Ministerio de Educación. (15 de Agosto de 2013). Acuerdo N° 0295-13.
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/08/ACUERDO_295-13.pdf

Moreno, L., & Falconí, F. (7 de Mayo de 2018). Modelo-IEE.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/07/Modelo-IEE.pdf>

Moreno, L., & Vidal, G. (24 de Octubre de 2011). **EDUCACIÓN INCLUSIVA Y ESPECIAL.** https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/07/Modulo_Trabajo_EI.pdf

Muñoz, A., & Vélez, J. (10 de Febrero de 2024). Estrategia Didáctica basada en el uso de la herramienta Genially.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://tesla.puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/tesla/article/download/330/359/873&ved=2ahUKEwi86M6m-t2GAxXKRTABHTK_CKoQFnoECAEQAQ&usq=AOvVaw2iOzIZzq7OPIQwUZkkG6yW

Trejo González, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos.

<https://www.redalyc.org/journal/5138/513855742031/513855742031.pdf>

UNESCO. (2020). Inclusión y educación : TODOS Y TODAS SIN EXCEPCIÓN. París: UNESCO .

UNESCO. (2021). La Inclusión en la Educación.
<https://www.unesco.org/es/education/inclusion>

Unidad Educativa Leonardo Murialdo. (22 de Mayo de 2020). Historia.
<https://www.colegiomurialdo.edu.ec/web/historia/>

7. Anexos



CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA HACER LA INVESTIGACIÓN

Ambato, 19 de Febrero de 2024.

Estimado Rvdo. Padre.

Marco Tituaña

Rector de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo.

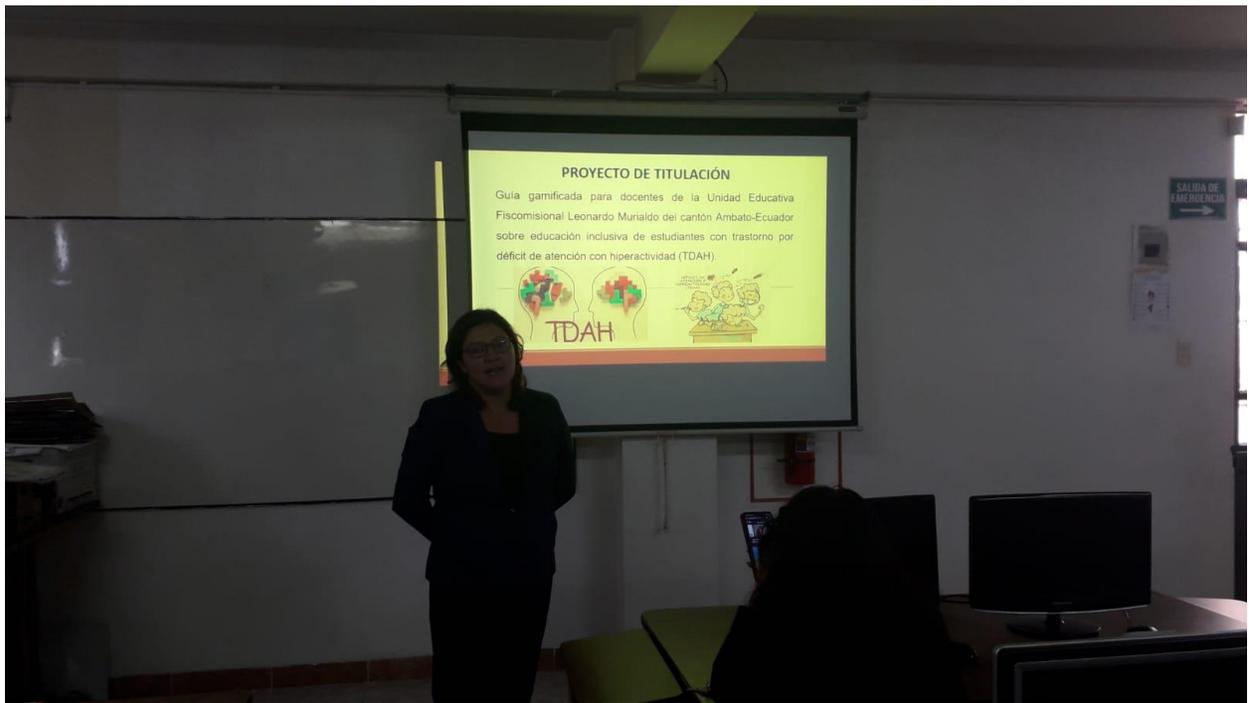
Presente.-

Nosotros, **Alex Javier Pillana Rugel, Andrea Paulina Torres Aldaz, Mayra Viviana Cujano Ortega, Angela Veronica Peñafiel Villavicencio, Carlos Alberto Rea Elizalde, Shirley Yadira Zambrano Santana** estamos cursando estudios de cuarto nivel en la Universidad Internacional del Ecuador desde Mayo del año 2023 en el programa de Maestría en Educación Mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC. Como parte de los requisitos para la obtención del título debemos llevar a cabo un proyecto de titulación, el mismo que se titula **"Guía gamificada para docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación inclusiva de estudiantes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad y tiene como objetivo desarrollar una guía gamificada mediante el uso de la herramienta Genially, para la socialización a los docentes de octavo a décimo año de la Unidad Educativa, promoviendo la inclusión de estudiantes con TDAH.**

Por lo antes mencionado, solicitamos muy gentilmente a usted la autorización para recabar datos correspondientes al objetivo del estudio que permita investigar y analizar el comportamiento de los estudiantes con TDAH de la institución y además recolectar información del conocimiento de los docentes sobre el manejo de los estudiantes mencionados. Los resultados y conclusiones obtenidas del mismo serán compartidos con la institución y aportarán al beneficio, desarrollo y crecimiento de la prestigiosa institución que dirige.

Recibido
19/2
2024/02/20
12 h 21





Alex Pillana

Cuenta Basic

Mejora tu Plan

Invita y gana Super gratis

Crear

Explorar

Mi biblioteca

Informes

Clases

Participantes Preguntas Resumen Etiquetas

Participante	Progreso	Correctas	Incorrectas	Porcentaje	Preguntas	Puntuación	Acciones
Alex Hidalgo		7	3	70%	7/10	5990	Evaluar
Myriam Villalba 2 intentos		6	4	60%	6/10	5110	Evaluar
Verónica Moreta		5	5	50%	5/10	3970	Evaluar
Alex Pillana (Alex Pillana)		4	6	40%	4/10	3880	Evaluar
Daniel Jijón		4	3	40%	4/10	3030	Evaluar
FERNANDO BORJA		0	1	0%	0/10	0	Evaluar



CONVOCATORIA 01

Ambato, 27 de mayo del 2024

MAESTRANTES DE LA UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL
ECUADOR - UIDE QUITO.

DE : -Ing. Andrea Torres.
-Ing. Alex Pillana

ASUNTO : Reunión ordinaria para la Socialización de la encuesta de inicio para la “Guía gamificada para docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación inclusiva de estudiantes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad” a las 13:00 en el laboratorio de computación.

PARA : Docentes de 8vo a décimo año

Presente. -

De nuestra consideración:

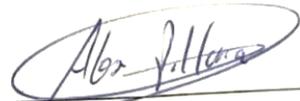
Con un saludo cordial de la manera más comedida solicitamos a usted, asistir a la reunión ordinaria para la **Socialización de la encuesta acerca de la “Guía gamificada para docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo del cantón Ambato-Ecuador sobre educación inclusiva de estudiantes con trastorno por déficit de atención con hiperactividad”**

Particular que pongo en su conocimiento para los fines pertinentes, por su gentil atención nos es grato suscribirnos.

Atentamente,



Ing. Andrea Torres
MAESTRANTE 1



Ing. Alex Pillana
MAESTRANTE 2



UNIDAD EDUCATIVA LEONARDO MURIALDO

PADRES JOSEFINOS AMBATO

2023-2024

REGISTRO DE CONVOCATORIA 1 DE DOCENTES DE 8vo A 10mo año.

Día: Lunes 27

Mes: Mayo

Año: 2024

ENCUESTA PARA DOCENTES ACERCA DE ESTUDIANTES CON TDAH

N-	# CÉDULA	DOCENTES		FIRMA	OBSERVACIONES
1	1803173168	ANDACH GOMEZ MIRIAN ALEXANDRA	DOCENTE		
2	1804754073	ARROYO BAUTISTA SANDRO PATRICIO	DOCENTE		
3	0201711413	BORJA BORJA DARWIN FERNANDO	DOCENTE		
4	1804445300	CHÁVEZ RUIZ PABLO DANIEL	DOCENTE		
5	0503329146	DÍAZ ORTIZ ADRIANA PATRICIA	DOCENTE		
6	1803112489	HIDALGO ABRIL ALEX PAÚL	DOCENTE		
7	1801615020	JARA PALLO MARIO TARQUINO	DOCENTE		
8	1803396819	JIJON ALMEIDA DANIEL FERNANDO	DOCENTE		
9	1801572593	JIMÉNEZ MANOBANDA JORGE MARCELO	DOCENTE		
10	1803597143	JORDAN ALTAMIRANO ENRIQUE DANILO	DOCENTE		
11	1803365434	MARTÍNEZ VIZÑAY ALEXANDRA VERÓNICA	DOCENTE		
12	1804279519	MORETA MACHA LIGIA VERÓNICA	DOCENTE		
13	1802533263	ROBAYO CARRILLO GERMÁNICO	DOCENTE		
14	1804912630	PORTERO PÉREZ NAYLA IBETH	DOCENTE		
15	1804606208	TORRES ALDAZ ANDREA PAULINA	DOCENTE		
16	1804572848	TISALEMA ALULEMA JOSÉ DAVID	DOCENTE		
17	1708346885	VILLALBA NAVARRETE MYRIAM DEL CARMEN	DOCENTE		