



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:

Cumbajin Acuña Carlos Alexander
Lescano Taco Cecilia Nataly
Palate Moreta Paola Mercedes
Quiridumbay López Anthony Paúl
Rosero Chávez Adrián Eduardo

TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

**Formación docente en recursos digitales para la Unidad Educativa El Sol,
en la ciudad de Cuenca – Ecuador**

Quito, junio 2024

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Cumbajin Acuña Carlos Alexander**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Recursos digitales para fortalecer la competencia lectoescritora en primaria para la Unidad Educativa El Sol, Cuenca – Ecuador* es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Cumbajin Acuña Carlos Alexander

Correo electrónico: alexandercumbajin23@gmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Lescano Taco Cecilia Nataly**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Recursos digitales para fortalecer la competencia lectoescritora en primaria para la Unidad Educativa El Sol, Cuenca – Ecuador* es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Lescano Taco Cecilia Nataly

Correo electrónico: lescanonataly@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Palate Moreta Paola Mercedes**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Recursos digitales para fortalecer la competencia lectoescritora en primaria para la Unidad Educativa El Sol, Cuenca – Ecuador* es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Firmado electrónicamente por:

PAOLA
MERCEDES
PALATE MORETA

Palate Moreta Paola Mercedes

Correo electrónico: pao_90palate@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Quiridumbay López Anthony Paúl**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Recursos digitales para fortalecer la competencia lectoescritora en primaria para la Unidad Educativa El Sol, Cuenca – Ecuador* es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Quiridumbay López Anthony Paúl

Correo electrónico: anthonylopez0102@gmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Rosero Chávez Adrián Eduardo**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Recursos digitales para fortalecer la competencia lectoescritora en primaria para la Unidad Educativa El Sol, Cuenca – Ecuador* es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Rosero Chávez Adrián Eduardo

Correo electrónico: adrianrosero95@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Cumbajin Acuña Carlos Alexander*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Recursos digitales para fortalecer la competencia lectoescritora en primaria para la Unidad Educativa El Sol, Cuenca – Ecuador*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2023



Cumbajin Acuña Carlos Alexander

Correo electrónico: alexandercumbajin23@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Lescano Taco Cecilia Nataly*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Recursos digitales para fortalecer la competencia lectoescritora en primaria para la Unidad Educativa El Sol, Cuenca – Ecuador*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2023



Lescano Taco Cecilia Nataly

Correo electrónico: lescanonataly@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Palate Moreta Paola Mercedes*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Recursos digitales para fortalecer la competencia lectoescritora en primaria para la Unidad Educativa El Sol, Cuenca – Ecuador*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2023



Firmado electrónicamente por:
PAOLA
MERCEDES
PALATE MORETA

Palate Moreta Paola Mercedes

Correo electrónico: pao_90palate@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Quiridumbay López Anthony Paúl*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Recursos digitales para fortalecer la competencia lectoescritora en primaria para la Unidad Educativa El Sol, Cuenca – Ecuador*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2023



Quiridumbay López Anthony Paúl

Correo electrónico: anthonylopez0102@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Rosero Chávez Adrián Eduardo**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Recursos digitales para fortalecer la competencia lectoescritora en primaria para la Unidad Educativa El Sol, Cuenca – Ecuador***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2023



Rosero Chávez Adrián Eduardo

Correo electrónico: adrianrosero95@hotmail.com

Agradecimiento

Expreso mi más profundo agradecimiento en primer lugar a Dios y a la virgen del Cisne por concederme un día más de vida, por mantener mi salud y por permitirme culminar con éxito esta etapa académica.

Dirijo un cálido agradecimiento a la Universidad Internacional del Ecuador por formar parte de todo este proceso, por brindarme la guía de valiosos docentes que han compartido conmigo estos 12 meses de mucho aprendizaje y trabajo, por enseñarme lecciones que llevaré conmigo durante toda mi vida personal y laboral y por demostrarme que con esfuerzo y mucho trabajo los sueños se cumplen.

De igual manera, quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mis compañeros de grupo. Por su dedicación y esfuerzo a lo largo de este proceso. Su compañía fue fundamental para la culminación exitosa de este trabajo que es nuestro.

Por último, quiero agradecer de todo corazón a las personas que han formado parte de esta travesía: familia, amigos y docentes que estuvieron presentes en las distintas situaciones, tanto buenas y malas, que me ayudaron a crecer y mejorar en todos los aspectos hasta llegar a la meta. Gracias totales.

Carlos Alexander Cumbajín Acuña

Agradecimiento

Deseo expresar mi más profundo agradecimiento a la UIDE, por su invaluable guía a través del personal docente, que ha tenido paciencia y ha sabido apoyar durante toda la realización de este trabajo. Su compromiso con la excelencia académica y su dedicación a la investigación educativa han sido una fuente constante de inspiración y aprendizaje.

Agradezco sinceramente a mis padres, por su apoyo incondicional y por inculcarme los valores del esfuerzo y la perseverancia. Sin su amor y sacrificio, este logro no hubiera sido posible.

Extiendo mi gratitud a mis compañeros de grupo, quienes con sus valiosos aportes y comentarios han enriquecido mi perspectiva y han contribuido a la mejora de esta investigación. Su camaradería y apoyo han hecho de este viaje un proceso colaborativo y enriquecedor.

Cecilia Nataly Lescano Taco

Agradecimiento

Quiero expresar mi profunda gratitud a Dios por haberme brindado la fortaleza y la guía necesarias para emprender y completar con éxito mi travesía hacia el título de Magíster. Su constante presencia y bendiciones han sido mi luz en cada paso del camino.

Asimismo, deseo extender mi más sincero agradecimiento a la Universidad por la excelente coordinación y el invaluable apoyo proporcionado durante todo el proceso educativo. La flexibilidad en los horarios y la eficaz coordinación de las sesiones de clases facilitaron enormemente mi experiencia académica.

No puedo pasar por alto expresar mi gratitud hacia mis respetados profesores, cuya dedicación y sabiduría fueron fundamentales en mi formación académica. Su orientación experta en el proyecto de tesis y sus valiosos conocimientos compartidos a lo largo de la maestría han dejado una huella perdurable en mi desarrollo profesional.

Por último, pero definitivamente no menos importante, quiero agradecer de todo corazón a mi amada familia por su inquebrantable apoyo durante esta etapa de mi vida. Su aliento constante y su amor incondicional han sido el motor que me impulsó a alcanzar mis metas.

Palate Moreta Paola Mercedes

Agradecimiento

Al terminar esta etapa de mi vida, me gustaría iniciar expresando mi más extenso agradecimiento a Dios por darme la oportunidad de culminar este punto de mis estudios, de igual manera quiero extender mis más grandes agradecimiento de corazón a mi madre Narcisa López, por nunca dejarme solo y acompañarme en este arduo camino le debo todo lo que soy y todo lo que he logrado. A mi hermano por ser ese consejero de conocimientos durante este proceso.

Gracias por tenerme esa confianza, por brindarme ese entorno lleno de amor y comprensión, así como su apoyo incondicional de madre, a mi prometida por su constante aliento y por ser siempre una fuente de alegría y energía positiva en mi vida por enseñarme a no rendirme en ningún momento.

Además, quiero extender mi más grande agradecimiento a la Universidad Internacional Del Ecuador, por ser una institución que no solo brinda los conocimientos necesarios con toda una base académica muy sólida, la cual permite el crecimiento tanto personal y profesional como nuevos maestrantes ya que en cada una de sus enseñanzas han sido una gran fuente de motivación constante.

Finalmente, quiero agradecer a cada uno de mis compañeros maestrantes, por su tiempo al igual que su disposición durante todo el proceso compartiendo sus conocimientos y experiencias, puesto que este proyecto es el resultado de un esfuerzo constante y apoyo colectivo.

Anthony Paúl Quiridumbay López

Agradecimiento

Agradezco a Dios por permitirme cumplir con esta maestría, a mi padre Juan Rosero, a mi madre Francisca Chávez, a mi hermana Adriana N. Rosero, por ser apoyo fundamental en mi vida, a mis familiares por su constante ayuda.

A la Universidad Internacional del Ecuador por concederme cursar mis estudios, a su claustro docente por su asistencia en la realización de este trabajo y mis compañeros de clase Cumbajin Carlos, Lescano Cecilia, Palate Paola y Quiridumbay Anthony por compartir sus conocimientos y amistad.

Rosero Chávez Adrián Eduardo

Dedicatoria

Dedico con mucho afecto mi trabajo investigativo a: Mis padres, quienes han sido un ejemplo de fortaleza y apoyo en cada momento de mi vida. Han sido fundamentales en mi desarrollo académico y personal. También quiero agradecer a mi hermana, a pesar de nuestras diferencias, siempre confió en mí. A mis abuelos, quienes han sido como mis segundos padres, gracias por su cariño y amor. A mis tíos y tías, gracias por sus palabras de aliento cuando más las necesitaba y por mostrarme lo hermoso y gratificante que es la profesión docente. A mi ahijada, quien ha sido un pilar fundamental en mi vida, por ser la luz que ilumina los días más oscuros y la calma de cualquier miedo.

A mis amigos, quienes han estado presentes en los momentos más complicados, con quienes he vivido experiencias únicas e inigualables, que guardaré para siempre.

A lo largo de mi vida, he tenido la suerte de encontrarme con personas que quiero tener a mi lado en esta hermosa travesía llamada vida. Indudablemente, ha sido una buena historia que aún tiene muchos capítulos por escribir.

Carlos Alexander Cumbajín Acuña

Dedicatoria

A mis padres, cuya dedicación y sacrificio han sido la base de todas mis realizaciones académicas y personales. Su amor y apoyo incondicional han sido una fuente constante de fortaleza e inspiración. A mi hijo, que con su constante ánimo y comprensión ha enriquecido mi vida y me han brindado momentos de alegría y reflexión durante este proceso. A mis profesores, quienes con su sabiduría y paciencia han cultivado mi curiosidad intelectual y han guiado mis pasos en el fascinante mundo del conocimiento. Finalmente, a todos aquellos que creen en el poder transformador de la educación, esta obra es un tributo a su compromiso y dedicación.

Cecilia Nataly Lescano Taco

Dedicatoria

A Dios, mi fortaleza y mi guía, dedico este logro. Su amor incondicional y su constante protección han sido mi fuerza en cada paso de este viaje hacia la excelencia académica.

Me dedico a mí misma con orgullo y gratitud. Cada esfuerzo, cada momento de dedicación y cada obstáculo superado han sido testimonio de mi determinación y perseverancia. Hoy, al alcanzar este hito que una vez pareció inalcanzable, celebro con humildad y alegría el fruto de mi arduo trabajo.

A mis queridas hermanas, Verónica y Victoria, les dedico mi más sincero agradecimiento por su constante apoyo y buenos deseos. Su presencia y ánimo positivo han sido un bálsamo en los momentos difíciles.

A mis padres y abuelitos, les dedico este logro con profundo amor y gratitud. Sus bendiciones y palabras de aliento han sido mi inspiración constante a lo largo de este camino.

Y a ti, Alejandro, mi compañero y confidente, te dedico este logro con todo mi corazón. Tu apoyo incondicional y tus palabras de aliento han sido mi roca en los momentos de duda y dificultad. Agradezco cada instante a tu lado y sé que juntos superaremos cualquier desafío que la vida nos depare.

Palate Moreta Paola Mercedes

Dedicatoria

Quiero dedicar mi trabajo de investigación a: Mi madre quién me demostro que con esfuerzo y dedicación se puede llegar muy lejos sin importar la distancia, pues me enseñó que nunca debo dejar mis sueños atrás, además quiero dedicar este trabajo a mi abuela que a pesar de ya no estar a mi lado por acontecimientos de la vida se que estará muy orgullosa de ver todo lo que he logrado y en lo que me he convetido. Para culminar me gustaría dedicar parte de este trabajo a la rectora de la Unidad Educativa El Sol la licenciada Soledad Criollo, por brindarnos la apertura para le realización de esta investigación el cuál hoy por hoy estamos culminando.

Anthony Paúl Quiridumbay López

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado al esfuerzo de mis padres Juan Rosero y Francisca Chávez por brindarme la oportunidad y las herramientas necesarias para estudiar la maestría en Educación mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.

Rosero Chávez Adrián Eduardo

Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo.....	1
Abstract	3
1. Introducción	5
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización	5
1.2. Propósito y pregunta del trabajo de titulación.....	8
1.3. Objetivo general	9
1.4. Objetivos específicos.....	9
2. Marco Teórico	10
2.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales	14
2.2. Diseño de materiales educativos digitales.....	15
2.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	16
3. Resultados	17
3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.	17
3.2. Diseño de materiales educativos digitales.....	39
3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	64
4. Conclusiones y Recomendaciones	75
5. Referencias Bibliográficas	79
6. Anexos.....	86

Resumen Ejecutivo

La problemática abordada por este proyecto surge de la necesidad de una formación continua para los docentes, especialmente después de la transición a la educación virtual durante la pandemia de 2020. Muchos docentes carecían de experiencia previa con tecnologías digitales, lo que dificultó el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es decir, la formación en recursos digitales es crucial para mejorar muchas de las competencias existentes una de ellas es la lectoescritora, particularmente en los niveles de básica elemental donde se inician estos procesos.

Por esta razón, es necesario que los docentes de primaria cuenten con herramientas digitales que les permitan fortalecer esta competencia en sus alumnos.

La presente investigación se centra en la formación continua de los docentes de segundo, tercero y cuarto año de básica de la Unidad Educativa El Sol, ubicada en Cuenca, Ecuador, con la finalidad de brindar recursos que permitan fortalecer el proceso de aprendizaje lecto-escritor en cada uno de los niveles correspondientes. Puesto que, la competencia lectoescritora es una habilidad fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, pues les permite comunicarse de manera efectiva, comprender textos escritos y expresar sus ideas de forma clara y coherente.

Con respecto a la metodología adoptada es de enfoque cualitativo, mediante el análisis de información bibliográfica y documental, derivado del estudio de diversos autores en textos, libros, revistas académicas, entre otros recursos. Basada en la formación de los docentes a través de talleres y capacitaciones virtuales diseñados para familiarizar a los profesores con diversas herramientas digitales y su aplicación en el aula.

A partir de la problemática inicial se planteó, el objetivo general del proyecto el cual es desarrollar recursos digitales para fortalecer la competencia lectoescritora a través de la formación docente en la Unidad Educativa El Sol. Los objetivos específicos incluyen

identificar las necesidades sociales y dificultades de comunicación en la comunidad educativa, diseñar y elaborar tres recursos digitales educativos, y promover la formación continua de docentes utilizando una plataforma virtual.

Durante el proyecto, se desarrollaron varios recursos digitales, incluyendo infografías, guías interactivas y videos educativos, diseñados para captar la atención y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la perspectiva del educador. Las herramientas seleccionadas para este fin incluyen Educaplay, para la creación de actividades interactivas como lecturas de pictogramas; Canva y Genially, para el diseño de material visual y actividades interactivas; WordWall, para juegos y actividades educativas.

De igual manera, la formación docente se realizará utilizando la plataforma Brightspace para la realización de actividades, tareas, foros de debate, entre otros, así como, para las sesiones sincrónicas virtuales se llevará a cabo a través de Microsoft Teams.

En definitiva, el proyecto concluyó que la formación continua y la implementación de recursos digitales en la enseñanza de la lectoescritura son esenciales para mejorar las competencias de los estudiantes en la Unidad Educativa El Sol. Los docentes capacitados mostrarán una mayor capacidad para integrar herramientas digitales en sus metodologías de enseñanza, lo que puede resultar en una mejora significativa en el interés y la participación de los estudiantes. Este enfoque no solo facilita el aprendizaje, sino que también promueve la igualdad de oportunidades educativas en un contexto digital creciente.

Finalmente, se recomienda integrar recursos digitales adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes en el aula. Se recomienda realizar evaluaciones diagnósticas previas al uso de recursos digitales y utilizar la tecnología de manera segura y adecuada. Se sugiere proporcionar actividades que fortalezcan la lectura y escritura desde una perspectiva activa.

Abstract

The problem addressed by this project arises from the need for continuous training for teachers, especially after the transition to virtual education during the 2020 pandemic. Many teachers lacked previous experience with digital technologies, which hindered the teaching-learning process. That is, training in digital resources is crucial to improve many of the existing competencies, one of them is reading and writing, particularly at the elementary basic levels where these processes are initiated.

For this reason, it is necessary that elementary school teachers have digital tools that allow them to strengthen this competence in their students.

This research focuses on the continuous training of teachers of second, third and fourth year of elementary school at the El Sol Educational Unit, located in Cuenca, Ecuador, in order to provide resources to strengthen the literacy learning process in each of the corresponding levels. Since, reading and writing competence is a fundamental skill in the teaching-learning process of students, since it allows them to communicate effectively, understand written texts and express their ideas clearly and coherently.

With respect to the methodology adopted, it is of qualitative approach, through the analysis of bibliographic and documentary information, derived from the study of various authors in texts, books, academic journals, among other resources. Based on the training of teachers through workshops and virtual training designed to familiarize teachers with various digital tools and their application in the classroom.

Based on the initial problem, the general objective of the project was proposed, which is to develop digital resources to strengthen reading and writing skills through teacher training in the El Sol Educational Unit. The specific objectives include identifying social needs and communication difficulties in the educational community, designing and developing three

digital educational resources, and promoting continuous teacher training using a virtual platform.

During the project, several digital resources were developed, including infographics, interactive guides and educational videos, designed to capture attention and improve the teaching-learning process from the educator's perspective. The tools selected for this purpose include Educaplay, for the creation of interactive activities such as pictogram readings; Canva and Genially, for the design of visual material and interactive activities; WordWall, for games and educational activities.

Similarly, teacher training will be carried out using the Brightspace platform for activities, tasks, discussion forums, among others, and virtual synchronous sessions will be carried out through Microsoft Teams.

In short, the project concluded that continuous training and the implementation of digital resources in the teaching of literacy are essential to improve the competencies of students in the El Sol Educational Unit. Trained teachers will show a greater ability to integrate digital tools into their teaching methodologies, which can result in a significant improvement in student interest and participation. This approach not only facilitates learning, but also promotes equal educational opportunities in a growing digital context.

Finally, it is recommended to integrate digital resources adapted to the individual needs of students in the classroom. It is recommended to conduct diagnostic assessments prior to the use of digital resources and to use technology safely and appropriately. It is suggested to provide activities that strengthen reading and writing from an active perspective.

1. Introducción

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

La Unidad Educativa Particular El Sol se encuentra ubicada en la ciudad de Cuenca en el centro de la provincia del Azuay perteneciente al Ecuador, en las calles Princesa Pacha y Atahualpa. Esta institución cuenta con más de 20 años de experiencia en el campo laboral de la educación con una metodología adaptada a las necesidades de nuestro contexto.

La directora de la institución es la fundadora de la misma la licenciada Soledad Criollo, el enfoque de la unidad educativa se ha adaptado a las necesidades de los estudiantes al pasar de los años con un modelo socio constructivista – conductista, enfocándose en los valores necesarios para familiarizarse de mejor manera en un entorno educativo de amor y comprensión, generando aprendizajes significativos en cada uno de ellos.

La estructura de la institución está dividida por niveles desde inicial hasta séptimo de básica, el proyecto está enfocado en tres grados de la Unidad Educativa El Sol se encuentra ubicada en la ciudad de Cuenca en el centro de la provincia del Azuay perteneciente al Ecuador, en las calles Princesa Pacha y Atahualpa.

El curso de segundo de básica está conformado por 11 estudiantes, el tercero de básica cuenta con 14 estudiantes y el cuarto de básica 13 estudiantes abarcando una amplia diversidad pedagógica con edades desde 6 a 9 años durante el periodo lectivo 2023 – 2024, el contexto social en el cual se encuentra cada uno de sus hogares son de nivel medio.

El grupo de docentes con el cuál se trabaja tiene un total de once profesores dentro de toda la institución, sin embargo, el enfoque del proyecto se centra en la formación docente en el área de lengua y literatura de la básica elemental.

En el área tecnológica toda la institución conoce y tiene un acceso a recursos multimedia, a pesar de eso no todos los docentes y estudiantes conocen o hacen uso adecuado de estas tecnologías debido a la falta de una formación y conocimiento.

La competencia que se trabaja en el proyecto es la lectoescritora mencionada en el currículo nacional ecuatoriano, dentro del área de la lengua y literatura que se debe trabajar en los años educativos mencionados anteriormente, pero esto se realiza sin el uso adecuado de recursos tecnológicos.

La lectoescritura constituye una destreza esencial en el progreso educativo de los infantes en el Ecuador, pues les capacita para comunicarse de manera eficiente, comprender textos de forma crítica y expresar sus ideas de manera coherente, siempre que se utilicen los recursos y medios adecuados al aula de clase (Tejeira y Ruiz de Ching, 2023).

Por lo tanto, el presente proyecto de investigación surge entorno a la necesidad de fortalecer la formación continua de los docentes en el proceso de enseñanza de la lectoescritura en estudiantes de la primaria puesto que, a partir de los años de pandemia, la mayoría de instituciones fueron obligadas a adoptar la modalidad virtual en un entorno completamente digitalizado.

Es decir, los docentes se vieron en la necesidad de vincular diversos recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, incluso sin estar familiarizados con estas tecnologías. Esto a su vez generó una problemática la cual es la falta de capacitación requerida en cuanto a estrategias, recursos y métodos tecnológicos para una generación estudiantil actualizada.

Asimismo, se puede contrastar con la falta de interés docente por actualizarse en relación a métodos, recursos o estrategias educativas que fomenten un aprendizaje dinamizado dentro y fuera del aula.

Los resultados de este proyecto de investigación proporcionarán a los educadores diversos recursos digitales con los cuales pueden consolidar de mejor manera la competencia lectoescritora en estudiantes de segundo, tercero y cuarto año de primaria de la Unidad Educativa El Sol en la ciudad de Cuenca.

En este sentido, resulta imperante brindar a los docentes las herramientas pedagógicas necesarias para que puedan enfrentarse de manera efectiva a los retos que implica la enseñanza de la lectoescritura en un entorno virtual. Ya que los métodos y estrategias empleados en el aula tradicional requieren ser adaptados a las nuevas tecnologías y plataformas educativas.

Los cuales beneficiarán a docentes, estudiantes y autoridades del plantel educativo brindando diversos recursos digitales que permitan enlazar el proceso de enseñanza aprendizaje con los instrumentos y herramientas adecuadas con cada uno de los educandos.

Además, autores como Boada y Mayorca (2019), argumentan que el uso de instrumentos y recursos adecuados en el aula de clase puede generar un aprendizaje activo en el estudiante ya sea grupal o individual. Es decir, los recursos digitales usados en este proyecto de investigación facilitarán al docente la generación activa de aprendizajes en los niños y niñas de la institución con la competencia lectoescritora.

La relevancia social de este proyecto radica en su capacidad para informar acerca de recursos tecnológicos que promuevan la igualdad de oportunidades educativas en el área de la lengua y literatura ecuatoriana.

Los hallazgos de esta investigación podrían utilizarse para diseñar estrategias efectivas que mejoren el acceso a la educación en el área tecnológica, lo que a su vez podría tener un impacto positivo en la participación de los educadores al actualizarse constantemente para enfrentarse a una sociedad digital.

Finalmente, la relevancia académica del proyecto radica en otorgarle a los educadores de la básica elemental de la institución un análisis cualitativo de diversas fuentes bibliográficas, entrevistas y análisis de información que les permita expandir y profundizar sus conocimientos acerca del uso de recursos digitales para el desarrollo de la competencia lectoescritora.

La problemática inicial nace de la necesidad de establecer una formación continua para el docente está surge a raíz del año 2020, en medio de la pandemia mundial. La institución se vio obligada a adentrarse en el ámbito virtual en un contexto completamente transformado. Los docentes, incluso sin conocimiento previo de estas tecnologías, tuvieron que vincular diversos recursos digitales con el proceso de enseñanza-aprendizaje en cada una de las áreas educativas (Gavilanes et al., 2022).

Al mismo tiempo, se determinó que la preparación docente requería de una actualización digital, para que se pueda reforzar los diferentes procesos educativos sobre todo en las materias con mayor fuerza como lo son la Matemática y la Lengua y Literatura.

Asimismo, uno de los niveles educativos mayormente afectados es la básica elemental, pues en este nivel se genera inicialmente el proceso de lectura y escritura en los estudiantes, por este motivo, surge la necesidad de formar al personal docente para generar recursos digitales enfocándose en una de las competencias principales como lo es la lectoescritura con el uso de estos recursos.

Finalmente, el proyecto de investigación tiene como finalidad adaptarse a las necesidades de cada uno de los estudiantes, desde la preparación de los educadores en una realidad en la que el uso de la tecnología se ha vuelto indispensable en la educación, como lo señala Becerra et al. (2021) tomando en cuenta el contexto en el cual se desarrollan los actores de este proceso.

1.2. Propósito y pregunta del trabajo de titulación

El propósito de investigación de este estudio es fortalecer la competencia lectoescritora de los estudiantes desde la formación docente para el uso adecuado de recursos a través de diferentes herramientas digitales en primaria de la Unidad Educativa El Sol en la ciudad de Cuenca.

¿Cómo los recursos digitales pueden fortalecer la competencia lectoescritora a partir de la formación de docentes en segundo, tercero y cuarto año de primaria de la Unidad Educativa El Sol ubicado en la ciudad de Cuenca en el centro del Ecuador?

1.3. Objetivo general

Desarrollar recursos digitales para fortalecer la competencia lectoescritora con la formación docente de primaria en segundo, tercero y cuarto año de la Unidad Educativa El Sol, ubicada en la ciudad de Cuenca en el centro de Ecuador.

1.4. Objetivos específicos

- Identificar las necesidades sociales, recursos actuales y dificultades de comunicación de la comunidad educativa para fortalecer el segundo, tercero y cuarto año de primaria de la Unidad Educativa El Sol.
- Diseñar y elaborar tres recursos digitales a partir de herramientas existentes, como una forma de educación continua al docente, que permita mejorar el proceso de aprendizaje lectoescritor en estudiantes de primaria de la Unidad Educativa El Sol.
- Promover la formación docente de diferentes niveles educativos por medio de la selección y diseño de una plataforma virtual, para contribuir diferentes avances en el proceso de aprendizaje, centrados en la competencia lectoescritora.

2. Marco Teórico

La educación es parte de un proceso fundamental de una nación, esto implica que su personal debe estar en constante formación en cada una de las áreas que existen, mediante el apoyo de diferentes organizaciones estructurales, una de ellas es el ministerio de educación, el mismo emite lineamientos que todas las insituciones educativas de un país deben llevar a cabo para desarrollar habilidades y competencias de la comunidad educativa como lo menciona el currículo priorizado (Ministerio de Educación, 2021a).

Es decir, el Ministerio de Educación, (2021a) subdivide esta estructura en: básica preparatoria, elemental, media y superior, las cuales se enfocan en garantizar una educación firme y estable. Por medio de uno o más educadores para cada nivel, por lo tanto, este proyecto se enfoca en los docentes de la básica elemental principalmente en los del área de la lengua y literatura con la competencia lectoescritora.

En la actualidad el objetivo de la educación es ser inclusiva donde garantiza que cada estudiante se sienta valorado, respetado y con un sentido de pertenencia claro (González et al., 2022). Así pues, en el Ecuador la constitución del 2008 consagra la educación como un derecho inalienable e irrenunciable del Estado pues debe tener un enfoque centrado en el individuo brindando acceso universal, sin discriminación alguna (Ministerio de Educación, 2021b). Por lo tanto, el docente encargado del aula debe tener los conocimientos y materiales educativos necesarios para brindar una educación de calidad y calidez a cada uno de sus estudiantes.

En el contexto del aprendizaje lectoescritor, la Corte Constitucional (2022) reconoce la importancia de una educación que garantice el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo el acceso equitativo a la lectura y escritura como habilidades fundamentales para la participación ciudadana y el ejercicio pleno de los derechos. De igual manera, autores

como Vera et al. (2022) corroboran lo mencionado anteriormente enfocándose en el aprendizaje de habilidades lingüísticas.

Además, cada sector del país debe usar los recursos, herramientas, instrumentos, técnicas o estrategias necesarias para el proceso de enseñanza y aprendizaje en cada nivel educativo. Entre ellos se encuentra la planificación curricular, reconocida como aquel instrumento que le permite al docente relacionar el proceso de aprendizaje en base a diferentes objetivos (Ordoñez, 2018).

Como resultado, el currículo reconoce la importancia de la formación docente en el ámbito del aprendizaje lectoescritor, promoviendo la actualización y capacitación permanente del personal docente para el diseño e implementación de prácticas pedagógicas inclusivas y contextualizadas (Pisco y Navarrete, 2021).

Asimismo, según Mora et al. (2023) cada institución puede adaptar su planificación curricular en base a las necesidades que se encuentran en su contexto, con los elementos que se requieran. Dicho de otro modo, toda planificación curricular debe contener las técnicas, recursos actualizados que respondan a las necesidades de cada estudiante sobre todo los relacionados a la comunicación. Entre los elementos que se pueden diseñar en una planificación se encuentran los recursos digitales.

La introducción de las TIC en la educación ha generado cambios significativos en las prácticas pedagógicas y en el uso del material didáctico. Según Vidal et al. (2019) la utilización de recursos digitales con un propósito pedagógico, orientados hacia un aprendizaje específico, permite diseñar e implementar recursos más activos en el aula. En otras palabras, el proceso educativo abarca diversos elementos, uno de los más importantes es el uso adecuado del material didáctico, que facilite y mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje.

No obstante, Sanabria et al. (2017) plantean que, el uso de recursos, plataformas, fotos, software, videos y demás son procedimientos oportunos con una misma finalidad. Sin

embargo, el uso de estos materiales en las unidades educativas del Ecuador, suele presentarse como una brecha digital. En este sentido, implementar la tecnología en el aula, abre las puertas a nuevas metodologías para enseñar y aprender, reforzando el efecto en la calidad y amplitud de la enseñanza.

Además, la incorporación de las TIC brinda a los profesores una amplia variedad de materiales y recursos digitales para enriquecer el proceso educativo. Según Gallardo et al. (2019) los docentes deben aplicar de manera efectiva los materiales didácticos digitales en el aula, con el objetivo de motivar a los estudiantes a seguir aprendiendo, generando una interacción entre el docente y el estudiante. Asimismo, permite adaptar los múltiples estilos de aprendizaje de forma individualizada.

Por otra parte, el uso de estas tecnologías requiere una adaptación en la metodología, uno de estos ejemplos puede ser la clase invertida cuya premisa fundamental consiste en subvertir el paradigma convencional de la educación, para que los alumnos repasen los materiales de estudio en sus hogares y posteriormente se involucran en actividades lúdicas de aprendizaje dentro del salón de clases (Cobeña y Rodríguez, 2019).

Es decir, la correlación del aula invertida y las tecnologías digitales, implica un mejor desarrollo del aprendizaje, consolidando el contenido físico y digital desde el propio hogar, mediante una plataforma que permita un mayor alcance de los recursos en línea. Al mismo tiempo Tataje (2023), argumenta que las herramientas interactivas, simuladores y diversos medios tecnológicos facilitarán a los estudiantes el acceso al material de aprendizaje dentro y fuera de la institución.

Por lo tanto, implementar este modelo en la alfabetización digital puede constituir una estrategia pedagógica efectiva para promover la adquisición de habilidades lingüísticas y la participación activa de los estudiantes. Es decir, el docente de aula debe tomar en cuenta la creciente disponibilidad de tecnologías en entornos educativos relacionados a estrategias

como la clase invertida, enfocándose en las necesidades de cada estudiante (Araya et al., 2022).

Sin embargo, Cueva (2020) menciona que, para garantizar una integración efectiva con una estrategia didáctica, es esencial considerar diversas necesidades con recursos tecnológicos que podrían impedir resultados óptimos de aprendizaje en los estudiantes, tales como: acceso a la tecnología, formación continua, contenido digital relevante, entre otros. En otras palabras, los educadores deben integrar de manera efectiva los recursos digitales en el proceso de enseñanza de diferentes competencias.

Al mismo tiempo, Tejeira y Ruiz de Ching (2023) concuerdan que, es fundamental examinar estrategias didácticas que permitan la adquisición de las mismas tales como la competencia lectoescritora, para promover diversas competencias en la educación se puede aplicar una plataforma virtual. Es decir, la enseñanza mediante metodologías y recursos digitales ha demostrado el desarrollo de habilidades lectoescritoras en los estudiantes.

Para Ramos y Macahuachi (2021) los recursos y herramientas virtuales o digitales de aprendizaje son elementos que ayudan e inspiran a los estudiantes, aumentando su deseo de leer, comprender y escribir. De hecho, el uso de estos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en diferentes instituciones del país ha permitido el desarrollo de habilidades de trabajo colaborativo con la necesidad de compartir y comunicarse para facilitar procesos reflexivos y críticos.

Finalmente, esto sugiere que la introducción de elementos lúdicos y motivadores en las actividades de lectoescritura aumenta la participación y el compromiso de los estudiantes, lo que a su vez mejora la comprensión y retención de los conceptos relacionados con la lectura y la escritura en la institución. Por tanto, uno de estos elementos es la gamificación ya que, al ser aplicada en el área de Lengua y Literatura, puede tener un impacto positivo

relacionando los contenidos con el juego, construyendo un aprendizaje significativo (Tenorio et al., 2022).

Como conclusión, la formación docente en el uso de recursos digitales representa una oportunidad valiosa para fortalecer la competencia lectoescritora en la Unidad Educativa El Sol de la ciudad de Cuenca. La integración de herramientas comunicativas en el proceso educativo no solo enriquece la enseñanza, sino que también motiva y brinda la oportunidad de desarrollar habilidades lingüísticas y tecnológicas fundamentales para el desarrollo integral de todos los intérpretes de este proceso.

Para alcanzar el objetivo del proyecto de investigación, se han planteado tres ejes importantes desde la revisión de cada uno de ellos, como asignaturas de estudio significativas que se complementan entre sí y permiten el cumplimiento del objetivo general y específicos del proyecto de investigación, detallado a en el siguiente ítem.

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

La identificación de las necesidades sociales implica comprender las dinámicas interactivas dentro de la comunidad educativa. Esto incluye evaluar las relaciones entre los estudiantes, el personal y los padres, así como comprender las expectativas y desafíos sociales que puedan surgir. Este conocimiento permitirá diseñar estrategias educativas digitales que promuevan un ambiente colaborativo y enriquecedor.

En cuanto a los recursos actuales, es fundamental conocer los medios disponibles para la enseñanza en entornos virtuales. Esto implica evaluar la infraestructura tecnológica, la disponibilidad de dispositivos y el acceso a internet. Además, se puede explorar recursos educativos digitales que puedan enriquecer la experiencia de aprendizaje, fomentar la participación, empatía, comprensión y una comunicación respetuosa entre los distintos grupos de interés.

Las dificultades de comunicación deben ser abordadas de manera proactiva. Esto implica identificar posibles barreras en la comunicación virtual y desarrollar estrategias

para superarlas. El fomento de habilidades comunicativas efectivas en entornos virtuales es esencial para garantizar una interacción fluida y un aprendizaje significativo.

Además, una comunicación efectiva prepara a los docentes y estudiantes a un adecuado desenvolvimiento, reconociendo la importancia de la comunicación como una vía de progreso personal que beneficia no solo a los educadores sino también en la parte estudiantil ya que, los prepara para la vida y el mundo laboral. Todo esto se puede lograr siguiendo diferentes rutas y pasos que se detallarán en el siguiente apartado.

2.2. Diseño de materiales educativos digitales

La educación ha evolucionado en la era digital, ofreciendo diversas formas de aprendizaje mediante la digitalización escolar, aportando un mayor alcance al proceso educativo. En este contexto el objetivo de estudio y la materia del módulo correspondiente a la maestría, se enlazan para que el docente diseñe y elabore recursos digitales que fortalezcan el proceso lectoescritor en los años de implementación. Este enfoque busca diferenciar un proceso tradicional mediante la incorporación de prácticas tecnológicas en la innovación educativa digital.

Así mismo, el desarrollo de esta investigación implica la aplicación de elementos esenciales para la creación de recursos educativos digitales, entre ellos se encuentran los recursos multimedia que puede funcionar como soporte para los estudiantes en su proceso lectoescritor.

De igual manera, la relación entre el objetivo y la asignatura permitirá llegar a los docentes y observar que los contenidos abordados estén alineados con la metodología de la institución, ya que el diseño de materiales educativos digitales, posibilita la elaboración o reestructuración de recursos visuales y auditivos que refuercen y faciliten la adquisición de conocimientos.

En resumen, se diseñarán recursos digitales con las bases teóricas de la asignatura, para la formación de los educadores de la institución con el fin de que

puedan fortalecer el proceso lectoescritor en sus estudiantes. Esto permitirá responder a la problemática inicial del proyecto de investigación y su relación con la asignatura, dando a su vez una respuesta al segundo objetivo específico del proyecto de investigación.

2.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Para, promover la formación del personal docente se puede realizar partiendo de la selección y edición de una plataforma LMS, para generar diferentes avances en el proceso de aprendizaje de cada uno de los profesores.

Todo esto, permitirá el dominio de diferentes habilidades digitales esenciales en un docente para el desarrollo integral de su metodología dentro del aula de clase con el uso de las TIC. En este sentido, la utilización de una plataforma LMS se puede presentar como una herramienta efectiva para fomentar el avance en el proceso de aprendizaje.

Por esta razón, la asignatura y el tercer objetivo específico se relaciona al uso de plataformas virtuales existentes y el acceso a una amplia gama de recursos que pueden promover actividades de manera dinámica y atractiva con diferentes metodologías como la clase invertida o la gamificación, entre otras, para la formación docente. Además, brinda la oportunidad de personalizar el aprendizaje, adaptándolo a las necesidades individuales de cada educador sin intervenir en el quehacer educativo del docente.

Debido, al uso de entornos virtuales se puede favorecer la inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación en el aula, lo que resulta en una mayor motivación por parte de los profesores.

En síntesis, la selección y edición de una plataforma virtual para promover la competencia lectoescritora podría ser una estrategia efectiva que contribuya significativamente al avance en el proceso de una educación continua en los educadores,

impactando de manera positiva en el desarrollo de habilidades fundamentales para la formación integral de sus estudiantes dentro y fuera del aula de clase.

3. Resultados

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

En esta asignatura se elaboró un código deontológico el cuál toma como principio la misión, visión y valores idearios relacionados a la institución, para llevar a cabo una guía de buenas prácticas educativas, detalladas de la siguiente manera.

Entre los principales objetivos y propósitos de la institución relacionados al proyecto de investigación se encuentran:

Misión:

- En la Unidad Educativa Particular “El Sol” tiene la misión de brindar una educación completa y significativa que prepare a los estudiantes para los retos y problemas de la vida, destacando aspectos sociales, culturales y cognitivos, promoviendo la calidad y la calidez en el proceso educativo.
- Nuestra misión se basa en formar, educar, instruir integralmente a los niños, niñas y jóvenes para que en el futuro se desenvuelvan y respondan adecuadamente a las necesidades de la sociedad en la que se encuentren.
- Así mismo, contamos con docentes altamente capacitados y especializados en las diferentes áreas de aprendizaje, docentes que trabajen con el corazón y su único fin es alcanzar los objetivos propuestos según el nivel que los alumnos estén, aportando así al perfil de salida deseado, según el currículo nacional de educación.
- Nuestro propósito es una educación integral que no solo nutra el intelecto de nuestros estudiantes, sino que también los prepare para enfrentar los desafíos de la vida de manera proactiva y saludable. Buscamos fomentar un ambiente inclusivo y participativo donde se potencie el aprendizaje, la resiliencia emocional, la

responsabilidad social, y la gestión efectiva de riesgos, preparando a nuestros estudiantes para liderar en un mundo en constante cambio.

Visión:

- La Unidad Educativa Particular “EL SOL”, es una institución que tiene veinte años dedicados a la formación pedagógica de sus estudiantes, basados principalmente en los valores humanos y el aprendizaje significativo para la vida.
- El anhelo de la Unidad Educativa Particular “EL SOL”, es poder seguir adelante y que propenda la formación de estudiantes para la vida con la participación de la Unidad Educativa, Comunidad y Familia, practicando aprendizajes significativos, con profesionales certificados y metodologías que recomienda la Actualización del 2010.
- La visión a futuro es seguir educando con calidez y calidad e integrar recursos actualizados y tecnológicos (IA) dentro de las metodologías docentes. Se desea además promover la educación integral el respeto por la interculturalidad y la discriminación de género dentro de la comunidad educativa.

Ideario:

Base legal Art: 26 (2-3- 4) LOEI

La Comunidad Educativa, dirigida por el grupo gestor, ha establecido el siguiente ideario:

- Las niñas y niños son el fundamento de nuestra labor docente en el ámbito de la enseñanza- aprendizaje, cuando preparamos en calidad para el BUEN VIVIR.
- Formamos estudiantes con los principios filosóficos, conceptuales, pedagógicos, axiológicos, etc. para que ejerzan libremente su autonomía y su libertad.
- Directivos, Docentes y Padres de Familia con sus esfuerzos, dedicación y constancia, son apoyo en el desarrollo, cognitivo, afectivo y psicomotriz de los niños y niñas.

- Padres de familia, directivos, docentes, estudiantes gestores del Código de Convivencia, estamos dispuestos a cumplir los acuerdos, aspiraciones, deseos y compromisos, durante el proceso del aprendizaje.
- La Escuela de Educación Básica Particular “EL SOL”, desarrolla la personalidad de las y los estudiantes, para el libre ejercicio de sus derechos y obligaciones.
- Respetar la interculturalidad y no a la discriminación de género.
- Fomentar el amor a la naturaleza.
- Atender a las necesidades de los estudiantes ya sea de aprendizaje, físicas o emocionales.
- Liderazgo estudiantil y la práctica de los valores humanos, alimentan el espacio de paz, diálogo., derechos y obligaciones sociales

Las relaciones que existen entre estos propósitos de la institución con el proyecto de investigación, son las siguientes:

- Se comprendió que las necesidades sociales, recursos actuales y dificultades de comunicación en la lectoescritura pueden beneficiar el proceso educativo que proporciona herramientas interactivas y dinámicas para desarrollar un aprendizaje significativo.

Para ello, existen recursos digitales que pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, permitiendo una experiencia educativa más personalizada, efectiva y activa.

- En cuanto a la visión de la institución existe una relación entre los recursos digitales en la lectoescritura que pueden ayudar a cumplir esta visión al ofrecer una amplia gama de actividades y materiales que aborden aspectos sociales, culturales digitalizados. Además, al estar actualizados conforme a los lineamientos del

Ministerio de Educación, estos recursos pueden garantizar que los estudiantes estén preparados para enfrentar los desafíos de la sociedad actual.

- Como una tercera relación se encontró que, los recursos tecnológicos en la lectoescritura pueden contribuir al proporcionar herramientas que no solo desarrollen el entendimiento, sino que también promuevan su resiliencia emocional, responsabilidad social y capacidad de adaptación.

A su vez, estos recursos pueden fomentar un contexto inclusivo y participativo donde se potencie el aprendizaje colaborativo en una sociedad en constante cambio desde una metodología constructivista (Posligua y Navarrete, 2022).

En definitiva, la integración del proyecto de investigación con el uso de recursos digitales desde el docente para fortalecer la lectoescritura en la Unidad Educativa Particular El Sol se alinea con su visión, misión y propósito al ofrecer una educación de calidad que prepare integralmente a los estudiantes para enfrentar los desafíos en una era digital constantemente cambiante.

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

Para generar un código de buenas prácticas relacionadas al proyecto de investigación se ha tomado en cuenta el código de convivencia de la institución educativa, al analizar cada una de las necesidades que respondan a la problemática principal, generando los siguientes aspectos para el manual de buenas prácticas.

- Capacitación al personal docente sobre las estrategias digitales para garantizar los derechos de los estudiantes desde la perspectiva social.
- Promover la sensibilización y comprensión de los derechos de los estudiantes dentro y fuera del aula de clase.
- Charlas de motivación con el fin de mejorar los niveles de comunicación de la institución.

- Elaborar un manual de acción digital para mejorar la convivencia armónica entre los actores educativos.
- Generar un buzón de sugerencia para mejorar la comunicación entre diversos actores de la comunidad.
- Charlas psicológicas por parte del DECE para mejorar la comunicación entre pares.
- Capacitar permanentemente sobre las diferencias individuales de los niños.
- Generar actividades que promuevan la convivencia entre el personal docente.
- Pautas para el uso responsable y seguro de recursos tecnológicos dentro del aula de clase.
- Proporcionar una retroalimentación constructiva mediante el uso de recursos digitales en las evaluaciones.

Para concluir, mediante la realización de cada una de estas actividades se genera un ambiente de relación más estable entre los integrantes de la institución, fomentando la comunicación adecuada dentro del aula de clase por parte de los docentes hacia los estudiantes y viceversa, fortaleciendo la competencia lectoescritora desde el uso de un manual de buenas prácticas educativas mediante una comunicación asertiva.

FODA institucional con relación al proyecto de investigación

La creación de un análisis FODA relacionado a los códigos de moral, ética y comunicación es esencial para promover una cultura institucional sólida, ética y coherente dentro de diversos ambientes educativos, dicho de otra manera, este instrumento permite aportar soluciones a diferentes aspectos que lo requieren (Suárez, 2020).

Es decir, este proceso facilitará la identificación de áreas de mejora, el aprovechamiento de oportunidades externas y la protección contra posibles amenazas, todo con el objetivo de garantizar un ambiente educativo que promueva valores éticos, morales y de comunicación efectiva (Arrieta et al., 2021).

De la misma manera, se ha realizado una investigación para detallar los apartados del FODA institucional, centrándose en el bienestar de cada uno de los intérpretes relacionándolos al presente proyecto de investigación, con recursos digitales que permitan mantener una comunicación efectiva, respetando sus principios y valores educativos.

Fortalezas

Es importante acotar que la institución fomenta el trabajo en equipo en diferentes actividades, así como un entorno que promueve la participación y protección de los derechos de los estudiantes. También utiliza aplicaciones para promover el uso seguro de internet y dispositivos tecnológicos, debido a que se adapta a una era digital.

Oportunidades

De igual manera, las oportunidades que se ejecutan en la institución generan un aprendizaje colaborativo entre los actores educativos, esta relación es importante para el proyecto de investigación puesto que se puede trabajar la comunicación asertiva mediante estas actividades.

Debilidades

Una de las debilidades mayormente presentes es la falta de comunicación, así como la ausencia de acciones para promover la convivencia armónica y el poco conocimiento sobre estrategias de resolución de conflictos, puesto que es necesario conocer acerca de cada uno de estos elementos educativos.

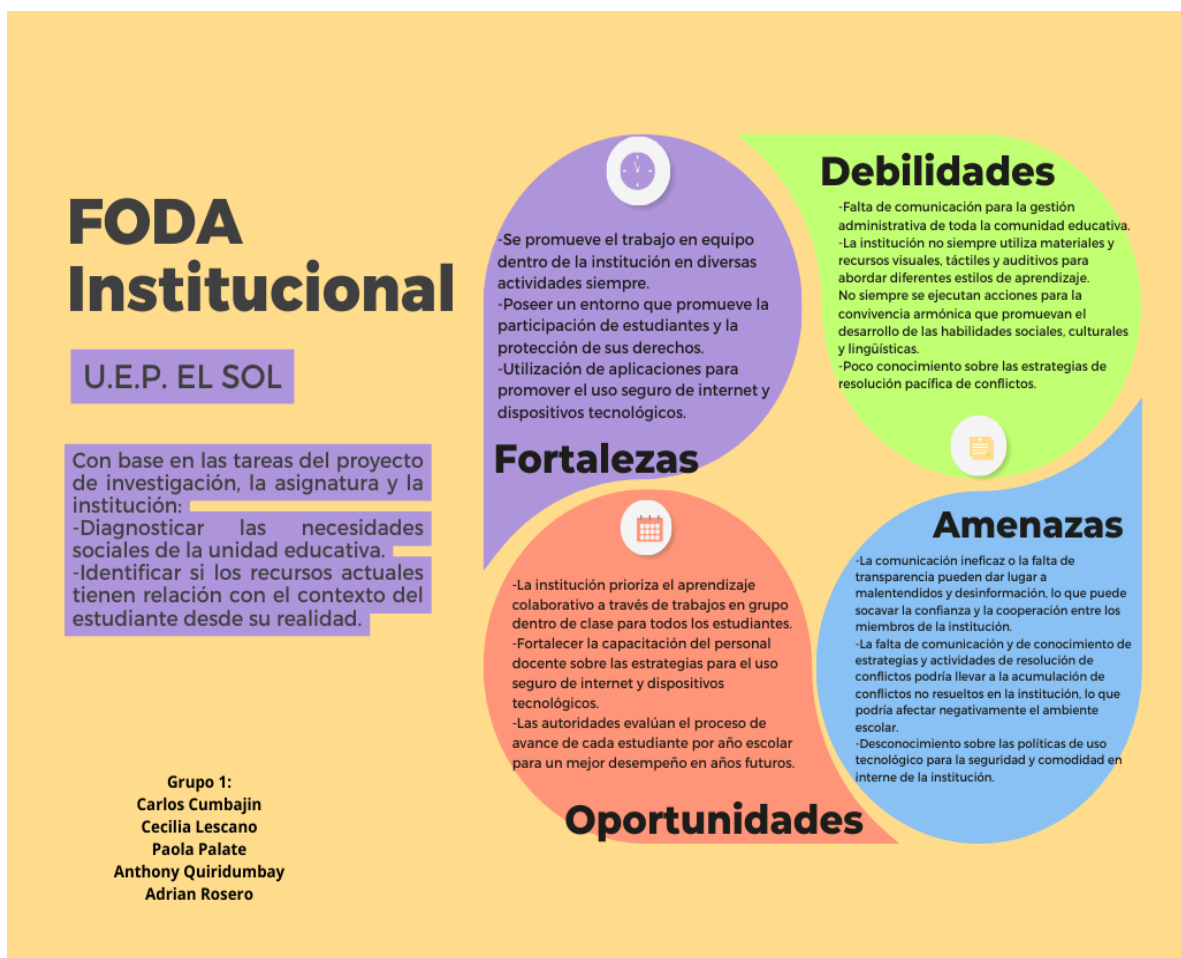
Amenazas

Con respecto a las amenazas, se ha encontrado diferencias entre distintos miembros de la comunidad educativa, por tal motivo cada una de las amenazas señaladas se pueden trabajar en el proyecto de investigación relacionándolos hacia un objetivo en común, desde el uso de recursos digitales dentro y fuera del aula de clase.

Seguidamente se muestra el análisis FODA de cada una de los aspectos que tienen relación con el proyecto de investigación con base en las necesidades actuales de la institución para posteriormente crear un código deontológico, identificándolas de la siguiente manera.

Imagen Nro 1

Infograma del foda institucional de la U.E.P El Sol relacionado al código deontológico.



Autoria Propia

Creación de un código deontológico

En el contexto educativo la implementación de un código deontológico debe ser aplicable, tomando en cuenta la capacidad para establecer normas y principios que guíen el comportamiento y las interacciones de diferentes agentes educativos, incluyendo docentes, estudiantes, personal administrativo y padres de familia (Ramos y López, 2019).

Es decir, un código ético en la educación proporciona una brújula moral para orientar las acciones y decisiones de todos los involucrados en el proceso educativo, promoviendo un ambiente de confianza y respeto mutuo.

De igual manera, según Villarruel y Villarruel (2020), estos códigos priorizan el bienestar estudiantil y garantizan un ambiente seguro, fomentando el profesionalismo y la responsabilidad de todos los intérpretes del contexto educativo, tomando en cuenta cada una de las necesidades, compromisos y deberes.

Además, se debe promover la colaboración y participación activa con la finalidad de cumplir un bien común, es por eso que a continuación, se detallan algunas razones que respaldan la importancia de un código ético en relación al proyecto de investigación con cada uno de los actores educativos.

Compromisos y deberes en relación a los estudiantes en el ámbito pedagógico.

Compromisos

- Promover la participación del estudiantado por medio de charlas motivacionales, para mejorar la comunicación asertiva entre cada uno de ellos.
- Diagnosticar las principales problemáticas que afectan a la convivencia armónica dentro y fuera del aula de clase.
- Fomentar el respeto a la comunicación asertiva entre los miembros de la comunidad educativa, centrándose en el bienestar educativo.

Deberes

- Asistir y participar de manera activa en las diferentes charlas y actividades motivacionales.
- Formar parte de brigadas para la seguridad de los estudiantes, mejorando el ambiente educativo.

- Aplicar los conocimientos culturales y lingüísticos en el aula incentivando el respeto a la diversidad lingüística de cada uno de los estudiantes.

Compromisos y deberes en relación a los padres de familia

Compromisos

- Participar en la reunión del comité de padres de familia en conjunto con la institución, mediante diferentes actividades y videos interactivos.
- Mantener una comunicación constante con el personal docente para respetar los derechos de los padres de familia en la cooperación de las actividades digitales de sus hijos o hijas.
- Comunicar y aportar todos los conocimientos de manera abierta, transparente y bidireccional con las familias y los tutores del alumnado.

Deberes

- Respetar y valorar la diversidad de estructuras familiares, culturales y socioeconómicas presentes en la comunidad educativa.
- Reconocer y valorar las diferentes formas de crianza y participación de las familias en la educación de los estudiantes.
- Involucrarse activamente en el proceso educativo de sus hijos, apoyando su aprendizaje, participando en actividades escolares y colaborando con la institución para promover su desarrollo integral.

Compromisos y deberes en relación a la institución educativa.

Compromisos

- Promover normas compartidas que fomenten el respeto, la responsabilidad, la solidaridad y el compromiso con el aprendizaje y la convivencia pacífica en la comunidad escolar digitalizada.

- Reforzar valores de comunidad pacífica entre el personal de la institución con cada uno de los intérpretes educativos respetando los códigos de valores éticos de las personas.
- Tratar a todos los miembros de la comunidad educativa con respeto, dignidad y equidad, sin discriminación por motivos de género, edad, origen étnico, orientación sexual o religión.
- Colaborar y trabajar en equipo con otros miembros del personal y con el cuerpo docente y estudiantil para lograr los objetivos institucionales y promover un ambiente de trabajo colaborativo y armonioso mediante el uso de recursos digitales.

Deberes

- Actuar con honestidad, transparencia y ética en el desempeño de sus funciones, evitando cualquier forma de corrupción, favoritismo o conflicto de intereses éticos y morales.
- Desempeñar sus funciones con eficiencia, profesionalismo y responsabilidad, buscando siempre la mejora continua en la gestión de los recursos y en la prestación de los servicios administrativos, hacia toda la comunidad educativa.
- Dar a conocer y cumplir todas las normativas, políticas y procedimientos establecidos por la institución educativa, así como las leyes y regulaciones aplicables, evitando que se violente ningún derecho de los estudiantes o personal administrativo.

Compromisos y deberes en relación a la comunidad.

Compromisos

- Promover el respeto hacia la diversidad cultural, étnica, religiosa y de género dentro de la comunidad educativa, fomentando la tolerancia y la convivencia pacífica entre todos sus miembros.

- Impulsar la participación activa de todos los miembros de la comunidad en la vida escolar, promoviendo espacios de diálogo, colaboración y trabajo en equipo
- Inspirar una cultura de responsabilidad social y compromiso cívico entre los estudiantes, animándolos a contribuir de manera positiva al bienestar de la comunidad y a involucrarse en proyectos y actividades solidarias y de servicio comunitario.
- Mantener una comunicación abierta y transparente con todos los miembros de la comunidad educativa, proporcionando información clara y precisa sobre las decisiones y acciones que afecten a la vida escolar.

Deberes

- Participar activamente en iniciativas y actividades que promuevan el desarrollo integral de la comunidad, tanto dentro como fuera del ámbito escolar, por parte de los intérpretes de la institución.
- Colaborar y trabajar de manera solidaria con otros actores de la comunidad para abordar problemas y desafíos comunes, promoviendo el bienestar colectivo.
- Respetar la diversidad cultural, étnica, religiosa y de género presente en la comunidad, promoviendo la tolerancia y el entendimiento entre todos sus miembros.
- Conseguir una responsabilidad social activa, buscando contribuir de manera positiva al desarrollo y mejoramiento de la calidad de vida de todos los habitantes de la comunidad.

Cabe destacar que, cada uno de los deberes y compromisos dentro del código ético señalado anteriormente han sido justificados con base en el código de convivencia y el propósito misional de la Unidad Educativa Particular El Sol del presente año lectivo (Unidad Educativa Particular El Sol, 2023a, 2023b).

Así mismo, se ha realizado una entrevista a la directora de la institución con el fin de obtener la mayor cantidad de información actualizada por parte de los diferentes intérpretes de la institución.

Finalmente, los diferentes puntos trabajados en el código ético reflejan la importancia de establecer una relación de colaboración y confianza entre la institución educativa y los estudiantes, profesores y familias para promover el éxito académico y el bienestar integral de los estudiantes desde la perspectiva moral y ética en una era digitalizada.

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

En la actualidad, la tecnología juega un papel fundamental en todos los ámbitos de un conjunto educativo, incluyendo aspectos tales como social, académico, comunicativo, etc. Por lo tanto, con la creciente digitalización de la información y las comunicaciones, es imprescindible contar con pautas claras y actualizadas que puedan guiar el uso adecuado de los recursos digitales (Fidalgo et al., 2019).

Es por ello que, la elaboración de una guía de buenas prácticas se vuelve cada vez más relevante y necesaria, no solo ayuda a optimizar la productividad y eficiencia, sino que también permite garantizar la seguridad y confidencialidad de la información que se maneja desde el ámbito educativo.

Conjuntamente, al seguir las recomendaciones y protocolos establecidos en esta guía, se puede minimizar los riesgos de caer en prácticas inseguras o poco éticas, protegiendo tanto la integridad personal, institucional o como la de los demás (Gairín y Ion, 2021).

Es decir, una guía de buenas prácticas con recursos digitales fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, facilitando la comunicación y el intercambio de información entre los miembros de la comunidad educativa, sin vulnerar los derechos de ningún interprete del mismo.

Por otra parte, las guías deben establecer un marco común de referencia, que promueva la cohesión y la armonía en el uso de las herramientas digitales, evitando conflictos y malentendidos que puedan surgir por la falta de normas claras.

Finalmente, autores como De Vincenzi et al. (2022) señalan que, es necesario recordar que el uso de la comunicación debe ser inclusiva y respetuosa sobre todo en entornos virtuales con la finalidad de evitar conflictos, desde la perspectiva moral y ética de los docentes, estudiantes o comunidad para optimizar el uso de herramientas tecnológicas y promover un ambiente educativo colaborativo.

Guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje con recursos digitales.

Cabe destacar que, existe una amplia variedad de aplicaciones, recursos, herramientas entre otros elementos que se pueden usar en instituciones educativas tales como Microsoft Teams, WhatsApp, Padlet, los cuales son detallados a continuación, acompañados de una guía de buenas prácticas relacionada a la institución educativa del proyecto de investigación.

En primera instancia, Microsoft Teams es una herramienta de trabajo basada en la nube que cuenta con atributos distintivos, poniendo especial énfasis en la conexión en tiempo real, la seguridad y la integración con las aplicaciones de Microsoft Office 365. Estas características, a su vez, permiten su consolidación en el ámbito académico mediante estrategias colaborativas e interactivas, que brindan un seguimiento continuo con reuniones en línea. (Lizarro, 2021).

Además, Microsoft Teams abre la puerta a la realización de clases virtuales y sesiones de tutoría en línea, ampliando así las oportunidades de aprendizaje y enseñanza en entornos virtuales. Es decir, la importancia de este recurso como un medio tecnológico de aprendizaje es necesaria puesto que se adapta a los estilos de aprendizaje modernos y las necesidades de los estudiantes digitales (Alcaide y Poza, 2021).

En segundo lugar, con aplicaciones como Whatsapp es importante establecer horarios y límites claros para la comunicación a través de esta aplicación. Es decir, se debe tener en cuenta el tipo de información que se comparte a través de la misma. Manteniendo la privacidad y confidencialidad de los datos personales de los alumnos, padres de familia y docentes (Ministerio de Educación, 2020).

Asimismo, es recomendable utilizar funciones como los grupos de difusión para enviar información general a los alumnos. De igual manera, es importante fomentar la participación y el diálogo en los grupos de WhatsApp, promoviendo la colaboración y el intercambio de ideas entre los miembros.

En tercer lugar, Padlet es una herramienta digital que ha surgido para la creación de tableros digitales, sobre todo para entornos educativos virtuales y presenciales (Méndez y Concheiro, 2018).

Al mismo tiempo, se ha convertido en una herramienta invaluable para fomentar la participación y el trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes. Los tableros virtuales creados con Padlet permiten a los alumnos compartir sus ideas, proyectos y recursos de manera interactiva y dinámica, lo que favorece el aprendizaje y la creatividad de cada uno de ellos (Beltrán, 2022).

A continuación, se adjunta una presentación de canva que engloba cada uno de los temas relacionados entre los tres recursos digitales que pueden ser usados en entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

Imagen Nro 2

Infograma de recursos digitales para una adecuada comunicación

RECURSOS DIGITALES

FACILITAN LA COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN DENTRO DEL ÁMBITO EDUCATIVO PARA DOCENTES, ESTUDIANTES Y COMUNIDAD EDUCATIVA.

Comunicación efectiva

Por medio de chats y videoconferencias de manera rápida y efectiva.

Colaboración y el trabajo en equipo

Permite organizar archivos, compartir, desarrollar proyectos y fomenta la participación de todos los integrantes por medio de discusiones y actividades.

Organización y gestión de tareas

Seguimiento de tareas, fechas de entrega y eventos importantes mediante funciones de planificación y un calendario integrado.

Respeto y la etiqueta

Evitar el uso de lenguaje inapropiado u ofensivo en los chats y comentarios, y es crucial respetar las normas y directrices establecidas por la institución educativa y los profesores.

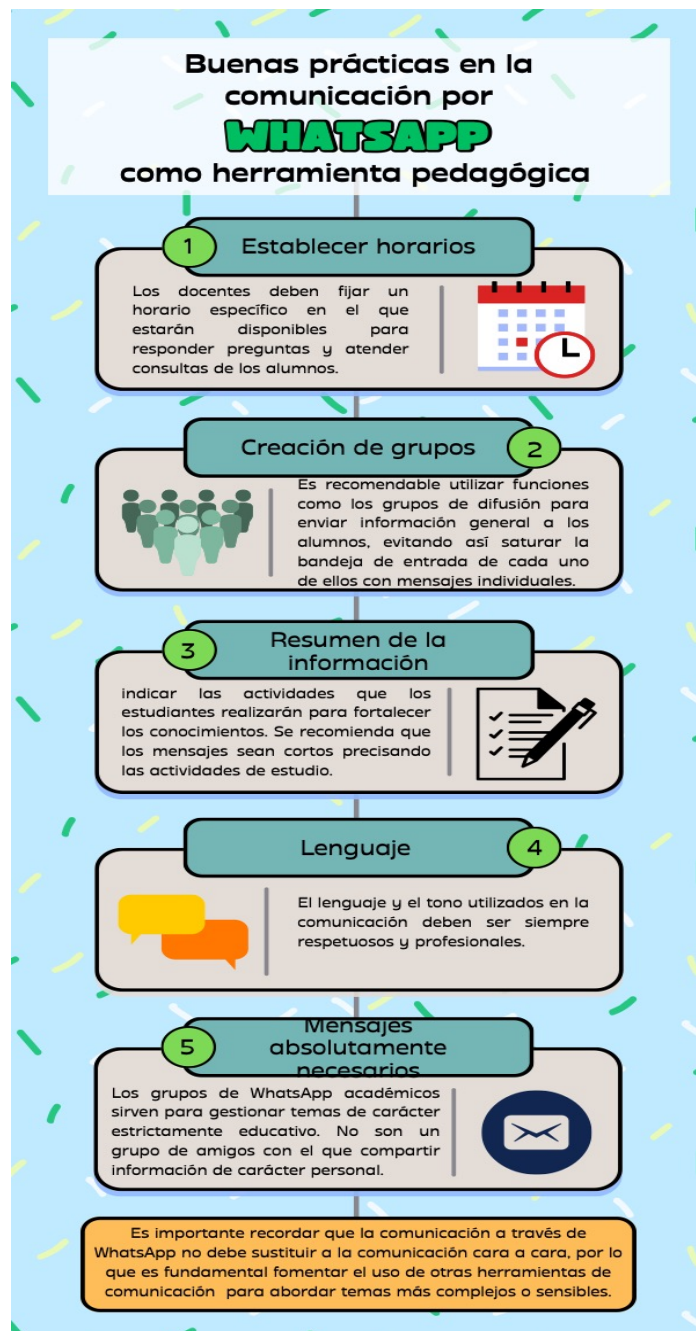
Seguridad y privacidad

Evitar compartir contraseñas o información confidencial en los chats o archivos compartidos.

Nota. Temas relacionados entre los recursos digitales que se relacionan en el proyecto de investigación. *Autoría propia.*

Imagen Nro 3

Infograma sobre las buenas prácticas de comunicación con la herramienta WhatsApp



Autoría propia

Imagen Nro 4

Infograma sobre el uso de la herramienta padlet para el trabajo comunicativo entre docente y estudiante.



PADLET

UNA PLATAFORMA ATRACTIVA PARA LOS ESTUDIANTES QUE PERMITE SU GESTIÓN.

HERRAMIENTA MULTIFUNCIONAL

Se adapta a diversas necesidades y contextos, ofreciendo una serie de aplicaciones prácticas en el ámbito educativo.
Es un muro donde nuestros alumnos escriben, suben sus trabajos, tareas y archivos.

PRINCIPALES UTILIDADES

- Colaboración y participación del trabajo en equipo.
- Exhibición de Trabajos Artísticos y Creativos.
- Herramienta de Comunicación Interactiva.
- Organización de ideas y lluvia de ideas.
- Presentaciones Interactivas.
- Los estudiantes desarrollan habilidades en el manejo de la TIC.

SEGURIDAD

Sólo es accesible para el creador y para cualquier usuario que tenga el enlace.
Se encuentra protegido por contraseña.

ENTREGA DE TRABAJOS Y TAREAS

Todos los estudiantes deben revisar y subir sus trabajos y tareas en las fechas establecidas.
Las calificaciones de los trabajos, deberes y tareas se remitirá a todos los estudiantes.

HORARIOS DE RECEPCIÓN

- El docente establecerá el horario específico para que los estudiantes entreguen las actividades.
- Ninguna tarea se recibirá después del horario establecido

Autoría propia.

Seguidamente, se presenta la guía de buenas prácticas educativas relacionadas al proyecto de investigación, que se pueden trabajar con recursos digitales didácticos durante el año lectivo de manera sincrónica y asincrónica.

Guía de buenas prácticas

Microsoft Teams

Manejo de la herramienta:

- Asistir al taller de socialización de esta herramienta digital para el año lectivo.
- Descargar y acceder a Microsoft Teams con tu cuenta institucional proporcionada por la Unidad Educativa.
- Familiarizarse con la interfaz de usuario, incluyendo el menú lateral, la barra de búsqueda y las opciones de configuración brindadas por la institución.

Creación y Configuración de Equipos

- La institución debe crear los equipos o grados específicos para cada clase o nivel.
- Cada docente debe configurar los permisos y la privacidad del grado según sea necesario para su clase.
- Cada docente debe invitar a los estudiantes a unirse al grado correspondiente en base al horario de clases.
- Los docentes y estudiantes deben utilizar el chat para mantener una comunicación adecuada de manera individual y grupal dentro del equipo evitando cualquier comentario ofensivo.

Publicación del material educativo

- Todos los docentes deben utilizar la opción de archivos para compartir documentos, presentaciones, enlaces, videos y demás previo a la clase.
- Todo el material debe ser cargado con anterioridad para todos los estudiantes.

- Los docentes deben utilizar la pestaña de tareas para asignar y recopilar tareas, así como para proporcionar retroalimentación a los estudiantes.
- Cada docente puede fomentar la colaboración entre los estudiantes mediante el trabajo en grupo con la herramienta.

Organización de reuniones virtuales

- La institución debe programar reuniones y llevar a cabo clases en línea, tutorías o sesiones de repaso para quienes lo requieran.
- La institución debe aprovechar las funciones de videoconferencia, audio y chat en vivo durante las reuniones para facilitar la participación y la interacción.
- El docente debe grabar las reuniones para que los estudiantes que no puedan asistir puedan revisarlas más tarde.

Apoyo y asistencia técnica

- La institución proporcionará una orientación y capacitación a los estudiantes y al personal docente sobre cómo utilizar Microsoft Teams de manera efectiva para reuniones virtuales.
- La institución debe establecer ayuda a los usuarios con problemas técnicos o preguntas relacionadas con la plataforma.
- La institución debe fomentar una cultura de colaboración y aprendizaje entre los usuarios para que puedan compartir conocimientos y recursos entre ellos.

WhatsApp

Manejo de la aplicación

- Asistir al taller de socialización de la aplicación para el año lectivo.
- Descargar y acceder a WhatsApp con tu número celular y proporcionar el nombre del estudiante a la Unidad Educativa.

- Familiarizarse con la interfaz de usuario IOS o Android, incluyendo el menú de búsqueda y las opciones de configuración brindadas por la institución.

Creación de grupos por grados institucionales

- El docente creará los grados para cada asignatura o grupo de estudiantes, asegurándose de configurar adecuadamente los permisos de acceso para todos.
- El docente proporcionará información acerca de los enlaces de clase con anterioridad a cada uno de los cursos.
- El docente debe informar cada una de las novedades, temas o dificultades de la clase en el grupo de WhatsApp.

Horarios de atención

- Los padres de familia deben conocer y revisar la información con relación a los horarios de clase.
- Los estudiantes deben asistir a cada una de sus clases con 5 minutos de anterioridad en la reunión.
- Los padres de familia deben conocer y revisar el horario de atención del docente tutor.
- El docente tutor debe comunicar los horarios de clase y los horarios de atención a padres de familia en cada uno de sus grados.

Uso del lenguaje

- Cada estudiante y padre de familia debe tomar en cuenta sus comentarios dentro de la clase para evitar confusiones o conflictos.
- El docente debe mantener una lengua comunicativo y asertivo hacia sus estudiantes y padres de familia o representantes legales.

Padlet

Manejo de la herramienta:

- Asistir al taller de socialización de la herramienta para el año lectivo.
- Acceder a Padlet con tu correo electrónico para obtener información sobre las tareas y trabajos del estudiante.
- Familiarizarse con la interfaz de usuario, incluyendo el menú lateral, la edición de información y las opciones de configuración brindadas por la institución en cuanto a Padlet.

Entrega de trabajos y tareas:

- Todos los estudiantes deben revisar y subir sus trabajos y tareas en las fechas establecidas por el docente.
- Los docentes deben calificar y enviar la nota respectiva a los trabajos, deberes y tareas de todos los estudiantes.
- Los docentes deben realizar un feedback y refuerzo en sus horas de clase virtuales acerca de las actividades anteriores.
- Los padres de familia deben estar atentos a cada una de las notas enviadas por el docente, para poder realizar algún comentario o comunicar alguna duda.
- La institución debe realizar un seguimiento a todas las actividades subidas, calificadas y enviadas por el docente tutor de cada uno de los grados.
- El docente debe crear un apartado de actividades para los estudiantes de recuperación, facilitando una comunicación entre docente y estudiante.

Horarios de recepción

- Ninguna tarea se recibirá después del horario establecido por parte del docente.
- El representante legal puede justificar la falta del estudiante en clases o en relación a sus tareas hasta 48 horas posteriores a la clase.

- Los padres de familia deben asegurarse de realizar cualquier duda o inquietud acerca de las tareas dentro del horario de atención.
- Los estudiantes y padres de familia deben verificar que los trabajos subidos sean adecuadamente enviados, cargando correctamente los archivos.

Calificación

- El docente debe evaluar las actividades planteadas con su debido seguimiento a cada estudiante en las fechas establecidas.
- Los estudiantes que desean una recuperación deben solicitar al docente después de 24 horas.
- Las notas inferiores a 7 o no realizadas en clase deben ser enviadas al apartado de recuperación.
- Los padres de familia puede consultar con el docente tutor acerca de los puntajes o notas de su representado dentro del horario establecido.

Para concluir, esta guía pretende proporcionar una orientación general a los docentes sobre el uso de recursos digitales en entornos educativos, dando cumplimiento al primer objetivo específico del proyecto de investigación. Relacionando la identificación de las necesidades sociales, recursos actuales y dificultades de comunicación de la institución educativa.

Es importante adaptar estas prácticas a las necesidades específicas de la institución señaladas en los apartados anteriores, con los diversos conocimientos para adaptar los recursos y estrategias digitales que promuevan un ambiente colaborativo y enriquecedor, mediante una adecuada comunicación por medio de la guía, entre todos los miembros de la comunidad educativa.

3.2. Diseño de materiales educativos digitales.

A continuación, los recursos y herramientas digitales creadas en esta asignatura, fueron enfocadas hacia la formación del personal de la institución, las cuales facilitarán la comprensión acerca del uso de estas herramientas en la planificación de cada una de sus clases a partir de los siguientes enunciados, mismos que, permitieron solventar el problema inicial del proyecto de investigación.

Tabla 1

Datos informativos sobre los contenidos de la asignatura con el proyecto de titulación

Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> -Herramientas digitales educativas. -Principios de diseño instruccional. -Tipos de recursos digitales para la lectoescritura. -Alfabeto y sus sonidos. -Formación de palabras. -Lectura de textos simples. 	<ul style="list-style-type: none"> -Uso de herramientas digitales educativas en la institución. - Diseño y elaboración de materiales interactivos. -Integración de recursos digitales en actividades lectoescritoras en segundo, tercero y cuarto de básica con docentes y estudiantes. -Elaboración de un video interactivo -Elaboración de una infografía 	<ul style="list-style-type: none"> -Actitud de apertura hacia la tecnología educativa. -Creatividad en el diseño de recursos digitales. -Colaboración del personal docente en la implementación de nuevas estrategias. -Apertura crítica entre pares para un trabajo cooperativo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Dominio de herramientas digitales. -Calidad en la creación de materiales interactivos. -Integración efectiva de recursos digitales en actividades dentro y fuera del aula de clase. -Planificación efectiva de actividades con recursos digitales. -Evaluación clara del impacto en el

	-Elaboración de una guía interactiva. -Calidad en la creación de materiales interactivos.		aprendizaje de los estudiantes.
--	--	--	---------------------------------

Nota. Esta tabla muestra los contenidos Conceptuales, procedimentales y actitudinales abordados por el proyecto y la relación directa de la materia PBL.

Recursos digitales educativos planteados

Entre las *primeras actividades* se apoyará con un video de presentación para la capacitación de los docentes:

Se ha optado por este recurso debido a la interactividad que se genera, dado que permite a los docentes involucrarse activamente con los recursos digitales ya que se pueden realizar actividades, responder preguntas y explorar contenido de manera dinámica, aumentando la participación y el compromiso de los estudiantes dentro del área de la lengua y literatura enfocándose en la competencia lectoescritora.

Autores como Ramos (2021) mencionan que, existen diversos beneficios en el uso de videos interactivos tales como la variedad de contenidos, accesibilidad y la personalización de necesidades, todo esto contribuye a una experiencia educativa más enriquecedora y significativa por parte de los docentes de la institución.

Para continuar, en la *segunda instancia* se desarrollará una guía interactiva para la institución:

De una manera similar, las instituciones educativas deben adaptarse a las nuevas tecnologías para mejorar la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes. Entre los diferentes recursos con un nivel alto de eficacia para lograr este objetivo es el uso de una guía interactiva.

Así pues, hemos decidido optar por esta recurso puesto que, proporciona información detallada sobre los servicios, instalaciones, programas académicos y actividades extracurriculares de una institución educativa como lo señala, Calle y García (2023). Por lo tanto, a través de este recurso, docentes, estudiantes y padres de familia pueden acceder a información actualizada y relevante de manera rápida y sencilla.

Finalmente, en la *entre las últimas actividades* se encuentra una infografía para docentes:

Este tipo de recurso es especialmente útil en el ámbito educativo, ya que permite resumir contenidos complejos de forma visual y atractiva, facilitando así el proceso de enseñanza y aprendizaje, es decir es una forma de apoyo hacia el docente en el uso de recursos digitales (Arenas et al., 2021).

Además, el uso de una infografía con docentes y estudiantes puede tener múltiples beneficios, tales como, ayudar a organizar la información de manera estructurada y coherente, lo que facilita la comprensión por parte de los estudiantes.

Otro beneficio es que, al ser un recurso visual, las infografías son más atractivas y llaman la atención de los diferentes intérpretes de la comunidad educativa sobre todo con docentes y estudiantes.

A continuación, presentamos una infografía englobando cada uno de los recursos digitales que se van a utilizar en las diferentes sesiones:

Imagen Nro. 5

Infograma de los recursos digitales diseñados en el proyecto de investigación



Autoría propia

¿Es posible integrar recursos digitales a las demás áreas del conocimiento?

Sí, es totalmente posible y altamente beneficioso integrar recursos digitales como lo menciona Vargas (2019), en todas las áreas del conocimiento, puesto que es efectivo y atractivo para completar el proceso de enseñanza – aprendizaje, en las asignaturas como: Estudios Sociales:

Se puede explorar recursos multimedia como videos cortos, imágenes y cuentos animados que introduzcan conceptos básicos de historia y sociedad.

Matemáticas:

Se puede utilizar aplicaciones de rompecabezas y juegos de lógica que promuevan el pensamiento crítico y la resolución de problemas matemáticos de manera lúdica.

Ciencias Naturales:

Es necesario, explorar aplicaciones y juegos educativos que presenten conceptos científicos básicos, como el ciclo del agua, el sistema solar o la cadena alimenticia, de manera visual e interactiva (Neira et al., 2019).

¿Es necesario reforzar los conocimientos en los estudiantes de la básica elemental dentro de toda la primaria?

Reforzar los conocimientos durante los primeros años de la primaria es esencial para proporcionar a los estudiantes una base sólida sobre la cual construir su aprendizaje futuro. Esto les ayuda a desarrollar confianza, habilidades y comprensión que son fundamentales para su éxito académico a largo plazo.

Los estudiantes desarrollan habilidades fundamentales en áreas como lectura, escritura y matemáticas. Reforzar estos conocimientos ayuda a asegurar que los alumnos adquieran una comprensión sólida de estos conceptos básicos, lo que les facilita el aprendizaje en el futuro (Luna et al., 2020).

Es decir, al reforzar los conocimientos durante la primaria, los maestros pueden identificar tempranamente a los estudiantes que pueden tener dificultades en áreas específicas. Esto permite intervenir y proporcionar apoyo adicional antes de que los problemas se vuelvan más difíciles de abordar.

¿La planificación docente debería incluir recursos digitales?

Sí, definitivamente la planificación docente debería incluir recursos digitales en la actualidad, como lo señala Carriazo et al. (2020) los recursos digitales pueden enriquecer enormemente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, ofreciendo diversas formas de interactuar con el contenido, fomentar la participación activa y facilitar la comprensión de conceptos complejos.

En otras palabras, los recursos digitales pueden ser más atractivos y motivadores para los estudiantes, especialmente aquellos que han crecido en la era digital. Por otra parte, el uso de videos, animaciones, juegos y herramientas multimedia puede captar su atención y mantenerlos comprometidos en el proceso de aprendizaje.

Finalmente, estos recursos pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, permitiendo que avancen a su propio ritmo y reciban retroalimentación inmediata sobre su progreso. Esto es especialmente beneficioso para atender a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad (Domingo et al., 2019).

¿Los padres de familia deberían involucrarse en el conocimiento de recursos digitales para sus hijos o representados?

Cabe destacar que según Ortiz (2021) los padres deben involucrarse de manera activa en la comprensión, construcción y socialización de los recursos digitales disponibles para sus hijos en el proceso de enseñanza aprendizaje, utilizando medios audiovisuales y digitales.

Al mismo tiempo, esto les permite no solo garantizar la seguridad en línea de sus hijos, sino también apoyar su educación virtual, fomentar una comunicación familiar abierta acerca del uso de la tecnología y prepararlos para un mundo cada vez más digitalizado.

Por ello, al comprender y participar en el mundo digital de sus hijos, los padres pueden desempeñar un papel fundamental en su desarrollo tecnológico y en la construcción de habilidades digitales sólidas para el futuro.

¿El uso de estos recursos fomentan el trabajo cooperativo en la comunidad educativa?

Podemos incluir que, la utilización de recursos digitales en el ámbito educativo puede ser un factor clave para fomentar el trabajo colaborativo, entre estudiantes, profesores y padres a través de plataformas en línea y herramientas de comunicación.

En este sentido, es fundamental que el sistema educativo reconozca y comprenda el impacto de los recursos tecnológicos en la enseñanza y aprendizaje. Estos recursos

tecnológicos no solo ofrecen nuevas herramientas para facilitar el acceso a la información, sino que también permiten desarrollar habilidades y competencias indispensables para el mundo globalizado y digital en el que vivimos (Talavera y Marín, 2015).

Además, la accesibilidad y la interactividad de los recursos digitales brindan oportunidades para el intercambio de conocimientos y la resolución conjunta de problemas, lo que fortalece la comunidad educativa en su conjunto.

¿La institución debería generar capacitaciones con relación al uso de recursos digitales, para reforzar los conocimientos en toda la comunidad educativa?

Es necesario tomar en cuenta el avance de las tecnologías en el mundo y en la vida cotidiana. Tanto es así que no basta con facilitar el acceso y proporcionar equipamiento. Sino es necesario que exista una inversión institucional que se refleje en conectividad, espacios para la reflexión y capacitaciones para los docentes, así como proyectos interdisciplinarios que permitan potenciar el uso de estas herramientas (Linne, 2020).

En otras palabras, una correcta capacitación de recursos ayuda a conocer e integrarlas de manera productiva en el aula. Dichas formaciones son esenciales para asegurar que todos los miembros, incluyendo estudiantes, profesores y padres, cuenten con las habilidades necesarias para aprovechar al máximo las herramientas digitales disponibles.

¿Los recursos digitales que se usan son los adecuados para las edades de los estudiantes?

Se puede señalar que, la adaptación de los recursos digitales al nivel de edad de los estudiantes es fundamental para un aprendizaje eficaz y seguro. Moreira y Carrión (2021) afirman que, los recursos deben ser diseñados considerando las capacidades cognitivas, habilidades tecnológicas y necesidades de desarrollo de los estudiantes en cada etapa.

En todo caso, los docentes encuentran en la web una gran cantidad de material, el cual fomenta el interés y la colaboración del estudiante, permitiéndole elegir y dirigir sus preferencias hacia un determinado aprendizaje en base a la edad y el nivel que están cursando.

Pero deben actualizar sus conocimientos, sus metodologías de enseñanza y competencias constantemente para lograr el éxito en el proceso académico actual.

Contextualización de la institución con la asignatura y el proyecto

El proyecto está enfocado en la formación a los docentes de la institución, mediante la utilización de diversas herramientas tecnológicas como Educaplay, Canva, Genially, WordWall, entre otros.

Estas herramientas se utilizarán para crear actividades como cuentos, pictogramas y juegos de lectura. La formación se llevará a cabo de manera sincrónica a través de Microsoft Teams, con sesiones de dos horas de duración. Los docentes tendrán acceso a las herramientas necesarias para participar desde sus dispositivos móviles o computadoras.

Además, la iniciativa busca adaptarse a la realidad de los estudiantes, quienes provienen de hogares de nivel socioeconómico medio y tienen acceso a dispositivos móviles. Se espera que los docentes puedan implementar estas actividades tanto de manera sincrónica como asincrónica, teniendo en cuenta los canales audiovisuales utilizados por los estudiantes, como TikTok y YouTube kids.

Preguntas de reflexión:

¿Qué?

Los recursos seleccionados para el proyecto fueron la infografía, guía interactiva y el video que permiten captar la atención de los profesores, para la mejora en el proceso de enseñanza - aprendizaje que permitirá fortalecer la competencia lectoescritora utilizando medios tecnológicos.

Infografía

El contenido de la infografía se centra en destacar las herramientas digitales educativas más relevantes para el desarrollo de la lectoescritura, así como sus ventajas clave para los docentes y estudiantes. Se presentarán cuatro herramientas principales:

- Educaplay: Permite la creación de actividades interactivas, incluyendo lecturas de pictogramas, que fomentan la comprensión lectora de manera divertida.
- Canva: Facilita la creación de cuentos cortos visualmente atractivos, estimulando la creatividad y expresión escrita de los estudiantes.
- Genially: Proporciona herramientas para crear juegos de lectura dinámicos y divertidos, promoviendo la comprensión lectora y el pensamiento crítico.
- WordWall: Permite la creación de actividades interactivas para practicar fonemas, contribuyendo al desarrollo de habilidades de pronunciación y comprensión auditivo.

Guía Interactiva:

La guía interactiva proporcionará un paso a paso detallado sobre cómo utilizar cada una de las herramientas mencionadas para elaborar actividades relacionadas con la lectoescritura:

- Educaplay: Se mostrará cómo crear lecturas de pictogramas de manera sencilla y efectiva, destacando las opciones disponibles para personalizar la actividad según las necesidades del docente y los estudiantes.
- Canva: Se ofrecerán instrucciones claras para diseñar cuentos cortos utilizando las plantillas y herramientas disponibles, demostrando cómo agregar texto, imágenes y otros elementos para crear una presentación visualmente atractiva.
- Genially: Se explicará cómo utilizar la herramienta para crear juegos de lectura interactivos, incluyendo la inserción de preguntas, imágenes y otros recursos multimedia para hacer la experiencia de aprendizaje más dinámica y participativa.
- WordWall: Se proporcionará una guía paso a paso para la creación de actividades de fonemas, resaltando las opciones disponibles para diseñar ejercicios de pronunciación y comprensión auditiva de manera efectiva.

Cada sección de la guía interactiva estará acompañada de ejemplos prácticos y consejos útiles para maximizar el uso de cada herramienta en el aula.

Video Ilustrativo:

El video ilustrativo se enfocará en demostrar la creación de diferentes actividades relacionadas a la lectoescritura utilizando la herramienta FILMORA, FAKEYOU, PIXELS, PEXELS dirigida a los docentes de la institución. El video estará diseñado de manera clara y concisa, utilizando ejemplos visuales y explicaciones simples para facilitar la comprensión de los espectadores.

¿Para quién?

Los recursos digitales seleccionados están dirigidos principalmente a docentes de lengua y literatura, pero su versatilidad permite que sean utilizados de manera efectiva con estudiantes de segundo, tercero y cuarto de básica. Estos grados están compuestos por 11, 14 y 13 estudiantes respectivamente, abarcando una amplia diversidad pedagógica con edades comprendidas entre los 6 y 9 años.

Durante el periodo lectivo 2023-2024, se espera que estos recursos contribuyan al enriquecimiento del proceso educativo, ya que los estudiantes tienen acceso a internet y dispositivos tecnológicos que facilitan su participación en actividades digitales.

¿Para qué?

Las herramientas y recursos tecnológicos representan una poderosa herramienta para el docente en el actual panorama educativo, ya que permiten mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de manera dinámica y activa. Al ofrecer una variedad de opciones interactivas, estas herramientas tienen la capacidad de captar la atención de los estudiantes y adaptarse a sus necesidades individuales.

Además, al facilitar la formación del profesorado en el uso de estas nuevas tecnologías, se promueve la actualización y competencia del educador en su vida laboral. Este

enfoque innovador busca fortalecer la capacidad de diseño y elaboración de recursos digitales para mejorar la competencia lectoescritora en el aula.

A través de la educación continua docente y el uso activo de los recursos digitales, se busca dar a conocer las diferentes herramientas disponibles y promover su uso efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo así al fortalecimiento de las habilidades lectoescritoras de los estudiantes.

¿Cómo?

Para esta formación en los educadores de la Unidad Educativa, se empleará Microsoft Teams para las reuniones virtuales, donde se presentarán diversas herramientas educativas. Canva permitirá la creación de infografías dinámicas y guías interactivas, Educaplay será utilizada para actividades como lecturas de pictogramas, Genially facilitará la creación de juegos de lectura, y WordWall se empleará para trabajar con fonemas, todo esto mediante una plataforma LMS posteriormente seleccionada.

Además, se hará uso de videos para captar la atención de la audiencia; para su elaboración se utilizarán Filmora, centrándonos en la presentación de las herramientas anteriormente mencionadas. Estas herramientas, enfocadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, son fáciles de usar, dinámicas y atractivas para los estudiantes.

Con el continuo avance tecnológico, es esencial que los docentes estén capacitados en estas herramientas para mejorar su comprensión y llegar a más estudiantes, fortaleciendo así sus conocimientos en el aula.

¿Cuándo?

La capacitación para los profesores sobre el uso de Canva, Educaplay, Genially y WordWall se llevará a cabo en diferentes sesiones sincrónica con una duración total de dos horas, estructurada de la siguiente manera:

- Introducción del tema (10 minutos)

- Presentación y explicación del contenido principal utilizando una infografía (20 minutos)
- Demostración práctica y elaboración de ejercicios interactivos utilizando una guía interactiva (50 minutos)
- Presentación de un video ilustrativo sobre los recursos y herramientas (10 minutos)
- Espacio destinado para preguntas, discusión y debate (20 minutos)
- Cierre de la sesión, recapitulación de los puntos clave y conclusión (10 minutos)

Manifiesto

Estas herramientas proporcionan un enfoque interactivo y dinámico para llegar a los profesores del curso de formación tanto en horas sincrónicas como asincrónicas, lo que contribuye a reforzar actividades para la competencia lectoescritora y promueve una participación más activa.

En nuestra estrategia para fortalecer esta competencia de educación básica en la Unidad Educativa El Sol, emplearemos herramientas como Genially, Canva, Educaplay y WordWall. Todas ellas permiten a los docentes crear actividades que refuercen los contenidos tratados en clase de manera dinámica, ofreciendo una oportunidad para revisar conceptos y aclarar dudas de manera efectiva.

A continuación se detallan los recursos que se emplearán en la formación docente para un mejor entendimiento el cuál estará posteriormente disponible en la plataforma LMS.

Guión Multimedia 1:

Título: Infografía acerca de Herramientas digitales educativas.

Descripción:

La infografía integra estratégicamente estas herramientas digitales educativas, que podrá brindar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más dinámica, interactiva y

personalizada que fortalecerá sus habilidades lectoras, de comprensión y fonéticas de una manera efectiva y motivadora.

Base Didáctica:

Las herramientas educativas digitales como Educaplay, Canva, Genially y WordWall brindan una variedad de oportunidades para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, particularmente en el área lengua y literatura utilizando diferentes recursos como: pictogramas, cuentos cortos, juegos de lectura y actividades fonéticas.

Tipo de recursos o activadas:

La infografía, cuenta con herramientas digitales como: Educaplay, Canva, Genially y WordWall y recursos de lectura de pictogramas, cuentos cortos, juegos de lectura y trabajos de fonética.

Parametrización:

Utilización de infografías para describir el uso de las herramientas digitales.

Educaplay para lectura de pictogramas: Para crear actividades interactivas. Puede diseñar juegos de asociación en los que los estudiantes relacionan pictogramas con palabras o conceptos, los crucigramas pueden usar pistas visuales en lugar de palabras escritas o incluso realizar cuestionarios utilizando imágenes para representar las respuestas.

Canva para historias cortas: Es ideal para diseñar imágenes interesantes, se puede usar para crear historias cortas ilustradas. Diseñar cada página con una historia con imágenes y texto para mantener un diseño atractivo. Puede agregarse imágenes y utilizar diferentes fuentes para atraer la atención de los estudiantes y hacer que la lectura sea más interesante.

Genially para juegos de lectura: Permite crear presentaciones interactivas y dinámicas, se utiliza esta herramienta para desarrollar juegos de lectura como crucigramas, laberintos de lectura (donde los estudiantes siguen la historia respondiendo preguntas) o incluso juegos de rol (donde cada estudiante asume el papel de un personaje de la historia).

WordWall para trabajos de fonética: Es ideal para crear actividades relacionadas con fonemas y palabras individuales. Se pueden desarrollar juegos de reconocimiento de sonidos como relacionar imágenes con palabras que tengan el mismo fonema inicial o final, hacer un rompecabezas sonoro (los estudiantes tienen que juntar las palabras correctamente) o incluso juegos de palabras (tienen que encontrar palabras que contengan ciertos sonidos).

Archivador:

-Guía básica de Educaplay: <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf>

-El uso de la herramienta tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal lorenzo Luzuriaga: <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>

-Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8318357>

-Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación

Superior: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000200012&script=sci_arttext

-Wordwall como recurso didáctico para mejorar la competencia lectora en niños peruanos:

<http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2219->

71682023000100027&script=sci_arttext&tlng=en

Imágenes

https://www.google.com/search?sca_esv=9922c09ff6e53a84&rlz=1C1CHZN_enEC1076EC1076&sxsrf=ACQVn09-2Q1_VCpzsY1of--

<cdCsrenskTw:1710892009788&q=CRUCIGRAMA+CON+PISTAS+VISUALES&tbm=isch>

[7YxoIFfQoZ5746O41A:1710891740552&q=historias+cortas+ilustradas&tbm=isch&source=1](https://www.google.com/search?sca_esv=9922c09ff6e53a84&rlz=1C1CHZN_enEC1076EC1076&sxsrf=ACQVn096RAskills-7YxoIFfQoZ5746O41A:1710891740552&q=historias+cortas+ilustradas&tbm=isch&source=1)

[https://www.google.com/search?sca_esv=9922c09ff6e53a84&rlz=1C1CHZN_enEC1076EC1076&sxsrf=ACQVn096RAskills-](https://www.google.com/search?sca_esv=9922c09ff6e53a84&rlz=1C1CHZN_enEC1076EC1076&sxsrf=ACQVn096RAskills-7YxoIFfQoZ5746O41A:1710891740552&q=historias+cortas+ilustradas&tbm=isch&source=1)

<7YxoIFfQoZ5746O41A:1710891740552&q=historias+cortas+ilustradas&tbm=isch&source=1>

https://www.google.com/search?q=juego+de+lectura+con+crusigramas&tbm=isch&ved=2ahUKEwiMnfbAvoGFAXUyK2IAHWq_AGEQ2-cCegQIABAA&oq=juego+de+lectura+con+crusigramas&gs_lp=EgNpbWciIGp1ZWdvIGRIIGxly3R1cmEgY29uIGNydXNpZ3JhbWZzSOBlUABYgGJwAXgAkAEAmAGaAaAB2x6qAQQwLjMyuAEDyAEA-AEBigILZ3dzLXdpei1pbWeoAgrCAgcQIxjqAhgnwgIEECMYJ8ICDRAAGIAEGIoFGEMYsQPCAggQABiABBixA8ICBRAAGIAEwgIKEAAYgAQYigUYQ8ICEBAAGIAEGIoFGEMYsQMYgwHCAgYQABgFGB7CAgYQABgIGB7CAgcQABiABBgYwgIEEAAYHogGAQ&sclient=img&ei=3yD6ZcyxK7LWiLMP6v6CiAY&bih=837&biw=1013&prmd=isvnbmtz&rlz=1C1CHZN_enEC1076EC1076#imgrc=NfcHW1HoUC4yaM

Enlace al material:

-Infografía realizada en CANVA acerca de cada uno de las herramientas digitales para el proyecto de investigación

https://www.canva.com/design/DAF_zdwsIu0/Z15arIL4Dmk5oritO0h-wA/edit?utm_content=DAF_zdwsIu0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Guión Multimedia 2:

Título: Guía interactiva con CANVA

Descriptivo:

Guía interactiva diseñada para fomentar la comprensión lectoescritora mediante herramientas. Esta guía se presenta como un recurso dinámico y accesible, diseñado para involucrar a los docentes en un proceso de aprendizaje activo y significativo. A través de una interfaz intuitiva y atractiva, los usuarios pueden explorar una variedad de herramientas digitales que abarca su descripción, uso y actividades que fortalezcan las habilidades lectoescritoras. Con un enfoque centrado en el docente, esta guía interactiva empodera a los educadores, promoviendo el desarrollo de competencias clave para la comunicación efectiva en el mundo digital del siglo XXI.

Base didáctica:

La guía está diseñada para ser accesible y motivadora, captando el interés de los usuarios desde el principio mediante una interfaz atractiva y amigable. Además, se estructura de manera que facilite la navegación y la comprensión del contenido, proporcionando una secuencia lógica de actividades que guíen a los docentes en su proceso de conocimiento de herramientas digitales para la comprensión lectoescritoras en los estudiantes.

Tipo de recurso o actividad:

Guía interactiva con diferentes temas de información relacionada a las herramientas digitales que el docente puede usar en la creación de recursos digitales.

Parametrización:

La guía puede ajustarse para adaptarse al nivel de habilidad y conocimiento de los usuarios dependiendo de las necesidades que requiera el docente o los estudiantes.

Enlace al material:

-Guía interactiva para el uso de herramientas digitales creado con CANVA

https://www.canva.com/design/DAF_sVuL2dQ/02I7OCD6UXGZADRMWeUF-g/edit?utm_content=DAF_sVuL2dQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Guión Multimedia 3:

Título: Video – Audio Narrativo

Descripción:

En este video se describe todos los recursos digitales y herramientas que se han creado a lo largo del proyecto de investigación con una breve explicación acerca de su uso y ventajas hacia el docente de aula. Sobre todo, la necesidad de mejorar la competencia lecto escritora, demostrando diferentes ejemplos de las actividades que se pueden crear en cada una de las herramientas.

Base Didáctica:

Se ha utilizado contenido procedimental, en la elaboración de sonidos, videos, imágenes que tengan relación entre sí hacia las actividades que se pueden relacionar con la lectoescritura usando los sonidos que nos ofrece la aplicación fakeyou y filmora.

Parametrización:

En este guión se incluye la narración de información desde las voces de diferentes intérpretes y la narración personal, acompañadas de un fondo musical de acorde al tema, 11 imágenes que demuestran las actividades, cada una de ellas aparecen en el video durante un tiempo determinado, finalmente se incluye una despedida y agradecimiento desde la opción que ofrece la aplicación filmora, concluyendo el video con un tiempo de 1 minuto con 4 segundos.

Tipo de recurso:

Se trata de un video audiovisual generado con la aplicación filmora, misma con la cual se utilizó con imágenes y capturas de pantalla recopiladas de las siguientes aplicaciones Pixels, pexels, Canva, Genially, Wordwall y fakeyou sounds.

Tipo de actividad:

Video audiovisual narrativo, donde se combinan imágenes, texto, voz, audios.

Archivador:

-Pista de audio del narrador (audio wav)

-Pista de audio voz de homero Simpson (audio wav)

-Pista de audio voz de Goku (audio wav)

-Pista de audio voz de Lisa Simpson (audio wav)

-Pista de audio voz del gato con botas (audio wav)

-Pista de audio voz del Profesor Huibert Fanswordth (audio wav)

-Pista de audio voz de Bob esponja (audio wav)

-Pista de audio voz de Bugs Bunny (audio wav)

-Pista de audio voz de El chavo del 8 (audio wav)

-Imagen docente con estudiantes <https://www.pexels.com/es-es/foto/gente-mujer-arte-colegio-8613059/>

-Presentación Canva para la creación de la portada

https://www.canva.com/design/DAF__vV3h5E/lrC9LSZpoBMV11GAdlkHHA/edit?utm_content=DAF__vV3h5E&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Enlace al material:

-Video realizado en la aplicación FILMORA, enlace de Google drive.

https://drive.google.com/drive/folders/12IREliESsLPeFo8dOjLzjiiNgW78ksNe?usp=drive_link

-Archivos adjuntos con cada uno de los audios usados en la creación del video.

https://drive.google.com/drive/folders/1eTwPP-kjth3HOXLB_pJU3By-lalBdBaF?usp=drive_link

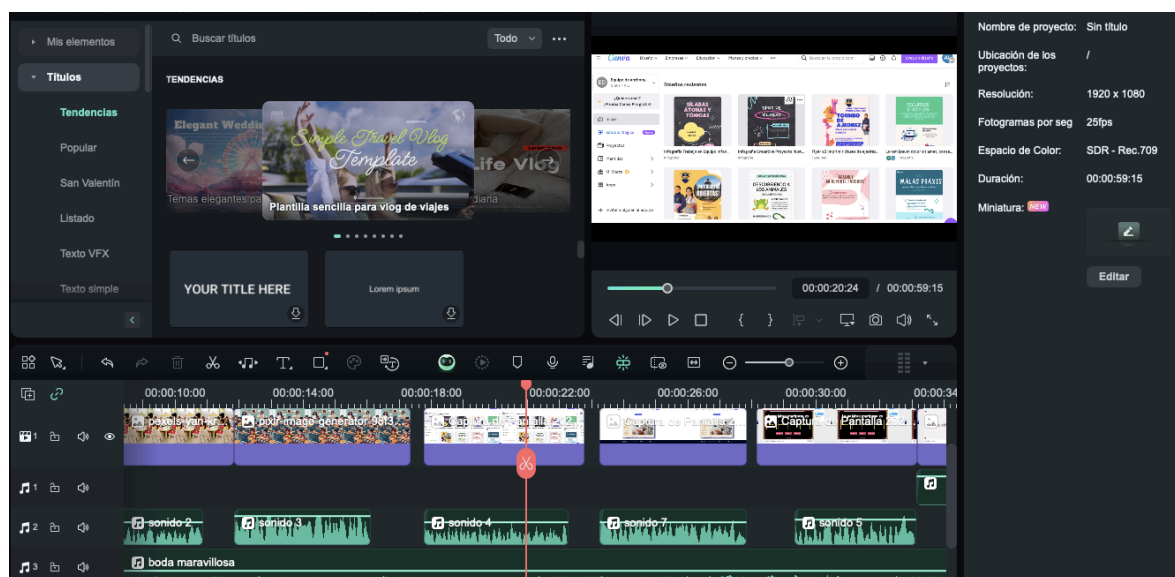
-Imágenes y capturas de pantalla de las diferentes actividades con herramientas para los recursos digitales.

https://drive.google.com/drive/folders/1bZ21JO-B5IivqLfgSEESTy6Vkf3Nb0vb?usp=drive_link

Es importante señalar que, los recursos y herramientas multimedia pueden representar una gran ayuda al docente en la construcción y fortalecimiento de conocimientos sobre todo los enlazados a las áreas como la lengua y literatura castellana, para generar un adecuado desarrollo de la lengua española en estudiantes de la básica elemental, cabe recalcar que se debe tener cierta relación y conocimiento básico acerca de cada una de estas aplicaciones en la creación de estos materiales.

Imagen Nro. 6

Captura de pantalla relacionada a la creación del guión número tres de la materia PBL.



Captura de pantalla, autoría propia

Con el objetivo de fortalecer la capacidad docente en el diseño y elaboración de recursos digitales para mejorar la competencia lectoescritora en el aula, se propone la creación de tres recursos digitales utilizando herramientas SCORM. Además, se planea dar a conocer estos recursos digitales mediante la herramienta isEazy durante el proyecto de investigación, con el fin de incentivar la formación docente en el uso de herramientas digitales en la institución.

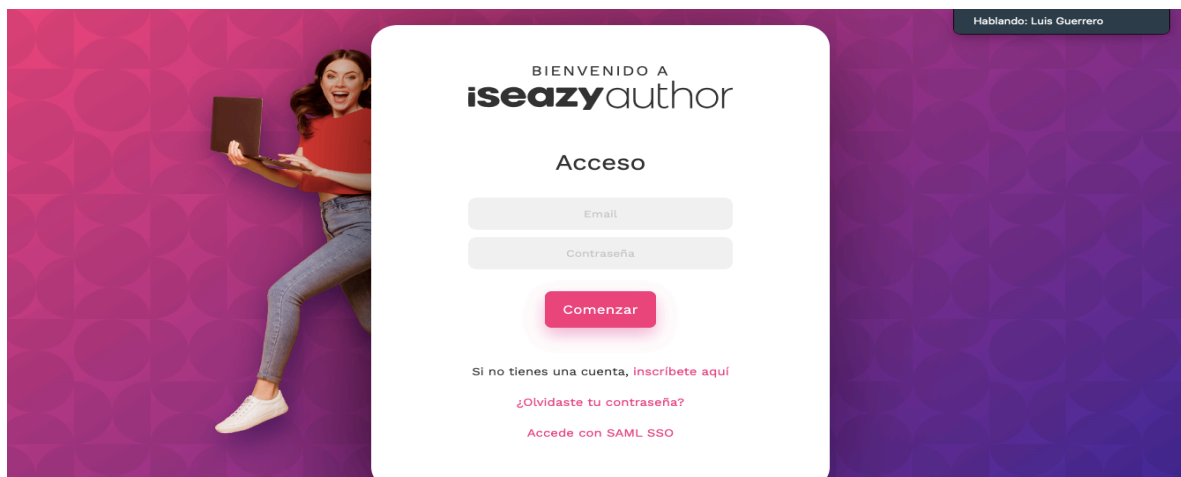
Asimismo, se busca instruir el manejo adecuado de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los profesores, con el objetivo de fortalecer la competencia lectoescritora. Para lograr esto, se llevará a cabo una presentación digital en la aplicación isEazy, demostrando el uso de los recursos digitales para capacitar a los docentes de la institución, misma que se encontrará enlazada posteriormente en una plataforma LMS.

Para llevar a cabo este recurso, se debe tomar en cuenta los siguiente pasos y recomendaciones.

- Ingresar a la aplicación y crear una cuenta

Imagen Nro. 7

Pantalla de carga de la aplicación iseazy para la creación de un perfil

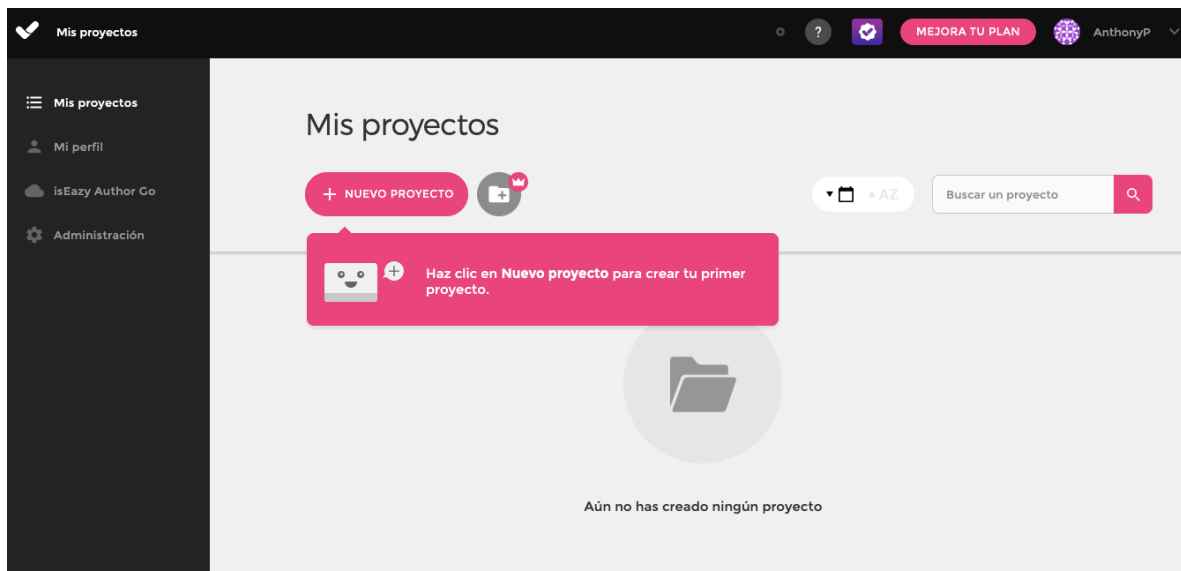


Captura de pantalla, autoría propia

- Diseñar y configurar su diseño o proyecto

Imagen Nro. 8

Captura para la creación de una presentación en la aplicación iseasy

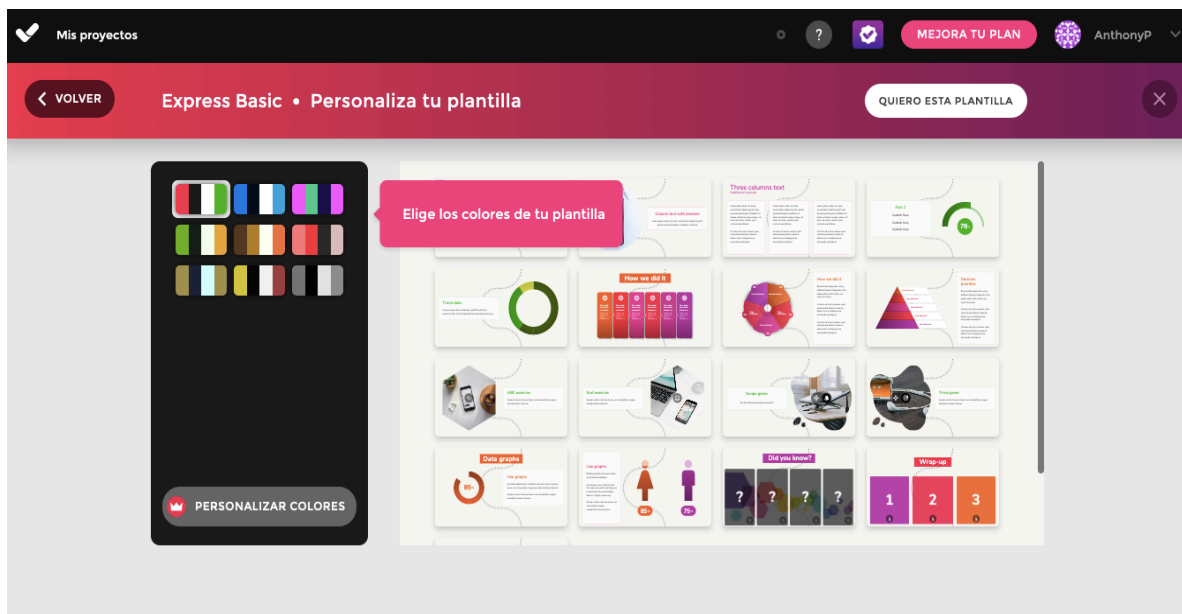


Captura de pantalla, autoría propia

- Se realiza la selección de la plantilla y el color que desea para su proyecto

Imagen Nro. 9

Captura de pantalla para escoger un fondo y color designado para la presentación

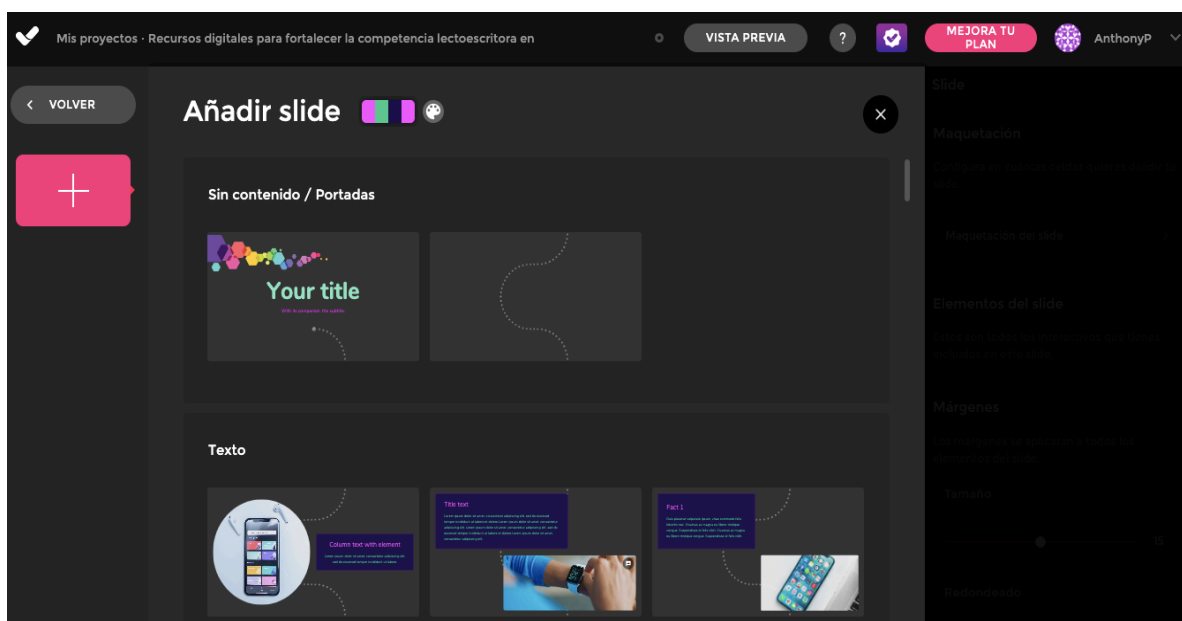


Captura de pantalla, autoría propia

- Debe escoger el slide que desea para iniciar su presentación

Imagen Nro. 10

Captura de pantalla para añadir las diapositivas según la necesidad de la presentación



Captura de pantalla, autoría propia

- Se realiza una lluvia de ideas previa con el grupo de trabajo para la realización de la presentación.
- Posteriormente se escogieron los temas relacionados al título del proyecto de investigación, tomando en cuenta que la presentación es para los docentes de la institución, donde se incluyen los recursos y herramientas realizados anteriormente con las herramientas digitales.
- Se añadió los enlaces de cada uno de los recursos digitales creados previamente para una mejor capacitación docente.

Imagen Nro. 11

Captura de pantalla con referencia a la edición de uno de los slide de la presentación

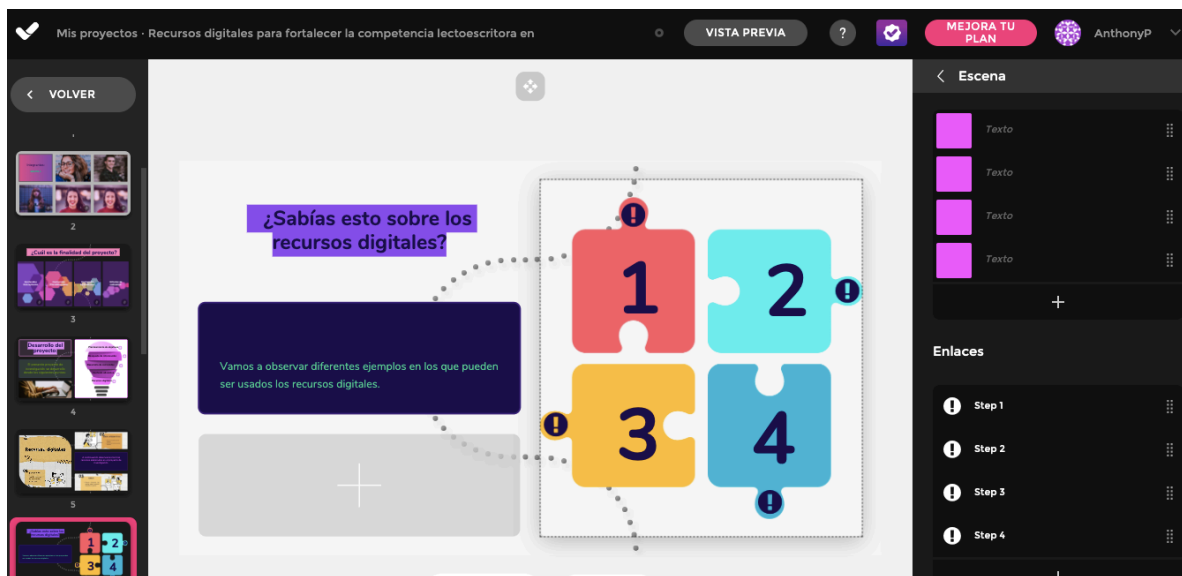


Captura de pantalla, autoría propia

- Se incluyó datos importantes y relevantes con citas bibliográficas para el refuerzo de los conocimientos acerca de cada una de estas herramientas.

Imagen Nro. 12

Captura de pantalla con relación a la edición general de cualquier slide de la presentación

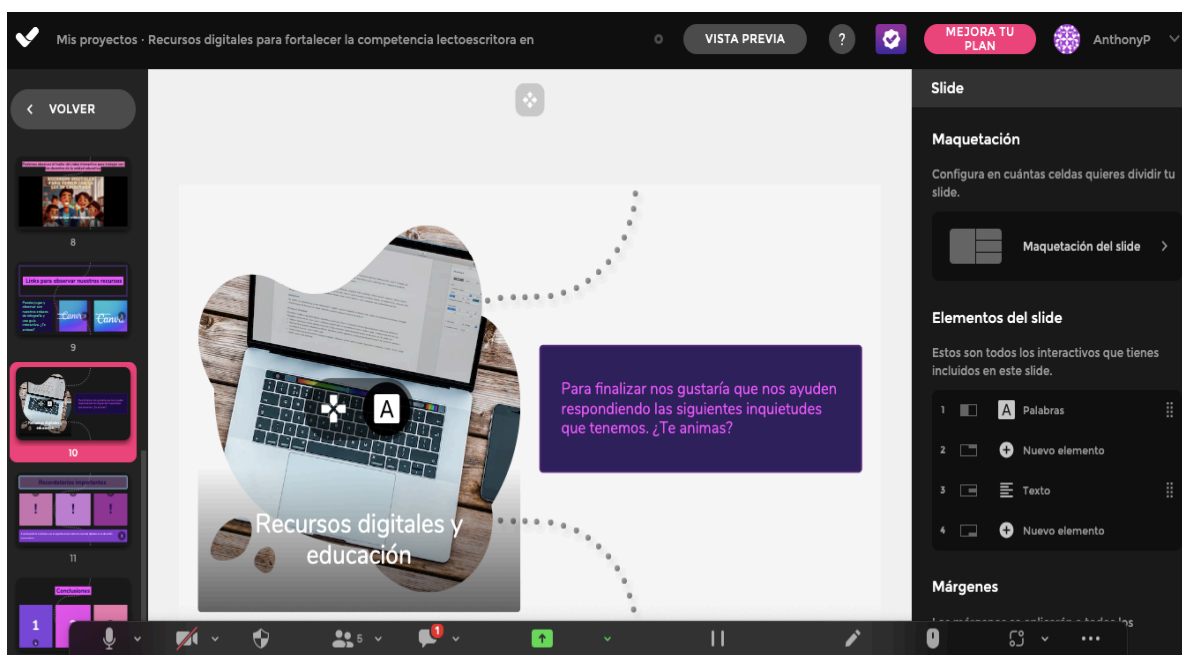


Captura de pantalla, autoría propia

- Para terminar, se incluyó dos juegos dentro de la presentación para motivar la participación de los observadores o docentes de la institución.

Imagen Nro. 13

Captura de pantalla del ejemplar para añadir una actividad lúdica en la presentación

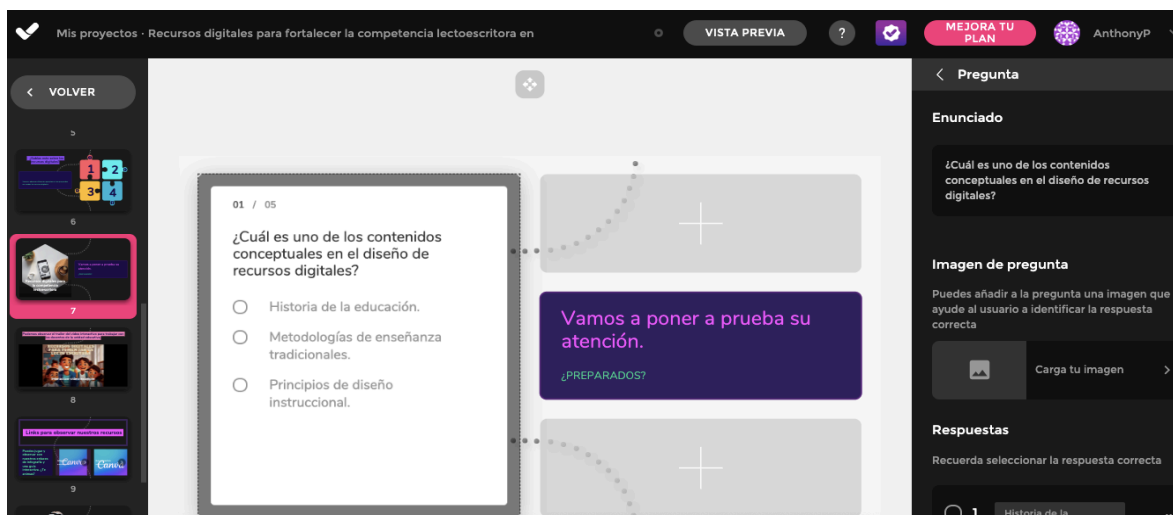


Captura de pantalla, autoría propia

- Aquí se puede visualizar una de los juegos en los cuales se realiza una retroalimentación mediante preguntas.

Imagen Nro. 14

Captura de pantalla para una de las actividades de prueba para el slide

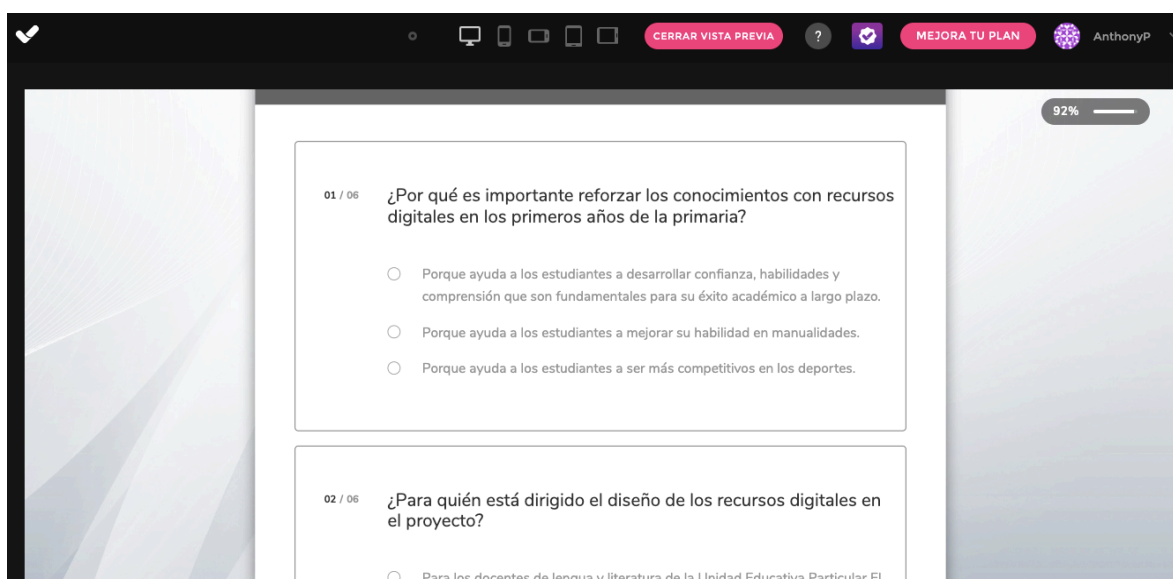


Captura de pantalla, autoría propia

- Finalmente, se incluyó una evaluación para los docentes de la institución para reconocer los conocimientos aprendidos durante la presentación.

Imagen Nro. 15

Captura de pantalla relacionada a la evaluación posterior a la presentación



Captura de pantalla, autoría propia

Por consiguiente, crear presentaciones en esta herramienta resultan dinámicas permitiendo agregar recursos como juegos, audios, imágenes, enlaces y videos. Su capacidad para adaptar y modular el contenido la convierte en una opción ideal para desarrollar cursos completos y portarlos fácilmente.

Como resultado, logramos crear una presentación interactiva, innovadora y atractiva que cumple con los objetivos fundamentales de nuestro proyecto. Esta presentación, que destaca por su capacidad de ser atractiva y funcional sin necesidad de conexión a internet, está diseñada para capacitar a los docentes de lengua y literatura en la mejora de la lectoescritura en la Unidad Educativa El Sol y enfocándose en el cumplimiento del objetivo inicial de la asignatura.

3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

El uso de plataformas virtuales puede ser una herramienta efectiva como una modalidad de formación continua para fomentar el aprendizaje, personalizarlo y promover habilidades digitales en el área educativa sobre todo el personal docente. Esto a su vez, puede contribuir en el desarrollo de sus actividades diarias dentro del aula de clase, fortaleciendo el proceso de enseñanza aprendizaje en cada uno de los estudiantes, mediante actividades recreativas con el uso de herramientas y recursos digitales.

Para adquirir estos conocimientos, se debe tomar en cuenta los siguientes puntos de interés:

Componentes que intervienen en el proceso educativo.

¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?

El presente proyecto de investigación, tiene como finalidad beneficiar a los docentes de primaria en la Unidad Educativa Particular El Sol, ubicado en la ciudad de Cuenca, relacionando diferentes herramientas y recursos digitales a usar dentro de sus planificaciones de clase con el objetivo de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.

Es importante recordar que, según Osorio et al. (2021) el docente es el encargado de supervisar el aprendizaje individualizado de cada uno de los estudiantes, tomando en cuenta las fases del proceso de enseñanza aprendizaje y las necesidades actuales de los mismos entre las cuales se encuentran los recursos digitales. Es decir, debe encontrarse constantemente actualizado en cuanto a las nuevas tecnologías en la educación, relacionándolos con las competencias, metodología, currículo, etc.

A partir de este argumento, el proyecto de investigación está centrado en la formación de cada uno de los docentes de la institución en el área elemental, mismos que recibirán en relación al uso de herramientas y recursos digitales, los cuales pueden fortalecer el proceso de enseñanza de la competencia lectoescritora, dicha formación será aplicada en diferentes sesiones sincrónicas, capacitaciones, evaluaciones, material visual mediante el uso de una plataforma LMS.

Como un segundo elemento beneficiado, serán los estudiantes de la institución puesto que el uso de recursos digitales dentro del aula de clase puede beneficiar la atención y concentración especialmente en estudiantes que tienen un estilo de aprendizaje visual y activo durante el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir el uso de recursos digitales por parte del maestro puede motivar a los niños en la participación activa en cada una de sus clases.

¿Quiénes serán los docentes?

Asimismo, los docentes serán de los niveles segundo, tercero y cuarto de básica de la primaria, enfocándose en la competencia lectoescritora del área de lengua y literatura para que puedan aplicar lo aprendido en los estudiantes de segundo, tercero y cuarto año de la U.E.P. El Sol, se utilizará diferentes recursos digitales para la relación de herramientas digitales puesto que, ofrecen una amplia variedad de actividades recreativas a usar en el aula, siendo una iniciativa muy viable para todos los docentes de la institución partiendo de la formación previamente mencionada.

¿Dónde se producirá la acción educativa?

La aplicación de la formación al personal docente se realizará en seis sesiones mediante reuniones en Microsoft Teams, por medio de una presentación relacionada al uso de recursos digitales en un LMS para fomentar la lectoescritura en estudiantes de la primaria elemental, en una primera sesión síncrona de dos horas, posteriormente los docentes tendrán acceso a todo el material elaborado e impartido durante todas las sesiones en la misma plataforma.

Por otro lado, se realizará una evaluación dentro la LMS con los docentes de la formación para corroborar los resultados de aprendizaje durante las sesiones de formación, obteniendo la mayor cantidad de información con los posibles aspectos a mejorar o reforzar en cada uno de ellos.

De igual manera se realizará una encuesta de satisfacción digital a los docentes de los años segundo, tercero y cuarto año con la finalidad de obtener información, opiniones y necesidades de cada uno de ellos en base a su experiencia con relación a la formación y creación de herramientas y recursos digitales para fortalecer la lectoescritura.

Identificación del camino pedagógico, ¿la acción forma parte de un curso más amplio?

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

La acción de propuesta se enmarca en un curso más amplio que busca la formación del personal docente de la institución educativa enfocándose en recursos y herramientas digitales en el nivel elemental. Posteriormente, serán los propios docentes quienes prepararán herramientas digitales destinadas a sus estudiantes con base en la capacitación y formación recibida, con el objetivo de mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de cada año escolar según corresponda.

Este proceso se llevará a cabo mediante el uso de herramientas tales como Educaplay, Genially, Canva y Wordwall. Ya que, los docentes aprenderán las diferentes aplicaciones dentro del curso, lo que les permitirá crear recursos adaptados a sus actividades educativas diarias enfocándose en las necesidades de cada uno de sus estudiantes. Las sesiones de formación se realizarán de manera sincrónicas a través de reuniones virtuales en Microsoft Teams, con una duración de dos horas por sesión, esta acción detalla elementos importantes con los que se basa el proyecto de investigación en una plataforma LMS.

Para concluir, dichos elementos serán beneficiosos o ayudarán a detectar que parte del proyecto requiere de un ajuste para la comodidad de toda la institución beneficiaria.

Elementos de acción. Que actividades la componen, donde se va a producir cada una de ellas, habrá actividades evaluativas, como se van a evaluar.

Para iniciar, la acción formativa sobre el uso de recursos digitales para fortalecer la competencia lectoescritora en primaria en la Unidad Educativa se compone de diversos elementos que buscan enriquecer el aprendizaje de los estudiantes.

En primer lugar, se llevarán a cabo una presentación teórica para introducir a los docentes en el uso de herramientas digitales y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas actividades se realizarán en la primera sesión con Microsoft Teams donde se cuenta con los equipos necesarios para llevar a cabo las capacitaciones.

Además, se realizarán actividades prácticas que se encontrarán cargadas en la plataforma LMS (infografía, Guía interactiva, video) donde los docentes podrán poner en ejecución los conocimientos adquiridos en cualquier momento, utilizando diferentes recursos digitales con actividades para mejorar la competencia lectoescritora de los alumnos. Los docentes podrán trabajar de manera colaborativa y compartir diferentes experiencias con cada uno de sus estudiantes.

Para evaluar el impacto de estas actividades, se realizarán actividades evaluativas con la plataforma LMS que permitirán medir el avance de los docentes en la implementación de recursos digitales en el aula y su impacto en el desarrollo de la competencia lectoescritora de los estudiantes. Estas evaluaciones se realizarán de forma continua a lo largo del proceso formativo, permitiendo realizar ajustes y mejoras durante el curso de formación.

La acción formativa sobre recursos digitales para fortalecer la competencia lectoescritora en primaria en la institución, se compone de actividades teóricas y prácticas, que se llevarán a cabo en las seis sesiones síncronas y posteriormente cada docente las podrá aplicar en las aulas de clases, tomando en cuenta las diferentes herramientas aprendidas durante el curso.

¿Cómo utilizar el entorno? información, comunicación, cooperación y administración.

Al aplicar los pilares básicos, los docentes pueden aprovechar al máximo el entorno digital para la enseñanza de lectoescritura de manera efectiva, que promueva la participación activa de los estudiantes y facilitar la administración y evaluación del proceso de aprendizaje.

Además, la selección de una plataforma que ofrezca contenido relevante y estructurado para reforzar la competencia lectoescritura en estudiantes de primaria, con actividades interactivas, juegos educativos, cuentos digitales y vídeos explicativos, etc.

También, se utilizará herramientas de análisis de datos para evaluar el progreso de los estudiantes en lectoescritura, identificando las destrezas que debería mejorar, uno de los ejemplos más claros es WORDWALL, esta herramienta permite organizar mediante un tablero de posicionamiento.

Por otra parte, los docentes pueden establecer canales de comunicación efectiva con los estudiantes utilizando correos electrónicos, chats en línea y videoconferencias para responder preguntas, brindar retroalimentación y mantener un contacto cercano con los estudiantes, con Microsoft Teams y aplicaciones de comunicación como WhatsApp.

Al mismo tiempo, se puede diseñar actividades colaborativas por parte del docente en línea que fomenten la cooperación entre los estudiantes, como la creación de historias colectivas, debates sobre textos leídos, y juegos de ortografía y gramática sobre todo con los estudiantes que están iniciando el proceso de lectura como es el caso de segundo de básica.

Posteriormente, se organiza y estructura el contenido de lectoescritura en la plataforma educativa de manera clara y accesible para los estudiantes, utilizando categorías, etiquetas y menús desplegados para facilitar la navegación y el acceso a recursos.

Finalmente, se puede utilizar las funcionalidades de administración de la plataforma, como la programación de actividades, la gestión de tareas y la evaluación automatizada, para optimizar la gestión del tiempo y los recursos educativos por parte del personal docente y administrativo de la institución.

¿Con qué recursos de apoyo se contará?

A continuación, se detalla cada uno de los recursos de apoyo que desempeñan un papel importante en la toma de decisiones del que hacer educativo actual, para esta investigación hemos seleccionado el uso de una infografía tanto para docentes que permita presentar información compleja de manera resumida, lo que facilita la comprensión de conceptos y datos que se quieran transmitir.

Además, se utilizó una guía interactiva en la que el docente puede fomentar una mayor participación de los estudiantes gracias al apoyo de diferentes herramientas digitales, lo que puede mejorar la retención y comprensión del contenido abordado, avanzando y profundizando áreas específicas según los intereses y necesidades de la institución.

Y, por último, un video interactivo que aprovecha todo el potencial para llegar a una audiencia diversa y global, ya que pueden ser compartidos en plataformas en línea accesibles, dinámicas, que promuevan la participación y el compromiso de los docentes para mejorar y utilizar la tecnología para un bien común.

Para terminar, se realizará evaluaciones después de la sesión con los diferentes recursos de apoyo como una forma de verificación en el aprendizaje de los docentes durante el curso de formación. Igualmente, cada uno de los recursos de apoyo creados durante el proyecto de investigación estarán plasmados en la plataforma LMS, misma a la que tendrán acceso los docentes de la institución en cualquier momento.

¿Cómo recibirán los docentes de la institución el contenido?

El curso de formación tendrá una duración de seis sesiones sincrónicas con una duración de tres semanas con un tiempo determinado de dos horas por sesión en cada semana correspondiente a todo el proceso de formación.

¿Qué estructura tiene ese contenido?

El contenido que se encontrará disponible en la plataforma LMS Brightspace será: Tabla de contenido, Video de bienvenida al curso de formación docente, clase 1, clase 2 y clase 3, sesiones sincrónicas y consultas, posteriormente dentro de cada uno de las clases la estructura se conforma de la siguiente manera: Presentación de la clase, tema e infografías, lecturas de profundización, test de evaluación y debate de la semana enfocándose en el uso de las herramientas digitales según corresponda a la clase “Wordwall, Canva, Genially, Padlet, Educaplay, Iseazy”.

Es necesario señalar que cada una de las sesiones en vivo se dividirán en una hora y diez minutos de formación, además de cuarenta minutos de trabajo en grupo con las herramientas digitales y diez minutos de resolución de preguntas.

¿Qué herramientas se utilizarán para cada uno de los contenidos?

- Los videos serán generados con FILMORA
- Las presentaciones por sesión serán creadas con ISEAZY
- El test de evaluación y la encuesta de satisfacción se utilizará las herramientas que brinda la plataforma LMS Brightspace.

- Las sesiones se realizarán mediante la plataforma Zoom donde utilizaremos PADLET para la unión de ideas, presentación de las actividades de los docentes durante la formación y la pizarra digital de la misma plataforma para dinamizar las reuniones.

Enlaces de los materiales

- Infografía realizada en CANVA acerca de cada uno de las herramientas digitales para el proyecto de investigación:

https://www.canva.com/design/DAF_zdwsIu0/Z15arIL4Dmk5oritO0h-wA/edit?utm_content=DAF_zdwsIu0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- Guía interactiva para el uso de herramientas digitales creado con CANVA

https://www.canva.com/design/DAF_sVuL2dQ/02I7OCD6UXGZADRMWeUF-g/edit?utm_content=DAF_sVuL2dQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- Video realizado en la aplicación FILMORA, enlace de Google drive.

https://drive.google.com/drive/folders/12IREliESsLPeFo8dOjLzjiiNgW78ksNe?usp=drive_link

- Enlace Iseazy del contenido inicial para la plataforma LMS.

<https://iseazy.com/dl/d9b4caf369dc4b2f8cdebfbe32182e4e>

¿Qué otras actividades se pueden incorporar?

En el caso de alguna falla o imprevisto en la primera propuesta hemos diseñado una propuesta de respaldo conocida como un plan B que se detallará de la siguiente manera:

- ¿Cómo recibirán los docentes de la institución el contenido?

- Se puede realizar sesiones presenciales con una duración 2 de semanas con un tiempo determinado de dos horas por sesión.

- ¿Qué estructura tiene ese contenido?

- El contenido que se encontrará disponible en la plataforma LMS será de la siguiente manera: videos relacionados al tema con un tiempo de duración máximo de 6 minutos, lecturas de profundización relacionadas al tema, actividades interactivas, test de evaluación, foro de debate y frase de motivación.

- ¿Qué herramientas se utilizarán para cada uno de los contenidos?

- Videos creados con la plataforma YouTube
- Creación de infografías con CANVA para las lecturas de profundización
- Uso de bibliotecas virtuales
- Actividades interactivas con mentimeter, Quizizz, liveworksheets para los test de evaluación
- Uso de la plataforma LMS Brightspace para la creación del foro de debate y la frase de motivación.

Para continuar, en el desarrollo del entregable 3 se ha optado por utilizar la plataforma *Brightspace* puesto que cuenta con una interfaz de movilidad y uso mucho más factible y comprensible para el usuario o administrador.

Dentro de esta plataforma LMS se encontrará el curso denominado *EDUMAY23A Grupo 1 Recursos Digitales*, internamente del mismo se detallarán las siguientes secciones:

- *Tabla de contenido*
- *Bienvenida y presentación*
- *Clase 1*
- *Clase 2*
- *Clase 3*
- *Sesiones Sincrónicas*
- *Consultas*

Para acceder a este curso se debe:

- Abrir en el navegador la página de Brightspace
- Iniciar sesión con su cuenta personal
- Ir a la pantalla de inicio y acceder al curso detallado *EDUMAY23A Grupo 1 Recursos Digitales*
- Una vez dentro del curso, encontrarán del lado superior izquierdo toda la información de la tabla de contenido, que se irá habilitando conforme transcurra las semanas o sesiones según las fechas.

En el plan de trabajo se incluye el cronograma de actividades que se llevarán a cabo durante todo el curso de formación docente, cada una de las clases 1, 2 y 3 tendrán una estructura similar detallada de la siguiente manera:

- *Presentación de la clase*
- *Tema e infografía*
- *Lecturas de profundización (Con documentos y enlaces)*
- *Test de evaluación*
- *Debate de la semana*

En el apartado de *Bienvenida y presentación* encontramos el acogimiento a los docentes para el curso de formación y la presentación de cada uno de los integrantes o encargados del mismo, en dos apartados diferentes para evitar confusiones.

El apartado de *sesiones sincrónicas* comprenderá, todas las sesiones o reuniones mediante *Microsoft Teams* para aquellos que no puedan asistir en alguna ocasión como un respaldo de toda la información.

Al terminar la tabla de contenidos se encuentra el apartado de *consultas* para que cada uno de los docentes o participantes puedan obtener algún refuerzo académico de llegar a necesitarlo, acerca de alguna de las actividades, lecturas o test de evaluación.

A manera de detalle las actividades desarrolladas en cada uno de los apartados del curso en la plataforma tienen una elaboración diferente para motivar la participación y demostrar el uso de recursos y herramientas digitales a los participantes del mismo de formación detallados a continuación:

- Video de presentación del curso será diseñado y grabado con la herramienta FILMORA y FAKEYOU.
- Las infografías serán elaboradas con las herramientas digitales CANVA y GENIALLY.
- Los test de evaluación serán creados por medio del uso de la misma plataforma Brightspace para una mayor comodidad de los participantes.
- De igual manera, los debates de cada semana serán creados con la misma plataforma LMS activando la participación y fomentando la retroalimentación de las clases correspondientes.
- Los videos de presentación de cada una de las clases serán creados con la herramienta digital VIDNOZ AI.
- El enlace para las consultas o dudas se realizará con la herramienta PADLET para una mejor comprensión y comunicación.
- Los videos de las sesiones sincrónicas serán grabados en MICROSOFT TEAMS.

Para concluir, el uso e implemento de cada una de estas herramientas en el curso tiene una relación directa al proyecto de investigación, el cual se centra en el uso de estas herramientas digitales para fomentar actividades y recursos que refuercen la lectoescritura por parte de los docentes dentro de sus niveles educativos correspondientes.

4. Conclusiones y Recomendaciones

En función del objetivo general del proyecto de investigación, podemos concluir que, mediante una formación docente adecuada, es posible crear una amplia gama de recursos digitales utilizando las herramientas disponibles en el contexto y en relación al tema planteado desde la problemática inicial. Nos enfocamos en la lectoescritura como una competencia que requiere especial atención, ya que son habilidades que deben desarrollarse en los estudiantes desde edades tempranas, fomentando el uso de herramientas digitalizadas en el aula de clase.

Además, llegamos a la conclusión de que el empleo de recursos digitales por parte del profesor puede estimular la participación activa del alumno durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de un material interactivo y de fácil manejo, dejando de lado la metodología tradicional que sitúa al docente como el eje central del aprendizaje. En su lugar, es el estudiante quien se vincula con el conocimiento a través del material de trabajo digital que el educador diseña como una guía durante el proceso de aprendizaje.

En el transcurso de la investigación, se constató una carencia de conocimientos por parte del personal docente en cuanto al uso de recursos en el aula, debido a la falta de comunicación entre los distintos actores de la comunidad educativa, sobre todo entre los educadores y los alumnos. Esto ha llevado a desconocer los conocimientos necesarios para una educación en línea, teniendo en cuenta que los estudiantes actuales están viviendo la etapa postpandemia y presentan diversas dificultades en competencia lectoescritora debido a la falta de uso adecuado de herramientas digitales durante el período de confinamiento.

Con el fin de abordar esta carencia de comunicación, se han identificado diversas herramientas detalladas en la investigación que permiten a los educadores mantenerse informados con todos los intérpretes de la comunidad educativa, teniendo en cuenta sus necesidades sociales. Estas herramientas, a su vez, pueden ser utilizadas con los recursos

necesarios para fomentar un adecuado aprendizaje comunicativo, considerando que los estudiantes de nivel elemental requieren un feedback de apoyo por parte del docente para aclarar dudas e inquietudes a través de una comunicación asertiva.

Asimismo, se crearon tres recursos digitales con el propósito de brindar apoyo y formación a los docentes de la institución educativa. Estos recursos fueron diseñados teniendo en cuenta las necesidades digitales actuales, como una manera de capacitar en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Dichos recursos cuentan con una amplia variedad de herramientas que permiten al profesor diseñar actividades interactivas detalladas en la investigación, que promuevan la competencia lectoescritora desde una perspectiva de participación dinámica y activa por parte de los estudiantes.

Como beneficio adicional, es importante mencionar que los docentes no se limitan solo a los recursos utilizados en la investigación, sino que pueden capacitarse de forma continua, ya que se les han proporcionado las pautas necesarias para que sean ellos mismos quienes puedan diseñar y crear sus propios recursos digitales, teniendo en cuenta las necesidades de cada uno de sus salones de clase y estudiantes. Además, se pueden desarrollar diferentes características que forman parte de la lectoescritura durante los primeros niveles educativos, promoviendo la creatividad en las demás asignaturas.

La investigación llevada a cabo permitió la aplicación de todos los recursos y herramientas proporcionados en la maestría. Estos fueron plasmados en una plataforma LMS como una evidencia clara para la formación docente, la cual puede contribuir a enriquecer la práctica pedagógica de la institución educativa. Esto, a su vez, puede permitir la adaptabilidad del profesorado en la actualidad, la cual nos orienta a estar renovados e implementar nuevas metodologías con el uso adecuado de estos dispositivos digitales. Todo esto se logra a través de un curso de formación detallado, dividido en diferentes sesiones sincrónicas y actividades.

En última instancia, se puede señalar que debido a una capacitación constante del personal educativo a través de una plataforma LMS, no solo los maestros se pueden beneficiar, sino también los estudiantes, ya que pueden fortalecer sus habilidades de lectura y escritura mediante actividades lúdicas, recreativas y atractivas diseñadas según sus necesidades individuales, situándolos en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, con un profesor actualizado continuamente en herramientas TIC.

A partir de los descubrimientos de la investigación, se respondió a la problemática y se llegó a la conclusión de que, la formación continua es imprescindible para un maestro de cualquier nivel educativo, ya que nos encontramos en una era en la que la digitalización prevalece en la vida diaria de cualquier individuo, especialmente en el ámbito educativo, enfocados en las habilidades y competencias que el maestro debe conocer y mantenerse al día para contribuir significativamente en la construcción del conocimiento de sus alumnos.

Posteriormente, se sugiere a las autoridades de la institución educativa promover el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a través de talleres y cursos de capacitación, con el fin de que los docentes puedan aplicar los conocimientos digitales en sus aulas de clase. Esto, a su vez, fomentará una participación activa de los alumnos y profesores, contribuyendo a mantener y mejorar los resultados académicos en todas las áreas de estudio. Además, se propone que este enfoque no se limite únicamente al nivel elemental, sino que se convierta en un proceso integral que abarque todos los niveles educativos de la escuela.

Asimismo, es importante destacar que este proyecto de investigación busca promover y recomendar la integración de recursos digitales adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes en el aula. Esto se debe a que la labor docente implica una constante actualización en cuanto a estrategias, metodologías y formas de llegar a los alumnos. Al enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y abordar problemáticas educativas tanto en

la modalidad presencial como virtual, se pretende evitar situaciones como las vividas durante la pandemia del Covid-19, que impactaron negativamente áreas clave en la educación, como la Lengua y Literatura.

De la misma forma, se recomienda emplear o llevar a cabo diversos test de evaluación diagnósticos previo al uso de recursos digitales en el aula, con el objetivo de que el profesor identifique las fortalezas de aprendizaje de cada uno de sus estudiantes desde la perspectiva de las inteligencias múltiples presentes en el aula. Esto facilitará la adaptación del material digital a las distintas planificaciones de clase.

Finalmente, se recomienda al personal docente de la unidad educativa la consideración al aplicar las diversas herramientas y recursos digitales mencionados en la investigación, no como una obligación, sino como una dinámica diferente en el aula de clase. De esta manera, se les proporcionarán a los estudiantes actividades que fortalezcan la lectura y escritura desde una perspectiva activa, dejando de lado los dictados clásicos, la repetición constante de oraciones y las lecturas orales en hojas escritas, entre otras técnicas. Asimismo, se sugiere utilizar la tecnología de manera segura y adecuada tanto para los docentes como para los estudiantes, conociendo a profundidad las herramientas que se han explicado anteriormente.

5. Referencias Bibliográficas

- Alcaide, M., y Poza, E. (2021). *Percepciones sobre el uso de la aplicación Microsoft Teams en la docencia: Perspectiva de los docentes y de los estudiantes*. 950–961.
<http://dx.doi.org/10.4995/INRED2021.2021.13711>
- Araya, Suhelen M., Rodríguez, A. L., Badilla, N. F., y Moreno, K.C. (2022). *El aula invertida como recurso didáctico en el contexto costarricense: Estudio de caso sobre su implementación en una institución educativa de secundaria*. 46(1), 1–16.
<https://doi.org/10.15517/revedu.v46i1.44333>
- Arenas, A., Harrington, M., Varguillas, C., y Gallardo, D. (2021). *Las infografías: Uso en la educación*. 7(1), 261–284. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1640>
- Arrieta, V., Cervantes, Y., De la Cruz, L., y López, D. (2021). *La importancia del diagnóstico estratégico en las organizaciones*. 42(1), 243–254.
<https://doi.org/10.17981/econcuc.42.2.2021.Ensy.1>
- Becerra, C., Martín, S., y Bethencourt, A. (2021). *Análisis categórico de materiales didácticos digitales en Educación Infantil: Portal EcoEscuela2.0 en el marco de la COVID-19*. 76, 74–89. <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2039>
- Beltrán, I. (2022). *Una propuesta de aprendizaje cooperativo basada en el uso de Padlet*. 22, 7–38. <https://doi.org/10.51302/tce.2022.654>
- Boada, A., y Mayorca, R. (2019). *Importancia de la participación activa de estudiantes virtuales a través de los foros debates en plataformas digitales*. 1–17.
- Calle, L., y García, A. (2023). *Guía interactiva para el desarrollo de cursos virtuales: Aportes de Educación Continua de la UNAE*.
<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/3268>

- Carriazo, C., Perez, M., y Gaviria, K. (2020). *Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad*. 25(3), 87–95.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.39070>
- Cobeña, M. A., y Rodríguez, M. (2019). *La clase invertida como modelo de investigación pedagógica*. 6(1), 3–15. [https://doi.org/DOI 10.35381/cm.v5i1.236](https://doi.org/DOI%2010.35381/cm.v5i1.236)
- Corte Constitucional. (2022). *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural: Decreto Número 675*.
- Cueva, G. (2020). *La tecnología educativa en tiempo de crisis*. 16(74), 341–348.
- De Vincenzi, A., Marcano, D., y Macri, A. (2022). *La práctica educativa bajo el lente de la Teoría de la Actividad*. 459–464.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8498411>
- Domingo, M., Bosco, A., Carrasco, S., y Sánchez, J. (2019). *Fomentando la competencia digital docente en la universidad: Percepción de estudiantes y docentes*. 38(1), 167–182. <https://doi.org/10.6018/rie.340551>
- Fidalgo, Á., Sein, M., García, F., y Balbín, A. (2019). *Método para diseñar buenas prácticas de innovación educativa docente: Percepción del profesorado*. 623–628.
<http://hdl.handle.net/10366/139959>
- Gairín, J., y Ion, G. (2021). *Prácticas educativas basadas en evidencias. Reflexiones, estrategias y buenas prácticas*. 40(1), 203–206.
<https://revistas.um.es/educatio/article/download/512601/320641/1827491>
- Gallardo, I., San Nicolás, M., y Cores, A. (2019). *Visiones del profesorado de primaria sobre materiales didácticos digitales*. 8(2), 47–62.
<http://www.uajournals.com/campusvirtuales/journal/15/4.pdf>

- Gavilanes, E., Altafulla, S., López, M., y Carrillo, D. (2022). *Estrategias didácticas digitales aplicadas en las clases virtuales durante la pandemia del 2020*. 18(86), 387–394.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442022000300387&script=sci_arttext&tlng=pt
- González, L. I., Ramírez, M. S., y García, F. J. (2022). *Habilitadores tecnológicos 4.0 para impulsar la educación abierta: Aportaciones para las recomendaciones de la UNESCO*. 25(2). <https://doi.org/10.5944/ried.25.2.33088>
- Linne, J. (2020). *Las TIC en la intersección áulica: Desafíos y tensiones de la alfabetización digital en la escuela media*. 22(24), 1–13.
<https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e24.3072>
- Lizarro, N. (2021). *Microsoft Teams como LMS en la educación superior virtual*. 11(32), 58–75. <https://doi.org/10.52428/20758960.v11i32.61>
- Luna, C., García, D., Castro, A., y Erazo, J. (2020). *Uso alternativo de las TIC en Educación Básica Elemental para desarrollar la lectoescritura*. 5(1), 711–730.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.806>
- Méndez, M. del C., y Concheiro, P. (2018). *Uso de herramientas digitales para la escritura colaborativa en línea el caso de Padlet*. 27.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6741520>
- Ministerio de Educación. (2020). *Lineamientos generales para el uso de WhatsApp como herramienta pedagógica*. Ministerio de Educación.
<https://recursos.educacion.gob.ec/art6/>
- Ministerio de Educación. (2021a). *Currículo Priorizado*. Ministerio de Educación.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo->

priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf

- Ministerio de Educación. (2021b). *Políticas Educativas para el fomento de la lectura juntos leemos*. Ministerio de Educación.
- Mora, M., Mora, C., Lema, M., y Pilco, C. (2023). *Conocimiento del Currículo Nacional y el desarrollo de habilidades de planificación en el Ecuador*. 3(1).
<https://doi.org/10.55204/pcc.v3i1.e24>
- Moreira, G., y Carrión, J. (2021). *Recursos digitales para fomentar la animación lectora en los estudiantes de la básica elemental*. 2(20).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8474709>
- Neira, M. del R., Fombella, I., y Del Moral, E. (2019). *Potencialidad didáctico-creativa de un álbum ilustrado enriquecido con recursos digitales y realidad aumentada*. 8(2), 108–128. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v8i2.11567>
- Ordoñez, E. (2018). *Mirada General al Currículo Ecuatoriano y su aplicación*. 2(5).
<https://saberessandantes.org/index.php/sa/article/view/38/38>
- Ortiz, E. (2021). *Educación remota y pandemia: Experiencias de padres de familia*. 3(4), 34–51. <https://doi.org/10.22201/fesa.rdp.2022.4.04>
- Osorio, L., Vidanovic, A., y Fidol, M. (2021). *Elementos del proceso de enseñanza—Aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo*. 23, 001–011.
<https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Pisco, J., y Navarrete, Y. (2021). *Fortalecimiento de la lectoescritura: Una necesidad en estudiantes de Educación General Básica*. 9(2), 19–34.
- Posligua, Y., y Navarrete, Y. (2022). *Estrategia metodológica para el fortalecimiento del trabajo colaborativo en los docentes de la Escuela de Educación Básica República del*

- Ecuador*. 41(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000300015&script=sci_arttext
- Ramos, G., y López, A. (2019). *Formación ética del profesional y ética profesional del docente*. 45(3). <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052019000300185>
- Ramos, J. (2021). *Herramientas digitales para la educación*.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=GmgjEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=uso+de+videos+para+la+capacitaci%C3%B3n+docentes&ots=3_wqykoDNu&sig=f38XW-JDWRH6ACjaC00ImeO_aal#v=onepage&q&f=false.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=GmgjEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=uso+de+videos+para+la+capacitaci%C3%B3n+docentes&ots=3_wqykoDNu&sig=f38XW-JDWRH6ACjaC00ImeO_aal#v=onepage&q&f=false
- Ramos, M. del R., y Macahuachi, L. (2021). *Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza*. 7(3), 1080–1098.
- Sanabria, A., Álvarez, Q., y Peirats, J. (2017). *Las políticas educativas en la producción y distribución de materiales didácticos digitales*. 16(2), 63–77.
- Suárez, M. (2020). *El FODA y su relación con la organización educativa de la institución educativa Nro 350202 “Zoila Amoretti” de Odria, Distrito Chaupimarca*. 3, 158–169.
<https://doi.org/10.47058/joa3>
- Talavera, R., y Marín, F. (2015). *Recursos tecnológicos e integración de las ciencias como herramienta didáctica*. 21(2), 337–346.
<https://www.redalyc.org/pdf/280/28041012011.pdf>
- Tataje, F. (2023). *Programa “Fomentamos el aula invertida” para el desarrollo de competencias de ciencia y tecnología*. 7(29), 1192–1200.

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.583>

Tejeira, Y., y Ruiz de Ching, O. (2023). *Estrategias Didácticas en la enseñanza virtual y las competencias de la Lecto-Escritura en niños de primer grado en las escuelas de la zona N° 6 de San Miguelito*. 33, 139–163.

<https://doi.org/10.48204/j.cnacionales.n33.a4166>

Tenorio, S., Tenorio, W., y Carrera, R. (2022). *Gamificación en el proceso de lectoescritura*. 3(5), 1–18.

Unidad Educativa Particular El Sol. (2023a). *Código de convivencia institucional Unidad Educativa El Sol*.

https://drive.google.com/drive/folders/12bGxjkF3619J8o0xd_04XA1WcbiJ2_QH?usp=drive_link

Unidad Educativa Particular El Sol. (2023b). *Proposito Misional Unidad Educativa*

Particular El Sol. https://drive.google.com/drive/folders/1aYf6ZxeX4cQv5Wgr-OPxbkn6Ez7eD4GI?usp=drive_link

Vargas, G. (2019). *Competencias digitales y su integración con herramientas tecnológicas en educación superior*. 60(1), 88–94.

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762019000100013&lng=es&nrm=iso

Vera, J., Alcívar, A., y Elizalde, C. (2022). *Acompañamiento Psicopedagógico y familiar a estudiantes con problemas en el desarrollo de la lectoescritura*.

<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1640>

Vidal, M., Vega, A., y López, S. (2019). *Uso de materiales didácticos digitales en las aulas de Primaria*. 8(2), 103–119.

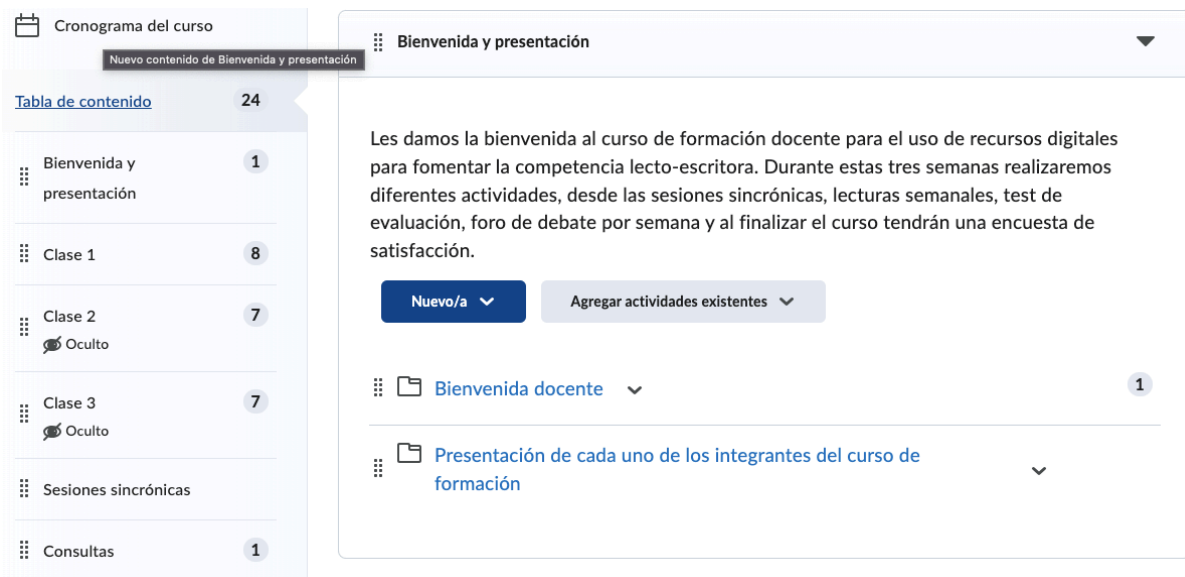
Villarruel, M., y Villarruel, M. D. L. (2020). *Alternativas Éticas desde la educación ambiental*. 22. <https://doi.org/10.22196/rp.v22i0.5017>

6. Anexos

6.1. A continuación, se adjuntan las capturas de pantalla correspondientes a la formación docente en la plataforma LMS Brightspace.

Imagen Nro. 16

Captura de pantalla para la creación de la plataforma LMS relacionada al proyecto



Nota. Imagen referencial del curso de formación en línea mediante la plataforma LMS

Brightspace en el apartado principal. *Captura de pantalla, autoría propia*

Imagen Nro. 17

Captura de pantalla de la organización en la plataforma para la formación docente

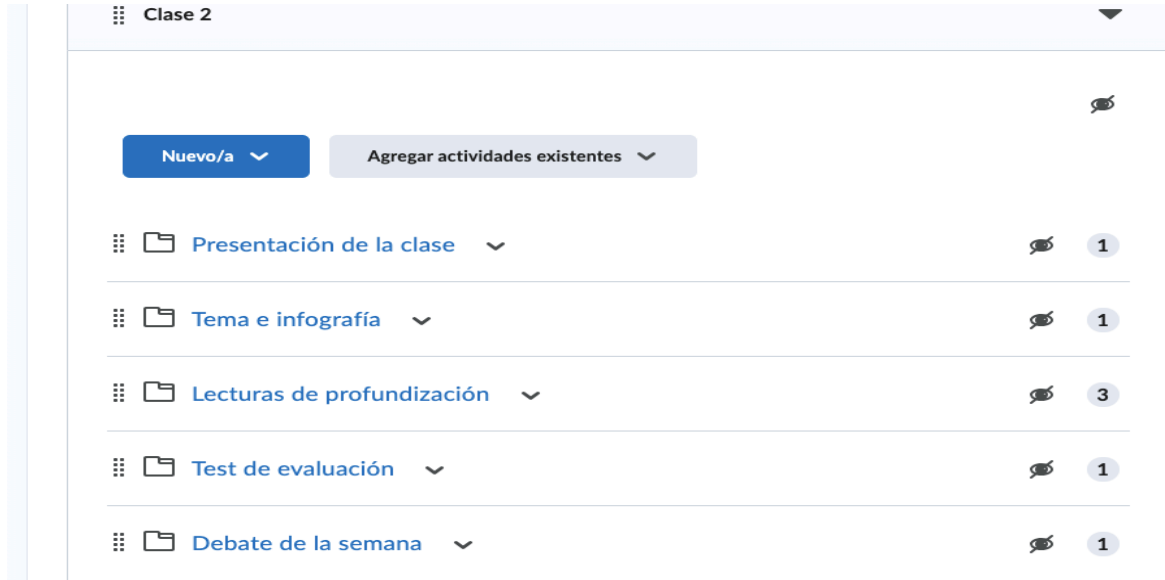


Nota. Imagen referencial del curso de formación en línea mediante la plataforma LMS

Brightspace con el formato de la clase 1. *Captura de pantalla, autoría propia*

Imagen Nro. 18

Captura de pantalla con el ejemplo de la estructura de la clase número dos en la plataforma LMS.

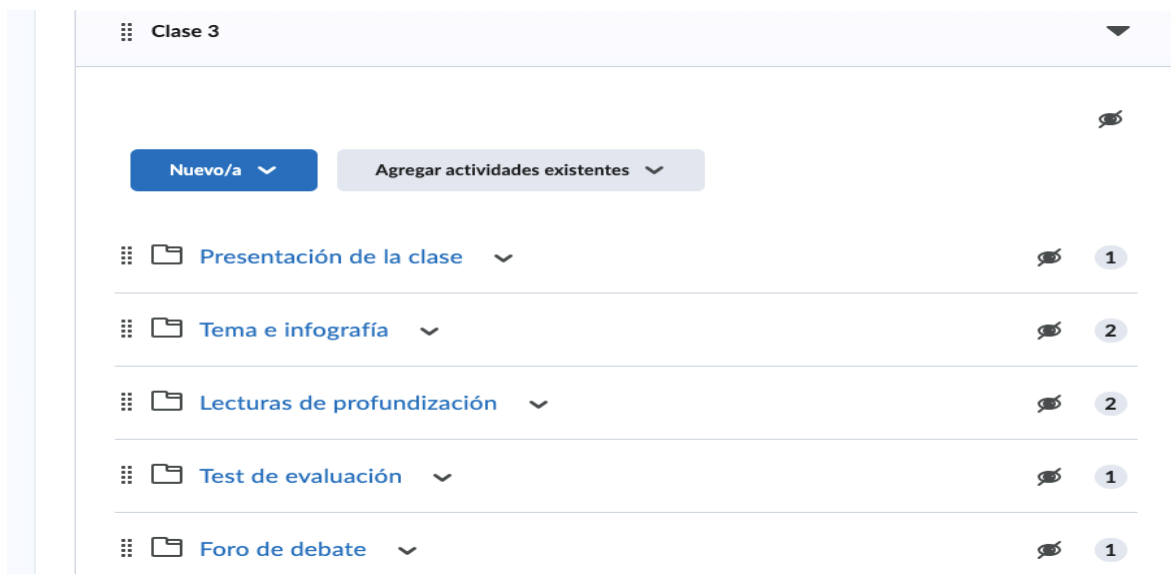


Nota. Imagen referencial del curso de formación en línea mediante la plataforma LMS

Brightspace con el formato de la clase dos. *Captura de pantalla, autoría propia*

Imagen Nro. 19

Captura de pantalla con la estructura de la clase número 3 en el curso de formación.



Nota. Imagen referencial del curso de formación en línea mediante la plataforma LMS

Brightspace con el formato de la clase 3. *Captura de pantalla, autoría propia.*

Imagen Nro. 20

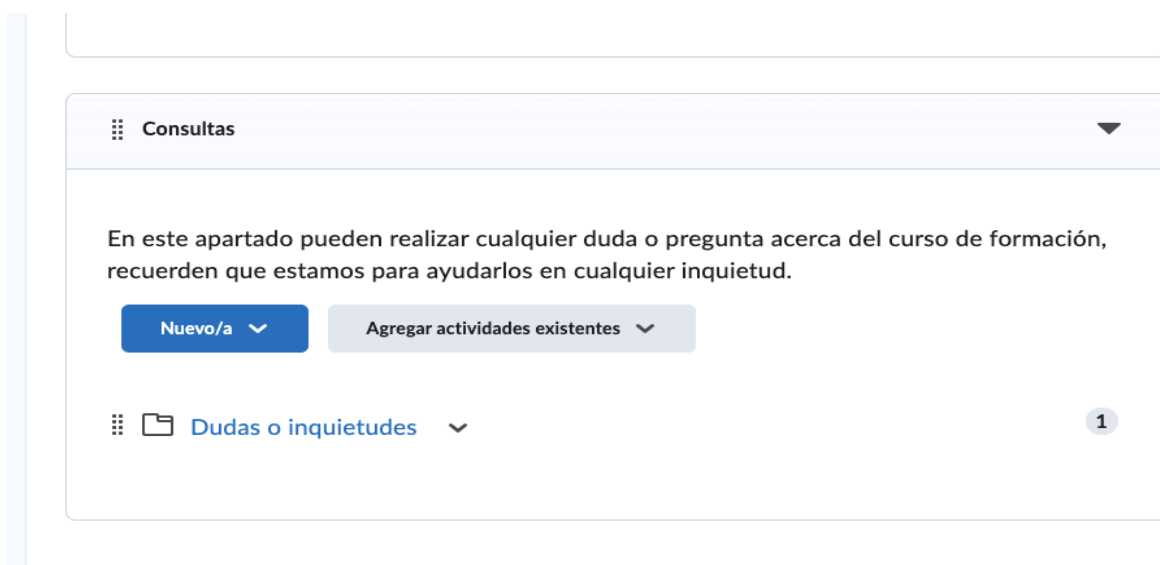
Visualización de pantalla relacionada al apartado de las sesiones sincrónicas.



Nota. Imagen referencial del curso de formación en línea mediante la plataforma LMS Brightspace con las carpetas de todas las sesiones sincrónicas. *Captura de pantalla, autoría propia*

Imagen Nro. 21

Captura de pantalla con el apartado de consultas en la estructura de la plataforma.



Nota. Imagen referencial del curso de formación en línea mediante la plataforma LMS Brightspace con el apartado de consultas. *Captura de pantalla, autoría propia*