

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**  
**mención 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:**

Alarcón Sánchez, Dora Isabel  
Carrión Huilcapi, Edison Santiago  
Hernández Villa, Cintya Carolina  
Latorre Torres, Andrés Fernando  
Velasco Pizarro, Martina

**TUTORES:**

Jesús Sánchez  
Luis Guerrero  
Noelia Salvador

**Integración de herramientas tecnológicas en la enseñanza de Lengua y  
Literatura en segunda lengua para potenciar las habilidades lingüísticas**

## Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, **Dora Isabel Alarcón Sánchez, Edison Santiago Carrión Huilcapi, Cintya Carolina Hernández Villa, Andrés Fernando Latorre Torres y Martina Velasco Pizarro**, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Integración de herramientas tecnológicas en la enseñanza de Lengua y Literatura en segunda lengua para potenciar las habilidades lingüísticas** es de nuestra 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.



---

Dora Isabel Alarcón Sánchez  
[disabelalarconsanchez@gmail.com](mailto:disabelalarconsanchez@gmail.com)



---

Edison Santiago Carrión  
Huilcapi  
[esch1011@hotmail.com](mailto:esch1011@hotmail.com)



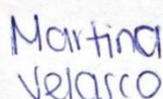
---

Cintya Carolina Hernández Villa  
[cchv271196@gmail.com](mailto:cchv271196@gmail.com)



---

Andrés Fernando Latorre Torres  
[andres.latorre93@outlook.es](mailto:andres.latorre93@outlook.es)



---

Martina Velasco Pizarro  
[martivelasco.2206@gmail.com](mailto:martivelasco.2206@gmail.com)

## Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, **Dora Isabel Alarcón Sánchez, Edison Santiago Carrión Huilcapi, Cintya Carolina Hernández Villa, Andrés Fernando Latorre Torres y Martina Velasco Pizarro**, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado **Integración de herramientas tecnológicas en la enseñanza de Lengua y Literatura en segunda lengua para potenciar las habilidades lingüísticas**, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.



---

Dora Isabel Alarcón Sánchez  
[disabelalarconsanchez@gmail.com](mailto:disabelalarconsanchez@gmail.com)



---

Edison Santiago Carrión  
Huilcapi  
[esch1011@hotmail.com](mailto:esch1011@hotmail.com)



---

Cintya Carolina Hernández Villa  
[cchv271196@gmail.com](mailto:cchv271196@gmail.com)



---

Andrés Fernando Latorre Torres  
[andres.latorre93@outlook.es](mailto:andres.latorre93@outlook.es)



---

Martina Velasco Pizarro  
[martivelasco.2206@gmail.com](mailto:martivelasco.2206@gmail.com)

## **Agradecimiento**

Agradecemos a la Unidad Educativa Particular El Sauce School por su ayuda y apoyo en este trabajo de titulación.

## Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo.....	1
Abstract .....	2
1. Introducción .....	3
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización .....	3
1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación) .....	8
1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación.....	10
1.4. Objetivo general .....	10
1.5. Objetivos específicos.....	10
2. Marco Teórico .....	11
3. Metodología .....	17
3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales .....	17
3.2. Diseño de materiales educativos digitales.....	17
3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales .....	18
4. Resultados .....	19
4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales. ....	19
4.2. Diseño de materiales educativos digitales.....	36
4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales .....	50
5. Conclusiones y Recomendaciones .....	58
6. Referencias Bibliográficas .....	61

## **Resumen Ejecutivo**

La integración de las tecnologías en el aula representa una oportunidad clave para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite una interacción más dinámica, personalizada y accesible. Así, este trabajo de titulación busca desarrollar una propuesta para incorporar recursos educativos tecnológicos en la asignatura de Lengua y Literatura en segunda lengua para estudiantes de First Grade en la Unidad Educativa Particular El Sauce School, Quito, durante el período 2024-2025, con el fin de potenciar el aprendizaje del inglés.

Para lograrlo, se establecen tres líneas de acción: promover una integración ética y responsable de las TIC en el proceso educativo, diseñar actividades didácticas interactivas que favorezcan el desarrollo de las habilidades lingüísticas y administrar de manera adecuada un sistema de gestión de aprendizaje (Learning Management System) para organizar y distribuir eficazmente las actividades pedagógicas. Como institución bilingüe, la Unidad Educativa Particular El Sauce School proporciona el entorno ideal para llevar a cabo estas iniciativas, permitiendo que los estudiantes aprendan de forma innovadora y responsable con la tecnología.

## **Abstract**

The use of technology in the classroom presents a key opportunity to enrich the teaching-learning process by enabling more dynamic, personalized, and accessible interactions. This thesis aims to develop a proposal for incorporating educational technological resources into the subject of Language and Literature as a second language for First Grade students at Unidad Educativa Particular El Sauce School, Quito, during the 2024-2025 academic year, with the objective of enhancing English language learning.

To achieve this, three main actions are outlined: promoting an ethical and responsible integration of ICT in the educational process, designing interactive instructional activities that foster the development of language skills, and effectively managing a Learning Management System (LMS) to organize and distribute pedagogical activities. As a bilingual institution, Unidad Educativa Particular El Sauce School provides the ideal setting for implementing these initiatives, allowing students to engage with technology in an innovative and responsible manner.

## **1. Introducción**

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

La Unidad Educativa Particular El Sauce School se encuentra ubicado en la parroquia de Tumbaco, en Quito, Ecuador. Esta institución educativa particular es financiada por la Fundación DAAR, la cual ha impulsado su crecimiento y desarrollo en los últimos años. Fundada bajo una administración que asumió su gestión en 2020, El Sauce School ha experimentado una significativa transformación gracias a las inversiones en recursos económicos y humanos realizadas por la nueva dirección.

Desde la adquisición de la institución, se ha observado un crecimiento extraordinario en el número de estudiantes y en la calidad educativa, lo que contrasta con la situación que enfrentan otras instituciones educativas en la región. Tras dos años de esfuerzos continuos, los resultados se han materializado en una expansión considerable. A finales del ciclo escolar 2023-2024, la institución cuenta con 650 estudiantes y 47 docentes, cifras que reflejan su consolidación como un centro educativo de referencia.

Cabe resaltar que el 70% de los alumnos matriculados durante este año provienen de otras instituciones educativas, lo que pone de manifiesto la creciente confianza que la comunidad tiene en El Sauce School. La nueva administración ha decidido mantener la filosofía, principios, valores y metodología establecidos desde su fundación, con el objetivo de potenciar su desarrollo, garantizar su sostenibilidad y posicionarlo como una institución educativa de excelencia para las generaciones futuras.

#### **Breve reseña histórica**

La Unidad Educativa Particular El Sauce fue fundada en 1984 por iniciativa de Margarita Speck, psicóloga y educadora ecuatoriana. En febrero de ese mismo año, Speck tomó la decisión de crear un colegio que se diferenciara de los demás, priorizando la curiosidad, la creatividad y el desarrollo humano sobre la mera acumulación de conocimientos. La filosofía educativa propuesta promovía que los alumnos buscaran la verdad a través de su propia acción y que el error fuera considerado una herramienta valiosa de aprendizaje. El colegio inició sus actividades en una antigua hacienda con amplios espacios, donde funcionó durante tres años.

Para 1986, los primeros estudiantes del Sauce terminaron sexto grado, y en octubre de ese mismo año, se abrió el primer curso de nivel secundario. Estos alumnos culminaron su educación en 1991, siendo la primera promoción de graduados del plantel. En sus primeros años, la institución operaba bajo el nombre de "Colegio Particular El Sauce". En 2002, obtuvo la categoría de "Experimental", lo que le permitió ofrecer no solo atención académica, sino también diversas alternativas, como un aula de proyectos para estudiantes con necesidades educativas especiales. Este espacio no se limitaba a la integración, sino que promovía una verdadera inclusión educativa.

Años después, se inauguró el aula de Postprimario, con el fin de brindar a los jóvenes con dificultades la posibilidad de continuar sus estudios de bachillerato, ofreciendo opciones como ayudante de oficina, contabilidad y archivo. Posteriormente, una reforma del Ministerio de Educación eliminó la categoría experimental de los colegios, regresando El Sauce a su condición de Colegio Particular.

En 2015, la institución obtuvo la categoría de "Unidad Educativa Particular El Sauce", la cual se mantuvo durante varios años, hasta que la nueva administración la modificó a "Unidad Educativa Particular El Sauce School". A lo largo de este tiempo, la fundadora, Margarita Speck, estuvo a cargo de la institución hasta el año 2000. En 2017, el colegio recibió la aprobación del Ministerio de Educación para implementar el proyecto de innovación curricular titulado "Prosocialidad", un programa que se integró dentro de la carga horaria institucional con el objetivo principal de fortalecer el desarrollo emocional y social de los estudiantes, promoviendo valores como la autoestima, el respeto y otros principios institucionales (PEI, 2022-2027).

En 2020, en medio de la crisis económica y la pandemia global, Margarita Speck decidió entregar la administración del colegio a la Fundación DAAR (Desarrollo Armónico, Auténtico y Real). Bajo la presidencia de Marybel Perdomo, quien asumió la dirección de la Fundación, se decidió mantener la filosofía educativa del colegio, realizando importantes inversiones para su resurgimiento tanto en infraestructura como en la incorporación del Bachillerato Internacional.

Durante la pandemia, el colegio implementó el Plan Institucional de Continuidad Educativa (PICE), priorizando los contenidos curriculares y adoptando estrategias para garantizar la continuidad educativa a través de modalidades virtuales e híbridas. Tras la superación de los desafíos sanitarios, El Sauce School ha regresado a la modalidad presencial,

experimentando un incremento atípico en el número de estudiantes. De hecho, aproximadamente un 70% de la matrícula actual está compuesta por estudiantes y docentes provenientes de otras instituciones. Tras un arduo proceso como colegio solicitante, la institución ha obtenido la autorización para ofrecer el Bachillerato Internacional, consolidándose como un colegio del mundo BI.

### **Contexto educativo (adaptado del Plan Estratégico Institucional 2022-2027)**

Desde su fundación, el Colegio El Sauce School ha mantenido una pedagogía visionaria y adelantada a su tiempo, centrando el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes y promoviendo el trabajo por proyectos. Esta metodología no solo fomenta la curiosidad y el pensamiento crítico, sino que también responde a la necesidad de que los estudiantes sean los principales agentes de su aprendizaje. A lo largo de los años, la institución ha sido reconocida por su enfoque inclusivo, brindando oportunidades a estudiantes con necesidades especiales y promoviendo una educación que favorece la diversidad.

El colegio ha privilegiado el enfoque constructivista, implementando diversas estrategias metodológicas provenientes de las pedagogías Waldorf y Montessori. Estas corrientes educativas, centradas en el desarrollo integral del alumno y en el aprendizaje experiencial, han sido fundamentales para fortalecer la propuesta educativa de El Sauce School. Además, la institución implementa El Bosque Escuela para fomentar una conexión más profunda de los alumnos con la naturaleza, permitiéndoles aprender de ella.

Con la llegada de la pandemia, la inclusión de la tecnología en el aula se aceleró, y el colegio adoptó rápidamente nuevas plataformas, aplicaciones y herramientas digitales. Este cambio permitió modernizar los procesos educativos, al tiempo que acercó a los estudiantes a los riesgos asociados con el uso de la tecnología, un aspecto que fue debidamente considerado en las estrategias de enseñanza. La crisis socioemocional generada por la pandemia también impulsó la implementación de diversas iniciativas para apoyar el bienestar de los estudiantes. Entre ellas se destacan el mindfulness, el “Sueño del Bien” de Ana Borstein, y programas destinados al desarrollo de habilidades blandas, como el Bosque Escuela, que ofrece una educación en contacto con la naturaleza, y el programa "Be Your Best", centrado en el desarrollo personal a través de retos en entornos naturales.

El modelo educativo del Colegio El Sauce School se enmarca en el constructivismo social, que reconoce y respeta las diferencias individuales y los ritmos de aprendizaje de los estudiantes. En este enfoque, el conocimiento y las capacidades se desarrollan a través de la

interacción con el entorno, promoviendo un aprendizaje activo y participativo. La evaluación en este modelo está orientada hacia el proceso de aprendizaje, permitiendo que los estudiantes tomen decisiones, valoren su progreso y formulen juicios. Los docentes, por su parte, desempeñan un rol fundamental como facilitadores del aprendizaje, guiando a los estudiantes en su proceso de descubrimiento y desarrollo.

**Tabla 1**

*Elementos del modelo educativo*

<b>Elementos del modelo</b>	<b>Características</b>
<b>Persona</b>	La educación tiene como fin el desarrollo integral de la persona. Esta debe ser una persona libre, creativa, autónoma y participativa, tanto en el aula como en la vida social. Además, debe ser responsable, poseer un espíritu crítico y la capacidad de tomar decisiones de manera independiente, con un proyecto de vida claro que guíe su camino.
<b>Movimiento</b>	Los niños aprenden a través de la acción. Es fundamental que se desarrollen en un entorno dinámico, lleno de estímulos adecuados, y que estén guiados por reglas básicas de convivencia y orden, las cuales son esenciales para el funcionamiento de una sociedad armónica.
<b>Prosocialidad</b>	El modelo tiene como objetivo que cada estudiante desarrolle su proyecto de vida mediante la práctica de valores como la solidaridad, la justicia, el amor y el servicio altruista a la comunidad, con el fin de contribuir al logro del bien común.
<b>Docentes</b>	El colegio cuenta con docentes altamente capacitados y comprometidos, que trabajan para desarrollar habilidades y competencias en los estudiantes. Las clases se imparten mediante una metodología activa, dinámica, participativa y cooperativa, promoviendo el aprendizaje colaborativo y el involucramiento de los alumnos.
<b>Sinergia</b>	El modelo fomenta el descubrimiento, desarrollo y éxito del proyecto de vida de cada uno de nuestros estudiantes, mediante el trabajo conjunto de toda la comunidad educativa: docentes, personal administrativo, familias, comunidad y, sobre todo, los propios estudiantes, quienes son los principales responsables y gestores de su destino.

**Nota:** Elaborado por Martina Velasco, integrante del proyecto, con base en el PEI 2022-2027.

## **Descripción de la comunidad educativa**

El grupo de estudiantes corresponde al nivel educativo de First Grade, o Segundo de Básica, y este año se ha incorporado al área de Preescolar. Este ciclo se caracteriza por un ambiente de aprendizaje dinámico, donde los estudiantes comienzan a desarrollar habilidades cognitivas más complejas y a experimentar una mayor autonomía en su proceso de aprendizaje.

**Recursos del aula:** El aula está equipada con mesas individuales para cada estudiante, lo que facilita el trabajo personalizado y la organización del espacio. Además, cuenta con un área destinada para el *circle time* (tiempo de grupo), que se utiliza para la comunicación directa con los estudiantes y el desarrollo de temas específicos. La pizarra también se emplea en esta actividad, permitiendo la visualización de conceptos y la participación activa de los niños. La escuela dispone de una sala de cómputo, y dentro del área de Preescolar, cada clase cuenta con *tablets* para apoyar el aprendizaje digital.

**Barreras de acceso a la educación inclusiva:** A pesar de contar con algunos recursos, la institución enfrenta limitaciones para proporcionar una educación de calidad a estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) altas o trastornos del espectro autista (TEA), debido a la falta de recursos suficientes para atender de manera adecuada estas necesidades.

**Desarrollo cognitivo:** En esta etapa, los estudiantes experimentan un desarrollo cognitivo acelerado, lo que les permite adquirir habilidades mentales rápidamente. Comienzan a expresarse de manera más clara y precisa, mostrando una mayor capacidad para organizar sus pensamientos y compartir ideas de forma coherente.

**Lenguaje:** El pensamiento de los niños en este nivel está muy ligado a la verbalización de sus procesos mentales. El lenguaje se convierte en un medio clave de comunicación social, en el sentido de adaptarse y comprender su entorno. Los estudiantes se vuelven más competentes en áreas como el conocimiento, la inteligencia, el lenguaje y el aprendizaje. Además, comienzan a utilizar símbolos y son capaces de manejar conceptos más abstractos, lo que les permite desarrollar un pensamiento más estructurado y flexible.

**Familias:** La mayoría de los estudiantes provienen de familias nucleares, conformadas por padre y madre, y muchos tienen hermanos mayores. Esto genera un entorno familiar estable que influye positivamente en el desarrollo emocional y social de los niños.

**Características de los estudiantes:** Los niños en este grupo muestran una gran inquietud y tienden a tener periodos de concentración y atención relativamente cortos. Por esta razón, se observa una necesidad de contar con recursos o actividades que les ayuden a mantener la concentración durante las clases. A pesar de estas características, los estudiantes están altamente motivados para aprender y muestran un fuerte interés en las materias que se imparten.

**Necesidades emocionales:** Los niños presentan una notable necesidad emocional, ya que requieren acompañamiento constante para identificar y superar sus áreas de dificultad. El apoyo emocional y psicológico es fundamental para su bienestar y desarrollo integral en esta etapa.

**Recursos materiales:** Los estudiantes cuentan con todos los materiales necesarios para el desarrollo de sus actividades, desde materiales básicos como lápices hasta recursos didácticos más complejos, lo que garantiza un ambiente de aprendizaje adecuado para la adquisición de nuevos conocimientos.

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

El desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha transformado múltiples ámbitos de la sociedad, y la educación no ha quedado al margen de este avance significativo. Aunque estas innovaciones han generado beneficios indiscutibles, también han suscitado controversias y debates acerca de su aplicación y sus efectos, especialmente en el ámbito educativo. En este contexto, resulta fundamental reflexionar sobre cómo el uso de las TIC puede enriquecer las metodologías de enseñanza, particularmente en la educación primaria, y, de manera más específica, en la enseñanza de una segunda lengua, como el inglés.

La incorporación de las tecnologías en el aula, lejos de ser un tema marginal, se presenta como una oportunidad de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo una interacción más dinámica, personalizada y accesible. “Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ofrecen un nuevo espacio de interacción para el ser humano, propiciando, entre otras cosas, la virtualidad como un medio para la transmisión del conocimiento en el ámbito educativo” (Gutiérrez, Saza, & García, 2022, p. 19). Así, surge una pregunta fundamental: ¿Qué beneficios puede ofrecer la integración de la tecnología en la enseñanza de una segunda lengua? La incorporación de las TIC en el aula de idiomas puede

potenciar el aprendizaje, motivar a los estudiantes y facilitar el acceso a recursos educativos de calidad, promoviendo un entorno más estimulante y participativo.

Es relevante señalar que, aunque las TIC ofrecen un vasto potencial, su uso no debe entenderse como un fin en sí mismo, sino como una herramienta que debe estar al servicio de los objetivos educativos. “Es necesario tener claro que son simplemente herramientas de apoyo para los procesos de enseñanza y aprendizaje, pues las TIC por sí mismas no enseñan ni orientan, y es imperativo que el tutor acompañe estos procesos” (Gutiérrez et al., 2022, p. 52). La tecnología debe ser vista como un medio para mejorar las prácticas pedagógicas y poner al estudiante en el centro del proceso, favoreciendo un desarrollo integral tanto dentro como fuera del aula.

Por otro lado, “una de las razones por las que el inglés es tan importante en cualquier parte del mundo es porque es el idioma de transporte. Sin embargo, sus intereses van más allá, ya que el inglés es lengua oficial o cooficial en 58 países” (Mora, 2023, p.11). El medio *Ecuador Chequea* (2024) recogió los datos del *English Proficiency Index* (EF EPI) 2023, que ubican a Ecuador en el puesto 80 de 113 países a nivel global y en el 18 de 20 en América Latina, con un nivel de inglés clasificado como "muy bajo". Estos resultados provienen de una encuesta realizada a 2,2 millones de personas, con una edad promedio de 26 años.

A diferencia de la educación pública, donde se detectan diversos inconvenientes en la enseñanza del inglés, una docente de una institución privada señaló que "muchas instituciones privadas tienen el discurso de ser bilingües; entonces, desde pequeños se les enseña y se les habla en inglés. Los niños son como esponjas, entre más les enseñes, más absorben" (Ecuador Chequea, 2024). Estos datos destacan la importancia de iniciar la enseñanza del inglés desde temprana edad para mejorar los resultados en estudios internacionales.

Cabe señalar que El Sauce School, institución seleccionada para la propuesta del proyecto, se enfoca en la enseñanza de la segunda lengua desde edades tempranas, con el objetivo de facilitar el desarrollo lingüístico de los estudiantes. Por ello, el 80% de las materias hasta Fourth Grade se imparten en inglés. En este sentido, el proyecto propone actividades que incorporen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con el fin de potenciar las habilidades lingüísticas de los estudiantes. Se espera que esta iniciativa pueda ser útil, considerada, replicada o adaptada en otros temas, cursos e instituciones, tanto públicas como privadas.

### **1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación**

El propósito de este trabajo de titulación es desarrollar una propuesta para la integración de recursos educativos tecnológicos en el currículo de la materia de Lengua y Literatura en segunda lengua, dirigida a los estudiantes de First Grade de la Unidad Educativa Particular El Sauce School de Quito, Ecuador, con el objetivo de potenciar el desarrollo de las destrezas lingüísticas en los estudiantes durante el período 2024-2025.

Así, la pregunta que se pretende responder es ¿cómo se pueden integrar herramientas tecnológicas en las actividades de Lengua y Literatura en segunda lengua para potenciar las destrezas lingüísticas de los estudiantes de First Grade en la Unidad Educativa Particular El Sauce School?

### **1.4. Objetivo general**

Elaborar una propuesta para la integración de recursos educativos tecnológicos en la materia de Lengua y Literatura en segunda lengua en la Unidad Educativa Particular “El Sauce School” de Quito, Ecuador, durante el período 2024-2025, con el fin de potenciar el desarrollo de las destrezas lingüísticas de los estudiantes de First Grade.

### **1.5. Objetivos específicos**

- Establecer las bases éticas, de responsabilidad social y comunicación necesarias para la integración de herramientas tecnológicas en la enseñanza de Lengua y Literatura en segunda lengua, promoviendo una práctica pedagógica responsable en entornos virtuales.
- Diseñar actividades didácticas interactivas utilizando tecnologías de la información y comunicación (TIC) que favorezcan el aprendizaje de Lengua y Literatura en segunda lengua, con un enfoque particular en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de First Grade.
- Gestionar la plataforma Brightspace para organizar y distribuir de manera coherente las actividades pedagógicas de Lengua y Literatura en segunda lengua, garantizando un entorno virtual accesible, efectivo y alineado con los objetivos de aprendizaje de los estudiantes de First Grade.

## **2. Marco Teórico**

### **TIC: ventajas y desafíos**

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo ofrece una variedad de beneficios y desafíos. Entre las ventajas más notables, se destaca el incremento en la motivación y el interés de los estudiantes hacia las actividades, así como la superación de las barreras de espacio y tiempo, lo que facilita el aprendizaje en cualquier lugar y momento. Además, las TIC propician una interacción constante, tanto entre los propios estudiantes como entre estos y los docentes, a través de diversas plataformas digitales, lo que fomenta el intercambio de ideas y la colaboración en tiempo real. Este entorno de interacción mejora la autonomía de los estudiantes, promoviendo su creatividad y capacidad para tomar decisiones durante el proceso de aprendizaje, desde la búsqueda de información hasta la creación de documentos. Por otro lado, las TIC también favorecen el trabajo colaborativo, proporcionan acceso a una variedad de recursos (textuales, visuales, entre otros) y mejoran la comunicación en el aula, ofreciendo flexibilidad en los canales y métodos de enseñanza (Cacheiro, 2018).

No obstante, el uso de las TIC también presenta ciertos desafíos, que deben ser identificados y gestionados adecuadamente. Según Cacheiro (2018), los problemas más frecuentes incluyen la distracción del alumnado, que puede ocurrir si el proceso de enseñanza no está bien planificado. Asimismo, la abundante información disponible en línea puede resultar en una pérdida de tiempo para los estudiantes al intentar filtrar contenido relevante, además de la necesidad de desarrollar una visión crítica para discernir fuentes fiables. Otro inconveniente significativo es el aislamiento social que puede derivarse del uso excesivo de las tecnologías; asimismo, el uso prolongado de las TIC puede generar problemas físicos, como fatiga visual o dolores musculares, lo que requiere la implementación de pausas activas y cuidados ergonómicos.

En conclusión, es esencial que tanto los docentes como las instituciones educativas sean plenamente conscientes de las ventajas y los desafíos que las TIC pueden aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje. Este entendimiento permitirá un uso más efectivo de las tecnologías, maximizando sus beneficios y minimizando los posibles inconvenientes. Sin embargo, es importante recalcar que, a pesar de las numerosas ventajas que las TIC ofrecen, la presencialidad sigue siendo un componente clave en la educación, principalmente, en la educación primaria. Hay aspectos del aprendizaje, como el desarrollo de habilidades sociales,

la interacción directa entre estudiantes y docentes, y la dinámica de trabajo en grupo, que solo se logran en un entorno físico. Por lo tanto, cuando el contexto lo permite, las TIC deben considerarse como un complemento de la enseñanza presencial, y no necesariamente como un sustituto, favoreciendo un enfoque híbrido que combine lo mejor de ambos mundos y enriquezca la experiencia educativa.

### **TIC en educación infantil**

Para Rodríguez, Area y San Martín (2024) diversos estudios resaltan la creciente relevancia de la tecnología en la vida de los niños, quienes son denominados "nativos digitales" debido a que han crecido rodeados de dispositivos como móviles, tabletas y ordenadores, los cuales forman parte de su cotidianidad. Esta generación no concibe un mundo sin la presencia de estas herramientas tecnológicas, y las utiliza según sus capacidades y los recursos disponibles. La incorporación de las TIC en la educación infantil ha generado transformaciones significativas en la forma de concebir y desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que las instituciones educativas han integrado recursos tecnológicos, mejorado la formación digital de los docentes y asignado funciones pedagógicas a dispositivos electrónicos.

No obstante, la introducción de las TIC en la educación infantil también presenta desafíos que requieren una reflexión profunda. Se debe evitar la improvisación en el uso de estas tecnologías, asegurando que su integración en el aula sea coherente y bien planificada. Es necesario implementar acciones de formación, información y orientación tanto para docentes como para familias, con el fin de garantizar un uso adecuado de las TIC que promueva una competencia digital responsable y libre de riesgos, favoreciendo el bienestar de los niños y su desarrollo integral (Rodríguez, Area, & San Martín, 2024).

En este sentido, es crucial que la educación primaria no se desvincule del uso de las tecnologías, dado que los niños están llamados a interactuar con dispositivos electrónicos a lo largo de su vida. La tecnología, cuando se integra de manera adecuada, ofrece valiosas oportunidades para enriquecer el proceso educativo, favoreciendo el aprendizaje personalizado y el acceso a recursos educativos innovadores. No obstante, es esencial que este uso sea equilibrado y planificado, evitando que los estudiantes desarrollen una dependencia total de las TIC.

En lugar de eliminar completamente el acceso a estos dispositivos, es necesario establecer un uso dosificado que permita a los estudiantes disfrutar de sus beneficios sin que interfieran

en su capacidad para interactuar de manera plena en el mundo real. Además, es fundamental generar una cultura ética del uso de las TIC, que promueva el respeto, la seguridad y el pensamiento crítico en línea, enseñando a los estudiantes a gestionar su presencia digital de manera responsable. En la educación primaria, las TIC deben ser vistas como herramientas que complementan, no reemplazan, la interacción social y las habilidades emocionales, que siguen siendo esenciales para el desarrollo integral de los niños. Por último, los docentes deben estar formados no solo en el uso técnico de las TIC, sino también en cómo integrarlas de forma pedagógica y crítica, favoreciendo un entorno de aprendizaje que sea tanto digital como humano.

### **Desarrollo de habilidades lingüísticas en segunda lengua**

Desde temprana edad, los estudiantes en instituciones bilingües comienzan a aprender el idioma de manera estructurada, cimentando sus habilidades lingüísticas desde los fundamentos básicos. La enseñanza del inglés en estas etapas tempranas es fundamental, ya que la plasticidad cerebral de los niños les permite adquirir e internalizar nuevas lenguas con mayor facilidad, lo que resulta en una pronunciación más natural y una comprensión más intuitiva. Lopez Alvarez, Avalos Almeida y Avila Soliz (2024) indican que "a través de la plasticidad cerebral, el cerebro puede reorganizarse y establecer nuevas conexiones neuronales, lo que permite a los estudiantes desarrollar habilidades y adquirir nuevos conocimientos" (p. 2646).

A lo largo de su formación, este proceso les permite desarrollar competencias lingüísticas avanzadas, proporcionándoles las herramientas necesarias para alcanzar un dominio considerable del idioma y obtener puntajes importantes en las certificaciones internacionales reconocidas, como el TOEFL, IELTS, Cambridge, entre otras. Estas certificaciones no solo reflejan su progreso, sino que también abren puertas a nuevas oportunidades académicas y profesionales a nivel global. El objetivo es que los estudiantes adquieran y perfeccionen las habilidades lingüísticas clave para comprender y expresarse con fluidez en diversos contextos a lo largo de sus vidas.

### **Comprensión:**

Según el Consejo de Europa (2020), el Marco común europeo de referencia para las lenguas establece que la comprensión implica recibir y procesar información de manera activa; esto incluye no solo la decodificación de lo que se escucha o lee, sino también la capacidad de interpretar el mensaje, utilizando esquemas cognitivos previos y formulando

hipótesis sobre la intención comunicativa. En la comprensión oral, el usuario procesa material hablado, ya sea en tiempo real o grabado. En la comprensión visual, se refiere a la lectura de textos escritos o el análisis de signos. La comprensión audiovisual involucra el procesamiento de contenido multimodal (por ejemplo, ver televisión o películas) con o sin subtítulos.

### **Expresión:**

Por otro lado, la expresión se refiere a la producción de mensajes en modalidad oral, escrita o signada. La expresión oral incluye desde intervenciones breves, como descripciones o anécdotas, hasta presentaciones formales más largas. Esta habilidad es fundamental en ámbitos profesionales y académicos (como presentaciones o informes), y suele evaluarse en términos de fluidez, calidad lingüística y capacidad de adaptación al público. Las habilidades de expresión más formales no surgen de manera espontánea; requieren aprendizaje y experiencia, así como el dominio de convenciones y expectativas específicas del género. (Consejo de Europa, 2020).

Adicionalmente, el aprendizaje temprano del inglés contribuye al desarrollo cognitivo general, ya que fortalece habilidades como la resolución de problemas, la memoria y la creatividad. A través de un enfoque pedagógico basado en la inmersión y la práctica constante, los estudiantes no solo adquieren fluidez en el idioma, sino que también se preparan para desenvolverse con confianza en un entorno multicultural, lo cual es esencial en el mundo interconectado y globalizado de hoy. De este modo, enseñar inglés desde temprana edad fomenta la adquisición de competencias cognitivas, culturales y sociales que serán cruciales a lo largo de su vida personal y profesional.

### **Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) en enseñanza de lenguas**

En los últimos años, los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) han adquirido un papel fundamental en la evolución de los métodos educativos, principalmente debido al avance acelerado de las tecnologías digitales y la creciente necesidad de adaptar la enseñanza a las exigencias de una sociedad globalizada. Los EVA se componen de plataformas tecnológicas que facilitan la enseñanza y el aprendizaje a través de modalidades sincrónicas y asincrónicas, donde el internet se convierte en el principal medio de comunicación. Estas plataformas tecnológicas, como Moodle, Brightspace, Google Classroom, entre otras, permiten a los estudiantes acceder a recursos educativos, participar en discusiones y realizar tareas académicas con gran flexibilidad, favoreciendo el aprendizaje autónomo y colaborativo (Balarezo, Barbosa, Calderón, & Bejarano, 2024).

En el campo de la enseñanza de lenguas, los EVA ofrecen un entorno ideal para la práctica de habilidades lingüísticas como la comprensión auditiva, la expresión escrita y la producción oral, gracias a las herramientas multimedia como videos, audios, foros de discusión y ejercicios interactivos. Estas herramientas no solo permiten a los estudiantes practicar el idioma en situaciones auténticas y contextualizadas, sino que también fomentan la interacción social y la colaboración entre estudiantes de diferentes culturas, lo que enriquece su aprendizaje y les permite desarrollar una competencia comunicativa más completa.

En los entornos virtuales de aprendizaje, la interacción presenta características distintivas frente a la enseñanza presencial. Entre ellas, se destaca una participación más equitativa, un ritmo de aprendizaje adaptable a las necesidades individuales y mayores oportunidades para la producción de lenguaje más complejo y abundante. Sin embargo, para que el aprendizaje autónomo sea efectivo, especialmente en los LMOOC (cursos masivos en línea de idiomas), es crucial que los estudiantes se comprometan activamente con el curso y dediquen esfuerzo cognitivo al procesar el material. A pesar de estas ventajas, los LMOOC tienen limitaciones, ya que la adquisición de un idioma depende en gran medida de las oportunidades de interacción y práctica directa. Además, mientras que en la enseñanza presencial la tecnología sirve principalmente para presentar información, en el entorno virtual es fundamental que esta se perciba como una herramienta integral en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que debe ser cuidadosamente considerada (Muñoz-Basols, Fuertes-Gutiérrez, & Cerezo, 2024).

Esto no deja de lado a la educación presencial, la cual sigue siendo crucial, ya que permite una retroalimentación inmediata y más precisa, algo que los entornos virtuales no siempre pueden garantizar de la misma manera. Esta corrección instantánea, además de ser inmediata, suele estar más contextualizada y argumentada, lo que facilita un entendimiento más profundo por parte del estudiante. El contacto cara a cara también fomenta la interacción espontánea, que es esencial para el aprendizaje de un idioma, especialmente en cuanto a la pronunciación, la fluidez y la comprensión cultural.

Por ello, una combinación adecuada de la enseñanza presencial con el uso de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) puede potenciar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. El uso alternado de estas modalidades ofrece lo mejor de ambos mundos: la flexibilidad y el acceso a recursos digitales, por un lado, y la interacción directa, el aprendizaje contextualizado y la corrección inmediata por otro. De este modo, el estudiante no

solo se beneficia de los avances tecnológicos, sino también de la riqueza de la interacción humana, indispensable para un aprendizaje más completo y efectivo de un idioma.

### **Tecnoética**

Bunge (1977, citado en Vivas, 2018) define la tecnoética como el estudio de los principios morales aplicables a las diversas ramas de la tecnología, señalando que todas las acciones humanas pueden ser evaluadas desde una perspectiva ética y legal. Añade que los principios éticos no nacen de la tecnología misma, sino que tienen su origen en religiones, ideologías y filosofías que surgieron en las sociedades industriales.

El uso de Internet y teléfonos móviles ha generado riesgos relacionados con prácticas como el grooming, el sexting y el ciberbullying, que violan principios tecnoéticos fundamentales. Estos comportamientos, que afectan a niños y adolescentes, requieren atención, ya que las TIC son clave en la vida cotidiana y educativa, pero también han dado lugar a nuevos desafíos éticos, al afectar las relaciones humanas, las instituciones y los principios morales básicos (Vivas, 2018). En la educación primaria, donde los estudiantes están en proceso de desarrollar valores y comportamientos, es esencial que los docentes no solo se enfoquen en enseñar contenidos técnicos, sino también en promover la educación ética digital. Los niños deben ser conscientes de los riesgos del entorno digital y aprender a navegarlo de manera segura y responsable, adquiriendo habilidades que les permitan proteger su bienestar mientras interactúan con las tecnologías.

Es fundamental que los niños comprendan que, así como no deben hablar con desconocidos en la calle, tampoco deben hacerlo en línea. La enseñanza debe apuntar a los aspectos positivos y útiles de la tecnología, así como a los riesgos graves que podrían afectar su bienestar físico y emocional (Granizo-Garrido, 2024). En definitiva, es esencial que los niños, como nativos digitales, aprendan a gestionar los riesgos del entorno en línea desde temprana edad. Aunque la tecnología ofrece beneficios para su desarrollo, también conlleva amenazas que pueden afectarlos. Por ello, es crucial que padres y educadores trabajen juntos para enseñarles a usar las TIC de manera responsable y a reconocer los peligros. Con el apoyo adecuado, los niños podrán aprovechar la tecnología sin comprometer su seguridad y bienestar.

### **3. Metodología**

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

Los pasos a seguir para dar respuesta al primer objetivo específico de este proyecto son:

- Análisis de la cultura y realidad institucional (misión, visión, valores, FODA) de la Unidad Educativa Particular El Sauce School para asegurar que los objetivos del proyecto de integración de herramientas tecnológicas en la enseñanza de Lengua y Literatura en segunda lengua estén alineados con los principios y necesidades institucionales.

Incidencia: La alineación del proyecto con los principios y necesidades institucionales asegura su relevancia y coherencia.

- Desarrollo de un código deontológico para la Unidad Educativa Particular El Sauce School, con el propósito de establecer un marco ético que regule el comportamiento de los miembros de la comunidad educativa en entornos virtuales.

Incidencia: Promoción de un ambiente de enseñanza respetuoso y responsable para docentes y estudiantes.

- Creación de una guía de buenas prácticas en entornos virtuales de enseñanza de Lengua y Literatura en segunda lengua, que incluirá lineamientos y fundamentos dirigidos a docentes y estudiantes con la intención de promover interacciones favorables, efectivas y enriquecedoras.

Incidencia: La guía establecerá pautas claras para una comunicación respetuosa en el aula virtual que promoverá interacciones positivas.

#### **3.2. Diseño de materiales educativos digitales**

Los pasos a seguir para dar respuesta al primer objetivo específico de este proyecto son:

- Elección de un tema del currículo (enseñanza de la letra "s") como base para la creación de actividades digitales interactivas. Esta metodología servirá como modelo, permitiendo adaptar y aplicar el enfoque a otros contenidos del plan de estudios.

Incidencia: Facilita la creación de actividades interactivas aplicables a diversos contenidos, asegurando coherencia y adaptabilidad en el aprendizaje.

- Exploración y selección de herramientas TIC (como Genially, Suno, etc.) para desarrollar recursos audiovisuales e interactivos. Estas herramientas permitirán crear actividades que sean fácilmente replicables y adaptables a otros temas del currículo.

Incidencia: Proporciona herramientas versátiles para desarrollar recursos educativos dinámicos, favoreciendo un aprendizaje más atractivo y aplicable a otros temas.

- Elaboración de actividades lúdicas que faciliten la enseñanza, práctica y evaluación de las diferentes destrezas lingüísticas del idioma inglés.

Incidencia: Garantiza que las actividades sean comprensibles y que los estudiantes avancen de manera efectiva en su proceso de aprendizaje. Es importante señalar que estas actividades están diseñadas conforme al nivel de aprendizaje de First Grade y requieren el apoyo de los padres en su ejecución, dado que los estudiantes aún no dominan la lectura y se encuentran en las etapas iniciales de este proceso.

### **3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales**

Los pasos a seguir para dar respuesta al primer objetivo específico de este proyecto son:

- Diseño y organización de los módulos de la materia dentro de Brightspace, asegurando que el contenido (lecturas, videos, actividades interactivas) esté bien estructurado y sea accesible para los estudiantes.

Incidencia: Garantiza que los recursos pedagógicos estén organizados de forma clara, facilitando el acceso y la comprensión del contenido por parte de los estudiantes.

- Configuración de las actividades dentro de Brightspace en una secuencia lógica, permitiendo a los estudiantes avanzar de manera progresiva desde conceptos básicos hasta más complejos.

Incidencia: Asegura que las tareas se presenten en el orden adecuado, favoreciendo un aprendizaje continuo y coherente en el desarrollo de habilidades lingüísticas.

- Implementación de herramientas de evaluación dentro de Brightspace, como cuestionarios, encuestas y actividades de autoevaluación, que permitan medir el progreso de los estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura en segunda lengua.

Incidencia: Permite realizar un seguimiento continuo del rendimiento estudiantil, lo que asegura que los objetivos de aprendizaje se estén cumpliendo y ofrece oportunidades para mejorar el desempeño de los estudiantes mediante retroalimentación.

#### **4. Resultados**

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

###### **Justificación**

La necesidad de este proyecto surge de la importancia de integrar herramientas tecnológicas en la enseñanza de Lengua y Literatura en segunda lengua (inglés), en la Unidad Educativa El Sauce School. En un entorno educativo cada vez más digitalizado, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son esenciales para potenciar las habilidades lingüísticas de los estudiantes de First Grade, facilitando su acceso a recursos innovadores y haciendo el aprendizaje más dinámico, interactivo y acorde a las características de los estudiantes de esta edad (aproximadamente 8 años), quienes están en una etapa clave de su desarrollo lingüístico.

La incorporación de las TIC, más allá de potenciar el aprendizaje de la lengua, permite una mayor personalización de la enseñanza, adaptándose a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes. En este caso, al ser niños de aproximadamente 8 años, su capacidad para interactuar con recursos audiovisuales y tecnológicos puede ser un motor para su motivación y participación activa en clase. “Las tecnologías digitales -juegos, pizarras interactivas, simuladores y herramientas de colaboración-, cuando el profesorado las integra eficazmente en la pedagogía y cuenta con características diseñadas adecuadamente, pueden implicar al alumnado a través de representaciones e interacciones variadas” (UNESCO, 2024, p. 77). Además, herramientas como juegos interactivos, videos educativos y aplicaciones de aprendizaje pueden ayudar a reforzar conceptos clave de manera lúdica y atractiva, lo cual favorece la comprensión y retención de la información.

Es importante señalar que “la relación de la tecnología y educación está dada en la forma en que se utilizan las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje para lograr aprendizaje significativo” (Hiraldo Trejo & Sánchez, 2020, p. 42), la cual, en este proyecto, no se limita únicamente a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, sino que también busca fomentar el desarrollo de competencias digitales, brindando a los estudiantes una educación más completa y alineada con las demandas actuales.

## **Finalidad**

La finalidad de este proyecto es potenciar el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de First Grade en la Unidad Educativa Particular El Sauce School mediante la integración efectiva de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza de Lengua y Literatura en segunda lengua (inglés). “Las TIC se han convertido en un elemento clave para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras, especialmente por su capacidad para producir interacciones humanas y ofrecer un entorno de aprendizaje interactivo” (Antonio & Carrión, 2023, p. 42). Al incorporar recursos educativos tecnológicos innovadores, el proyecto busca hacer que el aprendizaje del inglés sea más atractivo, interactivo y accesible, adaptándose a las características y necesidades de los niños de este curso.

Además, se busca brindar a los docentes recursos que les permitan enriquecer su práctica pedagógica y adaptar los contenidos a los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes, haciendo que el proceso de enseñanza sea más flexible y eficaz. “Cuando los profesores incorporan la tecnología en la rutina de enseñanza del inglés, transfieren el poder y la voluntad de aprendizaje en las manos del estudiante. Este aspecto no solo mejora el compromiso, sino que también aumenta la motivación” (Antonio & Carrión, 2023, p. 34). Con este enfoque, el proyecto pretende preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos educativos del futuro de una manera más integral y acorde a los avances tecnológicos.

## **Problemática**

Este proyecto aborda varias problemáticas clave en la enseñanza de Lengua y Literatura en segunda lengua (inglés). Aunque la institución cuenta con recursos educativos adecuados, el enfoque tradicional de enseñanza puede no ser suficiente para captar el interés y la motivación de los estudiantes de First Grade, especialmente en una era cada vez más digitalizada. Al integrar herramientas tecnológicas como Genially, Suno, etc., el proyecto busca hacer el aprendizaje más dinámico e interactivo, adaptado a las características de los niños de 8 años. Además, ofrece una oportunidad de introducir el uso de la tecnología de manera integral desde temprana edad, lo cual es fundamental en un contexto educativo que cada vez exige más competencias digitales.

Por otro lado, aunque los docentes ya utilizan tecnología en el aula, este proyecto busca dotarlos de recursos adicionales más allá de los métodos tradicionales, complementando y enriqueciendo su práctica pedagógica. A través de la integración de nuevas herramientas

digitales, el proyecto favorece la personalización del proceso educativo, permitiendo a los docentes adaptar los contenidos a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Así, no sólo se potencia su desarrollo de las habilidades lingüísticas, sino también su competencia digital.

### **Exigencias**

Para llevar a cabo este proyecto de integración de herramientas tecnológicas en la enseñanza de Lengua y Literatura en segunda lengua, se deben cumplir varias exigencias tanto en términos de recursos como de planificación y ejecución:

- **Selección y adaptación de herramientas tecnológicas:** Es fundamental identificar y seleccionar las herramientas digitales apropiadas para la edad de los estudiantes, con el fin de complementar eficazmente la enseñanza del inglés. Esto incluye plataformas interactivas como Genially y recursos de música educativa como Suno, que deberán ser adaptados a los contenidos específicos de la materia y a las necesidades pedagógicas del grupo de estudiantes. Además, se deben considerar herramientas que sean accesibles tanto para los docentes como para los estudiantes, garantizando su fácil uso en el aula y en la casa.
- **Planificación y adaptación del currículo:** Es necesario revisar el currículo de Lengua y Literatura en segunda lengua para identificar los momentos y contenidos en los que las TIC pueden tener un impacto significativo. En este proyecto, se ha seleccionado como muestra el tema de la enseñanza de la letra "S", el cual refleja las mejoras propuestas por el grupo de trabajo. No obstante, este enfoque es totalmente flexible y puede adaptarse a otros contenidos, según lo decida la docente del aula.
- **Infraestructura tecnológica:** Es esencial disponer de la infraestructura tecnológica necesaria, que incluye el acceso a dispositivos (*tablets*, computadoras) y una conexión a internet estable tanto en el aula como en el hogar. Esto garantizará el uso fluido y sin interrupciones de las herramientas tecnológicas, permitiendo una experiencia de aprendizaje continua y efectiva.
- **Aplicación a las diferentes destrezas lingüísticas:** Los recursos deben ser diseñados con el fin de que los estudiantes puedan aprender y practicar las distintas destrezas del idioma, tales como la comprensión lectora y auditiva, así como la expresión oral y escrita. Al integrar estas habilidades de manera equilibrada, se busca una educación integral que favorezca un aprendizaje completo del idioma. Además, esta metodología

permite identificar las fortalezas y debilidades de cada estudiante, lo que facilita la personalización del proceso de aprendizaje y la implementación de estrategias específicas para mejorar sus áreas de dificultad.

### **Identidad institucional**

En el Reglamento y Contexto de la Unidad Educativa Particular El Sauce School (2021) se menciona lo siguiente:

**Misión (PEI 2022-2027):** La institución se compromete con los valores humanistas, buscando consolidarse como una institución bilingüe internacional, con excelente nivel académico, potenciando la investigación como base del aprendizaje y los valores como pilares esenciales de su desarrollo.

**Visión (PEI 2022-2027):** Para el año 2025, la institución se consolida como un referente de excelencia de las instituciones educativas, comprometidos con la formación de seres íntegros, humanistas con un enfoque Auténtico, Armónico y Real, con un alto nivel de liderazgo, innovadores, creativos, capaces de actuar con honestidad, respeto, justicia, y libertad, que forjen una sociedad más justa y solidaria.

**Valores:** la institución sigue los atributos BI (Bachillerato Internacional):

- Informados e instruidos.
- Pensadores.
- Buenos comunicadores.
- Íntegros.
- Indagadores.
- Mentalidad abierta.
- Solidarios.
- Audaces.
- Equilibrados.
- Reflexivos.

La institución forma parte de la Fundación DAAR, que promueve un enfoque de desarrollo integral, orientado hacia la armonía, la autenticidad y lo real:

- **Armónico:** trabajo balanceado, proporcionado y oportuno. Cada estudiante es el actor más importante sobre sus áreas de desarrollo físicas, psíquicas y sociales produciendo una ejecución armoniosa, bella y útil socialmente.
- **Auténtico:** cada estudiante descubre su propia esencia única e irrepetible generando su proyecto de vida, útil para sí mismo y la sociedad.
- **Real:** Espacios formales e informales idóneos para el aprendizaje y formación de los estudiantes a fin de que descubran, desarrollen y ejecuten conocimientos, aptitudes y destrezas coherentes con su proyecto de vida. Es una permanente actitud de ver con claridad, actuar con honestidad, respeto y justicia y ser miembros positivos de la sociedad.

Finalmente, la institución fundamenta su identidad en cuatro pilares esenciales:

- Pilar del ser.
- Pilar de ser con los otros.
- Pilar de la naturaleza, la ciencia y la tecnología.
- Pilar del arte.

## Análisis FODA de la Unidad Educativa Particular El Sauce School

**Tabla 2**

*FODA de la Unidad Educativa Particular El Sauce School*

Fortalezas	Oportunidades
Autoridades con voluntad de mejora continua y con compromiso con la excelencia educativa.	Creciente demanda de la integración de TIC en la educación, lo que abre posibilidades de innovación.
Recursos tecnológicos disponibles en el aula ( <i>tablets</i> y computadoras).	Demanda por plataformas de aprendizaje en línea.
Docentes altamente capacitados, con vasta experiencia, y seleccionados cuidadosamente.	Demanda creciente de educación bilingüe.
Ambiente favorable para el desarrollo educativo (espacios adecuados).	Capacitaciones constantes sobre temas de educación relevantes.
Cultura de respeto, convivencia e inclusión.	Apoyo de Kevin Barlett, fundador de CGC (Common Ground Collaborative), en técnicas de enseñanza.
Manejo de proyectos RYE sobre nutrición y salud (física y mental) y conservación de la biodiversidad.	Extracurriculares intercolegiales de excelencia como la ONU donde se desarrollan diferentes modelos internacionales con buenos resultados para la institución.
Colegio bilingüe y BI que ofrece oportunidades para el acceso a la educación superior.	Diferentes talleres realizados por el DECE para docentes, estudiantes y padres de familia sobre educación en la salud mental, sexual, entre otros.
Plan de emergencias, y preparación de suministros esenciales para reducir el impacto ante riesgos naturales.	Opciones de ocio y esparcimiento, como el acceso a la escuela de equitación para estudiantes de preescolar, con una salida pedagógica programada una vez al mes.

Debilidades	Amenazas
Recursos económicos limitados.	Cortes de luz frecuentes en el país que podrían afectar el desarrollo de tareas en el aula y el hogar.
Dependencia de la infraestructura eléctrica externa.	Inestabilidad económica que podría limitar el acceso a nuevos recursos o inversiones en infraestructura.
Alta participación de los padres de familia en la toma de decisiones, al punto de que se ven perjudicados ciertos aspectos de orden y control.	Creciente competencia de otras instituciones educativas con mayores o mejores recursos tecnológicos.
Dependencia de un solo tipo de fuente de financiamiento.	Amplia vulnerabilidad ante riesgos naturales, debido a su ubicación geográfica.
Poco espacio en el campus para estacionamiento destinado a padres y docentes.	Tasa de matriculación variable debido a factores socioeconómicos.
División dentro del cuerpo docente que dificulta la creación de una sinergia colaborativa.	Tráfico en la vía de acceso.
Los fondos se destinan a aspectos que no son prioritarios, lo que limita la atención a áreas que requieren una mejora urgente.	Exceso de velocidad en la vía Interoceánica que pone en riesgo a la comunidad administrativa, docente y estudiantil.

**Nota:** Esta tabla fue elaborada por los integrantes del proyecto, basándose en las condiciones sociales, geográficas e internas de la institución.

### **Código de ética para la Unidad Educativa Particular El Sauce School**

La educación es una de las herramientas más poderosas para el desarrollo integral de los individuos, ya que no solo busca el aprendizaje académico, sino también la formación en valores, habilidades emocionales y sociales, esenciales para la convivencia en una sociedad plural y democrática. En este contexto, el siguiente código ético se presenta como un documento fundamental que establece las pautas y principios sobre los cuales se debe desarrollar la interacción entre todos los agentes involucrados en el proceso educativo.

La ética del maestro y la educación son proyectos sociopolíticos clave para preservar la educación como pilar cultural. Actúan como espacios de transformación y emancipación, enfrentando la deshumanización y buscando recuperar la felicidad como experiencia de reflexión y socialización (Uribe Hincapié, García-Castro, & Montoya Marín, 2024). Los niños, al estar en una etapa formativa, están desarrollando sus valores y principios, por lo que

las actitudes y acciones del maestro, sus compañeros y el entorno en general, tienen un impacto significativo en su crecimiento personal y social.

En este contexto, la ética educativa debe fomentar la empatía, el respeto, la justicia y la equidad, pilares esenciales para una convivencia armoniosa. Además, la educación ética invita a los estudiantes a cuestionar y reflexionar sobre las normas sociales, animándolos a no solo aceptar el mundo tal como es, sino a imaginar cómo podría ser y actuar para transformarlo. “La transmisión cultural de valores-actitudes y capacidades-destrezas se desarrolla por métodos o formas de hacer, aunque también por contenidos conceptuales, normas, imitación de modelos, clima organizacional, en el marco de una educación entendida como intervención. Para ello es muy importante la selección adecuada de productos culturales<sup>1</sup>” (Alonso Aguerrebere, 2004, p. 84).

El código que se muestra a continuación no solo orienta las acciones del personal docente, administrativo y directivo, sino que también se convierte en una guía de consulta accesible para las familias, los estudiantes y los compañeros de trabajo, proporcionando un marco común que facilita la resolución de dudas y conflictos. Su importancia radica en que, al ser un documento de difusión obligatoria, permite que todos los actores estén alineados con los mismos principios, garantizando que se mantengan relaciones armónicas, respetuosas y equitativas en la comunidad educativa. Además, este código ético, no solo responde a la necesidad de normar la conducta de los involucrados, sino que también compromete a cada uno a caminar por la misma senda, buscando siempre la ecuanimidad, la libertad y el respeto mutuo. En situaciones de duda o conflicto, este documento será la base para tomar decisiones de manera coherente y justa, asegurando que se resuelvan con la mayor imparcialidad y sentido ético posible.

## **1. Compromisos y deberes en relación con el alumnado**

### **1.1. Garantizar el derecho a la educación**

Las autoridades y educadores tienen la responsabilidad de asegurar que todos los estudiantes ejerzan su derecho a la educación de forma plena y equitativa, brindando una formación que no solo abarque los contenidos técnicos específicos, sino también una sólida base humanística. Esto implica integrar la enseñanza académica con el desarrollo de

---

<sup>1</sup> Según Alonso (2004) “los productos culturales son las manifestaciones observables de una cultura organizacional. Entre otros podemos citar: rituales y ceremonias; normas y pautas en uso; símbolos, mitos e historias; héroes (fundadores y de situación); red y entra-mado cultural; lenguaje y comunicación; materiales producidos, etcétera (p. 84)”.

habilidades emocionales y valores éticos, esenciales para formar individuos completos y conscientes de su entorno.

### **1.2. Promover el desarrollo integral del estudiante**

La educación debe abordar tanto el conocimiento académico como el desarrollo personal y social de los estudiantes. Es esencial que los educadores promuevan habilidades como el pensamiento crítico, la empatía y el respeto por la diversidad, lo que asegura la formación de ciudadanos responsables y activos.

### **1.3. Establecer un ambiente inclusivo y respetuoso**

Los docentes deben promover un entorno en el aula donde se valore la diversidad, respetando las diferencias individuales de los estudiantes. Este espacio debe ser seguro y motivador, donde todos los alumnos puedan expresarse libremente y participar activamente en su proceso de aprendizaje.

### **1.4. Impulsar la autonomía y la responsabilidad**

Es importante que los docentes promuevan la autonomía en el alumnado, incentivando la toma de decisiones responsables y el autoaprendizaje. A través de este enfoque, los estudiantes desarrollan habilidades que les permiten gestionar su propio proceso educativo y asumir responsabilidades tanto dentro como fuera del aula.

### **1.5. Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo**

Además de la formación individual, los docentes deben fomentar la cooperación y el trabajo en equipo entre los estudiantes, desarrollando habilidades interpersonales que les permitan trabajar de manera conjunta para alcanzar metas comunes. Esto es esencial para preparar a los alumnos para su participación en la sociedad y en el mundo laboral.

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

### **2.1. Fomentar una comunicación abierta y respetuosa**

Los docentes deben mantener una comunicación fluida y respetuosa con las familias, informándolas sobre el progreso de los estudiantes y abordando cualquier preocupación de manera proactiva. Esta comunicación debe ser bidireccional, fomentando un ambiente de confianza mutua que favorezca el acompañamiento familiar en el proceso educativo.

## **2.2. Respetar los derechos y responsabilidades de las familias**

Es esencial reconocer y respetar el derecho de las familias a ser parte activa en la educación de sus hijos. Los docentes deben colaborar con ellas de manera respetuosa, garantizando que sus inquietudes sean escuchadas y tomadas en cuenta para el beneficio del estudiante.

## **2.3. Promover la participación de las familias**

Los docentes deben motivar a las familias a involucrarse en la vida escolar de los estudiantes, participando en reuniones, actividades y proyectos. La colaboración activa de las familias es fundamental para crear un entorno de apoyo que favorezca el aprendizaje y bienestar del alumnado.

## **2.4. Establecer acuerdos claros sobre el apoyo académico y conductual**

Es necesario que los docentes trabajen con las familias para establecer acuerdos claros sobre las expectativas académicas y conductuales, asegurando que tanto la escuela como la familia apoyen de manera coherente el desarrollo del estudiante. Este compromiso conjunto refuerza la disciplina y el enfoque en los objetivos educativos.

## **3. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa**

### **3.1. Mostrar el máximo respeto por los valores y objetivos institucionales**

Los docentes deben alinearse con los valores, principios y objetivos establecidos por la institución, promoviendo una cultura educativa coherente con la misión y visión de la escuela. Es fundamental que todos los miembros del equipo educativo trabajen juntos para fortalecer el sentido de pertenencia y compromiso con la institución.

### **3.2. Colaborar activamente en la mejora continua de la institución**

Es responsabilidad de los docentes participar en procesos de evaluación y mejora continua, contribuyendo con su experiencia y perspectiva en la búsqueda de nuevas formas de optimizar la calidad educativa. El trabajo conjunto con otros miembros de la comunidad educativa es clave para la innovación y el crecimiento institucional.

### **3.3. Cumplir con las normativas y políticas internas**

Toda la comunidad educativa debe cumplir con las normativas y políticas establecidas por la institución, promoviendo un entorno ordenado y disciplinado. Respetar las reglas internas

garantiza un ambiente adecuado para el aprendizaje y contribuye a la estabilidad y el buen funcionamiento de la escuela.

### **3.4. Fomentar un ambiente de colaboración y respeto entre colegas**

Es esencial que los educadores trabajen de manera colaborativa y respetuosa con sus compañeros, compartiendo recursos, experiencias y conocimientos para mejorar la práctica educativa. La cooperación entre docentes y personal administrativo es crucial para mantener un ambiente de trabajo armónico y productivo.

### **3.5. Participar en el desarrollo profesional y la formación continua**

Los educadores deben comprometerse con su formación continua, participando en programas de desarrollo profesional que les permitan actualizar sus conocimientos pedagógicos y metodológicos. La mejora constante en la práctica educativa asegura que los docentes estén preparados para enfrentar los nuevos desafíos y ofrecer una educación de calidad.

### **3.6. Cuidar las instalaciones**

Toda la comunidad tiene la responsabilidad de cuidar los materiales, recursos y espacios comunes, con la finalidad de mantener en las mejores condiciones el entorno escolar.

## **4. Compromisos y deberes en relación con los compañeros**

### **4.1. Fomentar un ambiente de respeto y colaboración**

Los educadores deben promover un ambiente de trabajo basado en el respeto mutuo y la colaboración. Es importante compartir ideas, recursos y experiencias pedagógicas que favorezcan el desarrollo profesional y personal de todos los miembros del equipo educativo, contribuyendo a una atmósfera de apoyo y compañerismo.

### **4.2. Trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes**

El trabajo en equipo es clave para el éxito de cualquier institución educativa. Los educadores deben colaborar estrechamente con sus compañeros para planificar y ejecutar proyectos conjuntos, participar en actividades interdisciplinarias y compartir estrategias que mejoren la calidad educativa y el ambiente escolar.

### **4.3. Apoyar y orientarse mutuamente en el proceso educativo**

Es fundamental que los educadores brinden apoyo y orientación en el día a día, especialmente cuando surjan desafíos o dificultades en el aula. El intercambio de buenas prácticas y la retroalimentación constructiva son esenciales para mejorar la enseñanza y aprender unos de otros.

### **4.4. Promover el bienestar laboral entre los compañeros**

Además de trabajar por la calidad educativa, es necesario que los educadores también se preocupen por el bienestar de sus colegas. Esto implica ofrecer apoyo emocional, reconocer los logros de los demás y contribuir a mantener un ambiente laboral positivo que favorezca el desarrollo profesional y personal de cada miembro del equipo.

### **4.5. Mantener una comunicación ética y profesional**

Los educadores deben fomentar una comunicación abierta, ética y profesional entre compañeros. Esto incluye ser transparentes, respetuosos y mantener un diálogo constructivo que permita resolver conflictos de manera efectiva, favoreciendo una cultura de trabajo basada en la confianza y el respeto mutuo.

## **5. Compromisos y deberes en relación con la profesión**

### **5.1. Desarrollar la práctica educativa con profesionalismo y ética**

Los educadores deben ejercer su labor con la máxima profesionalidad, manteniendo altos estándares éticos en su desempeño diario. Esto implica ser responsables, comprometidos con la calidad educativa y respetuosos con las normas que rigen la profesión, asegurando un entorno de aprendizaje adecuado y justo para todos los estudiantes.

### **5.2. Mantenerse actualizado y en constante formación**

Es esencial que los educadores se comprometan con su desarrollo profesional, participando en programas de formación continua que les permitan estar al día con los avances pedagógicos y las nuevas metodologías. La actualización constante contribuye a mejorar la enseñanza y asegura que los educadores estén preparados para enfrentar los retos del contexto educativo actual.

### **5.3. Actuar como modelo de valores y comportamientos éticos**

Los educadores tienen la responsabilidad de ser modelos de conducta para los estudiantes, demostrando con su ejemplo los valores que promueven en el aula, como la honestidad, el respeto y la responsabilidad. La coherencia entre lo que se enseña y lo que se practica refuerza el desarrollo integral de los estudiantes.

### **5.4. Fomentar la equidad y la inclusión en la educación**

Los educadores deben comprometerse a promover una educación inclusiva que respete la diversidad cultural, social y de aprendizaje de todos los estudiantes. Esto implica adaptar los métodos pedagógicos para que todos los estudiantes, sin excepción, puedan acceder al conocimiento y desarrollarse plenamente en un ambiente de equidad.

### **5.5. Contribuir al bienestar integral de los estudiantes**

Además del desarrollo académico, los educadores tienen el deber de apoyar el bienestar emocional, social y psicológico de los estudiantes. Deben crear un entorno seguro, inclusivo y respetuoso, donde los estudiantes se sientan valorados, escuchados y apoyados en su crecimiento personal.

## **6. Compromisos y deberes en relación con la sociedad**

### **6.1. Fomentar la responsabilidad social y el compromiso cívico**

Los educadores tienen la responsabilidad de formar ciudadanos responsables y comprometidos con su comunidad. Deben promover valores como la justicia social, el respeto por los derechos humanos y la participación activa en la construcción de una sociedad más equitativa y solidaria. Los docentes deben ser agentes de cambio positivo, contribuyendo al bienestar colectivo.

### **6.2. Contribuir al desarrollo de una sociedad democrática**

La educación debe ser un motor para el fortalecimiento de la democracia. Los educadores deben enseñar a los estudiantes a valorar la democracia, los derechos y las libertades, promoviendo la tolerancia, el debate respetuoso y la capacidad de tomar decisiones informadas en el ámbito público.

### **6.3. Promover la conciencia ambiental y el desarrollo sostenible**

Los educadores deben inculcar en los estudiantes una conciencia crítica sobre los problemas ambientales y la necesidad de un desarrollo sostenible. Fomentar prácticas responsables con el medio ambiente no solo contribuye a la preservación del planeta, sino también a formar ciudadanos conscientes de los retos globales que enfrentan. Trabajar con ODS.

### **6.4. Colaborar con comunidades locales en proyectos educativos y sociales**

Es fundamental que los educadores se involucren con la comunidad local, participando en iniciativas educativas y sociales que fortalezcan el tejido social. Esto puede incluir proyectos comunitarios, actividades de voluntariado y asociaciones con organizaciones locales para abordar necesidades sociales y educativas.

### **6.5. Defender el acceso universal a la educación de calidad**

Los educadores deben ser defensores del derecho universal a una educación de calidad, independientemente de las condiciones socioeconómicas, culturales o geográficas de los estudiantes. Deben trabajar para garantizar que todos los niños y jóvenes tengan igualdad de oportunidades para acceder a una educación que les permita desarrollarse plenamente y contribuir al progreso de la sociedad.

### **6.6. Aportar al bien común**

Tener presente que la labor de cada profesional no solo impacta su vida personal, sino también el bienestar colectivo, actuando siempre en beneficio de la comunidad.

#### ***Recursos para la difusión a través de canales oficiales***

Se ha desarrollado una propuesta visual (infografía) que resume la información clave del código, la cual puede ser de gran utilidad para su difusión a través del correo institucional y otros medios habilitados, o para su integración en el sistema LMS. Se espera que, mediante la socialización de esta información, la comunidad educativa pueda fomentar un entorno virtual propicio para la sana interacción y el aprendizaje.

**Enlace:** <https://infogram.com/codigo-de-etica-1h0r6rzv8zo9l4e?live>

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

### **Justificación**

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) han transformado diversos ámbitos, especialmente la educación, donde se están implementando enfoques formativos que utilizan estas innovaciones. En este contexto, las buenas prácticas en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA) incluyen procedimientos y acciones de los diversos actores educativos, como estudiantes, docentes y personal administrativo, los cuales están fundamentados teóricamente y respaldados por herramientas informáticas. Estas prácticas, que han demostrado tener un impacto positivo en el aprendizaje, buscan mejorar la calidad del proceso educativo (García Martínez, Guerrero Proenza, & Granados Romero, 2015).

Sin embargo, no se puede hablar de una mejora o impacto positivo en el aprendizaje sólo considerando el conocimiento o las calificaciones obtenidas por los estudiantes, sino también la calidad de las interacciones en los entornos virtuales. Es esencial que estos espacios sean armónicos, promuevan una comunicación clara y permitan una comprensión mutua entre todos los participantes. En este sentido, resulta clave elaborar una guía de buenas prácticas que establezca una línea común para todos los involucrados, asegurando que sigan un enfoque coherente. Así, se crea un ambiente de aprendizaje más productivo y provechoso para todos, donde se maximiza la efectividad del proceso educativo.

Siguiendo la importancia de crear un entorno de aprendizaje armónico y efectivo, el lenguaje en el ámbito escolar juega un papel crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En particular, cuando se trabaja con niños de primer grado, es fundamental adaptar el lenguaje a las características y necesidades de los estudiantes para asegurar que puedan comprender de manera óptima los contenidos. Esto implica utilizar un lenguaje claro, conciso y accesible, fomentando el uso de oraciones simples y apoyándose en recursos visuales que faciliten la comprensión (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014).

Las propuestas visuales, que han de ser cercanas, significativas y lúdicas, deben ir acompañadas de actividades desafiantes e innovadoras, con el fin de motivar a los niños y ayudarlos a desarrollar diversas destrezas. Un lenguaje apropiado en este contexto también debe contribuir a elevar la autoestima de los niños y fomentar el disfrute del proceso lecto-escritor, aspectos que son esenciales para mantener su interés y entusiasmo por aprender (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014; Flores & Martín, 2006).

## **Propuesta**

### **Foros de discusión**

Se debe fomentar un ambiente constructivo: los participantes deben exponer sus ideas de manera clara y respetuosa, utilizando argumentos sólidos que enriquezcan la discusión.

Se debe escuchar activamente: es fundamental respetar las opiniones ajenas y evitar interrumpir a los demás, de igual manera se debe prestar atención al lenguaje verbal y no verbal del estudiante para poder manejar cualquier inquietud o confusión.

Se debe dirigir las críticas hacia las ideas, no hacia los individuos: en caso de desacuerdo, es importante enfocarse en el contenido de la idea y no en la persona que la expone, manteniendo siempre un tono respetuoso. Se debe trabajar en impulsar al estudiante con críticas constructivas y positivas.

### **Conversaciones en redes sociales y plataformas**

Se debe usar un lenguaje asertivo y respetuoso: los participantes deben mantener un tono cordial para evitar malentendidos. Se debe moderar las conversaciones durante las reuniones para evitar el uso de lenguaje inapropiado.

Se debe respetar los espacios establecidos para quejas e inquietudes: las quejas, sugerencias o inquietudes deben canalizarse adecuadamente, utilizando los canales apropiados para no interferir con otros tipos de comunicación y mantener la organización.

### **Respeto y etiqueta en la comunicación virtual**

Se debe mantener un lenguaje apropiado: es esencial usar un tono respetuoso en todos los canales, evitando sarcasmo y comentarios ofensivos. Asimismo, es fundamental emplear un lenguaje sencillo, especialmente en espacios donde interactúan estudiantes de primaria.

Se debe respetar los turnos de palabra: en chats o videollamadas, cada persona debe esperar a que los demás terminen antes de intervenir.

Se debe cumplir con los tiempos: la puntualidad en reuniones y en la entrega de tareas es crucial para el buen desarrollo del entorno virtual.

## **Inclusividad en la comunicación**

Se deben adaptar los mensajes a todos: es importante tener en cuenta las diferencias lingüísticas y culturales en las expresiones, así como estar dispuestos a explicar de diversas maneras para asegurar la comprensión de todos.

Se debe fomentar la empatía: si algo no está claro, es importante pedir una aclaración y ser paciente con las explicaciones. Además, se debe resaltar el buen trabajo del alumno, evitando decir que está mal, y guiándolo hacia el proceso correcto, enfatizando los aspectos positivos.

## **Evitar prácticas inadecuadas**

Se debe evitar el uso de lenguaje vulgar o inapropiado: es importante mantener un tono profesional y respetuoso en todo momento.

Se debe evitar el plagio: siempre es necesario citar correctamente las fuentes de información utilizadas, siguiendo el formato de citación aceptado por la institución.

Se deben evitar distracciones: durante las clases y foros, es necesario concentrarse en el contenido y respetar el tiempo de los demás.

No se debe compartir contenido inapropiado: está estrictamente prohibido compartir contenido sexual, violento o cualquier otro tipo de material sensible o que infrinja normas de respeto y seguridad.

## **Uso de pictogramas y emojis**

Se pueden usar pictogramas, emojis u otros elementos visuales con moderación: estos no están prohibidos, siempre y cuando contribuyan a la comprensión del mensaje y no sustituyan información importante<sup>2</sup>.

## **Protección de datos personales**

No se deben incluir datos personales o sensibles: es importante que los participantes eviten compartir información confidencial, tanto propia como de otros miembros de la comunidad educativa.

---

<sup>2</sup> Esto es crucial para el proyecto, ya que el uso de imágenes y elementos visuales desempeña un papel esencial en la comprensión de la asignatura, especialmente en lo que respecta al proceso lecto-escritor en inglés. Cabe destacar que los emojis, como parte del lenguaje visual moderno, están reconocidos y normados por la Real Academia Española (RAE), y, además, existen estándares internacionales para su uso y codificación establecidos por el Consorcio Unicode.

Se debe participar con el nombre completo: es necesario que todos los participantes utilicen su nombre real en las plataformas virtuales y no lo alteren. Se prioriza el uso de una foto institucional que respete la identidad del entorno escolar.

### ***Recursos para la difusión a través de canales oficiales***

Se ha desarrollado una propuesta visual (infografía) que resume la información clave de la guía, la cual puede ser de gran utilidad para su difusión a través del correo institucional y otros medios habilitados, o para su integración en el sistema LMS. Se espera que, mediante la socialización de esta información, la comunidad educativa pueda fomentar un entorno virtual propicio para la sana interacción y el aprendizaje.

#### **Enlace:**

<https://infogram.com/guia-de-buenas-practicas-en-la-comunicacion-en-entornos-virtuales-de-aprendizaje-1h0n25ozxogzz4p?live>

## **4.2. Diseño de materiales educativos digitales.**

### **Contextualización**

En la Unidad Educativa Particular El Sauce School, ubicada en el sector Tumbaco de Quito, se ofrece una educación bilingüe con un enfoque del 80% en inglés, respaldada por la Fundación DAAR (Desarrollo Auténtico, Armónico y Real). Este colegio privado de prestigio atiende a estudiantes de hogares de clase media-alta. En este contexto, los estudiantes de primer grado, de 7-8 años, forman un grupo de 16 niños que reciben clases en inglés. Las actividades incluyen la revisión del alfabeto mediante el trazo de letras, el reconocimiento de sonidos y vocabulario, etc. El enfoque en las destrezas lingüísticas se centra en desarrollar la comprensión lectora, auditiva, y la expresión oral y escrita en inglés, con un énfasis en la comunicación y expresión. Se utilizan diversos medios para fomentar la capacidad comunicativa de los estudiantes, permitiéndoles exteriorizar pensamientos, actitudes, experiencias y emociones, y mejorar su interacción positiva con los demás.

El nivel de Educación General Básica (EGB) se divide en cuatro (4) subniveles: Preparatoria, Básica Elemental, Básica Media y Básica Superior. Este trabajo se enfocará en el primer subnivel correspondiente a Preparatoria. Además, se incluirán contenidos de la Unidad 1 titulada “Who We Are”, enfocándose en la enseñanza de la letra “s”, la cual es de gran importancia en el idioma inglés, ya que es el primer fonema que los niños deben

aprender y tiene un uso frecuente en la formación de plurales, posesivos, entre otros. El tema se abordará en 3 sesiones de 40 minutos cada una.

### **Justificación curricular**

#### **Coherencia con los objetivos de los lineamientos del Ministerio de Educación de Ecuador**

Los objetivos del Ministerio de Educación (2014) son aplicados para el aprendizaje de la lengua extranjera (inglés). Con base en estos objetivos, se han seleccionado algunos de ellos para guiar la propuesta de actividades.

**LL.1.5.1.** Predecir el contenido y el uso de diversos textos escritos que se utilizan en actividades cotidianas del entorno escolar y familiar.

**LL.1.5.16.** Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica y semántica).

**LL.1.5.17.** Registrar, expresar y comunicar ideas, mediante sus propios códigos.

**LL.1.5.9.** Extraer información explícita que permita identificar elementos del texto, relacionarlos y darles sentido (personajes, escenarios, eventos, etc.).

**Tabla 3**

*Contenidos: conceptuales, procedimentales y actitudinales*

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales (atributos de BI)
<p>Sonido inicial y final de palabras nuevas asociadas al vocabulario de la unidad.</p> <p>Diferentes sonidos de las letras siguiendo el orden de fonemas del inglés.</p> <p>Representación visual de las palabras asociadas al vocabulario.</p> <p>Vocabulario alineado con la unidad 1 “Who We Are”.</p>	<p>Uso de videos explicativos de vocabulario y sonidos.</p> <p>Acceso a plataforma virtual de libros para trabajar vocabulario y sonidos.</p> <p>Creación de actividades didácticas en Genially vinculadas a los contenidos para que los estudiantes resuelvan retos.</p> <p>Utilización de mensajes de voz en Genially para registrar y practicar sonidos y palabras.</p> <p>Uso de juegos educativos en la plataforma <i>online Starfall</i>.</p>	<p>Valoración de la indagación y la búsqueda de conocimiento en el desarrollo infantil.</p> <p>Aceptación de la importancia del razonamiento y la comunicación en la expresión de pensamientos y emociones.</p> <p>Fomento de la integridad y la mentalidad abierta en las interacciones con el entorno.</p> <p>Estimulación de la solidaridad y la audacia en la relación con los demás.</p> <p>Promoción del equilibrio y la reflexión en el proceso de aprendizaje y desarrollo.</p> <p>Desarrollo de la capacidad comunicativa y expresiva a través de diferentes manifestaciones lingüísticas.</p> <p>Fomento de la expresión de pensamientos, actitudes y emociones para una relación positiva con el entorno.</p>

**Nota:** Esta tabla fue elaborada por los integrantes del proyecto, basándose en el sílabo de la asignatura Lengua y Literatura en segunda lengua de First Grade de la Unidad Educativa Particular El Sauce School.

### **Recursos digitales educativos**

Los recursos digitales educativos que se utilizarán durante el proceso de mediación pedagógica e intervención educativa con los alumnos son los siguientes:

### **Primera sesión**

40 minutos por clase.

16 estudiantes.

Recurso utilizado: canciones, videos, imágenes como recursos para presentar el contenido. Actividades virtuales de trabajos interactivos donde estén presentes algunos audios junto a una imagen enfatizando el sonido inicial de la palabra mencionada en el audio; ejercicios de elección múltiple donde deban seleccionar la opción correcta; juego de misiones en el que los participantes deben resolver una pregunta virtualmente para seguir avanzando. Todo se llevará a cabo mediante herramientas de generación de audio y edición de video, centralizado en una presentación de Genially. Se hará especial énfasis en la letra "s".

### **Segunda sesión**

40 minutos

16 estudiantes.

Recursos: canciones, videos de *English Alphabet Phonics Sounds*, imágenes del alfabeto con los diferentes sonidos, audio con los diferentes sonidos. Genially o Canvas donde se puedan realizar actividades para identificar el sonido de las letras. Enfoque en la práctica del trazo y ubicación en la línea de la letra "s".

### **Tercera sesión**

40 minutos.

16 estudiantes.

Recursos: página multimedia donde se incluyen audios del sonido de la letra, Genially o Canvas con actividades para identificar el sonido de las letras; juego de *puzzle* virtual donde existen varias piezas de rompecabezas con un audio del sonido de la palabra al igual que la letra en sí. Para armar el *puzzle* se deben incluir palabras/imágenes/audio de una palabra y los estudiantes deben seleccionar la pieza de *puzzle* que corresponda a la pista compartida. Los estudiantes tienen el reto de identificar el sonido de la letra al igual que el sonido inicial. Audiolibros para refuerzo de vocabulario e identificación de sonidos. Enfoque en llevar a cabo un repaso general.

## **Criterios de selección y adecuación al currículo**

- **Adecuación:** las actividades están diseñadas para estudiantes de First Grade, utilizando recursos visuales y auditivos apropiados para su nivel cognitivo y lingüístico. Canciones y videos captan su atención y facilitan la asimilación de sonidos y palabras en inglés de manera entretenida.
- **Idoneidad:** el uso de canciones y videos es especialmente adecuado para esta edad, ya que los niños responden bien a estímulos auditivos y visuales. La plataforma *Vooks* añade un elemento interactivo que hace que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo.
- **Necesidad:** estas actividades abordan la necesidad de familiarizar a los estudiantes con los sonidos del inglés y la asociación entre sonidos y palabras. Los ejercicios de elección múltiple ayudan a consolidar estos conceptos de forma práctica.
- **Interactividad:** la inclusión de actividades interactivas, como la selección de opciones correctas en ejercicios de elección múltiple, permite a los estudiantes participar activamente en su propio proceso de aprendizaje. Esto fomenta el compromiso y la retención de la información.
- **Transferencia:** los estudiantes están expuestos a diferentes formas de *input* (audio, imagen, video), lo que facilita la transferencia de conocimientos al poder asociar sonidos con imágenes y palabras en un contexto variado.
- **Flexibilidad:** la combinación de recursos y actividades permite adaptarse a distintos estilos de aprendizaje. Los estudiantes pueden trabajar con material audiovisual, interactuar con plataformas virtuales y practicar con ejercicios variados, lo que ofrece múltiples formas de acceder al contenido. Además, estos recursos pueden ser utilizados en diferentes contextos educativos, ya sea como material principal o complementario, tanto dentro como fuera del horario escolar. Puede ser empleado en el aula o en casa, y puede adaptarse tanto a actividades grupales como individuales.
- **Adaptabilidad y reusabilidad:** el diseño de las actividades y recursos permite revisiones y ajustes ágiles según las necesidades cambiantes del aula. Esta flexibilidad asegura que el material puede ser modificado para atender a diferentes escenarios y contextos educativos, facilitando una actualización constante y una reflexión continua sobre la práctica docente. Así, tanto los recursos interactivos como los materiales digitales, como canciones, videos y plataformas virtuales, pueden ser reutilizados y adaptados a distintas metodologías y situaciones, maximizando su efectividad.

## **Preguntas de reflexión**

- **¿Se logra conectar con el interés de los estudiantes?**

Se conecta con el estudiante porque se presenta como algo innovador y divertido, permitiendo aprender de manera lúdica, lo cual es esencial en el proceso de aprendizaje. De esta forma, se logran abrir puertas a diferentes métodos de enseñanza.

- **¿Se consigue motivar a los estudiantes?**

Los estudiantes se sienten motivados porque logran aprender de manera autónoma. Además, utilizan los recursos didácticos para conectar la información con situaciones reales.

- **¿Se cumple con lo esperado por el ministerio dentro de la materia impartida?**

Se siguen los puntos planteados por el ministerio y se toma en cuenta el sílabo de la institución para completar los temas que deben ser tratados.

- **¿Se tiene los recursos tecnológicos necesarios para implementarlos en clase?**

Actualmente, el acceso completo a los recursos tecnológicos representa un desafío debido a limitaciones económicas y de disponibilidad. Sin embargo, es posible trabajar con los recursos que la institución ofrece, así como con aquellos que el docente puede compartir con los estudiantes, como su propia computadora. Además, la institución proporciona iPads en cada clase para que los estudiantes dispongan de este recurso para diversas actividades.

- **¿El docente cuenta con la capacitación necesaria para utilizar estos recursos?**

Los docentes reciben capacitación continua en diversas metodologías de aprendizaje, integrando la tecnología como una herramienta fundamental en el proceso educativo, dado que forma parte de la vida cotidiana de los estudiantes. Además, los docentes están dispuestos a capacitarse en las áreas que consideren necesarias para mejorar su práctica pedagógica.

- **¿Estarán los padres o cuidadores de acuerdo con los cambios propuestos?**

Es comprensible que cualquier cambio pueda generar cierta resistencia. Sin embargo, los padres de los niños de primer grado ya son conscientes del impacto que tiene la tecnología en la educación actual. El objetivo es garantizarles un uso adecuado de los recursos digitales, resaltando la importancia de su papel en la educación moderna.

## **Material multimedia**

### **Contextualización**

La actividad está dirigida para los estudiantes de First Grade de la Unidad Educativa Particular El Sauce School. El aula está conformada por 16 estudiantes y rondan los 7-8 años. Se trabajará parte del contenido de la unidad 1 denominada “Who We Are” perteneciente al primer trimestre, en la asignatura de Lengua y Literatura en la segunda lengua, enfocado a la introducción y práctica del sonido de la consonante “s”. La institución cuenta con proyector, sala de computadores, *tablets*, conexión estable a internet, lo que facilitará la aplicación de los recursos que se detallan a continuación.

### **Preguntas de reflexión**

#### **¿Qué?**

El contenido de la clase corresponde a uno de los temas que se revisarán en la unidad 1 denominada “Who We Are” en donde, como parte de la planificación, consta revisar el sonido inicial y final de palabras nuevas asociadas al vocabulario de la unidad; diferentes sonidos de las letras siguiendo el orden de fonemas del inglés y la representación visual de las palabras asociadas al vocabulario. En este caso, el enfoque será en la letra “s”.

#### **¿Para quién?**

La clase y los recursos diseñados están orientados a la clase de First Grade, conformada por 16 estudiantes. Se cuenta con acceso a un proyector, sala de computadoras, *tablets* y conexión estable a internet. Los estudiantes están cada vez más conectados con la tecnología, por lo que se busca motivarlos a través de un aprendizaje más dinámico.

#### **¿Para qué?**

Los recursos y actividades mediadas por las TIC que se presentarán a continuación servirán para introducir un tema importante dentro del plan de estudios y permitirán a los estudiantes familiarizarse con el contenido de manera divertida, didáctica y participativa. Con la orientación del docente, se buscará crear un entorno dinámico en el que el estudiante sea el protagonista, practicando y asimilando el contenido. En este caso, el enfoque estará en la pronunciación de la letra "s" y su uso en diferentes palabras para enriquecer su vocabulario. El objetivo principal es desarrollar la comprensión lectora, auditiva y la expresión oral de los estudiantes.

## ¿Cómo?

Se utilizarán herramientas en línea para la creación y edición de contenido audiovisual, como Suno, Genially, CapCut, ElevenLabs y DaVinci Resolve. Estas herramientas tienen el propósito de hacer el contenido más atractivo y facilitar la labor del docente. Más allá de una cátedra meramente teórica, el uso de estos recursos busca fomentar la participación y crear un entorno propicio para el aprendizaje y la interactividad.

## ¿Cuándo?

Se plantea distribuir el uso de estos materiales en una clase de 40 minutos de la siguiente manera:

- Introducción del tema (5 minutos): se utiliza el guion multimedia 1; es decir, el video y la canción sobre la letra “s”.
- Desarrollo del tema con presentación interactiva y video (10 minutos): se desarrolla el tema utilizando el guion multimedia 2, donde la profesora expone el tema y trabaja con los niños.
- Espacio para generar debate/preguntas (10 minutos).
- Trabajo grupal para responder cuestionario (10 minutos): se desarrolla la comprensión del tema con el juego interactivo en Genially, correspondiente al guion multimedia 3.
- Cierre de la clase siguiendo rutinas del pensamiento KWHLQA: What do I **know**? What do I **want** to know? How will I find out? What have I **learned**? What **action** will I take? What further **questions** do I have? (5 minutos).

## Manifiesto

En este apartado, se plantearán y utilizarán herramientas que ofrecerán a los estudiantes una forma de aprendizaje divertida, combinando el uso de tecnologías disponibles en la institución con la guía de la docente. Esto permitirá que las clases sean más interactivas dentro del aula. Para lograrlo, se emplearán recursos generados a través de Suno, presentados en Genially y CapCut usando voces AI de ElevenLabs, y editados en DaVinci Resolve.

### • Guion multimedia 1

**Título:** Introducción al sonido de la letra “s”

**Descriptivo:** video que incluye una canción con palabras que comienzan con la letra “s”. La letra de la canción está acompañada por imágenes para que los estudiantes puedan

asociarla al concepto al que hace alusión. De esta manera, se busca iniciar la enseñanza de esta consonante de una manera divertida y participativa.

**Base didáctica:** sonido inicial de la letra “s”. Nuevo vocabulario.

**Tipo de recurso o actividad:** video musical. La letra es de autoría de los miembros del grupo 1 y la música se realizó utilizando la herramienta *online* Suno. Para crear el video se utilizó el *software* DaVinci Resolve.

**Parametrización:** video que presenta imágenes sincronizadas con la música de fondo. Su duración es de 1 minuto y 10 segundos.

**Archivador:** letra de la canción, fondo musical creado con Suno (mp3), e imágenes de palabras que inician con la letra “s”.

**Enlace al material:** [https://drive.google.com/drive/folders/1\\_CPWNgZFRnJl-r-lm72MlA-CCO25QHf?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1_CPWNgZFRnJl-r-lm72MlA-CCO25QHf?usp=drive_link)

- **Guion multimedia 2**

**Título:** Refuerzo del sonido de la letra “s”.

**Descriptivo:** Tras haber visto el video y escuchado el sonido de la letra “s” a través de ejemplos, se continuará con una presentación interactiva en Genially que incluye audio creado con Audacity. Esta presentación tiene como objetivo enfatizar el sonido inicial de las palabras que comienzan con “s” y facilitar la identificación de dichas palabras. La idea es profundizar en el conocimiento y reconocimiento de la letra “s”. Para ello, se mostrará cada palabra junto con su imagen correspondiente, lo que facilitará el reconocimiento y ampliará el vocabulario en inglés. Además, cada palabra irá acompañada de un audio que pronuncia la “s” para reforzar su pronunciación.

**Base didáctica:** Palabras que empiecen con “s” y el sonido inicial. Reforzar vocabulario.

**Tipo de recurso:** Presentación interactiva creada en Genially con audio elaborado por los miembros del grupo 1 a través de la herramienta Audacity.

**Parametrización:** Presentación interactiva que presente el sonido de la letra “s”, con ejemplos de palabras que empiecen con esta letra. Se debe hacer énfasis en el sonido inicial de las palabras con “s”. Al hacer clic en “+” se presenta la imagen.

**Archivador:** Audios con Audacity, presentación con Genially, imágenes relacionadas con las palabras presentadas, que a su vez coinciden con la letra de la canción.

**Enlace al material:** <https://view.genially.com/66e893756fefc348edf1322d>

- **Guion multimedia 3**

**Título:** Evaluación y retroalimentación.

**Descriptivo:** Se organiza en Genially un juego interactivo en parejas o grupos, en el que los estudiantes deben seleccionar las palabras o imágenes que comienzan con la letra “s” dentro de un mar de palabras diferentes. El juego incluye un audio del sonido de la letra “s” para que los niños trabajen también con la instrucción auditiva, adecuada para su etapa inicial en el proceso de lectura. El juego se presenta en formato de misiones y, al final, se ofrece una recompensa, como 5 minutos adicionales de juego o un premio determinado por la docente.

**Base didáctica:** Evaluar reconocimiento, pronunciación y adquisición de nuevo vocabulario.

**Tipo de recurso:** Juego interactivo a través de Genially, imágenes relacionadas con el vocabulario de la unidad, audio de la letra “s” creado por IA en la aplicación IIElevenLabs.

**Parametrización:** Durante la sesión, se deben utilizar las palabras del vocabulario previamente presentado. Los estudiantes deberán seleccionar la opción correcta para avanzar en el juego. Tanto las instrucciones como el sonido de la letra “s” se proporcionarán en formato de audio para reforzar la comprensión auditiva y el reconocimiento del sonido.

**Archivador:** Vocabulario presentado anteriormente, sonido de la “s”, reglas del juego donde deben seleccionar la opción correcta para avanzar.

**Enlace al material:** <https://view.genially.com/66e99d85c1b909b2b1b806a8>

## **Paquete SCORM 1.2**

### **Título del contenido elaborado**

Enseñanza de la letra “s” para estudiantes de First Grade de la materia Lengua y Literatura en segunda lengua, de la Unidad Educativa Particular El Sauce.

## Objetivo

Integrar los recursos elaborados en la materia con un contenido SCORM, para la enseñanza de la letra "s" en estudiantes de First Grade de la materia Lengua y Literatura en segunda lengua, de la Unidad Educativa Particular El Sauce, utilizando herramientas intuitivas, amigables y lúdicas que faciliten y dinamicen el aprendizaje.

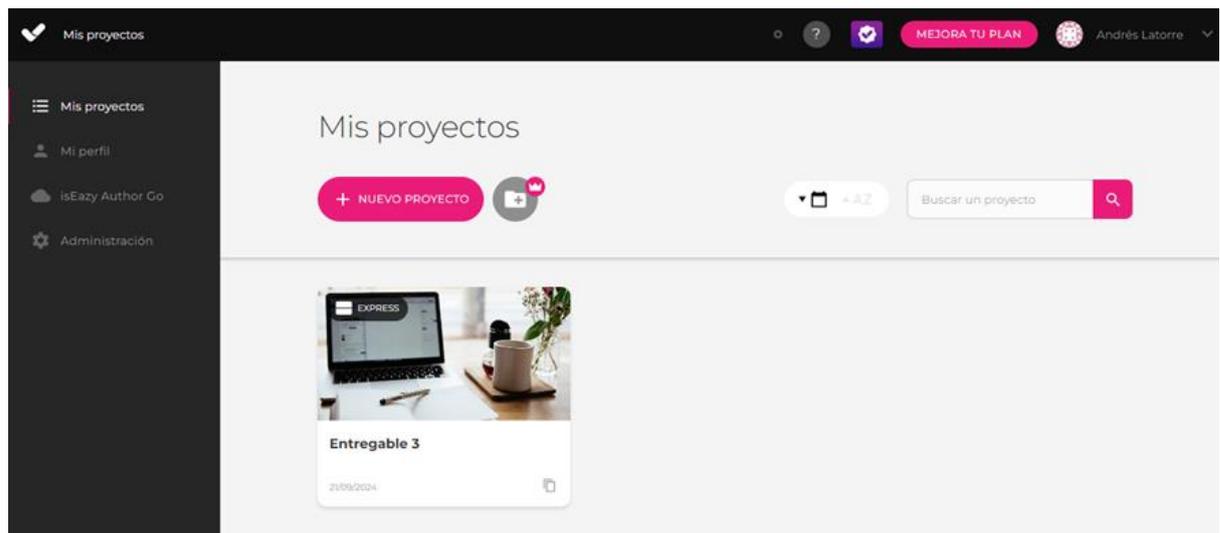
## Objetivos secundarios

Desarrollar actividades interactivas que permitan a los estudiantes reconocer visual y fonéticamente la letra "s" en palabras en inglés.

Diseñar un conjunto de recursos multimedia para incluir en el contenido SCORM y motivar la enseñanza de la letra "s".

## Proceso

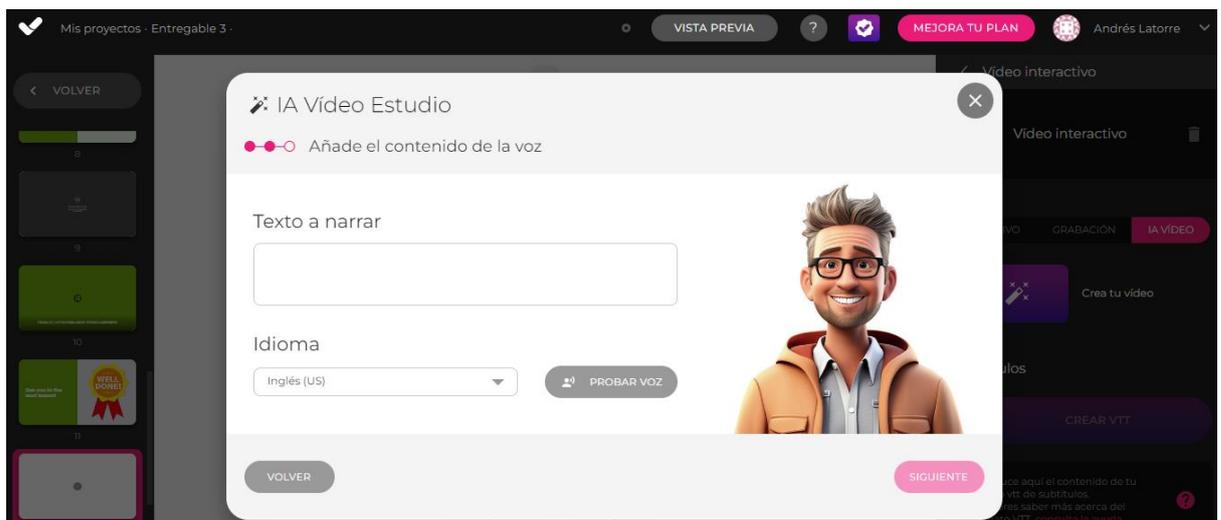
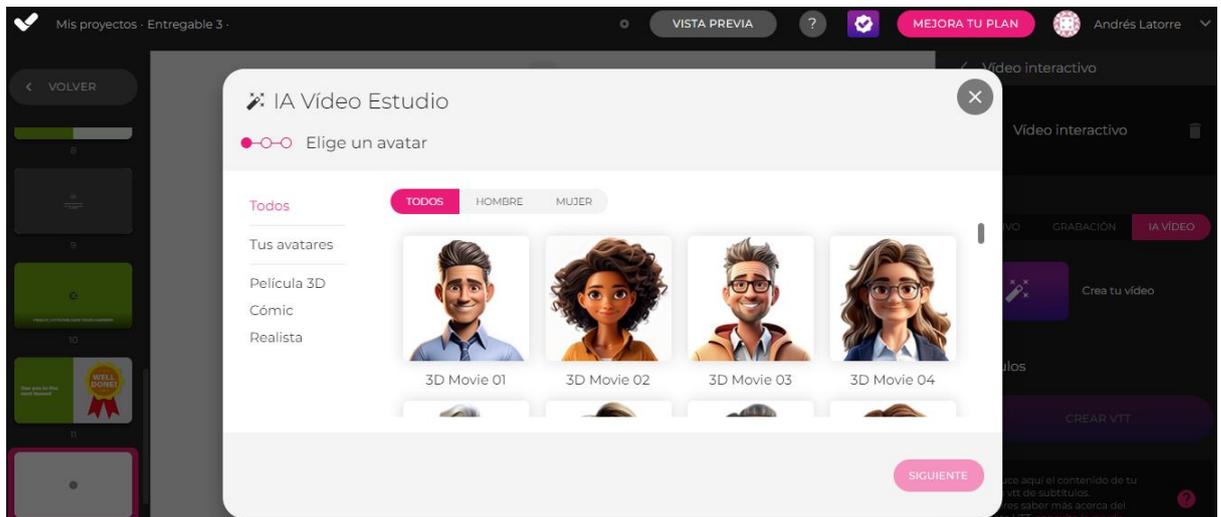
En primer lugar, se creó una cuenta y se seleccionó "Curso Express", opción "Básico".

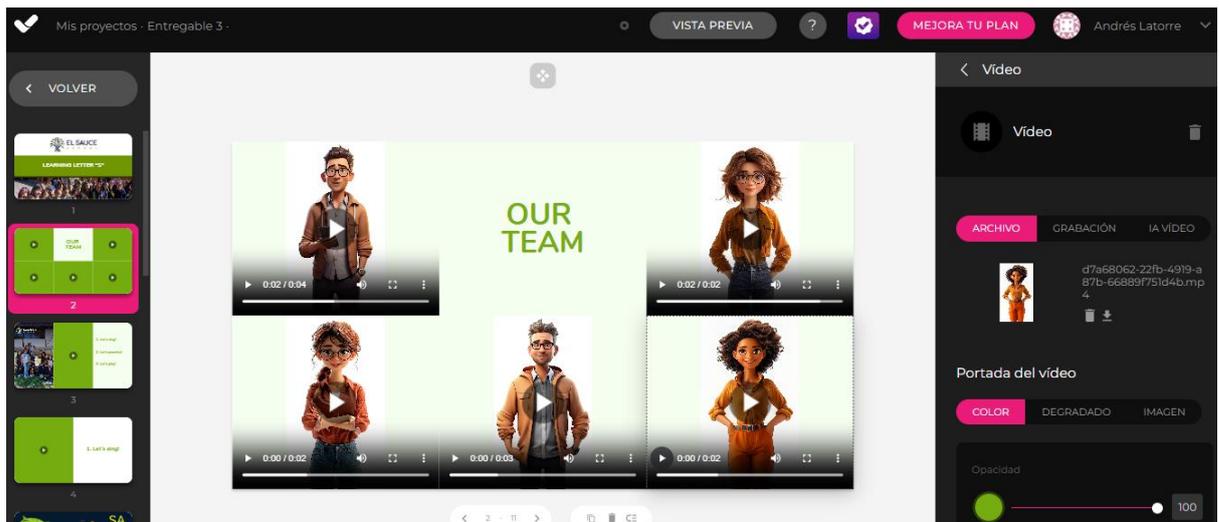


La presentación inicia con una carátula que muestra el identificador visual de la institución y el tema a abordar.

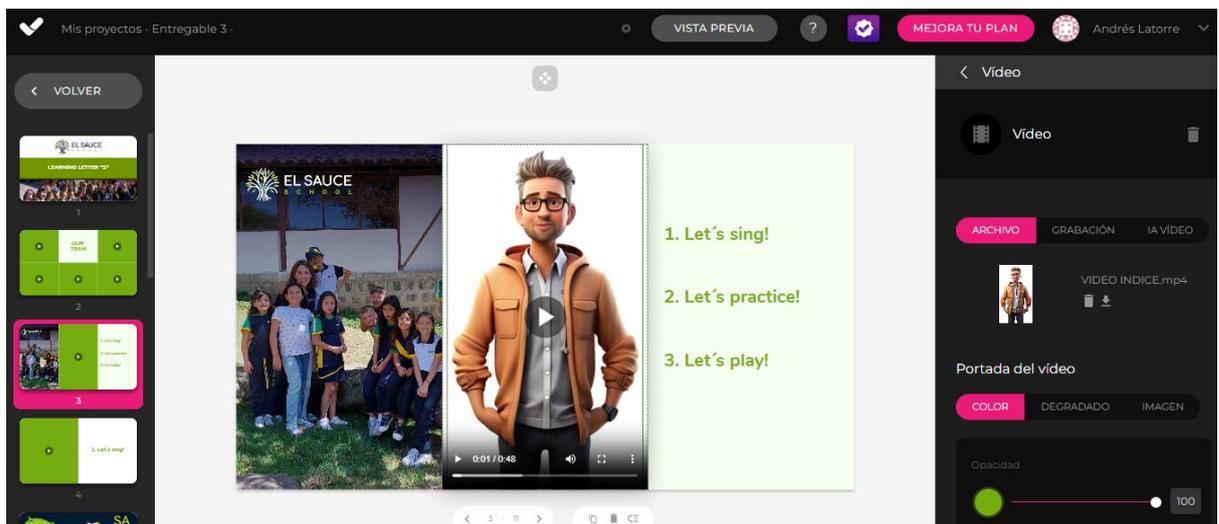


Se utilizó inteligencia artificial para crear asistentes virtuales (miembros del equipo) que orienten al estudiante a lo largo del curso.

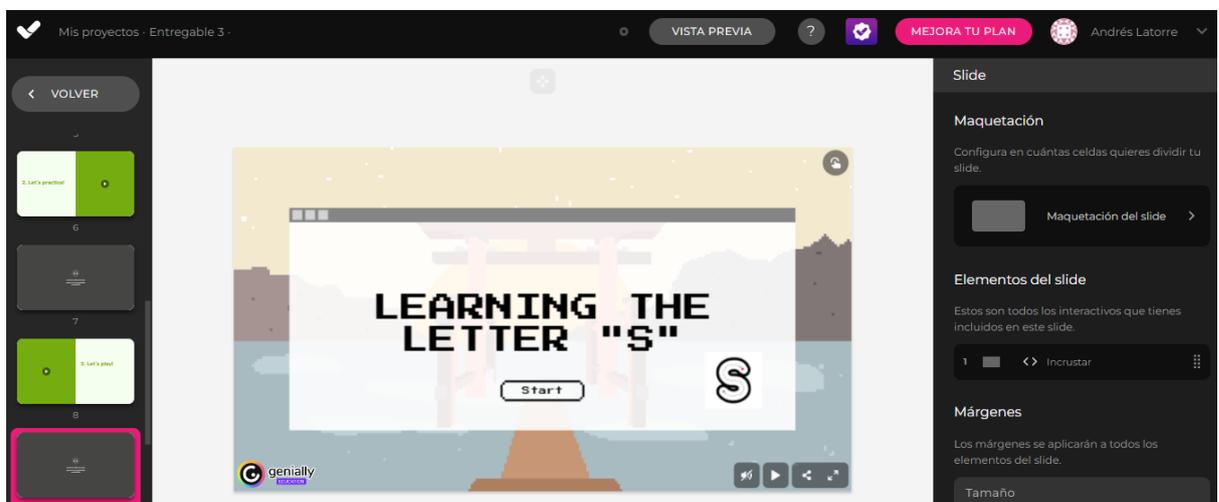
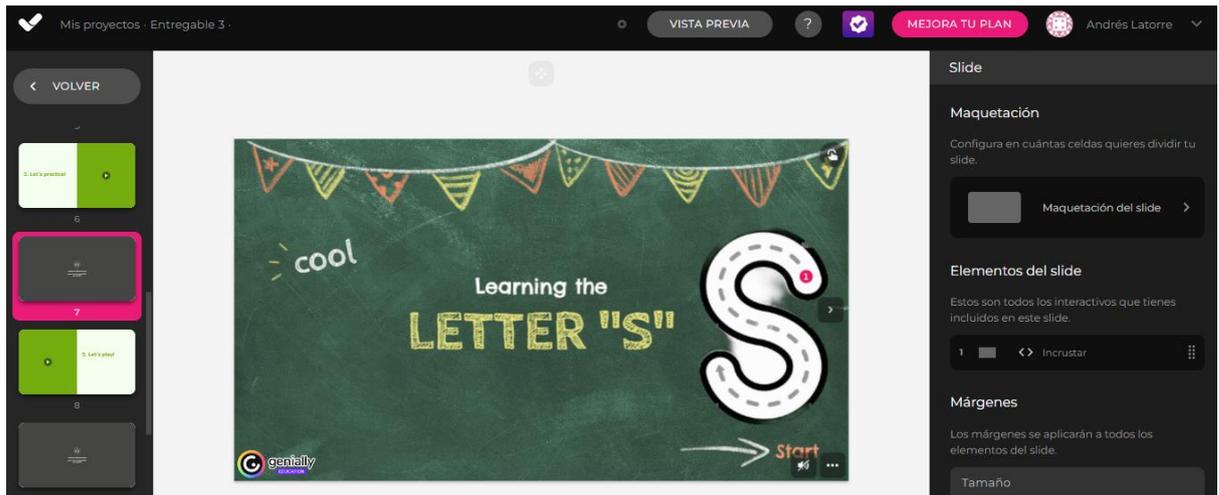




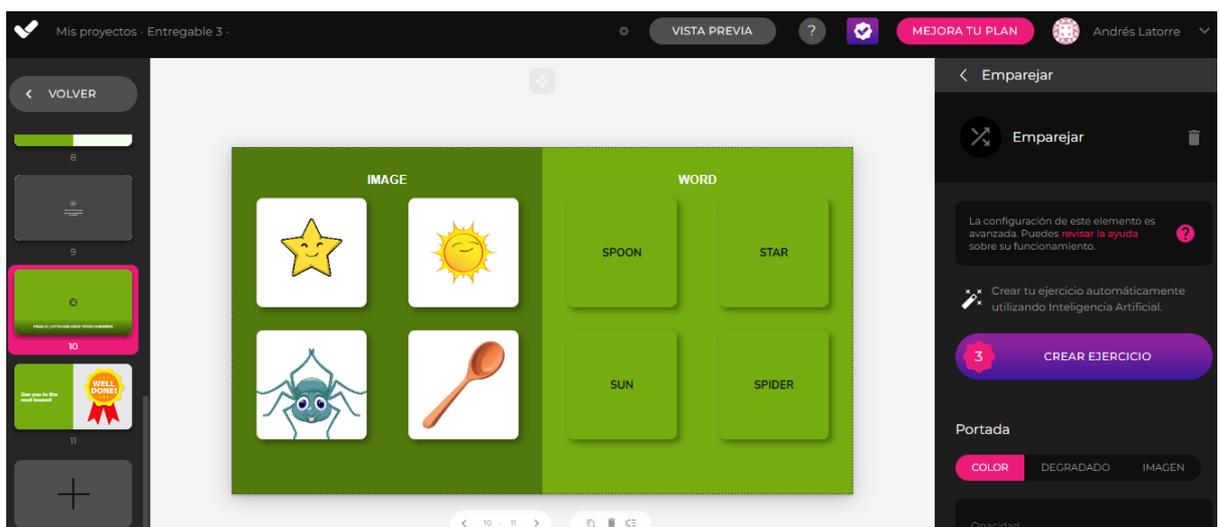
Se generó un índice para realizar, inicialmente, una aproximación general a los temas que se abordarán en la clase.



Además, se utilizó la herramienta “Incrustar”, lo que permitió vincular las actividades de Genially sin inconvenientes.



Por último, antes del juego final, se incluyó una actividad de emparejamiento que permite a los estudiantes reforzar sus conocimientos.



Enlace: <https://iseazy.com/dl/85c81d1e0346401cb87825e8ad878233>

### **4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales**

#### **Componentes que intervienen en el proceso educativo**

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

Los estudiantes son 16 niños de First Grade de la Unidad Educativa Particular "El Sauce School", con edades entre 7 y 8 años. Todos cursan la materia de Lengua y Literatura en segunda lengua (inglés).

- **¿Quiénes serán los docentes?**

Cada clase cuenta con su propia docente, conocida en la institución como *Core Teachers*, quien se encarga de guiar el aprendizaje y las actividades educativas de los estudiantes.

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

La acción educativa se llevará a cabo en un aula destinada para First Grade, complementada con el uso de una plataforma en línea donde los estudiantes podrán ejercitar algunos temas, tanto en el aula como en casa. De igual forma, se utiliza el «Bosque Escuela» como medio para la educación.

#### **Cuestiones pedagógicas a tener en cuenta**

Esta acción educativa es parte de un programa más amplio y se centra exclusivamente en la enseñanza de lengua y literatura en inglés como segunda lengua para estudiantes de First Grade, enfocándose en el proceso de lectoescritura. Una docente lidera el proceso de aprendizaje, incorporando la tecnología como herramienta esencial. Además, se utilizan canciones, juegos y actividades lúdicas para hacer la experiencia educativa más dinámica y atractiva.

#### **Actividades**

El contenido de la materia se aborda en tres trimestres, cada uno con una duración de entre 5 a 7 semanas. Los estudiantes reciben 8 clases semanales (40 minutos por cada una), en modalidad presencial; es decir, entre 1 a 2 clases diarias. Es importante resaltar que en las clases presenciales se incluirá la parte *online*, y se utilizará bajo la tutela y guía de la docente. Además, las actividades programadas de creación y trazos, que se enviarán como deberes a casa, deberán ser cargadas en la plataforma y contarán con el apoyo de los padres. Así, la clase presencial proporciona un marco fundamental en donde se ofrece orientación y

conocimientos, mientras que los recursos *online* actúan como una valiosa herramienta complementaria y de apoyo (dentro y fuera del aula) que potencia el aprendizaje. Usualmente, cada clase presencial maneja el siguiente orden:

- Introducción del tema/*Circle time* (5 minutos).
- Desarrollo del tema con presentación interactiva y video (10 minutos).
- Espacio de reflexión y preguntas. Refuerzo de vocabulario (10 minutos).
- Trabajo grupal para responder cuestionarios/realizar actividades (10 minutos).
- Cierre de la clase siguiendo rutinas del pensamiento KWHLQA: What do I **know**? What do I **want** to know? How will I find out? What have I **learned**? What **action** will I take? What further **questions** do I have? (5 minutos).

Las evaluaciones se realizan de la siguiente manera: se prioriza la observación, lo que permite evidenciar el aprendizaje de los estudiantes y su capacidad para responder a las preguntas. Se toma en cuenta el aprendizaje previo, así como el individual, colaborativo y visual, incluyendo los trabajos y ejercicios realizados a lo largo del curso. En términos generales, la valoración es cualitativa y se mide según los siguientes parámetros: «iniciado», «en progreso» y «alcanzado», permitiendo a la docente identificar el desarrollo de las habilidades de cada estudiante. Para la nota final, se emplea el aprendizaje basado en proyectos (sección *Your creation*).

### Usos del entorno

- **Información:** centralizar todos los materiales educativos y recursos en la plataforma, asegurando que los estudiantes puedan acceder a contenidos teóricos y actividades sin necesidad de utilizar correos externos o documentos físicos.
- **Comunicación:** establecer un sistema de mensajería dentro de la plataforma que permita a los padres de familia y/o representantes legales, estudiantes y docentes comunicarse de manera directa y rápida, además de crear foros para resolver dudas y fomentar la interacción.
- **Cooperación:** implementar herramientas de trabajo colaborativo, como espacios virtuales para grupos, donde los estudiantes puedan realizar proyectos conjuntos y seguir su progreso de manera organizada. En estos entornos, se pueden incluir juegos estilo *escape rooms* o misiones y preguntas diseñadas de acuerdo con la edad de los participantes.

- **Administración:** designar un administrador de la plataforma (docente) que se encargue de personalizar la experiencia del usuario, asegurando que los estudiantes y padres de familia tengan acceso fácil a cursos, expedientes y valoraciones, y que la plataforma se ajuste a las necesidades del modelo educativo de la institución.

En síntesis, la plataforma ofrecerá material revisado (o por revisar, en formato de clase invertida) y recursos adicionales organizados de manera efectiva según la temática. Además, se incorporarán actividades interactivas que los alumnos podrán resolver en grupos o individualmente, tanto en clase como en casa. También se habilitará un espacio tipo foro donde el docente podrá atender inquietudes y brindar apoyo cuando sea necesario, asegurando un acompañamiento constante en el aprendizaje.

### **Recursos de apoyo**

- **Recursos metodológicos:** diseño de una guía sobre la metodología educativa que incluya directrices claras para docentes, padres de familia y estudiantes, con relación al tema de buenas prácticas en el aula, horarios de clase y atención para padres, modos de evaluación, entre otros.
- **Recursos documentales:** incorporación de enlaces que ofrecen libros ilustrados en inglés y videos animados para presentar vocabulario básico, como colores, animales y objetos cotidianos. Los estudiantes podrán acceder a estos recursos tanto en casa como en clase.
- **Recursos informativos:** creación de un espacio en la plataforma donde se compartan de forma sencilla y visual actualizaciones importantes sobre el curso, como fechas de actividades y recursos adicionales. Este espacio puede incluir pictogramas y dibujos para facilitar la comprensión.
- **Recursos relacionales:** asignación de parejas de lectura en las que los estudiantes se emparejan para explorar libros ilustrados en inglés. En lugar de leer textos completos, cada pareja podrá identificar letras, palabras simples y sus imágenes correspondientes. La docente guiará la actividad, ayudando a los estudiantes a pronunciar correctamente y a reconocer el vocabulario básico. Además, se pueden incluir juegos como buscar y señalar objetos en las ilustraciones para reforzar el aprendizaje de forma lúdica y colaborativa.

## **Planificación de la manera en que se espera que los estudiantes reciban el contenido**

La implementación de la estrategia se llevará a cabo a lo largo del año lectivo (septiembre 2024 - junio 2025), donde cada tema de aprendizaje tendrá una duración de una semana. Por ejemplo, el proceso de lectoescritura se organizará de manera que se aborde una letra por semana, incluyendo sonidos, trazos y ejemplos de palabras que comiencen con esa letra.

La tecnología y la plataforma digital funcionarán como apoyo en el aula y como un espacio en donde los estudiantes podrán subir sus tareas (actividades programadas de creación libre y trazos). Aunque los temas se impartirán principalmente de forma presencial bajo la guía de la docente, los ejercicios realizados a través del LMS se centrarán en el refuerzo y la evaluación, lo que permitirá profundizar en el contenido. De este modo, el aula virtual complementará la enseñanza en el aula física.

## **Planificación de la estructura de ese contenido**

Cada semana, en el LMS, el estudiante encontrará la siguiente estructura:

- General information.
- Introduction to the letter/topic.
- Let's sing!
- Let's practice!
- Let's play!
- Your creation.
- Extra material.
- Ask me!

En cada apartado se incluirán recursos como videos musicales educativos, imágenes, actividades interactivas creadas en Genially o Canva, y espacios para que los estudiantes puedan cargar sus tareas y plantear inquietudes al docente. También se ofrecerán ejercicios de refuerzo que pueden incluir audios, videos y actividades de lectura relacionadas con las letras o temas impartidos, todo bajo la dirección del docente. Es importante señalar que no todos los apartados contienen todos estos recursos; cada sección puede incluir uno o varios de ellos. Los recursos disponibles en la plataforma se emplearán respetando los diferentes segmentos en que se organiza la clase presencial.

## Herramientas utilizadas

- Video de introducción (Davinci Resolve - Cap Cut).
- Actividades en modo de juego (Genially).
- Ejercicios de refuerzo y audios a los que los estudiantes podrán acceder para repasar (reforzar) la clase, todos compartidos en Brightspace.
- Documentos en PDF para practicar/reforzar los trazos y la escritura.
- Enlaces a videos relacionados con el tema.
- Ejercicios de lectura que incluyen sonidos y palabras relacionadas con la letra e imágenes, todo compartido en una infografía elaborada en Genially y Canva.

Estos elementos se compartirán en el LMS, donde se integrarán todos los recursos.

## Contenidos disponibles

En este apartado, se plantearán y utilizarán herramientas que ofrezcan a los estudiantes una forma de aprendizaje divertida, combinando el uso de tecnologías disponibles en la institución con la guía de la docente. Esto permitirá que las clases sean más interactivas dentro del aula. Para lograrlo, se utilizarán recursos generados mediante Suno, presentados en Genially y CapCut, con voces AI de ElevenLabs, y editados en DaVinci Resolve. Es importante señalar que lo que se presenta a continuación es la guía base sobre la cual se estructuran las clases semanales (introducción de un tema, refuerzo y evaluación). Sin embargo, esta hoja de ruta podría enriquecerse con otras actividades y recursos, que se detallan en el apartado «ampliando horizontes».

- **Guion multimedia 1**

**Título:** Introducción al sonido de la letra “s”.

**Enlace al material:** [https://drive.google.com/drive/folders/1\\_CPWNgZFRnIjI-r-lm72M1A-CCO25QHf?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1_CPWNgZFRnIjI-r-lm72M1A-CCO25QHf?usp=drive_link)

- **Guion multimedia 2**

**Título:** Refuerzo del sonido de la letra “s”.

**Enlace al material:** <https://view.genially.com/66e893756fefc348edf1322d>

- **Guion multimedia 3**

**Título:** Evaluación y retroalimentación.

**Enlace al material:** <https://view.genially.com/66e99d85c1b909b2b1b806a8>

### **Ampliando horizontes**

- Actividades de refuerzo en Genially o Canvas para profundizar en el tema, complementadas con videos de YouTube sobre la letra "s".
- Creación de una carpeta en Brighspace con los enlaces revisados en clase, permitiendo a los estudiantes acceder a ellos desde casa.
- Carpeta de sonidos en Brightspace donde estarán almacenadas las letras junto con sus correspondientes sonidos, permitiendo a los estudiantes acceder y escucharlos tantas veces como necesiten.
- Kahoot como herramienta para que los estudiantes seleccionen la palabra que comience con la letra impartida o revisada en clase.

### **Organización del curso en el LMS**

#### **Secciones**

#### **Tema: Letter “s”**

1. General information.
2. Introduction to letter “s”.
3. Let's sing!
4. Let's practice!
5. Let's play!
6. Your creation.
7. Extra material.
8. Ask me!

En la sección *General information* se incluirá una breve explicación del tema que se tratará en la clase junto con una imagen introductoria referencial.

En la sección *Introduction to letter “s”* se incluirá un video realizado con inteligencia artificial, en donde se dará la bienvenida y se expondrán, de manera concisa, los ejercicios a tratar en el curso.

En *Let's sing!* se incluye un video musical como introducción al tema en cuestión.

En *Let's practice!* se muestra una presentación interactiva elaborada en Genially, en donde los estudiantes pueden practicar la pronunciación y la asociación de imágenes y sonidos.

En *Let's play!* se incluye un juego de misiones elaborado en Genially relacionadas con el tema en cuestión.

En *Your creation*, los estudiantes deberán crear y cargar una historia elaborada por ellos mismos, basada en una de las opciones que se presentan.

En *Extra material*, se ofrecen juegos, libros en formato audiovisual, herramientas interactivas *online* y documentos descargables para que los estudiantes practiquen los trazos. Los trazos serán una tarea adicional que se realizará en casa. Habrá un espacio disponible para cargar el PDF resuelto, ya sea en foto o escaneado.

Finalmente, en *Ask me!* se destinará un espacio abierto para que padres de familia y estudiantes puedan plantear inquietudes sobre la tarea o algún contenido del curso. Asimismo, se podrán generar espacios de interacción entre los estudiantes.

### **Herramientas utilizadas**

1. *General information*: imagen extraída de la web, acompañada de un breve texto introductorio y de una guía educativa dirigida a padres y estudiantes.
2. *Introduction to letter “s”*: video elaborado con inteligencia artificial mediante la herramienta IsEazy.
3. *Let's sing!*: fondo musical creado con Suno (mp3) y editado en DaVinci Resolve.
4. *Let's practice!*: presentación interactiva en Genially que incluye audio producido con Audacity.
5. *Let's play!*: juego interactivo desarrollado en Genially, con audio de la letra “s” creado por inteligencia artificial en la aplicación ElevenLabs.
6. *Your creation*.

7. *Extra material*: enlaces a videos en Youtube, herramientas interactivas *online* y documentos descargables en formato PDF. Se incluye un buzón para que los estudiantes carguen los trazos.

8. *Ask me!*: espacio para inquietudes.

**LMS seleccionado:** Brightspace.



Bienvenido a EIG Business School

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

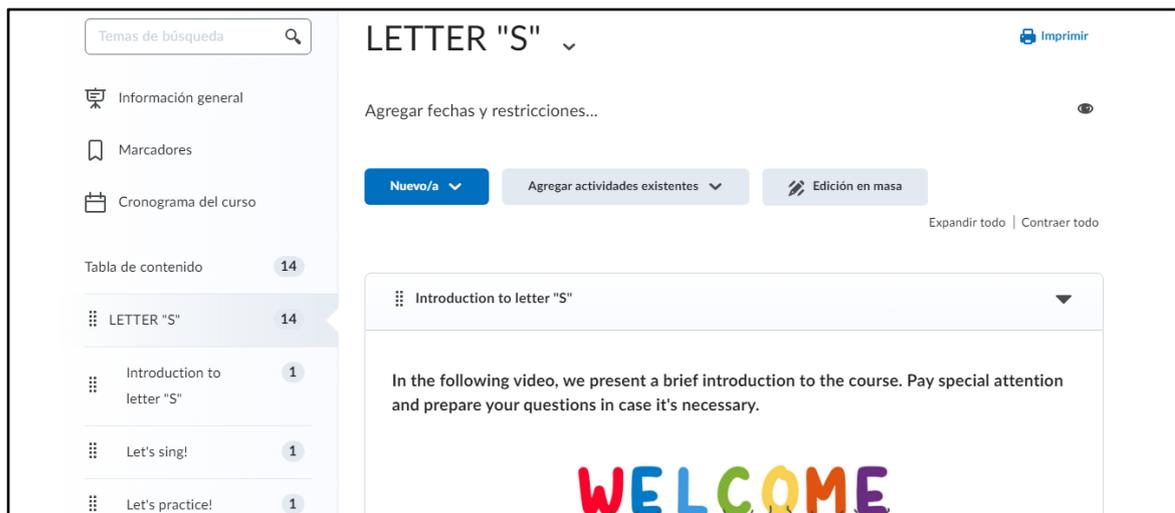
Nombre de usuario \*

Contraseña \*

**Iniciar sesión**

¿Olvidó su contraseña?

**eig Business School**



Temas de búsqueda 🔍

**LETTER "S"** ▾ Imprimir

Agregar fechas y restricciones...

**Nuevo/a** ▾ | **Agregar actividades existentes** ▾ | **Edición en masa**

Expandir todo | Contraer todo

Tabla de contenido

- 14
- 14**
- 1
- 1
- 1

Introduction to letter "S"

In the following video, we present a brief introduction to the course. Pay special attention and prepare your questions in case it's necessary.

**WELCOME**

**Link:** [Página de inicio - EIG](#)

*EDUOCT23B - Grupo 1*

## **5. Conclusiones y Recomendaciones**

### **Conclusiones**

La elaboración de una guía de buenas prácticas comunicacionales en entornos virtuales y un código ético ha permitido establecer un marco de responsabilidad social para la integración de herramientas tecnológicas en la enseñanza de Lengua y Literatura en segunda lengua. Estos recursos promueven una práctica pedagógica responsable, aseguran el uso adecuado de las tecnologías y fomentan la creación de un entorno educativo respetuoso, inclusivo y seguro. La implementación de estas directrices garantiza que el proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales se desarrolle de manera profesional y conforme a los principios morales, lo que contribuye a mejorar la calidad de la educación digital.

A lo largo del desarrollo del proyecto, se enfrentaron algunos desafíos relacionados con la alineación de las actividades con los contenidos del sílabo, que a menudo proporciona directrices generales. Resulta fundamental identificar, dentro de los contenidos conceptuales, los aspectos lingüísticos, funcionales y socioculturales que deben ser desarrollados. Los contenidos conceptuales, además de transmitir conocimiento, tienen como objetivo ser vehículos para el desarrollo de las destrezas lingüísticas y herramientas para enriquecer el vocabulario de los estudiantes.

Es imprescindible optimizar el uso del tiempo durante las sesiones para ofrecer actividades equilibradas, que permitan tanto la consolidación de conocimientos como el desarrollo de habilidades, sin que el proceso de enseñanza-aprendizaje se vuelva abrumador o insuficiente. Para lograr este equilibrio, es fundamental tener en cuenta no solo los objetivos pedagógicos, sino también la dinámica de trabajo dentro del aula y el ritmo de aprendizaje de los estudiantes. Un aspecto clave en este proceso es la planificación cuidadosa de las actividades, asegurando que cada sesión tenga un enfoque claro y permita un desarrollo progresivo de los contenidos.

En relación con el uso de la herramienta Suno, es necesario refinar el criterio al ingresar las palabras clave para definir el estilo deseado. Asimismo, se considera pertinente explorar otras herramientas que permitan experimentar con diversas opciones para alcanzar el resultado esperado.

A pesar de las limitaciones de la versión gratuita de Genially, la herramienta es intuitiva y versátil, adaptándose a diversos temas y facilitando el aprendizaje. Su combinación con CapCut resulta útil, ya que este último ofrece más opciones de edición y grabación, favoreciendo eficazmente la dinámica de la actividad.

La gestión de la plataforma Brightspace ha permitido organizar y distribuir de manera coherente las actividades pedagógicas de Lengua y Literatura en segunda lengua, favoreciendo un entorno virtual accesible y alineado con los objetivos de aprendizaje para los estudiantes de First Grade. La dinamización de la plataforma ha evitado que esta se limite a un simple repositorio de información, transformándola en un espacio interactivo y participativo que fomenta el aprendizaje activo y continuo de los estudiantes.

## **Recomendaciones**

Se sugiere ampliar el enfoque hacia otras áreas del aprendizaje. Si bien el proyecto se centró en la letra "s", la propuesta de este trabajo puede adaptarse a otros contenidos dentro de la materia, como el aprendizaje de otras letras, vocabulario o incluso estructuras gramaticales. La flexibilidad de la plataforma posibilita la expansión de esta iniciativa a diversos aspectos de la lengua y la literatura, lo que enriquece significativamente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Además, es fundamental ofrecer formación continua a los docentes en el uso de las TIC. Esta capacitación asegurará que los profesores no solo se sientan cómodos utilizando las plataformas digitales, sino que también sean capaces de integrar eficientemente estas herramientas en su práctica pedagógica para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la lengua y literatura en segunda lengua.

También se recomienda incorporar elementos de gamificación en el proceso educativo, ya que esto puede incrementar significativamente la motivación de los estudiantes. A través de recompensas, puntos y niveles, los estudiantes pueden experimentar un aprendizaje más lúdico y participativo. Esta metodología hace que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más entretenido y efectivo, mejorando la interacción de los alumnos con los contenidos.

Finalmente, se recomienda la realización de talleres con los padres de familia para que adquieran conocimientos sobre las TIC y su impacto en el aprendizaje, dado su interés y preocupación por el uso de internet y la tecnología. Asimismo, se busca contar con su apoyo para trabajar de manera conjunta en la orientación y supervisión de los niños en las plataformas virtuales.

## 6. Referencias Bibliográficas

Alonso Aguerrebere, J. M. (2004). *La educación en valores en la institución escolar*: (ed.).

Plaza y Valdés (México). <https://0310s10k7-y-https-elibro-net.proxy.uide.edu.ec/es/lc/uide/titulos/75650>

Antonio Cruz, C. L. & Carrión Rodríguez, J. D. (2023). *Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza-aprendizaje del inglés, una revisión de literatura. Espacio I+D, Innovación más Desarrollo*, 12(33).

<https://doi.org/10.31644/IMASD.33.2023.a02>

Balarezo Velasco, M. M., Barbosa Calderón, S. A., Calderón Togra, M. D. C., & Bejarano Gavilanes, X. P. (2024). Entornos virtuales de aprendizaje: Innovación y desafíos en la educación contemporánea. *Revista Imaginario Social*, 7(4).

<https://doi.org/10.59155/is.v7i4.236>

Cacheiro González, M. L. (2018). *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC*: ( ed.). UNED - Universidad Nacional de Educación a

Distancia. <https://0310s0u52-y-https-elibro-net.proxy.uide.edu.ec/es/ereader/uide/116606?page=29>

Consejo de Europa (2020), *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Volumen complementario*. Servicio de publicaciones del Consejo de Europa: Estrasburgo. [www.coe.int/lang-cefr](http://www.coe.int/lang-cefr).

Ecuador Chequea. (2024, febrero 6). *¿Por qué Ecuador reprueba en inglés?* Ecuador Chequea. <https://ecuadorchequea.com/por-que-ecuador-reprueba-en-ingles/>

- Flores, C. A. & Martín, M. (2006). El aprendizaje de la lectura y escritura en Educación Inicial. *SAPIENS*, 7(1), 69–80. [https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1317-58152006000100006&script=sci\\_arttext](https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1317-58152006000100006&script=sci_arttext)
- García Martínez, Andrés, Guerrero Proenza, Rey Segundo, & Granados Romero, Jesús María. (2015). Buenas prácticas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cubana de Educación Superior*, 34(3), 76-88. Recuperado en 22 de noviembre de 2024, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142015000300006&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142015000300006&lng=es&tlng=es)
- Granizo-Garrido, R. (2024). Educar y Practicar la Ética Digital. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(1), 79-86. <https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.435>
- Gutiérrez Rodríguez, Á. Saza Garzón, I. D. & López García, J. D. (2022). *Las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto educativo: pedagogía, prácticas y experiencias*: (1 ed.). Corporación Universitaria Minuto de Dios. <https://0310s0tl7-y-https-elibro-net.proxy.uide.edu.ec/es/lc/uide/titulos/231732>
- Hiraldo Trejo, R. & Sánchez, H. (2020). *Tecnología aplicada a la educación: (ed.)*. Santiago de los Caballeros, Universidad Abierta para Adultos (UAPA). Recuperado de <https://0310s0rcn-y-https-elibro-net.proxy.uide.edu.ec/es/ereader/uide/176662?page=43>.
- Lopez Alvarez, S. C., Avalos Almeida, R., & Avila Soliz, L. G. (2024). Plasticidad cerebral como herramienta para favorecer habilidades cognitivas en alumnos con dificultades de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4). [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.12512](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12512)

Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Guía para el docente: Primer año de educación general básica*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/09/GUIA-PARA-EL-DOCENTE-PRIMER-ANO.pdf>

Mora Falcones, C. (2023). *Guía didáctica para la enseñanza del idioma inglés: (1 ed.)*. Editorial Exced. <https://0310s0t17-y-https-elibro-net.proxy.uide.edu.ec/es/lc/uide/titulos/272416>

Muñoz-Basols, J., Fuertes-Gutiérrez, M., & Cerezo, L. (Eds.). (2024). *La enseñanza del español mediada por tecnología* [Ebook]. Taylor & Francis. <https://doi.org/10.4324/9781003146391>

Rodríguez Rodríguez, J. (Coord.), Area Moreira, M. (Coord.) & San Martín Alonso, Á. (Coord.). (2024). *Infancias y transformación digital de la educación: miradas diversas: (2 ed.)*. Dykinson. <https://0310s0u52-y-https-elibro-net.proxy.uide.edu.ec/es/ereader/uide/271701?page=143>

UNESCO. (2024). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2023: Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién?* París, UNESCO.

Recuperado de:

[https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef\\_0000388894&highlight=TICS&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach\\_import\\_cd40dcb0-5588-4bf3-8745-1f49f72b849d%3F\\_%3D388894spa.pdf&locale=es&multi=true&ark=/ark:/48223/pf0000388894/PDF/388894spa.pdf#p97](https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_0000388894&highlight=TICS&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_cd40dcb0-5588-4bf3-8745-1f49f72b849d%3F_%3D388894spa.pdf&locale=es&multi=true&ark=/ark:/48223/pf0000388894/PDF/388894spa.pdf#p97)

Unidad Educativa Particular El Sauce School. (2021). *Reglamento y Contexto de la Unidad Educativa El Sauce School*.

Unidad Educativa Particular El Sauce School. (2022). *Plan Estratégico Institucional 2022-2027*.

Uribe Hincapie, R., García-Castro, J. F., & Montoya Marín, J. E. (2024). Hacia una ética del maestro y la educación: Diálogo, criticidad y creatividad. *Revista Andina De Educación*, 7(2), 000726. <https://doi.org/10.32719/26312816.2024.7.2.6>

Vivas, W. (2018). Uso seguro y responsable de las TIC: una aproximación desde la tecnoética. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 29(57), 235-55. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/145/14560144009/html/index.html>