

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:

Carlos Cesar Cedeño Barreto
Damaris Tatiana Maldonado de la Cruz
Evelyn Michelle Ordoñez Merino
Catalina Margarita Verdugo Bernal
Kevin Paúl Vélez Paladines

TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

Recursos digitales para enseñar a estudiantes con trastorno de déficit de atención e hiperactividad en educación primaria.

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, ***Carlos Cesar Cedeño Barreto, Damaris Tatiana Maldonado de la Cruz, Evelyn Michelle Ordoñez Merino, Catalina Margarita Verdugo Bernal y Kevin Paúl Vélez Paladines***, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Recursos digitales para enseñar a estudiantes con trastorno de déficit de atención e hiperactividad en educación primaria***, 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.



Carlos Cesar Cedeño Barreto

Correo electrónico:

carloscedenobarreto@gmail.com



Evelyn Michelle Ordoñez

Merino

Correo electrónico:

emordonezm@gmail.com



Kevin Paúl Vélez Paladines

Correo electrónico:

kevinpaulvp1995@gmail.com



Damaris Tatiana Maldonado de
la Cruz

Correo electrónico:

damistatiana1993@gmail.com



Catalina Margarita Verdugo

Bernal

Correo electrónico:

cathrynmvb@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, **Carlos Cesar Cedeño Barreto**, **Damaris Tatiana Maldonado de la Cruz**, **Evelyn Michelle Ordoñez Merino**, **Catalina Margarita Verdugo Bernal** y **Kevin Paúl Vélez Paladines**, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado **Recursos digitales para enseñar a estudiantes con trastorno de déficit de atención e hiperactividad en educación primaria**, 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.



Carlos Cesar Cedeño Barreto

Correo electrónico:

carloscedenobarreto@gmail.com



Evelyn Michelle Ordoñez

Merino

Correo electrónico:

emordonezm@gmail.com



Kevin Paúl Vélez Paladines

Correo electrónico:

kevinpaulvp1995@gmail.com



Damaris Tatiana Maldonado de
la Cruz

Correo electrónico:

damistatiana1993@gmail.com



Catalina Margarita Verdugo
Bernal

Correo electrónico:

cathrynmvb@gmail.com

D. M. Quito, noviembre 2024

Agradecimiento

Quiero agradecer a Dios por permitirme cumplir esta gran meta profesional, dándome la oportunidad de completar este requisito tan importante para la culminación de la Maestría.

Agradezco a mis queridos padres, **Carlos Cedeño y Rubí Barreto**, quienes han sido mi fuente de fortaleza y me han enseñado que con determinación se puede alcanzar todo en la vida. Guardaré siempre en mi corazón los valores que me han inculcado, y les agradezco por su apoyo, cariño, dedicación, sacrificio y sobre todo, amor.

A pesar de no haberlo conocido, quiero agradecer a mi querido abuelo **César Cedeño (+)** por las bendiciones que sé que me ha otorgado.

También agradezco a mi querida abuela **Melva Macías (+)** por su paciencia, cariño y los valores que me ha transmitido.

Mi agradecimiento también se extiende a mis abuelos maternos, **Cristina y Alberto**, por todo el apoyo que me han brindado a lo largo de este tiempo.

A mi hermana **Karla Cedeño**, le agradezco su cariño, paciencia, comprensión y amor incondicional.

A mi enamorada **Juleissy Lucas**, quiero agradecerle por ser mi fortaleza y motivación para alcanzar este importante logro en mi vida.

A mis queridos y actuales docentes de esta universidad, les agradezco por sus enseñanzas, empuje y exigencias, que me han ayudado a crecer académicamente.

A todos aquellos que han creído en mí, les doy un profundo **GRACIAS**. Su confianza en mis habilidades ha sido fundamental en este proceso.

Carlos Cesar Cedeño Barreto

Agradecimiento

Quiero agradecer principalmente a Dios por estar siempre presente en cada paso que doy porque confío fielmente que es él quien guía mis pasos día a día, a mis padres por su amor, sacrificio y apoyo incondicional a lo largo de toda mi vida, su ejemplo de esfuerzo y superación me ha motivado a seguir adelante y a no rendirme nunca. Sin su apoyo emocional y económico, este logro no habría sido posible.

A mi esposo por cuidar con paciencia y amor a nuestro hijo mientras yo dedicaba mi tiempo en cumplir esta meta, por su apoyo emocional, por no soltar mi mano cuando me sentía cansada.

A mi hijo, gracias, mi amor por ser mi fuente diaria de alegría, por motivarme, por regalarme todos los días esa sonrisa preciosa que hace que todo camino sea más fácil si es dedicado a ti.

Damaris Tatiana Maldonado de la Cruz

Agradecimiento

"Con el corazón colmado de gratitud, elevo mi mirada al cielo y agradezco a Dios por permitirme alcanzar esta meta. A mis padres, mi faro en la oscuridad y mi refugio en las tormentas, les dedico este logro con todo mi amor. Recuerdo cuando, en las noches de estudio más largas, su simple presencia me llenaba de fuerza y esperanza. Su apoyo incondicional y su fe inquebrantable en mí han sido mi motor. A mis hermanos, mis cómplices y confidentes, gracias por celebrar mis victorias y por acompañarme en mis derrotas. A mi equipo de trabajo, conformado por mentes brillantes y corazones nobles, juntos hemos tejido una red de colaboración que nos ha llevado a alcanzar grandes logros. A nuestros docentes, quienes con su sabiduría y paciencia nos guiaron en este apasionante viaje del conocimiento, mi más sincero agradecimiento. Y a nuestra institución, que nos brindó las herramientas y el espacio para crecer como profesionales, mi eterna gratitud. Sin ustedes, este sueño no habría sido posible."

Evelyn Michelle Ordoñez Merino

Agradecimiento

Agradezco a Dios que nunca me ha soltado y solo planes de bien tiene para mí, por su amor incondicional y fiel en todo momento y sin el que no hubiera comprendido tantas cosas.

Catalina Margarita Verdugo Bernal

Agradecimiento

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mis profesores, por su invaluable orientación, paciencia y apoyo durante todo este proceso. A mis compañeros de tesis, por sus ideas, colaboración y amistad, que han enriquecido mi experiencia académica. A la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE), por brindarme la oportunidad de crecer profesional y personalmente. A mi familia, por su amor y comprensión, y por ser mi pilar en todo momento. Y, finalmente, a todos aquellos que, de una u otra manera, han contribuido a la realización de este trabajo.

Kevin Paúl Vélez Paladines

Dedicatoria

Este trabajo va dedicado con todo mi amor a mi querido Padre Celestial, quien me ha regalado la vida y siempre derrama bendiciones sobre mí. Para ti, mi DIOS, que nunca me defraudará.

Agradezco de corazón a mis amados padres, **Carlos y Rubí**, quienes cada día me regalan su sonrisa, besos y abrazos, demostrándome su apoyo y amor incondicional. Pensando en ellos, he trabajado incansablemente durante estos meses.

Quiero dedicar este trabajo también a mi abuelo **César Cedeño (+)**, quien me brindó su amor incondicional desde que estaba en el vientre de mi madre. Aunque no pudo conocerme físicamente, sé que desde el cielo me ha brindado su apoyo y bendiciones para seguir adelante y nunca rendirme.

A mi querida abuela **Melva Macías (+)**, quien me ha dado su apoyo absoluto desde que era muy pequeño. Ganó mi cariño desde el principio, y su confianza y estímulo a lo largo de los años que pude disfrutar de su compañía han sido invaluable.

Mi hermana **Karla** merece mi agradecimiento también, por regalarme su amistad y su sonrisa, y por brindarme su apoyo, cariño y comprensión en cada momento compartido de nuestras vidas.

También agradezco a mi enamorada, **Juleissy Lucas**, por su apoyo incondicional, por ser mi compañera fiel y mi razón para dar lo mejor de mí en cada desafío que enfrento. Su presencia en mi vida es una fuente constante de inspiración y motivación.

Carlos Cesar Cedeño Barreto

Dedicatoria

A mis padres, Iván y Marlene, por su amor incondicional, apoyo constante y por enseñarme con su ejemplo el valor del esfuerzo y la superación, por nunca soltarme y siempre apoyarme. Cada sacrificio suyo ha sido una semilla que ha dado frutos en este logro.

A mi esposo por su paciencia y comprensión, por estar a mi lado en cada momento de este proceso y por darme aliento cuando más lo necesitaba.

Y sobre todo este esfuerzo es dedicado a mi pequeño Mateo, mi fuente de inspiración y lucha constante, la razón por la cual todos los días me propongo ser mejor. Este logro es dedicado a ti mi pequeño hijo.

Con todo mi amor y gratitud, dedico este trabajo a ustedes, que son la razón de mi vida, motivación y fortaleza.

Damaris Tatiana Maldonado de la Cruz

Dedicatoria

“A mis queridos padres, cuyo amor incondicional ha sido mi brújula en este viaje. Gracias por ser mi refugio en las tormentas, mi guía en los caminos inciertos y mi mayor fuente de inspiración. Su apoyo, no solo económico, sino emocional y espiritual, ha sido fundamental para alcanzar esta meta. A mis hermanos, cuya preocupación constante y palabras de aliento me han impulsado a seguir adelante, incluso en los momentos más difíciles. Su amistad y compañerismo han enriquecido mi vida de una manera inimaginable. A mis sobrinos, que me llenan de felicidad y me hacen recordar la relevancia de preservar mi espíritu infantil. Sus ojos llenos de admiración son mi mayor motivación para ser una mejor persona. A toda mi familia, que siempre ha creído en mí y me ha apoyado en cada paso que he dado, les dedico este logro con profundo agradecimiento. Su amor y su presencia en mi vida son mi mayor tesoro.”

Evelyn Michelle Ordoñez Merino

Dedicatoria

Este esfuerzo esta totalmente dedicado a mis padres en el cielo y por supuesto a mis pequeños hijos, que, sin saberlo, han apoyado mi proceso de superación personal y profesional y me han enseñado entre muchas otras cosas, que cuando las cosas se hacen con perseverancia y paciencia son un fiel reflejo del amor y la paz interior.

Catalina Margarita Verdugo Bernal

Dedicatoria

A mi familia, por su amor incondicional y su apoyo constante en cada paso de mi vida. A mis profesores, quienes con su sabiduría y dedicación me han guiado en este camino del conocimiento. A mis amigos, por su compañía y aliento en los momentos difíciles. Y, especialmente, a todos los estudiantes que, con su curiosidad y entusiasmo, inspiran mi pasión por la educación.

Kevin Paúl Vélez Paladines

Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo	1
Abstract	2
1. Introducción	3
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización	3
1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)	4
1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación	6
1.4. Objetivo general	6
1.5. Objetivos específicos	6
2. Marco Teórico	6
3. Metodología	9
3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales	9
3.2. Diseño de materiales educativos digitales	11
3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	12
4. Resultados	14
4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.	14
4.2. Diseño de materiales educativos digitales.	27
4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	57
5. Conclusiones y Recomendaciones	77
6. Referencias Bibliográficas	79

Índice de Figuras

Figura 1: Infografía sobre buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.	27
Figura 2: Ingreso a la Plataforma isEazy.....	50
Figura 3: Creación de la carátula.....	50
Figura 4: Presentación de los integrantes.	51
Figura 5: Introducción del curso en en una maquetaación doble.....	51
Figura 6: Video educativo de sumas simples.....	52
Figura 7: Actividades interactivas utilizando la plataforma Genially.....	53
Figura 8: Contenido visual dinámico sobre restas simples.....	53
Figura 9: Juego educativo digital sobre restas simples.....	54
Figura 10: Contenido audiovisual didáctico sobre los miembros de la familia.....	54
Figura 11: Ejercicios sobre los miembros de la familia.....	55
Figura 12: Actividad interactiva sobre los objetos del hogar.	56
Figura 13: Conclusiones	56
Figura 14: Evaluación final	57
Figura 15: Distribución.....	57
Figura 16: Tabla de contenido	66
Figura 17: Plan de trabajo.....	67
Figura 18: Bienvenida	68
Figura 19: Estructura de la clase 1 en la Plataforma Brightspace.	69
Figura 20: Estructura de la clase 2 en la Plataforma Brightspace.	72
Figura 21: Estructura de la clase 3 en la Plataforma Brightspace	75
Figura 22: Conclusiones.	78

Resumen Ejecutivo

El proyecto de investigación busca revolucionar la educación de estudiantes con trastorno de déficit de atención e hiperactividad mediante el desarrollo de recursos digitales innovadores, utilizando una metodología mixta y herramientas tecnológicas como Brightspace, Canva e IsEasy, el estudio diseña tres recursos interactivos especialmente adaptados para mejorar la atención, memoria de trabajo y control inhibitorio de estudiantes de primaria. La investigación no solo crea materiales educativos digitales personalizados, sino que también aspira a transformar la experiencia de aprendizaje, promoviendo una educación más inclusiva, tecnológicamente avanzada y centrada en las necesidades específicas de estudiantes con TDAH, con el objetivo final de potenciar su desarrollo académico y personal en entornos virtuales de aprendizaje. El proyecto concluye que la educación para estudiantes con TDAH puede transformarse radicalmente mediante recursos digitales personalizados e innovadores. La investigación destaca la importancia de convertir las dificultades de atención en oportunidades de aprendizaje, utilizando tecnología como herramienta de inclusión y desarrollo integral. Las principales recomendaciones se centran en crear interfaces adaptativas con estímulos personalizados, implementar sistemas de refuerzo positivo y desarrollar programas de formación docente especializados en tecnologías educativas inclusivas, con el objetivo final de empoderar tanto a estudiantes como a educadores para superar los desafíos tradicionales del aprendizaje, promoviendo una metodología que reconozca y potencie la diversidad neurocognitiva.

Abstract

The research project seeks to revolutionize the education of students with attention deficit hyperactivity disorder through the development of innovative digital resources, using a mixed methodology and technological tools such as Brightspace, Canva, and IsEasy. The study designs three interactive resources specially adapted to improve attention, working memory, and inhibitory control of primary school students. The research not only creates personalized digital educational materials but also aims to transform the learning experience, promoting a more inclusive, technologically advanced education centered on the specific needs of students with ADHD, with the ultimate goal of enhancing their academic and personal development in virtual learning environments. The project concludes that education for students with ADHD can be radically transformed through personalized and innovative digital resources. The research highlights the importance of converting attention difficulties into learning opportunities, using technology as a tool for inclusion and comprehensive development. The main recommendations focus on creating adaptive interfaces with personalized stimuli, implementing positive reinforcement systems, and developing specialized teacher training programs in inclusive educational technologies, with the final objective of empowering both students and educators to overcome traditional learning challenges, promoting a methodology that recognizes and enhances neurocognitive diversity.

1. Introducción

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

La Escuela de Líderes San Pablo(ELSP), fundada en 2013 en Riobamba, Ecuador, se ha consolidado como una institución educativa innovadora y comprometida con la formación integral de niños y niñas. Con el objetivo de crear líderes felices, responsables y creativos, la ELSP ha expandido su oferta educativa hasta el sexto año de Educación Básica, con planes de crecimiento continuo (Huilca, 2024).

La institución cuenta con dos campus estratégicamente ubicados: uno para Inicial 1 y 2, y otro para Educación General Básica (EGB). El campus de inicial alberga 6 aulas equipadas para 15 niños cada una, un patio central, área de juegos, cocina y baños adaptados. Por su parte, el campus de EGB dispone de 8 aulas para 24 estudiantes cada una, un laboratorio de computación con 15 equipos, amplias áreas deportivas y recreativas, bar, baños separados por género, parqueadero externo y una oficina de DECE en construcción.

La ELSP se distingue por su enfoque pedagógico innovador, combinando metodologías como Montessori, Waldorf y Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Estas estrategias se centran en el desarrollo de inteligencias múltiples, habilidades motoras, y competencias emocionales y sociales. La institución enfatiza la importancia de la lectoescritura y la integración de la tecnología en el proceso educativo, sin descuidar el respeto por el medio ambiente y los valores humanos.

En sus 11 años de trayectoria, la ELSP ha educado a más de 1000 estudiantes, logrando reconocimientos importantes como el segundo lugar en Proyectos Empresariales (2011) y el primer lugar en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación (2013). Estos logros reflejan el compromiso de su equipo docente y administrativo, compuesto por 15 profesores para EGB, 7 para Inicial 1 y 2, y 3 miembros del personal administrativo.

Para enriquecer la experiencia educativa, la ELSP implementa diversas herramientas innovadoras, incluyendo:

1. English for kids
2. Tekman books
3. Niños emprendedores
4. San Pablo TV

5. Inteligencia emocional: Herramientas para una vida plena
6. Ludiletras + Emat
7. Aventuras Mágicas podcast
8. Ajedrez en el aula
9. Creativos digitales
10. Duolingo

Estas iniciativas buscan desarrollar habilidades lingüísticas, emprendedoras, emocionales y creativas en los estudiantes, preparándolos para los desafíos del siglo XXI. La ELSP se esfuerza por mantener un equilibrio entre la innovación tecnológica y la formación en valores, creando un ambiente educativo integral y estimulante. La ética, responsabilidad y compromiso son pilares fundamentales en la formación del personal docente y directivo de la ELSP. Este enfoque se refleja en la calidad de la educación impartida y en el desarrollo holístico de los estudiantes. La institución se mantiene a la vanguardia de las tendencias educativas, adaptando continuamente sus métodos y herramientas para ofrecer una educación de calidad.

El éxito de la ELSP se basa en su capacidad para combinar metodologías pedagógicas probadas con enfoques innovadores, creando un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor. La escuela no solo se enfoca en el desarrollo académico, sino también en fomentar habilidades sociales, emocionales y creativas que serán fundamentales para el futuro éxito de sus estudiantes en un mundo cada vez más complejo y cambiante.

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

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) es un trastorno neurobiológico que afecta aproximadamente al 5-7% de los niños en edad escolar a nivel mundial (American Psychiatric Association, 2013). Se caracteriza por dificultades persistentes en la atención, hiperactividad e impulsividad, lo que puede interferir significativamente con el rendimiento académico y el desarrollo social de los estudiantes. En el contexto educativo ecuatoriano, y específicamente en Riobamba, se ha observado una creciente necesidad de adaptar las estrategias de enseñanza para atender a las necesidades específicas de estos estudiantes.

La teoría actual sobre el TDAH sugiere que los enfoques multimodales, que combinan intervenciones conductuales, educativas y, en algunos casos, farmacológicas, son los más efectivos (Barkley, 2015). En este contexto, los recursos educativos digitales emergen como

herramientas prometedoras para complementar las estrategias tradicionales de enseñanza. Estos recursos pueden ofrecer estímulos visuales y auditivos atractivos, proporcionar retroalimentación inmediata y permitir una personalización del aprendizaje que se adapte a las necesidades individuales de los estudiantes con TDAH.

Estudios previos han demostrado que el uso de tecnologías educativas puede mejorar la atención, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes con TDAH. Por ejemplo, Solomonidou et al. (2019) reportaron mejoras significativas en la función ejecutiva y las habilidades de organización cuando se utilizan aplicaciones y juegos educativos diseñados específicamente para estudiantes con TDAH. De manera similar, Bul et al. (2018) encontraron que las intervenciones basadas en juegos digitales pueden mejorar las funciones cognitivas y el comportamiento en niños con TDAH.

Sin embargo, a pesar de estos avances, existe una brecha significativa en la implementación de estos recursos en el contexto educativo ecuatoriano, particularmente en ciudades como Riobamba. La falta de recursos educativos digitales adaptados a las necesidades locales, la limitada formación de los docentes en el uso de estas tecnologías y las posibles barreras de infraestructura tecnológica en las escuelas son algunos de los desafíos que deben abordarse (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021).

El problema se agudiza cuando se considera que la educación primaria es un período crítico para el desarrollo cognitivo y social de los niños. La falta de intervenciones adecuadas durante esta etapa puede tener consecuencias a largo plazo en el éxito académico y personal de los estudiantes con TDAH (DuPaul & Stoner, 2014). En este contexto, surge la necesidad de investigar y desarrollar recursos educativos digitales que sean culturalmente relevantes, pedagógicamente efectivos y técnicamente viables para su implementación en las Unidades Educativas de Riobamba. Esto implica no solo la creación de contenidos digitales adaptados, sino también la consideración de factores como la formación docente, la infraestructura tecnológica disponible y las políticas educativas que respalden su implementación.

La investigación planteada busca abordar esta problemática, explorando qué tipos de recursos educativos digitales pueden ser más efectivos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes con TDAH en este contexto específico. La respuesta a esta pregunta no solo beneficiará a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa en cuestión, sino que también podría proporcionar insights valiosos para la educación inclusiva en Ecuador.

1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación

¿Qué recursos educativos digitales se pueden utilizar para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) en la educación primaria de una Unidad Educativa en Riobamba, Ecuador?

1.4. Objetivo general

- Diseñar recursos interactivos digitales para la enseñanza en la educación primaria en estudiantes que presentan trastorno de déficit de atención e hiperactividad en una Unidad Educativa de la ciudad de Riobamba, Ecuador, 2024.

1.5. Objetivos específicos

- Analizar la influencia de los recursos interactivos digitales en el desarrollo de habilidades comunicativas de estudiantes con trastorno de déficit de atención e hiperactividad en educación primaria.
- Realizar tres herramientas digitales interactivas que mejoren la atención y concentración de estudiantes de primaria con trastorno de déficit de atención e hiperactividad.
- Desarrollar el contenido de tres sesiones académicas interactivas utilizando la plataforma Brightspace, integrando recursos didácticos innovadores y estrategias de aprendizaje digital para potenciar la experiencia educativa en estudiantes con trastorno de déficit de atención e hiperactividad.

2. Marco Teórico

El Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) es una condición neuropsiquiátrica que afecta a una proporción significativa de estudiantes en edad escolar (Escofet Et Al., 2022). Los niños con TDAH pueden presentar dificultades en la atención sostenida, el control de impulsos y la hiperactividad, lo que puede impactar negativamente en su desempeño académico y social. En este contexto, los recursos digitales emergen como

herramientas potencialmente eficaces para apoyar a estos estudiantes en la educación primaria (Paute, B. & Vásquez, B., 2022).

Por ello, es importante mencionar que según el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, (DSM-5), identifica tres presentaciones del TDAH: predominantemente inatento, predominantemente hiperactivo-impulsivo, y combinado. La inatención se evidencia cuando el niño se enfrenta a tareas que demandan vigilancia, respuesta rápida, búsqueda visual y perceptiva, y atención auditiva sistemática y sostenida.

La impulsividad se manifiesta en acciones precipitadas que pueden resultar en consecuencias negativas, como un adolescente abandonando repentinamente sus estudios. La hiperactividad implica una actividad motora excesiva, que puede manifestarse en niños pequeños como dificultad para permanecer sentados en situaciones que lo requieren, mientras que en individuos mayores puede presentarse como inquietud o verborrea excesiva (American Psychiatric Association, 2013).

A partir de lo expuesto, es importante mencionar que los recursos digitales en la educación incluyen una amplia gama de herramientas tecnológicas, como aplicaciones educativas, software interactivo, plataformas en línea y dispositivos multimedia (Rubic, 2021). Estos recursos pueden ofrecer una serie de ventajas que son especialmente relevantes para estudiantes con TDAH (Figueroa et al., 2023):

- Interactividad pues los recursos digitales permiten una interacción activa y dinámica, lo que puede ayudar a captar y mantener la atención de los estudiantes.
- Personalización ya que muchas aplicaciones y programas permiten ajustar el contenido y el ritmo de enseñanza según las necesidades individuales de los estudiantes.
- Retroalimentación inmediata en el sentido de que las herramientas digitales a menudo proporcionan retroalimentación instantánea, lo que ayuda a los estudiantes a corregir errores y entender conceptos de inmediato.
- Variedad de estímulos referente a la incorporación de elementos visuales, auditivos y táctiles en los recursos digitales puede hacer el aprendizaje más atractivo y menos monótono.

Según Figueroa (2023), dentro de las aplicaciones y herramientas específicas para el TDAH, existen diversas aplicaciones y herramientas diseñadas específicamente para ayudar a los estudiantes, entre las principales se mencionan:

- Aplicaciones de organización que son herramientas como calendarios digitales y aplicaciones de listas de tareas pueden ayudar a los estudiantes a gestionar sus responsabilidades y mejorar su organización.
- Software de apoyo educativo concerniente a programas diseñados para ofrecer lecciones interactivas y ejercicios prácticos pueden facilitar el aprendizaje en un formato más atractivo.
- Juegos educativos que incorporan principios pedagógicos pueden mantener el interés de los estudiantes mientras refuerzan habilidades académicas específicas.

Complementariamente se debe hablar de la implementación en el aula, pues la integración efectiva de recursos digitales en el aula requiere planificación y adaptación, por lo que se recomienda que los docentes consideren los siguientes elementos (Figueroa et al., 2023):

- Evaluación de necesidades a través de la identificación de las áreas específicas donde los recursos digitales pueden ser más beneficiosos para cada estudiante.
- Formación docente que gracias a la capacitación a los maestros en el uso de estas herramientas y en estrategias de enseñanza adaptadas a las necesidades del TDAH constituyen una ayuda esencial en el desarrollo e incentivo de estos niños.
- Accesibilidad y equidad para asegurar que todos los estudiantes tengan acceso a los recursos digitales y que estos se utilicen de manera equitativa.

Un aspecto crucial en el apoyo a estudiantes con TDAH mediante recursos digitales es la colaboración efectiva entre la escuela y la familia. Esta alianza puede potenciar significativamente el impacto positivo de las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje (García-Perales y Almeida, 2019). Algunos aspectos clave de esta colaboración incluyen la comunicación constante, la continuidad en el hogar, la capacitación para padres y la retroalimentación bidireccional.

Es fundamental establecer canales de comunicación regulares entre docentes y padres para compartir información sobre el progreso del estudiante y la efectividad de los recursos digitales utilizados. Los padres pueden reforzar el uso de herramientas digitales en casa,

creando un ambiente de aprendizaje cohesivo entre la escuela y el hogar. Ofrecer talleres o sesiones informativas para que los padres comprendan cómo utilizar y supervisar el uso de recursos digitales puede mejorar su implementación (Sánchez-García et al., 2021). Tanto los padres como los docentes deben compartir observaciones sobre la efectividad de los recursos digitales, permitiendo ajustes y mejoras continuas. Esta colaboración estrecha entre la escuela y la familia no solo optimiza el uso de los recursos digitales, sino que también crea un entorno de apoyo más integral para el estudiante con TDAH.

Para garantizar que los recursos digitales estén cumpliendo su propósito de apoyo a los estudiantes con TDAH, es esencial implementar un sistema de evaluación continua. Este sistema debe abarcar múltiples aspectos para obtener una visión integral de la efectividad de las herramientas implementadas. Un componente clave es el seguimiento del progreso académico, que implica monitorear el rendimiento de los estudiantes en áreas específicas donde se han implementado recursos digitales.

3. Metodología

Relación de los objetivos con las asignaturas PBL para elaborar los pasos a seguir para dar respuesta al objetivo específico.

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

La unidad de análisis para este estudio serán los recursos interactivos digitales utilizados o potencialmente útiles para estudiantes de educación primaria con TDAH, incluyendo aplicaciones educativas, software interactivo, plataformas de aprendizaje en línea y juegos educativos digitales. El enfoque de la investigación será cualitativo y para la recolección de datos, se utilizará una entrevista semiestructurada a 3 docentes como instrumento principal.

Tabla 1

Relación de los objetivos con la asignatura de responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales para elaborar los pasos a seguir para dar respuesta al objetivo específico.

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Identificar los factores internos (fortalezas y debilidades) y externos (oportunidades y amenazas) de la Institución Educativa.	Permite a comprender la situación actual de manera integral, detectando los puntos fuertes y áreas de mejora tanto al interior como en su contexto externo.	06-11-2024	12-11-2024	Tabla sobre los Factores internos (fortalezas y debilidades) y factores externos (oportunidades y amenazas) del servicio ofertado por la Institución de educación primaria y secundaria de Líderes San Pablo en la ciudad de Riobamba.
Elaboración de los compromisos y deberes que se deben de adquirir con cada uno de los agentes implicados (alumnado, las familias y los tutores del alumnado, institución educativa, con los compañeros, con la profesión y con la sociedad.	Genera una red de responsabilidades compartidas que fortalece la comunicación, el respeto y el desarrollo integral en el sistema educativo.	13-11-2024	9-11-2024	Lista de los compromisos y deberes que se deben de adquirir con cada uno de los agentes implicados.

Redacción de una guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.	Optimiza la interacción digital, promueve el respeto, la seguridad y la efectividad del aprendizaje en entornos online.	20-11-2024	5-11-2024	Ejemplos de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje con el uso de Canva, IsEasy, plataforma Brightspace, foros de debate académicos, redes sociales educativas.
--	---	------------	-----------	--

3.2. Diseño de materiales educativos digitales

La unidad de análisis para este estudio serán las actividades interactivas digitales diseñadas específicamente para mejorar la atención y concentración de estudiantes de primaria con TDAH. Estas actividades serán creadas utilizando herramientas digitales educativas y se centrarán en aspectos como la atención sostenida, la memoria de trabajo y el control inhibitorio, que son áreas comúnmente afectadas en estudiantes con TDAH. Cada actividad será diseñada para una duración aproximada de 15-20 minutos y será compatible con los dispositivos disponibles en la escuela. Esta investigación adoptará un enfoque cualitativo, específicamente un diseño de investigación-acción participativa.

Tabla 2

Relación de los objetivos con la asignatura de diseño de materiales educativos digitales para elaborar los pasos a seguir para dar respuesta al objetivo específico.

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Elaborar un diseño teórico de recursos digitales educativos para aplicar hasta en 3 sesiones de clase.	Optimiza la experiencia educativa, potenciando el aprendizaje interactivo, la motivación estudiantil y la innovación pedagógica en el aula.	04-09-2024	10-09-2024	Entregable 1 donde se encuentra la contextualización, justificación curricular, recursos digitales educativos planteados, preguntas de reflexión y conclusiones
Elaboración de ejemplos de material de multimedia.	Genera una red de responsabilidades compartidas que fortalece la comunicación, el respeto y el desarrollo integral en el sistema educativo.	11-09-2024	17-09-2024	Ejemplos de material de multimedia.

Digitalizat el primer contenido: Creando un paquete SCORM 1.2	Optimiza la interacción digital, promueve el respeto, la seguridad y la efectividad del aprendizaje en entornos online.	18-09-2024	24-09-2024	Elaboración del paquete SCORM 1.2
---	---	------------	------------	-----------------------------------

3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

La presente metodología se enfoca en el diseño sistemático de una acción educativa online, abordando de manera integral los aspectos clave para su implementación efectiva. El estudio adopta un enfoque mixto que combina revisión documental, análisis de mejores prácticas y diseño estructurado, con el objetivo de identificar y desarrollar una intervención educativa digital de alta calidad. La investigación comprende una fase de diagnóstico seguida por el diseño detallado de la plataforma, estructurada en secciones como acceso, módulos de contenido, interacción, evaluación y recursos complementarios. Cada módulo incluirá objetivos específicos, contenidos teóricos, actividades prácticas, recursos multimedia y ejercicios de autoevaluación, con un enfoque flexible y centrado en el estudiante.

Tabla 3

Relación de los objetivos con la asignatura de Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales para elaborar los pasos a seguir para dar respuesta al objetivo específico.

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Identificar las cuestiones claves a tener en cuenta dentro de la acción educativa online.	Mejora la calidad, accesibilidad y efectividad del aprendizaje digital en la institución educativa.	25-09-2024	01-10-2024	Entregable 1 donde se encuentra los componentes que intervienen en el proceso educativo, el camino pedagógico, las actividades a realizar, cómo se va a usar el entorno virtual y los recursos de apoyos a utilizar.
Diseñar una acción educativa sistemática utilizando herramientas y conocimientos adquiridos durante el programa.	Potencia la innovación pedagógica, optimiza recursos y mejora significativamente la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.	02-10-2024	15-10-2024	Planificación de como los estudiantes recibirán los contenidos, de cómo estarán estructurados los contenidos, las herramientas que se utilizarán y la publicación de los contenidos.
Estructurar la plataforma, y el curso dentro de ella. identificando qué secciones tendrá el curso y que se incluirá dentro de cada una de ellas.	Optimiza la navegación, mejora la experiencia educativa y facilita el aprendizaje organizado y accesible para estudiantes y docentes.	16-10-2024	24-10-2024	Estructura del curso dentro de la plataforma Brightspace.

4. Resultados

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

4.1.1. Entregable 1

4.1.1.1. Justificación

La necesidad de implementar este proyecto educativo surge como respuesta a la demanda de un programa estructurado y equilibrado que optimice el tiempo de aprendizaje de los estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). La distribución en tres sesiones de 45 minutos, desarrolladas en el aula especializada de "Tareas Dirigidas", permite una organización eficiente del contenido académico, mientras que el sistema de evaluación balanceado (50% actividades interactivas digitales y 50% evaluación continua) garantiza un seguimiento integral del progreso estudiantil. Este enfoque no solo maximiza el aprovechamiento del espacio educativo disponible en la Unidad Educativa en Riobamba, sino que también incorpora elementos digitales modernos junto con métodos tradicionales de evaluación formativa, asegurando así una valoración completa y objetiva del proceso de aprendizaje de cada estudiante.

La finalidad de este proyecto educativo está específicamente diseñada para atender las necesidades únicas de los estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), proporcionándoles un entorno de aprendizaje estructurado y adaptado que combine la tecnología interactiva con el seguimiento personalizado. A través de sesiones cronometradas de 45 minutos, se busca mantener períodos de atención óptimos, mientras que la combinación de actividades digitales interactivas y evaluación continua permite mantener el interés y la motivación de los estudiantes con TDAH, adaptándose a sus diferentes estilos de aprendizaje y necesidades de movimiento. El proyecto tiene como meta fundamental mejorar no solo el rendimiento académico de estos estudiantes, sino también desarrollar sus habilidades de autorregulación, organización y concentración, utilizando herramientas tecnológicas atractivas que capten su atención y faciliten su proceso de aprendizaje, todo ello en un espacio especialmente acondicionado que minimiza las distracciones y maximiza su potencial de aprendizaje (García, 2015).

Este proyecto educativo aborda directamente las principales problemáticas que enfrentan los estudiantes con TDAH en el entorno escolar tradicional, como la dificultad para mantener la atención, la falta de organización en las tareas y la necesidad de un aprendizaje más dinámico. A través de sesiones estructuradas y el uso de tecnología interactiva, se resuelven los desafíos de concentración y motivación, mientras que la evaluación continua permite identificar y atender oportunamente las dificultades específicas de cada estudiante, evitando así el rezago académico y la frustración que comúnmente experimentan los niños con TDAH en entornos educativos convencionales (González, 2023).

Las exigencias del programa se centran en una implementación estructurada y metódica, donde cada una de las tres sesiones deben desarrollarse en el aula especializada de "Tareas Dirigidas", garantizando un ambiente controlado y adecuado para estudiantes con TDAH. El proyecto requiere una planificación rigurosa que integre efectivamente las actividades interactivas digitales, las cuales constituyen el 50% de la evaluación, con un sistema de monitoreo continuo y formativo que representa el otro 50%. Esto demanda no solo la disponibilidad de recursos tecnológicos apropiados y funcionales, sino también la presencia de personal docente capacitado que pueda implementar ambas modalidades de evaluación, manteniendo un registro detallado del progreso individual de cada estudiante y adaptando las estrategias según las necesidades específicas observadas durante el proceso de aprendizaje (López, 2023).

Como misión, la Unidad Educativa de la Ciudad de Riobamba es una institución educativa comprometida con la formación integral de niños y niñas, mediante la implementación de metodologías pedagógicas innovadoras que combinan los enfoques Montessori, Waldorf y Aprendizaje Basado en Proyectos. Nos dedicamos a cultivar las inteligencias múltiples, desarrollar habilidades motoras y fortalecer competencias emocionales y sociales en nuestros estudiantes, mientras promovemos la lectoescritura, la integración tecnológica y el respeto por el medio ambiente, todo ello fundamentado en sólidos valores humanos. Trabajamos con un equipo docente altamente capacitado que guía a nuestros alumnos hacia un aprendizaje significativo y transformador (Escuela de Líderes San Pablo, 2024).

Como visión, para el año 2030, la Unidad Educativa de la Ciudad de Riobamba se consolidará como una institución educativa de referencia en la región central del Ecuador, reconocida por su excelencia en la formación de líderes felices, responsables y creativos. Aspiramos a expandir nuestra oferta educativa hasta completar todos los niveles de Educación General Básica, manteniendo nuestro compromiso con la innovación pedagógica y la calidad educativa. Buscaremos fortalecer nuestra infraestructura tecnológica y física, mientras continuamos desarrollando programas educativos que integren las mejores prácticas pedagógicas globales con las necesidades locales, formando así ciudadanos íntegros capaces de transformar positivamente su entorno y contribuir al desarrollo sostenible de la sociedad (Escuela de Líderes San Pablo, 2024).

Los valores que guían el camino hacia esta visión son: excelencia, para mantener los más altos estándares en todo lo que hacemos; Innovación, en nuestro enfoque pedagógico constante; Responsabilidad, en nuestro compromiso con la educación; Integridad, en nuestra conducta diaria; creatividad, para fomentar soluciones originales; y empatía, para comprender y atender las necesidades de nuestra comunidad educativa, siempre manteniendo como centro el bienestar y desarrollo integral de nuestros estudiantes.

A continuación se adjunta el análisis FODA de la Institución Educativa.

4.1.1.2. Análisis del FODA

Tabla 4

Factores internos (fortalezas y debilidades) del servicio ofertado por la Institución de educación primaria y secundaria de Líderes San Pablo en la ciudad de Riobamba.

Fortalezas	Debilidades
Infraestructura	
F1: Cuenta con dos campus dentro y fuera de la ciudad de Riobamba.	D1: La calle de ingreso al Campus 2 se encuentra pavimentándose lo que representa grandes cantidades de polvo que impiden su normal acceso e influyen en la salud respiratoria de los integrantes de la institución y habitantes del barrio circundante.
F2: Fácil acceso vial a sus dos campus académicos.	D2: Construcción de ampliación en aulas se encuentra paralizado.
F3: Ubicación estratégica cercana a los puntos comerciales y educativos de la ciudad.	
F4: Reciente inauguración del gimnasio institucional dentro del campus 2 vía a Guano.	

F5: Presencia de instalaciones adecuadas y organizadas para actividades académicas, deportivas y extracurriculares en los dos campus.	D3: Carece de adaptaciones en infraestructura destinadas a personas con discapacidad.
Planta docente	
F6: Planta de 20 docentes certificados en metodologías basado en inteligencia emocional. F7: Planta de 8 docentes certificados en metodologías para la enseñanza de Matemática EMAT y Lenguaje LUDILETRAS. F8: Cuatro docentes certificados en Nivel de suficiencia en el idioma inglés como segunda lengua.	D4: El número de docentes para el seguimiento en la asignatura de informática es insuficiente. D5: Algunos docentes duplican actividades al dedicarse a más de dos asignaturas en los dos campus académicos. D6: Los docentes se quejan de la falta de transporte directo entre los dos campus lo que provoca retrasos. D7: Inexistencia de asociatividad entre la planta docente.
Político - Institucional	
F9: La oferta académica satisface las necesidades de nuevos segmentos emergentes de estudiantes con necesidades especiales en Riobamba. F10: La institución posee un reglamento interno de comportamiento para todos sus integrantes. F11: La institución cumple con todos los pagos de impuestos en la municipalidad de la ciudad. F12: La institución posee todos los permisos requeridos por el Ministerio de Educación del Ecuador Zonal 3. F13: Cuenta con un Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) a cargo de un psicólogo clínico y una asistente. F14: Cuenta con un plan de seguro privado de salud para cada estudiante que incluye atención a padres de familia en ciertas áreas.	D8: Planes de contingencia en eventos catastróficos desactualizado. D9: Ausencia de autogestión efectiva por parte de los padres de familia en eventos institucionales. D10: Carencia de un plan estratégico de la institución educativa. D11: Débil capacidad de autogestión de proyectos institucionales.
Relación con estudiantes y padres de familia	
F15: Relaciones positivas entre los docentes y los estudiantes y padres de familia. F16: Comunicación abierta entre docentes y padres de familia involucrando a las autoridades de la institución. F17: Informes periódicos sobre el desenvolvimiento académico y emocional de los estudiantes mediante el DECE.	D12: Falta de cohesión entre algunas directivas de distintos cursos dentro de la institución sobre todo a nivel de cursos superiores. D13: Falta de colaboración en la organización y pago de eventos por parte de algunos padres de familia que no ofrecen soluciones sino trabas.

F18: Implementación de regulaciones que promueven la participación de la directiva de padres de familia en eventos de la institución. F19: Presencia de líderes políticos comprometidos con el progreso de la institución (GAD Provincial Chimborazo) F20: Creación de Clubes extracurriculares como el de Periodismo, Turismo y Artes. F21: Existe el servicio adicional de tareas dirigidas horario extracurricular. F22. Convenios institucionales con varios organismos de la ciudad para la realización de eventos de carácter cultural y educativo.	
--	--

Nota: Esta tabla muestra la fortaleza y debilidades del servicio ofertado por la Institución de educación primaria y secundaria de Líderes San Pablo en la ciudad de Riobamba.

Tabla 5

Factores externos (oportunidades y amenazas) del servicio ofertado por la Institución de educación primaria y secundaria de Líderes San Pablo en la ciudad de Riobamba.

OPORTUNIDADES	AMENAZAS
Infraestructura	
O1: Presencia del Ministerio de Educación Zonal 3 y distrito Chambo – Guano en la ciudad de Riobamba. O2: Planes de contingencia para desastres naturales a nivel provincial y cantonal. O3. Vías alternas en construcción.	A1: Cambios climáticos globales. A2: Zona propensa a inundaciones y/o sequías.
Docencia	
O4: Cursos de capacitación en docencia y temas relacionados disponibles a nivel público y privado. O5: Relación positiva con Ministerio de Educación nacional y distrito local.	A3: Incremento de la inseguridad a nivel país. A4: Potenciales colapsos del sistema de salud a raíz de una pandemia mundial. A5: Cortes de energía eléctrica retrasan y frustran actividades programadas bajo el uso de dispositivos electrónicos. A6: Situación conflictiva a nivel global. A7: Mala imagen de seguridad del Ecuador a nivel internacional, lo que no ha permitido intercambios educativos significativos.
Político institucional	
O6: Existencia de Ley de Educación en Ecuador. O7: Gobierno democrático.	A8: Programas gubernamentales para mejorar la inseguridad en el país no resultan efectivos y repercute en extorsiones y seguridad en los establecimientos educativos.

O8. Según informe nacional Ecuador ha mejorado sus resultados en las áreas de lenguaje, matemáticas y ciencias naturales. O9. La mayoría de las instituciones educativas privadas tienen entre sus políticas el uso de TICs y de innovación educativa.	A9: Fuerte presencia de acoso escolar en instituciones educativas del país. A10. Falta de empleo. A11. Inaccesibilidad al sistema educativo por políticas restrictivas de estado. A12. Altos costos educación privada a nivel del país y del mundo.
--	---

Nota: Esta tabla muestra las oportunidades y amenazas del servicio ofertado por la Institución de educación primaria y secundaria de Líderes San Pablo en la ciudad de Riobamba.

4.1.2. Entregable 2

4.1.2.1. Justificación

La educación representa uno de los pilares principales para que exista un sociedad con un desarrollo integral, siendo un proceso que trasciende la mera transmisión de conocimientos para convertirse en un instrumento de transformación social y formación en valores (Martínez, 2020). En este contexto, la implementación de un código ético se torna imprescindible para garantizar que todos los agentes educativos -docentes, estudiantes, familias e instituciones- actúen bajo principios morales y deontológicos que aseguren la calidad y equidad del proceso educativo.

La complejidad del escenario educativo actual, marcado por los avances tecnológicos y la diversidad sociocultural, demanda un marco ético sólido que oriente las actuaciones profesionales y salvaguarde los derechos fundamentales de todos los implicados (García y González , 2021). Este código ético no solo establece pautas de comportamiento, sino que también proporciona herramientas para la resolución de conflictos y dilemas morales que surgen en la práctica educativa diaria, contribuyendo así a la construcción de un entorno educativo más justo y democrático.

Los agentes que participan en el proceso educativo necesitan directrices claras que guíen su actuación profesional y garanticen el respeto a la dignidad, la equidad de oportunidades y la justicia social (Vázquez, 2019). El código ético se convierte así en un instrumento fundamental para promover la excelencia educativa, estableciendo estándares de conducta que fomentan la responsabilidad, la integridad y el compromiso con la calidad educativa, elementos esenciales para el desarrollo holístico de la juventud actual.

En este sentido, la implementación efectiva de un código ético en el ámbito educativo requiere no solo de su formulación teórica, sino también de un compromiso

activo por parte de todos los agentes implicados en su aplicación y seguimiento (Rodríguez y García, 2023). La adhesión a estos principios éticos contribuye a crear una cultura institucional basada en valores compartidos, que promueve el desarrollo profesional continuo y fomenta la construcción de comunidades educativas más resilientes y comprometidas con la excelencia académica y humana.

4.1.2.2. Compromisos y deberes que se deben de adquirir con cada uno de los agentes implicados.

A continuación se detallan los compromisos y deberes que se deben de adquirir con cada uno de los agentes implicados.

a. Compromisos y deberes en relación con el alumnado

- Garantizar la protección y confidencialidad de los datos personales y académicos del alumnado, manteniendo un registro detallado y seguro de la información según lo establecido en la ley sobre protección de datos.
- Proporcionar una atención educativa individualizada que responda a las necesidades específicas de cada estudiante, documentando las adaptaciones curriculares realizadas y aquellos logros alcanzados durante la interacción educativa.
- Establecer y mantener un sistema de evaluación objetivo y transparente, comunicando por escrito los criterios de evaluación al inicio del curso y proporcionando retroalimentación constructiva sobre el progreso académico de manera regular.
- Implementar protocolos de actuación ante situaciones de acoso escolar o discriminación, asegurando una respuesta inmediata y documentada que garantice la seguridad y el bienestar emocional del alumnado.

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

- Establecer un sistema de comunicación periódica y efectiva con las familias mediante reuniones trimestrales programadas y un canal digital oficial (plataforma educativa o correo institucional).

- Proporcionar informes detallados y comprensibles sobre el progreso académico y desarrollo integral del alumno, utilizando un lenguaje claro y accesible.
- Garantizar la participación de las familias en el proceso educativo mediante la implementación de un calendario anual de actividades conjuntas, talleres formativos y encuentros de orientación.
- Respetar y proteger el derecho de las familias a acceder a toda la información académica de sus hijos.

c. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

- Cumplir rigurosamente con el horario laboral establecido y las responsabilidades asignadas, documentando la asistencia mediante el sistema de registro institucional.
- Participar activamente en los proyectos de innovación educativa y programas de mejora institucional, asistiendo a un mínimo del 90% de las reuniones de coordinación programadas.
- Mantener actualizadas las competencias profesionales a través de la participación en al menos 30 horas anuales de formación continua ofrecida por la institución, presentando las certificaciones correspondientes y aplicando los conocimientos adquiridos en la práctica docente.
- Preservar y hacer un uso responsable de los recursos e instalaciones del centro educativo, reportando inmediatamente cualquier incidencia o desperfecto a través de los canales establecidos.

d. Compromisos y deberes en relación con los compañeros

- Participar activamente en los equipos docentes mediante la contribución regular a las reuniones de departamento y ciclo, compartiendo recursos didácticos y experiencias educativas a través de la plataforma colaborativa del centro, con un mínimo de una aportación mensual documentada.
- Mantener una comunicación profesional y respetuosa con los compañeros, utilizando los canales oficiales establecidos y documentando los acuerdos alcanzados en las reuniones de coordinación, especialmente en lo referente a la atención a la diversidad y las adaptaciones curriculares.

- Colaborar en la implementación de proyectos interdisciplinarios, participando en al menos dos iniciativas conjuntas por curso académico y documentando el proceso de planificación, desarrollo y evaluación de las actividades realizadas.
- Respetar la confidencialidad de las deliberaciones y acuerdos tomados en las reuniones de evaluación y claustros, manteniendo la discreción profesional sobre los asuntos internos del centro.

e. Compromisos y deberes en relación con la profesión

- Mantener una formación continua y actualizada en competencias pedagógicas y digitales, aplicando los nuevos conocimientos en la práctica docente mediante proyectos de innovación documentados.
- Contribuir al desarrollo y dignificación de la profesión docente mediante la participación activa en congresos, seminarios o publicaciones educativas.
- Ejercer la profesión con rigor científico y académico, fundamentando las programaciones didácticas en evidencias pedagógicas actualizadas y manteniendo un portafolio profesional que documente la reflexión sobre la práctica docente y los resultados obtenidos.
- Defender y promover los valores éticos de la profesión docente, adhiriéndose al código deontológico vigente y participando activamente en los órganos colegiados y asociaciones profesionales que velan por la calidad de la enseñanza.

f. Compromisos y deberes en relación con la sociedad

- Promover una educación inclusiva y equitativa mediante el desarrollo de proyectos socioeducativos que involucren a la comunidad local.
- Contribuir a la formación de ciudadanos críticos y responsables implementando programas de educación en valores y sostenibilidad.
- Establecer vínculos de colaboración con organizaciones sociales y culturales del entorno.
- Participar activamente en la difusión y transferencia de conocimiento educativo a la sociedad, mediante la organización de jornadas de puertas abiertas, talleres comunitarios y la publicación periódica de contenidos educativos en medios locales y redes sociales institucionales.

4.1.3. Entregable 3

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

4.1.3.1.1. Justificación

La educación virtual se ha convertido en un pilar fundamental de los procesos formativos contemporáneos, transformando radicalmente la manera en que docentes y estudiantes interactúan en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según García y Seoane (2015), los entornos virtuales de aprendizaje han evolucionado hasta convertirse en espacios complejos que requieren estrategias comunicativas específicas para garantizar su efectividad. La necesidad de establecer buenas prácticas en la comunicación virtual surge como respuesta a los desafíos inherentes a la mediación tecnológica en el ámbito educativo.

En el contexto actual, donde la digitalización de la educación se ha acelerado significativamente, resulta imperativo desarrollar competencias comunicativas adaptadas a los entornos virtuales. Garrison y Anderson (2020) enfatizan que la presencia social y la interacción significativa en espacios virtuales son determinantes para el éxito del aprendizaje en línea. La implementación de una guía de buenas prácticas comunicativas no solo facilita la transmisión efectiva de conocimientos, sino que también contribuye a crear comunidades de aprendizaje más cohesivas y participativas.

La comunicación asincrónica y sincrónica en entornos virtuales presenta características únicas que requieren consideraciones específicas para su aprovechamiento óptimo. La ausencia de señales no verbales y contextuales propias de la comunicación presencial debe ser compensada mediante estrategias comunicativas específicamente diseñadas para el entorno digital. Esta guía de buenas prácticas responde a la necesidad de establecer pautas claras que permitan maximizar el potencial comunicativo de las herramientas digitales disponibles.

Los estudios recientes demuestran que la calidad de la comunicación en entornos virtuales está directamente relacionada con la satisfacción del estudiante y su rendimiento académico (Hodges et al., 2020). Por tanto, el desarrollo e implementación de una guía de buenas prácticas comunicativas no es solo una herramienta de mejora pedagógica, sino un elemento esencial para garantizar la

calidad y efectividad de la educación virtual en su conjunto, proporcionando un marco de referencia que facilite la interacción significativa y el logro de los objetivos de aprendizaje.

4.1.3.1.2. Buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.

A continuación se detallan los ejemplos de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.

- En el uso de Canva para proyectos educativos, es fundamental establecer un entorno colaborativo donde los estudiantes puedan compartir sus diseños y recibir retroalimentación constructiva. Como señala Martínez (2021), los comentarios deben ser específicos, enfocados en aspectos como la composición visual, la elección de colores y la jerarquía de elementos. Se debe promover la creatividad colectiva mediante la función de compartir plantillas y recursos, evitando críticas destructivas y fomentando sugerencias que ayuden a mejorar el trabajo. Es importante establecer plazos claros para la revisión y feedback de los diseños, manteniendo una comunicación fluida a través del sistema de comentarios integrado.
- Para las actividades en IsEasy López (2023) enfatiza que resulta esencial mantener una comunicación clara y estructurada en los espacios de colaboración virtual. Los estudiantes deben participar activamente en los foros de discusión relacionados con los ejercicios prácticos, compartiendo sus estrategias de resolución y dudas de manera respetuosa. Se debe fomentar el intercambio de conocimientos mediante la explicación detallada de los procesos de resolución, evitando respuestas simples tipo "sí/no" y promoviendo el análisis profundo de los problemas. Los docentes deben mantener una presencia activa, moderando las discusiones y proporcionando orientación oportuna cuando sea necesario.
- En la plataforma Brightspace, es crucial establecer pautas claras para la interacción en los diferentes espacios de comunicación disponibles. Según Morales y Ramírez (2023), los anuncios del curso deben ser concisos y relevantes, utilizando un tono profesional pero cercano. En las discusiones de los módulos, se debe promover la participación significativa mediante

preguntas guía y rúbricas claras de evaluación. Se sugiere mantener una comunicación regular a través del sistema de mensajería interna, respondiendo a las consultas de los estudiantes en un plazo máximo de 24 horas y utilizando las herramientas de retroalimentación multimedia para proporcionar comentarios más personalizados y efectivos.

- En los foros de debate académicos, según destaca Rodríguez (2023), se debe crear un ambiente que promueva el pensamiento crítico y el diálogo constructivo entre los participantes. Como señalan Torres y Vázquez (2022), es fundamental establecer normas claras de participación que fomenten el respeto mutuo, la argumentación fundamentada y la construcción colectiva del conocimiento. Los estudiantes deben aprender a formular preguntas provocadoras, respaldar sus opiniones con evidencias y mantener una actitud receptiva hacia perspectivas diversas. De acuerdo con Martínez (2021), se debe evitar el uso de lenguaje agresivo, comentarios descalificadores o argumentaciones sin fundamento, promoviendo en su lugar la generación de ideas innovadoras mediante técnicas como el brainstorming estructurado y el debate académico formal.
- Para la comunicación en redes sociales educativas, González y Ramírez (2023) enfatizan la importancia de mantener una interacción profesional y asertiva entre docentes y estudiantes. La comunicación debe caracterizarse por un tono respetuoso y constructivo, estableciendo límites claros entre lo académico y lo personal. Se deben evitar prácticas como: el uso de lenguaje informal excesivo, la publicación de contenido no relacionado con el curso, las discusiones personales en espacios públicos, y el intercambio de información sensible o confidencial. Se sugiere establecer horarios específicos para la atención de consultas, utilizar hashtags organizativos, y mantener una presencia activa pero profesional en las plataformas seleccionadas para la interacción académica.

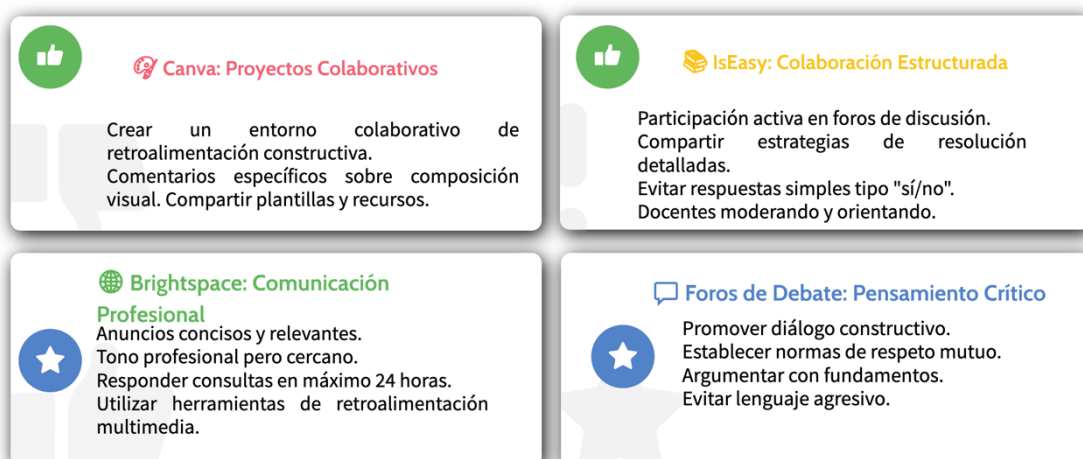
En conclusión, la implementación de buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales de aprendizaje se revela como un elemento fundamental para el éxito educativo en la era digital. La comunicación efectiva en plataformas como Canva, IsEasy, Brightspace y en foros de debate requiere una estrategia

multidimensional que equilibre la claridad, el respeto, la colaboración y el pensamiento crítico. Más allá de ser un simple conjunto de normas, estas prácticas representan una transformación pedagógica que busca compensar la ausencia de interacción presencial, fomentando una comunicación significativa, constructiva y personalizada que no solo facilita la transmisión de conocimientos, sino que también desarrolla competencias comunicativas digitales esenciales para la formación integral de los estudiantes en un contexto educativo cada vez más tecnológico y globalizado

A continuación se muestra infografía sobre buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.

Figura 1: Infografía sobre buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.

Buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.



4.2. Diseño de materiales educativos digitales.

4.2.1. Entregable 1

4.2.1.1 Contextualización

En el contexto de la Unidad Educativa ubicada en la ciudad de Riobamba, Ecuador, se presenta un desafío educativo particular durante el año 2024. El grupo clase está compuesto por estudiantes de educación primaria, entre los cuales se encuentran niños y niñas diagnosticados con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Este grupo diverso requiere de estrategias pedagógicas específicas y recursos adaptados que permitan potenciar su aprendizaje y mantener su atención de manera efectiva.

La asignatura es "Tareas Dirigidas", un espacio diseñado para reforzar y mejorar los conocimientos aprendidos en las asignaturas regulares, proporcionando un apoyo adicional a los estudiantes. En este marco, hemos planificado trabajar tres unidades didácticas fundamentales que abordan temas esenciales para la estimulación cognitiva y social de los alumnos: "Nombres de los miembros de la familia", "Nombres de objetos del hogar" y "Sumas simples". Cada una de estas unidades didácticas se desarrollará durante una sesión, lo que da un total de tres sesiones para cubrir el contenido planificado. Este enfoque permite dedicar tiempo suficiente a cada tema, asegurando que los estudiantes con TDAH puedan procesar la información a su propio ritmo y participar activamente en las actividades propuestas.

Para abordar estas unidades de manera efectiva, se centró en la identificación y aplicación de recursos interactivos digitales especialmente diseñados para captar y mantener la atención de estudiantes con TDAH. Estos recursos no solo deben ser atractivos visualmente, sino también proporcionar estímulos auditivos y kinestésicos que favorezcan el aprendizaje multisensorial. Además, estas herramientas permiten la personalización del contenido y la retroalimentación inmediata, elementos cruciales para mantener la atención y motivación de cada uno de los estudiantes.

La duración de cada sesión será de aproximadamente 45 minutos, tiempo durante el cual alternaremos actividades interactivas con breves descansos, respetando los tiempos de atención de los estudiantes con TDAH. Esta estructura nos permitirá mantener un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante, facilitando la adquisición

y retención de los nuevos conocimientos. Al finalizar estas tres sesiones, esperamos que los estudiantes hayan no solo adquirido los conocimientos básicos sobre los miembros de la familia, objetos del hogar y sumas simples, sino que también hayan desarrollado habilidades en el uso de herramientas digitales educativas, fortaleciendo así su autonomía en el aprendizaje y su confianza en la utilización de la tecnología en el ámbito académico.

4.2.1.2 Justificación curricular

Unidad 1: Nombres de los miembros de la familia

a. Objetivos Específicos:

- Identificar correctamente los nombres de los miembros de la familia nuclear y extendida utilizando recursos interactivos digitales.
- Relacionar los nombres de los familiares con sus roles dentro de la estructura familiar mediante actividades multimedia.
- Expresar verbalmente y por escrito los nombres de los miembros de su propia familia utilizando herramientas digitales de audio y texto.

b. Contenidos:

- **Conceptuales:**
 - Vocabulario relacionado con los miembros de la familia (padre, madre, hermano/a, abuelo/a, tío/a, primo/a, etc.)
 - Roles familiares y su importancia en la estructura familiar.
 - Diversidad de estructuras familiares en la sociedad actual.
- **Procedimentales:**
 - Uso de aplicaciones interactivas para asociar nombres con imágenes de familiares
 - Creación de un árbol genealógico digital simple
 - Práctica de pronunciación y escritura de nombres familiares mediante software educativo.

- **Actitudinales:**

- Valoración de la importancia de la familia en la vida personal.
- Respeto por la diversidad de estructuras familiares.
- Interés por conocer y compartir información sobre la propia familia.

c. Criterios de Evaluación:

- Identifica correctamente al menos 8 miembros de la familia en actividades interactivas digitales.
- Crea un árbol genealógico digital simple con al menos 6 miembros de su familia.
- Demuestra respeto y empatía hacia diferentes estructuras familiares durante las discusiones en clase.

Unidad 2: Nombres de objetos del hogar

a. Objetivos Específicos:

- Reconocer y nombrar al menos 10 objetos comunes del hogar utilizando aplicaciones de realidad aumentada.
- Clasificar objetos del hogar según su ubicación (cocina, dormitorio, baño, etc.) mediante juegos digitales interactivos.
- Describir la función básica de al menos 10 objetos del hogar utilizando herramientas de grabación de voz.

b. Contenidos:

- **Conceptuales:**

- Vocabulario de objetos comunes en el hogar (mesa, silla, cama, refrigerador, etc.)
- Clasificación de objetos según las áreas de la casa.
- Funciones básicas de los objetos del hogar.

- **Procedimentales:**

- Uso de aplicaciones de realidad aumentada para identificar objetos en el entorno real.
- Participación en juegos de clasificación digital de objetos del hogar.
- Grabación de descripciones cortas sobre la función de objetos utilizando herramientas de audio digital.

- **Actitudinales:**

- Apreciación del orden y la organización en el hogar.
- Curiosidad por conocer la función de diferentes objetos.
- Responsabilidad en el cuidado de los objetos del hogar.

c. Criterios de Evaluación:

- Nombra correctamente al menos 10 objetos del hogar en actividades de realidad aumentada.
- Clasifica con precisión el 80% de los objetos presentados según su ubicación en la casa.
- Describe claramente la función de al menos 10 objetos del hogar en grabaciones de audio.

Unidad 3: Sumas simples

a. Objetivos Específicos:

- Realizar sumas simples de números de una cifra utilizando juegos matemáticos interactivos.
- Resolver problemas cotidianos que involucren sumas simples mediante simulaciones digitales.
- Explicar el proceso de suma simple utilizando herramientas de dibujo digital.

b. Contenidos:

- **Conceptuales:**

- Concepto de suma como adición de cantidades.
- Números del 0 al 20.
- Signos matemáticos: más (+) e igual (=).

- **Procedimentales:**

- Práctica de sumas simples en aplicaciones de matemáticas interactivas.
- Resolución de problemas cotidianos que involucren sumas mediante simulaciones digitales.
- Uso de herramientas de dibujo digital para ilustrar el proceso de suma.

- **Actitudinales:**

- Confianza en la capacidad para buscar la solución a los problemas matemáticos.
- Perseverancia en la búsqueda de soluciones.
- Apreciación del uso de las matemáticas en la vida cotidiana.

c. Criterios de Evaluación:

- Resuelve correctamente el 80% de las sumas simples presentadas en juegos interactivos.
- Soluciona al menos 3 problemas cotidianos que involucren sumas simples utilizando simulaciones digitales.
- Explica de manera clara y visual el proceso de suma simple utilizando una herramienta de dibujo digital.

4.2.1.3. Recursos digitales educativos planteados.

A continuación, se explica los recursos a utilizarse según cada unidad didáctica.

Unidad 1: Nombres de los miembros de la familia

1. Aplicación "Family Tree Creator"

- **Descripción:** Aplicación interactiva para crear árboles genealógicos digitales.

- **Justificación:** Esta herramienta permite a los estudiantes con TDAH visualizar y organizar la estructura familiar de manera dinámica. La interactividad mantiene su atención, mientras que la representación visual refuerza la memoria. Además, la posibilidad de personalizar con fotos y colores aumenta el engagement.
- **Adaptación:** Interfaz simple y clara, con instrucciones paso a paso y retroalimentación inmediata.
- **Calidad:** Diseño atractivo, usabilidad intuitiva, y capacidad de guardar y compartir creaciones.

2. Juego "Family Match-Up"

- **Descripción:** Juego de memoria y asociación con imágenes y nombres de familiares.
- **Justificación:** Los juegos de memoria son excelentes para trabajar la atención y la concentración en niños con TDAH. Este recurso combina el aspecto lúdico con el aprendizaje de vocabulario familiar.
- **Adaptación:** Niveles de dificultad ajustables, tiempos flexibles, y recompensas visuales y auditivas para mantener la motivación.
- **Calidad:** Gráficos atractivos, sonidos agradables, y variedad de niveles para mantener el interés.

Unidad 2: Nombres de objetos del hogar

1. Recursos digitales para reconocer los objetos del hogar (Worwall)

- **Descripción:** Recurso digital para identificar y nombrar objetos del hogar.
- **Justificación:** Proporciona una experiencia inmersiva que capta la atención de los estudiantes con TDAH. La interacción con objetos reales refuerza el aprendizaje práctico.

- **Adaptación:** Modo de enfoque que resalta un objeto a la vez, opciones de audio para escuchar la pronunciación, y juegos de búsqueda integrados.
- **Calidad:** Alta precisión en el reconocimiento de objetos, rápida respuesta, y base de datos extensa de objetos del hogar.

2. Juego "ruletas de objetos "

- **Descripción:** Juego de clasificación donde los estudiantes deben reconocer los objetos del hogar en una ruleta.
- **Justificación:** Este juego refuerza la categorización y la organización espacial, habilidades que pueden ser desafiantes para estudiantes con TDAH. La estructura de niveles proporciona metas claras y alcanzables.
- **Adaptación:** Temporizador opcional, instrucciones visuales y auditivas, y sistema de puntos para motivar sin penalizar los errores.
- **Calidad:** Diseño atractivo, animaciones suaves, y variedad de objetos y habitaciones.

Unidad 3: Sumas simples

1. Aplicación "Math Monsters"

- **Descripción:** Juego de matemáticas donde los estudiantes resuelven sumas simples para alimentar a monstruos amigables.
- **Justificación:** La gamificación de las matemáticas hace que la práctica de sumas sea más atractiva para estudiantes con TDAH. Los elementos visuales y la narrativa mantienen el interés y la motivación.
- **Adaptación:** Problemas presentados uno a la vez para evitar la sobrecarga, retroalimentación inmediata y positiva, y progresión de dificultad gradual.
- **Calidad:** Gráficos coloridos y atractivos, sonidos divertidos, y mecánicas de juego bien diseñadas.

2. Herramienta "Digital Math Board"

- **Descripción:** Pizarra digital interactiva para ilustrar y explicar procesos de suma.
- **Justificación:** Permite a los estudiantes visualizar y manipular números y objetos, lo cual es especialmente beneficioso para aquellos con TDAH que aprenden mejor a través de la interacción directa.
- **Adaptación:** Herramientas de dibujo simples, opciones para añadir números y símbolos fácilmente, y capacidad de grabar explicaciones de voz junto con las ilustraciones.
- **Calidad:** Respuesta táctil precisa, variedad de herramientas de dibujo y formas, y fácil exportación de las creaciones.

4.2.1.4.Preguntas de reflexión:

a. ¿Cómo podemos mantener la atención de los estudiantes con TDAH durante toda la sesión?

Esta pregunta nos llevó a diseñar actividades cortas y variadas, alternando entre diferentes tipos de estímulos (visuales, auditivos, interactivos) para mantener la iniciativa y la concentración de los alumnos. También nos impulsó a incorporar elementos de gamificación en los recursos digitales.

b. ¿Qué nivel de complejidad es apropiado para nuestros estudiantes con TDAH?

Nos guió en la creación de recursos con niveles de dificultad ajustables y la implementación de una progresión gradual en la complejidad de las tareas. Esto se refleja en la estructura de los juegos y aplicaciones seleccionados.

c. ¿Cómo podemos proporcionar retroalimentación efectiva sin abrumar a los estudiantes?

Nos llevó a diseñar sistemas de retroalimentación inmediata, positiva y no punitiva en todos los recursos digitales. También influyó en la decisión de incluir opciones de autocorrección y múltiples intentos en las actividades.

d. ¿Qué estrategias podemos implementar para ayudar a los estudiantes a organizar y recordar la información?

Esta pregunta nos guió hacia la incorporación de ayudas visuales, como mapas mentales y organizadores gráficos, en varios de los recursos digitales. También influyó en la decisión de incluir recordatorios y pistas visuales en las aplicaciones.

e. ¿Cómo podemos asegurar que los recursos digitales sean inclusivos y accesibles para todos los estudiantes?

Nos guió en la selección de recursos con opciones de accesibilidad, como ajustes de contraste, tamaño de texto y velocidad de juego. También nos llevó a considerar la compatibilidad con tecnologías de asistencia.

4.2.1.5 Conclusiones

- El aprendizaje más significativo ha sido comprender profundamente que no existe un enfoque único para todos los estudiantes con TDAH. Cada alumno es un mundo, y la flexibilidad en nuestros recursos digitales no es solo deseable, sino absolutamente necesaria.
- Desarrollar métodos de evaluación que fueran justos, inclusivos y verdaderamente representativos del progreso de los estudiantes con TDAH resultó ser más complejo que lo habitual. Fue necesario desarrollar nuevas metodologías y criterios de evaluación específicos para asegurar que los elementos visuales y la navegación fueran realmente inclusivos y eficaces para este grupo de usuarios.
- Uno de los desafíos más significativos durante la elaboración del proyecto fue la traducción de conceptos teóricos sobre el TDAH a funcionalidades prácticas y atractivas. Este proceso nos obligó a ser creativos y a repensar constantemente cómo la tecnología puede adaptarse para satisfacer necesidades educativas específicas.
- Es importante la necesidad de una mayor colaboración entre educadores, psicólogos, diseñadores y expertos en tecnología educativa. Un enfoque más interdisciplinario podría conducir a soluciones aún más innovadoras y efectivas.

4.2.2. Entregable 2

4.2.2.1 Contextualización

En el contexto de la Unidad Educativa ubicada en la ciudad de Riobamba, Ecuador, se presenta un desafío educativo particular durante el año 2024. El grupo clase está compuesto por estudiantes de educación primaria, entre los cuales se encuentran niños y niñas diagnosticados con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Este grupo diverso requiere de estrategias pedagógicas específicas y recursos adaptados que permitan potenciar su aprendizaje y mantener su atención de manera efectiva.

La asignatura es "Tareas Dirigidas", un espacio diseñado para reforzar y mejorar los conocimientos aprendidos en las asignaturas regulares, proporcionando un apoyo adicional a los estudiantes. En este marco, hemos planificado trabajar tres unidades didácticas fundamentales que abordan temas esenciales para la estimulación cognitiva y social de los alumnos: "Nombres de los miembros de la familia", "Nombres de objetos del hogar" y "Sumas simples". Cada una de estas unidades didácticas se desarrollará durante una sesión, lo que da un total de tres sesiones para cubrir el contenido planificado. Este enfoque permite dedicar tiempo suficiente a cada tema, asegurando que los estudiantes con TDAH puedan procesar la información a su propio ritmo y participar activamente en las actividades propuestas.

Para abordar estas unidades de manera efectiva, se centró en la identificación y aplicación de recursos interactivos digitales especialmente diseñados para captar y mantener la atención de estudiantes con TDAH. Estos recursos no solo deben ser atractivos visualmente, sino también proporcionar estímulos auditivos y kinestésicos que favorezcan el aprendizaje multisensorial. Además, estas herramientas permiten la personalización del contenido y la retroalimentación inmediata, elementos cruciales para mantener la atención y motivación de cada uno de los estudiantes.

La duración de cada sesión será de aproximadamente 45 minutos, tiempo durante el cual alternaremos actividades interactivas con breves descansos, respetando los tiempos de atención de los estudiantes con TDAH. Esta estructura nos permitirá mantener un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante, facilitando la adquisición y retención de los nuevos conocimientos. Al finalizar estas tres sesiones, esperamos que

los estudiantes hayan no solo adquirido los conocimientos básicos sobre los miembros de la familia, objetos del hogar y sumas simples, sino que también hayan desarrollado habilidades en el uso de herramientas digitales educativas, fortaleciendo así su autonomía en el aprendizaje y su confianza en la utilización de la tecnología en el ámbito académico.

En este contexto educativo particular, el uso de recursos multimedia y audiovisuales se vuelve fundamental para abordar las necesidades específicas de los estudiantes con TDAH. La implementación de estos elementos no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también proporciona estímulos multisensoriales cruciales para mantener la atención y facilitar la comprensión. Para las unidades didácticas planificadas, se han desarrollado videos interactivos cortos que presentan los conceptos clave de manera visual y auditiva, permitiendo pausas y repeticiones según las necesidades individuales.

Además, se han creado animaciones que ilustran los procesos de suma simple, ofreciendo representaciones visuales dinámicas que ayudan a concretizar conceptos abstractos. Estas herramientas multimedia se complementan con actividades interactivas que involucran arrastrar y soltar elementos, estimulando así la coordinación visomotora. La inclusión de efectos sonoros suaves y voces claras en las narraciones proporciona refuerzos auditivos que ayudan a mantener el enfoque.

Todos estos recursos audiovisuales han sido cuidadosamente diseñados para evitar la sobrecarga sensorial, utilizando paletas de colores armoniosas y transiciones suaves entre actividades. Esta aproximación multimedia no solo se alinea con las necesidades de los estudiantes con TDAH, sino que también crea un ambiente de aprendizaje inmersivo y atractivo para todos los alumnos, promoviendo la inclusión y el compromiso activo con el material educativo.

4.2.2.2 Preguntas de reflexión

a. ¿Qué?

La asignatura es "Tareas Dirigidas" y se enfoca en tres unidades didácticas:

1. Nombres de los miembros de la familia

2. Nombres de objetos del hogar
3. Sumas simples

Estas unidades están diseñadas para reforzar y mejorar los conocimientos aprendidos en las asignaturas regulares, proporcionando apoyo adicional a los estudiantes, especialmente a aquellos con TDAH.

b. ¿Para quién?

La clase está dirigida a estudiantes de educación primaria en una Unidad Educativa en Riobamba, Ecuador, durante el año 2024. El grupo incluye niños y niñas diagnosticados con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).

c. ¿Para qué?

El objetivo es utilizar recursos interactivos digitales especialmente diseñados para:

- Captar y mantener la atención de estudiantes con TDAH
- Proporcionar estímulos visuales, auditivos y kinestésicos que favorezcan el aprendizaje multisensorial
- Permitir la personalización del contenido y ofrecer retroalimentación inmediata
- Facilitar la adquisición y retención de nuevos conocimientos
- Desarrollar habilidades en el uso de herramientas digitales educativas
- Fortalecer la autonomía en el aprendizaje y la confianza en el uso de tecnología en el ámbito académico

d. ¿Cómo?

Se plantea utilizar recursos interactivos digitales adaptados a las necesidades de los estudiantes con TDAH. Aunque no se especifican las herramientas exactas en el texto proporcionado, se menciona que estos recursos deben ser atractivos visualmente y proporcionar estímulos multisensoriales.

e. ¿Cuándo?

El plan consiste en tres sesiones, una para cada unidad didáctica. Cada sesión durará aproximadamente 45 minutos, alternando actividades interactivas con breves descansos para respetar los tiempos de atención de los estudiantes con TDAH.

4.2.2.3 Manifiesto

El enfoque educativo propuesto se centra en la implementación de tecnologías educativas adaptadas específicamente a las necesidades de estudiantes con TDAH, con el objetivo de crear un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante. Este método busca proporcionar un apoyo personalizado a cada estudiante, reconociendo sus fortalezas y desafíos individuales.

Fomenta activamente la participación y el aprendizaje multisensorial, utilizando recursos interactivos que involucran diversos canales sensoriales para mejorar la retención y comprensión del contenido. Además, se enfatiza el desarrollo de habilidades digitales en paralelo con el contenido académico, preparando a los estudiantes para un mundo cada vez más tecnológico. Este enfoque integral no solo busca mejorar el rendimiento académico, sino también fortalecer la autoestima, la autonomía y las habilidades sociales de los estudiantes con TDAH.

Al incorporar herramientas digitales innovadoras y estrategias de enseñanza flexibles, se aspira a crear un entorno inclusivo donde todos los estudiantes puedan prosperar, independientemente de sus desafíos de aprendizaje. La metodología también promueve la colaboración entre docentes, estudiantes y familias, reconociendo que el éxito educativo requiere un esfuerzo conjunto y una comunicación efectiva entre todos los involucrados en el proceso de aprendizaje.

4.2.2.4 Guiones multimedia

Guión multimedia #1

a. Título

“Nombres de los miembros de la familia”

b. Descriptivo

Este recurso multimedia es una experiencia interactiva diseñada para enseñar a los estudiantes los nombres y roles de los miembros de la familia, tanto nuclear como extendida. A través de una combinación de animaciones, juegos interactivos y actividades prácticas, los estudiantes aprenderán a identificar, relacionar y expresar los nombres de los familiares, mientras exploran la diversidad de estructuras familiares en la sociedad actual.

c. Base didáctica

⇒ Conceptos:

- **Clasificación y categorías:** Las actividades están clasificadas por miembros de la familia.
- **Roles familiares:** Se exploran los diferentes roles y actividades típicas de cada miembro de la familia.

⇒ Habilidades:

- **Observación:** Los estudiantes deben observar y reconocer las actividades asociadas a cada miembro de la familia.
- **Razonamiento lógico:** Deben asociar correctamente las actividades con los miembros de la familia correspondientes.
- **Coordinación visomotora:** La interacción con botones y elementos en pantalla mejora esta habilidad.

⇒ Contenidos curriculares:

- **Conocimiento del entorno familiar:** Los estudiantes aprenden sobre los diferentes roles y actividades en una familia.
- **Hábitos y rutinas familiares:** Implícitamente, al asociar actividades con cada miembro de la familia.

d. Tipo de recurso

Los recursos incluyen video realizado en Canva, que representan visualmente estructuras familiares y, texto para explicaciones e instrucciones, imágenes ilustrativas de diferentes miembros de la familia,

preguntas interactivas como cuestionarios de selección múltiple y videos que explican conceptos clave y presentan diversos escenarios familiares. Además, se incorpora el uso de inteligencia artificial para personalizar la experiencia, creando escenarios familiares únicos, analizando respuestas de voz en actividades de pronunciación y sugiriendo contenido adicional basado en el desempeño e intereses del estudiante.

e. Parametrización

- **Pantalla inicial:**
 - Título llamativo y colorido.
 - Breve introducción explicando la actividad.
- **Pantallas de juego:**
 - **Videos Interactivos**
 - Video 1: "Mi familia
 - Video 2: "Roles y responsabilidades familiares"
 - Cada video incluirá puntos de interacción donde el estudiante deberá tomar decisiones o responder preguntas.
 - **Preguntas Interactivas**
 - Preguntas de opción múltiple sobre los miembros de la familia y sus roles.
 - Preguntas de verdadero/falso sobre situaciones familiares comunes.
 - Dificultad adaptativa basada en el desempeño del estudiante.
- **Pantalla final:**
 - Felicitaciones por completar la actividad.
 - Opción de repetir la actividad o pasar a otra.
- **Diseño:**

- **Visualmente atractivo:** Utilizar colores vivos, imágenes de alta calidad y animaciones sencillas.
- **Intuitivo:** La interfaz es clara y fácil de usar para los niños.
- **Adaptable:** Permitir ajustar el nivel de dificultad.

f. Archivador: enlace al material

Link de video: https://www.canva.com/design/DAGQ-NWqct4/xs48SqYigEwdn75hDAndfw/watch?utm_content=DAGQ-NWqct4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

g. Conclusiones

En primera instancia, la idea de crear videos interactivos sobre la familia utilizando Canva e inteligencia artificial (IA) podría parecer desafiante y compleja. Sin embargo, una vez que se comienza a explorar estas herramientas, se descubre que son sorprendentemente intuitivas y accesibles, incluso para aquellos con experiencia limitada en tecnología educativa. Canva, con su interfaz amigable y amplia gama de plantillas, facilita la creación de contenido visualmente atractivo, mientras que la integración de IA permite personalizar la experiencia de aprendizaje de manera antes inimaginable.

La capacidad de editar en tiempo real y la adaptabilidad de estos recursos representan una ventaja significativa, permitiendo actualizaciones rápidas y una reutilización eficiente del material para futuras clases. Además, la interactividad proporcionada por las preguntas integradas en los videos no solo mantiene el compromiso de los estudiantes, sino que también ofrece una evaluación continua y personalizada del aprendizaje. En conjunto, esta combinación de Canva e IA para crear videos interactivos sobre la familia no solo simplifica el proceso de enseñanza, sino que también enriquece significativamente la experiencia de aprendizaje, haciéndola más dinámica, adaptativa y efectiva.

Guión multimedia #2

a. Título: ¡Organiza tu hogar! Aventura en Genially

b. Descripción:

En esta emocionante aventura, los niños aprenderán a clasificar objetos que encontramos en diferentes habitaciones de una casa: dormitorio, sala, cocina y baño. Arrastrando y soltando los objetos en su lugar correspondiente, desarrollarán habilidades de observación, razonamiento y organización.

c. Base didáctica:

- **Conceptos:** Clasificación, categorías, espacio, hogar.
- **Habilidades:** Observación, razonamiento lógico, coordinación visomotora.
- **Contenidos curriculares:** Conocimiento del entorno, hábitos de orden y limpieza.

d. Tipo de recurso:

- **Genially:** Interactivo, visual y atractivo para los niños.
- **Formato:** Juego de arrastrar y soltar.

e. Parametrización:

- **Pantalla inicial:**
 - Título llamativo y colorido.
 - Breve introducción explicando la actividad.
 - Botón "Iniciar aventura".
- **Pantallas de juego:**
 - **La pantalla mostrará 4 espacios del hogar:** dormitorio, sala, cocina y baño.

- **Objetos:** Imágenes de 10 objetos comunes en cada habitación (ej: cama, lámpara, espejo) .
- **Áreas de colocación:** Cajas o espacios delimitados para cada tipo de objeto.
- **Retroalimentación:** Sonido o animación al dar clic en cada objeto.
- **Pantalla final:**
 - Felicitaciones por completar la actividad.
 - Opción de repetir la actividad o pasar a otra.
- **Diseño:**
 - **Visualmente atractivo:** Utilizar colores vivos, imágenes de alta calidad y animaciones sencillas.
 - **Intuitivo:** La interfaz debe ser clara y fácil de usar para los niños.
 - **Adaptable:** Permitir ajustar el nivel de dificultad agregando más objetos o categorías.

f. Archivador: enlaces al material

- **Gift** **animado:**
<https://www.pinterest.com/pin/100134791704351402/>
- **Archivo de audio:** <https://pixabay.com/es/sound-effects/spring-singing-of-birds-and-nightingales-177311/>
- **Recurso terminado en Genially:**
<https://view.genially.com/66e8f2c437fcd082d0789330>

g. Conclusiones

La actividad "¡Organiza tu hogar! Aventura en Genially" representa una innovadora y efectiva herramienta educativa para niños, que combina el aprendizaje con la diversión. Al utilizar Genially como plataforma interactiva, se logra crear una experiencia visualmente atractiva y fácil de

usar, que capta la atención de los pequeños mientras desarrollan habilidades fundamentales.

Esta aventura digital no solo enseña a los niños sobre la organización del hogar, sino que también fomenta habilidades cognitivas cruciales como la observación, el razonamiento lógico y la coordinación visomotora. Al clasificar objetos en las diferentes habitaciones, los niños aprenden sobre categorías y espacios, reforzando su conocimiento del entorno y promoviendo hábitos de orden y limpieza.

Es importante destacar que, aunque inicialmente el uso de Genially puede parecer desafiante, la plataforma resulta ser bastante intuitiva una vez que se comienza a trabajar con ella. La interfaz amigable de Genially permite crear contenido interactivo sin necesidad de habilidades avanzadas de programación.

Guión multimedia #3

a. Título: Aprendiendo sumas simples con juegos.

b. Descripción

Hoy vamos a aprender a sumar del 1 al 20. ¡Es muy divertido! Imagina que tienes 3 manzanas y tu amigo te da 2 más. ¿Cuántas tienes ahora? ¡Exacto! 3 más 2 son 5. Ahora, si tienes 5 manzanas y compras 1, ¿cuántas quedan? ¡6!

Sumar es como juntar cosas. Si tienes 7 juguetes y tu hermana te regala 3, ¿cuántos juguetes tienes en total? ¡10! Y si sumamos 10 y 5, ¿qué número obtenemos? ¡15!

Recuerda, sumar es fácil. Solo tienes que contar y juntar. Practica con tus dedos o con objetos que tengas en casa. ¡Cada vez que sumes, te vuelves más inteligente! Así que, ¿cuántas cosas puedes sumar hoy? ¡Vamos a contar juntos!

Utilizando ejemplos cotidianos como manzanas y juguetes, se explica cómo la suma implica juntar o agregar cantidades. El texto emplea un tono animado y alentador, invitando a los niños a practicar con objetos familiares o sus propios dedos. Se presentan varios ejemplos sencillos de sumas, comenzando con

números pequeños y avanzando gradualmente hasta el 20. El párrafo concluye con un mensaje motivador, animando a los niños a ver la suma como una actividad divertida que los hace más inteligentes, y los invita a contar y sumar juntos, fomentando así un aprendizaje activo y participativo.

c. Base didáctica:

- **Conceptos:** Comprensión, concentración, dinámica.
- **Habilidades:** Resolución de problemas, razonamiento lógico matemático.
- **Contenidos curriculares:** Operación matemáticas.

d. Tipo de recurso:

- **Invideo AI:** Atractivo para público en general.
- **Formato:** Video dinámico

e. Parametrización:

- **Pantalla inicial:**
 - Título llamativo y colorido.
 - Breve introducción describiendo el proceso de sumas simples.
- **Características del Video:**
 - Resolución a ejercicios matemáticos.
 - Funcionalidad de las matemáticas en la vida cotidiana.
 - Promover el uso de las matemáticas con la resolución de problemas cotidianos.
- **Pantalla final:**
 - Felicitaciones por llegar al final del video
 - Opción de repetir el video, resolver nuevos ejercicios en clase.
- **Diseño:**

- **Visualmente atractivo:** Utilizar colores vivos, imágenes de alta calidad y animaciones sencillas.
- **Fluido:** Las secuencias de imágenes permiten comprender de forma dinámica las operaciones matemáticas.
- **Emotivo:** Por medio de situaciones cotidianas podemos generar emociones que les permita recordar las operaciones matemáticas.

f. Archivador: enlace al material.

<https://ai.invideo.io/watch/ApkcsRaLPTw>

g. Conclusiones

La creación de un video educativo sobre sumas básicas utilizando inteligencia artificial (IA) presenta tanto oportunidades como desafíos interesantes. Por un lado, la IA ofrece herramientas poderosas que pueden facilitar significativamente el proceso creativo y de producción. Sin embargo, también existen complejidades inherentes que es importante considerar.

En primer lugar, la IA podría ser muy efectiva en la generación de elementos visuales atractivos y dinámicos para ilustrar los conceptos de suma. Por ejemplo, podría crear animaciones de manzanas o juguetes que se juntan para representar las operaciones de suma de manera visual y atractiva para los niños. Esto potenciaría el aspecto lúdico y la comprensión intuitiva de los conceptos matemáticos presentados.

4.2.3. Entregable 3

4.2.3.1 Tema

Tareas Dirigidas para estudiantes con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) en una Unidad Educativa ubicada en la ciudad de Riobamba.

4.2.3.2 Objetivo general

Reforzar los conocimientos fundamentales de los estudiantes en las áreas de relaciones familiares, entorno doméstico y operaciones matemáticas básicas, mediante el uso de recursos interactivos digitales, para mejorar su comprensión y aplicación práctica de estos conceptos en su vida cotidiana.

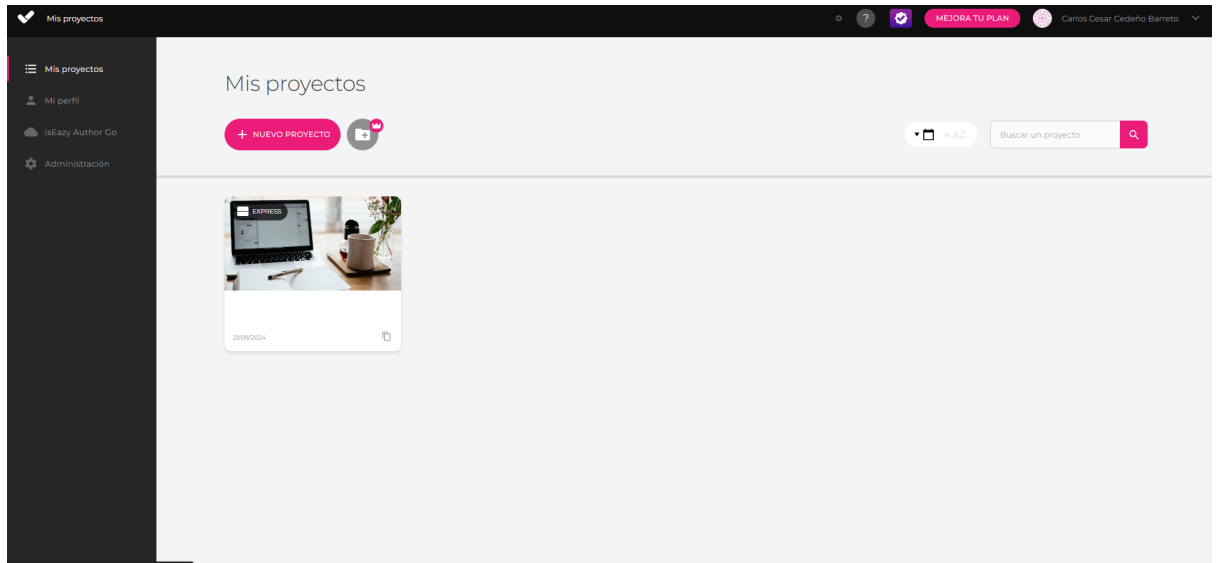
4.2.3.3 Objetivos específicos

- Identificar correctamente los nombres de los miembros de la familia utilizando recursos interactivos digitales.
- Clasificar objetos del hogar según su ubicación (cocina, dormitorio, baño, etc.) mediante un juego interactivo de selección en genially.
- Realizar sumas y restas simples de números utilizando juegos matemáticos interactivos.

4.2.3.4 Proceso

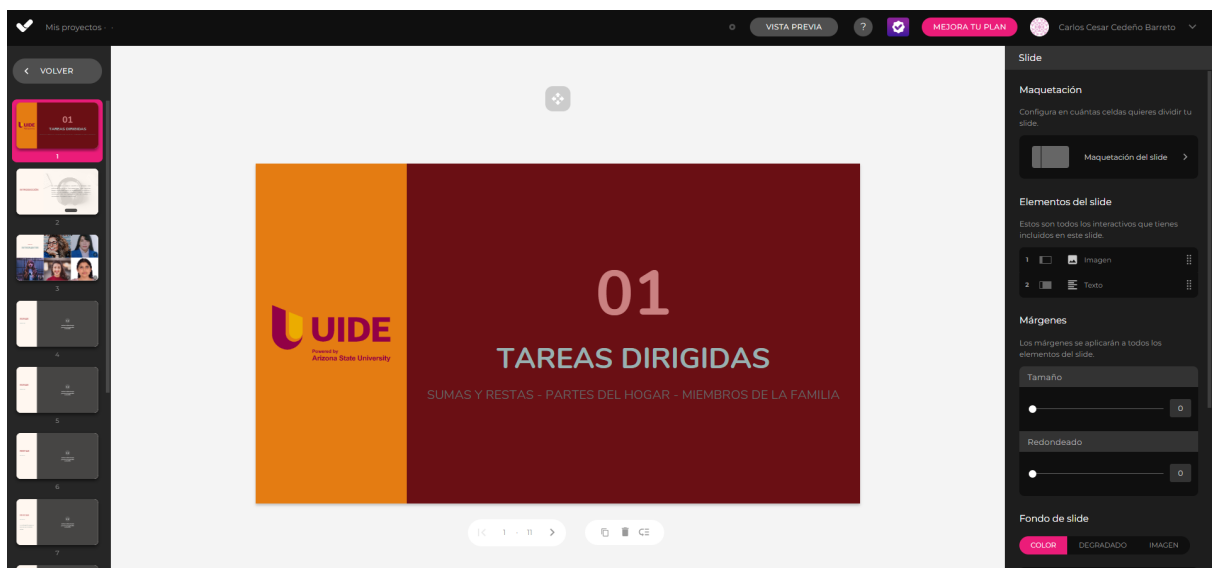
Se inició creando una cuenta en la plataforma isEazy versión gratuita en el siguiente link: <https://www.iseazy.com/>.

Figura 2: *Ingreso a la Plataforma isEazy*



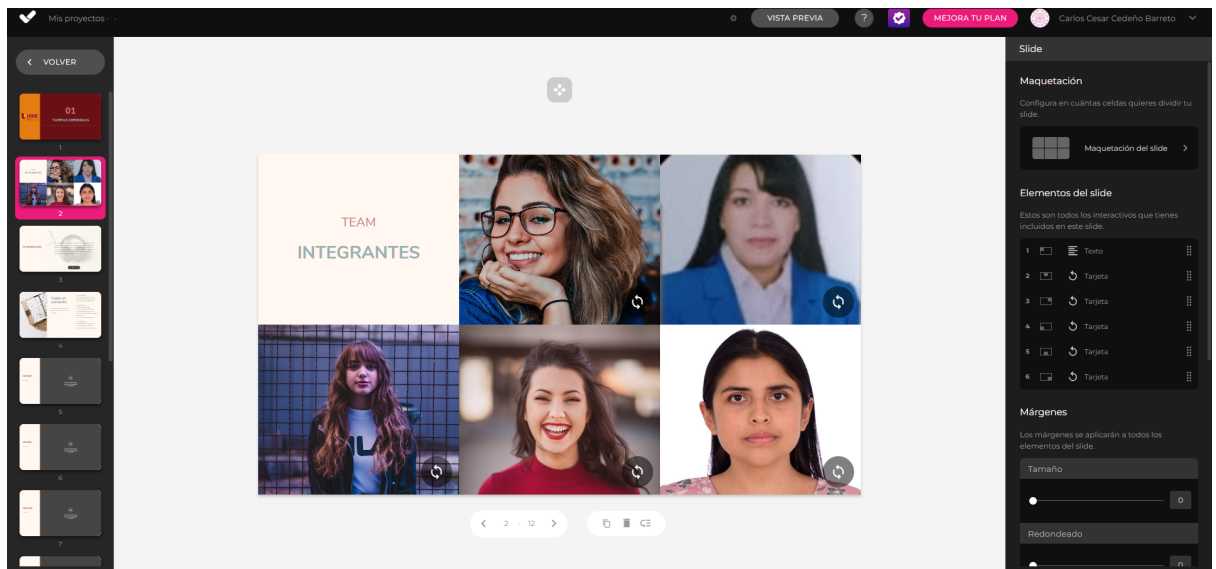
Se creó la carátula y los temas que se desarrollaran en el curso de tareas dirigidas.

Figura 3: *Creación de la carátula*



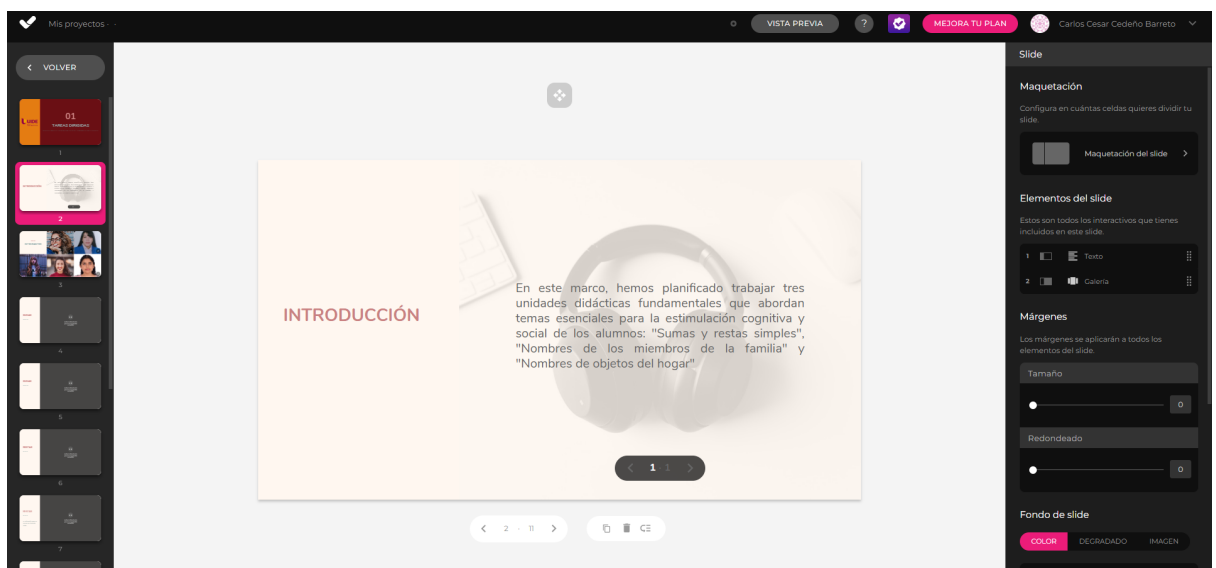
Se realizó la presentación de los responsables de las actividades que se desarrollaran a lo largo del curso.

Figura 4: *Presentación de los integrantes.*



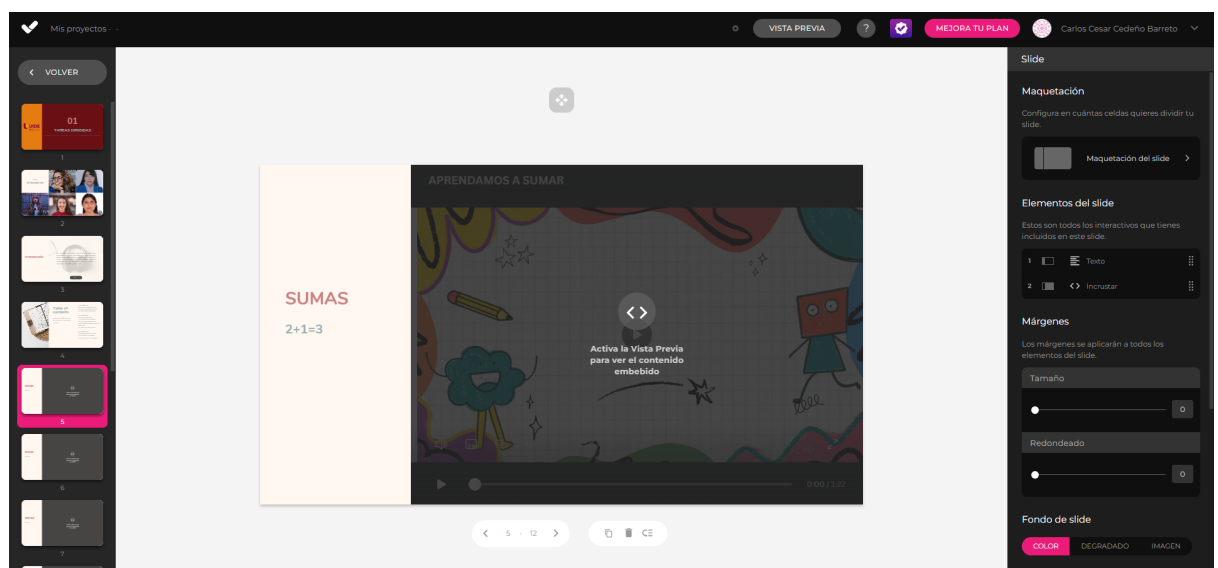
Se realizó la introducción del curso en una maquetación doble.

Figura 5: *Introducción del curso en en una maquetación doble.*



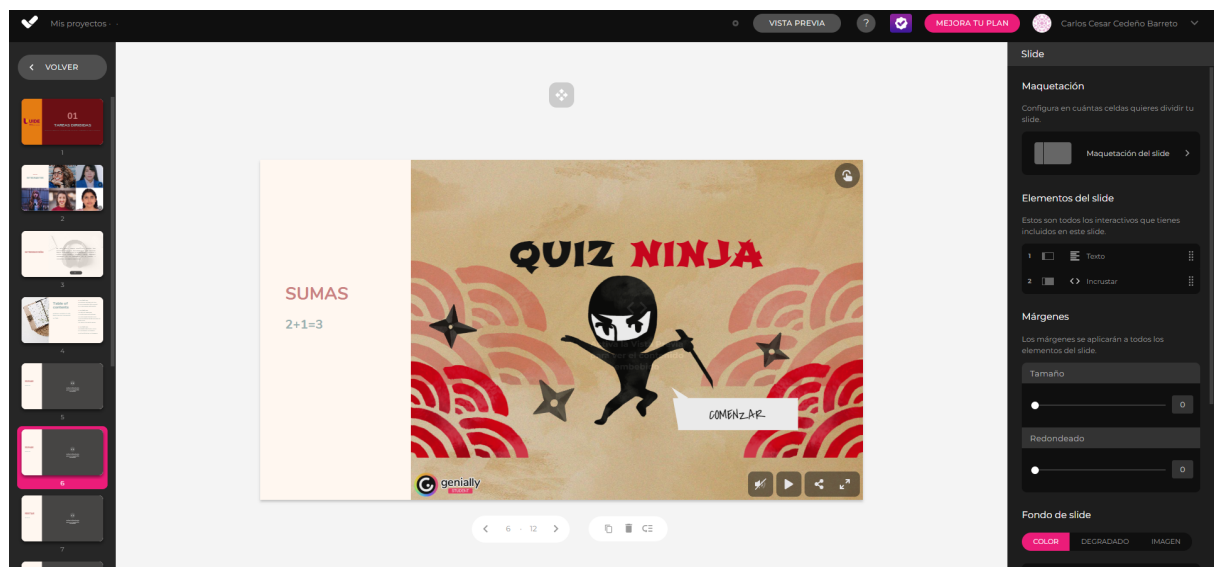
A continuación se presenta un video educativo de sumas simples creado con la herramienta de diseño Canva, donde se ofrece una explicación clara y concisa sobre cómo realizar sumas simples. A través de animaciones atractivas y ejemplos prácticos, el contenido guía a los espectadores paso a paso en el proceso de sumar números, sentando así una base sólida para futuras operaciones matemáticas más complejas. La combinación de elementos visuales dinámicos y explicaciones detalladas hace que este recurso sea ideal para estudiantes que están comenzando a familiarizarse con los conceptos básicos de la aritmética.

Figura 6: *Video educativo de sumas simples.*



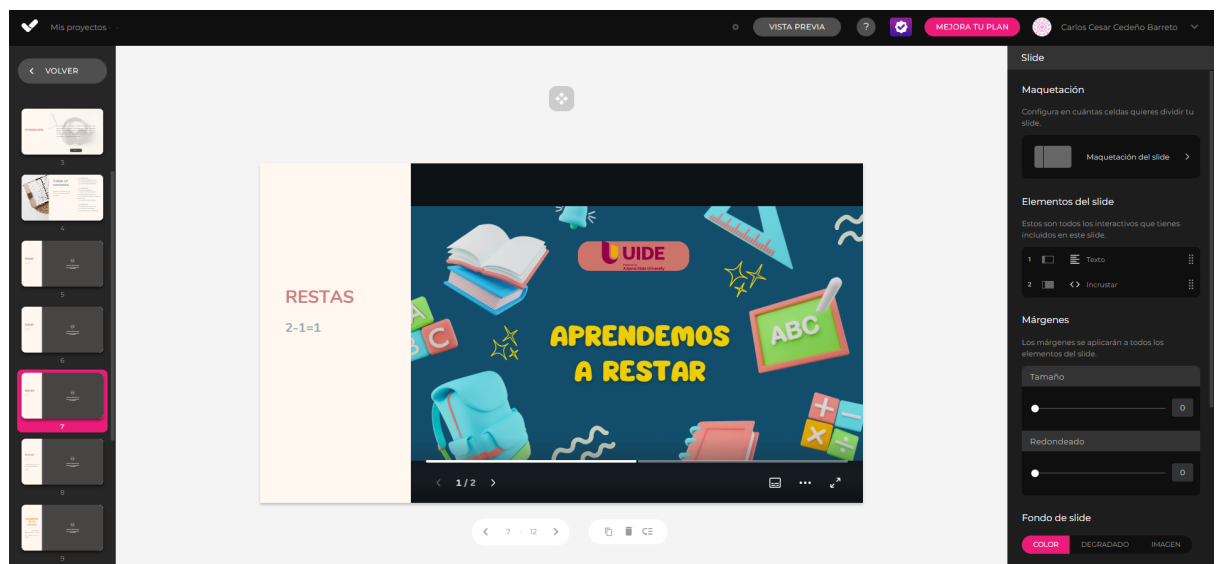
Para evaluar la comprensión de las sumas simples, se propone crear una serie de actividades interactivas utilizando la plataforma Genially. Estas evaluaciones incluirán cuestionarios con retroalimentación inmediata sobre problemas de sumas simples. La naturaleza dinámica y visualmente atractiva de Genially permite diseñar escenarios temáticos, donde estas actividades no solo evalúan el conocimiento, sino que también motivan el aprendizaje a través de una experiencia lúdica y envolvente.

Figura 7: Actividades interactivas utilizando la plataforma Genially.



Luego se adjuntó la elaboración de un contenido visual dinámico que explique de manera clara y concisa cómo realizar operaciones de restas básicas. Aprovechando las herramientas de diseño y animación de Canva, se desarrollará un video instructivo que guíe a los espectadores paso a paso a través del proceso de resolución de restas simples, con el objetivo de facilitar el aprendizaje y comprensión de este concepto matemático fundamental.

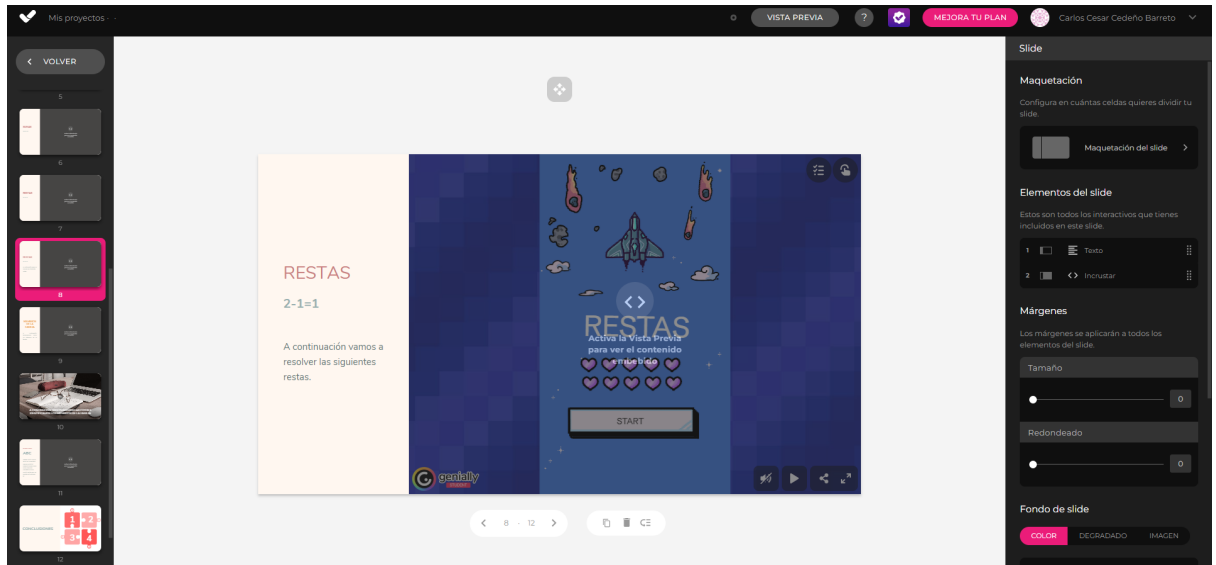
Figura 8: Contenido visual dinámico sobre restas simples.



Posteriormente se presenta un juego educativo digital que permite a los estudiantes practicar y reforzar sus habilidades en la realización de restas de manera entretenida. Aprovechando las capacidades interactivas de Genially, se diseñará una experiencia inmersiva donde los participantes podrán resolver problemas de sustracción a través de

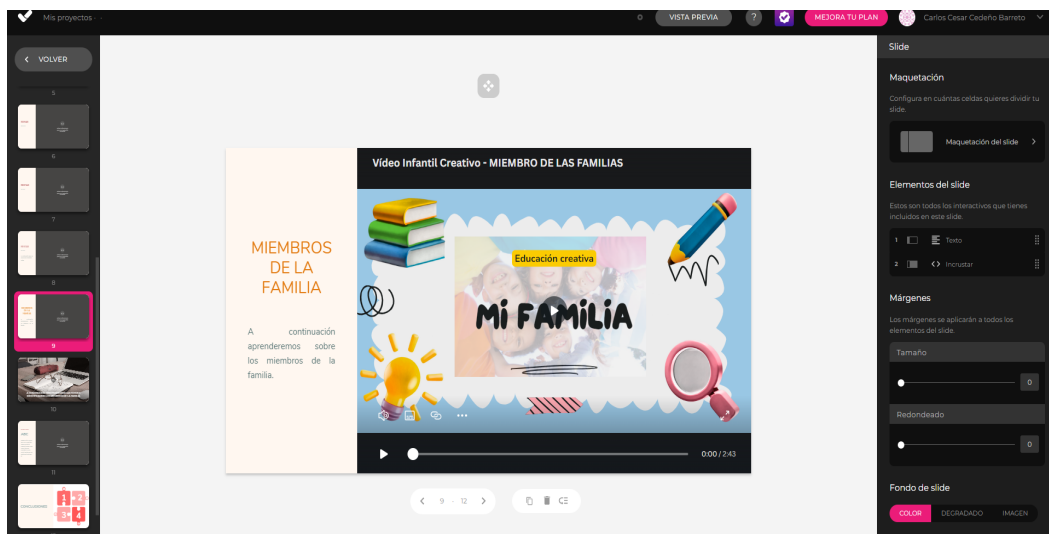
preguntas de opciones múltiples. La actividad incorporará elementos visuales atractivos, retroalimentación instantánea y niveles progresivos de dificultad para mantener el interés y motivación de los usuarios, facilitando así un aprendizaje efectivo y divertido de las operaciones de resta.

Figura 9: *Juego educativo digital sobre restas simples.*



Se incorporó un contenido audiovisual didáctico que presenta y explica los diferentes roles y relaciones dentro de una familia, desarrollado en Canva. Esta metodología permite incorporar elementos visuales dinámicos y transiciones suaves para captar la atención de los espectadores y mejorar la retención de información sobre la estructura familiar y los vínculos entre sus miembros.

Figura 10: *Contenido audiovisual didáctico sobre los miembros de la familia.*



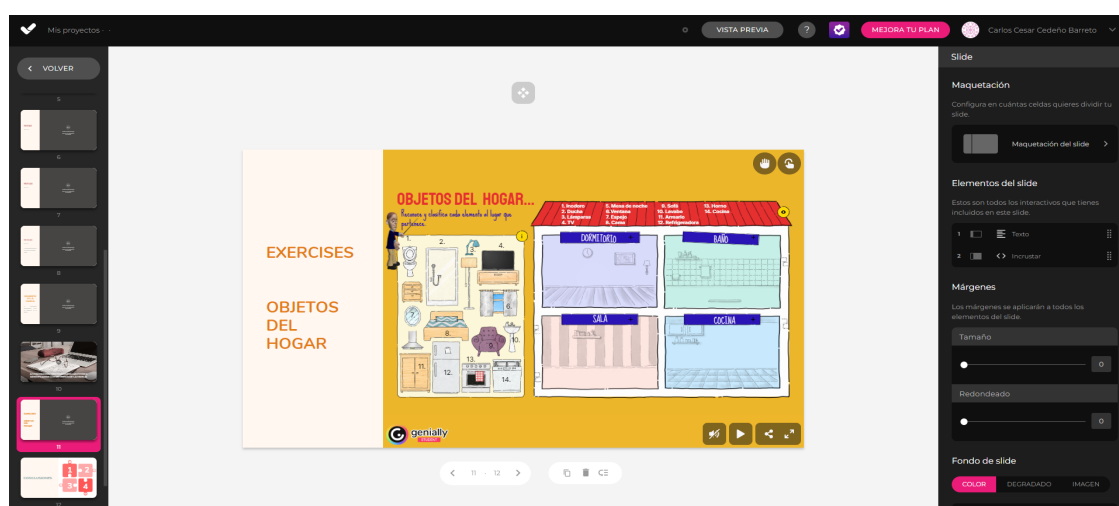
Se presenta un ejercicio educativo que combina elementos visuales y preguntas de opción múltiple para reforzar el aprendizaje sobre las relaciones familiares. La actividad presenta imágenes representativas de diversos miembros de la familia, acompañadas de preguntas de selección múltiple que evalúan la comprensión del estudiante sobre los roles y vínculos familiares.

Figura 11: *Ejercicios sobre los miembros de la familia.*



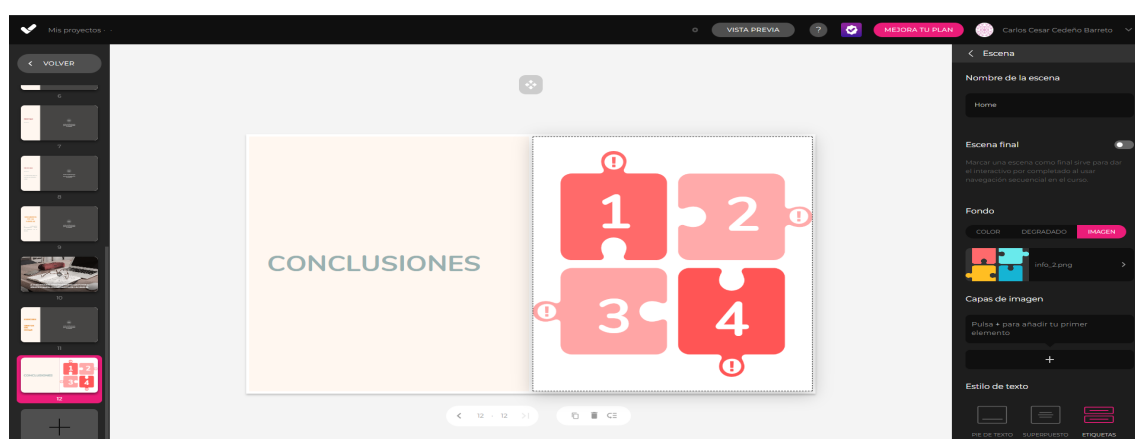
La siguiente actividad para realizar aprovecha las capacidades interactivas de Genially para crear una experiencia de aprendizaje inmersiva centrada en la ubicación espacial y el vocabulario doméstico. La actividad presenta un entorno virtual de una casa, donde los participantes deben identificar y localizar diversos objetos cotidianos en las diferentes habitaciones. Mediante elementos interactivos como puntos clickeables, arrastrar y soltar, los estudiantes exploran el hogar virtual, reforzando su comprensión de conceptos espaciales (encima, debajo, dentro, fuera) y ampliando su vocabulario relacionado con los objetos domésticos.

Figura 12: *Actividad interactiva sobre los objetos del hogar.*



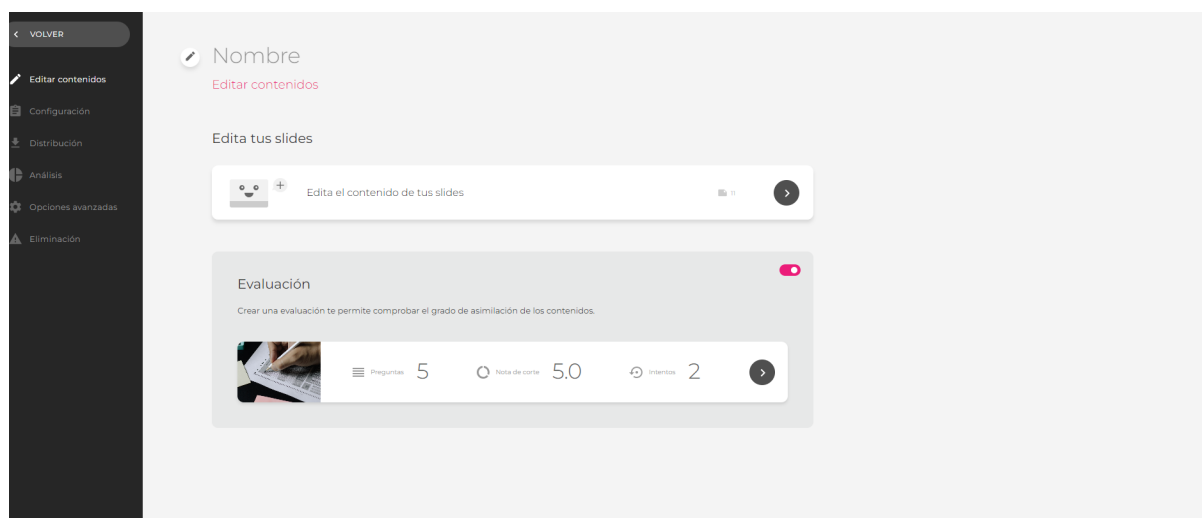
Al finalizar la exploración, la actividad culmina con la presentación de conclusiones mediante tarjetas interactivas, que sintetizan los conceptos clave aprendidos y permiten a los estudiantes repasar y consolidar su conocimiento de manera dinámica. Esta aproximación lúdica y visual no solo mejora la retención de información, sino que también desarrolla habilidades de observación y orientación espacial en un contexto familiar y atractivo, cerrando el ciclo aprendizaje con un resumen interactivo que refuerza los objetivos educativos.

Figura 13: *Conclusiones*



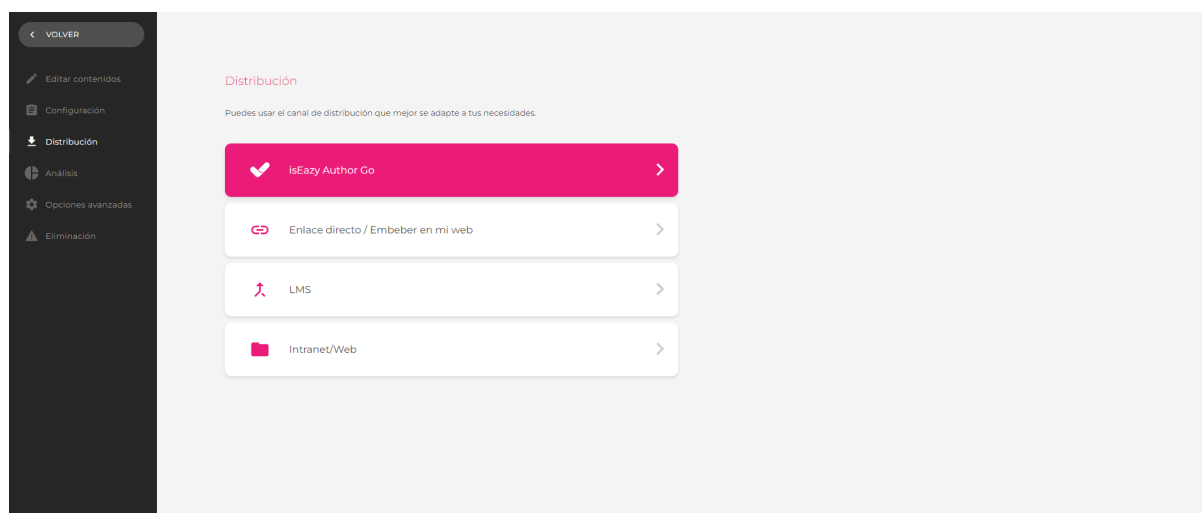
Se creó una evaluación de 5 preguntas de opciones múltiples para evaluar el contenido estudiado previamente.

Figura 14: *Evaluación final*



Para finalizar distribuimos la actividad mediante un enlace directo para que pueda ser utilizado por los estudiantes de la Unidad Educativa.

Figura 15: *Distribución*



4.2.3.5 Conclusiones

- La inclusión de juegos interactivos y actividades de clasificación sugiere un enfoque de aprendizaje lúdico, lo que puede hacer que el proceso de refuerzo sea más agradable y efectivo para los estudiantes, especialmente si son jóvenes.
- Los estudiantes pueden acceder a las actividades desde diferentes dispositivos y en diferentes momentos, lo que permite un aprendizaje más personalizado y adaptado a los ritmos individuales.

- Se pueden obtener datos detallados sobre el desempeño de cada estudiante en las actividades interactivas, como la precisión en la identificación de familiares, la velocidad en la clasificación de objetos del hogar, y la tasa de éxito en las operaciones matemáticas.

4.2.3.6 Enlace

<https://iseazy.com/dl/71dc8132ae894a85bce91b0cabbc31cd>

4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

4.3.1. Entregable 1

4.3.1.1. Componentes que intervienen en el proceso educativo

Los estudiantes o asistentes a esta formación son un grupo diverso de niños de educación primaria en la ciudad de Riobamba, Ecuador. Este grupo incluye estudiantes diagnosticados con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), lo que resalta la necesidad de un enfoque pedagógico adaptado y sensible a sus necesidades específicas. La diversidad del grupo plantea un desafío educativo particular, requiriendo estrategias que puedan atender eficazmente a todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades individuales.

Los docentes capacitados serían los profesionales encargados de impartir la asignatura de "Tareas Dirigidas". Estos educadores deben estar preparados para trabajar con estudiantes con TDAH y tener habilidades en el uso de recursos interactivos digitales. Su rol es fundamental para implementar las estrategias pedagógicas específicas, adaptar los recursos educativos y mantener un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante que atienda las necesidades de todos los estudiantes.

La acción educativa se producirá en la Unidad Educativa ubicada en la ciudad de Riobamba, Ecuador, durante el año 2024. Específicamente, tendrá lugar en el espacio designado para la asignatura "Tareas Dirigidas", que está diseñada para reforzar y mejorar los conocimientos aprendidos en las asignaturas regulares. Este entorno educativo debe estar equipado con la tecnología necesaria para utilizar los recursos interactivos digitales planificados, creando un ambiente propicio para el aprendizaje multisensorial y la participación activa de los estudiantes con TDAH.

4.3.1.2.Cuestiones pedagógicas a tener en cuenta

La acción educativa descrita forma parte específicamente la asignatura de "Tareas Dirigidas", que se enfoca en reforzar y mejorar los conocimientos adquiridos en las materias regulares. Esta asignatura se desarrolla a lo largo del año escolar 2024, y las tres unidades didácticas mencionadas ("Nombres de los miembros de la familia", "Nombres de objetos del hogar" y "Sumas y restas simples") constituyen una parte específica de este programa.

Es fundamental comprender las necesidades específicas de los estudiantes con TDAH, incluyendo sus estilos de aprendizaje y tiempos de atención. Segundo, se asegura que los recursos interactivos digitales seleccionados son apropiados para el nivel educativo y las capacidades de los estudiantes. Tercero, se preparará un ambiente de aprendizaje que minimice las distracciones y favorezca la concentración. Por último, se establecerán los objetivos de aprendizaje claros y medibles para cada sesión, asegurando que estas actividades se alinean con el currículo general y contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes.

4.3.1.3.Actividades

La acción educativa se compone de tres unidades didácticas principales, cada una desarrollada en una sesión de 45 minutos, totalizando tres sesiones. Las actividades incluyen ejercicios interactivos digitales enfocados en los temas de "Nombres de los miembros de la familia", "Nombres de objetos del hogar" y "Sumas y restas simples". Estas actividades se llevarán a cabo en el aula designada para "Tareas Dirigidas" dentro de la Unidad Educativa en Riobamba, utilizando recursos tecnológicos que permitan la interacción digital y corresponde al 50% de la nota final. Aunque no se mencionan explícitamente actividades evaluativas formales, se puede inferir que la evaluación será continua y formativa, basada en la participación de los estudiantes y su desempeño en las actividades interactivas.

Los recursos digitales utilizados ofrecen retroalimentación inmediata, permitiendo evaluar el progreso de los estudiantes en tiempo real. La evaluación se centrará en la adquisición de conocimientos sobre los temas tratados, así como en el desarrollo de habilidades en el uso de herramientas digitales educativas y corresponde a un 50% de la nota final. El éxito de la acción se medirá por la capacidad de los estudiantes para

mantener la atención, participar activamente y demostrar comprensión de los conceptos presentados, teniendo en cuenta las necesidades específicas de los estudiantes con TDAH.

4.3.1.4. Usos del entorno

En el entorno educativo planteado, utilizaremos los cuatro pilares básicos de la siguiente manera: para el pilar de información, implementaremos recursos interactivos digitales que presenten los contenidos de cada unidad didáctica (miembros de la familia, objetos del hogar, sumas y restas simples) de forma visual y auditiva, adaptados a las necesidades de los estudiantes con TDAH. En cuanto a la comunicación, fomentaremos la interacción constante entre docentes y estudiantes a través de preguntas y respuestas durante las actividades digitales, así como discusiones grupales breves sobre los temas tratados.

Para el pilar de cooperación, organizaremos actividades en parejas o pequeños grupos donde los estudiantes puedan trabajar juntos en la resolución de problemas o la creación de contenido relacionado con los temas, utilizando las herramientas digitales disponibles. Finalmente, en el ámbito de la administración, utilizaremos un sistema de seguimiento digital que permita a los docentes registrar el progreso individual de cada estudiante, incluyendo su participación, logros y áreas de mejora, lo que facilitará la personalización de la enseñanza y la comunicación con los padres sobre el avance de sus hijos.

4.3.1.5. Recursos de apoyo

Como recurso metodológico, implementaremos el aprendizaje basado en juegos, utilizando aplicaciones educativas interactivas diseñadas específicamente para estudiantes con TDAH, lo que nos permitirá mantener su atención y motivación durante las sesiones. En cuanto a los recursos documentales, utilizaremos guías digitales ilustradas que contengan información clara y concisa sobre los miembros de la familia, objetos del hogar y conceptos básicos de sumas y restas, adaptadas al nivel de comprensión de los estudiantes de primaria.

Como recurso informativo, emplearemos videos educativos cortos y dinámicos que complementen las lecciones, proporcionando explicaciones visuales y auditivas de los conceptos tratados. Finalmente, en el aspecto relacional, implementaremos un sistema

de tutoría entre pares, donde los estudiantes más avanzados puedan apoyar a sus compañeros durante las actividades, fomentando así la cooperación y el aprendizaje social, bajo la supervisión y guía del docente.

4.3.2. Entregable 2

4.3.2.1. Planificar cómo queremos que los estudiantes reciban nuestro contenido

El programa educativo se desarrollará a lo largo de tres sesiones, cada una con una duración de 45 minutos, llevándose a cabo en el aula especializada de "Tareas Dirigidas" dentro de la Unidad Educativa en Riobamba. La evaluación del aprendizaje se dividirá equitativamente entre dos componentes principales: un 50% corresponderá a las actividades interactivas digitales que los estudiantes completarán durante las sesiones, mientras que el 50% restante se derivará de una evaluación continua y formativa que permitirá monitorear el progreso y la comprensión de los estudiantes a lo largo de todo el proceso de aprendizaje.

4.3.2.2. Planificar la estructura de ese contenido

Estructura General

- **Duración Total:** 3 sesiones de 45 minutos cada una
- **Ubicación:** Aula de "Tareas Dirigidas" en la Unidad Educativa en Riobamba
- **Evaluación:**
 - 50% Actividades interactivas digitales
 - 50% Evaluación continua y formativa

Unidades Didácticas

1. Nombres de los miembros de la familia

Sesión 1 - 45 minutos

- **Actividades:**
 - Presentación interactiva digital (15 min)
 - Ejercicios prácticos con retroalimentación inmediata (20 min)
 - Revisión y refuerzo (10 min)

- **Consideraciones para el Trastorno Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH):**
 - Alternar actividades cada 15-20 minutos
 - Usar elementos visuales atractivos
 - Proporcionar instrucciones claras y concisas

2. Nombres de objetos del hogar

Sesión 2 - 45 minutos

- **Actividades:**
 - Repaso rápido de la sesión anterior (5 min)
 - Introducción de nuevos conceptos con recursos digitales (15 min)
 - Actividades interactivas de identificación (20 min)
 - Cierre y anticipación de la próxima sesión (5 min)
- **Consideraciones para TDAH:**
 - Incluir elementos de gamificación.
 - Permitir movimiento controlado durante las actividades.
 - Usar temporizadores visuales.

3. Sumas y restas simples

Sesión 3 - 45 minutos

- **Actividades:**
 - Conexión con conceptos previos (5 min)
 - Explicación de conceptos matemáticos con apoyo visual (15 min)
 - Práctica guiada con herramientas digitales (20 min)
 - Evaluación final interactiva (5 min)
- **Consideraciones para TDAH:**
 - Dividir problemas matemáticos en pasos más pequeños
 - Usar objetos manipulables virtuales
 - Proporcionar descansos mentales breves

Sistema de Evaluación

Evaluación Continua (50%)

- Participación en actividades
- Realización de ejercicios interactivos
- Progreso demostrado en tiempo real

Actividades Interactivas Digitales (50%)

- Precisión en las respuestas
- Tiempo para completar las actividades
- Uso efectivo de herramientas digitales

4.3.2.3. Decidir qué herramientas utilizaremos para cada uno de los contenidos

La implementación del contenido educativo se realizará mediante una cuidadosa selección de herramientas digitales complementarias, cada una elegida por sus características específicas y ventajas pedagógicas. Para la presentación visual y dinámica de los conceptos, se utilizarán videos educativos desarrollados en Canva, aprovechando su capacidad para crear contenido visualmente atractivo y accesible que mantendrá la atención de los estudiantes mientras transmite información clave de manera efectiva.

La evaluación del aprendizaje se llevará a cabo a través de actividades interactivas creadas en Genially, que permite la generación de ejercicios estructurados y evaluaciones dinámicas que proporcionan retroalimentación inmediata, facilitando una experiencia de evaluación más creativa y menos estresante para los estudiantes. Para el desarrollo comprensivo de las temáticas y contenidos educativos, se empleará la plataforma Iseazy, que ofrece la posibilidad de crear módulos de aprendizaje interactivos y estructurados, permitiendo una presentación secuencial y lógica del material, con la flexibilidad de integrar diversos recursos multimedia y actividades prácticas que refuerzan el aprendizaje de manera efectiva. Se plantea subir toda esta información en herramientas de la LMS como Brightspace.

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

Los contenidos educativos han sido completamente desarrollados y están listos para su implementación, alojados en la plataforma isEazy con una estructura clara y organizada. El curso inicia con una carátula profesional y una introducción en maquetación doble que presenta a los responsables de las actividades. Para el tema de matemáticas, se han creado videos educativos en Canva que explican sumas y restas simples de manera dinámica y visual, complementados con actividades interactivas de evaluación desarrolladas en Genially que incluyen cuestionarios con retroalimentación inmediata y escenarios temáticos lúdicos.

En cuanto al contenido sobre la familia, se ha producido un material audiovisual didáctico en Canva que explica los diferentes roles y relaciones familiares, acompañado por ejercicios de opción múltiple con imágenes representativas para reforzar el aprendizaje. Para el tema de objetos del hogar, se ha creado una experiencia interactiva en Genially que presenta un entorno virtual de una casa donde los estudiantes pueden explorar y aprender sobre la ubicación espacial y el vocabulario doméstico a través de puntos clickeables y actividades de arrastrar y soltar. El curso culmina con una evaluación comprensiva de cinco preguntas de opción múltiple y está disponible para los estudiantes a través de un enlace directo, asegurando un acceso fácil y eficiente a todos los materiales.

Se puede visualizar el contenido en el siguiente link:
<https://iseazy.com/dl/71dc8132ae894a85bce91b0cabbc31cd>

4.3.2.5. Ampliando horizonte

Como complemento a nuestro plan principal, hemos desarrollado estrategias de contingencia específicas para cada tema: para "Sumas y Restas", si detectamos dificultades en la comprensión de conceptos matemáticos, implementaremos sesiones de Kahoot con problemas matemáticos gamificados que permitan a los estudiantes practicar de manera más dinámica, utilizando temporizadores ajustables y permitiendo múltiples intentos para reducir la ansiedad matemática; en el caso de "Nombres de Objetos del Hogar", si observamos desmotivación, activaremos una actividad en Mentimeter para crear nubes de palabras colaborativas donde los estudiantes puedan contribuir con objetos

que recuerden de cada habitación, generando una competencia amistosa para ver qué grupo puede identificar más objetos correctamente.

Para "Miembros de la Familia", alternaremos entre Kahoot para evaluar la comprensión de relaciones familiares a través de preguntas de opción múltiple con imágenes, y Mentimeter para crear árboles genealógicos interactivos donde los estudiantes puedan votar y discutir sobre diferentes estructuras familiares, asegurando que el contenido siga siendo educativo mientras se presenta de una manera más interactiva y atractiva para mantener el interés de los estudiantes.

4.3.3. Entregable 3

4.3.3.1. Planificar cómo queremos que los estudiantes reciban nuestro contenido

El programa educativo se desarrollará a lo largo de tres sesiones, cada una con una duración de 45 minutos, llevándose a cabo en el aula especializada de "Tareas Dirigidas" dentro de la Unidad Educativa en Riobamba. La evaluación del aprendizaje se dividirá equitativamente entre dos componentes principales: un 50% corresponderá a las actividades interactivas digitales que los estudiantes completarán durante las sesiones, mientras que el 50% restante se derivará de una evaluación continua y formativa que permitirá monitorear el progreso y la comprensión de los estudiantes a lo largo de todo el proceso de aprendizaje.

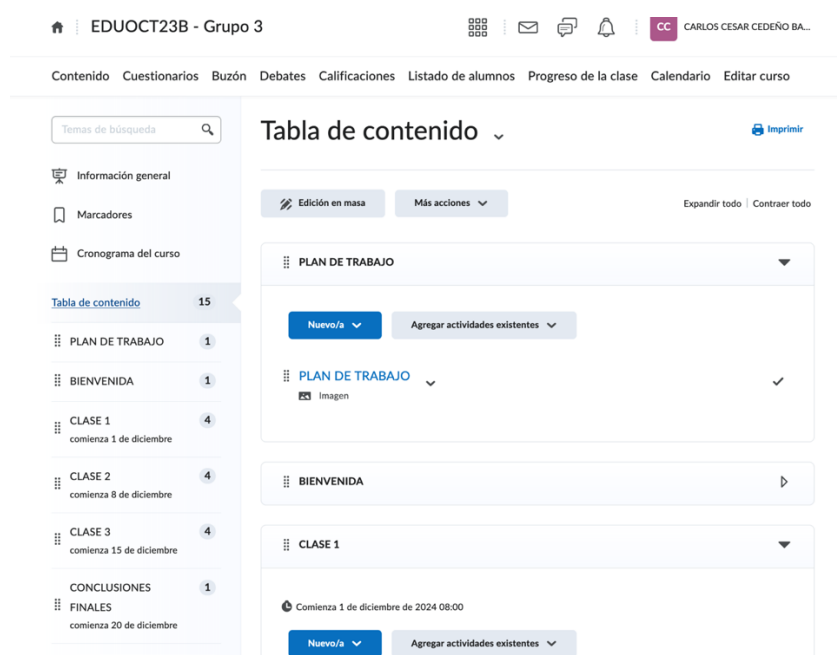
4.3.3.2. Planificar la estructura de ese contenido

Estructura General

- **Duración Total:** 3 sesiones de 45 minutos cada una
- **Ubicación:** Aula de "Tareas Dirigidas" en la Unidad Educativa en Riobamba
- **Evaluación:**
 - 50% Actividades interactivas digitales
 - 50% Evaluación continua y formativa

Estructura en la plataforma Brightspace

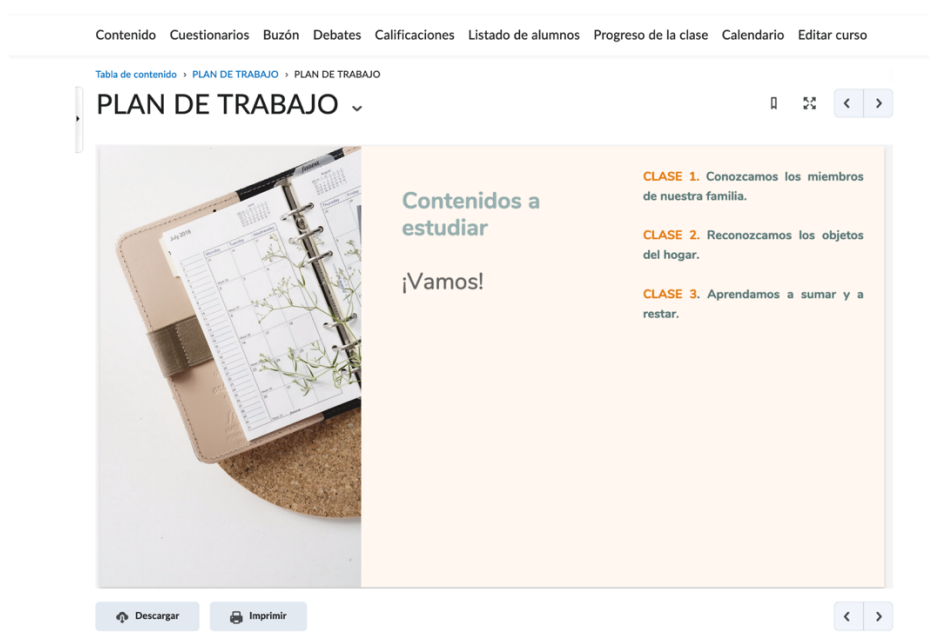
Figura 16: *Tabla de contenido*



- **Plan de trabajo**

De acuerdo con las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, se ha estructurado un plan de trabajo que se desarrollará durante tres sesiones de clase. En la primera sesión, abordaremos el tema "Conozcamos los miembros de la familia", donde los estudiantes podrán identificar y comprender los diferentes roles y relaciones familiares. La segunda clase se enfocará en "Reconozcamos los objetos del hogar", permitiendo a los alumnos familiarizarse con el vocabulario y la función de los elementos cotidianos presentes en una casa. Finalmente, en la tercera sesión, trabajaremos con "Aprendamos a sumar y restar", introduciendo a los estudiantes en operaciones matemáticas básicas que les servirán como fundamento para futuros aprendizajes.

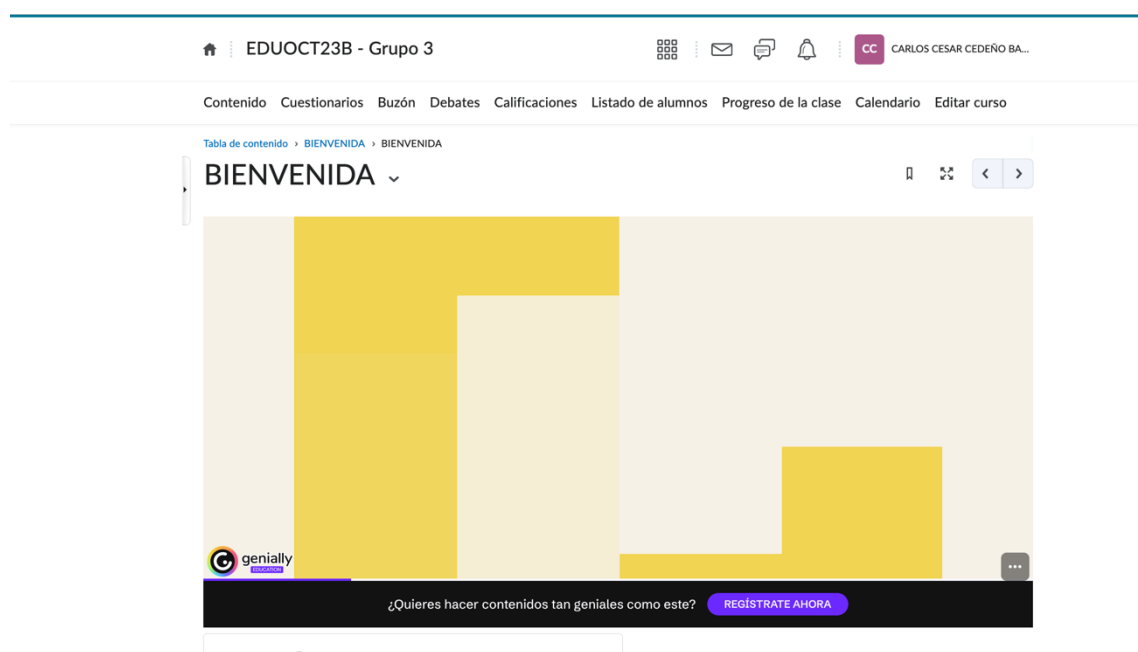
Figura 17: *Plan de trabajo*



- **Bienvenida**

Para dar inicio al curso de tareas dirigidas, se ha creado un dinámico video de bienvenida utilizando la plataforma Genially, donde se han incorporado mensajes inspiradores y motivacionales para recibir a nuestros estudiantes. Esta presentación interactiva destaca la importancia de aprovechar al máximo cada momento de estudio y refuerzo académico, transmitiendo la emoción de emprender juntos este viaje de aprendizaje. El video incluye coloridas animaciones y elementos visuales atractivos que comunican nuestro compromiso de hacer que cada sesión sea una experiencia divertida y enriquecedora, donde el aprendizaje y el entretenimiento van de la mano. Se ha puesto especial énfasis en transmitir que este espacio será no solo productivo para reforzar las actividades escolares, sino también un lugar donde los estudiantes podrán disfrutar mientras aprenden y mejoran sus habilidades académicas.

Figura 18: Bienvenida



- **Clase 1 - Nombres de los miembros de la familia**

Sesión 1 - 45 minutos

- **Actividades:**
 - Presentación interactiva digital (15 min)
 - Ejercicios prácticos con retroalimentación inmediata (20 min)
 - Revisión y refuerzo (10 min)
- **Consideraciones para el Trastorno Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH):**
 - Alternar actividades cada 15-20 minutos
 - Usar elementos visuales atractivos
 - Proporcionar instrucciones claras y concisas

En la plataforma Brightspace se estructura de la siguiente manera:

Figura 19: Estructura de la clase 1 en la Plataforma Brightspace.

a. Bienvenida

Para dar inicio a nuestra emocionante aventura educativa, hemos preparado un cálido mensaje de bienvenida para nuestros estudiantes y sus familias, donde presentamos una metodología única y adaptativa que hace del aprendizaje una experiencia verdaderamente especial. En este mensaje, compartimos nuestra innovadora aproximación que incluye el "Sistema del Semáforo" para gestionar los tiempos de aprendizaje, un motivador sistema de recompensas con estrellas, y valiosos consejos para el éxito académico. Destacamos la importancia de crear un espacio de trabajo personalizado y cómodo, donde cada estudiante puede aprender a su propio ritmo, celebrando cada logro por pequeño que sea. Además, incorporamos estrategias prácticas como el uso de pelotas anti-estrés, pausas estratégicas y técnicas de respiración, todo

enmarcado en un ambiente que reconoce y celebra los diferentes estilos de aprendizaje. Nuestro mensaje concluye con palabras de aliento y motivación, recordando a cada estudiante su capacidad única y asegurándoles que estamos aquí para apoyarlos en cada paso de su viaje de aprendizaje, haciendo que materias como las matemáticas y el reconocimiento de los miembros de la familia sean una experiencia divertida y enriquecedora.

b. Introducción

En el marco de nuestra unidad didáctica sobre los miembros de la familia, se ha elaborado un cautivador video educativo utilizando Invideo IA, con una duración de 30 segundos, donde se presenta de manera dinámica y colorida los diferentes integrantes que conforman una familia. Este recurso audiovisual ha sido cuidadosamente diseñado para captar la atención de los estudiantes, incorporando animaciones atractivas que muestran las figuras del papá, mamá, hermanos, abuelos, tíos y primos, acompañadas de sus respectivos nombres en un formato visualmente atractivo. La breve duración del video permite mantener el interés de los estudiantes mientras se familiarizan con el vocabulario esencial relacionado con los lazos familiares, sentando así las bases para las actividades de aprendizaje que desarrollaremos en clase.

c. Conceptos básicos

Se incorporó un contenido audiovisual didáctico realizado en Iseasy, donde consta la carátula, los integrantes responsable del desarrollo del material, el tema del contenido a estudiar, además de un video que presenta y explica los diferentes roles y relaciones dentro de una familia, desarrollado en Canva. Esta metodología permite incorporar elementos visuales dinámicos y transiciones suaves para captar la atención de los espectadores y mejorar la retención de información sobre la estructura familiar y los vínculos entre sus miembros. Al finalizar se presenta un ejercicio educativo que combina elementos visuales y preguntas de opción múltiple para reforzar el aprendizaje sobre las relaciones familiares. La actividad presenta imágenes representativas de diversos miembros de la familia, acompañadas de preguntas de selección múltiple que evalúan la comprensión del estudiante sobre los roles y vínculos familiares.

d. Evaluación de la clase

Para evaluar los conocimientos adquiridos sobre el tema de los miembros de la familia, se ha diseñado una evaluación formativa, la cual consta de cuatro preguntas estratégicamente elaboradas: tres de tipo verdadero o falso y una de selección múltiple. Los estudiantes tendrán la oportunidad de acceder a la evaluación sin restricciones de tiempo durante el período establecido, permitiéndoles reflexionar cuidadosamente sobre cada respuesta antes de enviarla. Si bien se permite realizar intentos ilimitados para fomentar el aprendizaje y la autoevaluación, es importante destacar que solo se tomará en cuenta la calificación obtenida en el primer intento para la evaluación final. Esta modalidad de evaluación busca proporcionar una experiencia de aprendizaje flexible y a la vez rigurosa, donde los estudiantes puedan demostrar su comprensión del contenido estudiado en un ambiente sin presiones de tiempo.

- **Clase 2 - Nombres de objetos del hogar**

Sesión 2 - 45 minutos

- **Actividades:**
 - Repaso rápido de la sesión anterior (5 min)
 - Introducción de nuevos conceptos con recursos digitales (15 min)
 - Actividades interactivas de identificación (20 min)
 - Cierre y anticipación de la próxima sesión (5 min)
- **Consideraciones para TDAH:**
 - Incluir elementos de gamificación.
 - Permitir movimiento controlado durante las actividades.
 - Usar temporizadores visuales.

En la plataforma Brightspace se estructura de la siguiente manera

Figura 20: Estructura de la clase 2 en la Plataforma Brightspace.

a. Bienvenida

Se inicia este maravilloso viaje educativo con un afectuoso saludo inicial dirigido a toda nuestra comunidad estudiantil y sus familias, introduciendo una propuesta pedagógica flexible y personalizada que transforma el proceso de aprendizaje en una aventura única. La propuesta integra herramientas innovadoras como el "Sistema de Semáforo" para una gestión efectiva del tiempo de estudio, complementado con un dinámico programa de incentivos basado en estrellas y recomendaciones fundamentales para alcanzar el éxito en los estudios. Se enfatiza en la relevancia de establecer un ambiente de aprendizaje individualizado, donde los estudiantes puedan avanzar según sus necesidades particulares, reconociendo y festejando cada pequeño avance en su desarrollo.

También se ha incorporado recursos prácticos que incluyen elementos para el manejo del estrés, momentos de pausa planificados y ejercicios de respiración, todo esto dentro de un entorno que valora y potencia las distintas formas de aprender de cada estudiante. Se finaliza con un mensaje transmitiendo confianza y ánimo, resaltando el potencial individual de cada estudiante y reafirmando el compromiso de acompañamiento continuo en su proceso educativo con una experiencia gratificante y llena de diversión.

b. Introducción

En el marco de la unidad didáctica sobre los objetos del hogar, se ha producido un dinámico video educativo utilizando la plataforma Istock, con una duración de 1 minuto y 16 segundos, donde se presentan de manera interactiva y visualmente atractiva los diversos objetos que encontramos en las diferentes áreas de una casa. Este material audiovisual ha sido meticulosamente diseñado para capturar el interés de los estudiantes, incorporando animaciones llamativas que muestran elementos cotidianos como la mesa, sillas, cama, refrigeradora, cocina, televisor, sofá, entre otros objetos fundamentales del hogar, cada uno acompañado de su respectivo nombre para facilitar su identificación y aprendizaje. La duración del video permite una exploración detallada de cada espacio de la casa, estableciendo una base sólida para las actividades de aprendizaje que desarrollaremos en nuestra sesión de clase.

c. Conceptos básicos

La siguiente actividad para realizar aprovecha las capacidades interactivas de Genially para crear una experiencia de aprendizaje inmersiva centrada en la ubicación espacial y el vocabulario doméstico. La actividad presenta un entorno virtual de una casa, donde los participantes deben identificar y localizar diversos objetos cotidianos en las diferentes habitaciones. Mediante elementos interactivos como puntos clickeables, arrastrar y soltar, los estudiantes exploran el hogar virtual, reforzando su comprensión de conceptos espaciales (encima, debajo, dentro, fuera) y ampliando su vocabulario relacionado con los objetos domésticos.

d. Evaluación de la clase

Para evaluar los conocimientos adquiridos sobre el tema de los objetos del hogar, se ha diseñado una evaluación formativa, la cual comprende cuatro preguntas cuidadosamente elaboradas: dos de tipo verdadero o falso que verificarán la correcta identificación de los objetos en sus respectivos espacios del hogar, y dos de selección múltiple que evaluarán el reconocimiento de la ubicación de cada objeto dentro de la casa. Los estudiantes podrán acceder a la evaluación sin restricciones de tiempo durante el período establecido, permitiéndoles analizar detenidamente cada pregunta antes de responder. Aunque se ofrece la posibilidad de realizar intentos ilimitados para reforzar el aprendizaje y la autoevaluación, es fundamental mencionar que únicamente se considerará la calificación obtenida en el primer intento para la evaluación final. Esta metodología de evaluación está diseñada para brindar una experiencia de aprendizaje flexible y significativa, donde los estudiantes puedan demostrar su comprensión del contenido en un ambiente sin presiones temporales.

• Clase 3 - Sumas y restas simples

Sesión 3 - 45 minutos

- **Actividades:**
 - Conexión con conceptos previos (5 min)
 - Explicación de conceptos matemáticos con apoyo visual (15 min)
 - Práctica guiada con herramientas digitales (20 min)
 - Evaluación final interactiva (5 min)
- **Consideraciones para TDAH:**
 - Dividir problemas matemáticos en pasos más pequeños
 - Usar objetos manipulables virtuales
 - Proporcionar descansos mentales breves

En la plataforma Brightspace se estructura de la siguiente manera:

Figura 21: Estructura de la clase 3 en la Plataforma Brightspace

CLASE 3

Comienza 15 de diciembre de 2024 08:00

Agregar una descripción...

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

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

BIENVENIDA

Nuevo/a **Agregar actividades existentes**

BIENVENIDA

Página web

INTRODUCCIÓN

Nuevo/a **Agregar actividades existentes**

INTRODUCCIÓN

Video

CONCEPTOS BÁSICOS

Nuevo/a **Agregar actividades existentes**

SUMAS Y RESTAS

Enlace

EVALUACIÓN DE LA CLASE

Vencimiento: 22 de diciembre a 23:59 Comienza 20 de diciembre de 2024 08:00

Nuevo/a **Agregar actividades existentes**

a. Bienvenida

Damos inicio a esta emocionante experiencia educativa con un cordial saludo a nuestros estudiantes y sus familias, presentando una metodología innovadora que incluye el "Sistema de Semáforo" para gestionar los tiempos de aprendizaje, junto con un sistema motivador de recompensas con estrellas. Hemos creado un espacio de aprendizaje personalizado donde cada estudiante puede progresar a su propio ritmo, incorporando herramientas prácticas como técnicas de respiración y pausas estratégicas. Nuestro compromiso es acompañarlos en este viaje educativo, celebrando cada logro y haciendo del aprendizaje una experiencia divertida y enriquecedora.

b. Introducción

En el marco de la unidad didáctica sobre operaciones matemáticas básicas, se ha elaborado un atractivo video educativo utilizando la plataforma Canva y desarrollado en lumen5.com, con una duración de 34 segundos, donde se presentan de manera dinámica y entretenida los conceptos fundamentales de sumas y restas simples, junto con mensajes clase antes de iniciar las actividades. La breve duración del video permite mantener la atención de los estudiantes mientras se familiarizan con estas operaciones matemáticas esenciales, estableciendo así una base sólida para las actividades prácticas que desarrollaremos en clase.

c. Conceptos básicos

Se presenta un recurso audiovisual creado en Iseasy, donde consta el tema, los responsable del desarrollo del material, los contenidos, una pequeña introducción y luego se presenta un video educativo de sumas simples creado con la herramienta de diseño Canva, donde se ofrece una explicación clara y concisa sobre cómo realizar sumas simples. A través de animaciones atractivas y ejemplos prácticos, el contenido guía a los espectadores paso a paso en el proceso de sumar números, sentando así una base sólida para futuras operaciones matemáticas más complejas. La combinación de elementos visuales dinámicos y explicaciones detalladas hace que este recurso sea ideal para estudiantes que están comenzando a familiarizarse con los conceptos básicos de la aritmética.

Para evaluar la comprensión de las sumas simples, se propone crear una serie de actividades interactivas utilizando la plataforma Genially. Estas evaluaciones incluirán cuestionarios con retroalimentación inmediata sobre problemas de sumas simples. La naturaleza dinámica y visualmente atractiva de Genially permite diseñar escenarios temáticos, donde estas actividades no solo evalúan el conocimiento, sino que también motivan el aprendizaje a través de una experiencia lúdica y envolvente.

Luego se adjuntó la elaboración de un contenido visual dinámico que explique de manera clara y concisa cómo realizar operaciones de restas básicas. Aprovechando las herramientas de diseño y animación de Canva, se desarrollará

un video instructivo que guíe a los espectadores paso a paso a través del proceso de resolución de restas simples, con el objetivo de facilitar el aprendizaje y comprensión de este concepto matemático fundamental.

Posteriormente se presenta un juego educativo digital que permite a los estudiantes practicar y reforzar sus habilidades en la realización de restas de manera entretenida. Aprovechando las capacidades interactivas de Genially, se diseñará una experiencia inmersiva donde los participantes podrán resolver problemas de sustracción a través de preguntas de opciones múltiples. La actividad incorporará elementos visuales atractivos, retroalimentación instantánea y niveles progresivos de dificultad para mantener el interés y motivación de los usuarios, facilitando así un aprendizaje efectivo y divertido de las operaciones de resta.

d. Evaluación de la clase

Para evaluar los conocimientos adquiridos sobre el tema de sumas y restas simples, se ha diseñado una evaluación formativa, la cual comprende cuatro preguntas estratégicamente elaboradas: dos de tipo verdadero o falso que verificarán la comprensión de conceptos básicos de adición y sustracción, y dos de selección múltiple que evaluarán la capacidad de resolver operaciones matemáticas simples. Los estudiantes podrán acceder a la evaluación sin restricciones de tiempo durante el período establecido, permitiéndoles resolver cuidadosamente cada ejercicio matemático. Si bien se permite realizar intentos ilimitados para reforzar el aprendizaje y la práctica matemática, es importante destacar que solo se tomará en cuenta la calificación obtenida en el primer intento para la evaluación final. Esta modalidad de evaluación busca proporcionar un espacio donde los estudiantes puedan demostrar su comprensión de las operaciones matemáticas básicas en un ambiente sin presiones temporales.

Al finalizar la exploración, la actividad culmina con la presentación de conclusiones mediante tarjetas interactivas, que sintetizan los conceptos clave aprendidos y permiten a los estudiantes repasar y consolidar su conocimiento de manera dinámica. Esta aproximación lúdica y visual no solo mejora la retención de información, sino que también desarrolla habilidades de observación y orientación espacial en un contexto

familiar y atractivo, cerrando el ciclo aprendizaje con un resumen interactivo que refuerza los objetivos educativos.

Figura 22: Conclusiones.

EDUOCT23B - Grupo 3

CC

CARLOS CESAR CEDEÑO BA...

Contenido

Cuestionarios

Buzón

Debates

Calificaciones

Listado de alumnos

Progreso de la clase

Calendario

Editar curso

Tabla de contenido > CONCLUSIONES FINALES > CONCLUSIONES

CONCLUSIONES



Recurso externo

CONCLUSIONES

Desacoplar: vuelve a cargar y abre el tema en una ventana nueva

Editar enlace

Detalles de la actividad

Visible

✓ Requerido: automático

Ver este tema para realizar la actividad

Agregar fechas y restricciones...

Agregar una descripción...

https://view.genially.com/6718184c331cbbba1a446107 - Última modificación 22 de octubre de 2024 16:33

78

5. Conclusiones y Recomendaciones

- La Unidad Educativa puede evolucionar hacia un modelo educativo integral y transformador, caracterizado por una sólida infraestructura, compromiso ético, innovación pedagógica y adaptación a entornos digitales, que busca no solo formar académicamente a los estudiantes, sino también desarrollar profesionales conscientes, críticos y socialmente responsables, trascendiendo los límites tradicionales de la educación para convertirse en un agente de cambio social.
- La concepción de recursos interactivos digitales para estudiantes con trastorno de déficit de atención e hiperactividad representa un avance significativo en la personalización de estrategias pedagógicas, donde la tecnología se convierte en un aliado fundamental para potenciar los procesos de aprendizaje. Al diseñar herramientas específicamente adaptadas a las necesidades neurocognitivas de estos estudiantes, se busca no solo mitigar las dificultades de atención y concentración, sino también transformar una potencial limitación en una oportunidad de desarrollo integral, promoviendo metodologías educativas inclusivas, dinámicas e innovadoras que reconozcan la diversidad de los procesos de aprendizaje.
- El desarrollo de sesiones académicas interactivas en la plataforma Brightspace representa un punto de inflexión en la metodología educativa para estudiantes con TDAH, trascendiendo la implementación tecnológica para convertirse en una estrategia pedagógica integral y personalizada. La integración de recursos didácticos innovadores y estrategias de aprendizaje digital no solo optimiza la experiencia educativa, sino que reconfigura el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándolo a las necesidades neurocognitivas específicas de estos estudiantes. Mediante un diseño instruccional centrado en la interactividad, la gamificación y la estimulación cognitiva, se logra transformar las potenciales limitaciones del TDAH en oportunidades de aprendizaje significativo, promoviendo la autonomía, el desarrollo de habilidades fundamentales para su formación integral.

- Se recomienda, implementar un proceso de diseño de recursos interactivos digitales centrado en el usuario, desarrollando interfaces adaptativas con estímulos personalizados, mecanismos de refuerzo positivo y sistemas de fragmentación de tareas que respondan a las características neurocognitivas específicas de cada estudiante.
- En segundo término, se sugiere diseñar un programa de formación docente integral en tecnologías educativas inclusivas, que incluya módulos teórico-prácticos sobre TDAH, entrenamiento en recursos digitales interactivos, estrategias de implementación pedagógica y herramientas de evaluación, con el objetivo de empoderar a los educadores con conocimientos especializados que les permitan crear experiencias de aprendizaje adaptativas, motivadoras.

6. Referencias Bibliográficas

- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
- Barkley, R. A. (2015). Attention-deficit hyperactivity disorder: A handbook for diagnosis and treatment (4th ed.). New York: Guilford Press.
- Bul, K. C., Doove, L. L., Franken, I. H., Van der Oord, S., Kato, P. M., & Maras, A. (2018). A serious game for children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder: Who benefits the most?. PloS one, 13(3), e0193681.
- DuPaul, G. J., & Stoner, G. (2014). ADHD in the schools: Assessment and intervention strategies (3rd ed.). New York: Guilford Press.
- Escuela de Líderes San Pablo. (2024) *Escuela San Pablo Inicial y básica en riobamba. Unidad Educativa, Escuela de Líderes San Pablo*. Available at: <https://sanpablo.edu.ec/> (Accessed: 01 December 2024).
- Escofet Soteras C, Et Al. (2022). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). *Protoc diagn ter pediater*. Pp. 85-92.
- Figueroa Pozo, D. C., Avilés Castellanos, N. F., Narvaez Carvajal, L. I., Recalde Drouet, E. M., & Crespín Crespín, E. E. (2023). Recursos digitales para fortalecer el aprendizaje de niños con TDAH. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7648-7662. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5902
- García, F. J., & Seoane-Pardo, A. M. (2015). Una revisión actualizada del concepto de eLearning. *Education in the Knowledge Society*, 16(1), 119-144.
- García Ruiz, M., y González Fernández, R. (2021). Ética y deontología en la práctica educativa. *Revista de Educación y Sociedad*, 15(2), 45-62.
- García-Perales, R. y Almeida, L. S. (2019). Programa de enriquecimiento para alumnado con alta capacidad: Efectos positivos para el currículum. *Comunicar*, 27(60), 39-48.

- Garrison, D. R., & Anderson, T. (2020). E-Learning in the 21st century: A community of inquiry framework for research and practice (4th ed.). Routledge.
- González, A., & Ramírez, M. (2023). Comunicación digital en entornos educativos: análisis de buenas prácticas en redes sociales. *Comunicar*, 31(69), 9-19.
- Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). The difference between emergency remote teaching and online learning. *Educause Review*, 27, 1-12.
- Huilca, V. (2024, 4 de julio). Manual de información y matrículas. San Pablo. <https://sanpablo.edu.ec/requisitos-de-admisiones/>
- López, A. (2023). Estrategias de comunicación efectiva en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 17(1), 45-62.
- Martínez López, A. (2020). Fundamentos éticos de la educación contemporánea. Editorial Síntesis.
- Martínez, M. (2021). Herramientas digitales para el diseño educativo: un análisis contemporáneo. *Comunicar*, 29(67), 9-20.
- Martínez, R. (2021). Estrategias para el desarrollo del pensamiento crítico en foros virtuales. *Revista de Educación a Distancia*, 21(65), 1-18.
- Morales, G., & Ramírez, S. (2023). La comunicación efectiva en plataformas educativas digitales. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 63, 7-29.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). Plan Nacional de Tecnologías para la Educación. Quito: Ministerio de Educación.
- Moreno-Guerrero, A. J., Rodríguez-Jiménez, C., Ramos-Navas-Parejo, M. y Sola-Reche, J. M. (2020). Interés y motivación del estudiantado de educación secundaria en el uso de Aurasma en el aula de educación física. *Retos*, 38(38), 333-340.
- Rodríguez, J. L. (2023). El debate académico en entornos virtuales: estrategias y metodologías. *Revista Española de Pedagogía*, 81(284), 95-112.
- Rodríguez Sedano, A., y Sánchez García, J. (2023). La dimensión ética en la gestión educativa: Desafíos y oportunidades. *Revista de Pedagogía*, 44(1), 89-106.

Rubic. (2021). Recursos digitales. Nota técnica para profesores. Pp., 1-4.

Torres, M., & Vázquez, C. (2022). Moderación efectiva en foros de discusión virtual: una aproximación práctica. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 25(2), 167-184.

Vázquez Verdera, V. (2019). Ética profesional en educación: Retos y perspectivas. Revista Iberoamericana de Educación, 80(2), 11-28.