

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 Enrique Yanchapaxi Flores
Arturo Nestor Ramírez Guerrero
Maricela Del Pilar Cando Musugando
Marjury Gabriela Morales Pumisacho
Mercedes Leonor Vera Litardo

TUTORES:

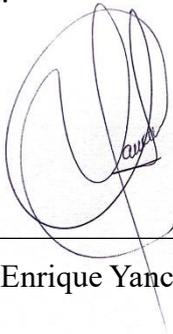
Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

Título del Trabajo de Titulación

Herramienta Digital Interactiva Lectora para Estudiantes con Necesidades Educativas
Especiales

Autoría del Trabajo de Titulación

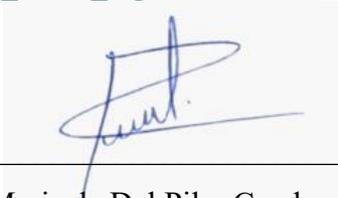
Nosotros, **Carlos Enrique Yanchapaxi Flores, Arturo Nestor Ramírez Guerrero, Maricela Del Pilar Cando Musugando, Marjury Gabriela Morales Pumisacho y Mercedes Leonor Vera Litardo** declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Herramienta Digital Interactiva Lectora para Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales** 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 Enrique Yanchapaxi
Flores

Correo electrónico:

c_flores_7@hotmail.com



Maricela Del Pilar Cando
Musugando

Correo electrónico:

mary-c27c@hotmail.com



Mercedes Leonor Vera Litardo

Correo electrónico:

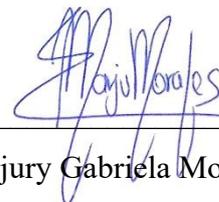
mleovelit@hotmail.com



Arturo Nestor Ramírez
Guerrero

Correo electrónico:

pxx17@xxx.com



Marjury Gabriela Morales
Pumisacho

Correo electrónico:

grabyh1316@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, **Carlos Enrique Yanchapaxi Flores, Arturo Nestor Ramírez Guerrero, Maricela Del Pilar Cando Musugando, Marjury Gabriela Morales Pumisacho y Mercedes Leonor** en calidad de autores del trabajo de investigación titulado **Herramienta Digital Interactiva Lectora para Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales**, 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 Enrique Yanchapaxi
Flores

Correo electrónico:

c_flores_7@hotmail.com



Maricela Del Pilar Cando
Musugando

Correo electrónico:

mary-c27c@hotmail.com



Mercedes Leonor Vera Litardo

Correo electrónico:

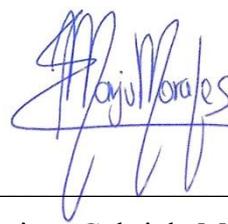
mleovelit@hotmail.com



Arturo Nestor Ramírez
Guerrero

Correo electrónico:

ar_nestor@hotmail.com



Marjury Gabriela Morales
Pumisacho

Correo electrónico:

grabyh1316@gmail.com

D. M. Quito, noviembre 2024

Agradecimiento

Quiero agradecer a mis hijas, que son el motor de mi vida, y a mi compañera de vida por su invaluable apoyo, confianza, soporte y cariño en todo este proceso.

También quiero agradecer a todas las personas, quienes han contribuido a mi fortaleza y ánimo de una manera u otra. Gracias por ser mi equipo de aliento, mi punto de apoyo emocional y económico de manera intermitente a mi educación.

Por último, quiero recordar cuando años después lea este trabajo, que fui capaz de trabajar de manera activa para lograr mis sueños.

Carlos Enrique Yanchapaxi Flores

Debo agradecer al creador por cada mañana, por cada día, por cada oportunidad que me en la vida, a mi familia, a mis compañeros de grupo por el esfuerzo, la paciencia, la dedicación puesta en el desarrollo de este proyecto. Por supuesto, también a la persona que me brindó su apoyo incondicional, su tiempo y escucha atenta y amorosa, ¡Gracias!

Arturo Nestor Ramírez Guerrero

Agradezco primeramente a Dios por la sabiduría y fortaleza que me a brindo para alcanzar un sueño más en mi carrera profesional, a los docentes por su paciencia y conocimiento brindado, a mis compañeros de la maestría Carlos, Mercedes, Arturo, Gaby por su tiempo en las horas de trabajo en equipo, gracias por su colaboración, dedicación y amistad.

Maricela Del Pilar Cando Musugando

Agradezco a mis padres por el apoyo que me brindaron durante todo el programa de la maestría. A mis compañeros de grupo por el esfuerzo y dedicación de este proyecto y por último agradezco a todos los docentes tutores por brindarnos su conocimiento y apoyo que nos ayudaron a mejorar constantemente a lo largo de este curso.

Marjury Gabriela Morales Pumisacho

Mi agradecimiento infinito a todas las personas que han aportado de alguna manera a la culminación de este nuevo proyecto en mi vida: A los docentes por su orientación y guía, a mis compañeros de equipo por el excelente trabajo en equipo, y a mi esposo e hijas por el amor, apoyo y motivación constante.

Mercedes Leonor Vera Litardo

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mis hijas quienes son mi mayor inspiración, que este trabajo sea testimonio del esfuerzo y la dedicación que se requieren para alcanzar los sueños, y que recuerden siempre que el conocimiento es una herramienta poderosa para construir un futuro brillante.

Carlos Enrique Yanchapaxi Flores

El presente va dedicado a la planta docente que son parte de la Escuela de Educación Básica Paquisha, como también a los docentes que deseen implementar nuevas metodologías en el proceso de enseñanza aprendizaje en pro de la niñez y juventud ecuatoriana.

Arturo Nestor Ramírez Guerrero

Dedico a mis padres María, Euclides, a mis hermanos y a mi comadre Adriana, con amor y cariño por su apoyo incondicional durante todo el proceso de estudio de la maestría, en especial a mi hija Angelyne que es mi motor e inspiración para salir en adelante día tras día en mi vida profesional.

Maricela Del Pilar Cando Musugando

Dedico a mis padres y hermano por su apoyo incondicional, a Michael por estar conmigo dándome palabras de aliento para no rendirme y a mi pequeño Jaden por inspirar a ser mejor y superarme cada día. Gracias a todos ustedes estoy cumpliendo un logro de lo tantos que tengo.

Marjury Gabriela Morales Pumisacho

Dedico esta tesis a Dios, por ser mi guía y fortaleza en cada paso de este camino, a mi padre que desde el cielo me protege, a mi madre que en vida me alienta, a mis hijas que con su inocencia me motivan, y a mi esposo por el empuje y apoyo incondicional. Este trabajo es un reflejo de todo lo que me han brindado y es un homenaje a su amor.

Mercedes Leonor Vera Litardo

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).....	5
1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación	7
1.4. Objetivo general	8
1.5. Objetivos específicos	8
2. Marco Teórico	9
2.1. Lectura	9
2.1.2. Aprendizaje de la Lectura.....	9
2.1.3. La importancia de la lectura en la educación.	9
2.2. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)	10
2.2.1 Características de las herramientas digitales en los procesos de enseñanza- aprendizaje.....	10
2.2.2. Propuestas de herramientas digitales interactivas	11
2.3. Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE).....	13
2.3.1. Estrategias para Estudiantes Necesidades Educativas Especiales.....	13
2.3.2. Recursos interactivos para Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales ..	14
3. Metodología	15
3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.....	15
3.2. Diseño de materiales educativos digitales	16
3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	18
4. Resultados	20
4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.....	20
4.2. Diseño de materiales educativos digitales.	33
4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	63
5. Conclusiones y Recomendaciones.	85
5.1. Conclusiones.....	85
5.2. Recomendaciones	86
6. Referencias Bibliográficas	87

Resumen Ejecutivo

La lectura es importante en el proceso de aprendizaje, ya que a través de ella se desarrolla distintas habilidades; sin embargo, para los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE) es más complejo. Por ello, este proyecto tiene como objetivo diseñar una herramienta didáctica, digital e interactiva para mejorar el aprendizaje de lectura en los estudiantes con NEE.

Para el cumplimiento de este propósito, se aplica una metodología cualitativa, utilizando la fenomenología, orientada a estudiantes con Necesidades Educativas Especiales de octavo grado en el periodo lectivo 2024-2025 de la Escuela de Educación Básica Paquisha, ubicada en el cantón La Libertad, provincia de Santa Elena al sur de la región Costa-Ecuador.

Dando como resultado final, la creación e introducción de materiales didácticos interactivos en la plataforma Brightspace, estableciendo un código deontológico y netiqueta para una buena relación en entornos virtuales de aprendizaje, con el objetivo de mejorar la habilidad lectora de los estudiantes.

Además, el diseño de la herramienta digital didáctica e interactiva, no sólo favorece la motivación, comprensión e interés lector en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, sino que, cuando es regida por códigos de comunicación, se promueve el respeto, empatía, solidaridad y honestidad, creando un ambiente seguro sin discriminación, con comunicación asertiva y trabajo en equipo.

Por lo tanto, para guiar la interacción en entornos virtuales, se recomienda implementar un proyecto institucional que contemple un código deontológico y netiquetas, con recursos que contengan actividades de retroalimentación y evaluación. Contribuyendo así, a mejorar la convivencia y el aprendizaje en línea; fortaleciendo la formación profesional de los docentes y promoviendo una educación inclusiva.

Abstract

Reading is vital in the learning process, since through it different skills are developed; however, for students with Special Educational Needs (SEN) it is more complex. Therefore, this Project aims to design a didactic, digital and interactive tool to improve the learning of reading in students with SEN.

For the fulfillment of this purpose, a qualitative methodology is applied, using phenomenology, directed to students with Special Educational Needs of eighth grade in the school year 2024-2025 of the Paquisha Basic Education School, located in the canton of La Libertad, Santa Elena province in the south of the Coastal region of Ecuador.

The final result is the creation and introduction of interactive didactic materials in the Brightspace platform, establishing a code of ethics and netiquette for a good relationship in virtual learning environments, with the objective of improving the students' reading skills.

In addition, the design of the didactic and interactive digital tool, not only benefits motivation, comprehension and reading interest in the learning process of students, but, when governed by communication codes, it promotes respect, empathy, solidarity and honesty, creating a safe environment without discrimination, with assertive communication and teamwork.

Therefore, to guide interaction in virtual environments, it is recommended to implement an institutional project that includes a code of ethics and netiquette, with resources that contain feedback and evaluation activities. Thus, contributing to improve coexistence and online learning; strengthening the professional training of teachers and promoting inclusive education.

1. Introducción

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

La Escuela de Educación Básica “Paquisha” con código AMIE 24H00244, del distrito 24D02 LA LIBERTAD - SALINAS se encuentra en la provincia de Santa Elena, cantón La Libertad, ubicada en el Barrio La Esperanza calle 23ava entre avenida 17 y 18. Esta institución educativa, es de sostenimiento fiscal en el régimen escolar costa, cuenta con educación inicial y educación general básica en jornada matutina y vespertina (Escuela de Educación Básica Paquisha, 2019).

La escuela fue fundada en el año 1982-1983, ante la necesidad barrial de tener un centro educativo, el Sr. Pedro Reyes Reyes y los moradores del barrio La Esperanza realizaron un censo por los alrededores comprobando y afirmando esta carencia, en la siguiente reunión, designaron a la Srta. Patricia Mejillones Laínez y a la Sra. Julia Tumbaco Lindao para trabajar en la institución (Escuela de Educación Básica Paquisha, 2019).

El 13 de febrero de 1982 se nombra al Profesor Roberto Pereira González, como director del plantel quien se compromete a tramitar los permisos de funcionamiento, además de implementar una jornada vespertina ya que muchos infantes trabajaban en los mercados junto a sus padres y era difícil enviar a sus hijos a estudiar en jornadas matutinas, en el primer periodo de matriculación se inscribieron 131 estudiantes (Escuela de Educación Básica Paquisha, 2019).

Luego de un año de funcionamiento de la escuela, el 12 de abril de 1983 el director y las docentes designadas, logran la aprobación del permiso de funcionamiento de la escuela mediante Acuerdo N° 61 de la Dirección Provincial de Educación, pero esta se convierte en una escuela particular. Para el año 1987 el profesor Pereira realiza los trámites pertinentes para que la escuela sea fiscal, alcanzando este logro el 7 de octubre (Escuela de Educación Básica Paquisha, 2019).

Actualmente, la institución cuenta con 29 docentes: 17 con nombramientos definitivos, 2 con nombramientos provisionales y 10 docentes de contratos con títulos de cuarto nivel en maestrías y licenciaturas; además de contar con una psicóloga educativa, y un total de 723 estudiantes inscritos, los cuales se encuentran divididos en dos jornadas: matutina y vespertina.

Este centro educativo brinda una educación inclusiva, promoviendo los valores humanos y la educación para la vida. La misión, visión e ideario están relacionados en el lema “Educando con igualdad, fortalecemos el buen vivir”, amparados en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y el código de convivencia y reglamentos internos de la institución (Escuela de Educación Básica Paquisha, 2019).

El presente caso de estudio se centra en el octavo grado de la jornada matutina de esta unidad educativa, el cual inició con 45 estudiantes, pero a la fecha mantiene sólo 43 que asisten de manera regular. Dentro de este grupo de estudiantes, se encuentra un subgrupo con necesidades educativas especiales no asociados a una discapacidad, a los cuales se les ha realizado los informes pertinentes para su derivación a la Unidad Distrital de Apoyo a la Inclusión (UDAI).

La conectividad digital resulta de gran aporte para el aprendizaje; por ello, los estudiantes con NEE, tienen acceso a teléfonos inteligentes. Cuentan con redes sociales propias o de los representantes, con las cuales interactúan entre sí gracias a la conexión a internet que poseen en sus hogares.

Durante el transcurso del año lectivo actual, se han identificado dificultades académicas en los alumnos con necesidades educativas especiales, principalmente en lectura. Estas deficiencias dificultan de gran manera el proceso de enseñanza aprendizaje.

En este contexto, a través de observación directa, se evidenció que existen diversos factores que inciden en el rendimiento escolar de estos alumnos con Necesidades Educativas

Especiales (NEE), los cuales están dados mayormente por nivel familiar y cultural al que pertenecen; como son: hogares disfuncionales, padres con analfabetismo, años de virtualidad debido al COVID 19. Causas que han exacerbado esta problemática, porque contribuyen al deterioro del aprendizaje.

Además, otro factor que influye en el desempeño estudiantil, es la composición del aula en cuanto a su infraestructura; puesto que, al ser una institución fiscal con presupuesto limitado, cuenta únicamente con lo básico: pupitres, pizarra acrílica, escasos materiales de trabajo para los docentes; y, principalmente la institución educativa tiene internet, pero con aulas sin una computadora para que los docentes puedan desarrollar una clase más interactiva y dinámica.

Sin embargo, aún con todas estas dificultades, los alumnos de octavo grado son interactivos y participativos; tienen una visión clara de lo que quieren en sus vidas, practican deportes como balompié o básquet. En su mayoría, los varones al estar en academias de fútbol, tienen como meta ser futbolistas profesionales; y, en cuanto a las mujeres se refiere, los objetivos de éstas se inclinan más por la medicina.

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

El presente documento se centra en el diseño de una herramienta didáctica, digital e interactiva mediadas por tecnología, atendiendo a las dificultades de lectura de los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales. “Las herramientas digitales educativas en los actuales momentos, han fusionado y transformado drásticamente el paradigma educativo tradicional” (Mero, 2021, p. 713). Los maestros deben innovar constantemente para crear entornos de aprendizaje tecnológicos. Dado que los estudiantes están expuestos a una amplia gama de herramientas digitales; en el presente caso, se pretende mejorar el proceso de enseñanza de lectura a través de las mismas.

Algunos factores que influyen en el bajo nivel de comprensión lectora en la educación actual son la falta de hábito de lectura, y la escasez de vocabulario, los mismo que están relacionados con el entorno familiar, escolar y social Almeida (2022).

Mientras que, el informe PISA, (2017) demuestra que " El promedio de Ecuador en lectura es de 409, lo que sitúa en nivel 2, el nivel mínimo de competencias" (p.43). La referencia en mención, prueba que los estudiantes reconocen el tema principal de un texto, pero la capacidad de interpretar aún está en desarrollo.

A nivel nacional, según Ineval, (2023) en la evaluación Ser estudiante, revela que "7 de cada 10 estudiantes no alcanzan el mínimo de competencia en lenguaje y literatura en el subnivel de básica media" (párr.1). Considerando la importancia de la lectura para el crecimiento académico, es necesario seguir incentivando esta práctica en los centros educativos.

No obstante, los estudiantes con necesidades educativas especiales, experimentan dificultades en la adquisición y desarrollo de esta competencia, al no contar con herramientas digitales didácticas que faciliten el aprendizaje. De esta manera, las Tics mejoran la experiencia de aprendizaje. ya que ofrece diferentes herramientas que facilitan el acceso y participación convirtiéndose en un aliado para la inclusión (Arrieta, 2019).

Para el presente proyecto, se seleccionó como caso de estudio, a los alumnos de octavo grado de educación básica superior de la Escuela de Educación Básica Paquisha, debido a que tiene un número considerable de estudiantes, entre ellos alumnos con Necesidades Educativas Especiales (NEE) quienes no han desarrollado la competencia lectora.

La finalidad de este proyecto es optimizar el aprendizaje de lectura en los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE) de octavo grado de básica superior, de la Escuela de Educación Básica Paquisha durante el período 2024-2025.

Por otro lado, el resultado de las pruebas de diagnóstico en la materia de lengua y literatura realizada a los alumnos de octavo grado de la Escuela de Educación General Básica Paquisha dio como promedio 4,5. Con los resultados presentados, se realizó una evaluación personalizada para detectar los problemas de aprendizaje y posibles casos de estudiantes con necesidades educativas especiales asociados o no a una discapacidad, dando como resultado que seis no asociados no dominan lectura, y uno presenta lectura cero.

Así mismo, se identificó una cantidad considerable de alumnos que presentan dificultades en la decodificación y comprensión de textos. Agravándose más, debido al nivel escolar en que se encuentran los estudiantes, ya que tienen un docente diferente por asignatura, sumándole a la problemática, que el grado cuenta con 45 estudiantes, lo que dificulta aún más el desarrollo de cualquier competencia.

Por tal razón, se diseña una herramienta didáctica, digital e interactiva que contiene materiales digitales como: Lecturas ilustrativas, videos narrativos y una presentación, juegos interactivos, y test de conocimiento. Así mismo, incluye apartados para fomentar la comprensión crítica sobre los contenidos leídos, y a su vez la aplicación de los conocimientos adquiridos.

1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación

La presente investigación tiene como objetivo diseñar una herramienta didáctica, digital e interactiva para mejorar el aprendizaje de lectura en los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE) de octavo grado de básica superior, de la Escuela de Educación Básica Paquisha durante el período 2024-2025.

Mediante el presente estudio, se busca diseñar materiales didácticos interactivos, así como estrategias pedagógicas a través de herramientas digitales, para mejorar las habilidades de comprensión lectora. Desarrollando la siguiente interrogante:

¿De qué manera una herramienta didáctica, digital e interactiva puede mejorar el aprendizaje de lectura en los estudiantes de octavo grado de Educación Básica Superior con Necesidades Educativas Especiales, de la Escuela de Educación Básica Paquisha en el período 2024-2025?

1.4. Objetivo general

Diseñar una herramienta didáctica, digital e interactiva para mejorar el aprendizaje de lectura en los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE) de octavo grado de básica superior, en la Escuela de Educación Básica Paquisha durante el período 2024-2025.

1.5. Objetivos específicos

Objetivo específico 1. Establecer códigos de comunicación para una buena relación entre docentes y estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje

Objetivo específico 2. Crear material didáctico interactivo de lectura enfocado en atender la necesidad lectora de los estudiantes.

Objetivo específico 3. Integrar contenido digital dinámico en la plataforma Brightspace para mejorar la habilidad lectora de los estudiantes.

2. Marco Teórico

2.1. Lectura

La lectura es la habilidad de entender, utilizar y evaluar textos escritos, con el fin de ampliar los conocimientos (Viramontes, Amparán y Núñez, 2019). Es así, que se convierte en una herramienta poderosa porque se involucra en todos los aspectos cotidianos, dado que leer es más que un proceso de decodificación. La lectura permite desarrollar procesos cognitivos que facilitan la interacción con la sociedad.

2.1.2. Aprendizaje de la Lectura

Para iniciar el proceso de la lectura se necesita de factores como el conocimiento fonológico que se define como la organización de los sonidos en el lenguaje; también se incluye la identificación de las letras y la disposición de un vocabulario ya que permite la decodificación de palabras; por último, el dominio del lenguaje oral porque desarrolla la capacidad de comprensión (Gutiérrez, 2020).

Otros aspectos que se evalúan en la lectura son la precisión, la velocidad y la comprensión ya que son aspectos claves para definir el desempeño lector (Valencia, García, Londoño y Barrera, 2020). Estos aspectos se complementan con los factores lectores mencionados, porque ambos permiten que la persona desarrolle correctamente la habilidad de leer.

2.1.3. La importancia de la lectura en la educación.

La lectura en la educación es una actividad esencial para la formación de los estudiantes, además de ser una habilidad fundamental para el desarrollo integral y un pilar esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje entiende que la comprensión es el fin último de la lectura y es necesario dado que se requiere acceder a contenidos complejos.

En este contexto, Bravo, Agama, Guillin, Farfan y Baidal, (2024) señalan que “La lectura es una habilidad fundamental en el proceso educativo que influye significativamente en el rendimiento académico y el desarrollo personal de los estudiantes” (p. 4). Por lo tanto, la lectura es el centro del aprendizaje considerando que por medio de ella se comprenden y adquieren.

2.2. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) abarcan herramientas, recursos, plataformas, programas informáticos, redes y equipos que permiten el almacenamiento, recolección y procesamiento de información, en la cual se incluye textos, videos e imágenes.

De esta manera, la inclusión de las TIC se convierte en un recurso innovador y atractivo, porque se convierte en un potencial motivador, por la aplicación de recursos interactivos, audiovisuales o cualquier elemento estimulante (Ramos, Cáceres, Soler y Marín, 2020). Es decir, que su incorporación incentiva la innovación, ya que incluye interactividad, dinamismo y creatividad porque permite crear información según las necesidades del usuario.

2.2.1 Características de las herramientas digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Las herramientas digitales son aplicaciones web que permiten crear, diseñar, organizar y publicar documentos de forma individual y colaborativa, pero en el ámbito educativo es necesario tener en cuenta el uso de cada una de ellas, puesto que depende de esto para planificar la actividad y la aplicación durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Entre las características se destaca que la herramienta digital debe incentivar a la creatividad, la comunicación, el pensamiento crítico y al trabajo colaborativo, además de ser práctica, versátil, de fácil acceso y con impacto visual que atraiga al estudiante a estudiar de

forma autónoma, para ello es importante destacar la interactividad del contenido (González y Gómez, 2021).

En otras palabras, la herramienta digital debe contener características específicas enfocados en la atracción, facilitación y contexto formativo que capten el interés del alumnado, haciéndolos partícipes de su propio proceso de aprendizaje.

2.2.2. *Propuestas de herramientas digitales interactivas*

Entre las herramientas digitales propuestas por González y Gómez (2021), se han escogido 16 de ellas como se puede observar en la tabla 1, porque permiten crear contenido interactivo para distintas tareas educativas, tales como: Cuestionarios, infografía, blogs, crucigramas, contenido gráfico, videos, entre otros.

Tabla 1

Clasificación de las herramientas digitales

Herramientas Digitales	Definición	Enlace Web
Google Classroom 	Es una plataforma de aprendizaje que permite crear aulas virtuales, foros, cuestionarios y material de apoyo.	https://classroom.google.com/
Issuu 	Es una herramienta en línea que permite convertir archivos en revistas digitales.	https://issuu.com/
Wix 	Es una herramienta que permite crear páginas o blogs.	https://es.wix.com/
Wordwall 	Es una aplicación que permite crear sopa de letras, crucigramas, cuestionarios y ruletas.	https://wordwall.net/es

Canva		Es una aplicación para crear contenidos gráficos como posters, presentaciones, videos, organizador gráficos.	https://www.canva.com/
Prezi		Es una herramienta digital que permite diseñar presentaciones.	https://prezi.com/
Apowersoft		Es una plataforma que contiene un conjunto de herramientas para la creación y edición de contenido multimedia.	https://www.apowersoft.es/
Pixton		Es una herramienta para crear un avatar y comics online.	https://www.pixton.com/es/
Quizlet		Es una herramienta para crear fichas de aprendizaje.	https://quizlet.com/es
Powtoon		Herramienta para crear video clips y presentaciones.	https://www.powtoon.com/
Padlet		Herramienta para crear tableros colaborativos en línea permite insertar audio, videos, imágenes, entre otros.	https://padlet.com/
Genially		Es una plataforma que contiene un conjunto de herramientas que crea contenidos interactivos visuales.	https://app.genially.com/
Formularios de Google		Es una herramienta gratuita que permite crear encuestas y cuestionarios en línea.	https://www.google.com/intl/es-419_co/forms/about/
Kahoot		Es una herramienta basada en juegos que permite a los usuarios crear y participar en cuestionarios interactivos.	https://kahoot.com/

Quizizz

Es una herramienta gratuita que permite crear cuestionarios y encuestas.

<https://quizizz.com/join/>

Nota. Elaboración propia basada en González, J. y Gómez, A. (2021). Libro didáctico - *herramientas digitales en la Portada y diagramación: Formación Profesional Integral*. Cartago, Valle del Cauca: Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). file:///C:/Users/MICROSOFT/Downloads/libro_didactico_herramientas_digitales.pdf

2.3. Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE)

De acuerdo, al Reglamento General a la ley Orgánica de Educación Intercultural en el Artículo 228, establece que:

Son estudiantes con necesidades educativas especiales aquellos que requieren apoyo o adaptaciones temporales o permanentes que les permitan o acceder a un servicio de calidad de acuerdo a su condición. Estos apoyos y adaptaciones pueden ser de aprendizaje, de accesibilidad o de comunicación. (p.5)

Los alumnos con Necesidades Educativas Especiales se enfrentan a barreras en su aprendizaje, debido a una variedad de factores que van desde discapacidades físicas, intelectuales, sensoriales, y/o combinadas. Estas barreras que son tanto temporal como permanente pueden afectar el potencial de los alumnos para alcanzar una educación de calidad.

2.3.1. Estrategias para Estudiantes Necesidades Educativas Especiales

El Ministerio de Educación, (2011) en el manual de Estrategias Pedagógicas para Atender a las Necesidades Educativas Especiales en la Educación Regular en Ecuador detalla estrategias pedagógicas a utilizar en el aula.

Estas estrategias consideran: La velocidad de aprendizaje del alumno, su estilo cognitivo y habilidad especial; el uso de materiales concretos y recursos para promover la comprensión de conceptos que fomenten la autonomía y compromiso en la asignación de

trabajos y resultados, además de proporcionar acotaciones positivas de forma continua que sirven de motivación e inspiración para el alumnado.

En consideración a lo anterior expuesto, en el aula se debe implementar una serie de estrategias de enseñanza a través de herramientas concretas y adaptadas según la necesidad para garantizar que todos los estudiantes tengan un aprendizaje significativo y accesible. Fomentar hábitos de estudios es esencial, así como brindar retroalimentación continua que estimulen la autonomía del alumnado.

2.3.2. Recursos interactivos para Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales

En el reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en el artículo 345, numeral 8 establece que “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.” (p.5) Es decir, la Integración de las TIC en las aulas son claves porque ofrecen a los alumnos la posibilidad de recibir una educación actualizada de calidad.

Los recursos TIC que son utilizados en la actualidad según la revista EDUCREA son:

- El proyecto azahar es un conjunto de aplicaciones de comunicación destinada a personas con autismo y discapacidad intelectual.
- El proyecto aprender dirigidos a estudiantes con dificultades de aprendizaje.
- Aula PT es una app educativa que aborda desde la educación infantil hasta la secundaria.
- E-mintza es un sistema de comunicación con pictogramas para personas con autismo o barreras de comunicación escritas u orales.
- Proyecto emociones es una aplicación dirigida a niños con autismo con el objetivo de desarrollar la empatía.
- Adapro es un procesador de textos para personas con dislexia.

- Dysegxia es un juego que ayuda a los niños con dislexia a superar problemas de escritura y lectura.

3. Metodología

El presente proyecto por asignatura, tiene objetivos específicos enfocados en la metodología cualitativa, usando la fenomenología porque “parte de una preocupación por comprender la práctica cotidiana que realizamos en nuestras actividades profesionales a partir de la noción de experiencia vivida, queda por ver, cómo podemos regresar a este tipo de experiencia” (Castillo, 2021, p.10).

En este contexto la fenomenología cualitativa es un método de investigación que tiene como objetivo obtener una comprensión profunda de las experiencias propias de las personas; es decir, se centra en el estudio de como las personas reciben, interpretan y comprenden sus experiencias y su entorno social. La fenomenología cualitativa se puede aplicar en muchos campos de estudio, y para efecto de este proyecto se aplica este método en el campo educativo para analizar experiencias, interacciones docente-estudiante, etc.

Está dirigida a los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales de octavo grado del periodo lectivo 2024-2025 de la Escuela de Educación Básica Paquisha ubicada en el cantón La Libertad, provincia de Santa Elena al sur de la región Costa-Ecuador.

Por ello, se presenta la metodología a seguir por cada asignatura:

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

Los pilares fundamentales en la formación personal en entornos virtuales son la responsabilidad social, ética y comunicación educativa. Es por ello que, ante los significativos avances educativos digitalizados, es fundamental establecer una metodología que aborde ampliamente estos aspectos.

Razón por la cual, se establece lo siguiente:

Tabla 2

Tareas realizadas en la asignatura responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

Objetivo específico 1. Establecer códigos de comunicación para una buena relación entre docentes y estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje				
Tarea	Incidencia	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
<p>Seleccionar los valores institucionales que se ajusten al proyecto de investigación.</p> <p>Revisar la misión y visión de la Escuela de Educación Básica Paquisha.</p> <p>Realizar un análisis FODA de las Escuela de Educación Básica.</p>	<p>Conocer los valores, misión y visión de la Escuela de Educación Básica Paquisha, que permiten guiar el enfoque ético, social y comunicativo.</p> <p>El análisis FODA permite proporcionar información clave sobre el contexto en que se encuentra la escuela.</p>	7 de noviembre	12 de noviembre	Documento en Word con la misión, visión, y valores, con su respectivo análisis FODA de la Escuela de Educación Básica Paquisha.
Realizar un código deontológico de la Escuela de Educación Básica Paquisha.	Permite establecer los compromisos y deberes entre los miembros de la comunidad educativa para llevar a cabo una correcta orientación sobre la interacción entre las personas.	13 de noviembre	20 de noviembre	Documento en Word con el código deontológico.
Establecer netiquetas para la plataforma Brightspace y Teams	La creación de netiquetas permite establecer buenas prácticas dentro de los entornos virtuales	21 de noviembre	26 de noviembre	Documento en Word con las netiquetas para la plataforma Brightspace y Teams

Nota. Elaboración propia

3.2. Diseño de materiales educativos digitales

En la educación actual, el diseño de materiales educativos digitales es de gran importancia, especialmente en un entorno cada vez más digitalizado. La habilidad de crear recursos alcanzables, interactivos y didácticamente eficaces, es fundamental para optimizar el

aprendizaje en diversos contextos, teniendo en cuenta las necesidades de maestros y alumnos.

Para cumplir con el objetivo específico de esta materia, se siguieron los siguientes pasos:

Tabla 3

Tareas realizadas en la asignatura diseño de materiales educativos digitales

Objetivo específico 2. Crear material didáctico interactivo de lectura enfocado en atender la necesidad lectora de los estudiantes.				
Tarea	Incidencia	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Realizar una contextualización sobre el perfil de los alumnos seleccionados para el proyecto.	Una buena contextualización nos permite identificar las necesidades, problemas y situaciones de los estudiantes con los que estamos trabajando.			
Establecer una justificación curricular donde se presenten los objetivos, contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales del tema que será utilizado para crear los materiales.	La justificación curricular orienta que los materiales educativos estén de acuerdo a las necesidades del estudiante permitiendo la personalización del aprendizaje	29 de agosto	3 de septiembre	Documento en Word donde se realizan las tareas mencionadas con anterioridad.
Definir los recursos digitales educativos que serán utilizados en cada sesión.	Seleccionar los recursos correctos permiten que estos sean accesibles y estén de acuerdo a la problemática.			
Realizar preguntas de reflexión para evaluar la calidad de los recursos digitales.	Permite evaluar si los recursos son apropiados para los estudiantes, además de reflexionar sobre su sostenibilidad y aplicabilidad.			
Realizar un guion multimedia con	Este guion permite establecer una estructura definida y	4 de septiembre	10 de septiembre	Documento en Word con el guion multimedia de los

recursos digitales educativos	características concretas de estos recursos asegurado así la calidad de los mismos.				recursos digitales educativos.
Desarrollar un paquete Scorm a través de la plataforma Iseazy	Un paquete Scorm con recursos interactivos visuales, ilustrados e informativos permiten crear una experiencia de aprendizaje atractiva para los estudiantes	11 de septiembre	17 de septiembre		Un paquete Scorm mediante la plataforma Iseazy

Nota. Elaboración Propia

3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Con el auge de la educación virtual, es imprescindible comprender la función eficaz de plataformas de gestión para facilitar la enseñanza y el aprendizaje, porque éstas se han convertido en la base de la educación y formación profesional en la era digital. Los pasos a seguir para el cumplimiento del objetivo son los siguientes:

Tabla 4

Tareas realizadas en la asignatura diseño de plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Objetivo específico 3. Integrar contenido digital dinámico en la plataforma Brightspace para mejorar la habilidad lectora de los estudiantes.				
Tarea	Incidencia	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Establecer los componentes que intervienen en el proceso educativo de la plataforma virtual	Establecer los componentes que determinan la funcionalidad de la plataforma virtual garantizando así su relación con los objetivos de proyecto.	26 de septiembre	1 de octubre	Documento en Word con las tareas mencionadas con anterioridad.
Determinar la metodología a trabajar en la plataforma.	Definir correctamente la metodología que permite seleccionar los contenidos y herramientas con las que se puede trabajar en la plataforma.			

Seleccionar las actividades a realizar en la plataforma	Seleccionar adecuadamente las actividades permite asegurar la interactividad y motivación.				
Describir la administración de la plataforma.	La descripción de la plataforma garantiza el uso correcto de la misma				
Detallar los recursos de apoyo a utilizar.	Estos recursos de apoyo aseguran que la plataforma sea funciona, accesible y participativa				
Planificar la estructura del contenido	La planificación de la plataforma				
Seleccionar las herramientas y materiales a utilizar para cada uno de los contenidos	Brightspace permite establecer correctamente las herramientas y recursos a utilizar.	2 de octubre	8 de octubre	Documento en Word con las tareas mencionadas con anterioridad.	
Establecer una rúbrica de evaluación para los temas seleccionados	Las rúbricas establecen los parámetros de evaluación permitiendo establecer el nivel de aprendizaje del alumno				
Crear un plan B para evitar inconvenientes en la plataforma	También al crear un plan B se presentan opciones para resolver problemas que se presenten en las actividades de la plataforma.				
Detallar la estructura de la plataforma Brightspace	Una buena descripción de la estructura de la plataforma Brightspace permite identificar como se organizan	16 de octubre	22 de octubre	Documento en Word con la estructura de la plataforma Brightspace.	

los contenidos,
además de entender
el funcionamiento
de la misma.

Nota. Elaboración Propia

4. Resultados

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

La Escuela de Educación Básica Paquisha, con los propósitos, metas y principios que la rigen, detallados en su misión, visión y valores; se compromete a fomentar un entorno educativo que no sólo priorice la calidad educativa; sino que también promueva responsabilidad, valores éticos y una buena comunicación efectiva en espacios virtuales:

Misión. - La Escuela de Educación General Básica Paquisha tiene como finalidad atender a la diversidad con equidad y así formar seres íntegros y creativos con excelencia académica, respetando la diversidad y fomentando la práctica de valores que le permitan una participación activa con la comunidad, mediante el desarrollo de capacidades múltiples que los hará competitivos, desarrollando conciencia social e interactuar con los demás sin ningún tipo de perjuicio o discriminación para desenvolverse con éxito en la sociedad.

Visión. -Impartir una educación de calidad y calidez, basado en un entorno de aprendizaje que promueva la responsabilidad, valores éticos, y comunicación efectiva, formando niños y niñas emprendedores capaces de entender, definir y aplicar los conocimientos adquiridos, integrando herramientas digitales y espacios virtuales para cultivar un ambiente inclusivo y colaborativo, dentro de un marco general del aprendizaje basado en un profundo amor al trabajo.

Valores. -

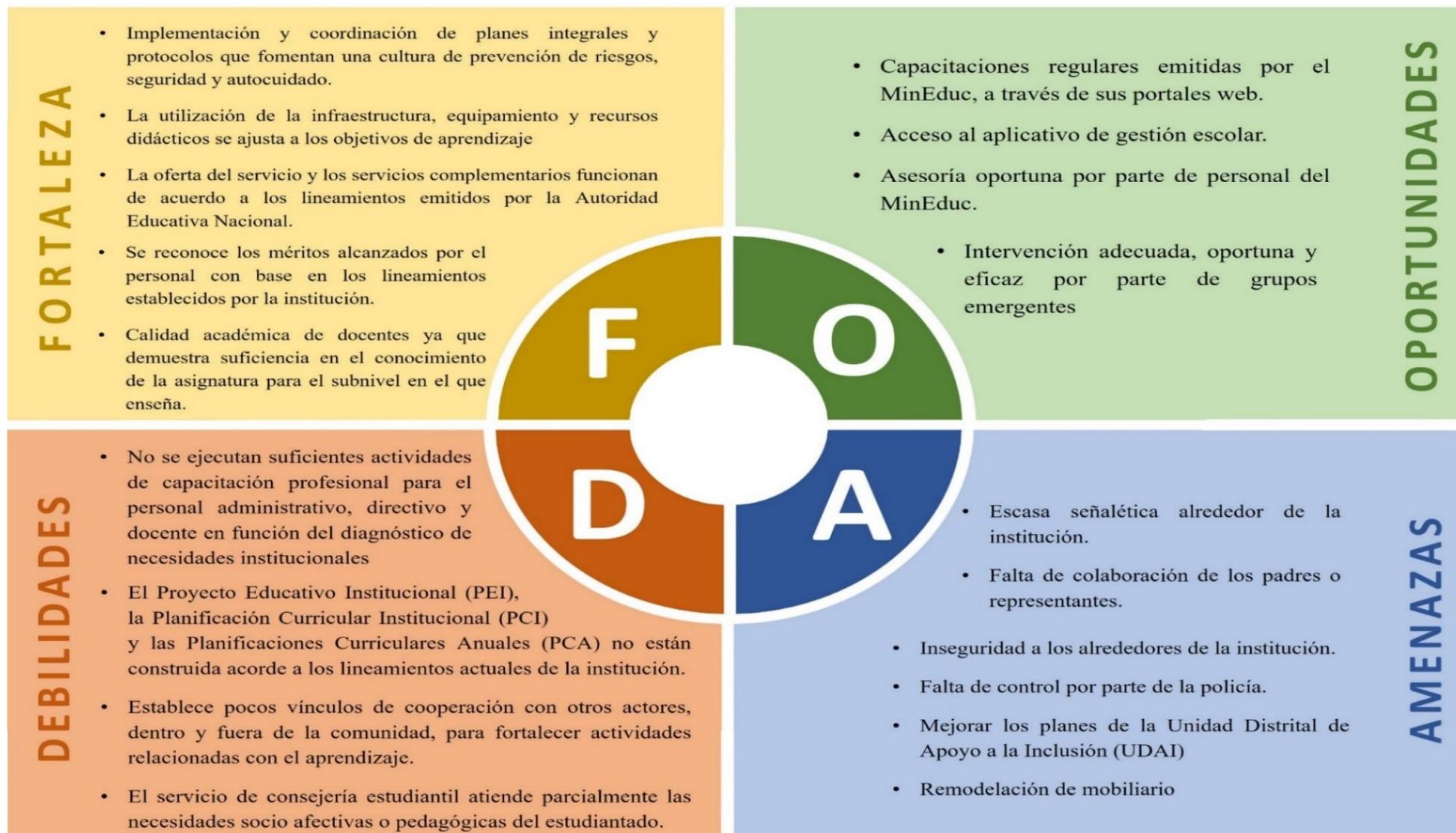
- **Solidaridad:** Colaboración mutua, desinteresada frente a problemas y necesidades en bien de un fin común.
- **Orden y Disciplina:** Organización en el desarrollo de las actividades personales, académicas, socioculturales, deportivas que conlleve a desarrollar la formación integral de todos los miembros de la Comunidad Educativa.
- **Puntualidad:** Cuidado y diligencia en ejecutar acciones en forma oportuna que permitan optimizar tiempo y recursos educativos.
- **Honestidad:** Practicar comportamientos transparentes, sinceros, auténticos con nuestros compañeros, permitiendo que el trabajo en equipo se transforme en la fortaleza institucional.
- **Respeto:** Demostración de un alto nivel de consideración y estima frente a todas las diferencias individuales de la comunidad educativa.
- **Responsabilidad:** Garantizar la ejecución de compromisos adquiridos en forma oportuna y pertinente de todas las actividades

FODA de la Escuela de Educación Básica Paquisha

El FODA es una herramienta muy importante porque permite analizar la situación en la que se encuentra la Escuela de Educación Básica Paquisha, identificando las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del centro educativo. Además, este recurso ayuda a la planificación ya que detecta situaciones externas e internas permitiendo planificar estrategias a mediano, corto o largo plazo (Suárez, 2020). A continuación, se presenta el FODA institucional:

Figura 1

FODA de la Escuela de Educación Básica Paquisha



Código Deontológico

La educación es la base esencial para el desarrollo de toda sociedad, más allá de la simple transferencia del conocimiento, implica contribuir en la formación integral de personas autónomas, responsables y comprometidas.

Para asegurar que el proceso educativo se desarrolle de acuerdo a los principios éticos, es imperativo establecer un sistema de valores, que guíe el comportamiento de toda la comunidad educativa implicada en el mismo. Los códigos de ética en la educación son como un norte moral que orienta las conductas, decisiones y acciones de todos los actores involucrados, de esta manera el código se convierte “un instrumento eficaz para la reflexión y toma de decisiones ante situaciones de conflicto ético” (Cueto, 2022, p. 195).

Este marco regulatorio determina los principios y valores fundamentales que rigen las relaciones entre los miembros de la comunidad educativa, fomentando un ambiente de aprendizaje respetuoso, inclusivo y significativo, es decir; esta base moral es una poderosa herramienta primordial para la construcción de un entorno escolar más justo, equitativo y humano.

1. Compromisos y deberes en relación con el alumnado

- 1.1. Cultivar una cultura de inclusión sin discriminación, garantizando que cada estudiante se sienta seguro y respetado.
- 1.2. Promover una atención personalizada para identificar y explotar las habilidades y capacidades del estudiante que les permitan desenvolverse de forma autónoma.
- 1.3. Salvaguardar la integridad física, emocional y psicológica del estudiante.
- 1.4. Crear espacios con los recursos necesarios, para que los alumnos puedan desarrollar sus ideas, generando así un aprendizaje significativo individual.
- 1.5. Fortalecer la habilidad social, emocional, cultural, creativa de los alumnos, potenciando su desarrollo cognitivo para la resolución de problemas.

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

- 2.1.Mantener una comunicación transparente entre las familias y tutores para informar sobre el rendimiento académico, inconvenientes, conducta y disciplina del alumnado.
- 2.2.Asegurar la participación activa de la familia a través de una convivencia armónica con actividades establecidas por los docentes tutores.
- 2.3.Fomentar el respeto a la diversidad y cultura de las familias para construir un ambiente sano y seguro.
- 2.4.Construir lazos de comunicación entre familias y tutores, con el objetivo de crear un ambiente de aprendizaje integral y seguro para el alumno.
- 2.5. Reconocer la importancia sobre el valor de la familia en la educación de los estudiantes.

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

- 3.1.Garantizar una educación de calidad que incluya un sistema evaluativo integral que identifique las debilidades y fortalezas de los estudiantes.
- 3.2.Ofrecer un ambiente de aprendizaje seguro y cómodo, a través del mantenimiento de bienes inmuebles e instalaciones de la institución educativa.
- 3.3.Salvaguardar y vigilar el cumplimiento de las normas, valores, compromisos, deberes y obligaciones de la institución.
- 3.4.Brindar capacitación al personal docente y administrativo, para una formación continua que actualice el perfil profesional de los mismos.
- 3.5.Construir una comunidad escolar segura que proteja la privacidad de los estudiantes, docentes, administrativos y padres de familia.

4. Compromisos y deberes en relación con los compañeros

- 4.1. Mantener un clima escolar positivo que permita la colaboración en equipo a través de una comunicación asertiva y de comprensión mutua.
- 4.2. Fomentar el altruismo, y acciones de respeto, solidaridad, tolerancia y equidad, para una buena convivencia entre compañeros.
- 4.3. Trabajar colaborativamente con los actores educativos para asegurar el cumplimiento de los objetivos institucionales.
- 4.4. Resolver pacíficamente los conflictos a través del dialogo para evitar problemas innecesarios.
- 4.5. Mostrar empatía con todos los compañeros.

5. Compromisos y deberes en relación con la profesión

- 5.1. Demostrar un comportamiento ético, moral y profesional dentro y fuera de la institución educativa.
- 5.2. Impulsar el aprendizaje basado en problemas y proyectos que permitan al estudiante desarrollar un pensamiento crítico para la resolución de problemas relacionados con la realidad.
- 5.3. Mejorar el perfil profesional a través de capacitaciones continuas y de innovación en metodologías y estrategias de aprendizaje adaptadas a la ética educativa.
- 5.4. Cumplir con las obligaciones y responsabilidades establecidas por la institución.
- 5.5. Inculcar en los estudiantes valores éticos y morales para formar personas íntegras.

6. Compromisos y deberes en relación con la sociedad

- 6.1. Promover la participación ciudadana con lealtad, responsabilidad, honestidad y justicia para crear buenos ciudadanos.
- 6.2. Valorar el patrimonio cultural de la ciudad, de la región y del país.

- 6.3. Impulsar programas estudiantiles que ayuden a la comunidad en el ámbito ambiental y cultural.
- 6.4. Cumplir con los deberes ciudadanos establecidos en la Constitución del Ecuador.
- 6.5. Fomentar la igualdad y equidad sin importar etnia, credo y cultura.

Guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales

Con la implementación de netiquetas en la educación virtual conocidas también como “las nuevas etiquetas”, a través del presente documento se busca fomentar una transmisión eficiente de conceptos, respetuoso, colaborativo y de calidad mediante pautas establecidas en: foro, localizador (mensajería), videoconferencia y chat en Teams.

Estas normas han sido elaboradas de manera clara y concisa para crear un ambiente de aprendizaje efectivo y eficaz, para aplicar una comunicación apta que sirva como herramienta esencial para la transmisión de ideas y decisiones.

En el entorno educativo digital, la difusión se produce mediante diversos lenguajes y formas según el tipo de interacción, por lo que se hace imperativo la elaboración de una guía de buenas prácticas en la comunicación aplicada en plataformas de aprendizaje en línea.

Foro

El foro es una técnica de comunicación donde un grupo de personas se reúnen para intercambiar ideas, discutir temas o compartir experiencias, por lo que es importante mantener un buen ambiente de trabajo para evitar diferencias entre los participantes.

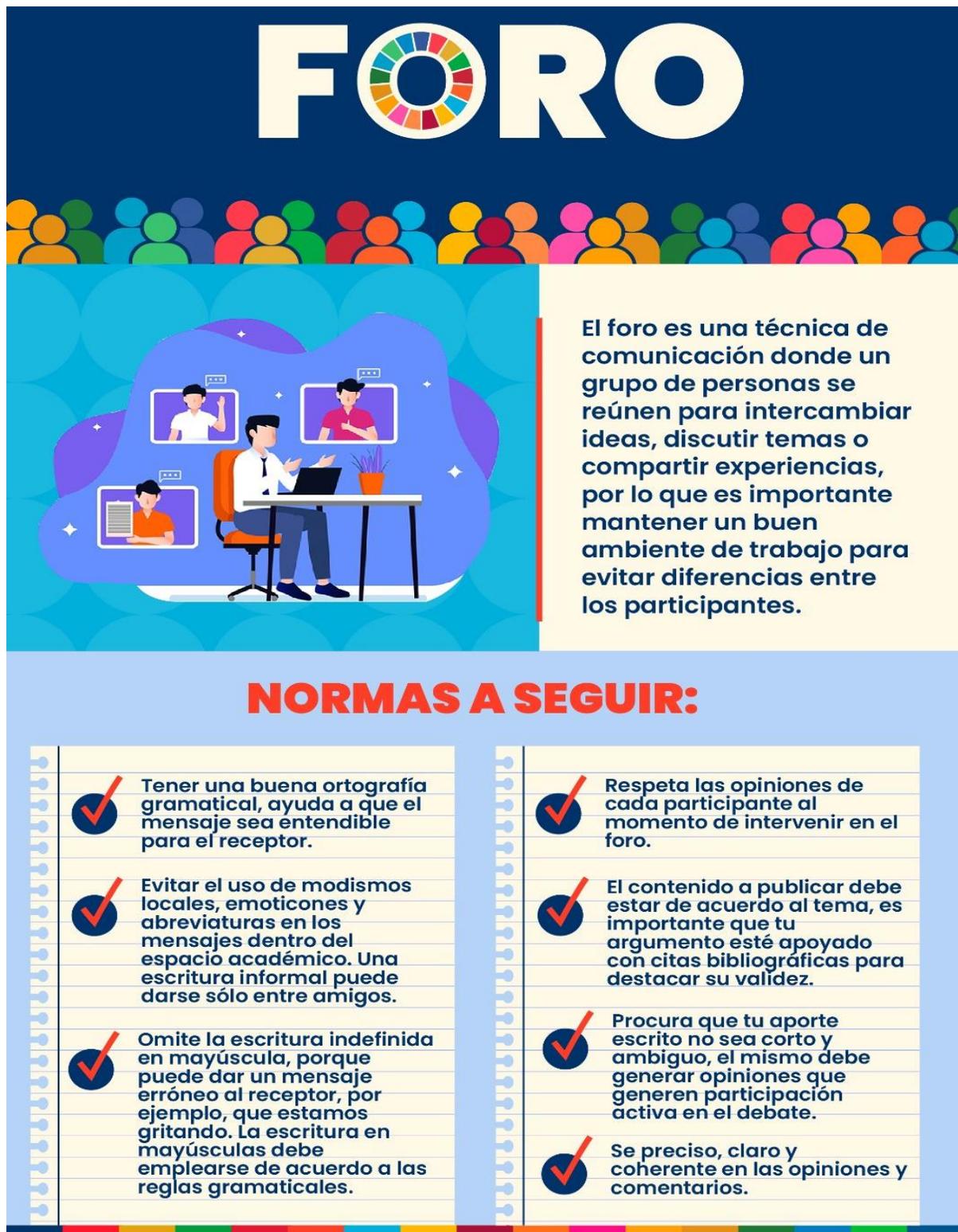
Por eso, es necesario resaltar que las “netiqueta” o “netiquette” permiten establecer el uso correcto de los foros, esta palabra se derivada del francés étiquette y del inglés net (red) o network, esto se refiere a un conjunto de reglas que regulan el comportamiento de los participantes (Morales, 2024). Cuando acatamos reglas establecidas, estamos ayudando a crear un ambiente respetuoso de trabajo en equipo, donde las ideas pueden expresarse y el saber puede expandirse.

La intervención en foros de debates académicos es una valiosa oportunidad para intercambiar conceptos y enriquecer el conocimiento colectivo de los participantes. Además, para garantizar una comunicación eficaz y respetuosa entre profesores y alumnado, es importante asumir ciertos códigos de conducta.

Para asegurar una buena comunicación, en el siguiente apartado, se presentan algunas normas a seguir:

Figura 2

Netiquetas del foro



FORO

El foro es una técnica de comunicación donde un grupo de personas se reúnen para intercambiar ideas, discutir temas o compartir experiencias, por lo que es importante mantener un buen ambiente de trabajo para evitar diferencias entre los participantes.

NORMAS A SEGUIR:

 Tener una buena ortografía gramatical, ayuda a que el mensaje sea entendible para el receptor.	 Respeta las opiniones de cada participante al momento de intervenir en el foro.
 Evitar el uso de modismos locales, emoticones y abreviaturas en los mensajes dentro del espacio académico. Una escritura informal puede darse sólo entre amigos.	 El contenido a publicar debe estar de acuerdo al tema, es importante que tu argumento esté apoyado con citas bibliográficas para destacar su validez.
 Omite la escritura indefinida en mayúscula, porque puede dar un mensaje erróneo al receptor, por ejemplo, que estamos gritando. La escritura en mayúsculas debe emplearse de acuerdo a las reglas gramaticales.	 Procura que tu aporte escrito no sea corto y ambiguo, el mismo debe generar opiniones que generen participación activa en el debate.
	 Se preciso, claro y coherente en las opiniones y comentarios.

Nota. Elaboración propia

Localizador (mensajería)

El localizador es un medio de comunicación que permite el intercambio de mensajes entre dos personas, su uso apropiado facilita la buena comunicación; por ello, es importante redactar de forma clara un mensaje para evitar los malentendidos. El entorno digital no permite el uso de señales físicas para ser utilizadas en la vida real, y así poder entender el contexto de una situación; por eso es necesario el uso de netiqueta, ya que este es un ejemplo de cómo sustituir esa falta de contexto físico (Santander Universidades, 2023).

Para garantizar una interactividad efectiva y completa en el envío de localizador (mensajería) se deben seguir lineamientos que ayuden a crear un entorno colaborativo y educado en diversos aspectos de comunicación como: Coordinar actividades, resolver dudas, entre otros.

En la educación síncrona, la comunicación precisa y cordial es fundamental para lograr las metas académicas, por tal razón, en este espacio se proponen las siguientes pautas:

Figura 3

Netiquetas del Localizador (mensajería)

LOCALIZADOR MENSAJERÍA

El localizador es un medio de comunicación que permite el intercambio de mensajes entre dos personas, su uso apropiado facilita la buena comunicación; por ello, es importante redactar de forma clara un mensaje para evitar malos malentendidos.

PAUTAS:

- Al escribir un mensaje agrega un saludo y una despedida cordial.
- Ten en cuenta el horario que envías el mensaje, ya que de eso dependerá su respuesta inmediata.
- No utilices mayúsculas de forma indefinida en tu escrito, porque puede dar una interpretación errónea del mensaje.
- Respetar la privacidad y confidencialidad de los mensajes enviados y receptados.
- Redacta tus mensajes de forma clara y organizada, para que el receptor comprenda tu inquietud.
- Al responder y enviar un mensaje debes ser respetuoso y amable, no olvides aplicar las reglas gramaticales.
- Utiliza una escritura formal al escribir tu mensaje.
- Evita el envío innecesario de mensajes que no tengan que ver con el aprendizaje dentro del ámbito académico.



Nota. Elaboración propia

Video conferencia y chat en Teams

La llegada de la tecnología digital, video conferencia y el chat de diversas plataformas se han convertido en importantes herramientas de interacción y cooperación; pero también han surgido problemas entre el comportamiento y comunicación entre los usuarios.

En este sentido, adoptar reglas de etiqueta para las videoconferencias y chat evitan que se den situaciones donde los asistentes una vez empezados la sesión, a menudo realizan diferentes tareas o simplemente hablan al mismo tiempo generando confusión en los participantes (Wrike Team, 2021). Por esta razón, se hace imprescindible establecer un conjunto de estándares básicos de etiqueta para garantizar un entorno de aprendizaje o trabajo virtual efectivo.

A continuación, se detallan algunos estándares para esta sección, las cuales han sido diseñadas para promover una óptima comunicación clara y de respeto mutuo:

Figura 4

Netiquetas del Video conferencia y chat en teams

VIDEO CONFERENCIA Y CHAT EN TEAMS

Estándares para promover una óptima comunicación, clara y de respeto mutuo:

- 1 Conéctate 10 minutos antes para solucionar cualquier problema técnico, ya sea con el internet, micrófono o cámara.
- 2 Ten la cámara encendida siempre que sea posible.
- 3 Mantén silenciado el micrófono cuando no estes hablando.
- 4 Conserva una buena presencia y postura durante las clases en línea.
- 5 La participación en clase debe en relación a los contenidos tratados.
- 6 Con la llegada de la tecnología digital, las video conferencias y el chat de diversas plataformas se han convertido en importantes herramientas de interacción y cooperación; pero también han surgido problemas entre el comportamiento y comunicación entre los usuarios.
- 6 Pide permiso antes de hablar, para ello debes utilizar la función participar, evitando interrumpir a los demás.
- 7 No usar el chat como mensajería personal, y evita el envío de emoticones.
- 8 Redacta los mensajes en el chat con una ortografía correcta, omite el uso de mayúsculas prolongadas.
- 9 Dentro de la videoconferencia, abstenerse de hacer uso de efectos distractores.
- 10 Dirígete respetuosamente hacia tus compañeros y profesores, sin comentarios ofensivos o discriminatorios.

Nota. Elaboración propia

4.2. Diseño de materiales educativos digitales.

Para diseñar materiales educativos digitales se necesita describir una contextualización que defina el perfil de los estudiantes con los que estamos trabajando y el entorno educativo donde se encuentran; también, se debe definir la materia con sus respectivos temas y subtemas, los cuales deben estar relacionados con objetivos y contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Además, se deben establecer los recursos educativos digitales a utilizar en cada sesión, ya que así vamos a poder organizar las sesiones de trabajo, planteando finalmente preguntas de reflexión para garantizar la calidad de esos recursos. A continuación, se detallan los procedimientos mencionados:

Contextualización:

La Escuela General Básica Paquisha en el período lectivo 2024-2025, tiene un total de 45 estudiantes en octavo grado de educación básica superior, 6 de ellos con Necesidades Educativas Especiales, los cuales se encuentran en una fase decisiva en su desarrollo lector.

En el entorno educativo de inclusión, es primordial identificar y abordar las necesidades específicas de todos los estudiantes, especialmente de aquellos con Necesidades Educativas Especiales. Por tal razón; y para garantizar que todos los estudiantes tengan un acceso igualitario al contenido, el diseño de los recursos digitales está dirigido a este grupo de alumnos.

La Escuela General Básica Paquisha, no cuenta con un centro de cómputo, lo que restringe el uso de la tecnología en general, para ello, los docentes deben hacer uso de medios ingeniosos dentro de los recursos existentes, tales como proyección de la clase mediante un proyector, o Quizezz que los alumnos trabajan desde casa como herramienta de apoyo para el desarrollo lector.

Por ello, en lo que respecta a la enseñanza de la materia de lengua y literatura, es fundamental desarrollar recursos lectores didácticos que respondan a las características de este grupo primario y que estos recursos proporcionen una forma interactiva de evaluar y reforzar la comprensión lectora de los mismos. Trabajando como unidad didáctica “una imagen vale más que mil palabras”, y desarrollando los siguientes contenidos: la novela, la entrevista y la discusión. Cada sesión tiene una duración de 45 minutos, con un total de dos horas y veinte cinco minutos por las tres reuniones.

Justificación curricular:

Objetivos

Objetivo Especifico 1. Identificar las características principales de la novela, la entrevista y la discusión.

Objetivo Especifico 2. Fomentar la participación activa de acuerdo a los contenidos establecidos.

Objetivo Especifico 3. Desarrollar habilidades críticas, argumentativas y narrativas.

Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales

Tabla 5

Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales

Unidad 1. Una imagen vale más que mil palabras		
Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos actitudinales
1. <i>La novela</i>	1. Elaboración de una novela a través de imágenes interactivas para la identificación de personajes y estructura narrativa.	1. Valoración del hábito de la lectura como fuente de aprendizaje y entretenimiento.
1.1. Definición de la novela		
1.2. Estructura de la novela		
1.3. Géneros de la novela		
1.4. Estilos narrativos		
1.5. Elementos que componen la novela	2. Reconocimiento de las características de cada genero a través de imágenes.	2. Respeto y empatía por las opiniones diversas de los entrevistados.
2. <i>Entrevistas</i>		

2.1. Definición de la entrevista	3. Elaboración de un video interactivo para explicar el tema de la entrevista.	3. Mostrar una actitud crítica y reflexiva para desenvolverse en una discusión.
2.2. Tipos de entrevista		
2.3. Estructura de la entrevista		
2.4. Tips para una entrevista	4. Elaboración de una presentación interactiva para explicar el tema de la discusión.	
3. <i>Discusión</i>		
3.1. Preparar un tema de discusión		
3.2. Organizar una discusión		
3.3. Ejecutar la discusión		
3.4. Evaluar la discusión		
3.5. Exponer los resultados de la discusión		

Nota. Elaboración Propia

Recursos digitales educativos planteados:

Sesión 1:

Para esta sesión se proyecta una novela interactiva creada en Genially, con el fin de identificar personajes y estructura narrativa para fortalecer el hábito de la lectura y comprensión lectora.

Utilizando para ello, imágenes creadas a través Freepik, freepng, pngwing, y descargas de imágenes gif a través de pixmix.com para reconocer las características de los géneros de la novela, con el fin de facilitar la identificación de cada género.

Así como también, para el desarrollo de la novela se aplicaron sonidos realizados desde la plataforma elevenlabs y Audacity.

De esta manera, la transmisión de la información es sencilla, ya que, al contener múltiples imágenes, sonidos, texto e interactividad, facilita la lectura y entendimiento del tema.

Sesión 2:

En esta sesión se proyecta un video interactivo de elaboración propia una duración de 1:20 minutos, dónde se explica el tema de entrevista, este video está descargado en formato

MP4, y es elaborado mediante la herramienta Animaker, contiene animaciones tanto en imágenes como en texto.

Este video al contar con interacciones permite mantener la atención e interés del estudiante para continuar con el mismo y lograr la comprensión del tema.

Sesión 3:

Para esta sesión se proyecta una presentación interactiva con el tema “La discusión”, creada en Genially con íconos descargados desde la plataforma freepik.

Con este recurso de aprendizaje se busca que los estudiantes identificar las características principales de la discusión, fomentar una participación activa, además de desarrollar habilidades críticas y argumentativas.

Preguntas de reflexión

La lectura es un pilar fundamental para el conocimiento y desarrollo de la persona. Pero para estudiantes con necesidades Educativas Especiales (NEE), esta habilidad puede presentar varios retos. Afortunadamente la tecnología ha revolucionado la educación, poniendo al alcance una variedad de herramientas y recursos interactivos que pueden cambiar la forma del aprendizaje lector, diseñados para adaptarse a cada estilo de aprendizaje individual. “Las herramientas digitales educativas en los actuales momentos, han fusionado y transformado drásticamente el paradigma educativo tradicional” (Mero, 2021, p. 713).

No obstante, para que estos recursos sean verdaderamente efectivos, deben cumplir criterios claves que se adapten a las necesidades específicas de los alumnos con Necesidades Educativas Especiales, fomentando la participación activa por medio de la interactividad, siendo accesibles, y flexibles para el ritmo y estilo de aprendizaje del alumno. Estos recursos pueden

convertir la lectura en una experiencia única y motivadora, ayudando a los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, los objetos de conocimiento responden a:

- **Adecuación:** Los contenidos seleccionados se ajustan según los niveles de habilidad, interés y objetivos de aprendizaje.
- **Necesidad:** Este recurso está enfocado para apoyar a los estudiantes con dificultades en la lectura, motivándolos a participar de forma activa.
- **Interactividad:** Las herramientas seleccionadas permiten la interacción directa con el contenido con el fin de mejorar la retención y entendimiento del contenido.
- **Accesibilidad:** El recurso es de fácil uso, porque la interactividad y herramientas con las que cuenta es de manejo sencillo, además que se puede visualizar desde cualquier dispositivo, por lo tanto; puede ser utilizado por todos los alumnos, en especial para quienes está especialmente dirigido este instrumento, es decir; alumnos con Necesidades Educativas Especiales (NEE).
- **Flexibilidad:** Los recursos son utilizados como retroalimentación ya que permiten a los estudiantes acceder en cualquier lugar y momento, además de ser un aprendizaje personalizado.

Preguntas durante el diseño:

¿Los recursos utilizados son adecuados para los estudiantes?

Hemos estimado que sí, pues tanto la plataforma como las herramientas escogidas están enfocados a nuestro grupo objetivo, por lo tanto, cuentan con interacciones dinámicas e

ilustrativas, lo que la hace tener una mayor captación visual y suplir las necesidades del estudiante.

¿Los contenidos están acorde a la necesidad del estudiante?

El equipo de trabajo considera que sí, pues la información seleccionada es la más adecuada, idónea y adaptable de acuerdo a las necesidades particulares del grupo de estudio.

¿El diseño presentando es atractivo para el estudiante?

Se ha considerado que sí, puesto que el diseño de la plataforma es visualmente amigable para el estudiante, con un fácil manejo, accesibilidad, uso de recursos interactivos y herramientas de ayuda para el aprendizaje de lectura.

¿El material se adapta a los diferentes momentos del proceso de aprendizaje?

El recurso se adapta solo a los siguientes momentos del proceso de aprendizaje:

- Durante porque puede ser utilizada como material de apoyo para explicar el contenido.
- Después porque funciona como material de retroalimentación en tiempo real.

¿El recurso es adaptable a diferentes plataformas y dispositivos?

Si, porque uno de sus criterios es la accesibilidad, por lo tanto, están diseñados para abrirse en cualquier plataforma y dispositivo, de esta manera los estudiantes podrán utilizar este recurso en cualquier momento.

¿Todos los estudiantes van a tener acceso a estos recursos interactivos?

Todos los estudiantes que tengan acceso a internet podrán utilizar estos recursos ya que las plataformas seleccionadas necesitan de internet para su funcionamiento.

¿A través de estos recursos, cómo se beneficiarán los estudiantes con necesidades educativas especiales?

Este recurso al ser flexible, accesible y personalizado, permite el estudiante mejorar su rendimiento académico proporcionando una nueva forma de experiencia de aprendizaje adaptada a sus necesidades.

Conclusiones

La creación de este primer entregable de la materia “Diseño de materiales educativos digitales”, ha sido un trabajo enriquecedor que nos ha hecho pensar como grupo en la complejidad del proceso, por ejemplo: La amplia gama de herramientas tecnológicas disponibles, la dificultad para relacionar los contenidos con las necesidades individuales de los alumnos, la definición de criterios de evaluación de nuestro tema, son criterios que requieren de profunda reflexión.

Sin embargo, estas dificultades que enfrentamos trabajando en éste primer entregable, nos llevó a pensar en cosas nuevas, y a ser más conscientes de las necesidades específicas del grupo de alumnos a los que nos dirigimos con el tema propuesto. Este proceso es de diseño continuo y reflexivo, por lo que estamos seguros que es esencial para mejorar la calidad de la educación actual de los estudiantes con necesidades educativas especiales.

Una vez establecido el contexto, tema, recursos y preguntas de reflexión, el siguiente paso es la creación de un guion multimedia ya que este permite detallar la estructura de los recursos digitales describiendo el tipo de recursos, parametrización, bases didácticas y archivador dando así una visión clara del diseño de estos recursos.

Seguidamente, se detalla la elaboración del guion multimedia:

Contextualización

La Escuela General Básica Paquisha del período lectivo 2024-2025, tiene un total de 45 estudiantes en octavo grado de educación básica superior, 6 de ellos con Necesidades Educativas Especiales, mismos que se encuentran en una fase decisiva en su desarrollo lector.

En el entorno educativo de inclusión, es primordial identificar y abordar las necesidades específicas de todos los estudiantes, especialmente de aquellos con Necesidades Educativas Especiales. Por tal razón; y para garantizar que todos los estudiantes tengan un acceso igualitario al contenido; el diseño de los recursos digitales está dirigido a este grupo de alumnos.

La Escuela General Básica Paquisha, no cuenta con un centro de cómputo, lo que restringe el uso de la tecnología en general, para ello, los docentes deben hacer uso de medios ingeniosos dentro de los recursos existentes, tales como proyección de la clase mediante un proyector, o Quizizz.

Sin embargo, Los alumnos cuentan con acceso a internet en casa, donde realizan sus actividades a través de teléfonos inteligentes, manejan diversas redes sociales como: Facebook, Instagram, Tik Tok, “X” y WhatsApp. Lo cual se puede aprovechar como herramientas de apoyo para el desarrollo de la habilidad lectora.

Por tal motivo, en lo que respecta a la enseñanza de la materia de Lengua y Literatura, es fundamental desarrollar recursos lectores didácticos que respondan a las características de este grupo primario y que proporcionen una forma interactiva de evaluar y reforzar la comprensión lectora de los mismos. La unidad didáctica es “Una imagen vale más que mil palabras” y los contenidos a desarrollar son la novela, la entrevista y la discusión. Cada sesión tiene una duración de 45 minutos, con un total de dos horas y veinte cinco minutos por las tres reuniones.

Preguntas de reflexión

¿Qué?

La unidad didáctica “Una imagen vale más que mil palabras” aborda los siguientes temas, para los cuales se elabora un mapa conceptual en la plataforma MindMeister.

Tabla 6

Temas y subtemas de la unidad didáctica “Una imagen vale más que mil palabras”

Tema	Novela	Entrevista	Discusión
Subtemas	3.6. Definición de la novela 3.7. Estructura de la novela 3.8. Elementos que componen la novela 3.9. Géneros de la novela	1. Definición de la entrevista 2. Tipos de entrevista 3. Estructura de la entrevista 4. Tips para una entrevista	1. Preparar un tema de discusión 2. Organizar una discusión 3. Ejecutar la discusión 4. Evaluar la discusión 5. Exponer los resultados de la discusión
Link	https://mm.tt/app/map/3432095387?t=eWmk3DpX92		

Nota. Elaboración Propia

¿Para quién?

La Escuela de Educación Básica Paquisha tiene un total de 45 estudiantes en octavo grado de educación básica superior del año lectivo 2024-2025, pero los recursos interactivos elaborados están enfocados en 6 de ellos que tienen Necesidades Educativas Especiales, 4 varones y 2 mujeres, cuyas edades oscilan entre 12 y 13 años de edad.

Este grupo de alumnos tienen acceso a teléfonos inteligentes, y cuentan con redes sociales propias o de los representantes, con las cuales interactúan entre sí gracias a la conectividad de internet que poseen en sus hogares.

¿Para qué?

Este material ofrece mejorar el aprendizaje de la lectura en los estudiantes, a través de recursos interactivos, dinámicos, personalizados, atractivos y motivadores, con el fin de fomentar una participación activa, para que ellos puedan desarrollar habilidades críticas, argumentativas y narrativas.

Por lo tanto, se promueve una lectura comprensiva al integrar recursos multimedia que ayuden al estudiante a interpretar el texto y conectar con su entorno.

¿Cómo?

Pensando en los recursos tecnológicos de los que carece la Escuela General Básica Paquisha, para la elaboración de este trabajo se utilizaron las siguientes herramientas:

- A través de Genially se crea un libro interactivo ilustrado con contenido de la novela “Don Quijote de la Mancha”; así mismo, esta herramienta se usó una presentación para el tema “La discusión”.
- La herramienta en línea remove.bg aplicada para remover el fondo de algunas imágenes.
- Para descargar imágenes se utilizaron los siguientes recursos: Freepik, freepng, pngwing.
- Descargas de imágenes gif a través de pixmix.com.
- Elaboración de sonidos en la plataforma elevenlabs y Audacity.
- Finalmente, se utilizó el generador de animaciones de Animaker.es, para crear el video con el tema “La entrevista”.

Por lo tanto, estas herramientas permiten compensar la falta de recursos tecnológicos de la institución, al ofrecer a las docentes alternativas gratuitas y de fácil uso para crear materiales de calidad y hacer que sus clases sean más atractivas, interactivas y accesibles, permitiéndoles al

alumnado experimentar a través de las presentaciones creadas en diferentes formatos y recursos, estimulando la creatividad y el pensamiento crítico de los mismos, fomentando así un aprendizaje significativo.

Así mismo, estas herramientas ayudan a los docentes del área de Lengua y Literatura de la institución, a diversificar los métodos de enseñanza, adaptarlos a diferentes estilos de aprendizaje, facilitando de esta manera el aprendizaje y comprensión de la lectura al incorporar medios visuales y auditivos interactivos.

¿Cuándo?

El aprendizaje de la unidad “Una imagen vale más que mil palabras”, está contemplada en tres sesiones:

Sesión 1:

Tiempo 45 minutos

1. Saludo y pausa activa (5 minutos)
2. Preguntas generadoras (5 minutos)
3. Presentación del tema (5 minutos)
4. Desarrollo del contenido (15 minutos)
5. Presentación de la novela gráfica (5 minutos)
6. Preguntas reflexivas (5 minutos)
7. Cierre de la clase (5 minutos)

Sesión 2:

Tiempo 45 minutos

1. Saludo y pausa activa (5 minutos)
2. Preguntas generadoras (5 minutos)
3. Presentación del tema (5 minutos)
4. Desarrollo del contenido - Presentación del video sobre la entrevista (10 minutos)
5. Trabajo practico en clase- Realizar una entrevista entre compañeros de clase (10 minutos)
6. Preguntas reflexivas (5 minutos)
7. Cierre de la clase (5 minutos)

Sesión 3:

Tiempo 45 minutos

1. Saludo y pausa activa (5 minutos)
2. Preguntas generadoras (5 minutos)
3. Presentación del tema (5 minutos)
4. Desarrollo del contenido- Presentación del material sobre la discusión (10 minutos)
5. Actividad en clase – Presentación de imágenes sobre el tema trabajo infantil para fomentar la discusión (10 minutos)
6. Elaborar un cartel en formato A4 sobre el trabajo infantil (10 minutos)

Manifiesto

La creación del presente manifiesto, es una respuesta a la necesidad de maximizar el potencial educativo de la unidad “Una imagen vale más que mil palabras” en tres sesiones cuidadosamente planificadas que tienen como objetivo, no sólo proporcionar información sino

también promover la reflexión crítica, empatía y participación activa de los estudiantes. Además, con la introducción de textos sencillos, imágenes, videos, y audios en las herramientas empleadas, permiten que el estudiante tenga un aprendizaje lector motivador, a través de actividades interactivas visualmente atractivas.

Es así que estos recursos no solo facilitan la comprensión lectora; también crea un ambiente más inclusivo en el aprendizaje de los estudiantes.

Guion Multimedia 1.

Título: Novela ilustrada Don Quijote de la Mancha

Tipo de Recurso: Es un libro ilustrado con sonidos, imágenes y texto de fácil comprensión creado a partir la plataforma digital Genially.

Descriptivo: Este libro presenta la historia de Don Quijote de la Mancha con imágenes alusivas al tema y audio narrativo. El libro está relacionado con el tema de la novela, con el fin de identificar los personajes y estructura narrativa.

Parametrización:

La novela interactiva, con el tema "Don Quijote de la Mancha" es realizada en la plataforma digital Genially, haciendo uso de varios recursos para su elaboración, tales como: freepik, freepng, pngwing, remove (para imágenes), las imágenes gif se descargaron desde pixmix, en lo que respecta a sonidos, se elaboró en la plataforma elevenlabs (audio propio) y audacity.

Base didáctica

Su objetivo es identificar las características principales de la novela, fomentar una participación activa, además de desarrollar habilidades críticas, argumentativas y narrativas.

La novela está relacionada con los siguientes contenidos:

Contenido conceptual: La novela, definición de la novela, estructura de la novela, géneros de la novela, y elementos que componen la novela

Contenido procedimental: Elaboración de una novela a través de un libro digital ilustrado para la identificación de personajes y estructura narrativa.

Contenido actitudinal: Valoración del hábito de la lectura como fuente de aprendizaje y entretenimiento.

Archivador:

Banco de Imágenes:

[https://drive.google.com/drive/folders/11TR3-pgMn8McnBFQ8KQgwJYn9pm0Q6X-
?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/11TR3-pgMn8McnBFQ8KQgwJYn9pm0Q6X-?usp=sharing)

Banco de Sonido:

<https://drive.google.com/drive/folders/1qnCFf0mDNR7oeukgTQK7sosKpiuXKXOn?usp=sharing>

Banco de texto:

<https://drive.google.com/drive/folders/1ZuDhrx5NuZQVS4MCfRrnE7ReIYKgpjL?usp=sharing>

Contenido:

<https://beta.arasaac.org/materials/en/5927>

Enlace al material:

<https://view.genially.com/66ef68fdbb42fc58a0ec3f8c/presentation-don-quijote-novela>

Guion Multimedia 2.

Título: Video Narrativo- La entrevista

Tipo de Recurso: Es un video narrativo que se crea a partir de la aplicación Animaker, cuentan con personajes y textos sencillos, cada uno de ellos animados a lo largo de todo el video.

Descriptivo: En este video narrativo presenta la conversación entre dos personajes animados Francisco y Ana, cada uno con voces propias. El video está relacionado con el tema de la entrevista y relatan la definición, tipos de entrevistas, estructura y tips para una entrevista.

Parametrización

Este recurso tiene una portada donde se encuentra un personaje mujer, el cual presenta el tema, luego surgen dos personajes animados existentes de la aplicación Animaker, cuyos nombres son Ana y Francisco que aparecen a lo largo de todo el video, cada uno de ellos con voces creadas a partir de la opción Lip-Sync con texto de voz característica propia de la aplicación. Además, se plasma un texto sencillo con animación Bounce Words de entrada y salida para generar dinamismo durante el video, también se incluyó una imagen con movimiento como un sol y una estática que es el gato, que aparecen cuando están los dos personajes principales; estas imágenes fueron sacadas del mismo programa. El video tiene una duración de un minuto con veinte segundos.

Base didáctica

Su objetivo es identificar las características principales de la entrevista, fomentar una participación activa, además de desarrollar habilidades críticas y argumentativas.

Está relacionado con los siguientes contenidos:

Contenido conceptual: Definición de la entrevista, tipos de entrevista, estructura de la entrevista y tips para una entrevista.

Contenido procedimental: Elaboración de un video interactivo para explicar el tema de la entrevista.

Contenido actitudinal: Respeto y empatía por las opiniones diversas de los entrevistados.

Archivador:

Los personajes, imágenes y audio narrativo fueron sacados de Animaker ya que cuentan con estas opciones dentro de su aplicación.

- Personaje hombre- Francisco

<https://view.genially.com/66e7dc476f54de695ea41c59/interactive-content-hombre>

- Personaje mujer- Ana

<https://view.genially.com/66e7dcac5030bdea4fd40639/interactive-content-mujer>

- Personaje de la portada mujer

<https://view.genially.com/66e7dd0a5030bdea4fd42e6e/interactive-content-presentadora>

- Imagen en movimiento-Sol

<https://view.genially.com/66e7dbf2210207c31ec9ba26/interactive-content-sol>

- Imagen estática- Gato

<https://view.genially.com/66e7d8f22c4e59a88c67b870/interactive-content-gato>

Contenido

- Tipos de Entrevistas

<https://www.questionpro.com/blog/es/tipos-de-entrevista/>

- Libro de lengua y literatura de octavo grado, Unidad 1. Una imagen vale más que mil palabras- Entrevista pagina 38- 41

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

Enlace al material

Video creado a través de Animaker sobre el tema de la entrevista.

<https://youtu.be/RL13iifDRMk>

Guion Multimedia 3.

Título: Presentación interactiva - La discusión

Tipo de Recurso: Es una presentación interactiva que se realizó en la plataforma digital

Genially, con íconos relacionados al tema “La discusión”, los cuáles fueron descargados desde la plataforma freepik.

Descriptivo: En la presentación se presenta información sobre la discusión, en la cual se incluye la preparación de un tema de discusión, organización, ejecución y evaluación de la discusión, además de incluir imágenes alusivas al tema.

Parametrización

La presentación interactiva con el Tema "La discusión" se realizó en la plataforma digital Genially, insertando íconos en formato png descargados desde la plataforma freepik, como algunos íconos que no tenían fondo transparente se cambió el formato en la plataforma remove.bg que es una plataforma online gratuita para remover fondo.

Base didáctica

Su objetivo es identificar las características principales de la discusión, fomentar una participación activa, además de desarrollar habilidades críticas y argumentativas.

Está relacionado con los siguientes contenidos:

Contenido conceptual: Preparar un tema de discusión, organizar una discusión, ejecutar la discusión, evaluar y exponer los resultados de la discusión

Contenido procedimental: Elaboración de una presentación para explicar el tema de la entrevista.

Contenido actitudinal: Mostrar una actitud crítica y reflexiva para desenvolverse en una discusión

Archivador:

- Banco de Imágenes

https://drive.google.com/drive/folders/1MZtAw3zx3_Z_oD85Bzb51Jo9Ohupn72j?usp=sharing

- Banco de Sonido

<https://drive.google.com/file/d/1UarTGN7HqojqTglf-Xk4HMwC-joEvqDT/view?usp=sharing>

Contenido

- Libro de lengua y literatura de octavo grado, Unidad 1. Una imagen vale más que mil palabras- Discusión pagina 56- 60

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

Enlace al material:

<https://view.genially.com/66ef80670d401086b4dd0622/presentation-infografia-discusion>

Conclusión

La aplicación de recursos educativos digitales con herramientas como Animaker, fue un desafío emocionante que requiere una planificación y ejecución cuidadosa. La animación de los personajes y la sincronización con la opción de Lyp-Sync tienen ciertas limitaciones técnicas, aun así, este recurso ofrece ventajas significativas en cuanto a la colaboración y la portabilidad.

Y, gracias a todo el proceso del entregable 2, como grupo pudimos adquirir habilidades útiles para seleccionar y usar herramientas digitales, crear contenido multimedia y resolver problemas técnicos, además nos ayudó a comprender la importancia de un guion multimedia sólido para garantizar que los recursos educativos funcionen.

Por tal razón, a partir de esta experiencia, como grupo 12 llegamos a la conclusión de que tanto la herramienta adecuada como la capacitación continua y la adaptación a las particularidades de cada proyecto son esenciales para crear recursos que sean tanto atractivos como efectivos en términos de aprendizaje. Por ellos es necesario encontrar un equilibrio entre la funcionalidad de la herramienta y la creatividad del equipo.

Para finalizar se realizó a través de la plataforma Iseazy un paquete SCORM (Modelo referenciado de objetos de contenido compatible) utilizado en entorno de aprendizaje eLearning cuyas características son accesible, estructurado, trazable, reusable y multidispositivo. En este SCORM se adjuntó todos los recursos educativos creados con anterioridad, además de agregar diferentes juegos interactivos y evaluaciones propias de la plataforma.

En el siguiente apartado se detallan el título, objetivos y procedimiento del paquete SCORM en la plataforma de Iseazy

Título del contenido

Una imagen vale más que mil palabras

Objetivo

Desarrollar y mejorar las habilidades lectoras de estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE) mediante la introducción de recursos interactivos, combinando presentaciones ilustradas, dinámicas, visuales y textuales en formato SCORM a partir de la herramienta Iseazy para crear una experiencia de aprendizaje motivadora y enriquecedora para adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante.

Objetivo secundario

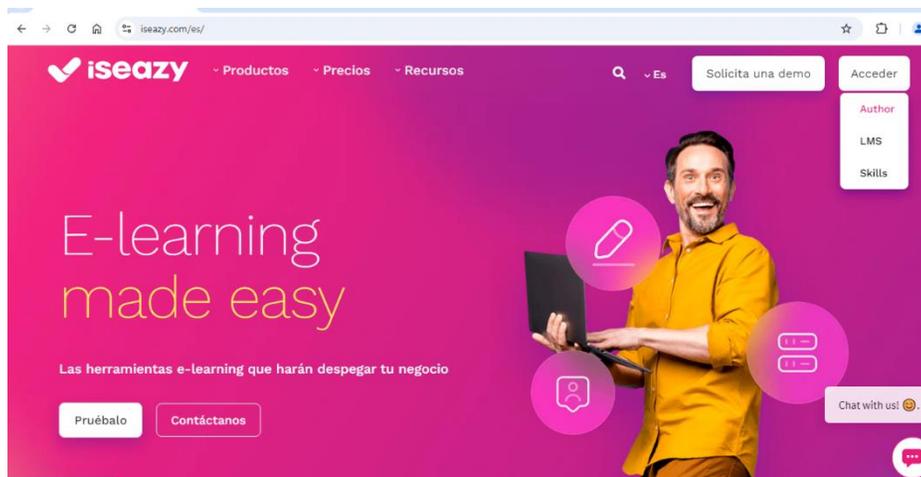
- Integrar en formato SCORM a la herramienta Iseazy los recursos diseñados previamente en las diversas plataformas, de tal manera que permitan explorar y entender los temas a los estudiantes de forma dinámica y divertida, asegurando su accesibilidad y portabilidad.
- Desarrollar el contenido SCORM atractivo y motivador mediante presentaciones visuales reforzando conceptos para facilitar la retención de información.

Procedimiento

1. Ingresar y crear una cuenta en la herramienta Iseazy en el plan Free.

Figura 5

Pagina inicial de Iseazy

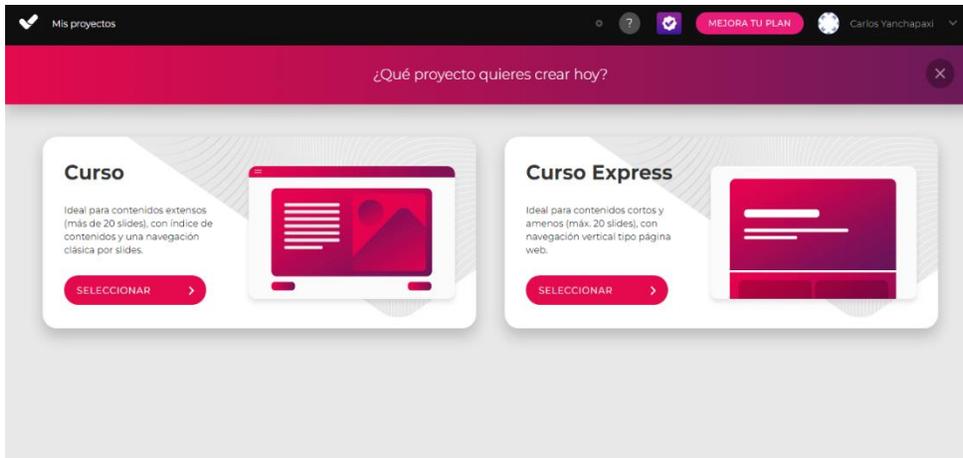


Nota. Elaboración propia

2. Diseñar un nuevo proyecto en la opción curso express y escoger una plantilla.

Figura 6

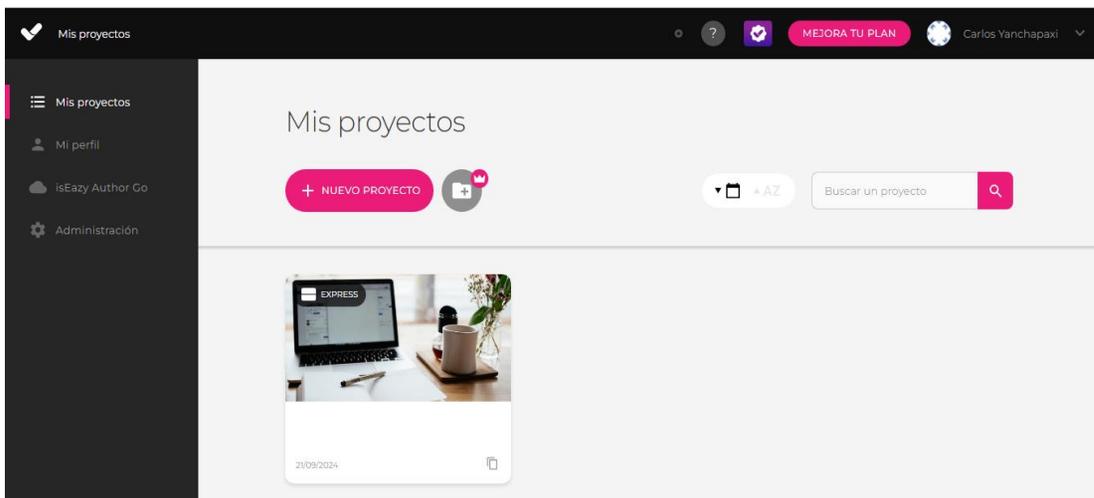
Opciones para escoger el curso en Iseazy



Nota. Elaboración propia

Figura 7

Página de mis proyectos elaborados en Iseazy



Nota. Elaboración propia

3. Seleccionar el contenido que se va utilizar en cada diapositiva.

Figura 8

Portada del curso “Una imagen vale más que mil palabras”

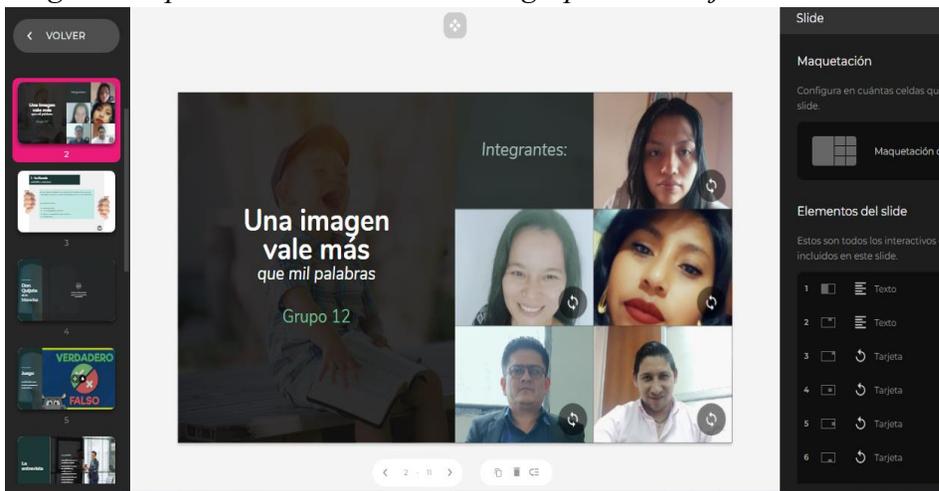


Nota. Elaboración propia

4. Crear presentación del grupo.

Figura 9

Imágenes de presentación individual del grupo de trabajo

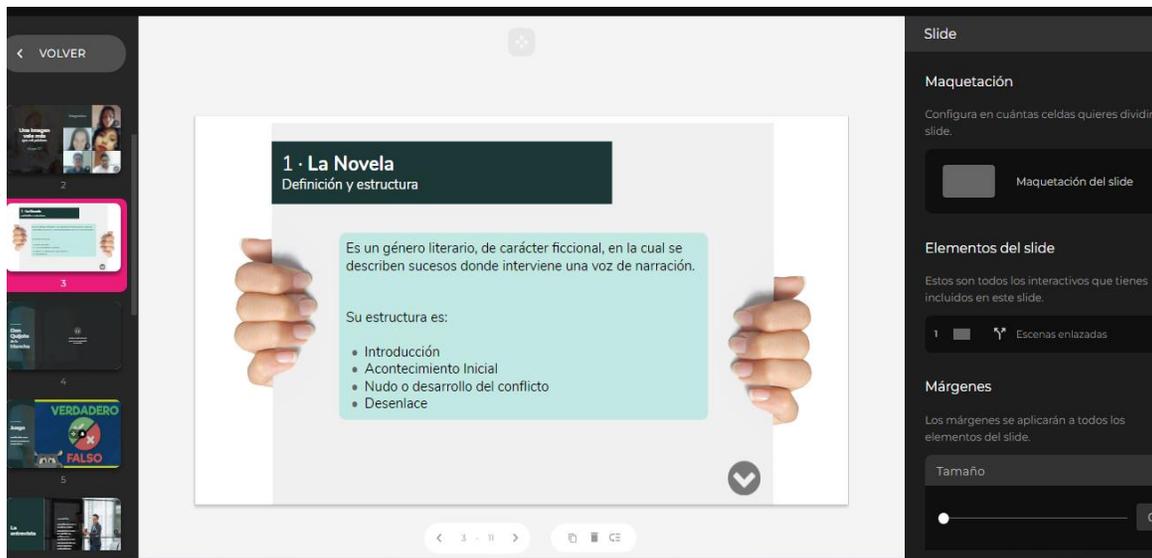


Nota. Elaboración propia

5. Añadir los temas en cada una de las diapositivas correspondiente con los recursos previamente elaborados en diversas plataformas: libro ilustrado y presentación creados con la herramienta genially, video animado elaborado en Animaker, añadiendo juegos para retroalimentar los temas.

Figura 10

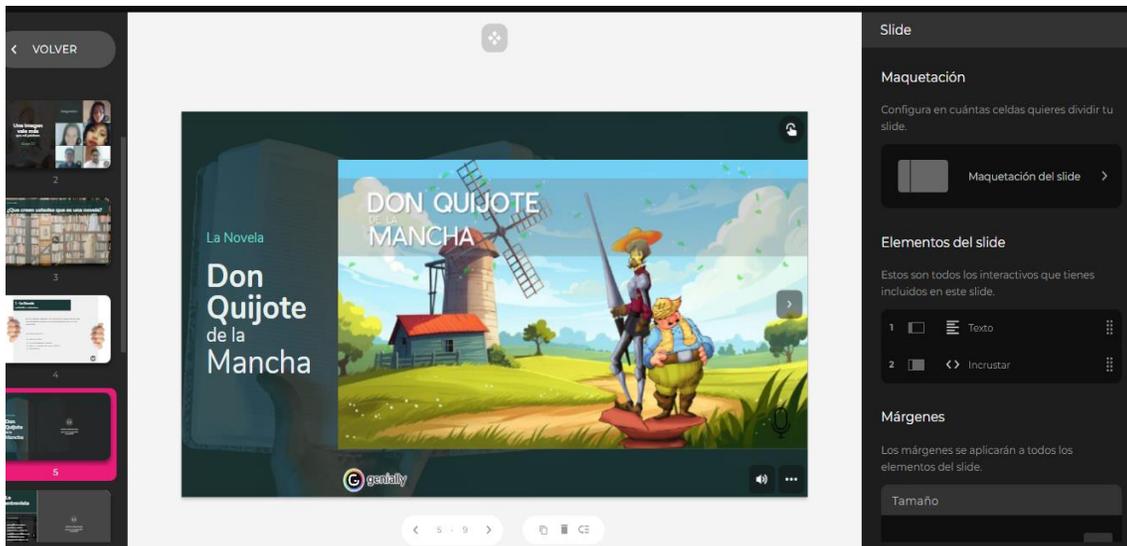
Elaboración del contenido la novela



Nota. Elaboración propia

Figura 11

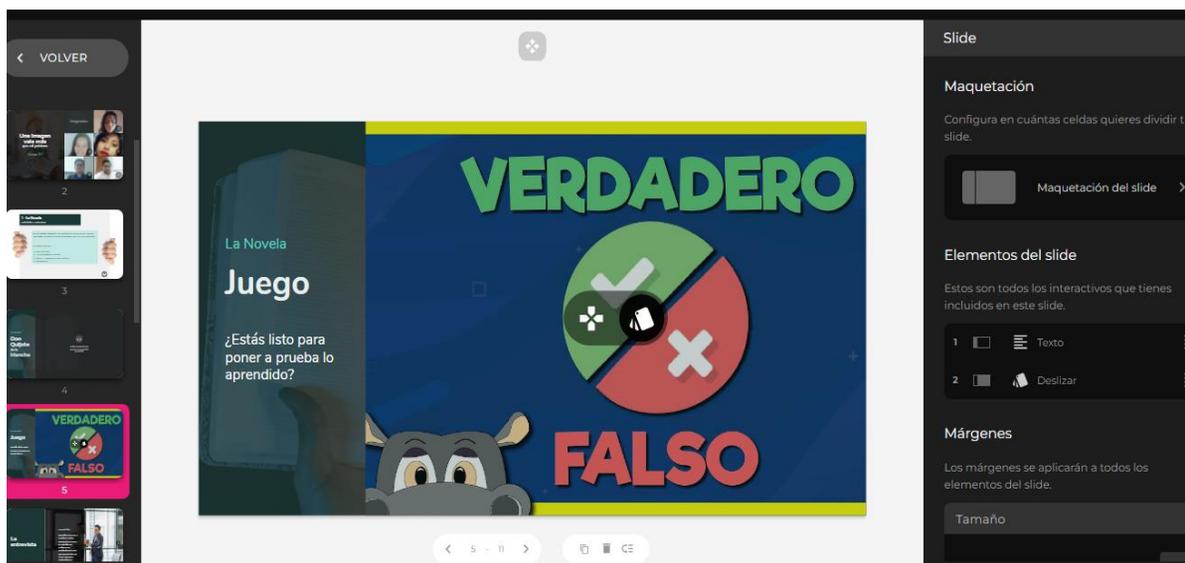
Novela ilustrada “Don Quijote de la Mancha” incluida en el paquete Scorm



Nota. Elaboración propia

Figura 12

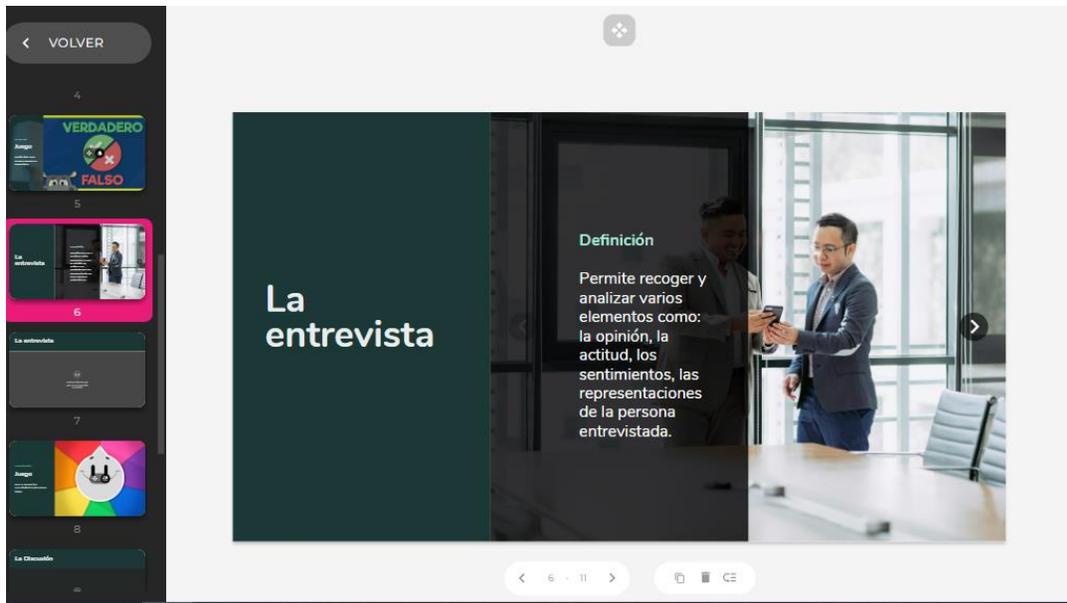
Juego interactivo de verdadero y falso para la evaluación del tema la entrevista



Nota. Elaboración propia

Figura 13

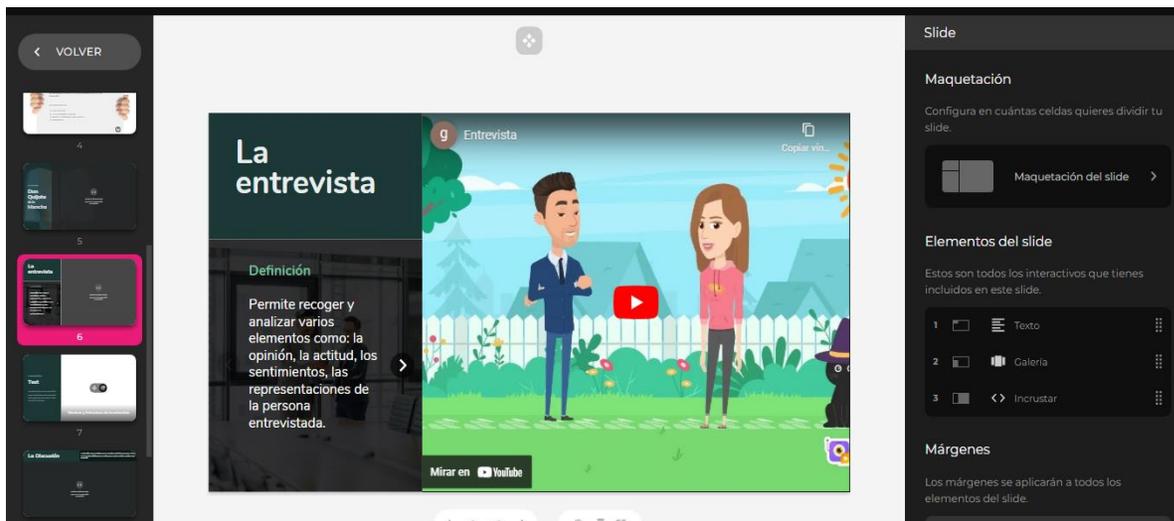
Elaboración del contenido de la entrevista



Nota. Elaboración propia

Figura 14

Video narrativo sobre la entrevista incluida en el paquete scorm



Nota. Elaboración propia

Figura 15

Juego trivial para evaluar el tema de la entrevista



Nota.

Elaboración propia

Figura 16

Presentación sobre la discusión incluida en el paquete scorm

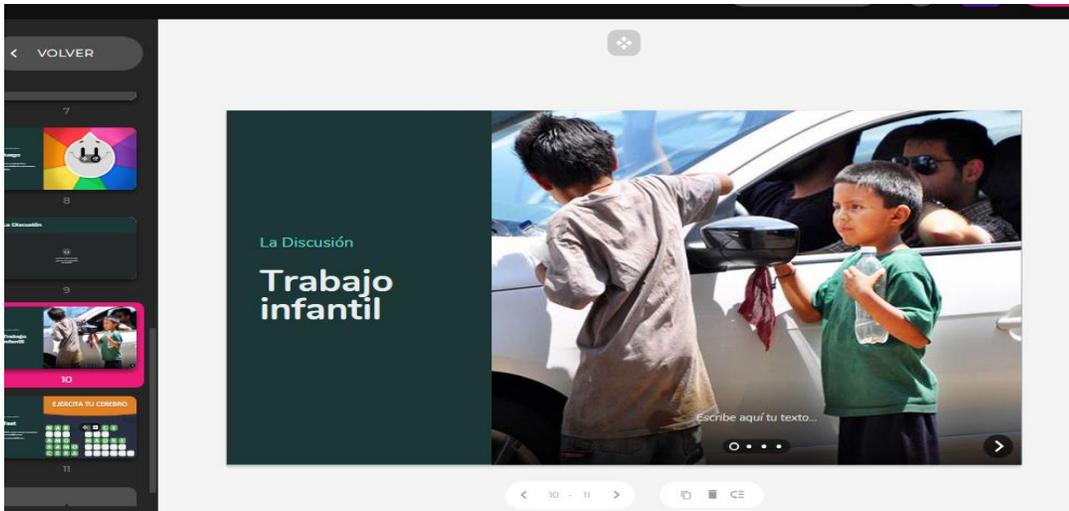


Nota.

Elaboración propia

Figura 17

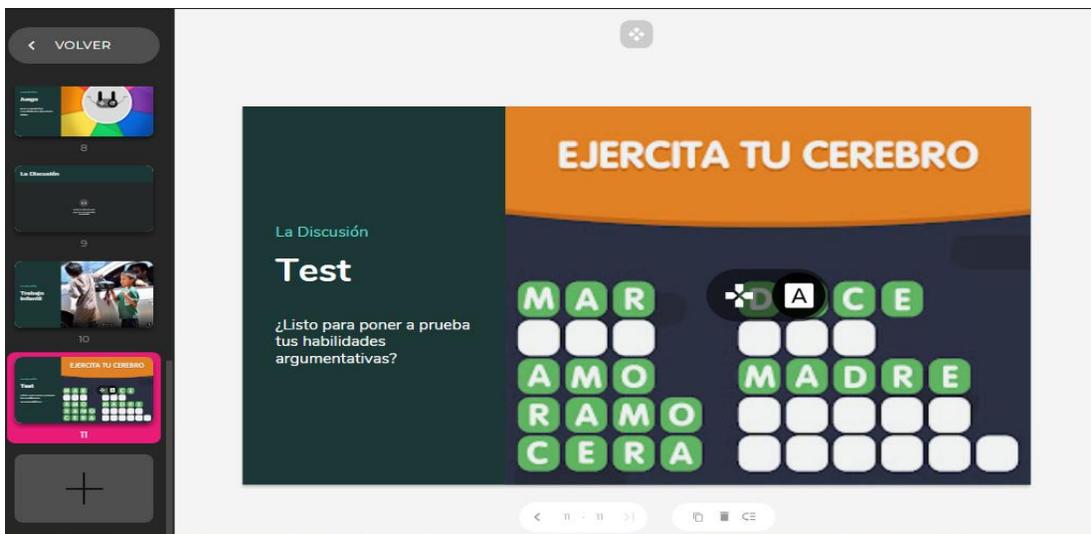
Lectura sobre el trabajo infantil



Nota. Elaboración propia

Figura 18

Juego adivina la palabra para evaluar habilidades argumentativas



Nota.

Elaboración propia

6. Elaborar una evaluación final a manera de feedback sobre los temas presentados en formato SCORM mediante Iseazy.

Figura 19

Elaboración de una evaluación final utilizando las herramientas del scorm



Nota. Elaboración propia

Conclusiones

La primera entrega de la materia “Diseño de Materiales Educativos Digitales” fue una experiencia enriquecedora que nos hizo reflexionar sobre la complejidad del proceso educativo, destacando la importancia del diseño continuo y reflexivo en el aprendizaje. Los desafíos que enfrentamos para adaptar el contenido y diversificar las herramientas tecnológicas, nos permitieron tener una comprensión más profunda de las necesidades de nuestros estudiantes, especialmente para alumnos con necesidades educativas especiales.

Para nuestro segundo entregable, ya teníamos una visión mucho más clara de cómo hacer uso efectivo de la amplia gama de herramientas existentes para elaborar recursos educativos atractivos visualmente. Y aún, a pesar de ciertas limitaciones, herramientas como Animaker,

Genially, junto a recursos integrados a las mismas tales como: Audacity, Elevenlabs, Freepik, freepng, pngwing, remove, pixmix.com; enriquece nuestra labor educativa mediante la interactividad, accesibilidad y portabilidad que ofrecen.

Es así que, finalizando éste tercer y último entregable de la materia, como grupo pudimos fortalecer nuestras habilidades mediante la integración de los contenidos multimedia creados en el segundo entregable a formato SCORM mediante la plataforma Iseazy. En esta etapa nos encontramos con un desafío más; adaptar de manera interactiva al formato SCORM, los recursos como novela y la presentación, que inicialmente fueron elaborados en Power Point ya que sólo se mostrada como formato PDF, perdiendo todo su interfaz. Readaptando sólo el diseño, a la herramienta Genially, aprovechando la interactividad que ésta ofrece, para lograr que los estudiantes tengan un aprendizaje lector motivador, a través de actividades interactivas visualmente atractivas.

En definitiva, reiteramos que elegir las herramientas adecuadas, la capacitación constante y la adaptación a las particularidades de cada proyecto son las claves para desarrollar recursos educativos efectivos y atractivos que nos preparen para futuros desafíos en nuestra labor docente.

Enlace

<https://iseazy.com/dl/19ce6e3749d844de8557223aad2e966c>

4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Las plataformas de gestión en entornos virtuales permiten compartir material educativo digital, herramientas y crear asignaciones con diferentes tareas y evaluaciones, pero antes de realizar toda esta actividad es necesario establecer los componentes que intervienen en la plataforma, metodología, actividades, administración y recursos de apoyo.

En el siguiente texto se describe las características mencionadas anteriormente:

Componentes que intervienen en el proceso educativo

El proceso en el desarrollo lector de los estudiantes, implica un enfoque integral que tiene en consideración varios factores. Por ello, se detallan los componentes que intervienen en el proceso educativo del objeto en estudio:

- **Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE)** de la Escuela General Básica Paquisha de octavo grado de año lectivo 2024-2025 del cantón la Libertad provincia de Santa Elena, los cuales se encuentran en una etapa crítica en su desarrollo lector.
- El aprendizaje (**docencia**) se llevará a cabo en la **plataforma Brightspace**, dirigida a los docentes de Lengua y literatura de octavo grado de la Escuela General Básica Paquisha, buscando fortalecer el desarrollo lector y comprensión de los estudiantes.
- Los estudiantes disponen de dispositivos inteligentes y cuentan con internet tanto en escuela como en casa; por lo tanto, podrán realizar **actividades** de manera **asíncrona y síncrona**.

Cuestiones pedagógicas a tener en cuenta

Esta acción educativa está delimitada a 6 estudiantes con necesidad educativas de la Escuela General Básica Paquisha de octavo grado en el periodo lectivo 2024-2025, con el fin que desarrollen competencias lectoras sólidas; por ello, la metodología a trabajar es Aprendizaje Basado en Competencias (ABC) que se centra en la mejora de habilidades y conocimiento, que conecten con la vida real, tales como: Comprensión, interpretación y pensamiento crítico.

Actividades

Una vez identificado el camino pedagógico del presente proyecto, y siguiendo este enfoque basado en competencias, se genera un proceso educativo que no sólo atienda los requerimientos de los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE), sino que también promueva un aprendizaje significativo y duradero; es decir, que lo fundamental es que los alumnos se adapten, tengan receptividad y participen activamente en su aprendizaje.

Para ello, semanalmente se impartirán 2 sesiones síncronas en vivo, a través de la plataforma Teams, establecida oficialmente por el Ministerio de Educación en Ecuador para instituciones educativas fiscales. Estas sesiones serán adaptadas a la atención del alumno, y tendrán una duración de 30 a 45 minutos.

Por otro lado, mediante la plataforma de Brightspace cada semana se subirán varias actividades interactivas como práctica regular, sin que llegue a ser abrumador para el estudiante. Estas tareas permiten facilitar la concentración y el aprendizaje autónomo individual.

Y, para su respectiva evaluación, la calificación será ponderada de la siguiente manera:

- **10%** Foros de discusión

- **20%** Grabación de voz
- **60%** Diario digital de lectura
- **10%** Cuestionarios de la plataforma

A continuación, se definen los elementos que intervienen en la presente acción educativa para fomentar las competencias específicas que cada estudiante debe desarrollar:

Elementos de la Acción Educativa

Objetivo de Aprendizaje:

- Desarrollar la habilidad lectora
- Mejorar la comprensión lectora
- Promover la expresión oral y escrita

Actividades:

- **Actividades asíncronas:**
 - ***Lectura de textos seleccionados:*** Cuentos o fragmentos literarios que cada alumno leerá en casa en el tiempo establecido en la plataforma.
 - ***Juegos interactivos:*** En plataformas como Kahoot, deberá responder pequeñas preguntas de comprensión literal, inferencial y crítica sobre lo leído.
 - ***Diario digital de lectura:*** A través de una asignación propia de la plataforma es estudiante subirá un archivo PDF, el cual contendrá reflexiones sobre lo aprendido, dudas o palabras nuevas, con ello se evalúa habilidades lectoras de los estudiantes.

- **Actividades síncronas:**

Video conferencias de discusión: Se realizan 2 sesiones en tiempo real con una duración de 30 a 45 minutos, donde se discute sobre los textos enviados en las sesiones asíncronas, esto permite que el estudiante realice preguntas y comparta sus opiniones sobre el tema, proporcionando un feedback del contenido semanal, además de destacar los logros obtenidos.

Así mismo, durante las sesiones síncronas se realizarán talleres de escritura donde se realizará un pequeño cuento o poema para recibir retroalimentación grupal. Y, para practicar la fluidez lectura. Se realizan actividades de lectura en voz alta para medir el progreso de la habilidad lectora.

Recursos

- Plataforma de Brightspace.
- Material multimedia (lecturas interactivas, videos).
- Herramientas de evaluación (cuestionarios del contenido).
- Plataforma para gamificación (juego interactivo sobre la lectura semanal)

Producción de actividades:

- **Foros de discusión:** Mediante la plataforma Brightspace, se crearán foros, para que los estudiantes publiquen sus opiniones sobre las lecturas enviadas previamente.
- **Diario digital de lectura:** Los estudiantes deberán cumplir con la entrega de este trabajo a través de la plataforma en el apartado correspondiente.
- **Grabación de voz:** Grabación personal mientras realizan las lecturas enviadas en plataforma, para evaluar la fluidez lectora.

Rúbricas de las actividades evaluativas

- **Participación de foros y cuentos:** Talleres de escritura realizados durante las sesiones síncronas, tomando en cuenta varios aspectos como: claridad, coherencia y creatividad.
- **Cuestionarios y grabación de voz:** Se evalúa la comprensión lectora a través de cuestionarios en línea enviados en las sesiones asíncronas y grabación de voz.
- **Portafolio Digital:** El portafolio digital de cada alumno debe contener una recopilación de trabajos, y será evaluada al final de período, considerando la progresión de las habilidades y calidad del mismo.

Evaluación de las Actividades

- **Autoevaluación:** Accesibilidad para que los estudiantes reflexionen sobre su propio aprendizaje mediante cuestionarios de autoevaluación.
- **Retroalimentación:** Suministrar retroalimentación constructiva después de cada actividad, destacando fortalezas de áreas de mejora.

Usos del entorno

La administración de la plataforma no es sólo centralizar los recursos y actividades, su objetivo es también monitorear el progreso de los estudiantes para facilitar la identificación de áreas que requieran mayor atención, y en conjunto se crea un aprendizaje dinámico, accesible y personalizado. Por ello, se incluirán recursos educativos adaptados a la materia de lengua y literatura como son lecturas ilustradas, videos animados, presentaciones sencillas, presentaciones didácticas y juegos interactivos, además se presentará una guía con la metodología, actividades y horarios que permiten al estudiante tener información relevante y accesible.

Los estudiantes podrán comunicarse con el docente y sus compañeros a través de mensajes directos en el localizador de la plataforma; también tienen un foro de dudas para plasmar la inquietudes o problemas.

Las diferentes funciones con las que cuenta la plataforma, facilitan la gestión de aprendizaje, donde los docentes pueden subir documentos, videos, imágenes y grabaciones, asegurando la accesibilidad del estudiante.

Además, los estudiantes podrán realizar actividades como: lecturas, cuestionarios interactivos, foros de discusión para intercambio de ideas y opiniones, tareas y proyectos con pautas claras y fecha de entrega, actividades sincrónicas a partir de la videoconferencia para interactuar en tiempo real, e interacciones entre los estudiantes para compartir las reflexiones, con el fin de establecer una buena relación en el grupo. Estas acciones no solo fomentan el aprendizaje, sino que evalúa la comprensión de los temas, enriqueciendo su contenido.

Recursos de apoyo

Los recursos de apoyo son esenciales para potencial el aprendizaje, por lo tanto, el uso de la plataforma Brightspace, tiene como objetivo que los estudiantes cultiven sus habilidades lectoras, convirtiendo la lectura en una experiencia dinámica y atractiva.

Los recursos a utilizar en la plataforma son los siguientes:

- Creación de una guía donde se explica la metodología, actividades académicas síncronas y asíncronas, los tipos evaluación, horarios y funcionamiento de la plataforma.
- Se compartirá mini lecturas para los estudiantes en cada clase semanal.
- Se incluye contenido a través videos y presentaciones.

- Los estudiantes podrán compartir opiniones y puntos de vista sobre las lecturas, a modo de dinámica.
- Los canales de comunicación propias de la plataforma como son mensajes y foros mantendrán al estudiante informado sobre progreso y novedades de la misma.

Una vez establecido las características de plataforma procedemos a definir el tema y subtemas, planificamos el contenido y seleccionamos las herramientas para realizar los materiales y actividades, además de crear una rubrica de evaluación para evaluar el desempeño del estudiante.

Unidad: Una imagen vale más que mil palabras

En la presente unidad exploraremos la importancia de la narrativa visual y verbal en diversas formas de comunicación. El curso tiene una duración de tres semanas, durante este trayecto, los alumnos desarrollarán habilidades clave que les ayudarán a comunicarse de manera más efectiva y creativa.

Semana 1

Tema: La Novela

En el mundo de la novela aprenderemos como una buena narrativa puede crear recuerdos duraderos en el lector; en esta sección, abordaremos los siguientes subtemas:

- 1.1. Definición de la novela
- 1.2. Estructura de la novela
- 1.3. Géneros de la novela
- 1.4. Elementos que componen la novela

Semana 2

Tema: La Entrevista

En esta semana, se examina el tema “La entrevista”, compartiendo también consejos prácticos sobre cómo realizar una entrevista efectiva, optimizando con claridad el impacto del mensaje; para ello, se presentan los siguientes subtemas:

- 2.1 Definición de la entrevista
- 2.2 Tipos de entrevista
- 2.3 Estructura de la entrevista
- 2.4 Tips para una entrevista

Semana 3

Tema: La Discusión

En la tercera y última semana culminaremos con el tema “La Discusión” donde resaltaremos la importancia de la comunicación efectiva en el desarrollo de ideas a través de los siguientes subtemas a tratar.

- 3.1.Preparar un tema de discusión
- 3.2.Organizar una discusión
- 3.3.Ejecutar la discusión
- 3.4.Evaluar la discusión
- 3.5.Exponer los resultados de la discusión

Planificar la estructura del contenido

Con el objetivo de brindar a los estudiantes un marco conceptual claro y atractivo, semanalmente se inicia con la presentación de un video introductorio, mismo que aborda el tema planificado del bloque, como: novela, entrevista, y discusión. Estos contenidos son adaptados, de acuerdo al libro de octavo grado del Ministerio de Educación, asegurando con ello, que se ajusten a los estándares curriculares.

Además, se incluirán lecturas de cuentos, fragmentos literarios y noticias relevantes, que permitirán que el estudiante conecte la teoría con ejemplos concretos. Donde, se incluyen juegos interactivos de acuerdo al contenido o lectura, para fomentar una participación activa y un aprendizaje lúdico.

Así mismo, para medir la comprensión de los temas tratados, a través de la plataforma Brightspace, se diseñará un cuestionario para evaluar de manera semanal el aprendizaje adquirido.

Del mismo modo, en la plataforma, se habilitará un foro de discusión para que los alumnos compartan el intercambio de opiniones y reflexiones sobre los materiales leídos en la semana.

También, como proyecto final de la semana, los estudiantes crearán un diario digital de lectura, donde registrarán sus reflexiones, dudas, palabras nuevas e imágenes de acuerdo a las lecturas leídas. Esta actividad no solo promueve la autoevaluación, sino que también fomenta la creatividad y el pensamiento crítico.

Adicionalmente, se incorporará una actividad de grabación de voz sobre las lecturas enviadas que permitirá evaluar la fluidez lectora de los estudiantes.

Por último, se impartirán dos sesiones síncronas semanales mediante la plataforma TEAMS (establecida oficialmente por el Ministerio de Educación) con una duración de 30 o 45 minutos, durante los cuáles se desarrollarán talleres de escritura y lectura voz alta, este enfoque integral además de promocionar un Feedback sobre el contenido, busca desarrollar habilidades literarias, y promover un aprendizaje colaborativo y participativo.

Herramientas a utilizar para cada uno de los contenidos en la plataforma

Brightspace.

La plataforma Brightspace se utiliza para las sesiones asíncronas con los siguientes contenidos:

- Videos realizados a través del programa de edición Sony Vega, para ofrecer una presentación visual atractiva que introducen a los temas de manera efectiva.
- Contenidos, lecturas, fragmentos literarios y noticias creados en la herramienta Genially, una herramienta que fomenta la creatividad con un diseño atractivo.
- Juegos interactivos creados a través de Kahoot y cuestionarios elaborados en la plataforma Brightspace, mismos que permitirán evaluar el conocimiento de forma lúdica y dinámica.
- Foros de discusión realizados en esta plataforma, para promover un espacio para el intercambio de ideas y reflexiones entre los estudiantes.
- Se asignará a manera de proyecto, un entregable, donde el estudiante deberá subir su archivo terminado en formato pdf, garantizando la organización y cumplimiento de los plazos de la plataforma.
- También se establece una asignación de grabación de voz, que el alumno deberá subir en formato mp3 u OGG, para evaluar la fluidez lectora.

A diferencia de lo descrito anteriormente, las sesiones síncronas se realizan en la plataforma TEAMS, establecida oficialmente por el Ministerio de Educación en Ecuador para instituciones educativas fiscales, de esta manera se asegura una comunicación efectiva y alineada con las normativas educativas.

Materiales de la plataforma Brightspace.

- Presentación interactiva de la novela

Enlace al material:

<https://view.genially.com/6701fbe8515a989a1615b42e/interactive-content-novela>

- Novela ilustrada Don Quijote de la Mancha

Enlace al material:

<https://drive.google.com/file/d/1b87IxoUYNLa7cqVguqzdLOwvC6dCHgah/view?usp=sharing>

- Video Narrativo- La entrevista

Enlace al material

<https://youtu.be/RL13iifDRMk>

- Infografía interactiva - La discusión

Enlace al material:

- <https://view.genially.com/66ef80670d401086b4dd0622/presentation-infografia-discusion>

- Fragmento literario - ‘El clan del oso cavernario (fragmento)’

Enlace al material:

<https://view.genially.com/6704a7d818e1173bdc8e6e39/presentation-fragmento-literario>

- Noticia- Dos de cada 10 niños trabajan en la Sierra centro de Ecuador

Enlace al material:

<https://view.genially.com/6704cd3ee964a046a45cf518/interactive-content-trabajo-infantil>

- Lectura-Un Niño en Defensa de la Niñez

Enlace al material:

<https://view.genially.com/670488143dfd60afbed43681/presentation-un-nino-en-defensa-de-la-ninez>

- Video introductorio-La Entrevista

Enlace al material:

<https://youtu.be/qVg9aSTmEQ4>

- Video introductorio-La Discusión

Enlace al material:

<https://youtu.be/DzHMc7jwo3M>

- Video introductorio-La Novela

Enlace al material:

<https://youtu.be/R9ZH21Sv6Wo>

Rúbrica de evaluación

La rúbrica de evaluación es una herramienta que permite calificar el rendimiento de los estudiantes de manera objetiva, para ello se establece los criterios a evaluar cada uno con sus logros y su respectiva calificación. Para la evaluación de nuestros estudiantes se diseñaron tres rubricas con los temas de la novela, entrevista y discusión.

Tabla 7

Rúbrica de evaluación para de la novela

Criterios a evaluar	Excelente (10)	Bueno (9-8)	Satisfactorio (7-6)	Deficiente (5 ó menos)	Puntuación
Comprensión lectora	Demuestra un alto nivel de comprensión de la novela, identificando y explicando con claridad los elementos literarios presentes en el texto.	Muestra una buena comprensión de la novela, identificando la mayoría de los elementos literarios presentes en el texto.	Tiene una comprensión aceptable de la novela, pero no logra identificar algunos elementos literarios presentes en el texto.	Presenta dificultades para comprender la novela y no logra identificar los elementos literarios presentes en el texto.	
Análisis de personajes	Realiza un análisis detallado y profundo de los personajes principales y secundarios de la novela, identificando sus características, motivaciones	Realiza un análisis completo de los personajes principales y secundarios de la novela, identificando sus	Realiza un análisis básico de algunos personajes de la novela, pero no logra identificar todas sus	No realiza un análisis adecuado de los personajes de la novela.	

	y desarrollo a lo largo de la historia.	características y motivaciones.	características y motivaciones.	
Reflexiones textuales	Proporciona 2 opiniones razonadas, profundizando el texto.	Proporciona 2 opiniones, pero sin profundizar el texto.	Proporciona 2 opiniones, pero son incongruentes el texto.	No proporciona opiniones del texto.
Creatividad y originalidad	Demuestra una gran creatividad y originalidad en la construcción de la trama, los personajes y el desarrollo de la novela, generando un texto único y cautivador.	Muestra cierta creatividad y originalidad en la construcción de la trama, los personajes y el desarrollo de la novela, pero no logra generar un texto completamente único y cautivador.	Presenta algunas ideas creativas y originales en la construcción de la trama, los personajes y el desarrollo de la novela, pero la mayoría del texto carece de originalidad.	No presenta ideas creativas y originales en la construcción de la trama, los personajes y el desarrollo de la novela.
Total				

Nota. Elaboración propia

Tabla 8*Rúbrica de evaluación para de la entrevista*

Criterios a evaluar	Excelente (10)	Bueno (9-8)	Satisfactorio (7-6)	Deficiente (5 ó menos)	Puntuación
Comprensión lectora	Demuestra un alto nivel de comprensión acerca de la entrevista, identificando y explicando con claridad las etapas que intervienen en ella.	Muestra una buena comprensión de la entrevista, identificando la mayoría de las etapas que intervienen en ella.	Tiene una comprensión aceptable de la entrevista, pero no logra identificar algunas etapas que intervienen en ella.	Presenta dificultades para comprender el tema la entrevista y no logra identificar las etapas que intervienen en ella.	
Análisis de las etapas de la entrevista.	Realiza un análisis detallado y profundo de las etapas de la entrevista, identificando las características de cada una de ellas.	Realiza un análisis completo de las etapas de la entrevista, identificando las características de cada una de ellas.	Realiza un análisis básico de algunas etapas de la entrevista, pero no logra identificar todas sus etapas y el orden de ejecución.	No realiza un análisis adecuado de las etapas de la entrevista.	
Estrategia	Siempre establece de manera clara y concisa las etapas entrevista.	Algunas veces establece de manera clara y concisa las etapas entrevista.	Pocas veces establece de manera clara y concisa las etapas entrevista.	Nunca establece de manera clara y concisa las etapas entrevista.	
Creatividad y originalidad	Demuestra una gran creatividad y originalidad en la construcción de cada etapa de la entrevista.	Muestra cierta creatividad y originalidad en la construcción de cada etapa de la entrevista.	Presenta algunas ideas creativas y originales en la construcción de las etapas de la entrevista, las etapas no están en orden ni completas.	No presenta ideas creativas y originales en la construcción de cada etapa de la entrevista.	
Total					

Nota. Elaboración propia

Tabla 9*Rúbrica de evaluación para el tema “La discusión”*

Criterios a evaluar	Excelente (10)	Bueno (9-8)	Satisfactorio (7-6)	Deficiente (5 ó menos)	Puntuación
Comunicación oral	Aplica correctamente los recursos y convenciones de la comunicación oral para participar en un diálogo para construir acuerdos con sus compañeros y compañeras.	Aplica de buena manera los recursos y convenciones de la comunicación oral para participar en un diálogo para construir acuerdos con sus compañeros y compañeras.	Aplica aceptablemente los recursos y convenciones de la comunicación oral para participar en un diálogo para construir acuerdos con sus compañeros y compañeras.	Aplica escasamente los recursos y convenciones de la comunicación oral para participar en un diálogo para construir acuerdos con sus compañeros y compañeras.	
Utilización de vocabulario	Utiliza apropiadamente los diversos recursos del lenguaje oral (vocabulario, estructuras sintácticas, expresividad) para producir un discurso y lograr el propósito comunicativo.	Utiliza de buena manera los diversos recursos del lenguaje oral (vocabulario, estructuras sintácticas, expresividad) para producir un discurso y lograr el propósito comunicativo	Utiliza buena parte de los diversos recursos del lenguaje oral (vocabulario, estructuras sintácticas, expresividad) para producir un discurso y lograr el propósito comunicativo	No utiliza apropiadamente los diversos recursos del lenguaje oral (vocabulario, estructuras sintácticas, expresividad) para producir un discurso y lograr el propósito comunicativo	

	Siempre formula claramente el propósito comunicativo; reconoce el contexto comunicativo; identifica los puntos centrales del tema tratado; plantea preguntas para aclarar el contenido de los temas tratados; busca información complementaria.	Algunas veces formula claramente el propósito comunicativo; reconoce el contexto comunicativo; identifica los puntos centrales del tema tratado; plantea preguntas para aclarar el contenido de los temas tratados; busca información complementaria.	Pocas veces formula claramente el propósito comunicativo; reconoce el contexto comunicativo; identifica los puntos centrales del tema tratado; plantea preguntas para aclarar el contenido de los temas tratados; busca información complementaria.	Nunca formula claramente el propósito comunicativo; reconoce el contexto comunicativo; identifica los puntos centrales del tema tratado; plantea preguntas para aclarar el contenido de los temas tratados; busca información complementaria.
Estrategia				

Total

Nota. Elaboración propia

Plan B

La ficha pedagógica se utilizará en situaciones donde el estudiante carezca de conectividad por determinadas circunstancias. En el documento se describen los pasos a seguir durante las clases síncronas; y el alumno deberá subir el documento correspondiente en la plataforma en mención.

Además; los contenidos, lecturas, fragmentos literarios y noticias, serán publicadas en formato pdf, para facilitar la descarga de archivos a los estudiantes.

Así mismo; estas actividades deben estar relacionadas con el entorno familiar del estudiante, y la realidad social actual. Esta conexión no sólo facilitará un aprendizaje relevante y significativo, también generará una mejor comprensión y aplicación de los conceptos relacionados a su vida diaria.

Por otro lado; para motivar las sesiones síncronas se implementará la herramienta mentimeter o un scape room para realizar juegos en relación al tema tratado; estas dinámicas permiten que el estudiante aprenda conceptos de manera lúdica y entretenida. Además, para hacer también que el aprendizaje sea ameno, de colaboración y compromiso grupal, aplicando una ruleta con los nombres de los alumnos para fomentar la interacción y garantizar la participación activa de todos durante la actividad.

Por último; para asegurar una comprensión integral de los conceptos discutidos, los estudiantes que no dispongan de conectividad deberán realizar un LAPBOOK de acuerdo al contenido y lectura semanal. Esta actividad les permitirá sintetizar y organizar la información de manera creativa y visual, promoviendo un aprendizaje activo e independiente.

Como actividad final describimos la plataforma Brightspace con el contenido de cada uno de sus módulos y submódulos, esta descripción permite obtener una visualización clara y detalla de la estructura de dicha plataforma.

Curso: Una imagen vale más que mil palabras

Mediante la plataforma Brightspace se creó el curso titulado “Una imagen vale más que mil palabras”, cuyos contenidos son basados en la unidad 1 del libro de lengua y literatura de octavo grado del Ministerio de Educación; el cual se desarrolla en 3 sesiones, con un tema por clase: Clase 1-Novela, Clase 2-entrevista, Clase 3-Discusión.

La estructura de la plataforma es la siguiente:

- Manual del estudiante
- Bienvenida

Cada clase semanal tiene la misma estructura y constan de los siguientes temas relacionados al submódulo:

Tabla 10

Estructura de la plataforma Brightspace

Clase 1-Novela	Clase 2- Entrevista	Clase 3-Discusión
Presentación del tema	Presentación del tema	Presentación del tema
Contenido	Contenido	Contenido
En la presentación de Genially se abarca los siguientes subtemas:	En el video narrativo se abarca los siguientes subtemas	En la presentación de Genially se abarca los siguientes subtemas:
1.1. Definición de la novela	2.1. Definición de la entrevista	3.1. Preparar un tema de discusión
1.2. Estructura de la novela		
1.3. Géneros de la novela	2.2. Tipos de entrevista	3.2. Organizar una discusión

1.4. Elementos que componen la novela	2.3. Estructura de la entrevista	3.3. Ejecutar la discusión
	2.4. Tips para una entrevista	3.4. Evaluar la discusión
		3.5. Exponer los resultados de la discusión
Cuestionario	Cuestionario	Cuestionario
Lecturas	Lecturas	Lecturas
Son las siguientes:	La cual es:	La cual es:
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Don Quijote de la Mancha ➤ El clan del oso cavernario 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Un niño en defensa de la niñez 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dos de cada 10 niños trabajan en la sierra centro de Ecuador
Juego interactivo	Juego interactivo	Juego interactivo
Foro de debate	Foro de debate	Foro de debate
Grabación de voz	Grabación de voz	Grabación de voz
Diario digital de lectura	Diario digital de lectura	Diario digital de lectura
Foro de dudas	Foro de dudas	Foro de dudas
Sesiones síncronas	Sesiones síncronas	Sesiones síncronas

Nota. Elaboración propia

Cada submódulo ha sido creado mediante los siguientes recursos digitales:

Manual de estudiante: Es un documento realizado en formato PDF donde se explica la metodología, actividades académicas síncronas y asíncronas, los tipos evaluación, horarios y funcionamiento de la plataforma.

Bienvenida: Es un video elaborado a través del programa de edición Sony Vega, aplicando Photoshop y Audacity como recursos de apoyo para la realización mismo. En el video se da la bienvenida al curso de forma generalizada.

Presentación del tema: Es un video introductorio creado mediante el programa de edición Sony Vega que ofrece una presentación atractiva, donde se explica el tema y subtemas

a tratar durante la semana. Para la realización de este video, también se aplicó Photoshop y Audacity como recursos de apoyo.

Contenido:

Clase 1: El contenido fue generado a través de genially en este se plasma información relacionada al tema de la novela.

Clase 2: Se presenta un video narrativo de la entrevista creado a partir de Animaker y subido en la plataforma de YouTube.

Clase 3: El contenido fue elaborado a través de genially con el tema de la discusión.

Todos los contenidos de las tres clases se encuentran en archivo PDF para que el estudiante pueda descargar el material y poder tenerlo disponible en cualquier momento.

Test: Fueron generados en la plataforma Brightspace, estos evalúan el contenido de cada clase, además cada pregunta tiene una retroalimentación para reforzar el conocimiento.

El valor del test es de 10 puntos, es decir el 10%.

Lecturas: Estas se realizaron a partir de genially las cuales son:

Clase 1-Novela

- Don Quijote de la Mancha
- El clan del oso cavernario

Clase 2- Entrevista

- Un niño en defensa de la niñez

Clase 3- Discusión

- Dos de cada 10 niños trabajan en la sierra centro de Ecuador

Todas las lecturas incluyen un archivo PDF para su descarga y retroalimentación.

Juegos interactivos: Son generados a través del Kahoot, tienen 4 preguntas con quiz o de verdadero y falso, estas guardan relación con las lecturas.

Debate: Esta sección es generada en la misma plataforma Brightspace. En este apartado los estudiantes escribirán un párrafo de cuatro líneas respondiendo a las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que más te gustó de la lectura? ¿Por qué? Además, de agregar una imagen relacionada a la lectura.

El valor del debate es de 10 puntos, es decir el 10%.

Grabación de voz: Esta sección también es generada por la plataforma Brightspace. El alumno deberá subir una grabación mientras lee la lectura del día, lo podrá subir a través de un formato mp3 u OGG, o también lo puede grabar en la misma plataforma en la opción grabación de audio, esto sirve para evaluar la fluidez lectora.

El valor de la grabación de voz es de 20 puntos, es decir el 20%

Diario digital de lectura: Es un entregable en formato PDF que el alumno deberá subir a la plataforma Brightspace; el documento debe tener la siguiente estructura:

- Carátula
- Ficha de información de estudiante
- Recopilación de trabajos
- Reflexión de las lecturas con su respectiva imagen
- Glosario de palabras nuevas con su definición
- Dudas con respecto a la lectura

El valor del diario digital de lectura es de 60 puntos, es decir el 60%.

Foro de dudas: Este foro se establece en la plataforma Brightspace, para que el estudiante exprese sus dudas durante la realización del curso, o algún inconveniente que surja para subir archivos a la plataforma, al docente de lenguaje

Sesiones síncronas: Las grabaciones de las sesiones síncronas realizadas en la plataforma de Teams, serán subidas en este submódulo.

Conclusión

Con la ayuda de la plataforma Brightspace, se logra crear un entorno virtual de aprendizaje dinámico y atractivo para el estudiante, porque combina una variedad de recursos digitales y actividades interactivas. Los puntos sobresalientes de este diseño curricular son:

- El uso de plataformas como Genially, Kahoot, Sony Vega, Audacity, Photoshop y Teams. Mismos que permiten enriquecer los contenidos y ofrecer una experiencia de aprendizaje más visual y participativa.
- Con la combinación de lecturas, juegos interactivos, debates, grabaciones de voz, se promueven las habilidades lingüísticas y literarias.
- Con los test, debates y diario digital permiten realizar una evaluación formativa y sumativa del progreso de los alumnos y poder brindar retroalimentación oportuna.
- El manual de los estudiantes y foro, permiten brindar al estudiante las herramientas necesarias para gestionar su propio aprendizaje.

Así mismo, la estructura del curso se centra en los siguientes temas: Novela, entrevista y discusión, permitiendo que cada alumno explore diferentes aspectos de la comunicación oral y escrita.

En resumen, la creación de este curso demuestra cómo las tecnologías digitales pueden ser utilizadas para crear experiencias de aprendizaje personalizadas y significativas, que van más allá de una simple transmisión de conocimientos; porque combina contenidos de calidad

con actividades interactivas, evaluaciones formativas, y su diseño curricular promueve el amor a la lectura y el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes.

5. Conclusiones y Recomendaciones.

5.1. Conclusiones

Los códigos de comunicación en entornos virtuales de aprendizaje permitieron establecer normas, reglas, compromisos y deberes entre los miembros que conforman la comunidad educativa, promoviendo mutuamente respeto, empatía, solidaridad y honestidad para lograr un ambiente seguro sin discriminación, fomentando el trabajo en equipo y estableciendo una comunicación asertiva.

El material didáctico interactivo de lectura se diseñó de acuerdo a las necesidades lectoras de los estudiantes ya que se creó recursos educativos digitales como son: un libro ilustrado con sonidos, imágenes y texto, presentaciones dinámicas, un video narrativo y un paquete SCORM utilizando herramientas digitales que motiven al estudiante a mejorar sus habilidades lectoras creando así una experiencia atractiva e interesante.

La integración de contenido digital dinámico en la plataforma Brightspace resulto ser una herramienta efectiva para mejorar la habilidad lectora de los estudiantes, ya que permitió incorporar lecturas ilustradas, juegos interactivos, PDFs, infografías y videos brindando una experiencia de aprendizaje atractiva y visual, además se incluyó test, foros y asignaciones de tareas que permiten evaluar conocimiento y habilidades lectora. Esta plataforma fomenta una participación activa y respeta los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes.

El diseño de una herramienta didáctica, digital e interactiva con características innovadoras, inclusivas y creativas orientadas a mejorar el aprendizaje de lectura en los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE) de octavo grado de básica superior

posibilita que los alumnos tengan motivación e interés para enriquecer su comprensión lectora en el proceso de aprendizaje

5.2. Recomendaciones

Implementar un proyecto institucional donde se establezca un código deontológico y netiquetas para asegurar un buen ambiente y comunicación en los entornos virtuales de aprendizaje.

Incluir actividades de retroalimentación y evaluación por cada recurso educativo digital, además de presentar videos narrativos que ejerciten la comprensión lectora para garantizar un aprendizaje dinámico, individual y efectivo

Capacitar de forma continua a los docentes en el manejo de plataformas virtuales de aprendizaje para potenciar sus competencias digitales, además de actualizar periódicamente el contenido de la plataforma de acuerdo a las intereses y necesidades de los estudiantes.

Reajustar la herramienta didáctica de acuerdo a las necesidades actuales de los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE) para asegurar la motivación e interés por aprender promoviendo un aprendizaje significativo y atractivo. Además de incorporar métodos de aprendizaje como la gamificación, aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje colaborativo con el objetivo de ofrecer una educación online de calidad.

6. Referencias Bibliográficas

- Almeida, S. (2022). ALGUNAS CAUSAS DEL BAJO NIVEL DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LA EDUCACIÓN ACTUAL. *Revista Científica De La Facultad De Filosofía*, 14(1). 116–130
<https://revistascientificas.una.py/index.php/rcff/article/view/2717>
- Arrieta, A. (2019). TIC dirigidos a la superación de barreras educativas de las personas con discapacidad. *Innovaciones Educativas*, 21(31), 115–130.
<https://doi.org/10.22458/ie.v21i31.2698>
- Bravo, A., Agama, L., Guillin, M., Farfan, E. y Baidal, N. (2024). Estrategias didácticas para fortalecer la lectoescritura en estudiantes con necesidades especiales no asociada a la discapacidad en trastornos del comportamiento. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (2), 2029–2049.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.2005>
- CAST (2024). *Guía de diseño universal para el aprendizaje*, versión 3.0.
<https://udlguidelines.cast.org>
- Castillo, N. (2021). Fenomenología como método de investigación cualitativa: preguntas desde la práctica investigativa. *Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social*, 12, 7-18.
- Cueto, I. R. (2022). Identidad profesional y código deontológico en la Educación Social. *RES: Revista de Educación Social*, 35, 192-200. https://eduso.net/res/wp-content/uploads/2022/11/res-35.-VIII-Cong.-5etapa.taller-etica.inaki_.pdf
- EDUCREA (s.f.). *Recursos TIC para Necesidades Educativas Especiales*.
<https://educrea.cl/recursos-tic-necesidades-educativas-especiales/>

- González, J. y Gómez, A. (2021). Libro didáctico - *herramientas digitales en la Portada y diagramación: Formación Profesional Integral*. Cartago, Valle del Cauca: Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA).
file:///C:/Users/MICROSOFT/Downloads/libro_didactico_herramientas_digitales.pdf
- González, V., y Sosa, K. (2020). Lista de cotejo. *Evaluación del y para el aprendizaje: instrumentos y estrategias*, 18(3), 89-107. <https://cuaed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/Capitulo-14-LISTA-DE-COTEJO.pdf>
- Guevara, P., Verdesoto, E., y Castro, E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Gutiérrez, R. (2020). El aprendizaje de la lectura, ¿cuál es el mejor momento para iniciar su enseñanza? En Mediavilla, A., y Gutiérrez Fresneda, R. (Eds.). *Lectura y dificultades lectoras en el siglo XXI* (pp. 79-80). Ediciones OCTAEDRO, S.L.
<https://octaedro.com/libro/lectura-y-dificultades-lectoras-en-el-siglo-xxi/>
- Guzmán, A. (2021). Pedagogías emergentes para garantizar una educación inclusiva en tiempos de confinamiento. *Revista Varela*, 21(60), 180-186.
<https://revistavarela.uclv.edu.cu/index.php/rv/article/download/1298/2380?inline=1>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGRAW-HILL Interamericana Editores, S.A. de C. V.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n._Rutas_cuantitativa_cualitativa_y_mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION

[_LAS_RUTA.pdf&Expires=1724091346&Signature=ZwnEO4Fs-mnZtnO-5F2ho-
uqfOBsM5YT4pq9gRM~JMdNk-
r4qmudE~cmm2po7u1lVa2mGSJnt9gsGSL8PGTnz1R6Po91Wjg0s2ED7SIRmr-
tN4DWyacFTaIPJi~SGOFMuCNssvollMzeTobNtGBc4DKMb3tV1FRdfAir9DlhNdI
AijvKFr2r1LwqXomcAhNs0kfbMMQ5MTAhAHKohL9LtkBYcXdSlZK5~ssjsz4JTc
KaxLanfCcdKCxAsG9srHVQ9q4n6Rri1M-
zZLkU3eFUOQfmxTWJwj9Mo~lzooi2IP4iDEML2msoJimJv8UkgKEm1NBtH8dtNc
MCR40wvV5qpQ_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://www.ineval.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-de-la-evaluacion-ser-estudiante-2023/)

Ineval y Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE). (2018).

Informe general PISA 2018. Banco de información INEVAL.

<https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/informe-general-pisa-2018/>

Ineval. (2023). Ineval presentó los resultados de la evaluación Ser Estudiante 2023.

<https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-de-la-evaluacion-ser-estudiante-2023/>

Ley Orgánica de Educación Intercultural (31 de marzo de 2011). Constitución de la Republica del Ecuador Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 417

[https://educacion.gob.ec/wp-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOE_I_codificado.pdf)

[content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOE_I_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOE_I_codificado.pdf)

Lineamientos para el accionar de los Docentes Pedagogos de Apoyo a la Inclusión. (2019).

[https://educacion.gob.ec/wp-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/12/lineamientos_docentes_pedagogos_de_apoyo_2019.pdf)

[content/uploads/downloads/2019/12/lineamientos_docentes_pedagogos_de_apoyo_2019.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/12/lineamientos_docentes_pedagogos_de_apoyo_2019.pdf)

- Mero, J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 6(1), 712-724.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385914>
- Molano, M., Valencia, A. y Apraez, M. Pulido. (2021). Características e importancia de la metodología cualitativa en la investigación científica. *Semillas del Saber*, 1, 18-27.
<https://revistas.unicatolica.edu.co/revista/index.php/semillas/article/view/314/178>
- Morales, M. (2024). Práctica: herramientas de la plataforma Studium. Credos.
<https://gredos.usal.es/handle/10366/160322>
- Ramos, M., Cáceres, M., Soler, R. y Marín, J. (2020). El uso del tic para la animación a la lectura en contextos vulnerables: una revisión sistemática en la última década. *Linguagem e Tecnologia, Belo Horizonte-MG*, 13(3), 240–261.
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/66777>
- Sánchez, M., Mejias, M. y Olivety, M. (2022). Diseño de Metodologías Mixtas una revisión de las estrategias para combinar. *Enfermería en RED*, 3, 10-13.
https://www.portal.uasj.unpa.edu.ar/_files/ugd/f9834d_784cc19611714c87890006bc7cb4715d.pdf#page=10
- Suárez, M. (2020). El FODA y su relación con la organización educativa de la Institución Educativa n° 350202 “Zoila Amoretti de Odria”, distrito Chaupimarca. *Journal of the Academy*, 3, 158-169. <https://doi.org/10.47058/joa3.14>
- Valencia J., García, D., Londoño, J., y Barrera, M. (2020). Habilidades gnósico-práxicas relacionadas con dificultades del aprendizaje de la lectura y la escritura en individuos de 9 a 12 años. *Rev. CES Psico*, 13(2), 113-128.
<http://www.scielo.org.co/pdf/cesp/v13n2/2011-3080-cesp-13-02-113.pdf>

Viramontes, E., Amparán, A. y Núñez, L. D. (2019). Comprensión lectora y el rendimiento académico en Educación Primaria. *Investigaciones Sobre Lectura*, 12, 65-82.

<https://digibug.ugr.es/handle/10481/60379>