

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:

Revelo Cáceres Rommel Alejandro
Sánchez Mocha Darío Xavier
Torres León Abel Santiago
Vásquez Moyón Santiago Josué

TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

**Implementación de LectoTECH como estrategia de innovación
tecnológica para fortalecer la competencia comunicacional en estudiantes
de 8vo de básica de la Unidad Educativa New Vision School**

Autoría del Trabajo de Titulación

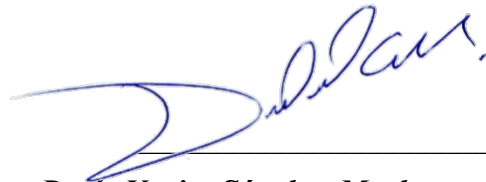
Nosotros, **Rommel Alejandro Revelo Cáceres, Darío Xavier Sánchez Mocha, Abel Santiago Torres León, Santiago Josué Vásquez Moyón**, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Implementación de LectoTECH como estrategia de innovación tecnológica para fortalecer la competencia comunicacional en estudiantes de 8vo de básica de la Unidad Educativa New Vision School**, 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.



Rommel Alejandro Revelo Cáceres

Correo electrónico:

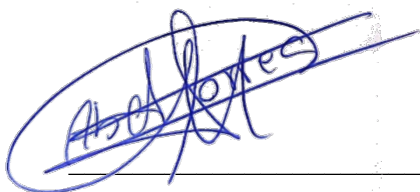
roveloca@uide.ec



Darío Xavier Sánchez Mocha

Correo electrónico:

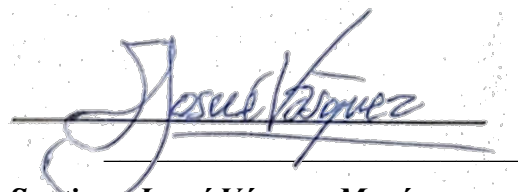
dasanchezmo@uide.edu.ec



Abel Santiago Torres León

Correo electrónico:

abtorresle@uide.edu.ec



Santiago Josué Vásquez Moyón

Correo electrónico:

savasquezmo@uide.edu.ec

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

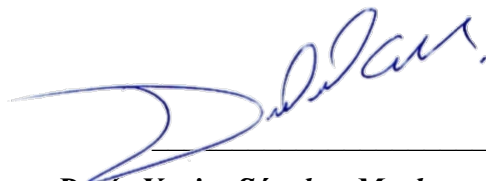
Nosotros, **Rommel Alejandro Revelo Cáceres, Darío Xavier Sánchez Mocha, Abel Santiago Torres León, Santiago Josué Vásquez Moyón** en calidad de autores del trabajo de investigación titulado ***Implementación de LectoTECH como estrategia de innovación tecnológica para fortalecer la competencia comunicacional en estudiantes de 8vo de básica de la Unidad Educativa New Vision School***, 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.



Rommel Alejandro Revelo Cáceres

Correo electrónico:

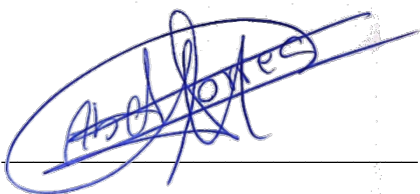
roreveloca@uide.ec



Darío Xavier Sánchez Mocha

Correo electrónico:

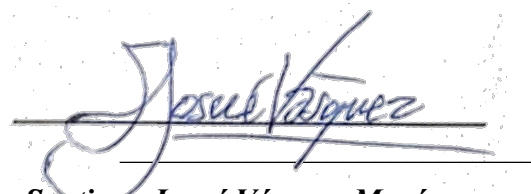
dasanchezmo@uide.edu.ec



Abel Santiago Torres León

Correo electrónico:

abtorresle@uide.edu.ec



Santiago Josué Vásquez Moyón

Correo electrónico:

savasquezmo@uide.edu.ec

D. M. Quito, enero 2026

Agradecimiento

Agradezco a mi familia por su apoyo constante en este camino y a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE), a los docentes y asesores que me apoyaron y acompañaron en cada etapa del proceso, compartiendo sus conocimientos y experiencias.

Rommel Alejandro Revelo Cáceres

A Dios que siempre me ha dado la fortaleza para continuar y culminar con los proyectos que me propongo en la vida, a mi familia que es el pilar fundamental y soporte en todo objetivo que me planteo muchas gracias por su apoyo. Agradezco a la Universidad Internacional del Ecuador por permitirme cumplir el objetivo de culminar la maestría, a los docentes que acompañaron el proceso impartiendo sus conocimientos y experiencias y un profundo agradecimiento a mis compañeros del proyecto quienes con su apoyo, trabajo y constancia pudimos culminar con gran satisfacción esta maestría.

Darío Xavier Sánchez Mocha

Agradezco profundamente a mi madre por su apoyo incondicional y sus palabras de aliento; a mi familia, por su comprensión y motivación constante; a mis compañeros del proyecto de titulación, por el trabajo en equipo y la colaboración desinteresada; y a los docentes de la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE), por su guía, conocimiento y profesionalismo, fundamentales para la culminación exitosa de este trabajo académico.

Abel Santiago Torres León

Agradezco a Dios por la sabiduría y fortaleza que me permitieron culminar este proceso académico; a los docentes y tutores de la Maestría en Educación, mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC, por su orientación y acompañamiento; a mis compañeros de grupo, por el trabajo colaborativo; y a mis estudiantes, quienes fueron la principal inspiración para el desarrollo de este proyecto y para seguir fortaleciendo la práctica educativa.

Santiago Josué Vásquez Moyón

Dedicatoria

A mi familia, que me han ayudado en los momentos más difíciles y gracias a su apoyo he logrado todos los retos propuestos.

Rommel Alejandro Revelo Cáceres

Quiero dedicar este trabajo a Dios quien me dio la fortaleza y sabiduría para culminar con éxito este proyecto. De manera muy especial dedico este logro a mi querido padre Ovidio quien ha sido siempre mi mayor inspiración y el motor que me impulsa a seguir adelante, enseñándome con su ejemplo el valor del esfuerzo y la perseverancia, a mi querida madre Gladis que desde el cielo me cuida y me protege siempre y cuya presencia espiritual ha sido una guía constante en cada proyecto que emprendo, a mis hermanos Magaly, Marlo y Juan Carlos que son pilar fundamental en mi vida que con sus consejos y su guía de hermanos mayores me han inculcado grandes valores que hoy se ven reflejados al culminar con éxito este proyecto.

Darío Xavier Sánchez Mocha

Dedico este trabajo de titulación a Dios, por brindarme la fortaleza, la sabiduría y la perseverancia necesarias para culminar este camino académico; a mi familia, pilar fundamental de mi vida; de manera especial a mi madre, por su amor y apoyo incondicional; a mi esposa, por su comprensión y apoyo constante; y a mi hija, mi mayor inspiración y el motor que impulsa cada uno de mis esfuerzos para superarme y construir un mejor futuro.

Abel Santiago Torres León

Al principal autor de mi vida, Dios, quien ha sido mi guía constante y fortaleza en los momentos más difíciles, y quien me encaminó con sabiduría por el camino de la enseñanza. Gracias a Su dirección y respaldo he podido culminar esta etapa académica, pues sin Él nada de lo alcanzado habría sido posible. A mi esposa, Estefany, por su amor incondicional, paciencia y apoyo constante. Su acompañamiento, confianza y comprensión han sido fundamentales a lo largo de este proceso formativo. A mi hija, mi primera estudiante, por permitirme descubrir en la enseñanza una verdadera vocación. Gracias a ti comprendí el profundo significado de educar con responsabilidad, compromiso y amor. Finalmente, dedico este logro a todas las personas que, de una u otra manera, formaron parte de este proceso y confiaron en mí. Este proyecto representa no solo la culminación de un objetivo académico, sino también un testimonio de esfuerzo, fe y compromiso con la educación.

Santiago Josué Vásquez Moyón

Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo	1
Abstract	3
1. Introducción	5
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización.	5
1.2. Justificación y descripción del problema de titulación	6
1.2.1. La necesidad de este proyecto. ¿Cuál es el propósito?	8
1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación	9
1.4. Objetivo general.....	9
1.5. Objetivos específicos	10
2. Marco Teórico	10
2.1. La competencia comunicacional como eje del aprendizaje	10
2.2. Componentes fundamentales de la competencia comunicacional	11
2.3. Principales competencias comunicativas en la escuela.....	11
2.4. Estrategias didácticas para fortalecer la competencia comunicacional	12
2.5. Innovación tecnológica y competencia comunicacional.....	13
3. Metodología	13
3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales .	14
3.2. Diseño de materiales educativos digitales	16
3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales.....	17
4. Resultados.....	18
4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.	18
4.1.1. Análisis FODA de la Unidad Educativa New Vision School.....	19

4.1.2. Guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje	23
4.2. Diseño de materiales educativos digitales.	26
4.2.1. Componentes del proceso educativo	26
4.2.2. Planificación del curso:	31
4.2.3. Estructura del curso en entorno en CANVAS	33
4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales.....	38
4.3.1 Diseñamos recursos digitales educativos.....	38
4.3.2. Contextualización del proyecto LectoTECH	47
4.3.3. “LectoTECH: Innovación Tecnológica en Educación”	56
5. Conclusiones y Recomendaciones	64
6. Referencias Bibliográficas.....	67
7. Anexos.....	73

Resumen Ejecutivo

El presente proyecto busca fortalecer el aprendizaje en el área comunicacional en los estudiantes de 8vo de básica de la Unidad Educativa New Vision School. A través de la implementación de LectoTECH, una herramienta de innovación tecnológica que busca integrar recursos multimedia con actividades interactivas y una evaluación formativa en un entorno virtual de aprendizaje. Una vez que se identificaron bajos niveles de comprensión lectora, expresión oral y escrita en la materia de Lengua y Literatura, se vio que, aunque existe el acceso a los recursos tecnológicos en la institución, estos no se utilizan de la manera adecuada en el aspecto pedagógico.

Se desarrollaron tres componentes en la metodología del proyecto: (a) responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales; (b) diseño de materiales educativos digitales; y (c) uso de plataformas de gestión del aprendizaje. Por esa razón se elaboró un paquete SCORM gracias a la herramienta de autor IsEazy, esto constó de la integración de un video interactivo (Edpuzzle), una infografía (Genially) y actividades gamificadas (Wordwall). Igualmente, el proyecto se implementó en el entorno LMS Canvas, el avance semanal consistía en la organización de módulos con actividades de diagnóstico, expresión oral, escrita, lectura crítica además de evaluaciones formativas.

En esta investigación se evidenció que la integración de recursos digitales aumenta la motivación, la participación activa y facilita los procesos de comprensión y producción comunicacional. Por otro lado, se verificó que la comunicación educativa con una gestión del entorno virtual correcta, mejora la interacción participativa y académica entre estudiantes y docentes. El uso de estas actividades multimodales junto con las estrategias pedagógicas activas

logró un desarrollo de aprendizaje reflexivo, autónomo, enfocado a las necesidades comunicativas de los estudiantes.

Se sugiere continuar con la implementación de estos modelos digitales como LectoTECH, apoyar la formación docente en el uso de este tipo de herramientas pedagógicas mediante las TIC, esto debe ir acompañado de lineamientos institucionales que posibiliten la integración de tecnologías en los procesos académicos de manera sostenible. El proyecto constituye una vía adecuada para fortalecer el aprendizaje y potenciar las competencias comunicacionales necesarias en la educación básica, mediante el uso ético y pedagógico de las TIC.

Abstract

This project seeks to strengthen communicational learning among 8th-grade students at New Vision School through the implementation of LectoTECH, a technological innovation tool designed to integrate multimedia resources with interactive activities and formative assessment within a virtual learning environment. After identifying low levels of reading comprehension, oral expression, and written production in the Language and Literature area, it became evident that, although the institution has access to technological resources, these tools were not being used effectively from a pedagogical perspective.

Three components were developed within the project's methodology: (a) social responsibility, ethics, and educational communication in virtual environments; (b) the design of digital educational materials; and (c) the use of learning management systems. Accordingly, a SCORM package was created using the IsEazy authoring tool, integrating an interactive video (Edpuzzle), an infographic (Genially), and gamified activities (Wordwall). Likewise, the project was implemented in the LMS Canvas, where weekly progress involved structured modules containing diagnostic activities, oral and written expression tasks, critical reading exercises, and formative assessments.

The findings of this project show that the integration of digital resources enhances student motivation, active participation, and the processes of communicational comprehension and production. Additionally, it was verified that educational communication supported by proper virtual environment management improves participatory and academic interactions between students and teachers. The use of multimodal activities combined with active pedagogical strategies fostered reflective and autonomous learning aligned with the communicational needs of the students.

It is recommended to continue implementing digital models such as LectoTECH and to support teacher training in the pedagogical use of ICT-based tools. This should be accompanied by institutional guidelines that enable the sustainable integration of technologies into academic processes. The project represents an effective approach to strengthening learning and enhancing communicational competencies essential for basic education through the ethical and pedagogically grounded use of ICT.

1. Introducción

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

La Unidad Educativa New Vision School, ubicada en la ciudad de Quito, Ecuador, se ha consolidado desde su fundación en 2003 como un referente en educación integral y de calidad. Esta institución particular bilingüe atiende a estudiantes desde inicial hasta bachillerato, promoviendo valores humanos, competencias académicas y el uso de recursos tecnológicos como parte del proceso de enseñanza.

La misión La Unidad Educativa New Vision School es una Institución Educativa Privada, que oferta a sus estudiantes una educación bilingüe de alta calidad, con enfoque humanista e integral; basado en el pensamiento crítico, creatividad y liderazgo, para asegurar así una educación que perdura (New Vision School, s.f.). Igualmente, este centro educativo se enfoca en “ser una Institución educativa bilingüe con una visión de futuro, que posea una certificación de calidad internacional, promoviendo en los estudiantes el desarrollo de competencias cognitivas y tecnológicas para la construcción de proyectos educativos transformadores” (New Vision School, s.f.). Esto permite ver el compromiso de la institución hacia una formación integral y excelencia académica.

Este trabajo se orienta en la capacitación de docentes en varias áreas, con un principal enfoque en el área de inglés. Por otro lado, se sabe que “es de mucha importancia la participación de los padres en el desarrollo de los estudiantes”, promoviendo un permanente acompañamiento no solo en su formación académica sino también personal. Esto va de la mano con una infraestructura moderna, equipos de última generación, laboratorios con implementos actualizados, así se brinda un enfoque integral.

Además, se identificó un débil rendimiento académico en la materia de Lengua y Literatura por parte de los estudiantes de 8vo de básica. Estos inconvenientes están relacionados con la comprensión lectora, comunicación oral y escrita, redacción que son importantes en el proceso educativo. Es por eso que nace el proyecto LectoTECH, con la finalidad de implementar una estrategia pedagógica que mejore la competencia comunicacional, gracias al uso de las TIC de forma inclusiva y transformadora.

La institución cuenta con una filosofía basada en el modelo pedagógico constructivista social, el cual ubica al aprendizaje como un proceso colaborativo, activo y significativo. Esta visión no permite ver que el desarrollo de las personas es un proceso cultural, las experiencias, el entorno social son fundamentales en el desenvolvimiento de cada ser humano. Esto quiere decir que la educación no solamente es transmitir conocimientos sino un conjunto de saberes que lo forman para resolver los problemas cotidianos y lo preparan para el futuro.

La Unidad Educativa New Vision School es parte de un modelo educativo que posee calidad académica, pedagogía innovadora y un enfoque en la formación de seres humanos íntegros. Esto, acompañado de una educación bilingüe, tecnología, proyectos innovadores como LectoTECH que facilitan los distintos retos académicos y les proporciona herramientas para el uso de competencias comunicacionales. La excelencia académica y la formación integral son pilares en la visión y misión de la institución.

1.2. Justificación y descripción del problema de titulación

Uno de los ejes fundamentales en el desarrollo educativo de los estudiantes son las competencias comunicacionales, esto posibilita la interpretación, comprensión y reproducción de un mensaje en un contexto social y académico (Esquivel et al., 2025). En el Ecuador, varios

estudios han demostrado que continúan las limitaciones en estas competencias, esto se refleja en los bajos resultados en evaluaciones nacionales y una inadecuada metodología innovadora que potencie aprendizajes significativos (INEVAL, 2025)

A nivel de Latinoamérica, las competencias comunicativas no solamente abarcan la lectura y la escritura, existe un fuerte enfoque en la expresión oral, la escucha activa, y la capacidad de interactuar de manera crítica con diversos tipos de textos (Torres Bringas, 2022). Si estas habilidades no se potencian y desarrollan de una manera adecuada, se crean una dificultad muy fuerte en los estudiantes al momento de ser parte de un entorno escolar, esto repercute de tal manera que en ciertos casos puede ser un factor de riesgo en lo que respecta al abandono escolar (UNESCO, 2022).

Los informes académicos de los últimos años en *New Vision School*, han evidenciado que hay dificultades en la comprensión lectora y producción escrita en los estudiantes de 8vo de básica. La unidad educativa cuenta con importantes recursos tecnológicos, sin embargo, no son utilizados de manera adecuada, esto se evidencia en el área de Lenguaje donde la enseñanza y la baja motivación del alumnado se debe al uso de métodos tradicionales. (Pinto et al., 2025).

Por esta razón, la implementación de *LectoTECH* se convierte en una respuesta innovadora al momento de abordar esta problemática. Esta herramienta digital busca que se trabaje de manera integral en las dimensiones de la competencia comunicacional, como son la expresión, escucha, lectura crítica y comprensión, mediante actividades interactivas, una evaluación formativa y la gamificación; de este modo se ofrece una alternativa concreta que mejora la calidad del aprendizaje en la asignatura de Lenguaje.

1.2.1. La necesidad de este proyecto. ¿Cuál es el propósito?

El proyecto LectoTECH nace como una alternativa a una problemática que se observó en los estudiantes de 8vo año de la Unidad Educativa New Vision School: se constató bajo rendimiento en la asignatura de Lengua y Literatura, esto se refleja en la deficiente comprensión lectora y las dificultades para la expresión oral y escrita.

La institución cuenta con los recursos pedagógicos, sin embargo, no se utilizan con un enfoque pedagógico que fortalezcas dichas competencias; es por eso la urgencia de implementar una herramienta que se enfoque en la reducción de la brecha desde la responsabilidad social, la ética y la comunicación educativa en entornos virtuales.

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

Es importante el fortalecimiento de la competencia comunicacional de los alumnos mediante la implementación de LectoTECH, una herramienta que se centra en la inclusión, la ética y la innovación.

De igual manera, se fomenta el uso responsable de la TIC, con una comunicación efectiva entre docentes, familiares y estudiantes,

¿Qué problemáticas resuelve?

- Bajo rendimiento y poco interés en la materia de Lengua y Literatura.
- Escasa comprensión lectora, redacción limitada y expresión oral débil.
- Uso pasivo o tradicional de recursos TIC.
- Frágil formación en capacidades éticas y comunicacionales digitales.
- Ausencia de estrategias inclusivas que valoren la diversidad comunicativa de los estudiantes.

Las exigencias que tiene. ¿Cómo se va a hacer?

El proyecto se realizará en **cuatro fases principales**:

- **Diagnóstico inicial:** pruebas de competencia comunicacional y encuestas.
- **Diseño e implementación de LectoTECH:** actividades digitales interactivas y sesiones formativas.
- **Evaluación de impacto:** análisis para comparar los cambios generados o antes y después de la implementación.
- **Lineamientos para sostenibilidad:** propuestas para la incorporación de LectoTECH en el currículo institucional.

El uso de **CANVAS** como plataforma de gestión, para crear un entorno digital ético y seguro, que respete la diversidad y promueva la participación responsable.

1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación

Este trabajo tiene como propósito fortalecer la competencia comunicacional en estudiantes de 8vo de básica de la Unidad Educativa New Vision School, a través de la implementación de la herramienta digital LectoTECH como estrategia de innovación tecnológica.

¿De qué manera la implementación de la aplicación LectoTECH ayuda en el fortalecimiento de la competencia comunicacional en estudiantes de 8vo de básica de la Unidad Educativa New Vision School?

1.4. Objetivo general

Mejorar la competencia comunicacional de los estudiantes que pertenecen a 8vo de básica de la Unidad Educativa New Vision School, mediante el uso de la herramienta

LectoTECH, además de una integración de responsabilidad social, principios éticos, materiales educativos digitales, así como también el uso de plataformas de gestión en entornos virtuales de aprendizaje.

1.5. Objetivos específicos

- 1.5.1. Crear un marco teórico con un enfoque en la comunicación educativa en entornos virtuales que garantice la participación inclusiva, respetuosa y segura de todos los miembros de la unidad educativa durante la ejecución de LectoTECH.
- 1.5.2. Elaborar materiales educativos interactivos, digitales, relacionados al área de Lengua y Literatura, que fortalezcan la comprensión lectora, expresión escrita y oral, lectura crítica a través de estrategias de gamificación y recursos multimedia.
- 1.5.3. Gestionar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de una plataforma virtual de aprendizaje, organizando contenidos, actividades y evaluaciones que permitan el seguimiento del progreso estudiantil y la retroalimentación formativa continua.

2. Marco Teórico

Palabras clave: tecnología, rendimiento, innovación, pedagogía, TIC, aprendizaje, educación básica, integración tecnológica, motivación escolar.

2.1. La competencia comunicacional como eje del aprendizaje

Esta es entendida como la capacidad de interactuar, comprender y expresarse de forma correcta en distintos contextos sean estos académicos, sociales o culturales, sin olvidar el uso adecuado de recursos paraverbales y no verbales. (Esquivel et al.,2025). El éxito académico, la integración social y el desarrollo personal se ven favorecidos con el fortalecimiento de estas capacidades.

El dominio de la competencia comunicacional favorece de manera directa en la motivación y la permanencia escolar, ya que promueve la confianza de los estudiantes para desenvolverse en el aula y en entornos sociales más amplios (Torres Bringas, 2022). Es decir, su desarrollo se vuelve un objetivo primordial del currículo ecuatoriano y de las políticas educativas internacionales (UNESCO, 2022).

2.2. Componentes fundamentales de la competencia comunicacional

La competencia comunicacional está conformada por varios componentes que permiten a los estudiantes desenvolverse de manera integral:

- Competencia lingüística: manejo correcto de la gramática, normas del idioma y dominio del vocabulario.
- Competencia sociolingüística: adaptación del lenguaje a diversos contextos sociales y culturales.
- Competencia discursiva: claridad para organizar y estructurar mensajes coherentes y lógicos.
- Competencia estratégica: manejo correcto de recursos y técnicas para eliminar impedimentos en la comunicación y alcanzar los objetivos del discurso.
- Estos componentes muestran la necesidad de un enfoque educativo que no se enfoque en la enseñanza de contenidos, sino que desarrolle estudiantes capaces de comunicarse de manera crítica, creativa, precisa y adaptada a diferentes circunstancias.

2.3. Principales competencias comunicativas en la escuela

Dentro de las competencias comunicativas se ha tomado en cuenta las que para el grupo son trascendentales:

- Comprensión oral y escrita, vista como la capacidad de analizar e interpretar mensajes en distintos formatos.
- Expresión oral y escrita, tiene relación con la habilidad de comunicar emociones e ideas de forma precisa y pertinente.
- Escucha activa, como habilidad para atender y procesar las ideas de los demás de manera respetuosa y acompañada de una adecuada retroalimentación.
- Lectura crítica, enfocada en la evaluación, reflexión y comparación de diversos tipos de textos (Cuadros & Ogosi, 2024).

El desarrollo de estas competencias es esencial para la formación integral del estudiante y su permanencia en el sistema educativo, pues recae en la motivación y en la capacidad de crear una cercanía que le permita interactuar con el conocimiento.

2.4. Estrategias didácticas para fortalecer la competencia comunicacional

Es evidente que la competencia comunicacional se potencia a través del uso de metodologías integradoras y activas. La implementación de estrategias como los debates, entrevistas, exposiciones, proyectos colaborativos y el aprendizaje que se basa en problemas motivan la participación y el pensamiento crítico (Torres Bringas, 2022). De esta forma, realizar actividades como la lectura y la escritura de manera constante favorece la capacidad expresiva y argumentativa de los estudiantes (Giler & Medina, 2025).

El uso de herramientas digitales ha generado resultados positivos en la motivación de los estudiantes; además ofrece experiencias interactivas de aprendizaje. La implementación de la gamificación, recursos multimedia y plataformas colaborativas crean entornos donde la expresión y comprensión se vuelven experiencias significativas y dinámicas. (Pérez et al., 2025).

2.5. Innovación tecnológica y competencia comunicacional

La implementación de TIC no debe limitarse al uso de un dispositivo durante los procesos de enseñanza-aprendizaje, por el contrario, es necesario elaborar un diseño pedagógico que permita la conexión de la tecnología con los objetivos curriculares. Gracias a la innovación tecnológica y su aplicación en el área de Lenguaje es posible trabajar la comprensión lectora, comunicación oral, la producción escrita con un enfoque participativo y activo. (Scielo, 2021).

En este aspecto, el proyecto LectoTECH tiene como finalidad fortalecer la competencia comunicacional de los estudiantes de 8vo de básica en la Unidad Educativa New Vision School. Mediante actividades interactivas, evaluaciones formativas y recursos digitales se busca un enfoque que motive a los estudiantes, mejore sus destrezas comunicativas y genere un impacto positivo que beneficie su desempeño académico.

3. Metodología

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque aplicado, con un diseño descriptivo – interventivo, el mismo que va orientado al fortalecimiento de la competencia comunicacional en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa New Vision School, mediante la implementación del proyecto LectoTECH como estrategia de innovación tecnológica.

Desde esta perspectiva, la metodología se estructuró de manera progresiva y articulada a partir de las tres materias PBL y los tres entregables del proyecto, integrando dimensiones éticas, pedagógicas y tecnológicas en coherencia con el enfoque de la Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC. Este enfoque concibe a la tecnología como un medio pedagógico, que cuando se integra

de manera planificada favorece la integración significativa, la participación activa y la autonomía del estudiante dentro de los entornos de aprendizaje (UNESCO, 2022).

Asimismo, el proyecto se sustentó en los principios del constructivismo social, en donde se priorizan las metodologías activas las mismas que colocan al estudiante como protagonista del proceso educativo. En este contexto, investigaciones recientes evidencian que el uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación contribuyen a la creación de entornos de aprendizaje interactivos y colaborativos, siempre y cuando su aplicación esté alineada con objetivos educativos claros y criterios metodológicos adecuados (Area & Jordi, 2021).

El desarrollo metodológico del proyecto se estructuró en tres ejes principales, alineados con los objetivos específicos planteados. Esta organización facilitó una articulación coherente entre las actividades realizadas, los recursos empleados y los resultados alcanzados.

Por otro lado, la metodología se estructuró como un proceso sistemático que permitió establecer de manera precisa las fases de ejecución, los actores involucrados, las técnicas que se emplearon y los mecanismos de evaluación, asegurando la coherencia entre los objetivos planteados, las acciones desarrolladas y los resultados obtenidos. El método usado para el desarrollo del proyecto se organizó en cuatro fases metodológicas: diagnóstico inicial, diseño pedagógico, implementación y evaluación formativa, las cuales permitieron guiar de manera ordenada y lógica el proceso de intervención educativa.

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

El eje metodológico tuvo como finalidad crear un marco teórico con un enfoque en la comunicación educativa en entornos virtuales que garantice la participación inclusiva, respetuosa y segura de todos los miembros de la unidad educativa durante la ejecución de LectoTECH. Se

tomó en cuenta la edad de los estudiantes de octavo año, el contexto institucional, para crear un entorno virtual que favorezca la convivencia digital, la protección de los derechos de los participantes y el desarrollo de competencias comunicacionales con una perspectiva formativa y humanista.

Al inicio del proceso, se definieron lineamientos éticos enfocados en la protección de los datos personales, el respeto a la diversidad dentro de la comunidad educativa y el uso responsable de las tecnologías digitales. Estos lineamientos permitieron promover prácticas en la comunidad basadas en la empatía, la escucha activa y la participación equitativa, fomentando una convivencia digital positiva y saludable.

Dentro del proceso metodológico, se llevó a cabo una fase de análisis institucional y contextual, cuyo propósito fue identificar las condiciones internas y externas que influyen en la implementación del proyecto LectoTECH, prestando especial atención a aspectos vinculados con la ética, la responsabilidad social y la comunicación educativa en entornos virtuales. Por esta razón, se realizó un análisis FODA que permitió diagnosticar de manera estratégica las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas y su relación con el uso pedagógico de las TIC, la cultura digital propia de la institución y el desarrollo de las competencias comunicacionales. Los resultados de este análisis se encuentran en el punto 4 y fue la base fundamental para la elección de las respectivas decisiones metodológicas.

Con base en este diagnóstico, se establecieron pautas éticas y comunicacionales orientadas a foros virtuales, actividades colaborativas y espacios de retroalimentación. Estas pautas fomentaron prácticas de comunicación claras, asertivas y respetuosas, lo que nos ayudó a prevenir situaciones de exclusión o el mal uso de herramientas tecnológicas, fortaleciendo así una cultura digital sólida y fundamentada en valores.

Del mismo modo, se impulsó la aplicación de principios de netiqueta educativa, incentivando una argumentación respetuosa, la escucha activa y una participación equitativa dentro de los entornos virtuales de aprendizaje. Fomentar una ética digital en la educación implicó formar estudiantes capaces de ejercer una ciudadanía responsable y crítica en los entornos digitales que forman parte de su vida social y académica. (Yáñez et al.,2025).

Como resultado del proceso, este eje metodológico fortaleció la responsabilidad entre la institución educativa y las familias, a través de la generación de canales formales de comunicación y acompañamiento permanente durante el proceso formativo. Esto contribuyó a consolidar una comunidad educativa que apoya el desarrollo integral de los estudiantes.

Desde el punto de vista metodológico, trabajamos a través de la observación sistemática de las interacciones virtuales, la aplicación de lineamientos éticos definidos con anticipación y el análisis cualitativo de la participación estudiantil mediante foros y actividades colaborativas.

3.2. Diseño de materiales educativos digitales

El eje metodológico estuvo enfocado en elaborar materiales educativos interactivos, digitales, relacionados al área de Lengua y Literatura, que fortalezcan la comprensión lectora, expresión escrita y oral, lectura crítica a través de estrategias de gamificación y recursos multimedia.

Para lograrlo, se desarrollaron materiales multimodales que incluyeron videos interactivos, infografías dinámicas y actividades gamificadas, integrando elementos como texto, imagen, audio y video. Estos recursos se diseñaron considerando criterios de accesibilidad, interactividad y evaluación formativa, con la finalidad de fomentar la participación activa y significativa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

Investigaciones recientes en Latinoamérica demostraron que el uso de recursos digitales interactivos impulsa la comprensión lectora, aumentan la motivación escolar y fortalecen la producción escrita de los estudiantes, siempre y cuando dichos recursos estuvieran diseñados pedagógicamente y adaptados al nivel educativo correspondiente (Giler & Medina, 2025). De esta manera, el eje metodológico facilitó la construcción de una propuesta didáctica innovadora, flexible e inclusiva, que se ajuste a varios ritmos y estilos de aprendizaje, promoviendo un ambiente más efectivo y participativo para los alumnos.

Metodológicamente, el diseño de los materiales digitales se enfocó en la creación de guiones pedagógicos, la selección de herramientas tecnológicas y la validación de los recursos a través de su aplicación directa en el aula virtual.

3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Este eje metodológico se centró en gestionar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante una plataforma virtual que facilite la organización de contenidos, la evaluación formativa y el seguimiento del proceso estudiantil. Se utilizó un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) que permitió estructurar el curso de manera ordenada y sistematizada.

Esta plataforma integró los recursos digitales creados y facilitó la recopilación de evidencias de aprendizaje, además de mantener una comunicación fluida entre docentes y alumnos. Gracias a ello, se pudo ofrecer una retroalimentación constante y personalizada sobre el avance académico de cada estudiante.

Metodológicamente, el proceso se desarrolló en varias fases, incluyendo un diagnóstico inicial, la implantación de actividades y la evaluación continua formativa. Estudios como los de (Area & Jordi, 2021) demostraron que las plataformas virtuales, cuando se aplican con un

enfoque pedagógico, potencian la autorregulación del aprendizaje y promueven una interacción educativa significativa.

La integración de LectoTECH en un entorno virtual bien diseñado posibilitó la consolidación de una propuesta metodológica coherente y sostenible, que también resultó replicable en otros contextos y contribuyó al fortalecimiento de la competencia comunicacional en los estudiantes.

El seguimiento metodológico de este eje se realizó a través del análisis de registros de participación, la revisión para evidenciar el aprendizaje y la respectiva comparación entre diagnósticos iniciales y finales.

4. Resultados

Los resultados de este proyecto muestran el proceso paulatino de integración pedagógica, tecnológica y ética que se desarrolló en los trabajos presentados en este curso. Una vez que se identificaron las necesidades comunicacionales en los estudiantes de 8vo de básica, el diseño de materiales digitales interactivos, la implementación de lineamientos de manera ética y la creación del curso en el LMS Canvas, lograron consolidar una propuesta que se caracteriza por el fortalecimiento de la comprensión lectora, expresión escrita y oral, además de una lectura crítica. Los resultados evidencian los avances alcanzados en los distintos ejes del proyecto, y su aporte en el desarrollo de la competencia comunicacional.

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

Los resultados se relacionan con la responsabilidad social, comunicación educativa en entornos virtuales y la ética docente y la comunicación educativa en entornos virtuales. Esto logró establecer las bases actitudinales y narrativas que guiaron a los alumnos en la plataforma

Canvas; se creó un ambiente de respeto y seguridad. Además, la elaboración de guías para buenas prácticas y estrategias de comunicación entre docentes y estudiantes, acompañado de un código de ética, promovió la participación equitativa, el desarrollo de habilidades comunicacionales y la convivencia digital.

4.1.1. Análisis FODA de la Unidad Educativa New Vision School

Tabla 1

Análisis FODA de la Unidad Educativa New Vision School

Fortalezas		Oportunidades	
• Recursos tecnológicos disponibles.	• Modelo educativo innovador.	• Integración de herramientas TIC en el currículo.	• Formación docente continua.
• Enfoque constructivista y bilingüe.		• Acompañamiento familiar y comunitario.	
Debilidades		Amenazas	
• Bajo uso pedagógico de las TIC.	• Métodos tradicionales en Lenguaje.	• Desigualdad digital o resistencia al cambio.	• Escaso tiempo institucional para formación ética transversal.

Nota: Fuente propia

El análisis FODA permitió orientar las decisiones pedagógicas y metodológicas del proyecto, priorizando el fortalecimiento del uso pedagógico de las TIC, el diseño de recursos interactivos y la consolidación de una cultura digital basada en principios éticos. A partir de este diagnóstico, se definieron estrategias concretas que favorecieron la participación equitativa y el desarrollo de la competencia comunicacional.

En la actualidad, la educación se enfoca en áreas del conocimiento técnico, pero también en la ética de los docentes que guíe a los maestros en sus decisiones diarias. Es importante crear un código de ética que asegure una comunicación respetuosa, una interacción constructiva que incluya a la institución, estudiantes, familias, y la comunidad.

LectoTECH, busca convertirse en una estrategia tecnológica que fortalece la competencia comunicacional en los estudiantes de 8vo de básica, el docente debe convertirse en modelo de integridad, con responsabilidad social. Este código de ética quiere orientar el desarrollo del proyecto con un entorno digital que sea seguro, formativo e inclusivo.

Compromisos y deberes en relación con el alumnado:

- Asegurar una participación equitativa en el uso de la herramienta LectoTECH, respetando los estilos de aprendizaje y ritmos de cada estudiante.
- Promover la formación integral de los estudiantes, es decir, en la empatía, valores, respeto sin dejar de lado el aspecto académico.
- Impulsar una comunicación que sea oportuna, clara y afectiva con un enfoque virtual, comprendiendo que el alumno es un sujeto activo de aprendizaje.
- Velar por la protección de los datos personales y la seguridad digital de los estudiantes durante el desarrollo del proyecto.

Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores:

- Establecer canales de comunicación abiertos y respetuosos para informar sobre el avance del proyecto LectoTECH y el progreso del estudiante.
- Reconocer el rol insustituible de la familia como agente formativo y fomentar su participación en actividades de refuerzo y acompañamiento.
- Asegurar el acceso justo a la plataforma para todos los estudiantes, considerando el apoyo familiar como parte del proceso.
- Respetar la diversidad cultural, ideológica y emocional de las familias, procurando una alianza basada en la confianza mutua.

Compromisos y deberes en relación con la institución educativa:

- Actuar en coherencia con los principios y valores institucionales de New Vision School: compromiso, innovación y excelencia académica.
- Promover el uso pedagógico y ético de los recursos TIC disponibles, respetando las normativas internas y protocolos digitales.
- Compartir los resultados del proyecto con el equipo directivo y proponer mejoras basadas en la experiencia para futuras implementaciones.
- Representar con ética y profesionalismo a la institución en todos los espacios del proyecto.

Compromisos y deberes en relación con los compañeros:

- Fomentar la colaboración, el diálogo respetuoso y el intercambio de experiencias para enriquecer el impacto del proyecto LectoTECH.
- Compartir buenas prácticas y recursos digitales de forma abierta y solidaria con los colegas docentes.

- Evitar actitudes competitivas o desleales, promoviendo un ambiente de trabajo cooperativo, especialmente en espacios de formación virtual.
- Participar activamente en procesos de mejora institucional, desde una postura ética y reflexiva.

Compromisos y deberes en relación con la profesión:

- Mantener una actitud de formación permanente y mejora continua, especialmente en competencias digitales, comunicativas y éticas.
- Reflexionar críticamente sobre la práctica docente, integrando el uso de la tecnología con principios de equidad, justicia y ética profesional.
- Desarrollar y evaluar recursos digitales como LectoTECH con responsabilidad técnica, pedagógica y moral.
- Ser un referente ético en entornos virtuales, promoviendo la autonomía, el pensamiento crítico y la participación cívica en los estudiantes.

Compromisos y deberes en relación con la sociedad:

- Promover, desde el aula virtual, el compromiso ciudadano, la inclusión y la formación de estudiantes conscientes de su rol en la transformación social.
- Velar por que el proyecto LectoTECH contribuya al desarrollo de habilidades comunicativas que favorezcan la participación activa en su comunidad.
- Ser un agente de cambio ético que inspire a otros docentes, familias y estudiantes a construir un entorno digital más justo, seguro y humano.
- Trabajar de manera íntegra en los desafíos que significa la educación en entornos digitales, esto con una visión que promueva los principios de justicia, y solidaridad. Guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje

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

Gracias a la implementación de tecnologías en entornos educativos se han generado nuevas formas de interactuar, desde una mirada afectiva, ética y pedagógica. LectoTECH, es necesario crear pautas precisas para una comunicación educativa, efectiva y respetuosa en los entornos virtuales donde se creará esta plataforma.

Ofrecemos un espacio digital seguro, formativo y participativo, en el cual docentes y estudiantes ejerzan su rol con libertad, responsabilidad y respeto mutuo. Por otro lado, la comunicación educativa es importante para desarrollar la personalidad del estudiante, su autonomía, motivación por aprender y formación de pensamiento crítico.

Comunicación en foros y debates virtuales:

- Se debe crear un clima de respeto y escucha activa, en el cual se eviten las burlas o el denominado cyberbullying y motive una participación espontánea.
- Se debe animar a los estudiantes responder o argumentar sus opiniones con fundamento y a responder con actitud constructiva a sus compañeros.
- Las intervenciones deben evitar el uso de mayúsculas sostenidas (que se interpretan como gritos), lenguaje ofensivo o emojis que descontextualicen el aprendizaje.
- El docente de actuar como moderador en todos momentos en los foros aplicando los principios de ecuanimidad, libertad y coherencia, asegurando que se cumplan los acuerdos de comunicación.

Comunicación en espacios colaborativos (Plataforma de Canvas o trabajos grupales):

- Toda participación debe ir acompañada de una actitud colaborativa y colaboración conjunta.

- Todo aporte de los miembros de del grupo deben ser consideradas. De esta manera se debe promover la ética académica.
- Se debe evitar interrumpir el trabajo de otros o sobrescribir sin consentimiento, como ejemplo en un documento compartido (Word, Excel o PowerPoint).
- El docente estará presente como facilitador que orienta, motiva y corrige de forma asertiva.

Comunicación por chats o mensajes internos (Email).

- Las respuestas deben darse en un plazo máximo de 24 horas, cuidando un tono cordial y claro.
- Se debe usar un lenguaje adecuado y profesional de acuerdo al contexto educativo, evitando abreviaciones.
- Los mensajes deben expresar dudas, comentarios o sugerencias de manera asertiva, evitando el tono imperativo o exigente.
- El docente debe tener cuidado con su tipo de comunicación en sus respuestas, siempre debe promover la empatía, claridad y respeto.

La comunicación docente y familia en el entorno virtual:

- Se debe establecer canales oficiales con las familias, no dar información personal como el número de teléfono del docente. El correo institucional deberá ser el único medio de comunicación entre docentes y padres de familia.
- Toda comunicación con las familias debe ser clara, respetuosa y orientada al bien del estudiante.
- Se debe promover una alianza con institución basada en la confianza y el trabajo conjunto.

- Se debe evitar exponer públicamente situaciones delicadas de los estudiantes en espacios grupales.

Compromisos y deberes en relación con la profesión:

- Se establecerán normas de convivencia virtual claras: levantar la mano virtual, silenciar el micrófono al no hablar, uso de cámara opcional con respeto.
- Se promoverá la participación mediante rondas de opinión, encuestas interactivas y lluvia de ideas.
- El docente valorará todas las intervenciones con equidad, evitando favoritismos o juicios.
- Se usarán apoyos visuales (presentaciones, emojis educativos, encuestas) para enriquecer la comunicación.

Recomendaciones varias:

- Fomentar la **netiqueta escolar**, es decir, el conjunto de normas para convivir adecuadamente en entornos digitales educativos.
- Tener en cuenta las **emociones y contextos personales** al comunicarse en línea.
- Promover la **comunicación dialógica**, no solo transmisiva.
- Evaluar periódicamente la calidad de la interacción digital con encuestas o retroalimentaciones de estudiantes y familias.

Relación con la ética docente:

- Esta guía se basa en los fundamentos éticos analizados en clase, principalmente:
- La responsabilidad del docente en diseñar experiencias comunicativas seguras y formativas.
- El compromiso con la inclusión, equidad y participación activa de todos los estudiantes.
- La coherencia entre lo que se enseña y cómo se comunica en los entornos virtuales.

- La necesidad de construir una cultura digital escolar basada en el respeto, la crítica constructiva y el diálogo.

4.2. Diseño de materiales educativos digitales.

En el segundo eje de resultados se vincula con la implementación del proyecto LectoTECH dentro de una plataforma de gestión del aprendizaje, específicamente el LMS Canvas. Esta fase permitió organizar, secuenciar y administrar de manera estructurada las actividades diseñadas, garantizando un entorno virtual accesible, dinámico y alineado con las necesidades comunicacionales de los estudiantes. La creación del aula virtual, la distribución de módulos semanales, la integración de recursos multimedia y la incorporación de evaluaciones formativas evidencian el potencial del LMS para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. Así, Canvas se consolidó como un espacio que facilita la interacción, el seguimiento docente y la participación activa de los estudiantes dentro de un marco didáctico y tecnológico coherente.

4.2.1. Componentes del proceso educativo

Estudiantes: grupo de 8vo de básica de la Unidad Educativa New Vision School, quienes presentan dificultades en comprensión lectora, expresión escrita y oral.

Docentes: encargados del área de Lengua y Literatura, con la responsabilidad de acompañar en el proceso pedagógico, brindar retroalimentación que fortalezcan el aprendizaje.

Entorno educativo: esta actividad se realizará en la plataforma Google Classroom, y será acompañada de recursos digitales de la herramienta LectoTECH, lo que implica foros, gamificación, actividades interactivas.

Camino pedagógico

La ejecución de LectoTECH es parte de un proyecto institucional de innovación pedagógica que tiene como objetivo el fortalecimiento de la competencia comunicacional de los estudiantes.

- Se implementa en el área de Lengua y Literatura.
- Está vinculado al modelo pedagógico constructivista social de la institución, que fomenta un aprendizaje colaborativo, activo, y significativo.
- Propone lineamientos académicos en donde destaca la inclusión, la diversidad de ritmos de aprendizaje y la participación del estudiante.

Elementos de la acción

Las actividades que proponen esta acción formativa incluyen:

- Actividades online: foros de debate, lecturas interactivas acompañados de sus cuestionarios, gamificación y ejercicios guiados para potenciar la redacción.
- Actividades presenciales: charlas en clases, exposiciones y evaluaciones orales.
- Evaluación: se aplicará de manera formativa a través de rúbricas en Classroom, retroalimentación continua y comparaciones entre diagnósticos iniciales y finales.

Uso del entorno (pilares básicos)

Información: todos los materiales (lecturas, videos, guías, instrucciones) estarán disponibles en Google Classroom para garantizar accesibilidad.

Comunicación: se fomentará la interacción mediante foros virtuales, comentarios y retroalimentación docente-estudiante.

Cooperación: se organizarán actividades colaborativas en Classroom, como proyectos grupales y debates online.

Administración: Google Classroom permitirá gestionar tareas, entregas, calificaciones y el seguimiento del progreso de cada estudiante.

Recursos de apoyo

Metodológicos: aprendizaje basado en problemas (ABP), gamificación y aula invertida para fomentar participación.

Documentales: biblioteca digital, recursos multimedia (lecturas, videos, audios) y guías de redacción.

Informativos: retroalimentación institucional, comunicados a padres de familia y docentes, uso de Classroom para actualizaciones inmediatas.

Relacionales: trabajo colaborativo en línea, foros de opinión, mentoría entre pares y comunidades virtuales de aprendizaje.

Componentes que intervienen en el proceso educativo

- Los estudiantes que participarán en esta acción educativa son los alumnos de 8vo de básica de la Unidad Educativa New Vision School, quienes presentan dificultades en comprensión lectora, redacción y expresión oral.
- La docencia estará a cargo de los profesores del área de Lengua y Literatura, quienes guiarán las actividades, retroalimentarán el proceso y registrarán los avances de los estudiantes.

- A través de la plataforma Google Classroom se la actividad educativa tendrá un entorno virtual que posibilite la organización de contenidos, evaluaciones y tareas, además de actividades interactivas ofrecidas por LectoTECH.
- Esta estrategia de innovación tecnológica busca el fortalecimiento de las competencias comunicacionales de los estudiantes a través de un enfoque constructivista social.
- Este modelo pedagógico se sustenta en metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), el aula invertida, la gamificación que fomentan un aprendizaje activo por parte de los estudiantes.
- La diversidad de los ritmos de aprendizaje y estilos comunicativos serán valorados, esto garantiza la inclusión y una participación de todos los estudiantes.

Actividades:

Las actividades se estructurarán en tres ejes:

- Comprensión lectora y escucha activa: lecturas interactivas, acompañadas de audios y videos para potenciar la interpretación.
- Expresión oral y escrita: gracias al uso de la escritura creativa, grabación de narraciones y redacción guiada.
- Lectura crítica: análisis comparativos, exposiciones orales y debates virtuales en foros de Classroom.

Las actividades de evaluación se aplican de manera formativa, con el uso de rúbricas, retroalimentación permanente y comparación de los diagnósticos realizados al inicio y al final.

Usos del entorno:

El uso de la plataforma Google Classroom se enmarca en los cuatro pilares básicos:

Información: la plataforma permite que los contenidos, guías y materiales estén de manera permanente a disposición de los estudiantes.

Comunicación: la retroalimentación entre docentes y estudiantes es posible gracias a la habilitación de foros virtuales.

Cooperación: el trabajo en equipo se fomenta mediante la creación de proyectos colaborativos y debates en línea.

Administración: la entrega de tareas, calificaciones y el seguimiento individual a los estudiantes son posibles gracias a la gestión de la plataforma.

Recursos de apoyo:

Para respaldar la acción educativa se trabaja con recursos:

Metodológicos: uso de estrategias innovadoras mediante el uso de gamificación, aula invertida y ABP.

Documentales: lecturas digitales, audios, guías de redacción y videos.

Informativos: comunicación con padres y estudiantes a través de Classroom y reuniones de seguimiento.

Relacionales: trabajos colaborativos en línea, debates, foros de opinión y actividades de mentoría.

4.2.2. Planificación del curso:

La propuesta de este piloto educativo tendrá una duración de 4 semanas, organizado de la siguiente manera:

- **Semana 1:** Introducción al uso de LectoTECH, junto con un diagnóstico de las competencias comunicacionales.
- **Semana 2:** Elaboración de distintas actividades de comprensión lectora y escucha activa.
- **Semana 3:** Fomento de prácticas guiadas para fortalecer la expresión oral y escrita.
- **Semana 4:** Evaluación final para conocer el progreso alcanzado gracias a los ejercicios de lectura crítica, debates y retroalimentación.

Estructura del contenido:

Cada semana se trabaja con los siguientes elementos:

- **Video de introducción:** breve explicación del objetivo semanal.
- **Actividad central:** lecturas interactivas, escritura guiada o debates virtuales, según el tema.
- **Lectura de profundización:** textos seleccionados que refuercen la temática.
- **Foro de discusión:** espacio en Google Classroom para intercambio de ideas.
- **Sesión síncrona:** un encuentro en Google Meet (90 minutos) para retroalimentación y práctica oral.
- **Evaluación formativa:** cuestionarios en Google Forms, rúbricas en Classroom o producción escrita.

Herramientas por utilizar:

- Videos introductorios: elaborados en Canva o Powtoon.
- Lecturas interactivas y materiales: diseñados en Genially y alojados en Google Classroom.
- Encuestas y evaluaciones rápidas: a través de Google Forms.
- Foros y debates: mediante las funciones de Google Classroom.
- Sesiones síncronas: a través de Google Meet, apoyadas con Mentimeter para dinamizar la participación.
- Gamificación: insignias y recompensas digitales creadas en Classroom para motivar a los estudiantes.

Contenidos disponibles:

Se han identificado los siguientes contenidos iniciales para el desarrollo del curso:

- Guías de redacción y escritura creativa.
- Lecturas digitales con preguntas de comprensión literal, inferencial y crítica.
- Audios y videos de práctica para la escucha activa.
- Foros temáticos sobre textos literarios y de opinión.
- Rúbricas de evaluación para producción escrita y expresión oral.

Plan B (Actividades alternativas)

En caso de que se presenten dificultades técnicas o desmotivación en los estudiantes, se aplicarán las siguientes estrategias:

Kahoot: para reforzar conceptos de comprensión lectora de manera lúdica.

Mentimeter: para evaluar la comprensión de un tema en tiempo real durante las sesiones síncronas.

Debates en Classroom: como alternativa a los debates orales en caso de problemas de conectividad.

Proyectos creativos: actividades adicionales para estudiantes con mayor avance.

4.2.3. Estructura del curso en entorno en CANVAS

Propuesta de Logo:



Proceso

Para este tercer entregable diseñaremos dentro de una **LMS** (Learning Management System), que en español se traduce como Sistema de Gestión del Aprendizaje, que en nuestro proyecto lo hemos denominado **LectoTECH**, esta plataforma está diseñado para fortalecer la competencia comunicacional y lectora en los estudiantes de 8vo de básica de la Unidad Educativa New Vision School.

Después de planificar los aspectos pedagógicos (Entregable 1) y definir la estructura metodológica (Entregable 2), ahora hemos trasladado esta planificación a un entorno LMS: **CANVAS**, seleccionado por su accesibilidad, integración institucional y facilidad de gestión académica.

Pasos realizados:

Creación del curso en CANVAS

Se generó el aula virtual titulada “LectoTECH: Competencia Comunicacional & Lectora 8vo Básica”.

Configuración inicial.

- Imagen de encabezado personalizada con la identidad visual del proyecto. (*propuesta de logo*)
- Códigos de acceso y permisos para estudiantes y docentes.

Estructura general del curso.

Se organizaron las secciones principales en el panel de “Trabajo en clase”:

Bienvenida: contiene un video de introducción grabado y editado con Canva/CapCut, donde se explicará el propósito de LectoTECH y la importancia de la competencia comunicacional.

Plan de trabajo: documento PDF elaborado en Microsoft Word que presenta el cronograma semanal, objetivos y criterios de evaluación.

Ilustración 1

Semana 1. Diagnóstico inicial de competencias comunicacionales e introducción al uso de LectoTECH.

2024 Intake 2

Página de Inicio

Anuncios

Tareas

Foros de discusión

Calificaciones

Personas

Páginas

Archivos

Programa del curso

Competencias

Rúbricas

Evaluaciones

Módulos

BigBlueButton

Colaboraciones

Colapsar Todo

Ver progreso

Exportar contenido del curso

Publicar todo

+ Módulo

Última exportación: 5 de oct en 15:33

SEMANA 1. Diagnóstico inicial de competencias introducción al uso de LectoTECH.

- ¿Qué son las competencias comunicacionales y por qué son importantes?
- Actividad central - Diagnóstico inicial de competencias comunicacionales
12 de oct | 40 pts
- Lectura de profundización
- Sesión sincrónica
- Evaluación formativa 1
19 de oct | 2 pts

Estado del curso

Publicado

Importar contenido existente

Importar desde Commons

Elegir página de inicio

Ver flujo de información del curso

Nuevo anuncio

Analíticas del curso

Ver notificaciones del curso

Próximos

Ver el calendario

Actividad central - Diagnóstico inicial de competencias comunicacionales
Curso demo educación NOV24C

Nota. Elaboración del curso en Canvas

Ilustración 2

Semana 2: Desarrollo de actividades de comprensión lectora y escucha activa.

2024 Intake 2

Página de Inicio

Anuncios

Tareas

Foros de discusión

Calificaciones

Personas

Páginas

Archivos

Programa del curso

Competencias

Rúbricas

Evaluaciones

Módulos

BigBlueButton

Colaboraciones

SEMANA 1. Diagnóstico inicial de competencias introducción al uso de LectoTECH.

SEMANA 2. Comprensión lectora y escucha activa

- La importancia de comprender y escuchar para aprender mejor
- Actividad central - Lectura interactiva y ejercicio de escucha guiada
40 pts
- Lectura de profundización
- Sesión sincrónica
- Evaluación formativa 2
19 de oct | 2 pts

SEMANA 3. Actividades de expresión oral y escrita mediante prácticas guiadas

Elegir página de inicio

Ver flujo de información del curso

Nuevo anuncio

Analíticas del curso

Ver notificaciones del curso

Próximos

Ver el calendario

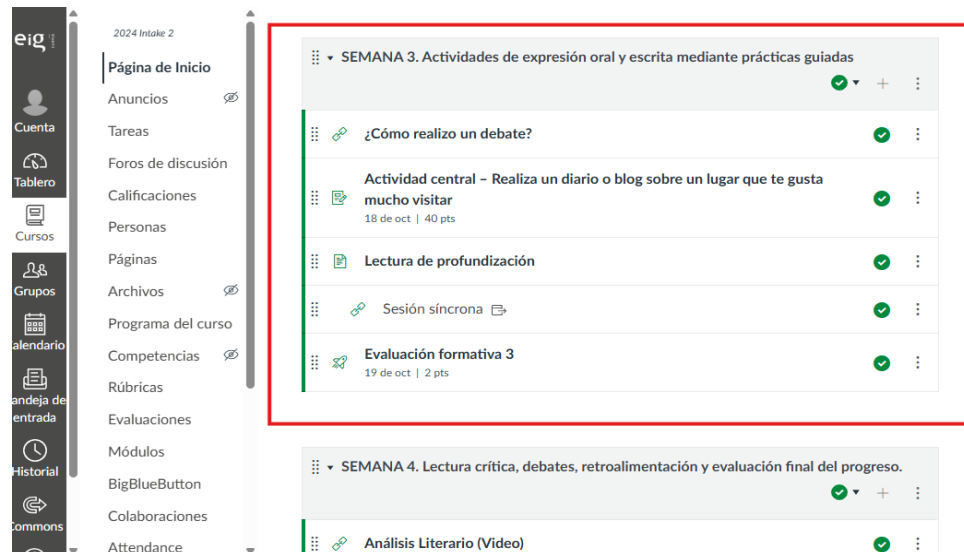
Actividad central - Diagnóstico inicial de competencias comunicacionales
Curso demo educación NOV24C grupo 2
40 puntos • 12 de oct en 23:59

Las competencias comunicacionales en la educación virtual
Curso demo educación NOV24C grupo 2
40 puntos • 12 de oct en 23:59

Nota. Elaboración del curso en Canvas

Ilustración 3

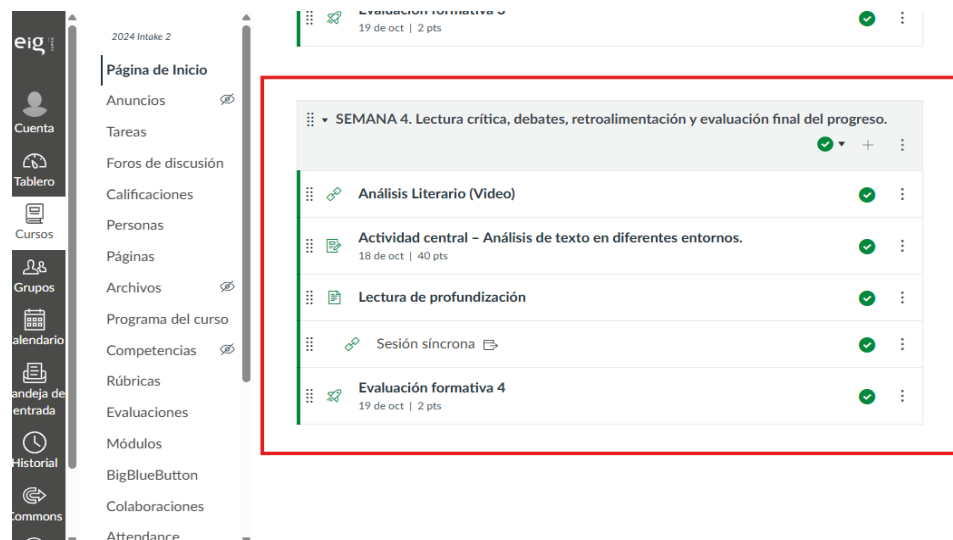
Semana 3: Actividades de expresión oral y escrita mediante prácticas guiadas.



Nota. Elaboración del curso en Canvas

Ilustración 4

Semana 4: Lectura crítica, debates, retroalimentación y evaluación final del progreso.



Nota. Elaboración del curso en Canvas

Ilustración 5

Foro de discusión.



Nota. Elaboración del curso en Canvas

Cada semana contará con los siguientes elementos:

- **Video de introducción:** breve explicación del objetivo semanal.
- **Actividad central:** lecturas interactivas, escritura guiada o debates virtuales, según el tema.
- **Lectura de profundización:** textos seleccionados que refuercen la temática.
- **Foro de discusión:** espacio en Canvas para intercambio de ideas.
- **Sesión síncrona:** un encuentro en Zoom (90 minutos) para retroalimentación y práctica oral.
- **Evaluación formativa:** cuestionarios en Google Forms, rúbricas en Classroom o producción escrita.

Integración de herramientas externas.

Se podrán implementar como actividades complementarias o extras con herramientas externas como:

- Mentimeter para actividades interactivas durante las sesiones síncronas.

- Kahoot como recurso alternativo para refuerzo de contenidos, puedes ser durante las clases.

Evaluaciones y seguimiento.

Se configuraron rúbricas dentro de Classroom para evaluar la producción escrita y la participación en foros, además de un seguimiento individual del progreso de los estudiantes.

Ubicación del curso para revisión.

Para el entregable 3 y para afianzar los conocimientos adquiridos en la sesión síncrona de la tercera semana vamos a trabajar con la plataforma CANVAS.

4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

El tercer eje de resultados corresponde al diseño y producción de materiales educativos digitales, un componente esencial del proyecto LectoTECH. Esta etapa posibilitó consolidar los recursos interactivos y multimedia que responden a las necesidades de comunicación de los estudiantes, incluyendo actividades dinámicas, estrategias de gamificación, elementos visuales. El desarrollo de estos materiales especialmente el paquete SCORM elaborado en la herramienta IsEazy mostró la importancia de crear contenidos accesibles, que motiven y sean pedagógicamente estructurados. Así, se establece una base sólida que promueva la comprensión lectora, la expresión oral, escrita, y una lectura crítica con un enfoque multimodal.

4.3.1 Diseñamos recursos digitales educativos

Contextualización

Este diseño de recurso digitales educativos se enfoca en el proyecto LectoTECH, una propuesta diferente implementada en la Unidad Educativa New Vision School, ubicada en la

ciudad de Quito. Este proyecto fortalece la competencia comunicacional en los estudiantes de octavo año, a través de la combinación del aprendizaje de Lengua y Literatura con herramientas tecnológicas que fomenten la motivación, la creatividad.

El grupo de trabajo lo conforman estudiantes con diferentes características desde el ritmo de aprendizaje hasta las habilidades comunicativas. Mediante el uso de Google Classroom y Lecto TECH, las sesiones se las realiza en un entorno que combina clases presenciales y digitales así los estudiantes interactúan, realizan actividades gamificadas, reciben retroalimentación y reflexionan sobre su propio aprendizaje.

Se han planificado tres sesiones de 60 minutos cada una, correspondientes a la unidad sobre “Desarrollo de la competencia comunicacional”, en la que se trabajarán tres ejes específicos:

1. Comprensión lectora y escucha activa.
2. Expresión oral y escrita.
3. Lectura crítica con estrategias de gamificación digital.

Justificación curricular

Objetivo general:

Fortalecer la competencia comunicacional de los estudiantes de 8vo de básica mediante el uso de la herramienta digital LectoTECH, promoviendo la comprensión, expresión y lectura crítica a través de metodologías activas y colaborativas.

Objetivos específicos:

- Desarrollar la comprensión lectora y la escucha activa mediante actividades interactivas.
- Potenciar la expresión oral y escrita a través de ejercicios guiados de redacción y exposición.

- Estimular la lectura crítica mediante la gamificación y el trabajo colaborativo

Tabla 2

Contenidos principales

Tipo	Contenidos principales
Conceptuales	Textos narrativos y expositivos. Elementos de la
	comunicación. Coherencia y congruencia textual.
	Argumentación y lectura crítica.
Procedimentales	Análisis de lecturas mediante preguntas
	inferenciales. Redacción de textos cortos. Grabación de exposiciones orales. Participación en foros y juegos de roles.
Actitudinales	Escucha activa y respeto por las ideas de los
	demás. Participación responsable en entornos digitales. Valoración del trabajo colaborativo y la autoexpresión.

Nota: Fuente propia.

Criterios de evaluación:

- Comprende el sentido general y específico de textos leídos o escuchados.
- Utiliza recursos lingüísticos adecuados para expresarse oralmente y por escrito.
- Participa con respeto, responsabilidad y creatividad en entornos digitales.

Recursos digitales educativos planteados

SESIÓN 1: Comprensión lectora y escucha activa

Duración: 60 minutos

Tema: Análisis y comprensión de textos narrativos

Herramienta digital: Canva

Desarrollo de la sesión

En esta sesión se utiliza un video interactivo titulado “**El misterio del bosque**”, diseñado para trabajar la comprensión lectora y la escucha activa. El recurso presenta una historia breve narrada de forma audiovisual, integrando imágenes, narración y subtítulos para facilitar la accesibilidad.

Durante la reproducción del video, se insertan preguntas interactivas de comprensión literal, inferencial y crítica, lo que permite al estudiante reflexionar sobre el contenido mientras avanza en la historia. El recurso proporciona retroalimentación inmediata y registra las respuestas para su seguimiento.

Justificación pedagógica

El uso de Canva permite transformar el video en una experiencia de aprendizaje activo, evitando un consumo pasivo del contenido. La combinación de narración, imagen y preguntas favorece la interpretación del texto y el desarrollo de la escucha activa.

Objetivo de la sesión

Fomentar la comprensión lectora y auditiva a través de un recurso audiovisual interactivo que permita el análisis e interpretación del texto narrativo.

Criterios aplicados

Ajustar el nivel educativo, interactividad, accesibilidad (audio y subtítulos), retroalimentación inmediata y flexibilidad de uso.

SESIÓN 2: Expresión oral y escrita

Duración: 60 minutos

Tema: Producción de microrelatos

Herramienta digital: Genially

Desarrollo de la sesión

El uso de una infografía **titulada “Cómo escribir un microrelato perfecto”**, elaborada en Genially. Este recurso guía a los estudiantes de manera constante en la construcción de un microrrelato, toma aspectos importantes como la estructura narrativa, uso correcto de conectores, análisis de personajes y ambiente donde se desarrolla el texto.

La infografía incluye botones interactivos, ejemplos visuales y audios explicativos que facilitan la comprensión del contenido. Mediante esta guía, los estudiantes crean su propio microrrelato utilizando los conceptos aprendidos.

Justificación pedagógica

Genially posibilita presentar la información de forma visual, dinámica y organizada, esto permite la autonomía del estudiante puesto que no hay una sobrecarga de texto. El aprendizaje y la producción escrita se refuerzan gracias a esta interactividad.

Objetivo de la sesión

Fortalecer la expresión escrita a través la producción de microrrelatos, los cuales tiene un apoyo visual interactivo que guía el proceso de escritura de los estudiantes.

Criterios aplicados

Interactividad, modularidad (contenido por secciones), claridad visual, accesibilidad y transferencia del aprendizaje a producciones propias.

SESIÓN 3: Lectura crítica y gamificación

Duración: 60 minutos

Tema: Análisis de textos de opinión

Herramienta digital: Wordwall

Desarrollo de la sesión

El uso de un quiz gamificado denominado, el cual está basado en la lectura de un texto de opinión. En esta sesión se utiliza un quiz gamificado **titulado “Detectives del texto”**, basado en la lectura de un texto de opinión. Las respuestas de los estudiantes están orientadas en la identificación de la idea principal, argumentos del autor, tipo de narración e intención.

Gracias a un entorno lúdico es posible fomentar la participación activa y la motivación.

Justificación pedagógica

La gamificación permite un aprendizaje significativo al incrementar el interés y la implicación del estudiante. La herramienta Wordwall facilita la evaluación de una lectura crítica de forma dinámica, sin reducir la exigencia académica.

Objetivo de la sesión

Potenciar la lectura crítica y el análisis argumentativo gracias a una actividad gamificada que fomente el pensamiento reflexivo.

Criterios aplicados

Interactividad, motivación, retroalimentación inmediata, flexibilidad y refuerzo positivo.

Preguntas de reflexión

Durante el diseño de estos recursos, surgieron varias preguntas que guiaron nuestro proceso:

¿Motivarán realmente estos recursos al estudiante o solo digitalizan lo tradicional?

Los recursos utilizados tienen como finalidad motivar a los estudiantes en la participación activa, esto permite que haga un aprendizaje más profundo y autónomo, esto va acompañado de una retroalimentación por parte del docente.

¿El uso de la tecnología garantiza el aprendizaje significativo?

Gracias al uso correcto de la tecnología se puede incrementar el aprendizaje, esto permite que los estudiantes usen todo su potencial para obtener diferentes resultados. Si se usa adecuadamente la tecnología se lograrán cambios significativos.

¿De qué manera garantizamos que los recursos digitales diseñados sean accesibles e inclusivos para los estudiantes, y que no se vean afectados por sus condiciones o estilos de aprendizaje?

Se implementan principios de accesibilidad universal mediante el uso de texto y audio sincronizado. De este modo, se incentiva la participación equitativa y la eliminación de barreras en el proceso de aprendizaje.

¿Cómo favorecen los recursos digitales de LectoTECH el desarrollo de la colaboración y la comunicación entre los estudiantes?

Las actividades permiten alternar el trabajo individual con el cooperativo gracias a dinámicas en foros, juegos interactivos y producción conjunta de podcasts. Esto potencia el diálogo, la construcción grupal del conocimiento, que son trascendentales en la de la competencia comunicacional.

¿Qué aspectos podríamos mejorar en el futuro?

Las herramientas que se proponen cumplen con los objetivos pedagógicos establecidos, es necesario el fortalecimiento con la incorporación de mecanismos avanzados de evaluación formativa y personalización. Por ejemplo, el uso de analítica educativa dentro de la plataforma LectoTECH posibilita seguir detalladamente el progreso de cada estudiante.

También podrían implementarse misiones o rutas diferenciadas dentro del cuestionario gamificado para motivar a estudiantes con ritmos diferentes.

¿Cómo se puede asegurar la evaluación continua y formativa dentro del uso de estas herramientas digitales?

La evaluación permanente debe realizarse a lo largo de todo el proceso a través de la observación docente, autoevaluación y coevaluación. En la elaboración del podcast, por ejemplo, se pueden evaluar los borradores del guion, las versiones de prueba y la reflexión final del estudiante sobre su desempeño. Esto posibilita conocer los avances y dificultades que existieron durante la adquisición de competencias comunicativas, brindando retroalimentación específica para potenciar el desarrollo individual.

Conclusiones

- La elaboración de estos recursos digitales permite comprender la tecnología, cuando se la utiliza en un propósito educativo, se vuelve una herramienta clave para crear competencias comunicativas. LectoTECH nos permite ver que el aprendizaje puede ser interactivo, motivar, accesible, si existe una guía pedagógica adecuada.
- Esto nos ayudó a identificar que los criterios de accesibilidad, interactividad y flexibilidad no son solo requisitos técnicos, sino que son condiciones que facilitan la inclusión y la participación activa. También reconocimos la importancia de la reflexión docente constante: el cuestionamiento del diseño no ayudó a mejorar, y permitió proponer experiencias más significativas.

- En conclusión, el proceso fue enriquecedor, nos permitió trabajar como equipo, integrar teoría y práctica; comprender que el verdadero valor de un recurso digital se encuentra en la capacidad de inspirar, conectar y transformar el aprendizaje.

4.3.2. Contextualización del proyecto LectoTECH

LectoTECH es una propuesta que busca la innovación en recursos digitales educativos al servicio de la Unidad Educativa New Vision School, ubicada en la ciudad de Quito. Este proyecto busca el fortalecimiento de la competencia comunicacional en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica, a través de la combinación del aprendizaje de Lengua y Literatura con herramientas tecnológicas las mismas que permiten la motivación a los estudiantes en el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico.

Nuestro proyecto está diseñado para su aplicación, en tres sesiones de 60 minutos, enfocadas en el desarrollo de la competencia comunicacional, en los siguientes ejes:

- Comprensión lectora y escucha activa.
- Expresión oral y escrita.
- Lectura crítica con estrategias de gamificación digital.

El presente diseño multimedia se desarrolla dentro del proyecto **LectoTECH**, orientado a fortalecer la **competencia comunicacional** en los estudiantes de **octavo año de Educación General Básica**. El grupo está conformado por 26 estudiantes con intereses muy marcados hacia el consumo audiovisual y digital.

Dentro del aula, los estudiantes suelen interactuar a través de plataformas como **YouTube, TikTok**, Instagram Reels y videojuegos en línea cooperativos. El contenido audiovisual que consumen tiende a ser breve, dinámico, con música, narración y elementos

visuales llamativos. El uso de videos cortos, memes, gameplay y microhistorias es parte de su rutina diaria.

Este contexto evidencia la necesidad de diseñar recursos digitales que no solo sean educativos, sino que **hablen el mismo lenguaje audiovisual** que los estudiantes consumen:

- videos cortos,
- infografías visuales,
- contenidos interactivos,
- juegos y dinámicas de participación inmediata.

Nuestro objetivo es aprovechar este entorno para **crear materiales multimedia atractivos, intuitivos y alineados al currículo**, de manera que el aprendizaje resulte natural y motivador.

Preguntas de reflexión

a) ¿Qué?

El contenido que vamos a trabajar corresponde a la unidad de competencia comunicacional, específicamente:

- Comprensión de textos narrativos
- Producción escrita (microrelatos)
- Lectura crítica de textos de opinión

Para el desarrollo de este entregable elaboraremos 3 recursos multimedia concretos que aporten a cada eje.

b) ¿Para quién?

El material está dirigido a estudiantes de 8vo EGB, entre 12 y 13 años.

Sus características principales:

- Aprenden mejor con estímulos visuales y auditivos.
- Consumen contenido breve y dinámico.
- Necesitan motivación constante.
- Prefieren actividades interactivas y gamificadas.
- Manejan herramientas digitales básicas y navegan con facilidad.

También consideramos posibles usuarios futuros: estudiantes de grados cercanos, docentes y tutores que puedan reutilizar estos materiales.

c) ¿Para qué?

Los objetivos del material multimedia son:

- Mejorar la comprensión auditiva y lectora a través de un **video interactivo**.
- Guiar la producción escrita mediante una **infografía interactiva** clara y visual.
- Fortalecer la lectura crítica mediante un **quiz gamificado** que favorezca análisis y argumentación.

El fin es hacer el aprendizaje más accesible, atractivo y significativo, integrando múltiples lenguajes audiovisuales.

d) ¿Cómo?

Utilizaremos las siguientes herramientas:

- Edpuzzle para el video interactivo

- Genially para la infografía interactiva
- Kahoot para el quiz gamificado
- Bancos libres como Pexels, Pixabay, FreeSound
- Edición ligera en Canva, Audacity cuando corresponda
- Formatos recomendados (PNG, MP4, MP3)

Nos basaremos en un guion multimedia para planificar cada recurso antes de producirlo.

e) ¿Cuándo?

Cada recurso será diseñado para aplicarse en una sesión independiente:

- Recurso 1 (Edpuzzle): Semana 1
- Recurso 2 (Genially): Semana 2
- Recurso 3 (Warwall): Semana 3

El proceso de diseño tomará aproximadamente entre 3 y 5 días por recurso.

Manifiesto (herramientas y bancos de recursos)

Para el diseño utilizaremos:

Herramientas principales:

- **Edpuzzle** → video interactivo
- **Genially** → infografía con botones, animaciones y audios
- **Warwall** → quiz gamificado

Herramientas complementarias:

- **Canva** (para imágenes, textos visuales)

- **Audacity** (editar narraciones)
- **Photoscape X / Pixlr** (edición rápida de imágenes)

Bancos de recursos libres:

- Pixabay
- Pexels
- Unsplash
- FreeSound
- Google Fonts

Justificación:

Las herramientas elegidas permiten integrar texto, imagen, sonido y video, logrando materiales audiovisuales completos y motivadores, adaptados al tipo de consumo digital de los estudiantes.

Multimedia (3 recursos)

Guion multimedia 1 – Video Interactivo Edpuzzle

Título: Video interactivo “El misterio del bosque” – Comprensión Lectora

Descriptivo: Video narrativo breve (2:30 min) con animaciones e imágenes donde se presenta una historia corta. Se insertan preguntas de comprensión literal e inferencial.

Base didáctica:

- Comprender textos narrativos.
- Identificar acciones, personajes y elementos clave.
- Desarrollar escucha activa.

Tipo de recurso: Video + preguntas interactivas

Parametrización:

- 5 preguntas (selección múltiple e inferencia)
- Subtítulos activados
- Feedback automático

Archivador:

- Narración MP3
- Fondo musical suave (FreeSound)
- Imágenes PNG de Pexels
- Video final MP4

Guion multimedia 2 – Infografía interactiva en Genially

Título: “Cómo escribir un microrelato perfecto”

Descriptivo: Infografía con botones, ejemplos, mini audios explicativos y animaciones suaves explicando estructura, conectores y recomendaciones.

Base didáctica:

- Producir textos breves coherentes
- Comprender estructura narrativa
- Aplicar conectores y cohesión

Tipo de recurso: Infografía interactiva

Parametrización:

- 6 botones interactivos
- 2 audios cortos explicativos
- Sección “Ejemplos”

Archivador:

- Imágenes PNG
- Iconos de Flaticon
- Audios MP3
- Archivo Genially

Guion multimedia 3 – Quiz gamificado Warwall

Título: “Detectives del Texto” – Lectura Crítica

Descriptivo: Juego de 10 preguntas basadas en un texto de opinión sobre el uso de redes sociales.

Base didáctica:

- Identificar tesis y argumentos
- Distinguir hechos de opiniones
- Analizar intención comunicativa

Tipo de recurso: Quiz gamificado

Parametrización:

- 10 preguntas
- Retroalimentación visual

- Ranking competitivo

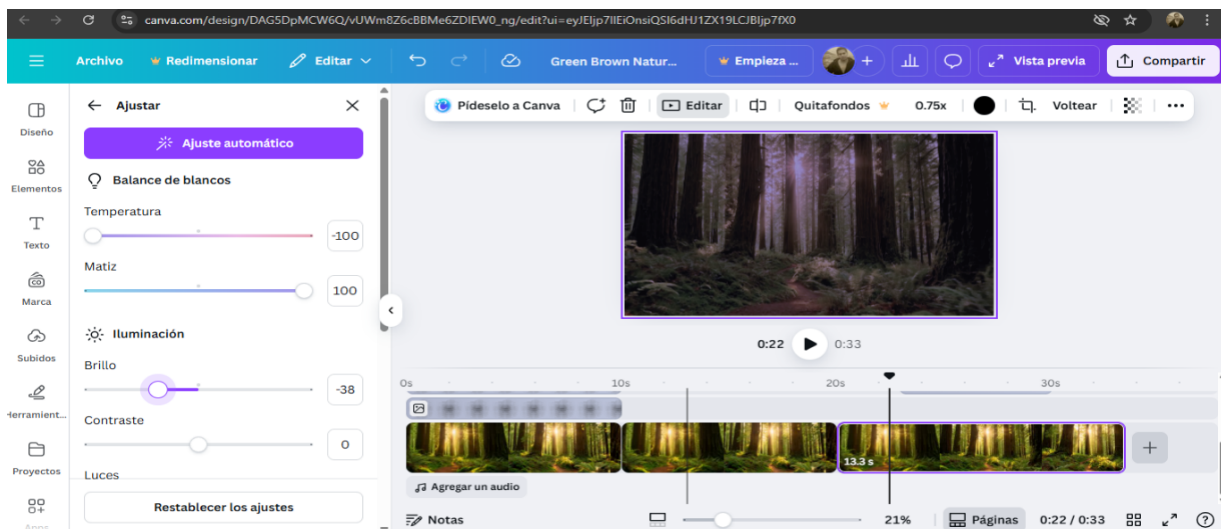
Archivador:

- Texto base (PDF)
- Preguntas y respuestas
- Capturas del Kahoot

Enlaces al material

Ilustración 6

Creación de la herramienta a desarrollar



Nota. Creación realizada en la plataforma Canva

Enlace a la herramienta

- https://www.canva.com/design/DAG5DpMCW6Q/vUWm8Z6cBBMe6ZDIEW0_ng/edit?utm_content=DAG5DpMCW6Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Ilustración 7

Guion multimedia 2 – Infografía interactiva en Genially



Nota. Creación realizada en la plataforma Genially

Enlace a la herramienta

- <https://view.genially.com/691bc74d50199b485f9ee0c3/interactive-content-como-escribir-un-microrelato-perfecto>

Ilustración 8

Guion multimedia 3 – Quiz gamificado

Título de la actividad

El impacto de las redes sociales en los adolescentes

Generar contenido utilizando IA

Instrucción

Responda correctamente el siguiente Quiz

Pregunta

1. ¿Cuál es la tesis principal del texto?

Respuestas

a ☒ Las redes sociales deberían prohibirse

b ☒ Los adolescentes no saben usar redes sociales

c ☒ Es necesario un uso equilibrado de redes sociales

d ☒ La tecnología es mala

+ Añade más respuestas

Pregunta

2. ¿Cuál es un efecto negativo mencionado?

Respuestas

a ☒ Mejora la concentración

b ☒ Afecta el rendimiento académico

Nota. Creación realizada en la plataforma Warwall

Enlace a la herramienta

- <https://wordwall.net/es/resource/102302715/lengua-y-literatura/el-impacto-de-las-redes-sociales-en-los>

Conclusiones

- El diseño del video interactivo se lo desarrolló en Canva, integrando de manera coherente el guion narrativo, las imágenes, y las preguntas insertadas. El desarrollo de esta herramienta nos presentó un desafío que fue lograr una secuencia fluida que mantenga la atención del estudiante. La activación de habilidades de escucha, interpretación y análisis, se logró a través del video como recurso interactivo.
- El uso de estas herramientas demuestra que este tipo de dinámicas aportan de manera significativa al proyecto LectoTECH, incentivan la participación, el análisis reflexivo y una competencia sana. Gracias a este recurso, los estudiantes desarrollan habilidades de lectura crítica dentro de un entorno atractivo que impulsa la motivación y el aprendizaje significativo.

4.3.3. “LectoTECH: Innovación Tecnológica en Educación”

Este curso interactivo se realizó en formato SCORM con el objetivo de mejorar la competencia comunicacional en los estudiantes de 8vo año de educación general básica superior.

Objetivo General

Elaborar un curso digital interactivo en formato SCORM, utilizando las herramientas de la plataforma IsEazy, las cuales integran los recursos multimedia previamente elaborados

en la asignatura, con el objetivo de fortalecer la competencia comunicacional en estudiantes de octavo año de EGBS.

Objetivos Específicos

- Agrupar en un solo entorno interactivo los recursos elaborados: video interactivo (Edpuzzle), infografía interactiva (Genially) y quiz gamificado (Wordwall/Kahoot).
- Implementar el contenido final en formato SCORM 1.2, asegurando su compatibilidad en entornos virtuales de aprendizaje.
- Evaluar la experiencia de diseño con herramientas de autor y para observar su potencial en la creación de materiales educativos digitales.

Elaboración del contenido multimedia

A continuación, se detalla el proceso realizado por el grupo, con la herramienta de autor IsEazy, y su entorno intuitivo la cual permitió organizar el contenido en pantallas interactivas y su compatibilidad con la plataforma SCORM:

Ilustración 9

Proceso de elaboración del contenido del curso en SCORM



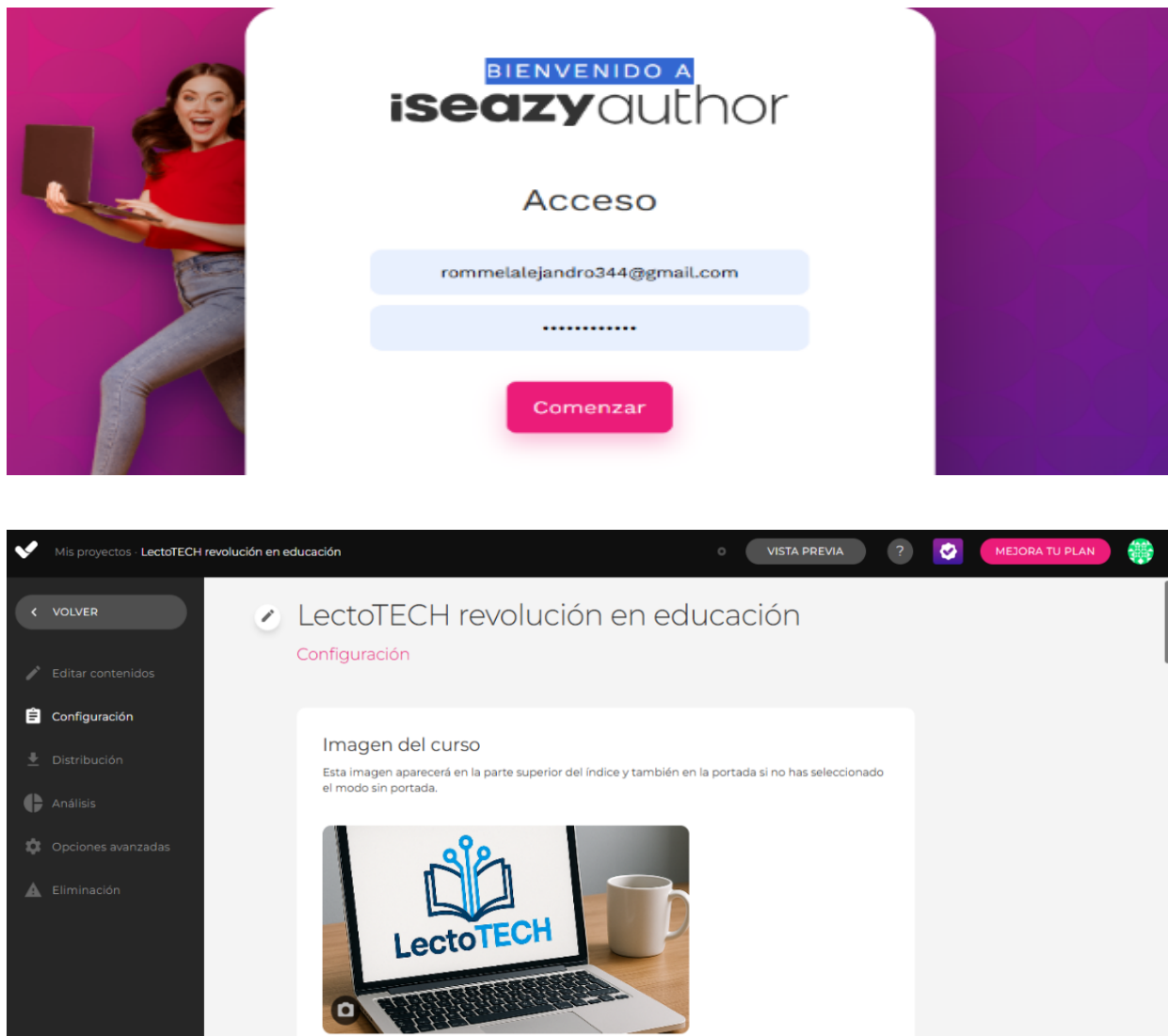
Nota. Elaboración del curso realizada en la plataforma IsEazy

Registro y creación del Proyecto

Para iniciar el trabajo, nuestro grupo creó una cuenta en IsEazy utilizando la modalidad gratuita. Luego se procedió a generar un proyecto bajo el formato de curso express, una opción que se adaptó bien a materiales educativos cortos y organizados en recorrido vertical.

Ilustración 10

Creación y registro de cuenta para la realización del proyecto



Nota. Creación realizada en la plataforma IsEazy

Selección de la plantilla visual

Elegimos una plantilla profesional con estilo limpio, moderno y alineado al branding de LectoTECH.

Esta plantilla proporcionó coherencia visual, tipografías claras, colores suaves y elementos gráficos que facilitan navegación y lectura.

Ilustración 11

LectoTECH Innovación Tecnológica en Educación



Nota. Creación realizada en la plataforma IsEazy

Estructuración del curso

El curso se organizó en las siguientes secciones:

- Portada
- Introducción a LectoTECH
- Objetivos del curso
- Recurso 1: Video interactivo en Edpuzzle
- Recurso 2: Infografía interactiva en Genially
- Recurso 3: Quiz gamificado en Wordwall

- Actividad de cierre
- Reflexión final
- Créditos
- Pantalla de cierre

Cada pantalla se diseñó de forma vertical, con elementos visuales, botones interactivos y distribución equilibrada de texto e imagen.

Integración de los recursos multimedia

Los recursos elaborados en el Entregable 2 fueron integrados dentro del curso como contenido interactivo:

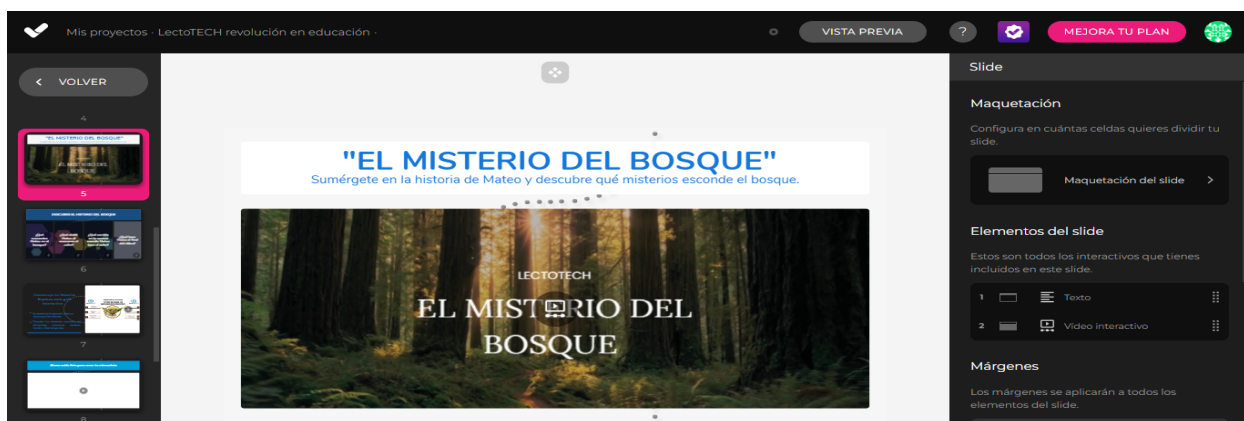
Recurso 1: Video interactivo (Edpuzzle)

Insertado mediante enlace embebido.

El estudiante puede visualizar el video y responder preguntas de comprensión directa desde la pantalla.

Ilustración 12

Integración del recurso interactivo. Video “El misterio del bosque”



Nota. Creación realizada en la plataforma IsEaz

Recurso 2: Infografía interactiva (Genially)

Añadida como recurso externo con vista incrustada.

Los botones interactivos y animaciones se mantienen funcionales dentro de IsEazy.

Ilustración 13

Integración del recurso interactivo. Infografía



Nota. Creación realizada en la plataforma IsEazy

Recurso 3: Quiz gamificado (Wordwall)

Integrado mediante enlace, permitiendo al estudiante completar la actividad desde la pantalla correspondiente.

Ilustración 14

Integración del recurso interactivo. Quiz gamificado



Nota. Creación realizada en la plataforma IsEazy

Elementos interactivos adicionales

Se añadieron los siguientes recursos propios de IsEazy:

- Tarjetas interactivas
- Botones con enlaces externos
- Imágenes con descripción
- Animaciones suaves de entrada
- Separadores visuales
- Diseño escalable para dispositivos móviles

Esto permitirá enriquecer la experiencia sin saturar la navegación.

Evaluación dentro del SCORM

Se diseñó un ejercicio tipo cuestionario con 5 preguntas de opción múltiple. Su propósito es evaluar qué tanto comprendieron los estudiantes el contenido trabajado y comprobar si están alcanzando los objetivos previstos en la actividad.

Ilustración 15

Diseño de evaluación dentro de la plataforma SCORM

The screenshot shows the 'Evaluación' (Evaluation) configuration screen in the LECTO TECH platform. The interface has a dark sidebar on the left with a 'VOLVER' (Return) button and menu items for 'Configuración' (Configuration), 'Editar preguntas' (Edit questions), and 'Feedback'. The main area is titled 'Evaluación Configuración'. It includes a 'Texto de introducción' (Introduction text) section with a placeholder for a paragraph and an instruction: 'Evaluemos lo aprendido Instrucción: Responde las siguientes preguntas para comprobar tu comprensión de las tres herramientas trabajadas.' Below this is a 'Nota de corte' (Cut-off grade) section with a dropdown menu set to '5'. The top navigation bar includes a 'VISTA PREVIA' (Preview) button and a 'MEJORA TU PLAN' (Improve your plan) button.

The screenshot shows the 'Evaluación' (Evaluation) question interface in the LECTO TECH platform. The interface has a dark sidebar on the left with a 'VOLVER' (Return) button and menu items for 'Configuración' (Configuration), 'Editar preguntas' (Edit questions), and 'Feedback'. The main area displays a question: '¿Cuál es el propósito principal de LECTO TECH según el curso?' (What is the main purpose of LECTO TECH according to the course?). Below the question is a list of three multiple-choice options: 'Enseñar programación web mediante el uso de historias interactivas.', 'Combinar tecnología y aprendizaje activo para mejorar competencias comunicativas.', and 'Desarrollar únicamente habilidades narrativas en los estudiantes.' The first option is marked as 'respuesta correcta' (correct answer) with a green checkmark. The second option is marked as 'respuesta incorrecta. Intenta nuevamente' (incorrect answer. Try again) with a red exclamation mark. The third option is marked as 'respuesta incorrecta. Intenta nuevamente' with a red exclamation mark. At the bottom, there is a button labeled 'AÑADIR RESPUESTA' (Add answer).

Nota. Creación realizada en la plataforma IsEazy

Conclusiones

- La creación del paquete SCORM fue una experiencia muy valiosa que ayudó a reunir todos los recursos desarrollados en el proyecto LectoTECH en un solo espacio digital bien estructurado. Uno de los mayores retos fue combinar de manera armoniosa los diferentes formatos multimedia como videos, infografías interactivas y quiz gamificados para que mantuvieran una narrativa clara y fácil de seguir para los estudiantes de 8vo año de básica.
- Durante el diseño en isEazy, se puso especial énfasis en equilibrar los elementos visuales e interactivos, cuidando que cada diapositiva aportara algo concreto al proceso de aprendizaje, sin saturar la atención de los estudiantes. Esto resaltó la relevancia de planificar con anticipación, usando guiones multimedia que facilitaron mucho la organización y presentación de los contenidos.
- Finalmente, el uso de SCORM fue clave para crear una propuesta flexible y reutilizable, compatible con distintas plataformas y que podría adaptarse a las futuras necesidades del proyecto. De este modo, se logró fortalecer la competencia comunicacional de los estudiantes a través de actividades dinámicas, accesibles y motivadoras.

5. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones:

- La elaboración de proyecto LectoTECH, evidenció que la integración de recursos digitales, estrategias pedagógicas activas acompañadas de un entorno virtual estructurado aporta de manera significativa el aspecto comunicacional

en los estudiantes de 8vo de básica. El manejo correcto de las tecnologías educativas, junto a un diseño pedagógico que sea intencional, de fácil uso, permite un aprendizaje más dinámico, participativo y enfocado en las necesidades de los estudiantes.

- La creación de una Guía de Buenas Prácticas de Comunicación en Entornos Virtuales estableció normas claras para la convivencia digital, con una interacción enfocada en la construcción de argumentos, normas claras para la convivencia digital, además de la búsqueda de argumentos y actividades colaborativas mediante foros. Gracias a este componente ético se garantiza un ambiente seguro y adecuado para el desarrollo comunicacional.
- Por otro lado, la creación e implementación de materiales digitales para la educación a través del curso SCORM interactivo en IsEazy nos permitió observar que la gamificación y la multimodalidad aumentan notablemente la motivación, el interés, compromiso por parte de los estudiantes. Es importante destacar que la integración de videos interactivos, actividades de gamificación, e infografías dinámicas mejoró la comprensión lectora, y la comprensión oral y escrita.
- Por último, cuando se implementó el curso LMS Canvas se mejoró la organización, la retroalimentación del aprendizaje y el seguimiento por parte de los docentes. Gracias a la estructura semanal de los módulos se desarrolló una secuencia pedagógica coherente, la combinación de actividades asincrónicas permitieron la autonomía y la participación de los estudiantes. Las

competencias comunicacionales y el proceso formativo se consolidaron mediante el entorno virtual.

Recomendaciones

- Es importante el fortalecimiento de la formación docente en el uso pedagógico de herramientas TIC, mediante capacitaciones permanentes que aprovechen el potencial de plataformas como Canvas, IsEazy, Genially, Edpuzzle y Wordwall.
- La implementación de LectoTECH en otros niveles educativos permite adaptar los contenidos y actividades a las distintas necesidades comunicacionales de cada grupo de estudiantes.
- Realizar evaluaciones diagnósticas y formativas de manera permanente para monitorear el progreso de cada estudiante en la comprensión lectora, expresión oral y escrita.
- Fomentar el uso responsable de las herramientas tecnológicas en el área de Lengua y Literatura; así se favorece la participación activa de familias y se potencia el proceso formativo de los estudiantes dentro de los entornos virtuales.
- Desarrollar materiales interactivos y gamificados, para incrementar la motivación y el compromiso estudiantil, a través de experiencias de aprendizaje innovadoras y enriquecedoras.
- Evaluar la experiencia de los estudiantes y docentes con respecto a esta nueva herramienta, mediante encuestas, charlas que posibiliten el mejoramiento de esta propuesta; esto permitirá una continuidad y expansión de LectoTECH como modelo de innovación tecnológica en el ámbito educativo con un enfoque en las competencias comunicacionales.

6. Referencias Bibliográficas

Aguilar Salazar , M. A., Acosta Moposita , V. E., Salazar Chaglla , S. E., & Chaglla Pinto , M. I.

(2023). Uso de plataformas digitales interactivas para fortalecer la comprensión lectora en educación básica. *KIRIA: Revista Científica Multidisciplinaria*, 1-9.

doi:<https://revistasfiecyt.com/index.php/kiria/article/view/73/155>

Area, M., & Jordi, A. (2021). Tecnologías Digitales y Cambio Educativo. Una Aproximación

Crítica. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*,

83-96. doi:https://revistas.uam.es/reice/article/view/reice2021_19_4_005/13907

Arroyo Cabeza, L. E. (2026). las TIC como herramientas pedagógicas en Latinoamérica: una

revisión sistemática. *Revista InveCom*, 1-7.

doi:<https://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3822/1807>

Bazurto Mendoza , A. B., Maliza Muñoz , W. F., Vera Peña , M. A., & Gómez Rodríguez , V. G.

(2025). Estrategia pedagógica del uso de los recursos digitales para la educación remota.

Revista Científica Zambos, 1-20.

doi:<https://revistaczambos.utelvtsd.edu.ec/index.php/home/article/view/105/233>

Bravo Jácome, R. d., Gallo Pacheco , J. L., & Gallo Araque , J. J. (2025). Relación entre el uso

de recursos didácticos digitales y la mejora en los niveles de comprensión lectora. *Revista Social Fronteriza*, 1-15.

doi:<https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/682/1354>

Cabrera Fuentes, A., Martinez Pérez, D. Z., & Rementería Fuentes, J. J. (2025). Avances, Retos

Éticos y Perspectivas de la Inteligencia Artificial (IA) en la Educación de América

Latina. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 1370-1382.

doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i4.18603

Castillo Armijos , S. I., & Morocho Quintuña , A. R. (2025). Análisis de la Lectoescritura en el Aprendizaje de Lengua y Literatura en Estudiantes de Educación General Básica en una Institución Educativa de la Ciudad de Cuenca. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5926-5941.

doi:<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/17341/24977>

Chimba Santillan , J. A., Romero Espinoza , E. N., Vargas Robles , L. M., Agurto Macas, R. d., & Amancha Sánchez , A. E. (2024). Metodologías activas en plataformas interactivas para la enseñanza en educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5867-5876. doi:<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/11784/17171>

Córdova Esparza, D. M., Romero González, J. A., López Martínez, R. E., García Ramírez, M. T., & Sánchez Hernández, D. C. (2024). Desarrollo de competencias digitales docentes mediante entornos virtuales: una revisión sistemática. *Apertura. Universidad de Guadalajara* , 142-161.

doi:<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura//index.php/apertura/article/view/2489>

Cuadros Ircañaupa, E., & Ogozi Murillo, R. (2024). Competencias comunicativas en la educación. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 417-430.

doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.733>

Espinoza Pilco, A. S., & Maldonado Ramón , M. E. (2025). Análisis de recursos didácticos digitales basado en la neuroeducación para docentes del área de lengua y literatura.

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 4662-4688.

doi:<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/17244/24813>

Esquivel Rosado, M. J., Jimenez Saavedra, D. J., & Suarez Chuquipiondo de Rengifo , G. I.

(2025). Revisión sistemática de la competencia comunicativa en educación: estrategias, factores limitantes y el rol de la tecnología. *Revista Invecom*, 2-13.

doi:file:///C:/Users/lenovo/Downloads/Art_XX_CC_Revisi%C3%B3n+sistem%C3%A1tica+de+la+competencia+comunicativa+en+educaci%C3%B3n.pdf

Germán Reyes , N. C., Sarria Stuart, Á., Carrera Martinez, V., & Gómez Sarria, A. (2024).

Consideraciones sobre ética y tecnologías de la información y la comunicación en contextos educativos. *Revista Conrado*, 568-578.

doi:<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/4206/3854>

Giler Medina , P., & Medina Gorozabel, G. I. (2025). Estrategias didácticas de fortalecimiento

del hábito de la lectura en la escritura académica. *Revista científica Portal de la Ciencia*, 390-402. doi:<https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/portal/article/view/540/977>

Iglesias Abad, M. E., & Díaz Quichimbo, D. M. (2025). El Padlet como herramienta digital para

mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de bachillerato. *Ciencia y Educación*, 6-13. doi:<https://zenodo.org/records/16157565>

INEVAL. (2025). *Informe Nacional Ser Estudiante-nivel de Bachillerato. Año lectivo 2023-2024*. Quito-Ecuador .

doi:https://cloud.evaluacion.gob.ec/dagireportes/sestciclo21/nacional/2023-2024_3.pdf?utm_source=chatgpt.com

- Martinez Molina , O. A. (2024). Ética, Inteligencia Artificial e Investigación Educativa: Un Triángulo Vital para el Futuro de la Educación. *Revista Scientific*, 10-19.
doi:https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/1401/1598
- Mora Rosales , J. C., Castro Bermeo , G. V., Castro Bermeo, E. N., & Cerbone Granda, N. Y. (2025). Herramientas digitales y su efectividad con el rendimiento académico en educación básica elemental. Una mirada desde la revisión sistemática. *KIRIA: Revista Científica Multidisciplinaria*, 1-19.
doi:<https://revistasfiecyt.com/index.php/kiria/article/view/109/269>
- New Vision School*. (s.f.). Obtenido de <https://www.newvisionschool.edu.ec/modelo-pedagogico>
- Peralta Roncal , L. E., Gaona Portal , M. D., Luna Acuña, M. L., & Bazán Linares , M. V. (2023). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en educación secundaria: Una revisión sistemática. *Revista Andina de Educación*, 1-8.
doi:<https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/4083/4222>
- Pérez Puchi, S. D., Ortega Auquilla, D., & García Padilla, W. P. (2025). Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el Proceso de aprendizaje de los estudiantes de secundaria. *Polo del conocimiento*, 1636-1654.
doi:<file:///C:/Users/lenovo/Downloads/9148-48635-2-PB.pdf>
- Pinilla, D. M. (2025). Revisión sistemática: Competencia comunicativa escrita en el aula: estrategias, prácticas y retos en la enseñanza. *Revista Sociedad & Tecnología*, 275-293.
doi:<https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/portal/article/download/529/849/1837>
- Pinto Mendoza , V. F., Lino Garces , C. J., Cantos Vera , J. D., & Moreira Quiroz, S. M. (2025). Deserción escolar en adolescentes ecuatorianos: una revisión sistemática desde una

- perspectiva socioeducativa. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 149-161. doi:<https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/581/960>
- Pisco Román , J. W., & Bailón Panta , A. L. (2023). La lectoescritura como elemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Básica Media. *Digital Publisher*, 328-347.
doi:https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/1658/1419
- Rosado García, T. L., Alcivar Vera, T. P., Cobeña Cedeño , A. A., Chancay Chancay , M. M., García Espinoza , M., & Bernal Mendieta , C. J. (2025). Desarrollo de valores éticos en la educación general. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 114-123.
doi:<https://ve.scielo.org/pdf/uct/v29nespecial/2542-3401-uct-29-especial-114.pdf>
- Santillán Aguirre, P., & Cadena Vaca , V. (2025). El impacto de las TIC en la expresión oral y escrita en la educación superior. *Tesla Revista Científica*, 2-14.
doi:<https://tesla.puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/tesla/article/view/499>
- Tenecota Castro, E. A., Vargas Vásquez , G. L., & Toapanta Morejon, J. W. (2024). Recursos digitales para la enseñanza de la comprensión lectora en niños de educación básica media. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9237-9264.
doi:<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13068>
- Torres Bringas, M. A. (2022). Retroalimentación en el desarrollo de las competencias comunicativas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 2685-2704.
doi:<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2046/2954>

UNESCO. (2022). La encrucijada de la educación en América Latina y el Caribe Informe regional de monitoreo ODS4-Educación 2030.

doi:<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382636>

Vera Vargas, M. L., Medina León , A., & Ricaurte Ulloa , P. D. (2025). Recursos digitales para la atención y aprendizaje en lengua y literatura en estudiantes de educación general básica media. *Dominio de las Ciencias*, 622-640.

doi:<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/4578/8989>

Vergara Calderón , R. S., & Rey Sánchez , S. P. (2024). Competencias Digitales en la Era del Conocimiento: Nuevos Enfoques desde la Inteligencia Artificial. *Revista Tecnológica Educativa Docentes 2.0*, 14-21. doi:<https://ve.scielo.org/pdf/rted/v18n1/2665-0266-rted-18-01-14.pdf>

Yáñez Lucero, E. M., Rojas Rojas , E. F., Sarango Correa, J. R., & García Reascos , G. B. (2025). La ética digital en la educación: fundamentos teóricos para una ciudadanía crítica. *593 Digital Publisher CEIT*, 119-133.

doi:https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/3505

Zambrano, I., & Chancay, L. (2024). Impacto de las tecnologías digitales en el aprendizaje y la enseñanza en entornos educativos. *Revista Qualitas*, 054-068.

doi:<https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/263/366>

Zapata Lascano , W. A., Cruz Freire , D. A., Pantoja Mera , V. A., Coronel Albán , M. D., & Villacís Suárez , C. D. (2024). Factores que afectan el hábito de la lectura. Un problema de la sociedad actual. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 822-843. doi:<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2651/3451>

7. Anexos

Ilustración 16

Guía de buenas prácticas en Entornos Virtuales de Aprendizaje

GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

REDES SOCIALES

Se debe fomentar un clima de respeto y escucha activa, donde todas las ideas sean bienvenidas y se evite cualquier forma de burla.

COMUNICACIÓN EN FOROS Y DEBATES

- Dirigirse con respeto hacia el resto de estudiantes y docentes
- Evitar el uso de mayúsculas, se lo interpreta como gritos, es ofensivo.
- Docente como moderador, usando coherencia, promoviendo la libertad .

COMUNICACIÓN EN ESPACIOS COLABORATIVOS

- Toda participación debe ir acompañada de una actitud colaborativa.
- Se debe evitar interrumpir el trabajo de otros.
- El docente estará presente como facilitador que orienta

COMUNICACIÓN POR CHATS O MENSAJES INTERNOS (EMAIL)

- Las respuestas deben darse en un plazo máximo de 24 horas, cuidando un tono cordial y claro.
- Usar un lenguaje adecuado y profesional de acuerdo al contexto educativo.
- El docente debe tener cuidado con su tipo de comunicación en sus respuestas.

COMPROMISOS Y DEBERES EN RELACIÓN CON LA PROFESIÓN

- Establecer normas de convivencia virtual claras: levantar la mano virtual, silenciar el micrófono al no hablar, uso de cámara opcional con respeto.
- Promover la participación mediante rondas de opinión, lluvia de ideas.
- Usar apoyos visuales (presentaciones, emojis educativos, encuestas) para enriquecer la comunicación.

COMUNICACIÓN DOCENTE Y FAMILIA EN EL ENTORNO VIRTUAL

- Se debe establecer canales oficiales con las familias, no dar información personal
- Promover una alianza con institución basada en la confianza y el trabajo conjunto.
- Evitar exponer públicamente situaciones delicadas de los estudiantes en espacios grupales.

Nota. Creación realizada en la plataforma Genially

Enlace final del contenido IsEazy

Curso final en IsEazy:

<https://iseazy.com/dl/4ec84753fb7a413ba483adcbfb2d5dec#/slide/iFnYjxs-Q>