



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

El uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE para la enseñanza-aprendizaje en los diferentes momentos de clase en el área de Lengua y Literatura del séptimo año EGB paralelo “A” de la Unidad Educativa República del Ecuador.

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Autores:

Valeria Alexandra Ordoñez Macas

CI: 0105137731

Juan David Lucero Bravo

CI: 0105061451

Tutor:

Dr. Diego Eduardo Apolo Buenaño

CI: 1714298625

Azogues - Ecuador

Marzo, 2022

Agradecimiento y/o dedicatoria

Agradecemos en primer momento a Dios por habernos brindado principalmente salud en este tiempo de pandemia y por su guía en el transcurso de nuestras vidas. Así también, extendemos un agradecimiento a la institución educativa que gracias a su acogida permitió que culminemos este proyecto de investigación, el cual ha sido producto de un extenso periodo de aprendizajes, recopilación de experiencias y nuevos conocimientos consolidados, permitiéndonos que hayamos podido superarnos como personas.

También es sumamente importante agradecer a nuestros representantes legales y familiares cercanos, pues han sido el soporte vital de principio a fin de nuestra distinguida carrera, ellos no han proporcionado su tan valiosa experiencia y apoyo para superar las presiones que se han aparecido en nuestra vida académica. Finalmente, a la Universidad Nacional de Educación, la cual, dentro de sus aulas permitió que nos llevamos grandes experiencias y sobre todo muchos recuerdos de enseñanzas que han quedado impregnadas en nuestras mentes y corazones; queridos docentes que han sido quienes verdaderamente han llenado esas aulas de muchos saberes, alegría y amistad.

Agradecemos también a nuestro tutor el Dr. Diego Apolo por su ayuda y orientación a lo largo de todo este proceso, mediante sus consejos, saberes y ánimo, sobre todo por sus enseñanzas dirigidas a la investigación encaminadas por cuenta propia y crítica. Todo esto permitió que nos entusiasmemos cada día más con cada una de sus retroalimentaciones que sustentaron el resultado final para desarrollar un trabajo digno de ser un aporte para nuestra sociedad y, sobre todo, que permitan verse reflejados todos los esfuerzos puestos en los resultados de esta investigación.

Juan y Valeria.

Resumen:

La presente investigación se realizó en el séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa República del Ecuador ubicada en la ciudad de Cuenca; durante las prácticas pre profesionales se observó que se podía mejorar el manejo e incorporación de la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura en la modalidad virtual. Con el propósito de encontrar una solución al problema visto se elaboró una guía didáctica para docentes mediante la aplicación del modelo ASSURE, así como la incorporación de diversos recursos educativos digitales dentro de los tres momentos de una clase para el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de destrezas imprescindibles en el área de Lengua y Literatura.

La investigación tomó un paradigma socio-crítico, el método utilizado fue la investigación acción participativa y el enfoque mixto, en vista de que se recogieron datos a partir de la observación participante, encuestas, pre y post test, una entrevista y un grupo focal; mismos que fueron aplicados a la tutora profesional y a los alumnos. Luego de la aplicación de la propuesta y el análisis de datos, los resultados muestran que la aplicación de recursos educativos digitales a través de un modelo base como el ASSURE influye de manera positiva en la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, pues se evidenció mayor motivación, atención y participación por parte de los estudiantes lo que se reflejó en sus calificaciones de las tareas, además ayudó a la docente a conocer una nueva estrategia interactiva para la integración de la tecnología en sus planificaciones diarias.

Palabras claves: Modelo ASSURE, recursos educativos digitales, guía didáctica docente, TIC,



Abstract:

The present investigation was carried out in the seventh year of Basic General Education of the Republic of Ecuador Educational Unit located in the city of Cuenca; During the pre-professional practices, it was observed that the management and incorporation of technology in the teaching-learning processes of Language and Literature could be improved in the virtual modality. With the purpose of finding a solution to the problem seen, a didactic guide for teachers was made through the application of the ASSURE model, as well as the incorporation of various digital educational resources in the three moments of a class for the teaching-learning process and the development of essential skills in the area of Language and Literature.

The research took a socio-critical paradigm, the method used was participatory action research and the mixed approach, since data was collected from participant observation, surveys, pre and post tests, an interview and a focus group; same that were applied to the professional tutor and the students. After the application of the proposal and the data analysis, the results show that the application of digital educational resources through a base model such as ASSURE has a positive influence on the teaching-learning of Language and Literature, since it was evidenced greater motivation, attention and participation on the part of the students, which was reflected in their grades for the tasks, and also helped the teacher to learn about a new interactive strategy for the integration of technology in her daily planning.

Keywords: ASSURE model, digital educational resources, didactic guide, ICT



Índice del Trabajo

Introducción	7
Línea de investigación	8
Modalidad del trabajo de investigación.....	9
DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	9
Problemática	9
Pregunta de investigación.....	10
Justificación	10
Objetivos	11
Objetivo General	11
Objetivo Específicos	11
Revisión de estudios	12
CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO.....	14
1.1. Diseños Instruccionales	14
1.1.1. Modelo ASSURE	14
1.2. Tecnologías de la información y la comunicación	16
1.2.1. Recursos Educativos Digitales	16
1.2.2. Metodología didáctica aplicada en las TIC	18
1.3. El aprendizaje	18
1.3.1. Teorías del aprendizaje	19
1.3.1.1. Conductismo	19
1.3.1.2. Cognitivismo	19
1.3.1.3. Constructivismo	20
1.3.2. Relación entre las teorías de aprendizaje y el proceso de enseñanza aprendizaje	20
1.3.2.1. Anticipación	21
1.3.2.2. Construcción	21
1.3.2.3. Consolidación.....	22
1.4. Introducción al área de Lengua y Literatura	22
1.4.1. Enseñanza de la Lengua y Literatura	23
1.4.2. Bloques curriculares del área de Lengua y Literatura.....	23
1.4.2.1. Lengua y Cultura.....	24



1.4.2.2.	Comunicación oral	24
1.4.2.3.	Lectura	24
1.4.2.5.	Literatura	25
1.5.	Guía didáctica docente	25
1.5.1.	Elementos de la guía didáctica	26
1.5.2.	Características de la guía docente	27
CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA		27
2.1.	Enfoque	27
2.2.	Paradigma y método de investigación	28
2.3.	Tipo de investigación	29
2.4.	Población.....	30
2.5.	Muestra	30
2.6.	Técnicas e instrumentos	30
2.6.1.	Observación participante	32
2.6.2.	Entrevista	32
2.6.3.	Encuesta	33
2.7.	Instrumentos de investigación.....	34
2.8.	Operacionalización de variables	36
CAPÍTULO 3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN		40
CAPÍTULO 4. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....		82
4.1.	Validación de la propuesta	80
4.2.	Conclusiones	108
4.3.	Recomendaciones	109
Referencias bibliográficas.....		110
Anexos.....		115



Introducción

La presente investigación plantea el estudio de cómo usar recursos digitales mediante el modelo ASSURE para la enseñanza-aprendizaje en los diferentes momentos de clase en el área de Lengua y Literatura del séptimo año de Educación General Básica (EGB), paralelo A, de la Unidad Educativa República del Ecuador, ubicada en Cuenca. El proyecto surge de las prácticas pre profesionales (PP) efectuadas en 8vo y 9no ciclo de estudio docente en la carrera de EGB. La observación participante permitió constatar que el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura en la modalidad virtual carece de la aplicación de modelos de diseño instruccional aplicado a las TIC, lo que produce, como consecuencia, que los alumnos no tengan la suficiente motivación y atención a las clases impartidas por la tutora profesional del aula. Esto inicia una serie de eventos en cadena; es decir, los alumnos no prestan atención a sus clases lo que provoca un bajo rendimiento en el desarrollo de DCDI en esta área. Incluso, las sesiones de aprendizaje de la Lengua y Literatura se desarrollan bajo metodologías expositivas con el uso de recursos básicos como PowerPoint, libros y pizarras virtuales.

Por otra parte, se ha podido constatar que los docentes no han podido aplicar los suficientes recursos digitales en clases, debido a que desconocen de otras plataformas virtuales que se pueden emplear y, a su vez, tampoco ha existido el suficiente apoyo por parte de la comunidad educativa en motivarlos y actualizarlos con nuevos modelos para la aplicación de herramientas innovadoras, más no porque los profesores sean los que no deseen aplicarlas. Estas situaciones han tenido una gran repercusión en maestros y en estudiantes que han utilizado siempre las mismas herramientas como son: la pizarra virtual y PowerPoint en presentaciones de contenidos, las cuales pueden resultar un poco tediosas para las dos partes.

La observación de los bajos resultados que alcanzan los alumnos del séptimo A en el aprendizaje de la Lengua y Literatura lleva a la búsqueda de metodologías activas y de recursos digitales innovadores. El propósito es analizar de qué manera el uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE puede contribuir a los distintos momentos de la clase en el área de Lengua y Literatura para desarrollar una mejor motivación y atención por parte de los estudiantes, esto se logrará mediante la elaboración de una guía didáctica

Cabe señalar que estas actividades están adecuadas según los intereses de los niños (dibujar, mirar videos, jugar videojuegos, etc.). La intención de la propuesta es buscar herramientas digitales e incorporarlas en una guía didáctica para que los docentes la empleen en sus clases virtuales de Lengua y Literatura. Las

actividades digitales investigadas, serán plasmadas en fichas contextualizadas, las cuales indican destrezas, objetivos, recursos, tiempo y fases de la clase. Esta organización lógica de la información ayudará a que los docentes apliquen satisfactoriamente la guía didáctica.

La investigación inicia con la selección de los bloques curriculares manifiesta que el Currículo Nacional (Ministerio de Educación, 2016) y para este proyecto se decidió trabajar con el bloque 5 de escritura en conjunto con el texto que facilita el Ministerio de Educación con las unidades y temas que se debe regir en séptimo grado, por lo que se optó por trabajar con las 4 unidades para luego escoger las destrezas imprescindibles a desarrollar. Es necesario destacar que esta selección de destrezas se realizará de acuerdo a las habilidades esenciales que los niños necesitan para pasar a Octavo año de EGB.

El proyecto de investigación educativa está estructurado en cuatro capítulos. El primer capítulo expone los referentes teóricos que sirven como base para la propuesta, además se abordan autores que colaboran con información sobre los recursos digitales en educación y su integración en el modelo ASSURE. El segundo capítulo explica los referentes metodológicos para la recolección de datos y posterior análisis de resultados. El tercer capítulo contiene la propuesta que se fundamenta desde las variables de estudio. Este capítulo incluye la descripción del modelo ASSURE junto con las actividades a trabajar en el área de Lengua y Literatura. Por otro lado, en este capítulo se dan a conocer los instrumentos para la validación de la propuesta, junto con los datos de los docentes que la evaluaron y sus criterios de mejora. Finalmente, el cuarto capítulo expone el análisis de resultados, las conclusiones y recomendaciones de la investigación, con el objetivo de dejar la puerta abierta a que otros investigadores profundicen en este tema y puedan elaborar nuevas guías didácticas para docentes.

Línea de investigación

Este proyecto está relacionado a los procesos de enseñanza-aprendizaje puesto que busca ayudar a los docentes en su trabajo diario en la modalidad virtual. Para ello, este proyecto se centra en la facilitación de una guía didáctica que contenga recursos educativos digitales enfocadas en el modelo ASSURE que promueva el desarrollo de destrezas imprescindibles en el área de Lengua y Literatura. El proceso de investigación ha sido experimental para constatar si la incorporación de la tecnología promueve una educación de calidad.

Modalidad del trabajo de investigación

La modalidad que tiene este trabajo de integración curricular es de innovación educativa, debido a que se enfoca en una guía didáctica con recursos digitales para los procesos de enseñanza-aprendizaje con el fin de apoyar a la labor docente en la modalidad virtual. Además, se realiza un análisis al modelo ASSURE y sus fases con el objetivo que los docentes conozcan nuevos modelos aplicables a sus clases diarias.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Problemática

La aplicación de diseños instruccionales en educación es clave para realizar una buena planificación en modalidad virtual. Estos parten brindar aportes hacia la comprensión del contexto, de los participantes y sus diferentes formas de aprender, además, los recursos digitales van de la mano de los diseños instruccionales puesto que permite a todos los estudiantes estimular diversas aptitudes como la creatividad, atención y memoria, lo que consolida el contenido aprendido de una forma dinámica e interactiva.

Por su parte Pescador (2014) comenta que los recursos digitales tienen la capacidad de generar conocimientos siempre y cuando se las integre de la manera correcta; no se habla de usarlos con una perspectiva de recreación sino desde lo académico en razón de que es un requisito esencial para el/la docente, sin embargo, en los últimos tres ciclos de prácticas pre profesionales virtual no se ha evidenciado la integración de recursos digitales mediante un modelo de diseño instruccional específicamente en el área de Lengua y Literatura.

De forma similar, durante las practicas pre profesionales realizadas en el séptimo año de EGB, paralelo A, de la Unidad Educativa República del Ecuador, se constató, mediante la observación participante el desconocimiento del uso de recursos digitales por parte de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura. Por lo tanto, en las clases sincrónicas en esta área, el profesor explica y los alumnos escuchan lo que provoca en ellos desinterés por la asignatura, limitación en la participación y bajas calificaciones en las tareas. Esto podría originar un rechazo hacia la materia de Lengua y Literatura la cual es muy importante en el desarrollo personal y profesional en la vida cotidiana de los niños.

A pesar de la sugerencia dada por parte del Ministerio de Educación sobre la importancia de las TIC en la educación, dentro del aula virtual de clases de séptimo no existen evidencias que indiquen que los docentes hagan buen uso estos recursos tecnológicas en el área de Lengua y Literatura, por lo tanto esta

investigación busca integrar recursos digitales mediante el modelo ASSURE con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta área de los estudiantes de séptimo año de EGB.

Pregunta de investigación

¿Cómo influye la incorporación de recursos digitales en base al modelo ASSURE dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje en los distintos momentos de clase en el área de Lengua y Literatura del séptimo año de EGB paralelo A, de la Unidad Educativa República del Ecuador?

Justificación

El contenido del área de Lengua y Literatura del subnivel medio, brinda la oportunidad de reflexionar sobre las lenguas originarias del país para la construcción de la identidad y para lograrlo lo subdivide en cuatro destrezas imprescindibles: comunicación oral, lectura, escritura y literatura. Por ende, es necesario que el docente cumpla con lo determinado en sus planificaciones para captar la atención de los estudiantes y lograr desarrollar en ellos aptitudes esenciales en esta área de aprendizaje.

Parte de esto se evidencia en la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica (2014) donde se asegura que el lenguaje es la principal herramienta de comunicación, por lo tanto, utilizamos el lenguaje para comunicarnos con otros actores de la sociedad al que pertenecemos, por lo que cumple más funciones y objetivos como: preguntar, agradecer, persuadir y expresar. Es decir que la Lengua y Literatura es la esencia de la comunicación y sin esta no existe un apego y desarrollo en la sociedad, por esa razón es muy importante adquirirla de manera efectiva para aportar habilidades y conocimientos en el mundo real, empujando diferentes formas, para ello desde una perspectiva institucional (Apolo, Aliaga y Cusot, 2014)

Desde ese punto, los estudiantes del siglo XXI gozan de destrezas tecnológicas que la mayor parte del tiempo son usadas como recreación, de hecho, el trabajo de los docentes es usar las habilidades y destrezas que poseen los estudiantes sobre el uso de TIC, para beneficio de su formación académica. Por tal razón esta investigación está centrada en contribuir al manejo, uso y aplicación de recursos digitales guiados en el modelo ASSURE para potenciar la enseñanza en la modalidad virtual en los distintos momentos de la clase, con la finalidad de mejorar los procesos educativos de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura mediante la incorporación de las mismas.

La idea de integrar recursos digitales se planteó tomando como referencia a que, en la modalidad virtual los docentes se limitan a usar diapositivas con diseños genéricos para dar su clase, esto fatiga a los estudiantes y hace que se distraigan del verdadero objetivo de la educación.

A través del diseño de una guía didáctica, los docentes tendrán mayor acceso a las herramientas tecnológicas para su fácil manejo en la modalidad virtual, éstas son pizarras interactivas las cuales permiten al docente colocar contenidos que fomenten la participación activa, tecnología que podrá ser utilizada al realizar pruebas o cuestionarios a los estudiantes y juegos educativos que posibilita a los estudiantes aprender de una manera más dinámica y divertida, siempre tomando en cuenta que todos estos recursos serán útiles para los maestros en su desarrollo académico y personal. Al tener una gran variedad de recursos digitales en sus diferentes formas, esta investigación queda abierta para que otros investigadores amplíen el uso que se le puede dar a la tecnología y de esa forma mejorar la guía docente elaborada tomando como referencia al modelo ASSURE.

Objetivos

Objetivo General

Analizar de qué manera el uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE puede contribuir a los distintos momentos de la clase en el área de Lengua y Literatura para el 7° año de EGB de una escuela fiscal ubicada en Cuenca, Ecuador.

Objetivo Específicos

- Diagnosticar el desempeño de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura de los temas vistos en los últimos tres meses a través de una prueba.
- Identificar la frecuencia, acceso, motivación y atención que tienen los estudiantes a Internet mediante una encuesta.
- Establecer qué recursos digitales mediante el modelo ASSURE pueden aportar al aprendizaje de Lengua y Literatura.
- Elaborar una guía didáctica con recursos digitales empleando el modelo ASSURE para Lengua y Literatura.
- Aplicar la guía diseñada en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Determinar de qué manera el uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE aportó al aprendizaje de Lengua y Literatura y a la motivación y atención de los estudiantes.



Revisión de estudios

Para la valoración del presente estudio se hizo una búsqueda bibliográfica enfocada en antecedentes sobre los modelos de diseño instruccional, la integración de recursos digitales en educación y sus dinámicas clave que permiten modificar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. A continuación, se muestra la tabla 1 con los estudios para su análisis:

Tabla 1

Revisión de estudios

Título de la investigación	Autor	Lugar y año de publicación
Internacional		
El diseño instruccional en La educación a distancia. Un acercamiento a los Modelos	Carmen Martínez	México 2009
TICS en educación: una innovación disruptiva	Marcelo Cabrol Eugenio Severin	Estados Unidos 2010
Impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación y nuevos paradigmas del enfoque educativo	Vicente Prieto	Cuba 2010
Integración y apropiación de las TIC en los profesores y los alumnos de educación media superior	Alfredo Ancira Fernando Mortera	México 2011
Nacional		
Guía didáctica de tecnología aplicadas a la educación	Edwin Tamayo	Quito-Ecuador 2020
Recursos didácticos en el aprendizaje significativo de lengua y literatura subnivel superior. Guía de aplicación de recursos didácticos	Ibis Santos	Guayaquil-Ecuador 2018

Fuente: Elaboración propia

A partir de esta tabla se precisa que Martínez (2009) muestra un acercamiento a los diseños instruccionales y su importancia para la educación a distancia. La investigación también profundiza en como los modelos de diseño instruccional garantizan que la tecnología se convierta en una herramienta de apoyo en el proceso educativo.

En otro contexto, Prieto (2010) en su revista titulada “Impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación y nuevos paradigmas del enfoque educativo” hace un análisis de cómo las TIC se han constituido como elementos esenciales para el desarrollo de la vida principalmente en la educación puesto que, estas ofrecen un sin número de herramientas que permiten estimular la creatividad y consolidar los conocimientos adquiridos a lo largo del proceso educativo. Por otra parte, el autor plasma una causalidad y es que el resultado del crecimiento de las TIC impone nuevos retos para los docentes porque se tiene que lidiar con aspectos técnicos, formación especializada en el tema y el conocimiento de todas las funciones que estas pueden ofrecer.

Por su parte, Tamayo (2020), en su revista “Guía didáctica de tecnología aplicadas a la educación”, realizada en Quito-Ecuador, presenta una guía sencilla para docentes junto con sus partes fundamentales, las cuales son: introducción, objetivos, metodología, contenidos, evaluación y orientaciones. Este documento sirve como un referente base para esta investigación pues ofrece orientaciones sobre cómo realizar una guía didáctica docente de manera correcta.

Ancira y Mortera (2011) en su investigación nombrada “Integración y apropiación de las TIC en los profesores y los alumnos de educación media superior”, realizada en México, busca averiguar cómo se lleva el proceso entre los docentes y estudiantes, con especial interés en su efecto en el desempeño académico, debido a los diversos beneficios en la utilización de estas en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Así mismo, Santos (2018), en su tesis nombrada “Recursos didácticos en el aprendizaje significativo de lengua y literatura subnivel superior. Guía de aplicación de recursos didácticos”, realizado en Guayaquil, reflexiona sobre los centros educativos y su limitada aplicación de recursos didácticos que aporten a un aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura, debido a la insuficiente información que se conocía sobre estas herramientas, viéndose afectados el personal docente y los estudiantes del subnivel superior.

Del mismo modo, Cabrol, y Severin, (2010) en su artículo titulado “TICs en educación: una innovación disruptiva”, mencionan que las novedosas tecnologías de información tienen la posibilidad de auxiliar y adaptarse a las solicitudes de la sociedad del siglo XXI para mejorar la calidad educativa. Además, compara las prácticas pre profesionales con la vida profesional, enfatizando su relevancia hacia la aproximación a un contexto real.

CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO

1.1. Diseños Instruccionales

El diseño instruccional es el proceso de "arquitectura" de la experiencia de aprendizaje y no debe confundirse con la enseñanza. Aunque existe una superposición considerable, el diseño instruccional requiere varios pasos antes de que pueda llevarse a cabo cualquier enseñanza. En resumen, el diseño instruccional es un proceso sistemático, planificado y estructurado que permite desarrollar diversos instrumentos educativos de acuerdo con las necesidades de los alumnos, fortaleciendo así la clase del aprendizaje que se brinda.

Ahora bien, para aplicar un diseño instruccional se necesita de un modelo instruccional el cual es una guía que los tutores o docentes para el acompañamiento desde diferentes espacios a estudiantes y su aprendizaje (Yukavetsky, 2008). Por lo tanto, los modelos instruccionales son un método que los docentes emplean en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permitirá analizar a sus estudiantes y así logren llegar a su objetivo.

1.1.1. Modelo ASSURE

Desde los aportes de Heinich (1999), el modelo ASSURE tiene sus raíces teóricas en el constructivismo, comenzando con las características específicas de los estudiantes, las estrategias de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo la participación activa y el compromiso de los estudiantes, además, involucra más a los estudiantes para crear sus propias experiencias de aprendizaje, estableciendo metas, eligiendo métodos, materiales, evaluación y revisión de los estudiantes

Por lo tanto, se deben proporcionar varios medios tecnológicos para promover y facilitar este tipo de interacción significativa, cooperativa y motivadora que permita al estudiante participar activamente en cada uno de los momentos de la clase y para la aplicación del modelo, este mismo autor define seis etapas:

Analizar las características del estudiante

Esta fase hace referencia a las características generales de los estudiantes como la edad, nivel de estudios, características sociales y físicas, etc. Además, se centra en las capacidades específicas de entrada como habilidades, actitudes, conocimientos previos y estilos de aprendizaje.

Establecer los objetivos de aprendizaje

Se plantean objetivos de aprendizaje los cuales deben enfocarse en el resultado que los estudiantes esperan lograr al tomar el curso, indicando el nivel que alcanzarán.

Seleccionar estrategias, tecnologías, medios y materiales

Esta fase está conformada por la selección del método de enseñanza más adecuado para lograr los objetivos de estos estudiantes en particular. Así mismo se eligen los contenidos y recursos mediados por la tecnología para favorecer el aprendizaje.

Implementar el escenario de aprendizaje

Dentro de esta fase el docente implementa el curso mediante la organización de un escenario que fomente el aprendizaje utilizando los medios y materiales identificados anteriormente; el docente debe estar atento a lo que suceda en la clase para verificar el rendimiento óptimo del mismo y los recursos de apoyo.

Requerir la participación de los estudiantes

Esta fase busca involucrar al estudiante en el proceso educativo para la mejora de resultados y probabilidad de éxito en el aprendizaje; para lograrlo el estudiante debe comprender, analizar y criticar los recursos usados en el curso.

Evaluar y revisar la implementación y los resultados

En esta etapa se verifica si se han cumplido los objetivos de aprendizaje y para lograrlo se elaboran entrevistas y encuestas. Este proceso es muy importante para dar sugerencias o retroalimentar la clase, para que en su próxima aplicación se logren mejores resultados de aprendizaje en los estudiantes. En esta fase se culmina el proceso ASSURE

A partir de estos pasos, se pueden aplicar el modelo ASSURE en cualquier proceso de aprendizaje para obtener mejores resultados. Estos son necesarios en todas las modalidades de trabajo, no solo para organizar la enseñanza sino también para aprender sistemáticamente. Y esto se refuerza más para el aprendizaje a distancia, ya que incorporan nuevas metodologías y modelos que a veces son poco o nada conocidos por los estudiantes y profesores, y, además, se requieren cambios de comportamiento de todos los sujetos implicados (Silvio, 2000)

Siguiendo esta línea, Benítez (2010) señala que el modelo ASSURE es flexible, fácil de diseñar y sobre todo que contribuye a mejorar la planificación de una clase pues permite a los docentes elaborar y buscar sus propios recursos digitales para la interacción activa del alumno con el entorno, evitando así la pasividad al recibir únicamente la información.

Así mismo, el modelo ASSURE se adapta a la nueva realidad educativa y es ideal para los docentes que se interesan en conocer las características de sus estudiantes donde una vez identificadas sus necesidades y estilos de aprendizaje, podrán planificar una clase con estrategias, recursos, actividades y formas de evaluación que resulten relevantes e innovadoras para los estudiantes.

1.2. Tecnologías de la información y la comunicación

Aguilar (2012) indica que las Tecnologías De La Información y la Comunicación se encuentran en casi todos los niveles de la sociedad como gobiernos, empresas, hospitales y universidades, además en la educación están tomando un papel bastante grande debido a las necesidades que están surgiendo por la pandemia que atraviesa el mundo (López, Herrera y Apolo, 2021).

Según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, el 70,7% de personas usan internet y el 76,8% utilizan teléfonos smartphones, esto datos ratifican lo dicho anteriormente, que la sociedad necesita desarrollar nuevas herramientas para adaptarse a las necesidades de sus habitantes y la educación es una parte fundamental en este desarrollo puesto que, desde aquí los niños empiezan su desenvolvimiento para la vida real.

En este mismo sentido Colina (2008) manifiesta que las TIC son diseñadas para aportar al cotidiano y que hoy puede romper las barreras que existen entre todos y lograr un aprendizaje. Permitiendo que el aprendizaje significativo se produce cuando se aplican todas las herramientas que ofrecen las TIC puesto que estas también permiten un aprendizaje colectivo rompiendo cualquier tipo de obstáculo entre dos o más personas. Son estas razones las que confirman que las TIC son esenciales para cualquier ámbito en la sociedad y la educación no se queda atrás y por esa razón se han desarrollado una diversidad de recursos educativos digitales.

1.2.1. Recursos Educativos Digitales

Como se ha visto, actualmente las escuelas han cerrado sus puertas como medidas de protección por el tema COVID 19, pero sin duda el aprendizaje debe avanzar, así no asistan de manera presencial sino de manera virtual, por lo tanto, de esta manera se recomienda tanto a docentes y a niños trabajar desde la comodidad de sus hogares. Además, de esta manera se ha evidenciado que muchos docentes y estudiantes se suscriben a múltiples plataformas digitales en línea, pagadas o gratuitas que se pueden acceder mediante internet.

Los recursos digitales tienen una intención educativa, que responderá a las necesidades convenientes para el aprendizaje, además, permitirá al docente innovar sus clases y a su vez permitirá interactuar de diferente manera al alumno, por lo tanto, esto le permitirá experimentar nuevos métodos de aprendizaje. Estos recursos educativos están diseñados para: informar a las audiencias, apoyar el conocimiento, mejorar el aprendizaje, facilitar el desarrollo de habilidades y evaluar el conocimiento, sobre todo, de una manera más interactiva.

Morales (2012), hace énfasis en que los recursos digitales son medios físicos y virtuales que facilitan el proceso de aprendizaje y se los usa principalmente para despertar el interés de los niños, adecuados a sus estilos de aprendizaje. Por lo tanto, los recursos didácticos facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje tanto para docentes, como para estudiantes en un entorno virtual o físico que permitirá adecuarse a cualquier contenido, además, facilita a los alumnos aprender de manera más dinámica.

Zapata (2012) destaca que los recursos educativos digitales son materiales que incluyen medios digitales y están diseñados para facilitar las actividades educativas. Estos autores mencionan que este tipo de recursos digitales permiten a docentes y estudiantes, desenvolverse mejor en las actividades planteadas como una nueva herramienta didáctica adecuada para su aprendizaje. Estos recursos educativos digitales pueden ser:

- Imágenes
- Figuras
- Grabaciones
- Películas
- Simulaciones de realidad virtual
- Tutoriales
- Plataformas virtuales
- Páginas web
- Videojuegos educativos
- Pizarras interactivas

Como se indica, los recursos digitales educativos son presentados de maneras muy diversas y es tarea del docente del siglo XXI implementarlos en sus clases para lograr la participación activa y frecuente de sus

estudiantes, pero para poder alcanzar esta práctica, los recursos deben estar apoyados en una metodología didáctica la cual guiará el aprendizaje basado en las TIC.

1.2.2. Metodología didáctica aplicada en las TIC

El uso de las TIC se volvió un gran reto para las instituciones educativas, sobre todo para la mayoría de los docentes pues desconocen de estas metodologías didácticas. Por tal razón, los docentes desconocen cómo preparar una clase y por ende saben que toma mucho más tiempo, hasta buscar recursos digitales que apoyen a su enseñanza-aprendizaje. Es por eso que, es de suma importancia plantear una metodología didáctica aplicada en las TIC para ayudar a los docentes a que salgan de lo cotidiano hacia al mundo real de la tecnología en la que vivimos hoy en día.

La metodología didáctica son las estrategias a seguir para cumplir con todos los factores que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje y relacionado con las tecnologías. Salinas (2004) comenta que no se han inventado nuevos métodos, pero el uso de las TIC en la educación significa nuevas perspectivas para un mejor aprendizaje apoyado en el entorno en línea con estrategias comunes en el aprendizaje presencial, que en la actualidad se está adaptando y redescubriendo en un formato en línea. Así pues, es un conjunto de herramientas que el docente facilita al alumno para su aprendizaje, permitiendo una mejor interacción entre estos dos actores de la comunidad educativa mediante la tecnología.

Ahora bien, Mendieta (2018) expone que las TIC son un medio, no un fin, son una fuente de información, no de conocimiento, y por supuesto existen suficientes intermediarios para que la información pueda convertirse en conocimiento, por lo que el uso de las TIC en la educación es de suma importancia para la enseñanza teórica y los métodos de aprendizaje activo para crear ambientes de aprendizaje virtual.

1.3.El aprendizaje

El aprendizaje es un término que tiene muchas definiciones, debido a que este implica innumerables procesos y a pesar de sus avances en cuanto a la explicación del término, definirlo sigue siendo todo un reto. A pesar de estas circunstancias, Heredia y Sánchez (2013), plantean una de las definiciones más aceptadas por la escuela psicológica sobre el aprendizaje diciendo que es un cambio permanente en las representaciones e ideas mentales como resultado de la experiencia. Esta definición hace alusión a un cambio mediante la transformación de la experiencia y que posteriormente se aplica a los acontecimientos de la vida de un individuo.

La importancia del aprendizaje recae en que una gran parte de la vida de las personas transcurre aprendiendo sin importar edad, ya que tanto un bebé como una persona mayor siempre tienen la posibilidad de seguir aprendiendo a lo largo de su vida. Por tales razones es que hoy en día se sigue dedicando tiempo y esfuerzo a entender de qué manera se producen esos cambios y que por ello se hayan dispuesto teorías para su explicación.

1.3.1. Teorías del aprendizaje

La teoría es cualquier concepto racional que trata de dar una visión o una explicación de cualquier cosa o realidad (Sierra, 1984). Esta descripción está referida a un tema de la vida real que pretende proporcionar una explicación para estudiarla profundamente; además una teoría no es estática sino cambiante, es decir, evoluciona por otra más completa o más cercana a la realidad.

La teoría surgió de una pregunta que plantearon los griegos y filósofos en la época del renacimiento: ¿cómo aprenden las personas? Ellos participaron con sus respuestas a esta pregunta mediante un método muy usado en la investigación moderna, la observación y la deducción. Gracias a sus avances, la disciplina de la psicología ha realizado importantes contribuciones para desarrollar diversas teorías que expliquen esta pregunta, y de esta forma surgieron las teorías del aprendizaje.

1.3.1.1. Conductismo

Leiva (2005) sostiene que el conductismo es una filosofía metodológica que se ocupa del estudio a los animales, para luego utilizarlo en los humanos, donde los encuestados reconocen aportes del mundo exterior, es decir, esta teoría está basada en los cambios observables en la conducta de un sujeto mediante la repetición de patrones ejecutados de manera automática. El conductismo es la teoría de aprendizaje que más se aplica en educación, puesto que el alumno actúa como oyente, mientras que el docente proporciona toda la información y como resultado se producen acciones repetitivas en donde el estudiante es un ser pasivo que solo reacciona a conductas.

1.3.1.2. Cognitismo

Bower y Hilgard (1981) señalan que las teorías cognitivas destacan la adquisición del conocimiento mediante estructuras mentales internas para lograr un aprendizaje significativo; es decir, el aprendizaje debe articularse a sus conocimientos previos y es en este espacio en donde el trabajo de los docentes es fundamental para la elaboración del conocimiento.

Relacionado con lo descrito anteriormente, en palabras de Ertmer y Newby citando a Shuell (1986) la teoría cognitiva se centra en los procesos y conexiones mentales del estudiante a través de la formulación de objetivos y la organización de estrategias que llevan a una respuesta de aprendizaje. Esta teoría de aprendizaje exige del estudiante razonamiento, solución de problemas y procesamiento de la información para lograr aprendizajes significativos en el desarrollo de estrategias. Pero para poder lograrlo los docentes deben tomar en cuenta las experiencias previas de los estudiantes para dejarlos que participen activamente en la clase sincrónica.

1.3.1.3. Constructivismo

La teoría constructivista plantea que los sujetos construyen nuevos conocimientos a partir de las experiencias. Esta concepción pudiese coincidir con lo que se dijo sobre el cognitivismo, pero cada una tiene sus propias características y la diferencia principal entre estas dos teorías es que, en el constructivismo, las experiencias de los estudiantes se alinean con la representación que tienen sobre el mundo, es decir, de acuerdo a sus vivencias, recuerdos y a la cotidianidad; a partir de todos estos elementos se construye el conocimiento.

Esta construcción debe incluir la aportación activa del estudiante para que dirija su aprendizaje, cambie la estrategia y cuestione el contenido y para lograrlo el docente debe ser un guía para fomentar el diálogo y la colaboración. Al respecto, Romero (2009) explica al constructivismo como una creación de nuevas ideas y conceptos basados en experiencias pasadas y presentes para comprender el funcionamiento del mundo. Este aprendizaje no solamente desarrolla las capacidades cognitivas sino estimula la autonomía o independencia, afectando a todas las capacidades del desarrollo general del educando.

1.3.2. Relación entre las teorías de aprendizaje y el proceso de enseñanza aprendizaje

Las tres teorías de aprendizaje analizadas en el apartado anterior son de suma importancia al momento de enseñar en el aula de clase, porque es a partir de estas que el docente desarrolla su planificación y las actividades.

En tal sentido, para que exista un buen proceso de enseñanza-aprendizaje se deben plantear las Destrezas con Criterio de Desempeño [DCD] que se encuentran en el Currículo Nacional de Educación y relacionado a esto, el documento Adaptaciones a la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, para trabajo de aula (Ministerio de Educación, 2013) elaborado por el Ministerio de Educación indica que estas expresan el saber hacer a través de una o más actividades que los estudiantes

necesitan desarrollar, relacionando conocimientos teóricos específicos y criterios de desempeño en otros niveles de avance, incluyendo cultura científica, habilidades motoras, evaluación, etc.

Las DCD contienen los conocimientos por desarrollar mediante el “saber hacer” para producir un aprendizaje significativo en los estudiantes y de esa forma ponerlo en práctica en el presente y futuro y para poder desarrollarlas los docentes hacen uso de estrategias metodológicas divididas en tres fases: anticipación, construcción y consolidación.

1.3.2.1. Anticipación

En esta fase se da a conocer el objetivo de la clase, así como los contenidos a desarrollar, por lo tanto, el trabajo del maestro es fundamental para despertar el interés de los alumnos y que de esa forma conozcan las razones por las que se debe aprender el contenido, en tal sentido, Troya (2013) enuncia que al comienzo de cada lección, se espera que se activen los conocimientos previos para confirmar o corregir algunos datos incorrectos y para lograrlo se usan preguntas previamente elaboradas, así como una estrategia conocida como -estrategia SDA-, la cual es bastante útil para la activación de las experiencias previas de los niños. La secuencia lógica que sigue esta estrategia, se detalla en la tabla 2:

Tabla 2

Estrategia S D A

¿Qué sabemos?	¿Qué queremos saber?	¿Qué aprendimos?
En esta columna se detallan las respuestas de los estudiantes ante el tema a desarrollar.	En esta columna se registran las preguntas y los conocimientos que los estudiantes esperan consolidar.	En esta columna se registra lo aprendido y lo que ha resultado de mayor interés para cada alumno. *Nota: este apartado se lo llena una vez que la clase haya concluido.

Fuente: Elaboración propia

En conclusión, esta fase de la clase es de suma importancia pues posibilita relacionar el contenido por enseñar con las experiencias previas de los estudiantes, lo que le da al tema un sentido de aplicación para la vida cotidiana.

1.3.2.2. Construcción

En esta fase se aplican todas las actividades de práctica elaboradas previamente por los docentes para alcanzar los objetivos y las destrezas planteadas en la planificación, además, desde Troya (2013). los maestros deben asegurarse de que los estudiantes tengan la libertad de expresar sus interrogantes. No se trata

solo de aplicar los ejercicios, sino de diseñar un ambiente de aprendizaje en el cual los estudiantes participen activamente, opinen sobre el tema y manifiesten sus dudas.

Es una fase de múltiples oportunidades, pues se pueden usar una variedad de materiales para relacionar los conocimientos previos de los estudiantes con nuevos conocimientos y así realizar inferencias, establecer relaciones e identificar los puntos esenciales del contenido que se está aprendiendo.

1.3.2.3.Consolidación

En esta última fase, el docente ayuda a sus alumnos a dar sentido al contenido aprendido a través de la reflexión crítica y la relación-aplicabilidad en la vida real (Troya, 2013). Una vez que los estudiantes entienden las ideas principales del contenido, deben reflexionar sobre ellas y para conseguirlo los docentes deben elaborar actividades en donde los educandos participen activamente de los ejercicios, preguntas o evaluaciones. Estas actividades no deben ser repetitivas sino innovadoras, para lograr que los niños encuentren sentido a lo que aprendieron.

Las ideas principales de cada etapa, se presentan en la tabla 3:

Tabla 3

Fases del desarrollo de una clase

Anticipación	Construcción	Consolidación
Conocimientos previos	Conocimientos nuevos	Aplicación de lo aprendido

Fuente: Elaboración propia

Conocer las fases de una clase ayudará a que la propuesta tenga una base científica y así plantear actividades en cada etapa usando las TIC, específicamente recursos digitales como medio principal para mejorar la enseñanza en el área de Lengua y Literatura, la cual es esencial para el desenvolvimiento en el mundo real.

1.4.Introducción al área de Lengua y Literatura

La enseñanza del lenguaje ha sido uno de los incisos más relevantes en la época estudiantil, es por eso que brinda la capacidad para comunicar de una manera sistematizada y comprensible, es decir, utilizando un idioma.

Bajo esta perspectiva, Cassany (2001) expresa que el aprendizaje de Lengua y Literatura ayuda a los estudiantes a desarrollar su capacidad para comunicarse entre sí y utilizar el lenguaje para iniciar conexiones sociales. Esto a su vez explica la visión transversal del lenguaje que subyace en otras áreas de aprendizaje en

las escuelas, además, estas necesitan facilitar la participación de niñas, niños y jóvenes en una variedad de experiencias que les permitan cumplir con los roles que les corresponde. Sin esta área del conocimiento no podría existir comunicación con la sociedad, con la que constantemente se está interactuando y estableciendo vínculos.

1.4.1. Enseñanza de la Lengua y Literatura

La Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica (2014) plantea que la lengua es comunicación y por tanto posee un enfoque comunicativo que plantea que la enseñanza de la lengua y literatura debe focalizarse en el desarrollo de conocimientos y habilidades los cuales son indispensables para comprender y producir mensajes lingüísticos en la vida cotidiana.

Estos elementos están estrechamente relacionados con las macro destrezas lingüísticas que se definen como “grandes habilidades de comunicación” (Ministerio de Educación, 2014, p.24). Desde estas, parte la enseñanza de la lengua y literatura dividiéndose en cuatro habilidades: hablar, escuchar, leer y escribir, las cuales deben ser apoyadas con la enseñanza sistemática de los elementos de la lengua.

1.4.2. Bloques curriculares del área de Lengua y Literatura

Para cumplir con las premisas descritas anteriormente sobre la enseñanza de la Lengua y Literatura, el Ministerio de Educación ha planteado cinco bloques curriculares, tanto para EGB como para Bachillerato General Unificado (BGU). Cada uno de estos bloques se organizan de la siguiente forma:

Tabla 4

Bloques curriculares del área de Lengua y Literatura

Lengua y Cultura	Comunicación Oral	Lectura	Escritura	Literatura
------------------	-------------------	---------	-----------	------------

Fuente: Elaboración propia

El Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria (Ministerio de Educación, 2016) plantea que los bloques curriculares son planteados de acuerdo a las habilidades básicas y fundamentales de las macro destrezas lingüísticas que sirven de apoyo para el desarrollo de destrezas posteriores. Las destrezas se distribuyen en cada subnivel, relacionadas coherentemente con las metas formuladas y los contenidos seleccionados, sin dejar de lado la estrecha interacción existente en medio de estos 3 componentes curriculares, los cuales permiten su desarrollo.

En relación con lo planteado, el currículo declara que “las destrezas muestran una progresión ascendente de complejidad, jerarquizada en función del desarrollo paulatino de las habilidades, atendiendo a

las características y objetivos de los bloques curriculares propuestos” (Ministerio de Educación, 2016, p. 192). Por lo tanto, es esencial la adquisición de destrezas en cada subnivel puesto que estas siguen un orden jerárquico y se desarrollan de forma gradual, es decir, por cada nivel aumentan su dificultad con el objetivo de que los estudiantes logren cumplir con el perfil de salida del bachiller ecuatoriano.

1.4.2.1.Lengua y Cultura

La lengua y cultura es un referente básico para poder desarrollar los otros cuatro bloques curriculares porque parte de una construcción cultural que incluye las herencias escritas de otras civilizaciones, sus lenguas y tradiciones orales (Ministerio de Educación, 2016), esto favorece que los alumnos reflexionen sobre las lenguas originarias del país y que identifiquen la importancia de construir una identidad basada en la diversidad sociocultural.

1.4.2.2.Comunicación oral

Uno de los puntos más importantes en el aprendizaje de la lengua y literatura es la interacción social y las formas de expresión oral, por tales razones el Ministerio de Educación (2016) plantea la comunicación oral como el segundo bloque curricular de esta área y señala que hablar y escuchar son habilidades que se desarrollan simultáneamente para expresar y comunicar con claridad y eficacia ideas, pensamientos, sentimientos y creencias.

En tal sentido, este bloque curricular se enfoca en desarrollar destrezas de comunicación oral para desenvolverse con eficacia en cualquier situación comunicativa, además permite al estudiante actuar con respeto al momento de mantener una conversación: escuchando, valorando y argumentando.

1.4.2.3.Lectura

El bloque curricular de lectura constituye un eje imprescindible para el desarrollo eficiente de habilidades de aprendizaje de todas las áreas y con la finalidad de que se cumpla, se trabaja la comprensión de textos en los cuales los niños pueden ver sus estructuras básicas, criticar la información, y resolver distintas situaciones comunicativas, de esta forma se convertirán en lectores eficaces. Al respecto, el Ministerio de Educación (2016) subraya que las habilidades previstas en este subnivel permiten a los estudiantes adquirir autonomía en la aplicación de estrategias cognitivas, desarrollar la capacidad de autorregulación y fortalecer las habilidades lectoras.

1.4.2.4.Escritura

El objetivo de este bloque curricular es que el estudiante reconozca a la escritura como una herramienta de interacción social y cultural, que tiene el propósito de comunicar opiniones, críticas, noticias, reseñas, libros, etc., es decir, el alumno debe saber que se escribe por y para algo.

En este nivel los estudiantes comprenderán y construirán unidades significativas de texto y obtendrán una comprensión más profunda de la estructura del texto para obtener uno lógico y estructurado (Ministerio de Educación, 2016) y para lograr estas premisas, se busca que la escritura sea un acto compartido en el cual los estudiantes aporten sus ideas para crear un solo texto escrito, de esta manera se transmite la idea de que la escritura no es solo una habilidad o técnica, sino una práctica colectiva dirigida a conseguir objetivos en la sociedad.

1.4.2.5.Literatura

En este bloque se trabaja con textos de literatura clásica y juvenil, con el objetivo de promover discusiones y debates de los capítulos leídos. Para mediar estos procesos se plantean tertulias dialógicas en las cuales los alumnos escogen un párrafo del texto literario y lo comparten con la clase, posteriormente se abre un espacio de debate en donde cualquier alumno puede relacionar su fragmento escogido con algún problema de índole social “a partir de la interacción con textos de la literatura oral y escrita, los estudiantes desarrollarán sus propias interpretaciones, críticas y valoraciones de los contenidos explícitos” (Ministerio de Educación, 2016, p.109). Estas actividades posibilitan que los niños y niñas reflexionen sobre la importancia de la literatura en un contexto social.

1.5.Guía didáctica docente

La guía didáctica puede ser un herramienta digital o impresa que constituye una técnica para los conocimientos en el que concrete la acción el docente de una manera organizada, que brinde información sistemática al estudiante y a su vez sea su premisa la enseñanza como procesos activos. También se puede decir que constituye un medio significativo porque optimiza la labor del docente en la elaboración y orientación de las tareas del docente en la enseñanza-aprendizaje. Al respecto Benavides (2009) alega que el diseño de una guía didáctica es un recurso indispensable en el proceso de enseñanza, ya que permite una organización eficaz de los contenidos que facilita la transmisión de conocimientos. Esta debe basarse en el contenido del plan de estudios y debe tomar en cuenta las experiencias, prácticas docentes y ejes incluidos en el contenido curricular.



Por tales razones, las guías didácticas se convierten en un instrumento valioso para la planificación de actividades en las aulas, pues elimina cualquier tipo de improvisación, además de que se plasman experiencias de los docentes que buscan promover una enseñanza aprendizaje innovadora y dinámica, fortaleciendo las buenas prácticas y el clima escolar.

1.5.1. Elementos de la guía didáctica

Villodre y LLarena (2014) recomiendan que una guía didáctica debe tener una estructura organizada de forma que exista un inicio, un desarrollo y un cierre. En las estrategias de inicio, el docente expone una perspectiva amplia de la temática a desarrollar, así como los objetivos por alcanzar junto con la metodología usada para el desarrollo de la guía didáctica. La estrategia de desarrollo es la parte más extensa de la guía didáctica pues es aquí en donde se presenta el índice de contenidos a trabajar junto con una fundamentación teórica.

Seguidamente se presentan las temáticas a desarrollar con todos sus elementos que las conforman como: recursos, tiempo, destrezas bloques curriculares y evaluación. Finalmente, en el cierre se especifican los criterios de auto evaluación docente en el desarrollo de las actividades, así como un glosario de términos para mejorar la comprensión de palabras de la guía didáctica.

En síntesis, los elementos de la guía didáctica son:

- Título
- Presentación: Ayuda al lector a entrar en contexto en el tema de la guía didáctica con el objetivo que comprenda los contenidos por desarrollar.
- Objetivos: el objetivo general y los específicos deben expresar de forma clara lo que se espera lograr.
- Metodología: Denota la manera en que se debería utilizar la guía según las metas planteadas.
- Fundamentación teórica: Abarca los temas científicos más importantes relacionados con el problema a resolver en la guía.
- Contenidos: Plantea de manera breve los contenidos que se van a desarrollar
- Actividades: Contiene las actividades a desarrollar divididas en las tres fases de una clase; además se especifican los objetivos, destrezas, bloques curriculares, recursos, tiempo y la rúbrica de evaluación.
- Auto evaluación: Especifica los criterios de evaluación para los docentes
- Glosario de términos: Son las definiciones de las expresiones y palabras de uso común a fin de mejorar la comprensión de la guía.

- Bibliografía: Indica la lista de publicaciones y sitios web de las actividades planteadas.

1.5.2. Características de la guía docente

Orden Hoz (1967) enfatiza que las características de una guía didáctica son las siguientes:

- Facilita el trabajo de los docentes en la planificación, ejecución y evaluación del trabajo del aula ante una dificultad colectiva.
- Presenta información de los temas a reforzar junto con sus respectivos objetivos y destrezas.
- Incluye instrucciones para la construcción del conocimiento en base a una teoría de aprendizaje.
- Define los objetivos y además sugiere actividades para cumplir con estos objetivos.
- Cumple con una función evaluadora, pues retroalimenta al estudiante para que logre consolidar los contenidos propuestos.

Como se puede observar, una guía didáctica ofrece recomendaciones que ayudan a los docentes a planificar sus clases mediante el desarrollo de actividades innovadoras que promueven el análisis y la reflexión.

CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque

En este proyecto de investigación se utilizó un enfoque mixto. Poblete (2013) define al enfoque mixto como el proceso de recopilar, analizar y combinar datos cuantitativos y cualitativos en una o varias investigaciones para cumplir con las metodologías. Bajo la combinación de estos dos enfoques se obtiene una perspectiva más amplia y profunda del hecho estudiado, además que producen un mayor número de datos para ser estudiados a profundidad y de esa forma lograr que una investigación tenga bases consistentes y consolidadas.

En primera instancia, se empleó el enfoque cualitativo. Al respecto, Blasco y Pérez (2007), sostienen que la investigación cualitativa estudia la realidad y cómo se da en la naturaleza, dando y explicando los fenómenos según las personas que intervienen. En relación a la definición, el investigador debe realizar una observación continua que le permita adentrarse a esa realidad y comprender las situaciones que se viven, con la finalidad de desarrollar preguntas e hipótesis en cualquier momento de la investigación. Por tales razones, se aplicó la técnica de observación con el objetivo de identificar los sucesos más importantes que sucedían en la hora de clase.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) afirman que la investigación cualitativa emplea la recopilación y el análisis de datos para perfeccionar las preguntas de investigación o descubrir nuevas preguntas durante la interpretación. Por ello, el enfoque está estrechamente relacionado con el contexto para poder observar, plantear problemáticas, analizar e interpretar la información obtenida. Para obtener los datos el investigador tiene a su alcance varias técnicas e instrumentos de investigación. Por lo tanto, esta investigación busca observar y determinar dos puntos principales: las herramientas digitales que los docentes usan en sus clases y la respuesta que los estudiantes tienen cuando se aplican.

Una vez determinados estos puntos principales, se empleó el enfoque cuantitativo, que de acuerdo a Best y Kahn (1989) consiste en los estudios que a través de los datos se pueden analizar numéricamente. El uso de este enfoque permite seguir una secuencia lógica de eventos para probar hipótesis y determinar variables para posteriormente analizarlas con métodos estadísticos y extraer conclusiones relacionadas con la hipótesis planteada al inicio de la investigación.

2.2.Paradigma y método de investigación

El paradigma es un modelo, es decir donde nos situamos conceptualmente para mirar hacia la realidad y desde ahí poder identificar, analizar, describir y reflexionar sobre ella, es decir, aceptan una agrupación de premisas meta teóricas y metodológicas, además “es una red de creencias teóricas y metodológicas entrelazadas que permiten la selección, evaluación y crítica de temas, problemas y métodos, y establece una red de compromisos entre los miembros de una comunidad” (Balboa, 1996, p.17).

Según lo que cita el autor, el paradigma es un modelo de investigación, que permite situarse en un concepto, para mirar hacia la realidad y desde ahí poder identificar, describir, analizar y reflexionar sobre la misma.

De acuerdo a lo investigado sobre el concepto de paradigma, se pudo confirmar con seguridad que el presente proyecto de investigación tiene un paradigma sociocrítico, ya que tiene como característica principal buscar una relación entre la práctica y lo teórico partiendo desde una situación real, “además se caracteriza por ser emancipador, ya que invita al sujeto a un proceso de reflexión y análisis sobre la sociedad en la que se encuentra implicado y la posibilidad de cambios que él mismo es capaz de generar” (Melero, 2012. 344).

La educación debe ser transformadora, interesante, liberadora y que ayude a superar problemas, mas no a estancarse; por tales razones el paradigma sociocrítico se enfoca en los problemas de un contexto en

donde participan investigador e implicados para buscar beneficios que incluyan a todos los actores de la comunidad educativa. También se puede decir que la ciencia no es objetiva, y sobre todo que comienza a estudiar el rol de las tecnologías como de las ciencias en las transformaciones sociales, pues se puede decir, que es un conjunto de ideas, planteamientos y teorías que van de la mano con el positivismo que promueve la participación colectiva y la autorreflexión.

El método pertenece al de investigación acción participativa ya que, se parte de un proceso de documentación y análisis de las condiciones actuales de la problemática mediante los diarios de campo, para la identificación de necesidades. En este proyecto se realizaron diarios de campo en donde se redactó lo que sucedía cada día en el aula. De aquí sobresalió un problema particular en el área de Lengua y Literatura, por lo que se empezó a identificar las causas de estas dificultades con el objetivo de dar una solución práctica.

Al respecto, Balcazar, Suarez y Keys (1998) señalan que los investigadores facilitan y apoyan este proceso como actores externos, a menudo ayudando a los grupos a construir alianzas, obtener los recursos necesarios o facilitar el proceso educativo de los miembros de la comunidad. Este método está relacionado con la comunidad para dar solución a sus problemas y tal como mencionan los autores, el investigador lo puede lograr recogiendo información, comprendiendo la realidad de los alumnos y como resultado podrá ofrecer recursos innovadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, soluciones a las problemáticas identificadas.

2.3. Tipo de investigación

Para la investigación se ha tomado la investigación interpretativa, pues es el conjunto de perspectivas teóricas que se relacionan y comparten orientaciones metodológicas en la experiencia de la investigación cualitativa. También es un instrumento que permite guardar datos descriptivos de las grabaciones habladas y escritas de las personas abordadas para la investigación.

Moreira (2002) plantea otras características de la investigación interpretativa como el involucramiento y “participación en el contexto investigado, cuidadosos registros de lo que ocurre en dicho contexto acompañado de otras fuentes de evidencia y un análisis reflexivo de todos esos registros y evidencias, así como descripción detallada” (p. 33). Esto indica que la investigación cualitativa posibilita adentrarse a lo largo de toda la investigación, para al final obtener los resultados deseados. También podemos decir, que el indagador intenta recolectar tanta evidencia como le sea posible referente a un fenómeno social complejo, que busca proveer un reencuentro de dicho individuo.

2.4. Población

Son quienes contribuyen a la investigación a través de experiencias. La población de este proyecto son los estudiantes del 7° de EGB, paralelo A y docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, que consta de un total de 33 educandos (10 niñas y 23 niños) y 16 docentes a nivel general de la institución, es decir, que la población estuvo compuesta por 43 personas como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 5

Población

Actores	Número
Estudiantes del séptimo año de EGB, paralelo A	33
Docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador	16
Total	49

Fuente: Elaboración propia

2.5. Muestra

Para los docentes no se aplicó una muestra debido a que se contó con la participación del total de los mismos, es decir, está conformada por 16 docentes a nivel general de la institución. Se utilizó una muestra intencional o por conveniencia de estudiantes debido al contexto del desarrollo de las prácticas no permitió realizar el seguimiento en la modalidad virtual a todos los estudiantes; y por tanto se analizarán los datos del 50% de los mismos. Además, al momento de aplicar el pre y post test a los 33 estudiantes, no todos respondieron por lo que se decidió analizar la mitad de pruebas realizadas para tener datos estadísticos específicos.

2.6. Técnicas e instrumentos

En la tabla 6 se muestran las técnicas trabajadas junto con sus correspondientes instrumentos, que sirvieron para recolectar datos precisos relacionados con la problemática, además antes de aplicar cada instrumento se procedió a su respectiva validación por parte de expertos en el tema.

Tabla 6

Instrumentos y técnicas aplicadas



TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	OBJETIVOS
Observación participante	Diario de campo	Detallar los sucesos de mayor relevancia durante las 5 semanas de PP relacionados con el uso que la tutora profesional hace de los recursos digitales en sus clases, el desempeño de los estudiantes y las áreas que necesitan reforzarse.
Observación participante	Guía de Observación	Evaluar la atención y participación de los estudiantes del séptimo de EGB paralelo A de la Unidad Educativa República del Ecuador al momento de aplicar la guía didáctica.
Entrevista estructurada	Guía de preguntas abiertas	Determinar las concepciones y perspectivas que la tutora profesional del séptimo de EGB paralelo A de la Unidad Educativa República del Ecuador, tiene sobre el uso de recursos digitales educativos en el proceso de enseñanza a los alumnos en la asignatura de Lengua y Literatura.
Entrevista grupal	Grupo focal	Identificar las opiniones de los estudiantes sobre la aplicación de recursos digitales en la clase.
Encuesta	Formulario de preguntas cerradas	Conocer los distintos puntos de vista de los docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador sobre la importancia de los recursos digitales en la enseñanza en la modalidad virtual.
Encuesta	Cuestionario	Pretest Determinar el rendimiento, motivación y atención que los estudiantes del séptimo de EGB paralelo A de la Unidad Educativa República del Ecuador, tienen en el área de Lengua y Literatura. Pretest Evaluar el rendimiento, motivación y atención de los estudiantes del séptimo de EGB paralelo A de la Unidad Educativa República del Ecuador antes y después de aplicar la guía didáctica. Post test Determinar si el rendimiento académico de los estudiantes mejoró una vez aplicada la propuesta. Post test Evaluar la motivación y atención que los



	estudiantes muestran después de aplicar la propuesta	
Validación por juicio de expertos	Lista de cotejo	Validar la guía didáctica después de su aplicación para que tenga una base científica apoyada por expertos en el tema.

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se fundamentan desde distintos autores las siguientes técnicas: observación participante, entrevista y encuesta.

2.6.1. Observación participante

La observación participante es una técnica que permite encontrar cuales son los problemas, falencias, fortalezas, circunstancias buenas o malas, etc. y así descubrir y recolectar valiosa información de lo que se vive. Así mismo, DeWALT & DeWALT (1998) plantean que la observación participante se caracteriza por tener actitud abierta con la voluntad de conocer mejor a los demás, teniendo conciencia de la tendencia a cometer errores los cuales pueden ser solucionados con la observación y atención atenta a las personas involucradas en el estudio.

Por ello, la observación cumplió un rol de suma importancia para el diseño de esta investigación, pues permitió recoger la mayor cantidad de datos que se expondrán posteriormente, para documentar las experiencias vividas en el aula y así confirmar o descartar los supuestos planteados.

2.6.2. Entrevista

Para Garzón (2002), es una técnica de recolección de información a través de un proceso de comunicación entre el entrevistador y el entrevistado, en el cual el entrevistado responde preguntas previamente diseñadas por el entrevistador en la dirección de la investigación. Esta técnica permite obtener información más detallada sobre un tema, puesto que se va construyendo a partir de varias preguntas y lo demás se consolida a través de las respuestas del entrevistado.

En esta investigación se utilizó una entrevista estructurada, ya que el investigador planifica las preguntas con anticipación, por lo que no existe ninguna posibilidad de improvisar (Kawulich, 2005). Esto brinda a los entrevistadores la autonomía de indagar de manera más profunda en las respuestas para un posterior análisis exhaustivo.

La entrevista estructurada también propicia acortar los límites de comunicación, puesto que se pueden aplicar de manera presencial y virtual. Por otra parte, desde la nueva realidad de la

educación, esta técnica de información se aplicó desde la modalidad virtual pues presenta múltiples ventajas como: ampliar el tiempo de las reuniones, reducir el estrés del entrevistado, entre otras. En relación con esto, se aplicó una entrevista estructurada a la tutora profesional del séptimo de EGB, paralelo A, para obtener información sobre los desafíos de la nueva modalidad educativa.

2.6.3. Encuesta

Para Abascal (2005) es una técnica que ayuda a obtener información de una población o muestra de ellas acerca de sí mismo o sobre un tema en particular. Además, favorece a la obtención de datos necesarios, que permite una aproximación rápida y eficaz. Es una fuente confiable para obtener datos a partir de preguntas dirigidas a un conjunto de personas que evidencie la información que se desea recolectar y sobre todo obtener los resultados esperados.

La encuesta es una técnica dentro de los diseños de una investigación descriptiva en el que el indagador recoge datos mediante un cuestionario previamente diseñado sin modificar su apariencia en donde se guarda la información. Bajo esta perspectiva, Grasso (2006) sostiene que el cuestionario se ajusta a las necesidades concretas del estudio, además pueden utilizarse preguntas de una encuesta anterior, reproduciéndolas exactamente o modificándolas de acuerdo a la finalidad del proyecto.

2.6.4. Validación por juicio de expertos

Escobar-Pérez y Cuervo-Martínez (2008) muestran que el juicio de expertos consiste de la opinión de varias personas con conocimientos amplios en su área y que pueden dar información, sugerencias y valoraciones a una propuesta. Esta evaluación por juicio de expertos se utiliza bastante en las investigaciones porque miden la calidad de un instrumento, su validez y su aplicabilidad. En este sentido, en esta investigación se aplicó la validación para la propuesta de intervención, específicamente, la evaluación de la guía didáctica. Este análisis se hizo mediante una rúbrica de evaluación entregada a dos docentes expertos en temas de tecnología.

2.7. Instrumentos de investigación

Tabla 7

Aplicación de los instrumentos

Instrumentos	Autores	Aplicación
Diario de campo	Obando (1993) indica que el diario de campo es una herramienta para registrar información, es similar a un cuaderno de notas en donde se recopilan datos para organizar los hechos de una investigación y proporcionar una solución.	El diario de campo permite registrar información muy detallada y organizada, pero no extensa, que permite dar secuencia al proceso de una investigación. Los diarios de campo se aplicaron desde el primer día, hasta la última semana de clases en el que se podía ir registrando todo tipo de información de manera muy detallada según se realizaba cada día y en diferentes materias, este registro después sirvió para revisar de manera calmada la información transcrita sobre el tema de estudio.
Guía de observación	Bunge (2007), señala que: La observación es el proceso experimental “básico en la ciencia, en el que el objeto de investigación es uno o más hechos, objetos o fenómenos de la realidad” (p. 45). En efecto, la observación es una herramienta eficaz en cualquier tipo de investigación, por lo tanto, esto permite dar un juicio crítico y reflexivo del objeto a estudiar y sobre todo obtener un buen resultado en la investigación.	La observación se hizo desde el primer instante que se ingresó a la plataforma zoom con el objetivo de identificar la problemática a estudiar y luego obtener resultados favorables al desarrollo de la investigación, además permitió evaluar la motivación y atención de los estudiantes al momento de aplicar la propuesta.
Guía de preguntas estructuradas-entrevista	“En la entrevista estructurada se decide de antemano que tipo de información se quiere y en base a ello se establece un guion de entrevista fijo y secuencial. El entrevistador sigue el orden marcado y las preguntas están pensadas para ser contestadas brevemente. El entrevistado debe acotarse a este guion preestablecido a prioridad”.	La entrevista estructurada permite obtener información la cual se puede establecer desde una pregunta para obtener una secuencia lógica de respuestas. La entrevista estructurada se realizó con el fin de obtener una variedad de información sobre los recursos digitales que la tutora profesional utiliza en su clase y su opinión al momento



(Folgueiras, 2016, p. 67)

de aplicar la propuesta. Se partió de preguntas previamente elaboradas en secuencia para recabar la suficiente información de acuerdo al tema del proyecto.

Guía de grupo focal

Hamuin (2012) indica que “los grupos focales son espacios de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los individuos, provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos” (p. 14).

Los grupos focales permiten registrar pensamientos y opiniones de los sujetos de estudio para su posterior análisis y factibilidad del proyecto de investigación. El trabajar en grupo facilita la participación activa de los participantes lo que genera una gran riqueza de información.
El grupo focal se aplicó con el objetivo de conocer las percepciones que los estudiantes tienen sobre el uso de recursos digitales en la clase.

Formulario de preguntas cerradas-cuestionario

Según Meneses y Rodríguez, (2011), “un cuestionario es, por definición, el instrumento estandarizado que utilizamos para la recogida de datos durante el trabajo de campo de algunas investigaciones cuantitativas, fundamentalmente, las que se llevan a cabo con metodologías de encuestas. El cuestionario está formado por un conjunto de preguntas que deben estar redactadas de forma coherente, organizada, secuenciada y estructurada” (p. 9), que a medida que la investigación avanza, nos permitirá recoger información de una manera útil y eficaz.

En el cuestionario se realizaron preguntas a los estudiantes con el fin de obtener resultados sobre el acceso y frecuencia que tienen a Internet, además se elaboró un segundo cuestionario para determinar su motivación y atención cuando la tutora profesional usa recursos digitales en la materia de Lengua y Literatura.

Pre y post test

Hernández (2014) dice lo siguiente sobre el pre y post test: “Existe un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo; es decir, hay un seguimiento del grupo” (p.141).

El pre y post test tienen la finalidad de conocer el rendimiento académico que tienen los estudiantes en determinada asignatura. Por ello, el instrumento ha sido aplicado en toda el aula para identificar los problemas que los niños tienen en el área de Lengua y Literatura y luego ofrecer posibles soluciones.



Rúbrica de evaluación	Gil (2014) la define como “Instrumentos que se realizan a partir de los criterios de evaluación y el establecimiento de niveles, según la situación planteada” (p.4). En este mismo sentido, las rúbricas pretenden dar a los alumnos o investigadores una retroalimentación para reforzar el trabajo realizado.	La rúbrica de evaluación se entregó a dos docentes expertos, esta contenía indicadores para medir el trabajo presentado en la propuesta y de esa forma realizar mejoras. Cabe recalcar que la rúbrica de validación se analiza en el apartado de propuesta como un instrumento de retroalimentación a la guía didáctica.
-----------------------	--	--

Fuente: Elaboración propia

2.8.Operacionalización de variables

Tecnologías de la información y la comunicación: Thompson y Strickland (2004) definen a las TIC como dispositivos, herramientas, y componentes electrónicos capaces de procesar información que apoyen al crecimiento y desarrollo de cualquier organización. Como se puede observar, las TIC generan una revolución digital en cualquier tipo de organización y en la educación, estas están tomando fuerza por las ventajas que ofrecen tanto a nivel de enseñanza como a nivel de aprendizaje.

Tabla 8

Operacionalización de la variable: Tecnologías de la información y la comunicación.

Categoría	Dimensión	Indicador	Técnica	Fuente
TICS en Educación	Uso de las TIC en el aula		Observación	Estudiantes y tutora profesional
			Encuesta	Docentes de la escuela
	Habilidad en el manejo de las TIC en clases		Observación	Tutora profesional
			Entrevista	Tutora profesional
			Encuesta	Docentes de la escuela
	Acceso a Internet		Encuesta	Estudiantes

Tecnologías de la información y la comunicación	Recursos Educativos Digitales	Herramientas tecnológicas conocidas	Observación	Tutora profesional
			Entrevista	Tutora profesional
			Encuesta	Docentes de la escuela
			Encuesta	Docentes de la escuela
		Dificultad para utilizar recursos digitales	Entrevista	Tutora profesional
		Frecuencia de uso de recursos digitales	Encuesta	Estudiantes
			Encuesta	Docentes de la escuela
	Metodología didáctica aplicada en las TIC	Capacitaciones de formación en uso de las TIC	Entrevista	Tutora profesional
	Desarrollo de nuevos conocimientos con el uso de las TIC	Encuesta	Docentes de la escuela	

Fuente: Elaboración propia

Área de Lengua y Literatura: La Guía Didáctica de Implementación Curricular para EGB y BGU (2016) especifica que el objetivo de la Lengua y literatura es guiar a los estudiantes a convertirse en usuarios eficaces de la lengua para que puedan comunicar sus ideas de forma oral como por escrita para la comunicación e interacción en la sociedad en la que se vive.

Tabla 9

Operacionalización de la variable: Área de Lengua y Literatura.

Rendimiento académico en los contenidos básicos de Lengua y Literatura	Calificación de tareas	Observación	Estudiantes
	Pre y post test	Encuesta	Estudiantes

Área de Lengua y Literatura	Motivación y atención en la clase	Observación	Estudiantes
		Entrevista	Tutora profesional
		Encuesta	Estudiantes
Proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en el aula.	Lectura del libro	Observación	Tutora profesional
	Integración de los recursos	Encuesta	Docentes de la escuela
		Grupo focal	Estudiantes
	Confianza para plantear nuevas estrategias de aprendizaje.	Encuesta	Docentes de la escuela
Planificación de las clases de Lengua y Literatura	Anticipación	Análisis documental	Ficha contextualizada
	Construcción		
	Consolidación		

Fuente: Elaboración propia

Guía didáctica docente: Benavides (2009) manifiesta que el diseño de una guía didáctica es indispensable en el proceso de aprendizaje ya que permite organizar los contenidos de manera efectiva para facilitar la transmisión de conocimientos. La guía didáctica puede ser un herramienta digital o impresa que constituye una técnica para los conocimientos y la acción del docente de una manera organizada, que brinde información sistemática al estudiante y a su vez sea su premisa la enseñanza como procesos activos.

Tabla 10

Operacionalización de la variable: Guía didáctica docente.

Guía didáctica docente	Uso	Integración de la guía en las clases diarias	Entrevista	Tutora profesional
		Confianza para usar la guía	Entrevista	Tutora profesional
	Evaluación	Definición de parámetros para la evaluación de los avances de los estudiantes	Entrevista	Tutora profesional
		Auto evaluación docente	Entrevista	Tutora profesional

Fuente: Elaboración propia

de la variable: Guía didáctica docente.

Guía didáctica docente	Uso	Integración de la guía en las clases diarias	Entrevista	Tutora profesional
		Confianza para usar la guía	Entrevista	Tutora profesional
	Evaluación	Definición de parámetros para la evaluación de los avances de los estudiantes	Entrevista	Tutora profesional
		Auto evaluación docente	Entrevista	Tutora profesional

Fuente: Elaboración propia



CAPÍTULO 3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

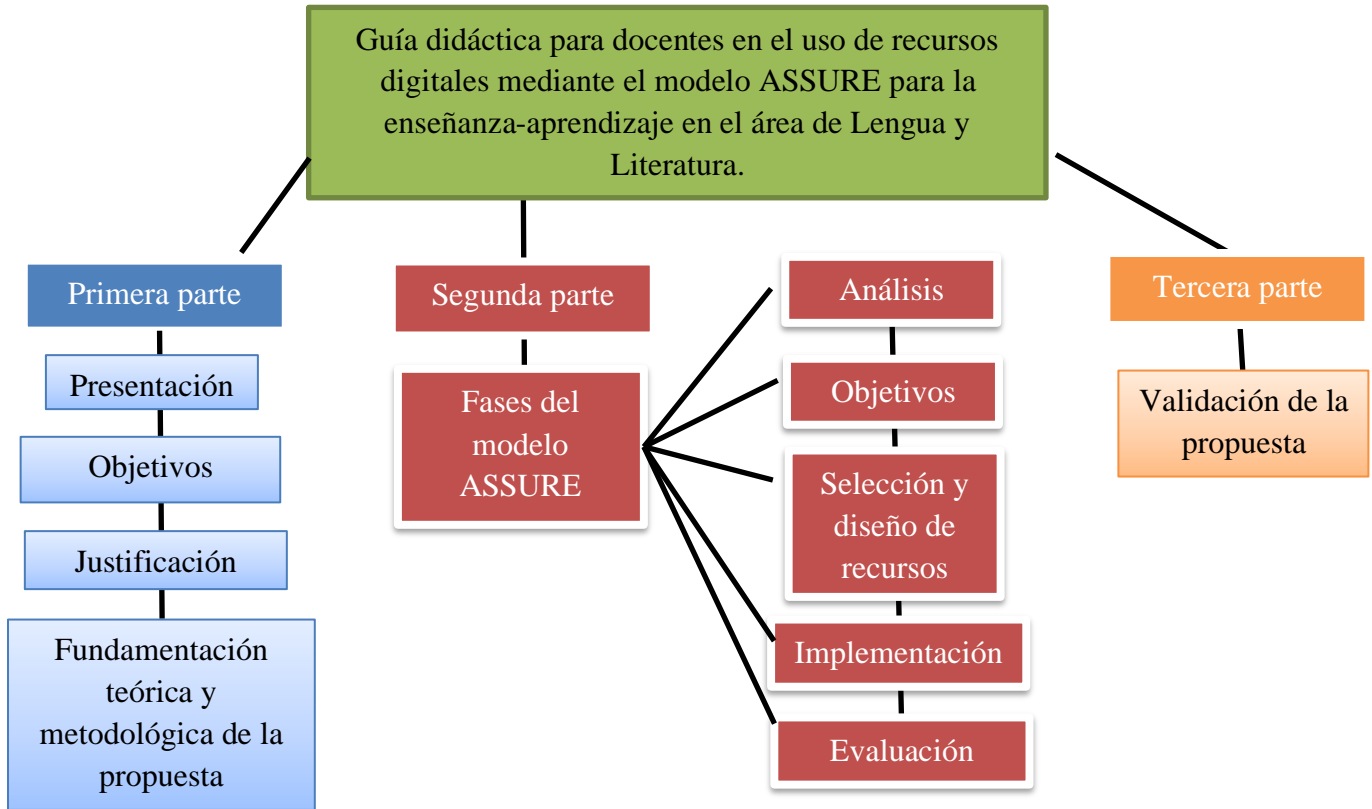
**GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES
EN EL USO DE RECURSOS
DIGITALES MEDIANTE EL MODELO
ASSURE PARA LA ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE
LENGUA Y LITERATURA.**

**¡FOMENTA LA MOTIVACIÓN
Y ATENCIÓN DE TUS
ESTUDIANTES!**

UNAE



Gráfico 5 Estructura



Fuente: Elaboración propia

Presentación

En correspondencia con la problemática, el marco teórico y todo el proceso investigativo se elabora la siguiente propuesta para integrar recursos educativos digitales desde el modelo ASSURE como una metodología, en una guía didáctica para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura del séptimo año de EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador.

Esta propuesta está desarrollada de manera asequible y sencilla, al mismo tiempo que pretende ser de gran uso para desarrollar destrezas en el área de Lengua y Literatura, vinculando la tecnología, pues contiene actividades interactivas y didácticas que ayudan a los docentes en su trabajo diario y llama la atención de los estudiantes.

Surge dentro de las prácticas pre profesionales desarrolladas en la Unidad Educativa República del Ecuador en el séptimo año paralelo A, en el cual, a través de la observación participante se evidenció que se podrían mejorar los recursos digitales que la docente usa en sus clases diarias y potenciar los procesos de

enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en la modalidad virtual, por lo tanto, se vio imprescindible ofrecer a la docente una estrategia que permita la integración de recursos digitales educativos en clases virtuales y que ofrezca nuevas formas de enseñar a través del manejo y aplicación de recursos digitales educativos.

Por tal razón, con el fin de cumplir los objetivos de este proyecto se elaboró una guía didáctica empleando el modelo ASSURE para integrar los recursos digitales educativos adecuados para el área de Lengua y Literatura. Desde este criterio, la guía didáctica está clasificada en teoría y en la parte experimental, es decir, dispone del contenido, objetivos, destrezas y criterios de evaluación para cada contenido de Lengua y Literatura.

Así pues, la presente guía promueve un proceso de interacción en donde cada estudiante aprende algo en comunidad, respetando las opiniones de los demás; así mismo, la experiencia y conocimiento de los docentes se ampliará gracias a su trabajo y metodología usadas en sus clases.

La propuesta siguió las seis fases del modelo ASSURE que son: Análisis de los estudiantes, establecimiento de objetivos, selección y aplicación de métodos y materiales, participación de los alumnos y Evaluación para integrar recursos digitales educativos en los procesos de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura de acuerdo a las necesidades del contexto educativo.

Objetivo general

Ofrecer una guía didáctica que contenga diversos recursos educativos digitales basados en el modelo ASSURE para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura para el séptimo año Educación General Básica de la Unidad Educativa República del Ecuador

Objetivos Específicos

- Brindar a los docentes la información precisa para el buen uso de la guía.
- Fortalecer las destrezas imprescindibles del área de Lengua y Literatura.
- Utilizar el modelo ASSURE apoyado en el constructivismo para contribuir a alcanzar las destrezas imprescindibles requeridas.
- Evaluar la guía por parte de los/las docentes. Para

Justificación

La constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 343 plantea:

“El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente” (p. 102)

En ese marco se han planteado diferentes lineamientos en cada área de la educación, como, por ejemplo, las ya antes descritas destrezas con criterio de desempeño, sin ser la excepción el área de Lengua y Literatura, por lo que el docente debe trabajar para alcanzar cada una de las destrezas propuestas en el currículo, las cuales inciden en la formación de niños para que puedan resolver problemas a partir de sus aprendizajes haciendo un ciudadano con pensamientos propios e innovadores.

Para la elaboración de esta guía se consideran los resultados obtenidos en las prácticas pre profesionales, donde se evidenció que no todos los alumnos de séptimo año de EGB alcanzan las destrezas requeridas en Lengua y Literatura, lo que produce la necesidad de plantear una alternativa de solución para reforzar los aprendizajes con el uso de un modelo de enseñanza mediante recurso digitales, las que son consideradas como medios que motivan al aprendizaje y captan la atención de los estudiantes.

Bajo esta perspectiva, es de suma importancia que los maestros que lleven a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje incluyan dentro de sus clases diarias las TIC usándolas, no como el fin, sino como un medio el cual debe estar apoyado de modelo y una teoría de aprendizaje. De esa forma se generan momentos interactivos para el desarrollo de las destrezas, además de una oportunidad en la que los alumnos aprenden jugando.

Estos son los argumentos por los cuales se crea esta guía, como un instrumento orientador en la planificación diaria, ofreciendo recursos digitales de fácil ejecución y fácil adaptabilidad a los bloques curriculares del área de Lengua y Literatura.

Fundamentación teórica y metodológica de la propuesta.

La propuesta está fundamentada en la teoría constructivista, así mismo en la aplicación del modelo ASSURE para la incorporación de la tecnología en los procesos de formación, en este caso, la integración de recursos digitales educativos en una guía didáctica para los distintos momentos de la clase.

Al respecto, Saldarriaga (2016) indica que el constructivismo es una corriente pedagógica la cual apoya, ayuda y dirige al niño en la construcción de su propio conocimiento en el que le permitirá integrar contenidos anteriores con los nuevos, según su disposición, motivación y compromiso por aprender.

De acuerdo a lo expuesto, esta propuesta está fundamentada en el constructivismo debido a que se pretende aportar con una metodología o estrategia que parta de las necesidades concretas del estudiante y sus estilos de aprendizaje, para fomentar la participación activa de una forma motivadora y crear una construcción propia de conocimientos mediante la integración de recursos digitales.

En tal sentido, la propuesta toma como base el modelo ASSURE porque permite integrar las TIC de una forma organizada y eficaz en la práctica educativa. Para ello, es de suma importancia conocer y seguir sus fases de manera meticulosa con el fin de cumplir los objetivos del proyecto. En ese sentido, Heinich (1999) define seis etapas del modelo ASSURE:

Analizar las características del estudiante

Esta fase hace referencia a las características generales de los estudiantes como la edad, nivel de estudios, características sociales y físicas, etc. Además, se centra en las capacidades específicas de entrada como habilidades, actitudes, conocimientos previos y estilos de aprendizaje.

Establecer los objetivos de aprendizaje

Se plantean objetivos de aprendizaje los cuales deben enfocarse en el resultado que los estudiantes esperan lograr al tomar el curso, indicando el nivel que alcanzarán.

Seleccionar estrategias, tecnologías, medios y materiales

Esta fase está conformada por la selección del método de enseñanza más adecuado para lograr los objetivos de estos estudiantes en particular. Así mismo se eligen los contenidos y recursos mediados por la tecnología para favorecer el aprendizaje.

Implementar el escenario de aprendizaje

Dentro de esta fase el docente implementa el curso mediante la organización de un escenario que fomente el aprendizaje utilizando los medios y materiales identificados anteriormente; el docente debe estar atento a lo que suceda en la clase para verificar el rendimiento óptimo del mismo y los recursos de apoyo.

Requerir la participación de los estudiantes

Esta fase busca involucrar al estudiante en el proceso educativo para la mejora de resultados y probabilidad de éxito en el aprendizaje; para lograrlo el estudiante debe comprender, analizar y criticar los recursos usados en el curso.

Evaluar y revisar la implementación y los resultados

En esta etapa se verifica si se han cumplido los objetivos de aprendizaje y para lograrlo se elaboran entrevistas y encuestas. Este proceso es muy importante para dar sugerencias o retroalimentar la clase, para que en su próxima aplicación se logren mejores resultados de aprendizaje en los estudiantes. En esta fase se culmina el proceso ASSURE

Ahora bien, ¿qué destrezas es necesario desarrollar integrando las TIC? Para responder esta pregunta primero debemos conocer los dos tipos de destrezas con criterio de desempeño DCD: las básicas deseables y las básicas imprescindibles. En esta guía se desarrollan las DCDI, pues son aprendizajes esenciales e importantes que el alumno debe alcanzar para cumplir con los logros del nivel básico y para poder desarrollarlas los docentes hacen uso de estrategias metodológicas divididas en tres fases: anticipación, construcción y consolidación.

Tabla 12

Fases del desarrollo de una clase

Anticipación	Construcción	Consolidación
Inicio de la lección, se exploran los conocimientos previos de los estudiantes. Además, se presentan los objetivos del aprendizaje.	En esta fase se aplican todas las actividades de práctica elaboradas previamente por los docentes para alcanzar los objetivos y las destrezas planteadas en la planificación.	En esta última fase, el docente ayuda a sus alumnos a dar sentido al contenido aprendido a través de la reflexión crítica y la relación-aplicabilidad en la vida real

Fuente: Elaboración propia

El desarrollo de una clase no puede ser improvisado, al contrario, debe ser correctamente planificada de acuerdo a los objetivos, destrezas y criterio de evaluación y la guía didáctica ayuda a cumplir con estas premisas, por tal razón, para implementar la misma, es necesario que se tomen en cuenta los siguientes puntos:

- Leer de forma completa la guía para conocer sus objetivos, teoría base, metodología, contenidos y forma de evaluación.

Por su parte los docentes deben tener conocimientos requeridos sobre el manejo de la plataforma Zoom, específicamente de la opción compartir pantalla que según Support Zoom (2021) sigue estos pasos:

- Clic en compartir pantalla.
- Seleccionar una de las opciones que se despliegan, por ejemplo: compartir pantalla, porción de pantalla, pizarra o aplicaciones específicas.
- En este caso, se va a hacer clic en la pantalla donde se visualiza la actividad a realizar con los estudiantes.
- Por último, se debe marcar la opción compartir sonido ubicada en la parte inferior de este menú.
- Una vez iniciado el proceso de compartir pantalla recibirá una notificación que dice “los participantes ahora pueden ver su pantalla compartida”, de esa forma se podrá confirmar que los alumnos están visualizando su pantalla.

Otro punto importante para la aplicación de la guía es saber usar el navegador web y sus funciones:

- Abrir el navegador web (Google Chrome, Firefox, Edge).
- Revisar el tema en la guía y copiar el link de la actividad por desarrollar.
- Pegar el link en el navegador web.
- Compartir pantalla en zoom con los estudiantes.

Fases del modelo ASSURE

En el presente apartado se desarrollan las fases y actividades que se plantearon en base al modelo ASSURE.

Tabla 13

Fase 1 Análisis

Análisis	
Destinatarios:	La maestra y estudiantes de séptimo año de EGB paralelo A de la Unidad Educativa República del Ecuador. Se trabajó con 26 estudiantes.
Descripción de situación (Diagnóstico):	Se evidencio que se podía reforzar algunos temas mediante los recursos tecnológicos educativos en modalidad virtual, debido a que la tutora profesional utilizaba siempre los mismos recursos como: PowerPoint o pizarra virtual.



Así mismo, los estudiantes mostraban poca atención y atención en el desarrollo de cada uno de los momentos de la clase, por ejemplo, cuando se les preguntaba sobre la materia respondían cosas incorrectas, otros niños se distraían con sus familiares, bostezaban, etc. Estos factores permitieron obtener un diagnóstico del nivel de interés que los niños prestaban al desarrollo de la clase.

Equipo docente:

- Tutora Profesional
- Practicantes: Juan David Lucero y Valeria Ordoñez.

Fuente: Elaboración propia

Una vez concluido el análisis de los estudiantes y de la situación identificada, se prosiguió con el paso dos del modelo ASSURE que tiene que ver con fijar objetivos claros para incorporar las TIC en una clase. A continuación, se describen los objetivos:

Tabla 14

Fase 2 Establecimiento de objetivos

Establecimiento de objetivos	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Establecer qué recursos digitales mediante el modelo ASSURE pueden aportar al aprendizaje de Lengua y Literatura. -Elaborar una guía didáctica con recursos digitales empleando el modelo ASSURE para Lengua y Literatura. -Aplicar la guía diseñada en la asignatura de Lengua y Literatura. -Determinar de qué manera el uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE aportó al aprendizaje de Lengua y Literatura y a la motivación y atención de los estudiantes.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 15

Fase 3 y 4 Selección y aplicación de métodos y materiales

Selección y aplicación de métodos y materiales	
Base para la selección de métodos y materiales	Para la selección de las plataformas que contienen los recursos digitales educativos



	se tomó en consideración la experiencia adquirida en las prácticas pre profesionales realizadas en la modalidad virtual, ya que las actividades planteadas en plataformas como Quizizz, WordWall, Educaplay, etc., siempre llamaron la atención de los estudiantes, además estas fomentan la interacción y participación activa en el aula virtual.
Plataformas	Canva, Educaplay, Padlet, Quizizz, WordWall.
Fichas contextualizadas	Se realizaron diversas fichas contextualizadas de acuerdo a los temas y contenidos de las tres primeras unidades del área de Lengua y Literatura, además, en estas se detallan los momentos y los recursos digitales usados en cada una de ellas.
Implementación	La propuesta fue implementada en 2 (semanas) los días miércoles 8 y jueves 9 y de la siguiente semana los días miércoles 15 y jueves 16 de diciembre del 2021 en el séptimo de EGB paralelo A de la Unidad Educativa Republica del Ecuador.

Fuente: Elaboración propia

Tomando en consideración las clases impartidas en las prácticas pre profesionales, se seleccionaron diversas plataformas con el fin de buscar recursos digitales educativos que permitan potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje en los distintos momentos de la clase. Es importante recalcar que, en la guía didáctica se podrán encontrar las fichas contextualizadas con sus respectivas actividades digitales las cuales serán recogidas de páginas de internet de acceso fácil, libre y gratuito, así mismo algunas actividades serán creadas en plataformas virtuales y programas en línea para su uso en clase.

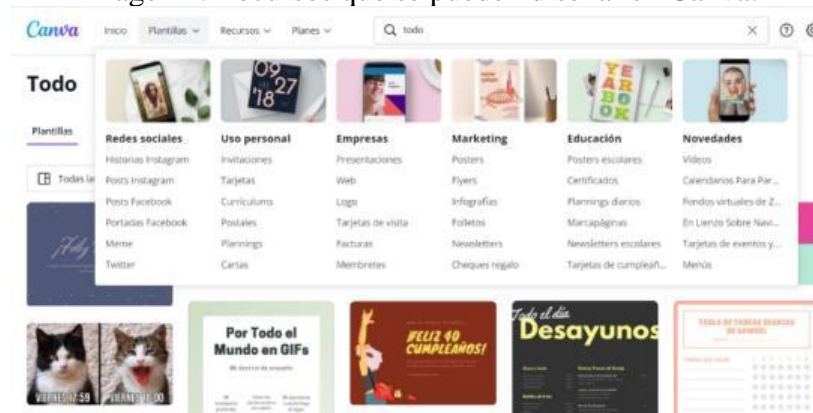
A continuación, se describen cada una de estas plataformas con sus respectivas características y opciones para la búsqueda de recursos digitales educativos que se pueden usar en la clase.

Canva

Es una aplicación de edición gratuita que permite crear contenido interactivo a través de la integración de fotos y videos, además ofrece una gran variedad de plantillas según los gustos del usuario. Es una plataforma simple pero que desarrolla la creatividad de los alumnos pues permite diseñar infografías,

collages, gráficos, portadas, mapas mentales, posters, agendas, comics y muchos más. Es de acceso gratuito y ofrece planes de pago, además para su uso es necesario registrarse con un correo electrónico.

Imagen 1: Recursos que se pueden diseñar en Canva.



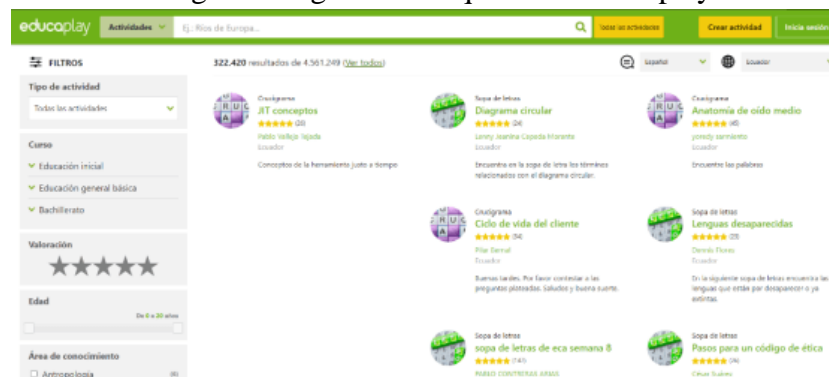
Fuente: Elaboración propia

Esta herramienta es muy útil en educación debido al dinamismo con el que los docentes pueden manejar el contenido de los libros, esto mediante diapositivas, posters, folletos, revistas, entre otras y de esa forma mejorar los procesos de enseñanza, atención y motivación en cualquier asignatura.

Educaplay

Es una plataforma para la creación y búsqueda de actividades educativas mediante diferentes escenarios como crucigramas, adivinanzas, sopas de letras, videojuegos, etc. Según el sitio web ADR Formación (2021) Educaplay cuenta con más de un millón de usuarios y casi un millón de juegos disponibles, por tal razón con solo buscar el tema a impartir se obtendrá un gran número de recursos que se pueden usar en la clase. Es gratuita y para la creación de recursos es necesario registrarse con un correo.

Imagen 2: Página de búsqueda de Educaplay



Fuente: Elaboración propia

Educaplay es una plataforma ideal para la búsqueda de actividades acordes a los contenidos curriculares las cuales se pueden compartir mediante la función de Compartir Pantalla de Zoom. Los diferentes recursos que existen ayudan al docente a incorporar actividades para activar los conocimientos de los alumnos, aunque también para evaluarlos de forma innovadora.

Padlet

Es una pizarra de colaboración interactiva que permite construir espacios de opinión, debate, retroalimentación mediante videos, fotos o notas. Además, permite estructurar el contenido de diferentes formas como líneas de tiempo, columnas, mapas mentales, lienzos y tableros. La versión gratuita limita a la creación de tres tableros, pero en caso de necesitar más se pueden borrar los que se han creado u optar por la versión de pago. Para hacer uso de esta es necesario registrarse con un correo electrónico.

Imagen 3: Recursos que se pueden crear con Padlet



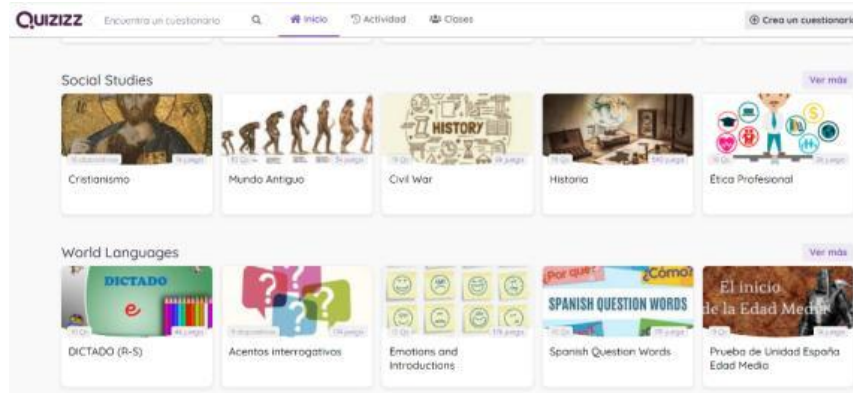
Fuente: Elaboración propia

Con Padlet se pueden crear tableros con el tema de la clase y compartir el link para que los estudiantes se unan al mismo fácilmente y que compartan mediante fotos, videos o en sus propias palabras lo que entendieron de la clase y de esa forma tener una interacción colaborativa entre el docente y los alumnos.

Quizizz

Quizizz es una plataforma de encuestas interactivas que permite monitorear el avance de los estudiantes en tiempo real. Es un como un concurso de preguntas y respuestas donde los estudiantes van obteniendo puntos y premios de acuerdo al número de aciertos. Al igual que Educaplay, Quizizz dispone de encuestas creadas por otros usuarios las cuales se pueden editar de acuerdo a los contenidos curriculares. Es de fácil manejo y permite al usuario compartir el recurso mediante un enlace, pero para poder hacerlo debe crear una cuenta en esta plataforma.

Imagen 4: Ejemplos de cuestionarios que se pueden encontrar en Quizizz



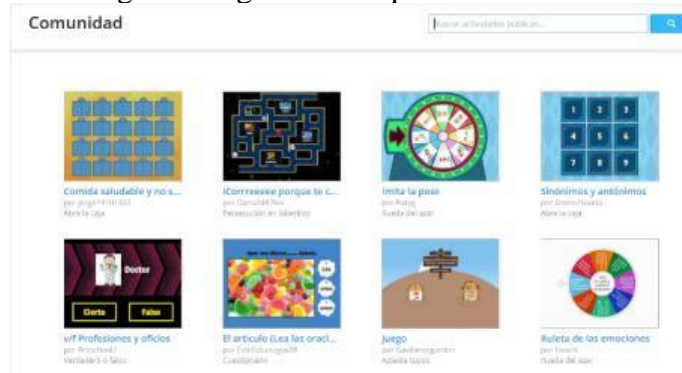
Fuente: Elaboración propia

Esta herramienta se puede usar para evaluar los conocimientos de los estudiantes y el nivel de apropiación de la destreza del contenido desarrollado, además puede servir para conocer el índice de información que los niños tienen al momento de iniciar un nuevo tema.

WordWall

Es una aplicación web que permite crear y buscar actividades interactivas para ser usadas como juegos durante las clases o también para asignarlas como tareas para los estudiantes. Tiene una gran variedad de plantillas creativas que permiten desarrollar una mejor motivación y atención por parte de los alumnos. La versión gratuita limita a la creación de cinco recursos, pero en caso de necesitar más se pueden borrar los que se han creado u optar por la versión de pago, además se debe crear una cuenta para diseñar los recursos.

Imagen 5: Página de búsqueda en WordWall








Fuente: Elaboración propia



Contenidos

Tabla 16

Contenidos

Contenido	Unidad	Destreza	Fase en la que se implementa	Nombre de la actividad	Recursos				
					Página web	Audio	Video	Juego	Recurso diseñado
									
El folleto	1	Autorregular la producción escrita mediante el uso habitual del procedimiento de planificación, redacción y revisión del texto. / Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura.	Construcción	Los folletos y sus características	https://www.youtube.com/watch?v=4D7qx4V_qjg&ab_channel=EscueladeAprendices		X		
		Consolidación	El concurso del folleto	https://wordwall.net/es/resource/3314064/el-folleto			X		
Modificadores del sujeto	1	Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivos, pronombres, adjetivos, verbos, adverbios y sus modificadores. / Relatar textos con secuencia lógica, manejo de conectores y coherencia en el uso de la persona y tiempo verbal, e integrarlos en diversas situaciones comunicativas.	Anticipación	Modificadores del sujeto	https://www.youtube.com/watch?v=e4GrKIHz-58&ab_channel=HomemadeVideos		X		
		Consolidación	Modificadores del sujeto	https://quizzz.com/admin/quiz/5ef14dcfbf6092001dc65627/modificadores-del-sujeto				X	
		Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo,		Adjetivos para armar	https://wordwall.net/es/resource/15088424/adjetivos-para-armar-			X	



Los adjetivos	1	pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores.	Consolidación	Adjetivos no connotativos	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1951792-adjetivos_no_connotativos.html	X
Autobiografía	2	Autorregular la producción escrita mediante el uso habitual del procedimiento de planificación, redacción y revisión del texto.	Consolidación	Mi biografía	Padlet vacío para la actividad: https://padlet.com/juanitolucero88/nnjaurv17czeqxjs	X
Modificadores del predicado	2	Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores.		Pacman lingüístico	https://wordwall.net/es/resource/7434568/estructura- sujeto del- -y-predicado	X
	2		Consolidación	Crucigrama del predicado	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5250975-modificadores_del_predicado.html	X
	2			Juego: sujeto, predicado y complementos	https://wordwall.net/es/resource/2366417/juego-sujeto-predicado-y-complementos	X
Adverbio de modo		Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivos, pronombres, adjetivos, verbos, adverbios y sus modificadores. /	Anticipación	¿Qué adverbio falta?	https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/juegos/gramatica/adverbios-modo/actividad.html	X
	2	Relatar textos con secuencia lógica, manejo de conectores y coherencia en el uso de la persona y tiempo verbal, e integrarlos en diversas situaciones comunicativas.	Construcción	Ordenar por grupo	https://wordwall.net/es/resource/6204315/adverbios	X
			Consolidación	Quizizz: los adverbios de modo	https://quizizz.com/admin/quiz/5f18b1d8779f7b001c6d82b4/adverbios-de-modo	X
Estructura de la carta	3	Autorregular la producción escrita mediante el uso habitual del procedimiento de planificación,	Construcción	La carta y sus partes	https://www.youtube.com/watch?v=G_S5JTMljhU	X



	redacción y revisión del texto. / Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura.		Ahorcado de la carta	https://wordwall.net/es/resource/3882860/enguaje/la-carta	X
		Consolidación	Carta interactiva	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/552447-partes-de-la-carta.html	X
Construimos los párrafos de una carta	3 Escribir descripciones organizadas y con vocabulario específico relativo al ser, objeto, lugar o hecho que se describe e integrarlas en producciones escritas. / Integrar relatos, descripciones, exposiciones e instrucciones en diferentes tipos de texto producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado.	Consolidación	Construimos una carta en equipo	https://www.canva.com/design/DAEpb351Rrk/share/preview?token=7tPX9ymov7aDAWa4b_38mw&role=EDITOR&utm_content=DAEpb351Rrk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton	X
El Verbo	3 Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivos, pronombres, adjetivos, verbos, adverbios y sus modificadores. / Relatar textos con secuencia lógica, manejo de conectores y coherencia en el uso de la persona y tiempo verbal, e integrarlos en diversas situaciones comunicativas.	Construcción	El tiempo verbal	https://wordwall.net/es/resource/4978519/tiempos-verbales	X
		Consolidación	Modos del verbo	https://wordwall.net/es/resource/6477405/os-modos-del-verbo	X
	Escribir instrucciones con secuencia lógica, uso de conectores temporales y de orden, y coherencia en el manejo del verbo y la persona, en	Anticipación	Mi receta	https://wordwall.net/es/resource/3217270/exto-instructivo	X



¿Qué es un texto instructivo?	4 situaciones comunicativas que lo requieran.	Construcción	Mis mapas	https://bubbl.us/12493926		X
				https://www.mindmeister.com/2013275712?e=turtle		
La leyenda	Reconocer en un texto literario los elementos característicos que le dan sentido.	Construcción	La leyenda de Cantuña	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7115228-leyenda_de_cantuna.html	X	
		Consolidación	Mis aprendizajes de la leyenda	https://padlet.com/alexandra00_/nt8083m23zfe8hqt		X
			La leyenda	https://wordwall.net/es/resource/21359711/la-leyenda		X
Variedades Lingüísticas del Ecuador	Indagar sobre las influencias lingüísticas y culturales que explican los dialectos del castellano en el Ecuador.	Anticipación	Expresiones lingüísticas	https://www.youtube.com/watch?v=WPNF3mxQ4Z0&ab_channel=MishellMendoza	X	
		Construcción	Diapositivas divertidas sobre las variedades lingüísticas del Ecuador	https://wordwall.net/es/resource/17792582/variedades-linguisticas-del-ecuador		X
		Consolidación	Variedades lingüísticas del Ecuador	https://wordwall.net/es/resource/17792582/variedades-linguisticas-del-ecuador		X
Las funciones del lenguaje	Escuchar discursos orales y formular juicios de valor con respecto a su contenido y forma, y participar de	Construcción	Video sobre las funciones del lenguaje	https://www.youtube.com/watch?v=ldO2BYWKR0Q&ab_channel=LP-LaProfe	X	



manera respetuosa frente a las
intervenciones de los demás.

Sopa de letras
lingüística

[https://wordwall.net/es/resource/16613417/
funciones-del-lenguaje](https://wordwall.net/es/resource/16613417/funciones-del-lenguaje)

X

Consolidación

Test funciones del
lenguaje

[https://quizizz.com/admin/quiz/61b77ee8c
dbed8001d669f7d/funciones-del-lenguaje](https://quizizz.com/admin/quiz/61b77ee8c
dbed8001d669f7d/funciones-del-lenguaje)

X

Fuente: Elaboración propia



Actividades

Las actividades a desarrollar están direccionadas a cumplir con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura con el uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE. Estas actividades serán recogidas de páginas de internet de acceso fácil, libre y gratuito, así mismo algunas actividades serán creadas en plataformas virtuales y programas en línea para su uso en clase.

Evaluación

Se utilizará la guía de observación como instrumento de evaluación para medir el número de niños que mostraron interés, atención y motivación en la clase. Para ello el docente deberá mirar el progreso y desarrollo de cada niño durante el proceso de aplicación de la guía didáctica y anotarlo en una guía de observación, esto permitirá plantear alternativas de mejora para las nuevas clases.

Otra forma de evaluación aplicada a las actividades didácticas es la tabla de indicadores de logro ubicada al final de cada tema. Esta especifica las habilidades que los estudiantes deben desarrollar en cada actividad de acuerdo a los indicadores esenciales de evaluación especificados en el currículo de Lengua y Literatura, subnivel medio.



ACTIVIDAD N. 1

NOMBRE: El concurso del folleto



Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/3314064/el-folleto>

Elaborado por: Wcazares

Contenido a trabajar: El folleto

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Autorregular la producción escrita mediante el uso habitual del procedimiento de planificación, redacción y revisión del texto. / Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura.

OBJETIVO: Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.

Proceso metodológico:

Anticipación:

- Preguntas rápidas sobre el folleto. ¿Qué es un folleto? ¿Han usado uno? ¿Por qué son importantes los folletos?
- En caso de ser posible, pedir a los niños que traigan un folleto de cualquier tipo.
- Analizar el folleto.

Construcción

- Presentación de un video (El folleto y sus características).
https://www.youtube.com/watch?v=4D7qx4V_qig&ab_channel=EscueladeAprendices
- Pausar el video en los segmentos destacados para analizar la información con los estudiantes.
- Elegir un tema para realizar un folleto.
- Diseñar el folleto en Word.
- Socializar el folleto construido.

Consolidación

- Entrar a la página web y dar clic en jugar.

Unidad 1



**Bloque
Curricular
: Escritura**



- Compartir la pantalla.
- Se juega leyendo la pregunta y dando clic en la opción correcta.
- Son 12 preguntas con grado de complejidad que se irán despegando de acuerdo a como los niños avancen.
- Abrir un espacio para dudas y opiniones sobre la actividad realizada.

Técnica didáctica utilizada: lúdica

Tiempo requerido: 40 minutos

Recursos: laptop o celular, plataforma Zoom y texto del docente.

Evaluación:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Produce textos expositivos e instructivos		
Autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento		
Organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad		

ACTIVIDAD N. 2

NOMBRE: Modificadores del sujeto



Fuente: <https://quizizz.com/admin/quiz/5ef14dcfbf6092001dc65627/modificadores-del-sujeto>

Elaborado por: Marcia Moreira

Contenido a trabajar: Modificadores del sujeto

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivos, pronombres, adjetivos, verbos, adverbios y sus modificadores. / Relatar textos con secuencia lógica, manejo de conectores y coherencia en el uso de la persona y tiempo verbal, e integrarlos en diversas situaciones comunicativas.



**Unidad 1
Bloque Curricular: Escritura**

OBJETIVO: Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.

Proceso metodológico:

Anticipación:

- Dinámica: Del Caribe llegó un barco cargado de objetos con la B, la C, etc.
- Explicar la importancia de formar oraciones bien estructuradas.
- Visualización del video: El Sujeto. Modificadores: Modificador Directo, Modificador Indirecto y aposición. (https://www.youtube.com/watch?v=e4GrKIHZ-58&ab_channel=HomemadeVideos)

Construcción

- Proyección y lectura de la página 26 y 27 del libro de Lengua y Literatura.
- Explicación de cada modificador junto con sus respectivos ejemplos.
- Pedir a los estudiantes que digan ejemplos de cada modificador

Consolidación

- Aplicar el juego planteado en Quizizz
- Compartir el link de Quizizz en el chat de Zoom
- Compartir la pantalla.
- Esperar a que los estudiantes se unan al juego
- Iniciar el juego
- Finalizado el juego, analizar las preguntas y sus respectivas respuestas

Técnica didáctica utilizada: lúdica

Tiempo requerido: 80 minutos

Recursos: laptop o celular, plataforma Zoom, texto del docente y texto del estudiante.

Evaluación:

INDICADORES DE LOGRO

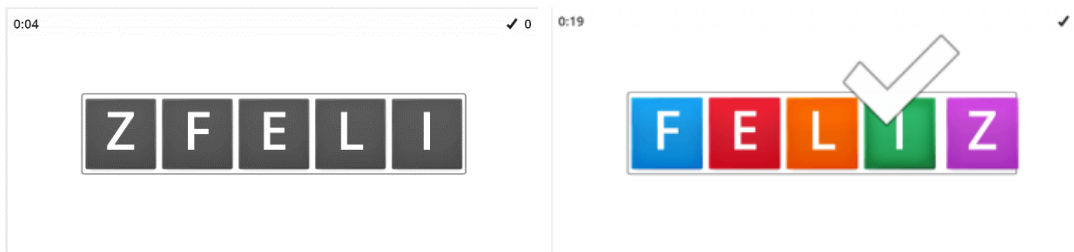
SI NO

Utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.

Escribe diferentes tipos de texto con estructuras instructivas según una secuencia lógica, con concordancia de género, número, persona y tiempo verbal.

ACTIVIDAD N. 3

NOMBRE: Adjetivos para armar





Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/15088424/adjetivos-para-armar->

Elaborado por: Señocris

NOMBRE: Adjetivos no connotativos



Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1951792-adjetivos_no_connotativos.html

Elaborado por: Cristina Zúñiga Batallas

Contenido a trabajar: Los adjetivos

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivos, pronombres, adjetivos, verbos, adverbios y sus modificadores.

Unidad 1 Bloque Curricular: Escritura	OBJETIVO: Aplicar los conocimientos sobre los elementos estructurales y funcionales de la lengua castellana en los procesos de composición y revisión de textos escritos para comunicarse de manera eficiente.
	Proceso metodológico: Anticipación: Dinámica de concentración “Los colores” Lluvia de ideas de adjetivos: Que son los adjetivos para que sirven y en que nos favorecen.
	Construcción Observar el siguiente video: https://youtu.be/aYAQEvETCcA Realizar un organizador gráfico de lo observado.
	Consolidación Aplicar la actividad “adjetivos para armar” (Copiar el link y compartir pantalla con los estudiantes) Aplicar la actividad “adjetivos no connotativos” (Copiar el link y compartir pantalla con los estudiantes) Tarea de aprendizaje Escribir cinco oraciones señalando el adjetivo calificativo.
	Técnica didáctica utilizada: lúdica Tiempo requerido: 40 minutos Recursos: laptop o celular, plataforma Zoom, texto del docente y texto del estudiante.

Evaluación:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
----------------------	----	----



<p>Escribe textos descriptivos organizados, usando elementos gramaticales adecuados: atributos, adjetivos calificativos y posesivos.</p>		
<p>Integra en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores</p>		

ACTIVIDAD N. 4

NOMBRE: Mi biografía



Fuente: <https://es.padlet.com/juanitolucero88/nnjaurv17czeqxjs>
Elaborado por: Juan David Lucero y Valeria Ordoñez

Contenido a trabajar: Autobiografía

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Autorregular la producción escrita mediante el uso habitual del procedimiento de planificación, redacción y revisión del texto.

<p>Unidad 2 Bloque Curricular: Escritura</p>	<p>OBJETIVO: Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje.</p>
	<p>Proceso metodológico: Anticipación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dinámica “historia loca”. Empezar con una frase y los niños deben seguir la secuencia. • Lluvia de ideas: Que conozco de una autobiografía y para qué sirve. <p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar conceptos de autobiografía y sus elementos para crear un conocimiento más amplio. <p>Consolidación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una Autobiografía con sus datos y luego exponerlos en clases. • Usar el mural desarrollado en Padlet para la actividad: https://padlet.com/juanitolucero88/nnjaurv17czeqxjs



Para esta actividad se debe compartir el link en el chat de zoom para que los estudiantes lo abran en su computadora o celular. Una vez abierto, los niños tienen la opción de agregar texto e imágenes al mural.

- Usar la imagen de referencia para los datos que deben estar en la autobiografía.
- Tarea de aprendizaje. Realizar la biografía de mi papito o mamita. (Trabajo en familia).
Extensión: mínimo media plana

Técnica didáctica utilizada: Trabajo Autónomo

Tiempo requerido: 80 minutos

Recursos: laptop o celular, Zoom y plataforma Padlet.

Evaluación:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Produce textos narrativos y descriptivos.		
Autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento.		
Organiza las ideas en párrafos diferentes con el uso de conectores lógicos, proposiciones y conjunciones, integrándolos en diversos tipos de textos		

ACTIVIDAD N. 5

NOMBRE: Pacman lingüístico



Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/7434568/estructura-del-sujeto-y-predicado>

Elaborado por: Claudiamsosa

NOMBRE: Crucigrama del predicado





Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5250975-modificadores_del_predicado.html

Elaborado por: Silvia López

NOMBRE: Juego: sujeto, predicado y complementos

Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/2366417/juego-sujeto-predicado-y-complementos>

Elaborado por: Nataliacardona

Contenido a trabajar: Modificadores del predicado

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivos, pronombres, adjetivos, verbos, adverbios y sus modificadores.

Unidad 2 Bloque Curricular: Escritura	<p>OBJETIVO: Aplicar los conocimientos sobre los elementos estructurales y funcionales de la lengua castellana en los procesos de composición y revisión de textos escritos para comunicarse de manera eficiente.</p>
	<p>Proceso metodológico:</p> <p>Anticipación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego “Pacman lingüístico” para indagar conocimientos previos de los estudiantes sobre los modificadores del predicado • Recordar el sujeto y sus modificadores <p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar el video: https://www.youtube.com/watch?v=Je5GRV1NLF4&ab_channel=ErikaTorres • Pausar en cada modificador y explicar cada uno. • Pedir a los estudiantes que digan oraciones y analizar sus modificadores respectivos. <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar la actividad “crucigrama del predicado” (Copiar el link y compartir pantalla con los estudiantes) y pedir la participación de los alumnos. • Aplicar la actividad “Juego: sujeto, predicado y complementos” (Copiar el link y compartir pantalla con los estudiantes) para reforzar las definiciones de las partes de la oración. • Tarea de aprendizaje Escribir cinco oraciones y señalar sujeto, predicado, modificadores del sujeto y del predicado.



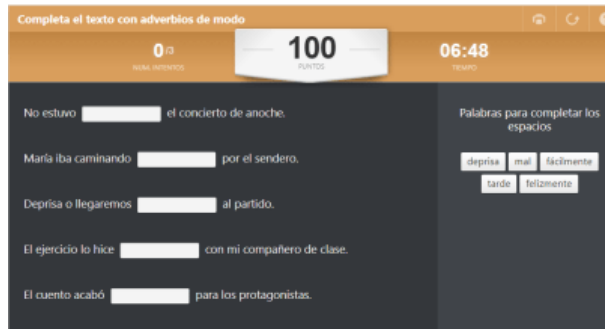
Técnica didáctica utilizada: lúdica
Tiempo requerido: 40 minutos
Recursos: laptop o celular, plataforma Zoom, cuaderno y esfero.

Evaluación:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Identifica modificadores del sujeto y predicado en oraciones		
Utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados.		

ACTIVIDAD N. 6

NOMBRE: ¿Qué adverbio falta?



Fuente: <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/juegos/gramatica/adverbios-modo/actividad.html>

Elaborado por: Bosque de las fantasías

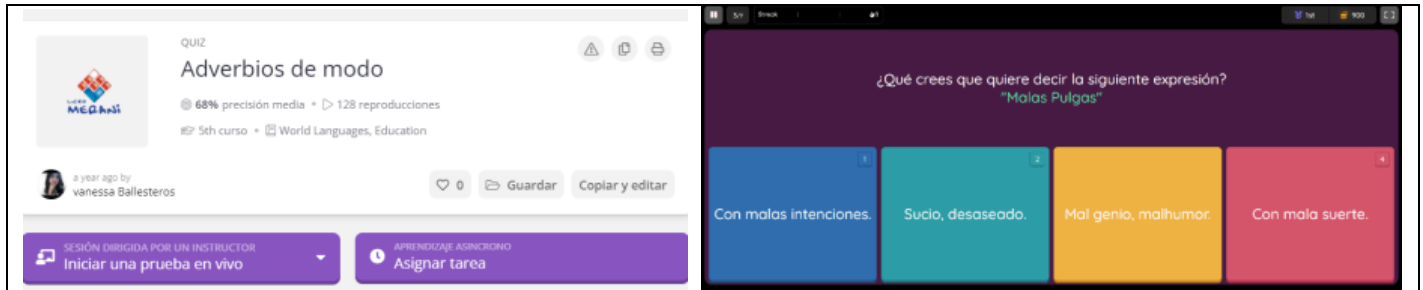
NOMBRE: Ordenar por grupo



Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5250975-modificadores_del_predicado.html

Elaborado por: Ldubra

NOMBRE: Quizizz: los adverbios de modo



Fuente: <https://quizizz.com/admin/quiz/5f18b1d8779f7b001c6d82b4/adverbios-de-modo>

Elaborado por: Vanessa Ballesteros

Contenido a trabajar: Adverbio de modo

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivos, pronombres, adjetivos, verbos, adverbios y sus modificadores.

OBJETIVO: Aplicar los conocimientos sobre los elementos estructurales y funcionales de la lengua castellana en los procesos de composición y revisión de textos escritos para comunicarse de manera eficiente.

Proceso metodológico:

Anticipación:

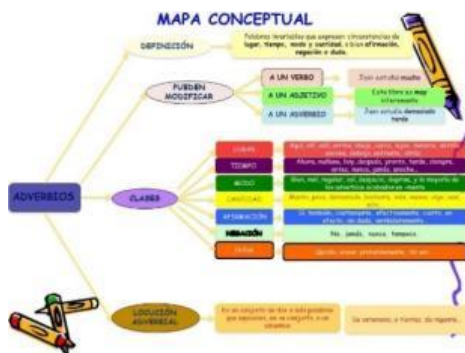
Dinámica: “Las estatuas”. Compartir una canción y pedir que los estudiantes bailen; cuando la música se detiene los niños deben quedar estatuas.

Juego “¿Qué adverbio falta?” para introducir al tema de la clase e indagar conocimientos previos de los alumnos.

Lluvia de ideas sobre los adverbios.

Construcción

- Proyección y lectura del siguiente mapa mental



- Explicación de cada tipo de adverbio junto con sus respectivos ejemplos.
- Aplicar la actividad “ordenar por grupo”. Copiar el link y compartir pantalla con los estudiantes). Pedir la colaboración de los estudiantes para completar la actividad.

Consolidación

- Aplicar la actividad “Quizizz: los adverbios de modo” (Copiar el link y compartir pantalla con los estudiantes)

Unidad 2
Bloque Curricular: Escritura



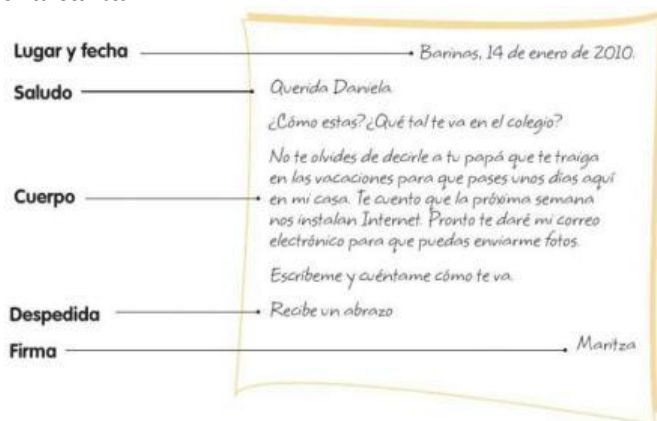
	<ul style="list-style-type: none"> • Compartir el link de Quizizz en el chat de Zoom • Compartir la pantalla. • Esperar a que los estudiantes se unan al juego • Iniciar el juego <p>Finalizado el juego, analizar las preguntas y sus respectivas respuestas Tarea de aprendizaje Escribir diez oraciones aplicando adverbios.</p> <p>Técnica didáctica utilizada: lúdica Tiempo requerido: 80 minutos Recursos: laptop o celular, plataforma Zoom, texto del docente y texto del estudiante.</p>
--	---

Evaluación:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ACTIVIDAD N. 7

NOMBRE: Estructura de la carta



Fuente: <https://www.pinterest.cl/pin/352899320780043906/>

Elaborado por: Pinterest

Contenido a trabajar: Estructura de la carta

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Autorregular la producción escrita mediante el uso habitual del procedimiento de planificación, redacción y revisión del texto. / Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura.

Unidad 3 Bloque	OBJETIVO: Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje.
	Proceso metodológico: Anticipación: Dinámica “Simón dice”



Lluvia de ideas: Que es una carta para Ud., para que la utilizamos y a quien la podemos enviar.

Construcción

Video de la carta y sus partes

LINK: https://www.youtube.com/watch?v=G_S5JTMIjhU

Juego del ahorcado: consiste en ir completando palabras mediante una pregunta en base a lo que es una carta.

LINK: <https://wordwall.net/es/resource/3882860/lenguaje/la-carta>



Consolidación

Los estudiantes tendrán un límite de tiempo para realizar esta actividad. Al ingresar al link se le presentaran las partes de la carta y ellos tendrán que colocar los números según corresponda.

Link: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/552447-partes_de_la_carta.html



Técnica didáctica utilizada: lúdica

Tiempo requerido: 40 minutos

Recursos: laptop o celular, plataforma WordWall y Educaplay, YouTube, texto del docente.

Evaluación:

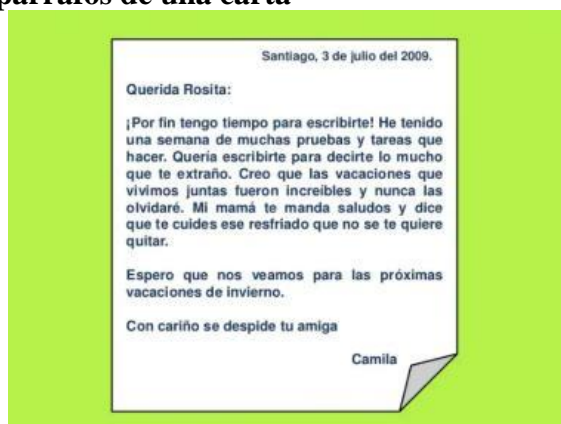
INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.		



Escribe diferentes tipos de texto con estructuras instructivas (receta, manual, entre otros) según una secuencia lógica, con concordancia de género, número, persona y tiempo verbal.

ACTIVIDAD N. 8

NOMBRE: Construimos los párrafos de una carta



Fuente: <https://es.slideshare.net/munozbveronica/la-carta-8156972>

Elaborado por: munozbveronica

Contenido a trabajar: Formular párrafos de una carta

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Escribir descripciones organizadas y con vocabulario específico relativo al ser, objeto, lugar o hecho que se describe e integrarlas en producciones escritas. / Integrar relatos, descripciones, exposiciones e instrucciones en diferentes tipos de texto producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado.

Unidad 3
Bloque Curricular: Escritura

OBJETIVO: Aplicar los conocimientos sobre los elementos estructurales y funcionales de la lengua castellana en los procesos de composición y revisión de textos escritos para comunicarse de manera eficiente.

Proceso metodológico:

Anticipación:

Dinámica “Completo la oración”

Construcción

Guiado del libro podemos guiarnos para la clase

Presentar un video de como formular un párrafo en la carta para una idea más clara, luego los estudiantes deberán tomar apuntes para que construyan su propia carta.

LINK: <https://www.youtube.com/watch?v=4JwFoNnYuVk>

Consolidación

En esta actividad se tendrá que formar grupos de trabajo en la que deberán construir su carta mediante la aplicación Canva de acuerdo a su imaginación y luego expondrán en clases.

Link:

https://www.canva.com/design/DAEpb351Rrk/share/preview?token=7tPX9ymov7aDAWa4b_38mw&role=EDITOR&utm_content=DAEpb351Rrk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton



Técnica didáctica utilizada: lúdica
Tiempo requerido: 40 minutos
Recursos: laptop o celular, Canva, YouTube, texto del docente.

Evaluación:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.		
Escribe diferentes tipos de texto con estructuras instructivas (receta, manual, entre otros) según una secuencia lógica, con concordancia de género, número, persona y tiempo verbal.		

ACTIVIDAD N. 9

NOMBRE: El tiempo verbal

0:01

Comen	Bailan	Hablan
Bailaban	Pinto	Cantará
Reirá	Cociné	Estudiaron
Miró	Saltaron	Andan
Escuchan	Leí	Grité
Juego	Viajarán	Jugará
Estudiaré	Dormirán	Cocino
Limpiarán	Sonrió	Escucharán
Soñaran	Bailé	Bailo

PASADO

Presente

Futuro

Respuestas correctas ✓ 1

PASADO			Presente		
Cociné ✓	Bailé ✓	Bailaban ✓	Cocino ✓	Bailo ✓	Hablan ✓
Saltaron ✓	Leí ✓	Miró ✓	Juego ✓	Pinto ✓	Escuchan ✓
Sonrió ✓	Estudiaron ✓	Grité ✓	Bailan ✓	Comen ✓	Andan ✓
Futuro					
Reirá ✓	Jugará ✓	Estudiaré ✓			
Dormirán ✓	Viajarán ✓	Escucharán ✓			
Cantará ✓	Soñaran ✓	Limpiarán ✓			


Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/4978519/tiempos-verbales>
Elaborado por: Ropilo84

NOMBRE: ¿A qué modo corresponde la definición?



0:06 ✓ 0


Expresa afirmación determinada, nos dice algo factible



A
Modo
subjuntivo

B
Modo
indicativo

Mostrar respuestas

1		Expresa afirmación determinada, nos dice algo factible	Modo subjuntivo ✗	Modo indicativo ✓
2		El verbo depende de otro verbo para suceder	Modo subjuntivo ✗	Modo condicional ✓
3		Expresa un deseo o una necesidad	Modo condicional ✗	Modo subjuntivo ✓

Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/6477405/los-modos-del-verbo>

Elaborado por: Malenasl91

Contenido a trabajar: El verbo (accidentes y tiempo)

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivos, pronombres, adjetivos, verbos, adverbios y sus modificadores. / Relatar textos con secuencia lógica, manejo de conectores y coherencia en el uso de la persona y tiempo verbal, e integrarlos en diversas situaciones comunicativas.

Unidad 3 Bloque Curricular: Escritura	<p>OBJETIVO: Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje.</p>
	<p>Proceso metodológico:</p> <p>Anticipación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dinámica “Simón dice” Compartir el cuento “Hasta que podamos abrazarnos” (https://www.youtube.com/watch?v=nx8CCcTJ4lw&ab_channel=AuladeElena) Escuchar las enseñanzas que los niños obtienen del cuento Introducir al tema preguntando a los niños los verbos que identificaron en el cuento. <p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> Proyección y lectura de la página 89 y 90 del libro de Lengua y Literatura. Explicar cada accidente junto con sus respectivos ejemplos. Pedir a los niños que elaboren oraciones con accidentes verbales. Al momento de explicar el tiempo verbal, aplicar el juego “el tiempo verbal” y compartir la pantalla para realizarlo junto con los estudiantes <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> Aplicar la actividad “¿A qué modo corresponde la definición?” (Copiar el link y compartir pantalla con los estudiantes) y pedir la participación de los alumnos. Tarea de aprendizaje: Escribir tres oraciones en tiempo futuro, tres en modo indicativo y tres en modo subjuntivo. Exponer en la siguiente clase las oraciones.
	<p>Técnica didáctica utilizada: lúdica</p> <p>Tiempo requerido: 80 minutos</p> <p>Recursos: laptop o celular, plataforma WordWall, YouTube, texto del docente y texto del estudiante.</p>



Evaluación:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Organiza las ideas en párrafos diferentes con el uso de conectores lógicos, proposiciones y conjunciones, integrándolos en diversos tipos de textos producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado.		
Utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados.		

ACTIVIDAD N. 10

NOMBRE: ¿Qué es un texto instructivo?



Fuente: <https://www.lifeder.com/instructivo/>

Elaborado por: Gabriela González

Contenido a trabajar: ¿Qué es un texto instructivo?

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Escribir instrucciones con secuencia lógica, uso de conectores temporales y de orden, y coherencia en el manejo del verbo y la persona, en situaciones comunicativas que lo requieran.

OBJETIVO: Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.

Proceso metodológico:

Anticipación:

Lluvia de ideas ¿Qué tipo de textos instructivos conozco? ¿Cuál es su contenido? ¿Por qué son importantes?

Construcción

Observar el video sobre que es un instructivo

LINK: <https://www.youtube.com/watch?v=KSkLuQ4WRr8>

Juego “la receta”

Link: <https://wordwall.net/es/resource/3217270/texto-instructivo>

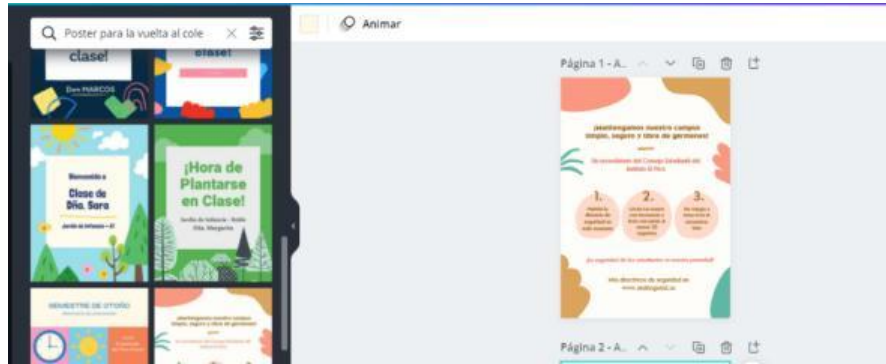
Consolidación



**Unidad 4
Bloque
Curricular:
Escritura**

En la aplicación Canva formar grupos de trabajo en la cual realizarán su propio instructivo y lo expondrán en clases.

Link: https://www.canva.com/design/DAEsoYMFs78/O4IV4vrG9q-USJWx4O_G0g/edit



Técnica didáctica utilizada: lúdica

Tiempo requerido: 40 minutos

Recursos: laptop o celular, Canva, WordWall, YouTube.

Evaluación:

INDICADORES DE LOGRO

SI NO

Utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.

Escribe diferentes tipos de texto con estructuras instructivas (receta, manual, entre otros) según una secuencia lógica, con concordancia de género, número, persona y tiempo verbal.

ACTIVIDAD N. 11

NOMBRE: La leyenda de Cantuña



Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7115228-leyenda_de_cantuna.html

Elaborado por: María Elena Lema

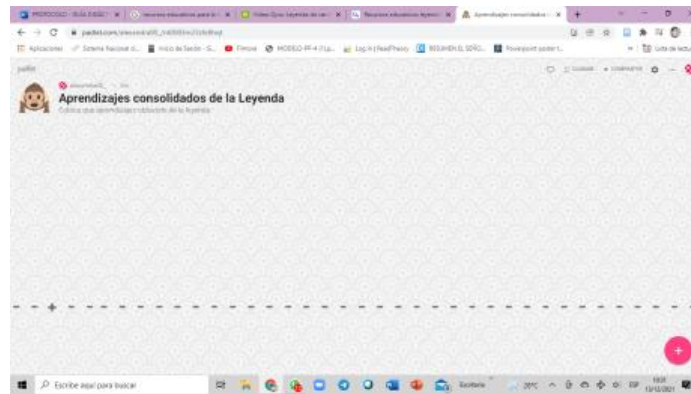
NOMBRE: La leyenda



Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/21359711/la-leyenda>

Elaborado por: Celestedelossan

Padlet del aprendizaje



Fuente: https://padlet.com/alexandra00_/nt8083m23zfe8hqt

Elaborado por: Valeria Ordoñez

Contenido a trabajar: ¿Qué es una leyenda?

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Reconocer en un texto literario los elementos característicos que le dan sentido.

Unidad 1 Bloque Curricular:	OBJETIVO: Apropiarse del patrimonio literario ecuatoriano, a partir del conocimiento de sus principales exponentes, para construir un sentido de pertenencia.
	Proceso metodológico: Anticipación: Lluvia de ideas ¿Conoces que es una leyenda?, ¿Alguna vez les contaron o leyeron una leyenda?, ¿Cómo se dieron cuenta que fue una leyenda? Construcción Conceptos sobre la Leyenda (Presentación diapositivas) Observar el video en Educaplay “ La leyenda de Cantuña ” y responder las preguntas junto a los estudiantes. LINK: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7115228-leyenda_de_cantuna.html Explicar mediante diapositivas la definición de leyenda, características y sus elementos. Consolidación



En un **Padlet** vacío pedir a los estudiantes que escriban lo que han aprendido sobre la leyenda. Aplicar la actividad de WordWall “**La leyenda**” (Copiar el link y compartir pantalla con los estudiantes) y pedir la participación de los alumnos.

Técnica didáctica utilizada: lúdica

Tiempo requerido: 40 minutos

Recursos: laptop o celular, Padlet, WordWall, Educaplay.

Evaluación:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Reconoce en textos de literatura oral (canciones, adivinanzas, trabalenguas, retahílas, nanas, rondas, arrullos, amorfinos, chigualos) o escrita (cuentos, poemas, mitos, leyendas), los elementos característicos que les dan sentido.		
Elige lecturas basándose en preferencias personales de autores, géneros o temas.		

ACTIVIDAD N. 12

NOMBRE: Diapositivas divertidas sobre las variedades lingüísticas del Ecuador

Fuente: https://www.canva.com/design/DAEykhzGrM/share/preview?token=qniaYsJ-zieVbM81qkPSRg&role=EDITOR&utm_content=DAEykhzGrM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

Elaborado por: Valeria Ordoñez y Juan David Lucero

NOMBRE: Variedades lingüísticas del Ecuador

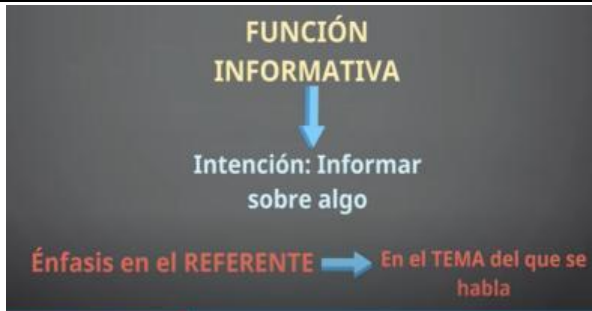
Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/17792582/variedades-linguisticas-del-ecuador>



Elaborado por: Pitlexisliion		
Contenido a trabajar: ¿Qué es una variedad Lingüística?		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Indagar sobre las influencias lingüísticas y culturales que explican los dialectos del castellano en el Ecuador.		
Unidad 4 Bloque Curricular: Escritura	OBJETIVO: Valorar la diversidad lingüística a partir del conocimiento de su aporte a la construcción de una sociedad intercultural y plurinacional, en un marco de interacción respetuosa y de fortalecimiento de la identidad.	
	Proceso metodológico: Anticipación: Tomar como base las experiencias de los alumnos ¿De qué ciudad son ustedes? ¿Qué expresiones se usan en la costa y en la sierra?, ¿Por qué es diferente el habla de una persona de la Costa y de la Sierra?, ¿Cuántos idiomas se hablan en Ecuador? Video https://www.youtube.com/watch?v=WPnF3mxQ4Z0&ab_channel=MishellMendoza	
	Construcción Conceptos sobre las variedades lingüísticas (Presentación en Canva con memes) Consolidación Mediante la aplicación WordWall se realizarán preguntas en base a las variedades lingüísticas y se comentara con los estudiantes para sus respetivas respuestas. Link: https://wordwall.net/es/resource/17792582/variedades-linguisticas-del-ecuador	
	Técnica didáctica utilizada: lúdica Tiempo requerido: 40 minutos Recursos: laptop o celular, WordWall, Canva	
Evaluación:		
INDICADORES DE LOGRO		
Reconoce la funcionalidad de la lengua escrita como manifestación cultural y de identidad en diferentes contextos y situaciones.	SI	NO
Indaga sobre las influencias lingüísticas y culturales que explican los diferentes dialectos del castellano, así como la presencia de varias nacionalidades y pueblos que hablan otras lenguas en el país.		

ACTIVIDAD N. 13

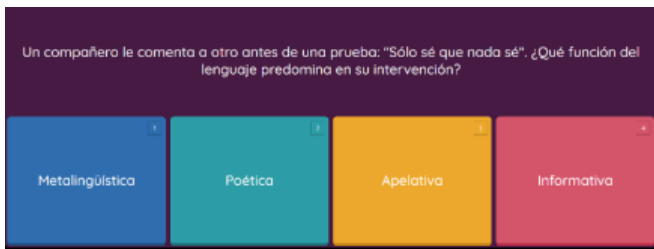
NOMBRE: Video sobre las funciones del lenguaje



Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=ldO2BYWKR0Q&ab_channel=LP-LaProfe

Elaborado por: LP-La Profe

NOMBRE: Las funciones del lenguaje



Fuente: <https://quizizz.com/admin/quiz/61b77ee8cdbed8001d669f7d/funciones-del-lenguaje>

Elaborado por: Juan David Lucero

Contenido a trabajar: ¿Qué son las funciones del lenguaje?

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Escuchar discursos orales y formular juicios de valor con respecto a su contenido y forma, y participar de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás.

Unidad 2
Bloque Curricular: Comunicación

OBJETIVO: Participar de manera fluida y eficiente en diversas situaciones de comunicación oral, formales y no formales, integrando los conocimientos sobre la estructura de la lengua oral y utilizando vocabulario especializado, según la intencionalidad del discurso.

Proceso metodológico:

Anticipación:

Dinámica: Emojis. El alumno debe escoger un emoji para imitar y los demás deben escribir en el chat el emoji que se está haciendo.

Lluvia de ideas ¿Qué recuerdo de las funciones del lenguaje?

Construcción

Observar el video sobre las funciones del lenguaje

LINK: https://www.youtube.com/watch?v=ldO2BYWKR0Q&ab_channel=LP-LaProfe

Realizar con los estudiantes una sopa de letras sobre las funciones del lenguaje

LINK: <https://wordwall.net/es/resource/16613417/funciones-del-lenguaje>

Consolidación

- Aplicar la actividad “Quizizz: las funciones del lenguaje” (Copiar el link y compartir pantalla con los estudiantes)



- Compartir el link de Quizizz en el chat de Zoom
- Compartir la pantalla.
- Esperar a que los estudiantes se unan al juego
- Iniciar el juego

Finalizado el juego, analizar las preguntas y sus respectivas respuestas

Tarea de aprendizaje Escribir diez oraciones aplicando funciones del lenguaje.

Técnica didáctica utilizada: lúdica

Tiempo requerido: 40 minutos

Recursos: laptop o celular, Quizizz, YouTube.

Evaluación:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Escucha discursos orales (conversaciones, diálogos, narraciones, discusiones, entrevistas, exposiciones, presentaciones), parafrasea su contenido y participa de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás.		
Organiza el discurso de acuerdo con las estructuras básicas de la lengua oral.		



Fase 5: Participación de los alumnos

Para cumplir con la quinta fase del modelo ASSURE se requirió de la participación de los alumnos y mediante la guía de observación se categorizaron variables claves del proyecto (motivación, atención, aprendizaje, participación activa y habilidades) para ir analizándolas al momento de aplicar la presente guía. De forma general, los estudiantes estuvieron motivados y atentos a la hora de impartir la clase, ya que los recursos usados permitieron una mejor interacción y desarrollo de los aprendizajes en el área de Lengua y Literatura.

Tabla 17

Fase 5 Requerir la participación de los alumnos

Requerir la participación de los alumnos	
Número de estudiantes que participaron	23 estudiantes
Participación de los estudiantes	El involucramiento de los alumnos al momento de aplicar la propuesta fue positiva porque mediante la guía de observación se notó que la mayor cantidad de estudiantes estaban participando constantemente. De los 23 estudiantes que asistían, 19 estaban atentos y motivados en la clase.

Fuente: Elaboración propia.

Fase 6: Evaluación y revisión

En esta fase se ejecutó un diagnóstico previo mediante dos Pre test; uno que permitió conocer el nivel de aprendizaje de los niños en el área de Lengua y Literatura y otro para medir su motivación y atención cuando se usan recursos digitales. Con el Post test de Lengua y Literatura se evidenció un impacto positivo de la implementación de la propuesta debido a que los alumnos mejoraron sus calificaciones y comprendieron los temas impartidos en las dos semanas de aplicación de la guía. Además, el segundo Post test arrojó datos positivos debido a que los niños mostraron una mayor motivación y atención en las clases virtuales.

Se realizó un grupo focal con tres estudiantes para conocer sus opiniones ante el uso de recursos digitales educativos en la clase, en donde respondieron de manera positiva. Y por último la entrevista a la docente del aula permitió tener información de sus percepciones relacionadas con la incorporación del Modelo ASSURE y los recursos digitales dentro de las clases virtuales.

3.1. Validación de la propuesta

Con el objetivo de que la propuesta tenga una base científica y aplicable para los docentes del séptimo año de EGB, se procedió a realizar su respectiva validación para lo cual se tomó en consideración la opinión de dos docentes con título de cuarto nivel, expertos en el tema de educación y tecnología. Como primer paso, se realizó una solicitud digital dirigida a cada docente junto con los indicadores a evaluar. Posteriormente, se planteó una página para la evaluación cuantitativa de la propuesta y después una para la cualitativa mediante una síntesis descriptiva de cada indicador calificado.

La segunda fase de validación consistió en entregar a los evaluadores las solitudes digitales junto con la guía didáctica. En esta fase los expertos estuvieron dispuestos a apoyar el proyecto al 100% y su revisión de la propuesta tomó aproximadamente una semana con el fin de dar retroalimentaciones adecuadas. A este respecto, los indicadores preparados fueron pertinencia, coherencia, contribución al desarrollo de DCDI DE Lengua y Literatura del 7°, aplicabilidad, metodología e innovación. Igualmente, para la respectiva calificación de cada indicador, se planteó una escala de niveles descrita en excelente, muy bueno, bueno, regular y malo.

Una vez entregados los resultados, se procedió a analizarlos para realizar mejoras en la propuesta. En cuanto a la pertinencia, el primer experto indicó que la propuesta es “muy buena” porque sirve de referencia para los docentes y busca solucionar la problemática que afecta en el sistema educativo ecuatoriano al momento de lograr que los estudiantes alcancen las DCDI. Por otro lado, el segundo experto sugirió revisar la redacción de los objetivos para que estén en línea con lo descrito en la propuesta y ser medible, además planteó seleccionar mejor los verbos y revisar la coherencia de ideas para evitar repetir conceptos, dejar frases sueltas, o dar pie a interpretaciones erróneas.

En lo que respecta a la contribución al desarrollo de DCDI DE Lengua y Literatura del 7° se calificó con “muy bueno” porque en la propuesta se ofrece una tabla de indicadores de logro para medir las destrezas de los estudiantes antes y después de la implementación de la guía, a la vez que se aplica la fase seis del modelo ASSURE. Ahora bien, en la aplicabilidad se registró “muy bueno” porque la propuesta plantea una solución práctica y de fácil adopción por parte de los docentes.

A continuación, se procedió a mejorar la metodología pues registró una calificación de “regular”. En este mismo sentido, se hizo un mayor desarrollo de las fases del modelo ASSURE para comprender la manera en la que se logró construir esta guía y los recursos propuestos. Además, se revisaron conceptos



sobre el diagnóstico de un problema y análisis de necesidades de aprendizaje para describir mejor la situación en la etapa de análisis del modelo ASSURE. Por último, el indicador de innovación registró un nivel “muy bueno”, ya que el contexto en el que se desarrolla la educación actualmente y la utilización de las herramientas digitales ha registrado un importante incremento debido a la pandemia, asimismo la propuesta resulta innovadora si las actividades didácticas apoyadas en TIC logran mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes.

Tabla 18

Resultados de la validación

N°	Indicador	Primer validador	Segundo validador
1	Pertinencia	MB	MB
2	Coherencia	B	R
3	Contribuye al desarrollo de las destrezas en el área de Lengua y Literatura del séptimo año de EGB	MB	B
4	Aplicabilidad	B	MB
5	Metodología	B	R
6	Innovación	MB	MB

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO 4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

En el siguiente apartado se da a conocer el análisis de la información recogida mediante los diferentes instrumentos aplicados a lo largo de la investigación. Los instrumentos se aplicaron a todos los docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, a la educadora del séptimo A y a un total de 27 estudiantes; quienes representan la población de este proyecto con una muestra de la mitad, es decir 13. A lo largo del análisis se incorporan gráficos estadísticos correspondiente a cada instrumento.

Además, se presenta una triangulación de datos que según Hernández (2014) es “el hecho de utilizar diferentes fuentes y métodos de recolección” (p.439). Mediante la triangulación se comparará toda la información recolectada en los distintos instrumentos aplicados, es decir, los diarios de campo, la encuesta, el pre y post test, la entrevista y el grupo focal, con el objetivo de brindar un análisis de mayor profundidad y perspectiva del objeto de estudio. La información será analizada en categorías que permitirán mostrar los resultados de forma organizada.

A continuación, se detallan las categorías de análisis:

Cuadro: Categorías de la investigación.

Categoría 1	Uso de recursos digitales en el trabajo docente	En esta parte se indagó los sucesos que ocurrieron en las prácticas profesionales junto con las opiniones que los docentes tienen sobre el uso de recursos digitales en la modalidad virtual. La información fue obtenida del diario de campo, entrevista con la docente del aula y encuesta a los docentes de la Unidad Educativa.
Categoría 2	Acceso y frecuencia a Internet	En esta categoría se estudió el acceso, tiempo y formas de uso de Internet correspondiente a los estudiantes con el fin de desarrollar la propuesta acorde a sus necesidades. La información fue obtenida de la encuesta aplicada a los niños.
Categoría 3	Los recursos digitales en procesos de motivación y atención	En esta categoría se analizó como los recursos digitales permiten generar motivación y atención por parte de los estudiantes en los distintos momentos de una clase. La información fue obtenida de un pre y post test realizado a los estudiantes del séptimo A.
Categoría 4	Los recursos digitales para los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura	En esta categoría se examinó el pre y post test aplicado en la asignatura de Lengua y Literatura para comparar los resultados y elaborar una conclusión sobre la incorporación de recursos digitales educativos en una clase. Además, se



		expuso las distintas opiniones y conocimientos que los docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador tienen sobre la importancia de las TIC en educación.
Categoría 5	Percepciones sobre los recursos digitales a través del modelo ASSURE para la enseñanza	En este apartado se corroboró las percepciones de la docente y los estudiantes del séptimo A con respecto a la incorporación de recursos digitales educativos en una guía didáctica a través del uso del modelo ASSURE. La información será obtenida de la guía de observación, la entrevista realizada a la docente del aula, y el grupo focal con los estudiantes.

Fuente: Elaboración propia

Categoría 1: Uso de recursos digitales en el trabajo docente

En esta categoría se analizaron los datos correspondientes obtenidos de los instrumentos de investigación. Primero, el diario de campo puesto que este permitió establecer la temática principal de este proyecto. Seguidamente la entrevista realizada a la maestra del aula con preguntas relacionadas a los recursos digitales que usa en sus clases y a la importancia de las guías didácticas y al final la encuesta realizada a los docentes de la institución sobre la importancia del uso de los recursos digitales en el área de Lengua.

Durante el desarrollo de las prácticas pre profesionales se realizaron 6 diarios de campo (uno por cada semana de prácticas). En este documento se narró lo que sucedía cada día de práctica, así como lo observado en las clases y sobre todo los recursos didácticos que plantea la docente para compartir los contenidos y de esta manera tener una base bien fundamentada para la elaboración de la guía didáctica.

El primer acercamiento que se tuvo al tema de investigación fue en la primera semana de práctica, específicamente el día 2, puesto que se mantuvo una reunión con la maestra de 7° y el primer tema que se trató fue sobre los contenidos que se impartían cada semana, aquí la tutora profesional mencionó que cada sábado recibe una ficha con las cuatro áreas a trabajar junto con sus destrezas a desarrollar y las actividades de anticipación, construcción y consolidación a realizar; al finalizar la reunión la maestra compartió la ficha de esa semana la cual se procedió a revisar.

Al analizar la ficha se observó que se proponía usar herramientas tecnológicas básicas como PowerPoint (diapositivas), pizarrón virtual y videos lo cual llamó la atención puesto que de una forma u otra

los docentes veían la necesidad de incorporar estas herramientas en sus procesos de enseñanza-aprendizaje, en esta reunión se planteó ayudar con clases de nuevo contenido y de refuerzo a todos los estudiantes.

En el tercer día de práctica se pudo constatar que la docente de séptimo año de EGB, paralelo A, usaba herramientas tecnológicas como pizarras virtuales y PowerPoint, pero no existía la atención de todos los alumnos puesto que la mayoría no participaba y se distraía con facilidad. En este mismo día se calificaron las tareas de los estudiantes y el 60% tenía notas debajo de 7 mientras que el 40% alcanzaba de 7-9, es decir que la mayoría tenía dificultades al momento de aplicar lo aprendido.

En el cuarto día se dio la primera clase de refuerzo en el área de Estudios Sociales, para ello se creó un mapa interactivo del Ecuador para mostrar su población hasta llegar a la ciudad de Cuenca y posteriormente a su institución. Esta actividad se realizó mediante el uso de recursos digitales como Prezi y tuvo resultados muy positivos porque los estudiantes participaron activamente opinando sobre la población de Ecuador y respondiendo preguntas previamente elaboradas, además, al momento de dirigir esta actividad los estudiantes estaban atentos y entendieron el tema, pues en las tareas sacaron respuestas correctas y a su vez colocaban otras con sus propias palabras.

Gracias a todos estos antecedentes se llegó a la conclusión de que los estudiantes interactúan muy bien con los recursos digitales en razón de que llaman su atención para el desarrollo de contenidos importantes para su vida profesional. Esta conclusión dio como origen el desarrollo de este proyecto. y por tal razón lo que sucediese en los siguientes días de práctica estaba enfocado en el uso de un modelo de diseño instruccional integrando recursos digitales en las clases.

En la segunda semana de práctica se empezó a planificar las clases para el área de Lengua y Literatura de acuerdo a la ficha pedagógica de la semana, el primer tema que se trabajó fue el de las figuras literarias y para ello se mostró un video de canciones que aplican figuras literarias en sus letras. Luego se explicó los conceptos de figuras literarias en la aplicación Padlet, así como sus respectivos ejemplos.

Para la consolidación se aplicó una actividad interactiva en donde cada estudiante tenía que entrar al link dado por el docente y registrar su nombre; una vez hecho esto iniciaba el concurso que consistía en elegir la figura literaria aplicada en la oración. Los estudiantes estuvieron muy atentos a la actividad y al finalizar el concurso se visualizaron las respuestas en la pantalla con un 85% de soluciones correctas. Al preguntarles si les había gustado la actividad, todos respondieron con un gran sí, incluso algunos niños opinaron que el juego estuvo muy divertido.

Para comprobar que el tema estaba claro para los estudiantes, se envió una tarea a la plataforma Classroom que consistía en identificar figuras literarias en canciones que conozcan. Al momento de calificar, el 80% de estudiantes obtuvo una nota promedio entre 8,50 y 10, mientras que el 20% restante entre 7 y 8, estos datos fueron positivos porque se comparó con las calificaciones de las tareas anteriores de Lengua y Literatura y los resultados mejoraron notablemente, por tal razón se decidió enfocar el proyecto en el área de Lengua y Literatura porque es donde los estudiantes presentan más dificultades para aplicar lo aprendido.

Para comprobar la hipótesis planteada sobre el uso de recursos digitales y cómo estos llaman la atención de los estudiantes, en las siguientes tres semanas de práctica se usaba una herramienta distinta para cada contenido a impartir y al momento de aplicarlos se obtenía el mismo resultado: los estudiantes están atentos, participan activamente, interactúan con sus compañeros para la resolución del desafío propuesto y sobre todo obtienen buenas calificaciones en sus tareas, lo que demuestra que han consolidado el contenido.

En la quinta semana de prácticas se realizó una entrevista, la cual permitió obtener más información sobre lo que la tutora profesional conoce acerca de los recursos didácticos y la ayuda que obtendría si tuviera a su alcance una guía didáctica.

Los puntos más sobresalientes que aportan a la investigación fueron sobre cómo la docente se adaptó a la nueva realidad virtual ya que comentaba que fue ¡súper difícil!, porque no conocía sobre el manejo de la tecnología y por tal razón se le dificultó buscar plataformas. Además, destacó que sus hijos fueron quienes le decían cómo tenía que utilizar los recursos y esta fue una gran ayuda porque ella al principio les estaba enseñando con una pizarra y al frente de la computadora, entonces tenía dificultades de que los niños no veían, ni escuchaban y lo más grave, no entendían bien. Una frase que llamó la atención fue cuando la maestra comentó que “Ella estaba al otro lado de la pantalla, pero nadie le garantiza que el niño al otro lado de la pantalla está aprendiendo al cien por cien”.

Se preguntó sobre qué recurso didáctico se le hizo más difícil aplicar y precisó que ninguno porque ella es una de las personas que cuando encuentra algo, está ahí mismo y ahí mismo hasta poder lograr utilizarlo, por lo tanto, no se da por vencida hasta cogerle el ritmo e incluso sus hijos le decían “Mami te dedicas mucho al trabajo”, pero, aun así, siempre recibió el gran apoyo de ellos y pudo conocer y aplicar uno que otro recurso en cada una de sus clases.

En otra instancia, se planteó la interrogante de que si tuviera a su alcance una guía didáctica de recursos digitales ¿cómo la aplicaría en sus clases?, en respuesta la tutora profesional determinó que primero

lo que haría es analizar la guía para ver si va acorde a los temas y si le sirve para lo que ella necesita, la usaría con mucho gusto en sus clases.

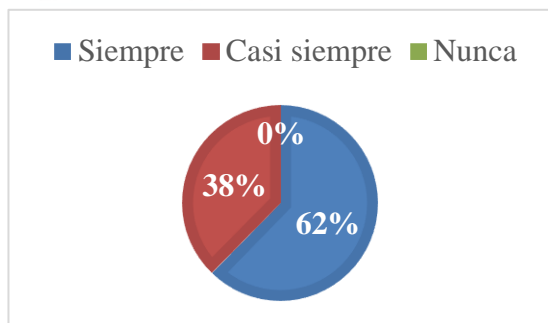
Por otra parte, se indagó sobre la institución educativa y como se había manejado con el tema de las TIC, entonces dijo “ Aquí voy hacer quedar mal a la institución”, porque si las autoridades quieren visualizar calidad en sus estudiantes y a nivel de la institución, se debería haber optado por instruir a todo el personal docente sobre el manejo de las TIC, cabe recalcar que incluso en la misma institución hay docentes especializados en el área de computación, pues ahí se podría organizar para que ellos nos den talleres y que nos enseñen a manejar estas herramientas, “cosa que no sucedió”. Ustedes los pocos recursos que han visualizado los he propiciado por mi cuenta, porque yo solita investigaba, buscaba y mejoraba.

Por último, se le consultó sobre cómo evaluaría los conocimientos de sus estudiantes con ayuda de la guía, “ustedes han utilizado ya algunos recursos en las clases y me han parecido genial, porque ya no es la típica evaluación del cuaderno, de la hojita, e incluso el deber, es algo diferente que llama la atención a los chicos”. Además, expresó que cuando nosotros aplicamos un recurso le daba curiosidad y se decía así misma “¿cómo será de utilizar? porque si hay un cambio es bueno poder utilizarlo”. Por último, hizo mención a que, si en la guía le viene este tipo de recursos para usar en sus clases, con mucho gusto la aplicaría.

En otra instancia y con el objetivo de fortalecer la investigación, se realizó una encuesta a los docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador con el objetivo de conocer las distintas perspectivas que tienen sobre el uso de las TIC en el área de Lengua y Literatura. Para lograrlo se plantearon diez preguntas descritas en un formulario Google; cabe recalcar que estas interrogantes son de tipo cerradas según su contestación y se las desarrolló de esa forma para su análisis estadístico que corresponde a una investigación cuantitativa.

En primer lugar, se analizan los resultados obtenidos sobre si los docentes consideran que las TIC son un medio efectivo para la enseñanza de Lengua y Literatura, se observa que el 62% de docentes responde que siempre, un 38% casi siempre y el 0% nunca, esta última respuesta hacer ver que los docentes son conscientes de los beneficios que las TIC ofrecen para los procesos de enseñanza-aprendizaje

Gráfico 1. *¿Considera que las TIC son un medio efectivo para la enseñanza de Lengua y Literatura?*

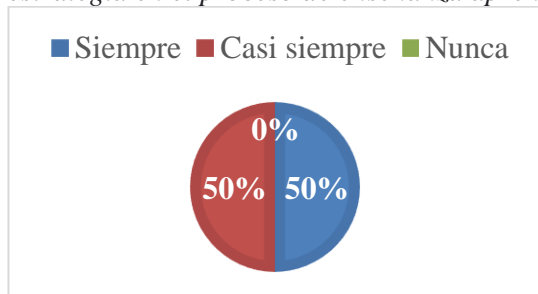


Fuente: Encuestas Google
Elaboración propia

Además, en lo relacionado a la confianza que los docentes tienen para utilizar recursos digitales como estrategia en los procesos de enseñanza, se muestra que el 50% siempre tiene seguridad en usarlos, mientras que el 50% casi siempre, es decir, que para la mitad de docentes el uso de la tecnología resulta un recurso confiable para sus clases, mientras que la otra mitad no tiene mucha confianza en usar las TIC y esto se puede dar por varios factores como el desconocimiento, falta de instructivos, falta de tiempo, etc.

Al respecto, la revista Diálogo Interamericano (2021) indica que los docentes de educación básica generalmente tienen menos experiencia y manejan poco la tecnología en la modalidad virtual al contrario de lo que sucede en la educación superior donde los profesores planifican nuevos escenarios basados en la tecnología para la enseñanza, por tal razón es de suma importante que los docentes de educación básica se capaciten en el uso de la tecnología para mejorar la motivación y atención de los niños.

Gráfico 2 ¿Tiene confianza en utilizar herramientas tecnológicas virtuales como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura?

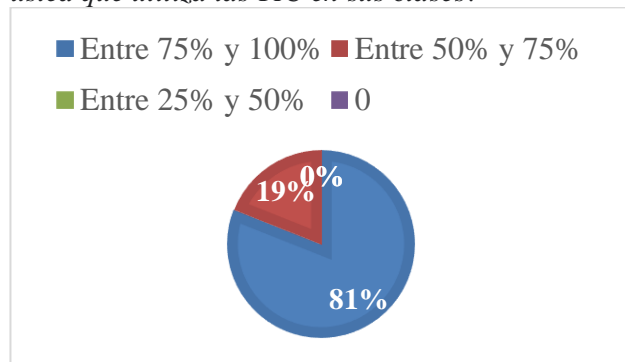


Fuente: Encuestas Google
Elaboración propia

En otro aspecto, el 81% de docentes responde que usa las TIC con una frecuencia alta (75%-100%), mientras que el 19% con una frecuencia media (50%-75%). Con relación a esto, en los diarios de campo realizados en tres ciclos de prácticas pre profesionales se registró que los docentes usan herramientas digitales como PowerPoint, Word y pizarras virtuales en sus clases, es decir, ven la necesidad de usar estos

para mejorar los procesos de enseñanza y por eso es necesario la capacitación constante para innovar esta práctica.

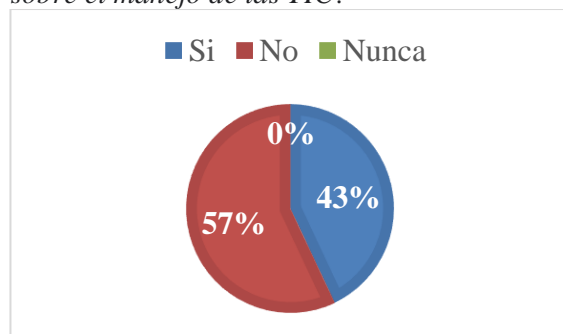
Gráfico 3 ¿Entre qué porcentaje considera usted que utiliza las TIC en sus clases?



Fuente: Encuestas Google
Elaboración propia

En lo que respecta a si los docentes han recibido capacitaciones para el manejo de las TIC, el 43% indica que sí; por el contrario, el 57% señala que no. Estas cifras revelan el hecho preocupante de que una gran parte de maestros del sector educativo no están capacitados para usar las TIC, las cuales son muy importantes para mejorar la práctica docente y la calidad de la educación. Esto se corrobora con lo que dice Herdoiza (2004) quien expone que no basta con tener los conocimientos que se dan en la universidad, sino que un docente necesita capacitación constante para conocer nuevas metodologías y enfoques y así adaptarse a los nuevos retos educativos.

Gráfico 4 ¿Recibió alguna capacitación sobre el manejo de las TIC?



Fuente: Encuestas Google
Elaboración propia

Por otro lado, la mayoría de docentes conoce herramientas innovadoras e interactivas para sus clases, pero otro número de maestros conoce las básicas como pizarras digitales y PowerPoint. Este análisis hace

ver la necesidad de brindar guías didácticas con nuevos recursos para que los docentes la adapten a sus clases.

Tabla 11 *¿Qué herramientas tecnológicas virtuales conoce?*

Respuestas
Genially, crello, powtoon, mentimeter, miro, Wordwall
Genially
WhatsApp
Edmodo, WhatsApp, zoom.
Juegos interactivos, quizz, diapositivas
Cerebriti, brainscape, Educaplay, zoom, quizziz
Plataformas, páginas web, correos, whatsapp.
Classroom, classroomscreen, openbosrd, jamboard
Kahot, menti metrex, h5
Redes sociales
Zoom teams YouTube
Quizziz, Educaplay, classroom, edmodo
Microsoft teams
Moodle
Pizarra digital. Power point. Pow toon.

Fuente: Encuestas Google
Elaboración propia

A partir de este análisis, se elaboró la propuesta de intervención denominada “Guía didáctica para docentes en el uso de recursos digitales educativos mediante el modelo ASSURE para la enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura”, con el objetivo de fomentar la motivación y atención de los estudiantes de los séptimos años de EGB.

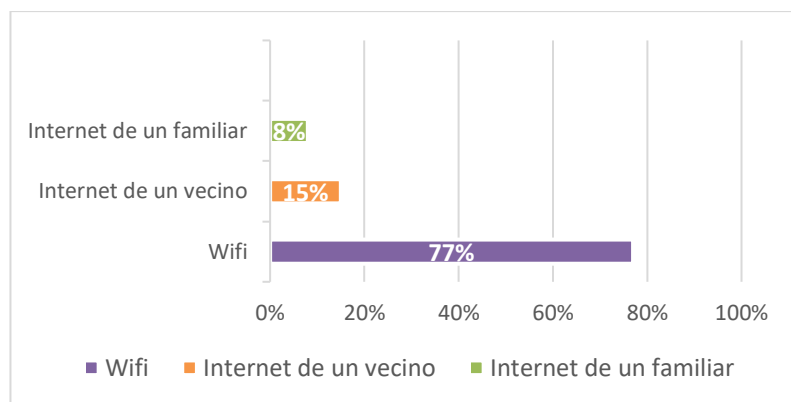
Categoría 2: Acceso y frecuencia a Internet

La encuesta dirigida a los estudiantes se aplicó con la finalidad de conocer el acceso a dispositivos, el tiempo y formas de uso del Internet. La encuesta fue aplicada a 27 estudiantes del séptimo A, 10 niños y 15 niñas, con una edad comprendida entre los 11y 12 años. Para el análisis se tomó una muestra de la mitad de niños, es decir 13, 7 niños y 6 niñas, de esa forma la información tendrá un nivel de análisis más profundo. La encuesta constó de 10 preguntas correspondientes a datos informativos y otros aspectos relacionados con el acceso y frecuencia a Internet.

En primer lugar, se analizan los resultados obtenidos sobre el acceso a internet, se observa que el 100% de estudiantes respondieron que sí cuentan con conexión a internet en su hogar. En cuanto al tipo de Internet que utilizan para ingresar a clases virtuales el 77% de estudiantes lo hace mediante Wifi propio, el 15% desde la conexión de un vecino y el 8% desde el Internet de un familiar. Esto se corrobora con los datos del INEC (2020) que indica que el 53,2 % de hogares cuentan con acceso a Internet, mientras que el 70,7% de personas utilizan Internet.

Gráfico 6

Tipo de Internet

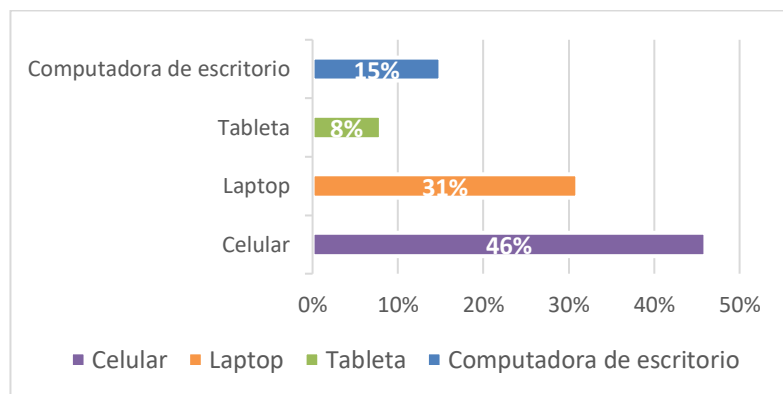


Fuente: Elaboración propia

Con respecto a los dispositivos tecnológicos que los niños disponen en su hogar para entrar a clases virtuales, el 46% dispone de celular, mientras que el 31% se conecta a clases mediante laptop, el 15% en computadora de escritorio y el 8% desde una tableta. Estos datos se complementan con los del INEC (2020) que muestra que el 81,8% de personas utilizan un teléfono inteligente.

Gráfico 7

Dispositivos para acceder a clases virtuales





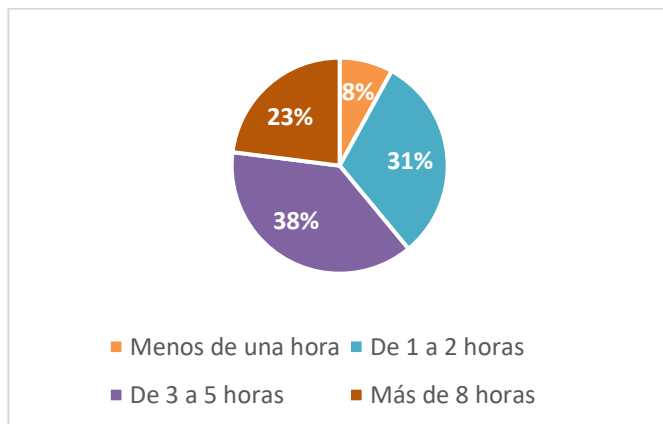
Fuente: Elaboración propia

Con relación a lo anterior, el 15% de estudiantes respondió que tiene inconvenientes con los dispositivos tecnológicos que poseen ya que se traban y la batería dura muy poco, esto se pudo evidenciar en las prácticas pre profesionales donde los estudiantes a los 20 minutos de la clase se salían y no volvían a entrar.

En lo que respecta a la frecuencia y al tiempo que usan Internet se observa que un 38% de estudiantes lo emplean de 3 a 5 horas, un 31% de 1 a 2 horas, otro 23% más de 8 horas y el 8% menos de 1 hora. En relación con los datos del INEC (2020) establece que el 92,1% de personas hace uso de Internet al menos una vez al día, lo que demuestra que la mayoría de ecuatorianos tiene un acceso constante al servicio.

Gráfico 8

Tiempo de uso de Internet

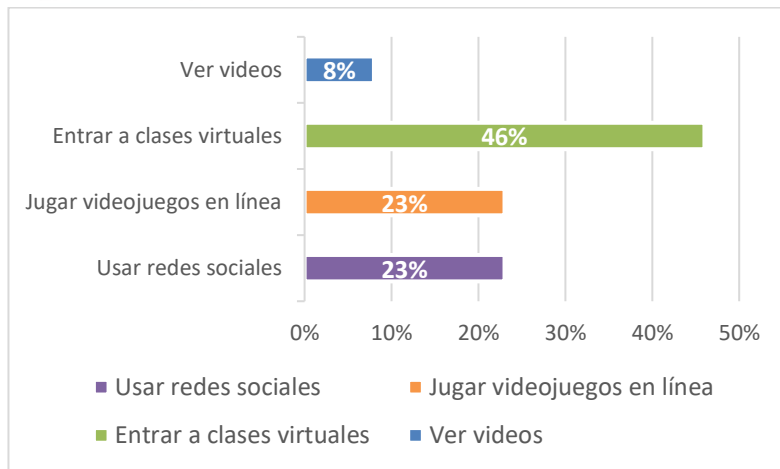


Fuente: Elaboración propia

En cuanto a las actividades que realizan en Internet se constató que un 23% lo utiliza para navegar en redes sociales y jugar videojuegos en línea, un 46% para entrar a clases virtuales y un 8% lo emplea para ver videos. Con respecto al uso que los niños hacen de la tecnología Iriarte (2007) dice “un niño hoy convive con las tecnologías prácticamente desde antes de su nacimiento, de modo que logran constituirse en una parte natural, y muy atractiva, de su entorno” (p.210).

Gráfico 9

Actividades en Internet



Fuente: Elaboración propia

De igual forma, en el pre test aplicado a los alumnos se muestran factores referidos con la cita de Iriarte, en donde se puede apreciar que el 85% de estudiantes conoce el término recurso digital educativo. Este dato es muy importante porque abre muchas puertas para aplicar herramientas digitales con el objetivo de que los estudiantes se sientan motivados en las horas de clase.

Finalmente, referente a si el uso de Internet apoya a la formación educativa, el 77% de niños responden que sí, debido a que pueden buscar información para realizar las tareas, investigar cosas que no entienden, visualizar videos educativos, etc. Sin embargo, el 23% responde que no porque consideran que el Internet hace mal al cerebro y los distrae. Con respecto a lo anteriormente dicho, en la entrevista con la docente del aula destacó que al comienzo fue un reto trabajar de forma virtual porque los estudiantes se distraían en las redes sociales lo que afectaba los procesos de enseñanza-aprendizaje, pero con el tiempo los propios estudiantes se daban cuenta de la importancia de prestar atención a la clase pues era para su desarrollo personal y académico.

Imagen 6

Razones del porqué Internet aporta a la formación educativa



Porque podemos Investigar En el internet los Deberes podemos Ver Cosas que Nos ayuden En la información educativa

por que puedo investigar

si por que me ayuda a los deberes y a las clases

Porque juego en linea

ay busco las cosas q no entiendo

Porque puedo ver videos educativos y hacer deberes

Clases virtuales

Por los videos e información que proporciona el internet

por que veo cosas buenas

Fuente: Elaboración Propia

Categoría 3: Los recursos digitales en procesos de motivación y atención.

Motivación

En cuanto al pre test de motivación (observar anexo) de acuerdo al primer ítem – me siento motivado durante las horas de clase se evidencio el nunca con un 8% y pocas veces me siento motivado en las clases virtuales de igual forma con un porcentaje del 8%, eso quiere decir que van a la par. Esto se puede confirmar en los diarios de campo en el que se anotó que los niños no se sentían motivados durante las horas de clase. Por lo tanto, en el post test se refleja un incremento, es decir, luego de la aplicación de las herramientas y diversos recursos digitales, el 38% siempre se mostraba motivado durante las horas de clase y el 31% la mayoría de veces. Huertas (1997) deduce que la motivación se explica por la intervención de factores simples como el impulso, la atribución o la unidad de información.

De acuerdo al segundo ítem sobre si las actividades que se proponen en clases son dinámicas, el 31 % confirma que pocas veces lo son, mientras que el 15% nunca. En comparación con el post test, se muestra que el 38% siempre encontraba las actividades dinámicas. Por otra parte, en el material utilizado en la clase el 8% afirma que pocas veces este es interesante y llama la atención, mientras que un 16% menciona que el material usado nunca es interesante y tampoco llama su atención. Luego de la aplicación de la propuesta, el 46% de estudiantes siempre encontraba llamativo el material aplicado. Cabe recalcar que, en el grupo focal los niños citaron “Me gustaron mucho nos pusieron a hacer las actividades cuando nos pusieron a hacer las

actividades y las encuestas y todo” “Que nos ayudó mucho a reforzar y nos ayudó a seguir aprendiendo” (Grupo focal, 2021).

De igual forma, en cuanto al ítem del uso de recurso digitales el 8% muestra que pocas veces se hace uso de estos en las clases virtuales y el 8% indica que nunca. En contraste, con el post test se ve un aumento, es decir, el 23% de niños indica que siempre se utiliza recursos digitales como juegos u otras actividades lúdicas. Al respecto, Martínez y Prendes (2004) plantean que la mayoría de los gobiernos y educadores se dan cuenta de que el uso de las TIC en la educación permite mejorar su calidad. No obstante, se trata del uso de las TIC en el aula desde una perspectiva pedagógica, pero no como un complemento a la enseñanza tradicional sino como una forma innovadora de integrar la tecnología en el currículo mejorando el proceso de enseñanza y aprendizaje y el progreso de los alumnos. En la entrevista, la tutora profesional asegura que “son interesantes y sobre todo son interactivos y los chicos pueden de pronto interiorizar los conocimientos de mejor manera” (entrevista, 2021).

Asimismo, al ítem de si se realizan dinámicas, juegos o actividades virtuales al inicio de las clases, el 54% de estudiantes contesta que nunca se hace uso de las mismas al inicio de las clases. No obstante, en los diarios de campo se registró que previo a la participación, la tutora profesional no aplicaba dinámicas, muy pocas actividades virtuales y tampoco hacía mucho uso de recursos porque desconocía de ellos. Con referencia a esto, Enríquez y Valdés (2003) recalcan que existen muchos métodos de participación, “no solo por sus orígenes, sino también por la forma de implementación, las condiciones de realización y los conocimientos y habilidades que se desean desarrollar, pero todos ellos se basan en que el aprendizaje de proceso activo” (P. 180) en el que los propios estudiantes trabajan a través de un colectivo de tareas resolución, intercambio, confrontación de ideas, opiniones, experiencias entre estudiantes, profesores, que permiten construir y reconstruir el conocimiento.

No obstante, después de la aplicación de la propuesta, en el post test se demuestra una diferencia pues, el 23% asegura que la mayoría de veces se realizan dinámicas, juegos y actividades virtuales. En los diarios de campo se registró que los niños al inicio de la clase se muestran motivados, pues al aplicar distintas actividades aplicadas en las plataformas Educaplay, WordWall, Canva, Padlet, Quizizz, crucigramas y sopa de letras. En lo descrito al desarrollo de la clase el 0% indica que nunca se emplean herramientas digitales como presentaciones llamativas y actividades lúdicas. En cambio, en el post test el

30% muestra que la mayoría de veces se emplean presentaciones llamativas y actividades lúdicas para desarrollar los contenidos curriculares.

Sin embargo, el 15 % de alumnos apuntó que al culminar la clase nunca se evalúan los conocimientos de forma dinámica, ni tampoco se hace uso de distintas actividades para evaluar. De acuerdo con lo dicho, en los diarios de campo se registró que en la consolidación en algunas ocasiones se pudo evidenciar que la profesora no aplicaba ninguna herramienta digital u en otras ocasiones se olvidaba. De acuerdo a lo que expone Troya (2013) en esta última fase el docente guía a sus alumnos a encontrar el sentido de lo aprendido a través de la reflexión y la aplicabilidad del aprendizaje con su vida real, por lo tanto, es de suma importancia que esta etapa se maneje de la mejor forma posible.

Sin embargo, en el post test el 46 % afirma que al finalizar la clase siempre se evalúan los conocimientos de forma dinámica mediante el uso de distintas actividades y recursos dentro de las clases virtuales. En los diarios de campo se redactó que mediante la aplicación de las herramientas de autor como Quizizz y WordWall, los alumnos estaban más participativos cuando se les presentan actividades lúdicas virtuales. En la entrevista la tutora profesional expreso que “Claro, claro, en verdad como les dije nosotros como profesores siempre estamos aprendiendo, no puedo decirles que yo sé todo, o sea, nosotros estamos en ajustes, en donde ustedes aprenden de mí y yo aprendo de ustedes que son chicos jóvenes que están, pues con la tecnología mucho más activos que nosotros” (Entrevista 2021)

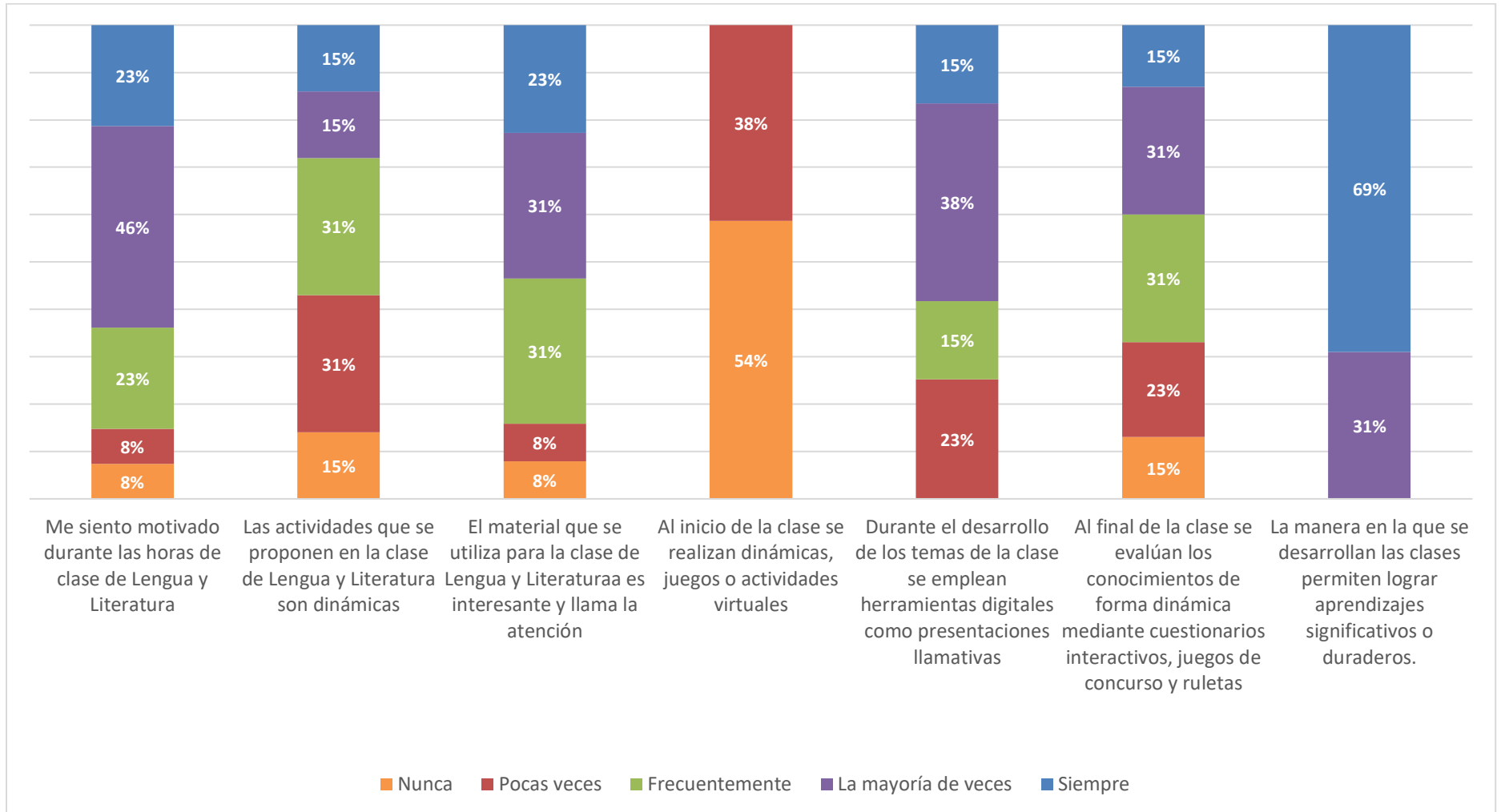
En relación con la manera que se realizan las clases permite adquirir aprendizajes significativos, en el pre test el 69% de estudiantes contesto que siempre, después de la intervención en el post test el 77% respondió que siempre aprendían y desarrollaban aprendizajes significativos. Referente a esto Muñoz (2004) cita “el aprendiz sólo aprende cuando encuentra sentido a lo que aprende” (p.47). Por ello, los docentes deben buscar modelos y estrategias para lograr esta importante premisa.

En relación con lo anterior, después de la mediación en los grupos focales los estudiantes manifiestan que “En el libro como todo es escrito, me aburro, pero en virtual puedo hablar con mis compañeros y realizar actividades divertidas” “Aprendo más y entiendo más fácil el tema” Al respecto la tutora profesional reitera que “Bueno, estos recursos en verdad son muy importantes, pues recomendaría seguir trabajando de la misma manera ustedes que pronto ya serán pues, parte de la docencia ecuatoriana, que sigan con sus mismas ganas chicos” (Entrevista, 2021).



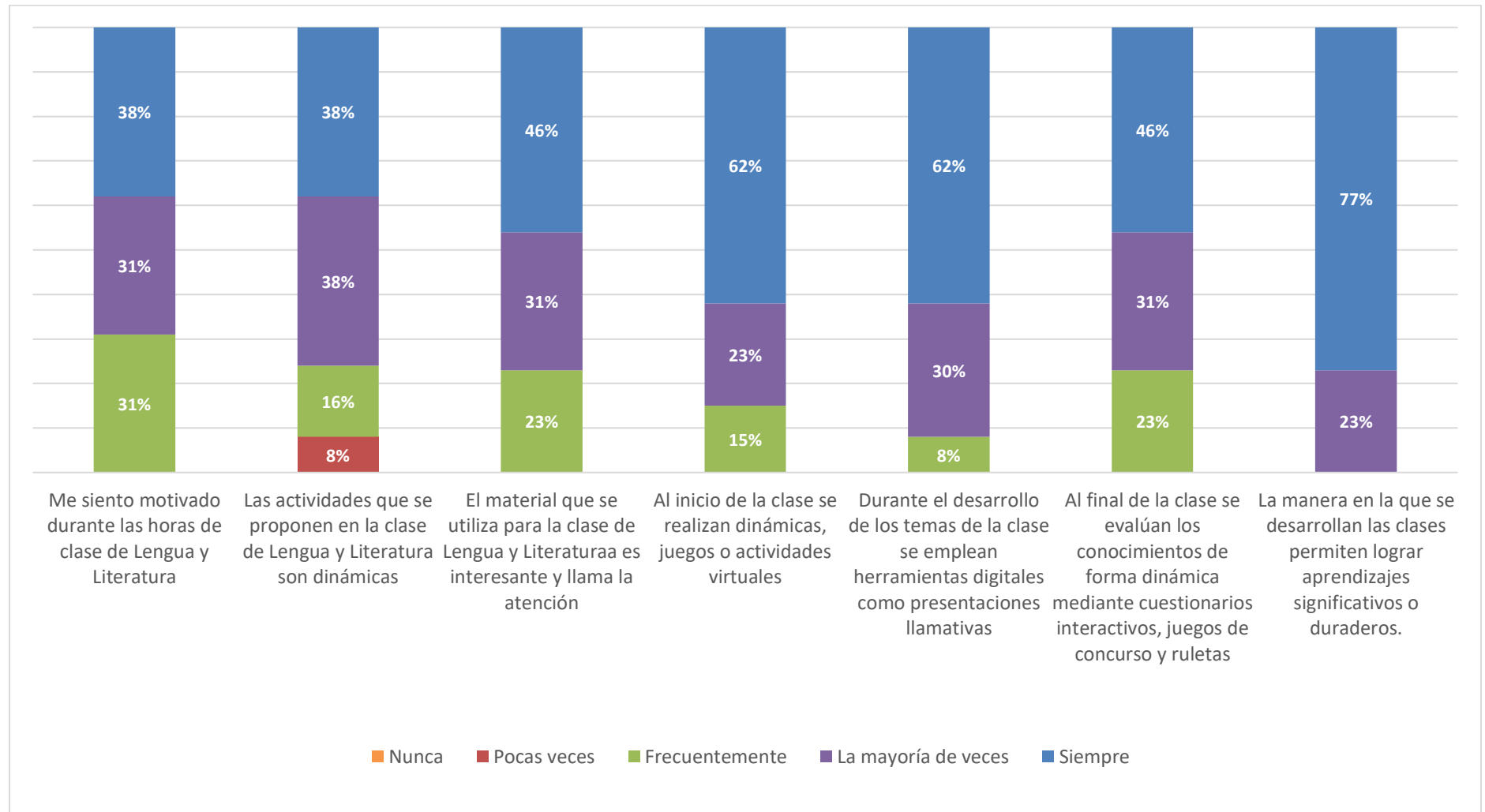
Para terminar, se presenta dos gráficos en los cuales se muestra los resultados obtenidos en el pre y post test con relación a la motivación:

Gráfico 10: *Motivación Pre Test.*



Fuente: Elaboración propia

Gráfico 11: *Motivación Post Test.*



Fuente: Elaboración propia

Atención

Dentro del pre test, el 0% de alumnos pocas veces se centran en atender las explicaciones de la maestra y tampoco comprenden los contenidos durante las clases virtuales. Al respecto, Mogro (2020) concuerda que la atención está ligada al éxito o fracaso escolar; estudiantes con las mejores calificaciones exhiben una mejor atención; en cambio los estudiantes distraídos e inquietos durante la clase presentan bajo “rendimiento, la atención repercute en la adquisición de competencias escolares” (p. 2). Con esto, se puede entender que los alumnos que prestan atención durante los momentos de la clase, desarrollan mejor su aprendizaje y por ende los otros estudiantes presentarían dificultades.

También, en los diarios de campo se anotó que algunos estudiantes no prestaban atención a clases a pesar de estar prendida la cámara, se observaba que algunas estudiantes realizaban otras actividades, de la misma forma, la docente planteaba interrogantes a los alumnos cerca del tema, entonces algunos de ellos no respondían o decían respuestas no acordes a lo que se le preguntó, este es un indicador de que no prestaban atención y a su vez se puede dar cuenta que no comprendían los temas. Acotando a esto, la docente especificó “digamos que todas las actividades con los chicos son buenas, son activas. No, no diría que la sopa de letras ni, las preguntas sino todas para mí todo está muy bien utilizada en el momento de las clases que ustedes han compartido con los chicos” (Entrevista, 2022).

Por otro lado, a la aplicación de la propuesta de intervención donde se anexar varias herramientas de autor en las cuales se seleccionaron y combinaron para aplicar en cada uno de los momentos de la clase, se pudo notar un incremento en el post test del 69% seguido que siempre se concentra en las explicaciones de la docente y la comprensión de los temas. Asimismo, en el otro ítem el 31% confirma que las actividades lúdicas siempre captan más atención, mientras que en el pre test el 15% de alumnos indicó que las actividades lúdicas captan su atención.

Con relación a lo anterior Litovicius y Serena (2018) indican que “es indispensable que los docentes elaborem nuevas propuestas pedagógicas, que a la par de incorporar las TIC, nos permita hacerlo de manera tal de que en ese proceso podamos captar la atención y el interés de los estudiantes” (p. 20). En comparación con lo que las autoras citan, después de implementar el grupo focal, los niños manifestaron que les gustó: “Los cuestionarios, la sopa de letras y el Quizizz”. (Grupo focal, 2021)

También, en los diarios de campo se registró que los estudiantes prestaban mucha más atención cuando se les incorporaba plataformas, como: Quizizz, Canva, Educaplay, WordWall, con las que se pudo



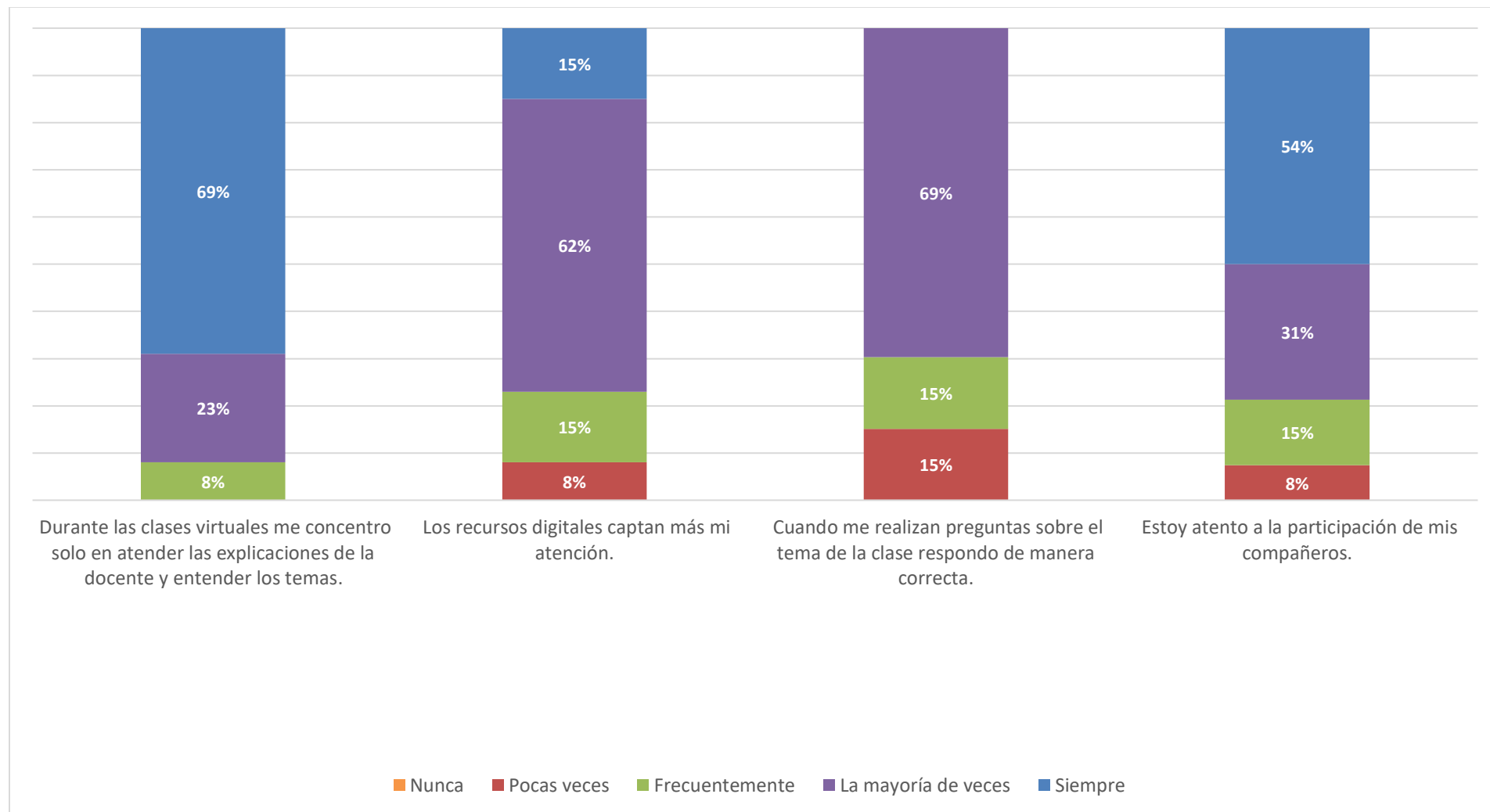
crear diversas conexiones, entre estas: juegos, videos de YouTube, actividades virtuales, presentaciones en la construcción, para la consolidación se aplicó, crucigramas, cuestionarios interactivos, sopas de letras, entre otros. Todos estos ejercicios llamaron la atención de los alumnos que permitió mayor colaboración en las clases virtuales.

En otro aspecto, el 15% de los estudiantes responde que pocas veces contestan de manera correcta a las preguntas que realiza la docente sobre el tema de clase. Asimismo, un 15% de alumnos responde que frecuentemente están atentos a las intervenciones de los compañeros. Con respecto a esto, en los diarios de campo se registró que algunos estudiantes no responden a las preguntas de la docente y se quedaban callados, en algunas ocasiones por temor a la docente porque era de carácter fuerte.

En contraste con el post test, el 15% confirma que frecuentemente responde de manera correcta a las interrogantes que se realizan en clases, además, el 38% prueba que la mayoría de veces están atentos a las intervenciones de los compañeros. En comparación, en los diarios de campo se registró que los estudiantes se mostraban atentos a las explicaciones de los temas y constante mente estaban participado por el chat zoom, levantando la mano o en varias ocasiones decidían encender sus micrófonos y expresarse, esto permitía mayor interacción con la docente y a su vez permitía resolver las actividades propuestas en las diversas plataformas, entre estas: WordWall, Quizizz, Educaplay, Canva, etc.

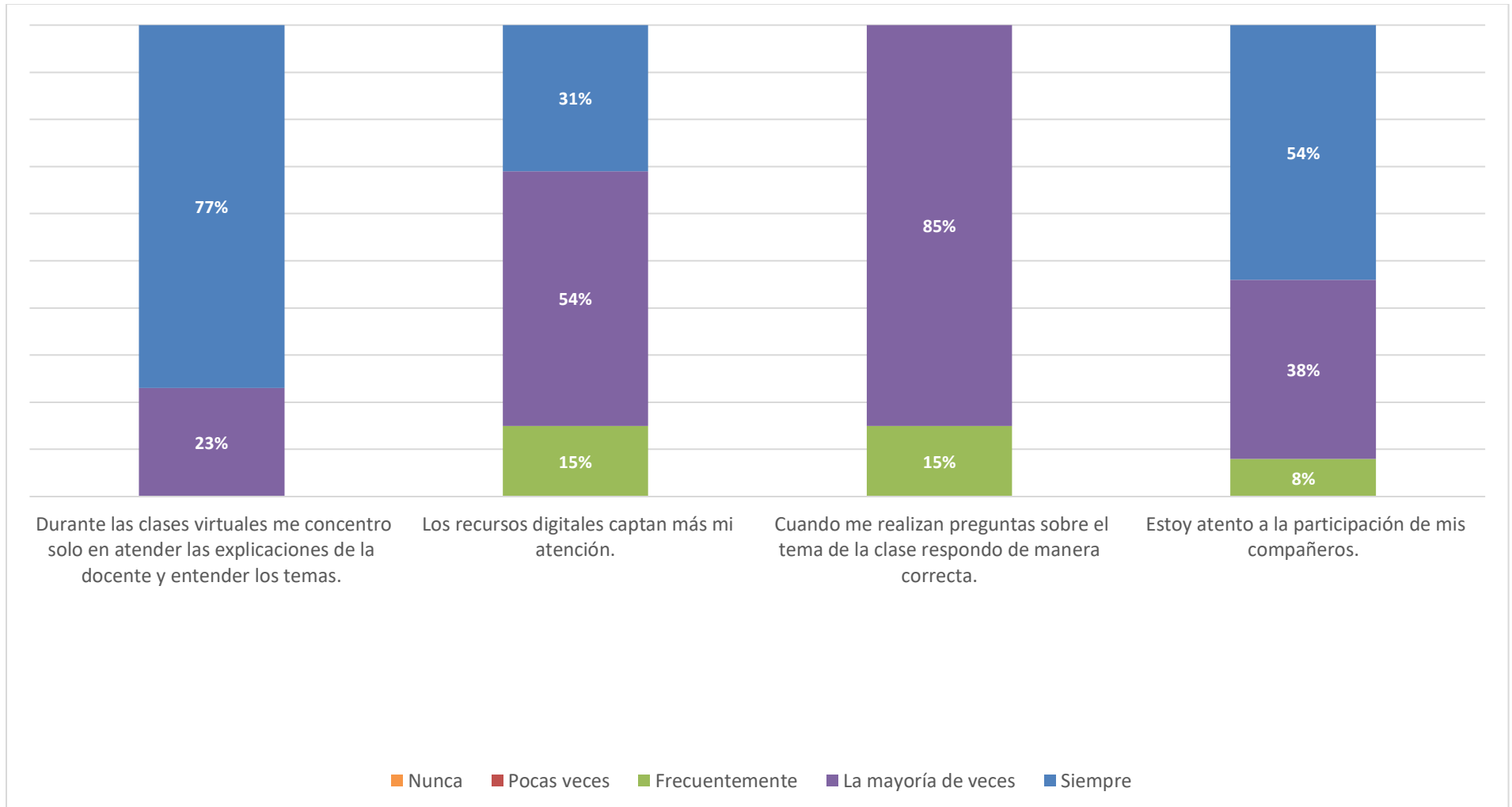
A continuación, se muestra dos gráficos donde se puede evidenciar de mejor manera los resultados conseguidos en el pre test y post test con relación a la atención:

Gráfico 13: *Atención Pre Test.*



Fuente: Elaboración propia

Gráfico 14: *Atención Post Test.*



Fuente: Elaboración propia

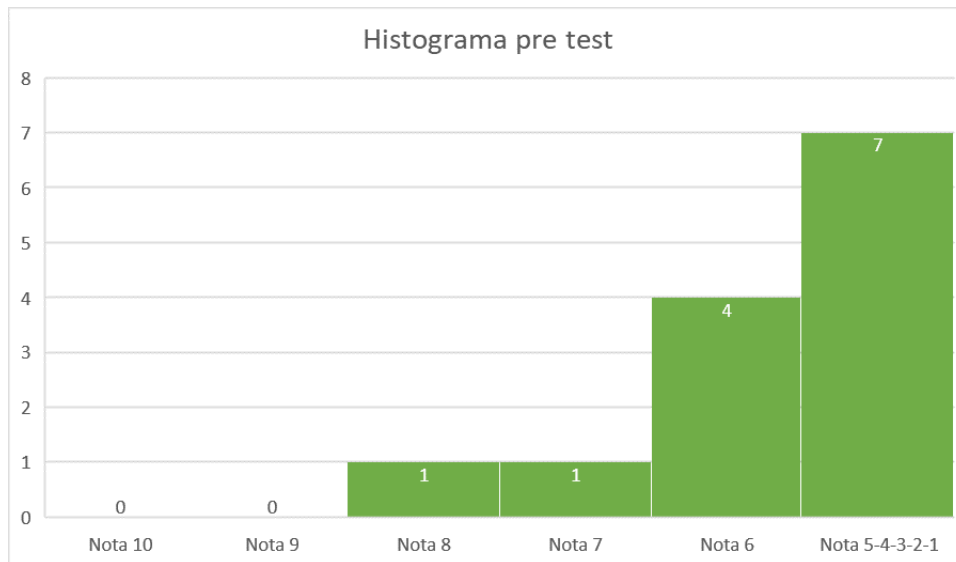


Categoría 4: Los recursos digitales para los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

Pre test

Para el desarrollo del pre y post test se abordaron los contenidos que los estudiantes vieron en los últimos tres meses, los cuales corresponden a la leyenda, variedades lingüísticas y funciones del lenguaje (ver anexo). Los datos obtenidos del pretest realizado a los estudiantes de séptimo grado paralelo A de la Unidad Educativa “Republica del Ecuador” son los siguientes: la cifra de estudiantes que obtuvieron una nota “excelente” equivalente a 10 sobre 10 son un total de 0 estudiantes. Siguiendo la escala obtuvieron una nota “sobresaliente”, equivalente a un 9 sobre 10, un total de 0 estudiantes. De la misma forma, en la escala correspondiente a “muy bueno” equivalente a 8 sobre 10 un total de 1 estudiante. Respecto a “bueno” equivalente a 7 sobre 10 un total de 1 estudiante. Respectivo a “regular” equivalente a 6 sobre 10 un total de 4 estudiantes. Corresponde a la escala de “insuficiente” a 5-4-3-2-1 con un total de 7 estudiantes. Los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica muestran que los estudiantes presentan dificultades en la adquisición de destrezas de Lengua y Literatura como consecuencia de no prestar atención a las clases sincrónicas brindadas por la docente.

Gráfico 15: Pre test Lengua y Literatura



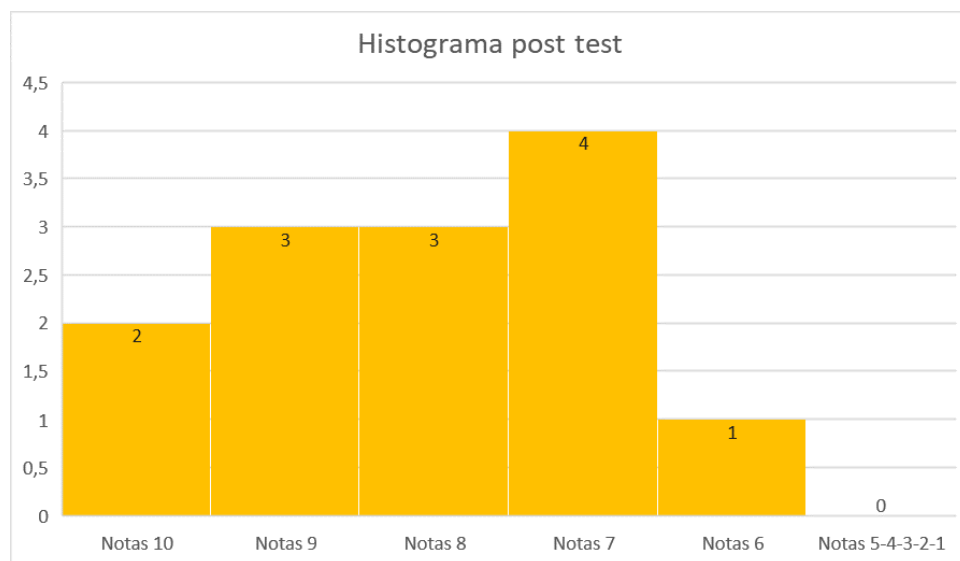
Fuente: Elaboración propia

La aplicación del test dio como resultado que la mayor parte de estudiantes no alcanzan los aprendizajes deseados, visto que, de las 13 preguntas planteadas no todas fueron respondidas de manera adecuada, en consecuencia, obtuvieron resultados deficientes.

Post test

De igual forma, al aplicar el post test a los estudiantes después de aplicar la propuesta, se dieron los siguientes resultados: la cifra de estudiantes que obtuvieron una nota “excelente” equivalente a 10 sobre 10 son un total de 2 estudiantes. Siguiendo la escala obtuvieron una nota “sobresaliente”, equivalente a un 9 sobre 10, un total de 3 estudiantes. De la misma forma, en la escala correspondiente a “muy bueno” equivalente a 8 sobre 10 un total de 3 estudiante. Respecto a “bueno” equivalente a 7 sobre 10 un total de 4 estudiantes. Respectivo a “regular” equivalente a 6 sobre 10 un total de 1 estudiante. Corresponde a la escala de “insuficiente” a 5-4-3-2-1 con un total de 0 estudiantes. Los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica muestran que los estudiantes presentan mejoras en la adquisición de destrezas de Lengua y Literatura se puede notar que los estudiantes prestan más atención en las clases sincrónicas brindadas por la docente.

Gráfico 16: *Post test Lengua y Literatura*



Fuente: Elaboración Propia

La aplicación del post test dio como resultado que la mitad de los estudiantes mejoraron alcanzaron los aprendizajes deseados, visto que, de las 13 preguntas planteadas la mayoría fueron respondidas adecuadamente, es decir, obtuvieron un resultado eficiente.

Categoría 5: Percepciones sobre los recursos digitales a través del modelo ASSURE para la enseñanza.

Al momento de aplicar la propuesta y con el objetivo de cumplir la quinta fase del modelo ASSURE, se utilizó una la guía de observación dividida en categorías. La primera en analizar fue la motivación donde se observó que los estudiantes por sí solos prendían sus cámaras para participar en las actividades, además escribían sus respuestas en el chat de Zoom sin que se diera una orden de hacerlo y, por último, al momento de responder los cuestionarios en Quizizz, se observó en sus expresiones faciales la felicidad y ganas de participar.

La segunda categoría analizada fue la atención al momento de la construcción del aprendizaje, aquí se pudo constatar que los estudiantes observaban atentamente las diapositivas expuestas en la plataforma Canva ya que estas eran dinámicas con iconos que se movían, memes, videos cortos y ejercicios simples para despertar su atención y que no se sientan cansados. Además, algunos estudiantes mostraron una expresión de asombro por todos los dibujos e iconos que se utilizaron para la actividad de consolidación, específicamente en el tema de las variaciones lingüísticas.

En cuanto a la participación, los estudiantes que tenían problemas con el Internet usaron el chat de Zoom y los que no, levantaban su mano virtual, además al momento de realizar las actividades de consolidación, específicamente la sopa de letras, los niños usaron la herramienta anotar de Zoom para encerrar las palabras que iban encontrando y definir las, es decir hubo un intercambio de aprendizajes en donde el estudiante fue el protagonista. Un aspecto a tomar en cuenta en esta categoría, es que a veces los estudiantes se sienten nerviosos cuando los nombran para responder una pregunta, por tal razón es necesario mejorar esta práctica buscando recursos digitales como ruletas y sorteos en línea para que los estudiantes sientan intriga por saber a quién le va a tocar, más no miedo o nerviosismo.

La cuarta categoría se relaciona con las habilidades que los estudiantes desarrollaron luego de la clase. Por ejemplo, un estudiante dijo que nunca había usado Quizizz y aunque le pareció difícil entrar, le gustó mucho lo que hizo. Por otro lado, los niños conocieron nuevas plataformas educativas con recursos tecnológicos que les puede ayudar a reforzar algún tema. Por último, tanto la docente como los alumnos, aprendieron a usar nuevas herramientas de Zoom como escribir en la pantalla y manejar el curso de quien comparte pantalla.

Ahora bien, los aprendizajes que los estudiantes desarrollaron en la aplicación de la propuesta fueron sobre los temas: la leyenda, variaciones lingüísticas y funciones del lenguaje. Por ejemplo, en la leyenda los niños entendieron la definición de este término, sus características y elementos, además, conocieron

leyendas de nuestro país mediante el uso de Educaplay, específicamente un video y preguntas y por último consolidaron estos aprendizajes en un Padlet creado para que plasmen sus ideas. Estos resultados positivos se los constató en la aplicación del post test.

Una vez aplicada la propuesta se procedió a realizar una entrevista a la docente del aula con el objetivo de conocer su opinión sobre los recursos aplicados. Como primer punto, la maestra habló sobre los recursos digitales que se propusieron en la aplicación de la propuesta, diciendo que fueron muy interesantes e interactivos porque los chicos pueden interiorizar los conocimientos de mejor manera. Al respecto, Eurydice (2001) sostiene que el uso de las TIC como herramientas innovadoras e interactivas favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje porque generan nuevos ambientes escolares.

En cuanto a las actividades que más llamaron la atención de la docente, mencionó “digamos que todas las actividades con los chicos son buenas, son activas. No, no diría que la sopa de letras ni las preguntas sino todas para mí, todo está muy bien” (Entrevista, 2021). Estas palabras demuestran la importancia que tienen los recursos digitales para los docentes pues ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza-aprendizaje ya que incorporan imágenes, sonidos e interactividad para la atención y motivación de los estudiantes.

Otra cuestión analizada en la entrevista fue si la docente conocía la utilidad de estas herramientas para el proceso educativo a lo cual dijo que antes de la pandemia no pero cuando empezó esta tuvo que actualizarse bastante en la tecnología y que ahora conoce algunas plataformas en donde puede hacer sus clases más interactivas, además resaltó que gracias a los practicantes de la UNAE ha podido aprender a usar estos recursos. Relacionado a esto la docente citó que con mucho gusto aplicaría estas herramientas en su clase pues los docentes siempre deben aprender cosas nuevas cada día para ayudar a los estudiantes.

En cuanto a las recomendaciones sobre la aplicación de la propuesta la docente dijo que se siga trabajando de la misma manera porque estas herramientas llegan a la mente de los estudiantes y que lo que se hizo en esas tres semanas de aplicación fue muy importante porque los chicos estuvieron gustosos de colaborar.

Una vez terminada la entrevista con la docente, se llevó a cabo un grupo focal con tres estudiantes de séptimo A para conocer sus percepciones ante el uso de recursos digitales en las clases de Lengua y Literatura. El primer punto que se trató fue sobre las opiniones de los niños al aplicar los recursos, a lo cual dijeron “Nos ayudó mucho a reforzar y nos ayudó a seguir aprendiendo”, “me gustaron mucho cuando nos



pusieron a hacer las actividades y las encuestas y todo”. (Grupo Focal, 2021). Estas palabras muestran que a los estudiantes les llama la atención las actividades interactivas pues las ven como un apoyo para su aprendizaje a la vez que se divierten.

Con respecto a los beneficios que ha tenido la incorporación de los recursos digitales para su aprendizaje, los estudiantes expresaron que en virtual recuerdan más las actividades que cuando se hace en presencial porque todo es en el libro, además otro estudiante dijo que como en el libro todo es escrito se aburre, pero en virtual aprende más y se divierte con las actividades. En relación a esto, Meneses (2009) considera que, si estas herramientas se utilizan cada vez más en la enseñanza y el aprendizaje a través de métodos innovadores dinámicos, surgirá una nueva forma de pensar muy necesaria.

La última pregunta trató sobre los aspectos en los que se debería mejorar en cuanto a la aplicación de las herramientas, a lo que los estudiantes respondieron que estas deben ser actividades más divertidas, participativas y fáciles de usar para todos. Estas palabras se deben tomar en cuenta para futuras investigaciones sobre el tema de las TIC y así satisfacer las necesidades de los alumnos.



4.1. Conclusiones

El proyecto permitió cumplir el objetivo general en el que se analiza de qué manera el uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE puede contribuir a los distintos momentos de la clase en el área de Lengua y Literatura. Al implementar la propuesta mediante el modelo ASSURE, se aplicaron diversos recursos educativos digitales en los distintos momentos de una clase en una asignatura. En relación, los datos recolectados de los instrumentos ayudó a comprender la relación de la aplicación del modelo como una metodología o estrategia que permitió integrar la tecnología en el proceso educativo, asimismo, se fomentó la participación, motivación, atención y sobre todo la optimización de la enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

El modelo ASSURE ayuda a integrar la tecnología en el proceso educativo debido a que sigue un proceso ordenado que parte desde el estudio de las necesidades de los estudiantes, después del diseño en el que se establece los objetivos y contenidos que se requiere cumplir, por lo tanto, el maestro elige herramientas tecnológicas favorables de acuerdo a las necesidades. En el avance, el maestro tiene la posibilidad de adecuar, modificar o crear los recursos educativos digitales aplicados en las clases. Para terminar, la evaluación permite al docente implementar varias herramientas que han permitido conocer la viabilidad de lo aplicado.

Por consiguiente, se logró verificar que la aplicación de las diversas herramientas digitales dentro de las clases virtuales en el séptimo de EGB paralelo A colaboro en la medida de lo posible en la participación, atención y motivación de los alumnos dentro de cada uno de los momentos de la clase, esto es, anticipación, construcción y consolidación, que permitieron conocer los temas de Lengua y Literatura en los diversos contenidos curriculares, además, ayudó a que el docente tenga una mayor interacción con sus estudiantes.

Para concluir, se observó que el modelo ASSURE repercute en los procesos de enseñanza aprendizaje, pues facilita la incorporación de la tecnología lo que permite dinamizar los contenidos curriculares y así motivar al estudiante durante el proceso de aprendizaje. También, aporta al maestro los medios para incorporar varias herramientas tecnológicas apropiadas para los distintos momentos de una clase, al utilizar este modelo se desempeña una estrategia pedagógica para incorporar las TIC en el proceso educativo que sigue un orden en base a las necesidades de los educandos.

4.2. Recomendaciones

Se recomienda a la unidad educativa “Republica del Ecuador” ofrecer capacitaciones a los profesores en la ejecución del modelo ASSURE en la enseñanza-aprendizaje con el motivo de estimular la educación de todos sus estudiantes a nivel institucional. De igual forma, se puede buscar ayuda en especialistas en manejo de herramientas tecnológicas, que permita a sus docentes adquirir más conocimientos y mejoren sus competencias con las TIC, además, podrán aplicar con sus alumnos con facilidad de acuerdo al contenido y sobre todo necesidades de los estudiantes. Para posteriores investigaciones de acuerdo al modelo ASSURE, se recomienda la elaboración propia de recursos educativos digitales mediante las plataformas descritas en la guía didáctica, de esa forma los docentes pueden adaptar las actividades al contenido curricular.

Entonces, se plantea investigar otras fuentes tecnológicas educativas que fortalezcan la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a sus necesidades, además, las competencias digitales que se adquiera permitirán que la sociedad avance, es por eso esencial la modernización del profesor en la era digital. También, se sugiere que las actividades propuestas en la guía se apliquen de forma colaborativa o individual para mayor eficacia durante el proceso.

Por último, se recomienda investigar otras herramientas educativas, ya que estas sirven como forma de apoyo para los docentes y a su vez permite implementar nuevos recursos innovadores dentro de sus aulas de clase y en los distintos momentos que ayuda al estudiante a mejorar su concentración en los diversos contenidos.



Referencias bibliográficas

- Abascal, E., & Esteban, I. G. (2005). *Análisis de encuestas*. Esic editorial.
- Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(2).
- Ancira, A. Z., & Gutiérrez, F. J. M. (2011). Integración y apropiación de las TIC en los profesores y los alumnos de educación media superior. *Apertura*, 3(1). *Apertura*, 3(1).
- Apolo, D., Aliaga, F, y Cusot, G.. (2014). Repensar la comunicación institucional: las diez reglas del surf. *Revista Mediterránea de Comunicación: Mediterranean Journal of Communication*, 5(2), 147-155. Disponible en: <https://www.mediterranea-comunicacion.org/article/view/2014-v5-n2-repensar-la-comunicacion-institucional-las-diez-reglas-del-surf>
- Balboa, C. R. (1996). *Un nuevo paradigma en educación y formación de recursos humanos*. Departamento de Asuntos Públicos de Lagoven.
- Balcazar, F. E., Suarez-Balcazar, Y. & Keys, C. B. (1998). Un modelo de investigación-acción para desarrollar la capacidad de comunidades para incrementar su poder. *Suma Psicológica*, 5, 123-147.
- Benavides, J. (2009). Guía para la Elaboración de Unidades Didácticas. Heredia, C.R.: Universidad Nacional
- Benítez, Lima, M. G. (2010). El modelo de diseño instruccional ASSURE aplicado a la educación a distancia. *Tlatemoani: revista académica de investigación*, (1), 9.
- Best, J. W., & Kahn, J. V. (1989). *Research in education* (6th Edition). Englewoods Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Blasco, J. E., Pérez, J. A. (2007). *Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes*. España. Editorial Club Universitario
- Bower, G. H., Hilgard, E. R., & 1904-. (1981). *Theories of learning*. Prentice-Hall. Recuperado a partir de <http://agris.fao.org/agrissearch/search.do?recordID=US201300388817>
- BUNGE, M. (2007). *La investigación científica*. México, Siglo XXI
- Cabrol, M., & Severin, E. (2010). TICs en educación: una innovación disruptiva. *Aportes*, 2, 1-2.
- CASSANY, Daniel, Luna Marta y Sanz Gloria. (2001) *Enseñar lengua*, edición 7ma, Editorial GRAO, página 84

- Colina, Lesbia (2008). LAS TIC EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA. *Laurus*, 14(28),295-314.[fecha de Consulta 10 de Junio de 2021]. ISSN: 1315-883X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111716015>.
- DeWalt, Kathleen M. & DeWalt, Billie R. (1998). Participant observation. In H. Russell Bernard (Ed.), *Handbook of methods in cultural anthropology* (pp.259-300). Walnut Creek: AltaMira Press.
- Educación, M. D. (2014). Adaptaciones a la actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica para trabajo en el aula. *Quito: Poder Gráfico Cía. Ltda.*
- Educación, M. D. (2016). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. *Quito: Poder Gráfico Cía. Ltda.*
- Enríquez, I. C., & Valdés, M. G. (2003). Una estrategia didáctica para la aplicación de los métodos participativos. *Tiempo de educar*, 4(7), 171-202.
- Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (1986). Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción.
- Escobar-Pérez, J. y Cuervo-Martínez, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. En *Avances en Medición* , 6, pp. 27-36. Disponible en http://www.humanas.unal.edu.co/psicometria/files/7113/8574/5708/Articulo3_Juicio_de_expertos_27-36.pdf
- Eurydice (2001). Indicadores básicos de la incorporación de las TIC a los sistemas educativos europeos. España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Julio 19, 2016, Recuperado de http://books.google.es/books?id=tsRiwyhnq7wC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.
- Faryadi, Q. (2007). *Instructional Design Models: What a Revolution!* University Malaysia. University: UiTM Malaysia 2007. Eric, Accession Number: ED495711
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. y Smaldino, S. (1999). *Instructional Media and Technologies for Learning*
- Folgueiras Bertomeu, P. (2016). Técnica de recogida de información: La entrevista.
- Garzón, F. R. (2002). Cómo elaborar una entrevista. *Recuperado a partir de* https://www.mat.uson.mx/~jldiaz/ProyectosCD/como_elaborar_entrevistas.pdf
- Gil Mora, C. (2014). *Rúbrica: instrumento de evaluación en EF* (Bachelor's thesis).
- Grasso, L. (2006). Encuestas. Elementos para su diseño y análisis. Córdoba: Encuentro Grupo Editor, 27-56.



- Hamuin Sutton, A., & Varela Ruiz, M. (2012). La técnica de grupos focales. Elsevier, 55-60. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349733230009>
- Herdoiza, M. (2004). Capacitación docente. *Strengthenmg Achievement in Basic Education (SABE) Project. Recuperado de http://pdf.usaid.gov/pdf/does/PNACG311.pdf.*
- Heredia Escorza, Y., & Sánchez Aradillas, A. L. (2013). Teorías del aprendizaje en el contexto educativo.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). México: McGraw Hill Education.
- Huertas, J. A. (1997). Motivación. *Querer aprender. Buenos Aires: Aique*, 33.
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC). (2020). Tecnologías de la información y comunicación. Encuesta Multipropósito-TIC. https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/webinec/Estadisticas_Sociales/TIC/2019/201912_Principales_resultados_Multiproposito_TIC.pdf
- Iriarte Díazgranados, Fernando (2007). Los niños y las familias frente a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (tics). *Psicología desde el Caribe*, (20),208-224. [fecha de Consulta 4 de enero de 2022]. ISSN: 0123-417X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21302010>
- Kawulich, B. B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos.
- Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. *Revista Tecnología En Marcha*. Ecuador Recuperado a partir de https://revistas.tec.ac.cr/index.php/tec_marcha/article/view/442
- Litovicius, P., & Serena Cottet, P. (2018). Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) y su didáctica: Uso de dispositivos móviles incluidos en el aprendizaje basado en proyectos (ABP).
- López, M., Herrera, M., y Apolo, D. (2021). Educación de calidad y pandemia: retos, experiencias y propuestas desde estudiantes en formación docente de Ecuador. *Texto Livre*, 14(2), Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=577168155015>
- Martínez, F., & Prendes, M. (2004). Nuevas tecnologías y educación. *Madrid España: Editorial*.
- Melero Aguilar, N. (2012). El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad: un análisis desde las ciencias sociales. *Cuestiones pedagógicas*, 21, 339-355.
- Mendieta, G. N., & García, R. C. M. (2018). Las tic y la educación ecuatoriana en tiempos de internet: breve análisis. *Espirales revista multidisciplinaria de investigación*, 2(15).

- Meneses, E. Q. (2009). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea. *Revista Electrónica Educare*, 13(2), 47-62.
- Meneses, J., & Rodríguez-Gómez, D. (2011). El cuestionario y la entrevista.
- Mogro, M. L. Z. (2020). Estrategia didáctica para mejorar la atención en clases en estudiantes de enseñanza secundaria. *Revista Ecuatoriana de Psicología*, 3(6), 88-103.
- Morales, P. A. (2012). *Elaboración de material didáctico* (1er Ed.). México: Red Tercer Milenio.
Recuperado de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf
- Moreira, M. A. (2002). Investigación en educación en ciencias: métodos cualitativos. *Actas del PIDECE*, 4(14), 25-45.
- MUÑOZ, J. R. (2004). El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes. *Investigación educativa*, 8(14), 47-52.
- Obando, L. A. V. (1993). El diario de campo. *Revista Trabajo Social*, 18(39), 308-319.
- Oficial, R. (2008). Constitución de la República del Ecuador 2008. *Año II. Quito, Lunes, 20*.
- Orden Hoz, Arturo de la. (1967). *Función y características de las guías didácticas*. Vida escolar. Madrid, 1967, n. 89-90 ; p. 24-25
- Pescador, B. (2014). ¿Hacia una sociedad del conocimiento? *Revista Med.*, 22(2), 6-7. doi: 10.18359/rmed.1194
- Poblete, C. M. (2013). Métodos mixtos: una aproximación a sus ventajas y limitaciones en la investigación de sistemas y servicios de salud. *Revista Chilena de Salud Pública*, 17(3), 218-223.
- PrietoDíaz, V., Quiñones La Rosa, I., Ramírez Durán, G., Fuentes Gil, Z., Labrada Pavón, T., Pérez Hechavarría, O., & Montero Valdés, M. (2010). Impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación y nuevos paradigmas del enfoque educativo. *Educación médica superior*, 25(1), 95-102.
- Romero T. (2009). APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y CONSTRUCTIVISMO. *Temas para la educación*, 8.

- Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., & Loor-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3 Especial), 127-137.
- Salinas, J. (2004). Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *Bordón*, 56(3-4), 469-481.
- Santos Cruz, I. A. (2018). *Recursos didácticos en el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura subnivel superior* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.).
- Sierra Bravo; Restituto; 1984. Ciencias sociales. Epistemología, lógica y metodología, 1° ed., Madrid: Paraninfo.
- Silvio, José. La virtualización de la Universidad. Ediciones IESALC/UNESCO, Caracas, 2000.
- Tamayo Unda, E. (2020), “Guía didáctica de tecnología aplicadas a la educación”.
https://issuu.com/robertoundatamayo/docs/guia_didactica_de_tecnologias_aplicadas_a_la_educacion
- TheDialogue.org. 2022. [online] Recuperado de: <<https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2021/02/El-uso-de-la-tecnologia-para-innovar-la-practica-docente-1.pdf>>
- Thompson, A. y Strickland, A. (2004). Administración Estratégica. Editorial Mc Graw Hill, México.
- Troya, Miriam; (14 de junio de 2013). slideshare. Obtenido de <http://es.slideshare.net/metroya/tarea-sesion-6-23003053>
- Villodre Silvia, Llarena Myriam, Cattapan Adela (2014) Estructura de una Guía Didáctica. Programa Permanente de Investigación Educación a Distancia. Facultad de Ciencias Exactas Físicas y Naturales. Universidad Nacional de San Juan.
- Yukavetsky, G. (2008). ¿Qué es el diseño instruccional? *Revista de Tecnología Educativa, Lectura*, 3(1).
- Zapata, M. (2012). Recursos educativos digitales: Conceptos básicos Programa Integración de Tecnologías a la Docencia. *Colombia: Universidad de Antioquia*.



Anexos

Anexo 1: *Cuestionario para la encuesta el uso de las TIC dentro del aprendizaje*

Encuesta sobre el uso de las TIC dentro del aprendizaje

Buenos días estimados docentes, les saluda Valeria Ordoñez y Juan David Lucero y somos estudiantes de la UNAE, agradecemos mucho el esfuerzo que hacen cada día por educar a sus estudiantes, en una época la cual ha cambiado la vida de todos los actores de la comunidad educativa.

¡GRACIAS!

Actualmente estamos realizando nuestro proyecto de titulación por lo que necesitamos obtener datos para desarrollar una excelente investigación. La presente encuesta tiene fines únicamente académicos y servirá de sustento para nuestro estudio “Guía didáctica para docentes en la integración de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el área de Lengua y Literatura del séptimo año EGB de la Unidad Educativa República del Ecuador”, por lo que les solicitamos que sus respuestas sean lo más verídicas posibles.

De antemano, agradecemos su colaboración.

1. ¿Considera que las tecnologías de la información y comunicación (TIC) son un medio efectivo para la enseñanza de Lengua y Literatura? *

Marca solo un óvalo.

- Siempre
 Casi siempre
 Nunca

2. ¿Tiene confianza en utilizar herramientas tecnológicas virtuales como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura? *

Marca solo un óvalo.

- Siempre
 Casi siempre
 Nunca



3. El uso de las Tic ¿deben ser parte de las planificaciones diarias? *

Marca solo un óvalo.

Siempre

Casi siempre

Nunca

4. ¿Utiliza recursos tecnológicos para dictar su clase de Lengua y Literatura? *

Marca solo un óvalo.

Siempre

Casi siempre

Nunca

5. ¿Entre qué porcentaje considera usted que utiliza las TIC en sus clases? *

Marca solo un óvalo.

Entre 75% y 100%

Entre 50% y 75%

Entre 25% y 50%

0 %

6. ¿El dominio de habilidades que tiene en el manejo de las TIC es efectivo? *

Marca solo un óvalo.

Siempre

Casi siempre

Nunca

7. ¿Recibió alguna capacitación sobre el manejo de las TIC? *

Marca solo un óvalo.

Sí



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

No

Nunca

8. ¿Tiene conocimientos básicos de manejo de internet? *

Marca solo un óvalo.

Sí

No

Muy poco

No lo tengo

9. ¿Qué herramientas tecnológicas virtuales conoce? *

10. ¿Considera necesarias guías especiales de formación en el uso de las TIC para su trabajo docente? *

Marca solo un óvalo.

Sí

No

Muy poco

No necesito

Anexo 2: Cuestionario para la encuesta Acceso y frecuencia a Internet

Acceso y frecuencia a Internet

Querido estudiantes, reciban un cordial saludo:

La siguiente encuesta está dirigida a los estudiantes del séptimo de la Unidad Educativa República del Ecuador ubicada en la ciudad de Cuenca-Ecuador, tiene como objetivo conocer el acceso y la frecuencia del uso del Internet para fines educativos. Pedimos de favor que las preguntas sean contestadas con la mayor honestidad y sinceridad posible. ¡Muchas gracias!

Acceso

1. Sexo *



Marca solo un óvalo.

Hombre

Mujer

3. Edad *

Marca solo un óvalo.

11 años

12 años

13 años

3. ¿Tienes conexión a Internet en tu casa? *

Marca solo un óvalo.

Sí

No

4. En caso de haber respondido sí, ¿Qué tipo de Internet utiliza para ingresar a clases virtuales?

Marca solo un óvalo.

WiFi

Megas

Ciber

Internet de un vecino

Internet de un familiar

Otros: _____

5. ¿Qué dispositivos tecnológicos posee? *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

Celular

Tablet

Laptop

Computadora de escritorio

6. ¿Tiene algún inconveniente con el/los dispositivos tecnológicos que posee? *



Marca solo un óvalo.

Sí

No

7. En caso de haber respondido sí a la respuesta anterior ¿cuáles?

Frecuencia

8. ¿Cuánto tiempo se conecta a Internet durante el día? *

Marca solo un óvalo.

Menos de una hora

De 1 a 2 horas

De 3 a 5 horas

De 6 a 8 horas

Más de 8 horas

9. ¿Qué actividades realiza en Internet? *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

Usar redes sociales (Facebook, Instagram, Tik Tok, WhatsApp)

Jugar videojuegos en línea (Fortnite, FreeFire)

Entrar a clases virtuales

Buscar información para las tareas escolares

Ver videos y escuchar música

Otros:

10. ¿El uso del Internet aporta a su formación educativa? *

Marca solo un óvalo.

Sí

No

¿Por qué?

Anexo 3: Cuestionario para la encuesta motivación y atención

Test de motivación y atención



Estimados estudiantes:

Este test tiene como objetivo conocer aspectos relacionados con la incorporación de la tecnología dentro de las clases de Lengua y Literatura. Rogamos que las preguntas sean constadas con la mayor sinceridad posible.

¡Gracias por su participación!

Motivación



	Nunca	Pocas veces	Frecuentemente	La mayoría de veces	Siempre
Al inicio de la clase se realizan dinámicas, juegos o actividades virtuales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Durante el desarrollo de los temas de la clase se emplean herramientas digitales como presentaciones llamativas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Al final de la clase se evalúan los conocimientos de forma dinámica mediante cuestionarios interactivos, juegos de concurso y ruletas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La manera en la que se desarrollan las clases permiten lograr aprendizajes significativos o duraderos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Me siento motivado durante las horas de clase de Lengua y Literatura	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Las actividades que se proponen en la clase de Lengua y Literatura son dinámicas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El material que se utiliza para la clase de Lengua y Literatura es interesante y llama la atención	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuando me realizan preguntas sobre el tema de la clase respondo de manera correcta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Estoy atento a la participación de mis compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¿Conoces el término recurso digital educativo?

Marca solo un óvalo.

Sí

No

¿Cómo aprendes más?

Marca solo un óvalo.



- Presentaciones en PowerPoint
- Videos
- Fichas de lectura
- Dibujo

¿Qué actividades virtuales ha realizado dentro de las clases en línea?

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- Cuestionarios interactivos
- Sopa de letras
- Ruleta de preguntas
- Juegos educativos
- Dibujo virtual

¿Como se siente cuando dentro de la clase se aplican actividades virtuales mediante la tecnología?

Marca solo un óvalo.

- Feliz
- Estresado
- Cansado
- Satisfecho
- Aburrido
- Enojado

Anexo 4: *Pre y post test Lengua y Literatura*

Test de Lengua y Literatura

Estimados estudiantes:

Esta pequeña evaluación tiene como objetivo conocer su nivel de conocimiento en los temas de Lengua y Literatura que han visto hasta ahora. Rogamos que las preguntas sean constadas con la mayor sinceridad posible.

¡Gracias por su participación!

La leyenda

Los elementos de la leyenda son: *

Marca solo un óvalo.



- Personaje, ambiente, tiempo y argumento.
- Narrador, personaje y tiempo.
- Todas

Según el texto de Lengua y Literatura, la leyenda es una narración en la que se cuentan hechos extraordinarios y fantásticos como si se tratara de acontecimientos reales. *

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

La mayoría de las leyendas son: *

Marca solo un óvalo.

Divertidas

Populares

Chistosas

¿Cómo se transmiten las leyendas? *

Marca solo un óvalo.

Se publican por Facebook.

Se transmiten de generación en generación como parte de una cultura.

Los Mitos y las leyendas son lo mismo. *

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

Variedades Lingüísticas

La intención comunicativa es: *

Marca solo un óvalo.

Propósito cuando una persona habla o escribe en una situación determinada.



- El sujeto, verbo de una oración, en una situación determinada.
- El adjetivo que describe a una persona, en una situación determinada.
- Todas las anteriores

¿Cómo se denomina el medio físico por el que circula el mensaje? *

Marca solo un óvalo.

- Situación
- Medio
- Código
- Canal

El uso particular y concreto que cada persona hace de la lengua para comunicarse, se refiere al concepto de: *

Marca solo un óvalo.

- Lenguaje.
- Habla.
- Lingüística.
- Lengua.

Las variedades lingüísticas socioculturales dependen de:

Marca solo un óvalo.

- ...la clase social.
- ...del nivel de ingresos.
- ... de la educación.
- ... de la zona de hábitat.

Funciones del lenguaje

¿Qué función del lenguaje predomina en la siguiente oración? "Son las tres y media" *

Marca solo un óvalo.

- Referencial



- Expresiva
- Metalingüística
- Poética

Cuando la intención del emisor es la de manifestar sus emociones, ¿Qué función del lenguaje se utiliza?

*

Marca solo un óvalo.

- Referencial o representativa
- Apelativa o conativa
- Poética
- Expresiva

Cuando la intención del emisor es la de influir en el receptor, ¿Qué función del lenguaje se utiliza? *

Marca solo un óvalo.

- Referencial o representativa Expresiva
- Apelativa o conativa
- Poética

Cuando la intención del emisor es abrir o cerrar el canal de comunicación, ¿Qué función del lenguaje se utiliza? *

Marca solo un óvalo.

- Expresiva
- Apelativa o colativa
- Poética
- Fática

Anexo 5: *Guía de preguntas entrevista y grupo focal*

Guía de preguntas para la entrevista a la docente

El objetivo del grupo focal es conocer aspectos relacionados con la incorporación del Modelo ASSURE y los recursos digitales dentro de las clases virtuales. Rogamos que las preguntas sean contestadas con la mayor sinceridad posible. ¡Gracias por su participación!



- 1) ¿Qué puede decir sobre los recursos digitales que se han propuesto en los diferentes momentos de la clase?
- 2) ¿Qué puede decir sobre las actividades virtuales que se han propuesto en los diferentes momentos de la clase?
- 3) ¿Qué actividades que se propusieron le llamó más la atención?
- 4) ¿Conocía antes la utilidad de estos recursos para el proceso educativo?
- 5) ¿Emplearía usted estos recursos dentro de su labor docente?
- 6) ¿Considera usted que la incorporación de estas herramientas beneficia el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?
- 7) ¿Qué otras actividades creen que se podrían incorporar en los diferentes momentos de la clase?
- 8) ¿Qué recomendaciones podría brindar sobre todo el proceso de aplicación de estos recursos en las horas de la clase?

Guía de preguntas para grupo focal

El objetivo del grupo focal es conocer aspectos relacionados con la incorporación del Modelo ASSURE y los recursos digitales dentro de las clases virtuales. Rogamos que las preguntas sean contestadas con la mayor sinceridad posible. ¡Gracias por su participación!

- 1) ¿Qué puede decir sobre los recursos digitales que se han propuesto en los diferentes momentos de la clase?
- 2) ¿Qué puede decir sobre las actividades virtuales que se han propuesto en los diferentes momentos de la clase?
- 3) ¿Cuáles de las actividades propuestas le llamó más la atención?
- 4) ¿Conocía antes herramientas que aporten al desarrollo de su proceso educativo?
- 5) ¿Qué beneficios ha tenido para su aprendizaje la incorporación de los recursos digitales?
- 6) ¿Cuáles son los aspectos en los que se debería mejorar en cuanto a la aplicación de estas herramientas?

Anexo 6: *Matriz interpretativa entrevista*

Pregunta	P1	Observación
¿Qué puede decir sobre los recursos digitales que se han propuesto en los diferentes momentos de la clase?	Son importantes, interesantes e interactivos que permite interiorizar los conocimientos.	
¿Qué actividades que se propusieron les llamó más la atención?	Quizizz, Liveworksheets y todas las plataformas.	
¿Conocía antes la utilidad de estas herramientas para el proceso educativo?	Antes de la pandemia no sabía lo que es una plataforma, incluso zoom se ha vuelto una plataforma tan necesaria, pero si hay muchas más.	
¿Emplearía usted estas herramientas dentro de su labor docente?	Claro, en verdad como les dije nosotros como profesores siempre estamos aprendiendo.	
¿Considera usted que la incorporación de estas herramientas beneficia el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?	Sí beneficia, digamos que por lo que es interactivo y porque los chicos en la actualidad, pues estamos más con la tecnología.	
¿Qué otras actividades creen que se podrían incorporar en los diferentes momentos de la clase?	Bueno, actividades hay muchas, lo importantes es llegar a los estudiantes.	
¿Qué recomendaciones podría brindar sobre todo el proceso de aplicación de estas herramientas en las horas de la clase?	Bueno, estos recursos en verdad son muy importantes, pues recomendaría seguir trabajando de la misma manera ustedes.	

Anexo 7: Matriz interpretativa entrevista grupo focal

Pregunta	P1	P2	P3	Observaciones
¿Qué puede decir sobre los recursos digitales que se han propuesto en los diferentes momentos de la clase?	Me gustaron mucho	Que nos ayudó mucho a reforzar y nos ayudó a seguir aprendiendo	aprendimos mucho con la profe me parece muy bien que nos manden los deberes por classroom	
¿Cuáles de las actividades propuestas les llamó más la atención?	Los cuestionarios	Los cuestionarios y la sopa de letras	El cuestionario y el Quizizz	
¿Conocía antes herramientas que aporten al desarrollo de su proceso educativo?	No profe	No profe	Si profe, algunas	
¿Qué beneficios ha tenido para su aprendizaje la incorporación de los recursos digitales?	En virtual recordamos todo lo que pasa	En virtual puedo realizar actividades divertidas	Aprendo más y entiendo más fácil el tema	A pesar de que la pregunta habla sobre los recursos digitales, los niños se enfocaron en las clases virtuales.
¿Cuáles son los aspectos en los que se debería mejorar en cuanto a la aplicación de estas herramientas?	Más divertidas	Más participativas	Fáciles de usar	

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
Formato de Diario de campo**

El presente formato constituye un modelo para elaborar el diario de campo que deberán llenarlo en cada una de las semanas de prácticas preprofesionales. Por favor, lean las indicaciones para que se familiaricen con cada apartado. Cualquier ajuste que puedan realizar, se hará en función de las necesidades que evidencien.

Practicantes: Juan Lucero y Valeria Ordoñez	Docente Tutora: Marcela Garcés
Año de básica: Séptimo A	Docente de aula: Lcda. Sonia Quito

Fecha	Descripción de las actividades	Reflexión crítica
Lunes 03-05-2021	Tuvimos la primera reunión con la docente, en donde quedamos de acuerdo con lo que íbamos a realizar durante las prácticas.	
Martes 04-05-2021	Como primer día de prácticas se realizó lo que es observación participante y la docente el día anterior en la reunión, nos pidió que le ayudáramos con una actividad para finalizar, en la que realizamos una retroalimentación en prezi con el tema de “Población del Ecuador”.	
Miércoles 05-05-2021	Se realizó la clase planificada el día anterior Se inició con unas preguntas: - ¿Qué es un descuento? ¿Qué es el IVA? ¿Cuánto es el IVA en Ecuador? - ¿Han comprado sus padres algún producto con descuento? ¿Cuáles? ¿Les gustan los descuentos? - ¿Qué es un recargo? ¿Qué productos tienen recargo? en la que se pidió la participación de los estudiantes para poder concretar estos temas. como segundo punto se procedió a compartir pantalla con un prezi donde estaba información sobre el tema de descuentos, recargo e iva y de manera conjunta con los estudiantes se iba realizando este procedimiento. Para finalizar se envió un formulario a los estudiantes para que puedan realizar ejercicios de opción múltiple, pero con sus respectivos procedimientos. La docente este día solo observo y nos dio su respectiva retroalimentación y los estudiantes se mostraron muy participativos durante la actividad. Por último, la docente llamó la	Al momento de realizar la clase se realizó de manera muy amena y participativa, pero la docente es demasiado exigente con los estudiantes y se ve que le tienen un poco de miedo. entonces se puede notar como su relación no es tan buena entre las dos partes e incluso no se sabe con los padres de familia, porque incluso la docente



	atención a estudiantes por no haber realizado la tarea de manera correcta, y además hizo un llamado a la madre de familia que se encontraba en casa.	nos comentaba que un padre de familia le había enviado un sms muy grosero.
Jueves 06-05-2021	<p>En este día de práctica se aplicó la clase de refuerzo en el área de Lengua y Literatura con el tema de figuras literarias.</p> <p>Se inició la clase con una breve retroalimentación sobre las figuras literarias ya vistos anteriormente mediante un video. Posteriormente se aplicó la estrategia QQQ (¿Qué vi? ¿Que no vi? ¿Qué aprendo?) para ver si los niños recordaban sobre el tema.</p> <p>Luego se explicó los conceptos de figuras literarias en la aplicación padlet, así como sus respectivos ejemplos. Trabajo en conjunto (maestro-alumno)</p> <p>Con la ayuda de la herramienta Quizizz los estudiantes recibieron un enlace que los redirigió a un test. (https://quizizz.com/admin/quiz/6092f070918e27001b018944)</p> <p>En este test los alumnos tenían que escoger la figura literaria que corresponda a cada ejemplo.</p> <p>Como tarea extra se envió a buscar en diferentes canciones cada una de las figuras literarias analizadas en clase (6). En el cuaderno se deberá anotar el nombre de la canción, la letra que contiene la figura literaria y el nombre de la figura literaria encontrada.</p> <p>Terminada la actividad la docente realizó una asamblea de clase para analizar el código de convivencia y para pedir la opinión de los estudiantes en caso de que desearan agregar un nuevo acuerdo. Al final se tomó lista y la docente nos dio su respectiva retroalimentación. Aquí mencionó que es muy bueno que aprovechemos los recursos tecnológicos porque ella no sabe usar mucho.</p>	Este día tuvimos una excelente participación de los estudiantes, lo que nos permitió tener excelentes resultados en el refuerzo. Después la docente tuvo una pequeña reunión con los estudiantes sobre la convivencia y se pudo notar también la participación de casi la mayoría de estudiantes, e incluso los que no participaron la docente les hacía comentarios groseros.

- **Observaciones/datos de interés referentes al núcleo problémico y eje integrador del ciclo: ¿Qué valores y mecanismos de participación de los sujetos que aprenden y de la comunidad? Diseño, aplicación, evaluación y reformulación de modelos de intervención educativa comunitaria**

Algunas categorías a ser consideradas para la observación pueden ser las siguientes:

- Gestión escolar: roles y funciones de los actores educativos
- Modelo de intervención educativa: metodología de aplicación, planificación de los aprendizajes, propuestas de intervención.

- Comunidad de aprendizaje: equipos de trabajo entre docentes, directivos y representantes de los estudiantes, estrategias para desarrollar comunidades de aprendizaje en el entorno virtual.

El presente formato constituye un modelo para elaborar el diario de campo que deberán llenarlo en cada una de las semanas de prácticas preprofesionales. Por favor, lean las indicaciones para que se familiaricen con cada apartado. Cualquier ajuste que puedan realizar, se hará en función de las necesidades que evidencien.

Practicantes: Juan Lucero y Valeria Ordoñez	Docente Tutora: Marcela Garcés
Año de básica: Séptimo A	Docente de aula: Lcda. Sonia Quito

Fecha	Descripción de las actividades	Reflexión crítica
Lunes 17-05-2021	<p>El día lunes inició la clase 8:20. La docente realizó una retroalimentación de un test que debían llenar los estudiantes. Luego se procedió a realizar una dinámica sobre la " profesora manda", consiste en ordenar a los chicos que traigan cualquier objeto. Luego iniciamos con la clase de ciencias sociales con el tema "Combinación de fuerzas", para la anticipación se procedió a realizar unas preguntas:</p> <p>¿Qué es una fuerza? ¿Han realizado algún tipo de fuerza? ¿Qué tipo de fuerza han realizado? ¿Qué tipos de fuerza conocen? y luego se procedió a visualizar un video para que tengan una idea más clara sobre el tema que se va a tratar. Para la construcción se compartió pantalla y se presentó un prezi con información del concepto fuerza y tipos de fuerza. Por último, en la consolidación se realizó tres grupos de trabajo, aquí tenían que poner ejemplos sobre los tipos de fuerza en donde los chicos participaron de una manera muy activa y para finalizar de deber tenían que realizar una tarea en el cuaderno de trabajo.</p>	<p>Valeria: Desde mi punto de vista pienso que la docente es muy dura en sus palabras y pienso que hay forma de poder comunicarse con los estudiantes, porque la docente siempre los grita o llama la atención a un estudiante, delante de los demás. Además, la docente siempre suele utilizar diapositivas PowerPoint y básicamente se puede notar que no conoce muchos recursos didácticos digitales.</p> <p>Juan David Lucero: En este día pude reflexionar y aprender que a los niños les llama mucho la atención cuando se usan herramientas digitales interactivas porque de esa forma participan activamente y el conocimiento se consolida más claramente, esto permite que su desempeño escolar mejore.</p>



Martes 18-05-2021	<p>El día Martes inició la clase 8:20. La docente inició con una retroalimentación sobre el tema de la “Población del Ecuador”. Luego presenta un video sobre “Cómo estamos los ecuatorianos” y luego realiza preguntas sobre el video. Después realiza una presentación en diapositivas sobre la “Población del Ecuador” y luego realiza comparaciones con lo que pasa en la actualidad. Por último, como tarea mando a realizar una presentación donde ellos deseen collage, presentación, etc., para demostrar lo aprendido sobre la población del Ecuador.</p>	<p>Valeria: La docente mencionaba que había una niña que hablaba quichua y no los entendía, pienso que con la ayuda de la docente y sus compañeros se logró que la niña pueda mejorar su léxico.</p>
Miércoles 19-05-2021	<p>El día miércoles inició la clase 7:30. Un día anterior se planificó en el área de matemáticas. Este día miércoles antes de comenzar con la clase se realizó una dinámica llamada “tricolor”, la cual consiste en la mano derecha era de color rojo y en la mano izquierda con el color verde y las dos juntas se hacía un aplauso. Luego iniciamos con la clase con el tema “Documentos Comerciales. Al iniciar con la anticipación se realizaron 3 preguntas a los estudiantes ¿Han visto a sus padres pedir una factura, nota de venta y cheque cuando realizan compras? ¿Por qué creen que la piden? ¿Por qué son importantes los documentos comerciales? formando una lluvia de ideas. Para la construcción se presentó diapositivas en la aplicación cava, que nos permitió presentar información pertinente sobre el tema y a su vez interactuar con los estudiantes, manteniendo una clase participativa. En la consolidación se realizaron 3 grupos de trabajo: en el primer grupo se realizó una factura, en el segundo una nota de venta y en el tercero un cheque. Luego se procedió a realizar exposiciones sobre los 3 documentos mencionados. Por último, se los envió como deber a realizar una factura, ya sea dibujada o impresa, pero tenía que estar llena con los datos que ellos desean y luego tenían que subir a la plataforma classroom.</p>	<p>Juan David Lucero: al comienzo de la clase, dimos a los niños un mensaje motivador de que ellos son capaces de realizar todo lo que se propongan y al ver sus rostros me llené de felicidad porque todos traían unas grandes sonrisas, esto me enseñó que unas pequeñas palabras de motivación pueden tener un gran efecto en los niños y este aspecto es algo que la docente del aula debe trabajar.</p>
Jueves 20-05-2021	<p>El día jueves inició la clase 7:30. La docente inicia con una retroalimentación sobre los deberes no entregados y la deshonestidad académica.</p> <p>Al comenzar la clase la docente comparte diapositivas con el tema de “las conjunciones” en el área de lengua y literatura y con los tipos de conjunciones realiza ejemplos con los estudiantes.</p> <p>Al finalizar la clase tenemos una conversación con la docente sobre la deshonestidad académica y los casos presentados, además se planifica la clase para el día lunes</p>	<p>Valeria: En mi criterio pienso que está actuando bien la docente frente a lo que es la deshonestidad académica, porque los estudiantes ni siquiera se toman el tiempo de poder copiar el deber en otra pantalla, más bien envían tal cual la del compañero.</p> <p>Juan David Lucero: Así como hay momentos en el que los niños necesitan</p>

		<p>palabras de motivación también necesitan disciplina cuando se presentan casos de deshonestidad académica puesto que si nosotros como futuros docentes deseamos cambiar la educación este es un aspecto en el que se debe trabajar de manera amplia y firme.</p>
--	--	--

- **Observaciones/datos de interés referentes al núcleo problémico y eje integrador del ciclo: ¿Qué valores y mecanismos de participación de los sujetos que aprenden y de la comunidad? Diseño, aplicación, evaluación y reformulación de modelos de intervención educativa comunitaria**

Algunas categorías a ser consideradas para la observación pueden ser las siguientes:

- Gestión escolar: roles y funciones de los actores educativos
- Modelo de intervención educativa: metodología de aplicación, planificación de los aprendizajes, propuestas de intervención.
- Comunidad de aprendizaje: equipos de trabajo entre docentes, directivos y representantes de los estudiantes, estrategias para desarrollar comunidades de aprendizaje en el entorno virtual.

Anexo 9: *Guía de observación*

Guía de observación

TÍTULO: Percepción de los estudiantes al momento de integrar recursos digitales en el área de Lengua y Literatura

OBJETIVO: Observar el involucramiento de los estudiantes al momento de aplicar la propuesta.

ENCARGADO/A:	Valeria Ordoñez y Juan David Lucero		
LUGAR:	Unidad Educativa República del Ecuador		
DÍA:	15 de diciembre de 2021		
HORA INICIO:	9:00	HORA FINAL	10:20

En la siguiente matriz deberán estar explícitas estas características:



CATEGORÍA	EMOCIONES Y ACTITUDES	ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS A MEJORAR
MOTIVACIÓN	Felicidad, emoción, iniciativa	Prenden la cámara solos, participan en el chat de zoom por sí solos, le echan ganas al responder las preguntas en Quizizz, preguntan si vamos a hacer más actividades “chéveres”.	A veces los niños se cansan por estar tanto tiempo en la pantalla, por lo que hacer un ejercicio físico rápido puede ayudarles para seguir en la clase.
ATENCIÓN	Asombro, interés en el tema, seriedad.	Miran atentamente las diapositivas, muestran cara de asombro por los elementos usados, escuchan las indicaciones para realizar una actividad virtual.	Normalmente las clases son en un horario temprano y esto puede ser un factor clave para la atención ya que a muchos estudiantes se les nota el sueño, por lo que hacer una dinámica activa antes de iniciar la clase puede ser una buena idea.
PARTICIPACIÓN ACTIVA	Iniciativa, felicidad, nerviosismo, disposición.	Participan en el chat de zoom y de forma oral, usan herramientas de Zoom que no conocían como anotar en la pantalla y manejar el cursor del anfitrión, tienen la disposición de participar en Quizizz, a pesar de que algunos estudiantes estaban en el celular.	Hay ocasiones en que se nombra a un estudiante, pero se escucha en su voz nerviosismo, por eso es necesario mejorar esta práctica mediante métodos como ruletas y sorteos.
HABILIDADES	Voluntad para aprender nuevas funciones de Zoom, valor para preguntar cómo se hace algo.	Tienen la disposición para aprender nuevas funciones de Zoom, preguntan sin miedo como entrar a Quizizz y a Padlet.	
APRENDIZAJE	Felicidad, satisfacción, conocimiento, inteligencia, dominan el tema.	DÍA 1: En la consolidación, específicamente en el Quizizz muestran que conocen lo que es una	



		<p>leyenda y sus características, además, escriben algunas que conocen.</p> <p>DÍA 2: Responden las preguntas de WordWall correctamente Identifican las variedades lingüísticas de cada región y de lo que dependen.</p> <p>DÍA 3: Identifican en su mayoría, la función del lenguaje usada en la oración. (Actividad en Quizizz)</p>	
--	--	---	--

Anexo 10: *Validación de instrumentos de investigación*



TÍTULO DEL PROYECTO: El uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE para la enseñanza-aprendizaje en los diferentes momentos de clase en el área de Lengua y Literatura del séptimo año EGB de la Unidad Educativa “República del Ecuador”.

OBJETIVO: Analizar de qué manera el uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE puede contribuir a los distintos momentos de la clase en el área de Lengua y Literatura para el 7mo año de EGB de una escuela fiscal ubicada en Cuenca, Ecuador.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Diagnosticar el desempeño de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura de los temas vistos en los últimos tres meses, a través de una prueba.
- [Identificar la frecuencia y acceso que tienen los estudiantes a Internet mediante una encuesta.](#)
- Establecer qué recursos digitales mediante el modelo ASSURE pueden aportar al aprendizaje de Lengua y Literatura.
- Elaborar una guía didáctica con recursos digitales empleando el modelo ASSURE para Lengua y Literatura.
- Aplicar la guía diseñada en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Determinar de qué manera el uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE aportó al aprendizaje de Lengua y Literatura y a la motivación y atención de los estudiantes.

EVALUADOR(A): Mgs. Jonnathan Gabriel Riera Astudillo

FECHA: 7/12/2021

FIRMA:

INSTRUMENTO: Acceso y frecuencia a Internet

ITEM	PERTINENCIA CON EL OBJETIVO		REDACCION		OBSERVACIONES
	PERTINENTE	NO PERTINENTE	ADECUADO	NO ADECUADO	
1	x		X		
2	x		X		
3	x		X		
4	x		X		
5	x		X		
6	x		X		
7	x		X		
8	x		X		
9	x		X		
10	x		X		Se puede mejorar, se percibe muy abierta
11					
12					
13					
14					



Validación del test de motivación y atención

Datos del validador

Nombre y apellidos	Marcela Verónica Garcés Chiriboga
Filiación (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Docente investigadora de la Universidad Nacional de Educación Magíster en Pedagogía
e-mail	marcela.garces@unae.edu.ec
Teléfono o celular	0987741294
Fecha de la validación (día, mes y año):	05 de enero de 2021
Firma	

Título del proyecto: El uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE para la enseñanza-aprendizaje en los diferentes momentos de clase en el área de Lengua y Literatura del séptimo año EGB de la Unidad Educativa “República del Ecuador”.

Instrumento a validar: <https://forms.gle/Qrd2aZjhKWigp7wS9>

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones:	Grado de acuerdo					
	1	2	3	4	5	6
(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)						
ADECUACIÓN (adecuadamente formulada para los destinatarios que vamos a encuestar):						
• Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisa, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado)						X
• Las opciones de respuesta son adecuadas					X	
• Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico						X
PERTINENCIA (contribuye a recoger información relevante para la investigación):						



Validación del test de Lengua y Literatura (la leyenda, variedades lingüísticas y funciones del lenguaje)

Datos del validador

Nombre y apellidos	JUAN FERNANDO AUQUILLA DÍAZ
Filiación (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Docente investigador en la Universidad Nacional de Educación Magíster en estudios culturales latinoamericanos, mención Literatura
e-mail	juanfernandoauquilladiaz@gmail.com
Teléfono o celular	0958763313
Fecha de la validación (día, mes y año):	9 de diciembre de 2021
Firma	JAUN FERNANDO AUQUILLA DÍAZ

Título del proyecto: El uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE para la enseñanza-aprendizaje en los diferentes momentos de clase en el área de Lengua y Literatura del séptimo año EGB de la Unidad Educativa “República del Ecuador”.

Instrumento a validar: <https://forms.gle/1sqaJBU3n3zERM7RA>

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones:	Grado de acuerdo					
	1	2	3	4	5	6
(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)						
ADECUACIÓN (adecuadamente formulada para los destinatarios que vamos a encuestar):						
• Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisa, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado)						X
• Las opciones de respuesta son adecuadas						X
• Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico						X
PERTINENCIA (contribuye a recoger información relevante)						



para la investigación):						
<ul style="list-style-type: none"> Es pertinente para lograr el OBJETIVO GENERAL de la investigación (Analizar de qué manera el uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE puede contribuir a los distintos momentos de la clase en el área de Lengua y Literatura para el 7mo año de EGB de una escuela fiscal ubicada en Cuenca, Ecuador.) 						X
<ul style="list-style-type: none"> Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO n.º 1 de la investigación (Diagnosticar el desempeño de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura de los temas vistos en los últimos tres meses, a través de una prueba.) 						X

Valoración general del cuestionario

Por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las opciones que se presentan:

sí	no
X	
	X
	X

El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente.

El número de preguntas del cuestionario es equilibrado

Las preguntas constituyen un riesgo para el encuestado (en caso de contestar SÍ, por favor, indique abajo cuáles)

Sobre el número de preguntas revisen, pues considero que son excesivas. Y muchas de ellas están en el nivel cognitivo y no existe un desarrollo de lo que se conoce en casos o ejemplos propuestos.

Evaluación general del cuestionario

	Excelente	Buena	Regular	Deficiente
Validez de contenido del cuestionario		X		

Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	Revisen el número de preguntas y las categorías lingüísticas, me explico a momentos se siente una mezcla de categorías, funciones del lenguaje y niveles de comprensión lectora. Salvo que ustedes consideren que así debe ser, pero al momento de operacionalizar variables y analizar las categorías de la investigación con la información van a encontrarse con problemas.
--	--

Muchas gracias por su valiosa contribución a la validación de este cuestionario.



TÍTULO DEL PROYECTO: El uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE para la enseñanza-aprendizaje en los diferentes momentos de clase en el área de Lengua y Literatura del séptimo año EGB de la Unidad Educativa "República del Ecuador".

OBJETIVO: Analizar de qué manera el uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE puede contribuir a los distintos momentos de la clase en el área de Lengua y Literatura para el 7mo año de EGB de una escuela fiscal ubicada en Cuenca, Ecuador.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

-Diagnosticar el desempeño de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura de los temas vistos en los últimos tres meses, a través de una prueba.

-Identificar la frecuencia y acceso que tienen los estudiantes a Internet mediante una encuesta.

-Precisar la motivación y atención que tienen los estudiantes a Internet en el proceso educativo mediante una encuesta.

-Establecer qué recursos digitales mediante el modelo ASSURE pueden aportar al aprendizaje de Lengua y Literatura.

-Elaborar una guía didáctica con recursos digitales empleando el modelo ASSURE para Lengua y Literatura.

-Aplicar la guía diseñada en la asignatura de Lengua y Literatura.

-Determinar de qué manera el uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE aportó al aprendizaje de Lengua y Literatura y a la motivación y atención de los estudiantes y de la docente.

LINK DE LA GUÍA DE PREGUNTAS: https://docs.google.com/document/d/1prmR7YxtVkJhca5Xi3WCY9_fLKIZy47u9Y1FxbN1h4/edit?usp=sharing

EVALUADOR(A): Johanna Sánchez **FECHA:** 17 de diciembre de 2021 **FIRMA:**

INSTRUMENTO: Guía de preguntas para la Entrevista a la docente

OBJETIVO: Establecer qué recursos digitales mediante el modelo ASSURE pueden aportar al aprendizaje de Lengua y Literatura.

ITEM	PERTINENCIA CON EL OBJETIVO		REDACCIÓN		OBSERVACIONES
	PERTINENTE	NO PERTINENTE	ADECUADO	NO ADECUADO	
1		x		x	Se debería considerar preguntar a expertos qué tipos de recursos se puede utilizar, qué características son importantes tomar en cuenta para contruir los recursos digitales que apoyen a la elaboración de la guía didáctica.
2	x		x		
3	x			x	De las actividades propuestas, cuál considera de más aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y literatura?
4		x		x	
5	x		x		
6	x		x		
7	x		x		
8	x		x		
9					

SUGERENCIAS: Se sugiere organizar las preguntas de acuerdo a la relevancia del objetivo y trabajo de investigación. También sería de gran aporte incluir preguntas como: ¿Desde su experiencia qué recursos educativos llaman más la atención de los estudiantes? ¿Desde el contexto de la IE y de los estudiantes con qué recursos tecnológicos cuenta? ya que de ello dependerá el tipo de recursos digitales que se incluyan y se apliquen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

INSTRUMENTO: Guía de preguntas para grupo focal

OBJETIVO: Aplicar la guía diseñada para la asignatura de Lengua y Literatura.

ITEM	PERTINENCIA CON EL OBJETIVO		REDACCIÓN		OBSERVACIONES
	PERTINENTE	NO PERTINENTE	ADECUADO	NO ADECUADO	
1	x		x		
2	x		x		
3	x		x		
4	x		x		
5	x		x		
6	x		x		



Anexo 11: *Solicitud para la validación de la propuesta*

Cuenca, 04 de febrero de 2022

Mgs.

Claudia Andrade

Presente

De nuestra consideración

Yo, Valeria Alexandra Ordoñez Macas con CI 0105137731 y yo Juan David Lucero Bravo con CI 0105061451, estudiantes de la Universidad Nacional de Educación del Ecuador, nos dirigimos a usted a fin de solicitar la validación de nuestra propuesta, resultado del trabajo de investigación titulado EL USO DE RECURSOS DIGITALES MEDIANTE EL MODELO ASSURE PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS DIFERENTES MOMENTOS DE CLASE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DEL SÉPTIMO AÑO EGB PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REPÚBLICA DEL ECUADOR”.

A tal efecto se de tomar en cuenta indicadores que permiten emitir su opinión al respecto. Estos son:

- Pertinencia
- Coherencia
- Contribuye al desarrollo de las destrezas en el área de Lengua y Literatura del séptimo año de EGB
- Aplicabilidad
- Metodología
- Innovación

La simbología correspondiente a la calificación de cada indicador es:

E: Excelente

MB: Muy Buena

B: Bueno

R: Regular

M: Malo

Agradecemos la favorable atención a la presente y por su colaboración.

Mgs. Claudia Andrade

Valeria Ordoñez

Juan David Lucero



Cuenca, 04 de febrero de 2022

Mgs.

Marcelo Sotaminga

Presente

De nuestra consideración

Yo, Valeria Alexandra Ordoñez Macas con CI 0105137731 y yo Juan David Lucero Bravo con CI 0105061451, estudiantes de la Universidad Nacional de Educación del Ecuador, nos dirigimos a usted a fin de solicitar la validación de nuestra propuesta, resultado del trabajo de investigación titulado EL USO DE RECURSOS DIGITALES MEDIANTE EL MODELO ASSURE PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS DIFERENTES MOMENTOS DE CLASE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DEL SÉPTIMO AÑO EGB PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REPÚBLICA DEL ECUADOR”.

A tal efecto se de tomar en cuenta indicadores que permiten emitir su opinión al respecto. Estos son:

- Pertinencia
- Coherencia
- Contribuye al desarrollo de las destrezas en el área de Lengua y Literatura del séptimo año de EGB
- Aplicabilidad
- Metodología
- Innovación

La simbología correspondiente a la calificación de cada indicador es:

E: Excelente

MB: Muy Buena

B: Bueno

R: Regular

M: Malo

Agradecemos la favorable atención a la presente y por su colaboración.

**MARCELO
JAVIER
SOTAMINGA
CINILIN**

Firmante @gub MARCELO JAVIER
SOTAMINGA CINILIN
DNI: C3-MARCELO JAVIER SOTAMINGA
CINILIN
SERIALNUMBER-03021174119
OU-ENTIDAD DE CERTIFICACION DE
INFORMACION, O-SECURITY DATA S.A
C-EC
Fecha: 2022-02-23
00:19:22 -05:00

Mgs. Marcelo Sotaminga

Valeria Ordoñez

Juan David Lucero



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

CLÁUSULA DE LICENCIA Y AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Valeria Alexandra Ordoñez Macas, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "El uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE para la enseñanza-aprendizaje en los diferentes momentos de clase en el área de Lengua y Literatura del séptimo año EGB paralelo A de la Unidad Educativa República del Ecuador", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 14 de abril de 2022

Valeria Alexandra Ordoñez Macas

C.I: 0105137731



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

CLÁUSULA DE LICENCIA Y AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Juan David Lucero Bravo, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial “El uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE para la enseñanza-aprendizaje en los diferentes momentos de clase en el área de Lengua y Literatura del séptimo año EGB paralelo A de la Unidad Educativa República del Ecuador”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 14 de abril de 2022

Juan David Lucero Bravo

C.I: 0105061451



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Valeria Alexandra Ordoñez Macas, autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial “El uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE para la enseñanza-aprendizaje en los diferentes momentos de clase en el área de Lengua y Literatura del séptimo año EGB paralelo A de la Unidad Educativa República del Ecuador”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 14 de abril de 2022

Valeria Alexandra Ordoñez Macas

C.I: 0105137731



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Juan David Lucero Bravo, autor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial “El uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE para la enseñanza-aprendizaje en los diferentes momentos de clase en el área de Lengua y Literatura del séptimo año EGB paralelo A de la Unidad Educativa República del Ecuador”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Azogues, 14 de abril de 2022

Juan David Lucero Bravo

C.I: 0105061451

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Diego Eduardo Apolo Buenaño, tutor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado “El uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE para la enseñanza-aprendizaje en los diferentes momentos de clase en el área de Lengua y Literatura del séptimo año EGB paralelo A de la Unidad Educativa República del Ecuador” perteneciente a los estudiantes: (Valeria Alexandra Ordoñez Macas con C.I. 0105137731, y Juan David Lucero Bravo con C.I. 0105061451). Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 9 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 14 de abril de 2022



Diego Eduardo Apolo Buenaño

C.I: 1714298625