



UNAE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

El uso del modelo ADDIE mediante las herramientas de autor para los momentos de la clase en el quinto año “B” de la UEM Sayausí.

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

Autoras:

Sonia Karina González Guamán

CI: 0302912761

Sara María Naula Naula

CI: 0302890868

Tutor:

Diego Eduardo Apolo Buenaño

CI: 1714298625

Azogues - Ecuador

Septiembre, 2021



Agradecimiento

Agradecemos en primer lugar a Dios quien nos ha brindado salud, vida y sabiduría para superar todas las dificultades que se nos presentaron durante nuestro camino y así poder culminar nuestros estudios y alcanzar nuestras metas. En segundo lugar, a nuestros padres y familiares cercanos quienes han sido un apoyo incondicional a lo largo de toda nuestra carrera y nos han brindado la mejor educación y lecciones de vida. A la Universidad Nacional de Educación y sus docentes por habernos acogido y formado de una manera integral, además de brindarnos los mejores momentos de nuestras vidas, así como aprendizajes y conocimientos que quedaran plasmados para nuestro futuro profesional.

Agradecemos también a nuestro tutor el PhD. Diego Apolo por su gentil labor, orientarnos a lo largo de todo este proceso brindándonos sus conocimientos y consejos, por confiar en nosotras e impulsarnos a culminar nuestro trabajo de titulación. Agradecemos su paciencia y entusiasmo al momento de compartirnos sus conocimientos y retroalimentaciones cuya dedicación es el resultado de esta investigación.

Karina y Sara



Resumen:

La presente investigación se llevó a cabo en el quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio Sayausí que está ubicada en la ciudad de Cuenca; durante las prácticas pre profesionales desarrolladas durante el periodo lectivo 2020-2021, se observó que se podría reforzar el manejo e incorporación de la tecnología en los procesos educativos en la modalidad virtual. Con el propósito de aportar una solución a la problemática evidenciada se realizó una intervención mediante la aplicación del modelo ADDIE, así como la incorporación de diversas herramientas de autor y recursos educativos digitales para los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro de los tres momentos de la clase en las diferentes disciplinas.

La investigación asumió un paradigma socio-crítico, el método utilizado fue la Investigación Acción Participativa [IAP] y el enfoque mixto, pues se recogieron datos a partir de encuestas, pre y post test, la observación participante, una entrevista y un grupo focal; instrumentos que fueron aplicados a la tutora profesional y a los estudiantes. Luego del análisis de datos y la triangulación, los resultados conseguidos muestran que la aplicación de herramientas de autor a través del modelo ADDIE influye de manera positiva en los procesos de enseñanza-aprendizaje, pues se evidenció una mayor motivación, atención e interacción por parte de los estudiantes y para la docente una nueva estrategia sistemática interactiva para la integración de la tecnología en los distintos momentos de la clase.

Palabras claves: modelo ADDIE, herramientas de autor, recursos educativos digitales, momentos de la clase.



Abstract:

This research was carried out in the fifth year of Basic General Education of the Sayausí Millennium Educational Unit, located in the city of Cuenca; during the pre-professional practices developed during the 2020-2021 school period, it was observed that it could be strengthened the management and incorporation of technology in the educational processes in the virtual modality. In order to provide a solution to the problem evidenced, an intervention was carried out through the application of the ADDIE model, as well as the incorporation of various authoring tools and digital educational resources for the teaching-learning processes within the three moments of the class in the different areas of knowledge.

The research assumed a socio-critical paradigm, the method used was Participatory Action Research [IAP] and the mixed approach, since data were collected from surveys, pre- and post-test, participant observation, an interview and a focus group; instruments that were applied to the professional tutor and students. After data analysis and triangulation, the results achieved show that the application of authoring tools through the ADDIE model positively influences the teaching-learning processes as it evidenced a greater motivation, attention and interaction on the part of the students and for the teacher a new interactive systematic strategy for the integration of technology at different times of the class.

Keywords: ADDIE model, authoring tools, digital educational resources, class moments.

Índice del Trabajo

1. Título	8
2. Introducción	8
2.1. Línea de Investigación.....	8
2.2. Identificación de la situación o problema a investigar	8
2.3. Justificación	11
2.4. Objetivo general y objetivos específicos.....	13
2.4.1. Objetivo general:	13
2.4.2. Objetivos específicos:.....	13
3. Revisión de estudios	13
4. Marco teórico referencial	17
4.1. Teoría constructivista y conectivista	17
4.2. Educación virtual y las Tecnologías de Información y Comunicación [TIC]	18
4.3. Alfabetización digital y las competencias digitales.....	20
4.4. Modelo ADDIE.....	21
4.5. Herramientas de autor, características y su clasificación.....	23
4.6. Recursos Educativos Digitales [RED].....	24
4.7. Las herramientas de autor y los RED en los procesos de enseñanza-aprendizaje	25
4.7.1. Motivación	26
4.7.2. Atención.....	27
4.7.3. Participación.....	27
4.8. Currículo para la enseñanza en la Básica Media.....	28
5. Metodología	29
5.1. Paradigma y enfoque	29
5.2. Método de recolección y análisis de la información	30
5.3. Técnicas de recolección y análisis de la información.....	32
5.4. Instrumentos de recolección y análisis de la información.....	33



6. Propuesta de Intervención.....	38
7. Análisis y discusión de resultados.....	58
8. Conclusiones	76
9. Recomendaciones.....	77
10. Referencias bibliográficas	78
11. Anexos.....	85

Índice de ilustraciones

Ilustración 1: Investigaciones sobre el uso de las herramientas de autor, las TIC y el modelo ADDIE en la educación.....	14
---	----

Índice de figuras

Figura 1: Dispositivos para el acceso a Internet.	59
Figura 2: Actividades en las que emplean el Internet.....	61
Figura 3: Motivación Pre Test.....	68
Figura 4: Motivación Post Test.	69
Figura 5: Atención Pre Test.	72
Figura 6: Atención Post Test.	73

Índice de cuadros

Cuadro 1: Operacionalización de variables.	35
Cuadro 3: Fase 1 Análisis	42
Cuadro 4: Fase 2 Diseño	43
Cuadro 5: Recursos elaborados con las herramientas de autor.	52
Cuadro 2: Categorías de la investigación.....	58



Índice de imágenes

Imagen 1: Fases de la Investigación.	30
Imagen 2: Recursos que se pueden crear con Educaplay.....	45
Imagen 3: Recursos que se pueden crear con Genially.	46
Imagen 4: Recursos que se pueden crear con Wideo.	47
Imagen 5: Recursos que se pueden elaborar con Canva.	48
Imagen 6: Recursos que se pueden crear en Kahoot!.	50
Imagen 7: Tipos de preguntas para cuestionarios que se pueden crear con Quizziz.	51

1. Título

El uso del modelo ADDIE mediante las herramientas de autor para los momentos de la clase en el quinto año “B” de la UEM Sayausí.

2. Introducción

2.1. Línea de Investigación

Este proyecto está ligado a los procesos de aprendizaje y desarrollo debido a que busca contribuir al trabajo docente para la enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual. Para ello, esta investigación se centra en la facilitación de una página web que contenga herramientas de autor enfocadas en el modelo ADDIE que promueva la enseñanza en la modalidad virtual dentro de los tres momentos de la clase -anticipación, construcción y consolidación-. Todo el proceso investigativo del proyecto se acerca a experimentación de una metodología de enseñanza y la incorporación de herramientas tecnológicas que permitan aproximarse a las concepciones de educación de calidad.

Modalidad del trabajo de titulación

La modalidad que tendrá este trabajo de integración curricular es de una Innovación Educativa, debido a que se orienta a proponer herramientas y plataformas digitales para los procesos de enseñanza-aprendizaje con el fin de apoyar y ayudar a la labor docente en esta modalidad virtual. En esta investigación se realizará un análisis de la incorporación de las herramientas de autor basadas en el modelo ADDIE para la enseñanza en la virtualidad, con la posterior elaboración de una página web que contenga diversas herramientas aplicables para los tres momentos de la clase.

2.2. Identificación de la situación o problema a investigar

Actualmente, todos los ámbitos sociales han evolucionado, sobre todo en el aspecto relacionado a la tecnología, y la educación no ha sido la excepción. Hoy en día, la mayoría de las actividades sociales han tenido que migrar hacia la virtualidad debido a la pandemia global por la cual atraviesa la humanidad. Por tal razón, en el ámbito escolar fue necesario la incorporación de todas las plataformas y herramientas educativas que el Internet ofrece, con el fin de preservar el bienestar de la comunidad educativa. No obstante, este gran cambio ha generado también aspectos negativos, por ejemplo: la falta de preparación para manejar todo lo relacionado al entorno virtual, la falta de recursos tecnológicos y grandes cambios curriculares que transformaron el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con respecto a lo anterior, estudios del Banco Interamericano de Desarrollo [BID] (2020) muestran un gran impacto en los sistemas educativos de algunos países a nivel de América Latina y el Caribe puesto que no

estaban preparados para ejercer una educación virtual debido a la falta de recursos, portales educativos y de educación digital. En relación al territorio nacional se observa niveles bajos en la conectividad, el uso de plataformas digitales, tutorías virtuales, acceso a paquetes de recursos y repositorios de contenidos digitales. Además, el Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes [PISA] (2018, como se citó en BID, 2020) expone que el 60% de los docentes no están capacitados en el uso de las tecnologías y el empleo de habilidades técnicas y pedagógicas en el entorno digital a nivel de Latinoamérica.

En este sentido, dentro de la educación virtual se ha evidenciado un cambio de las metodologías y técnicas que los docentes hacen uso para llegar a cada uno de los estudiantes y potenciar su proceso de aprendizaje, esto debido a las distintas situaciones que presentan los mismos. Entre las necesidades que muestran están: la falta de equipos tecnológicos, el acceso a Internet, el desconocimiento en el uso de diferentes plataformas y medios digitales para su proceso educativo.

Dentro de la misma línea, la encuesta multipropósito realizada por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos [INEC] (2019) muestra estadísticas referentes a las Tecnologías de la Información y Comunicación [TIC], en donde se evidenció que a nivel nacional un 45,5% de hogares tienen acceso a Internet con un 56,1% en el área urbana y un 21,6% en el área rural. Así mismo, otras estadísticas muestran que un 63% de la población tiene una computadora, en donde el 23,3% corresponde a una de escritorio, un 28,5% a una portátil y un 11,2% poseen las dos.

Además, el INEC expone que en un porcentaje del 46% tienen un teléfono inteligente con un 54% en el área urbana y un 28,8% en el área rural, finalmente, señalan que existe un analfabetismo digital de un 11,4% a nivel nacional, en donde el área rural es la más afectada con un 20% comparada con el área urbana que posee un 7,8%. Todas estas estadísticas demuestran que no todos los educandos y docentes poseen los medios y competencias necesarias para el desarrollo efectivo de los procesos de enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual.

En el mismo sentido, el Ministerio de Educación del Ecuador (2016) planteó que, para la apropiación de las destrezas y los contenidos declarativos, procedimentales y actitudinales, los docentes deberán hacer uso de diversos recursos tecnológicos que faciliten el aprendizaje de los distintos contenidos de las asignaturas. En el año 2020 se creó el Plan Educativo Aprendamos juntos en casa que es un currículo priorizado como respuesta a la situación de emergencia sanitaria por la que pasa el país, dentro de este se contemplan las matrices de las destrezas a cumplir y los aprendizajes básicos imprescindibles.

Así mismo, se brinda recursos virtuales y material digital donde se establece que tanto docentes como alumnos deberán desarrollar distintas competencias y destrezas digitales que promuevan el aprendizaje interactivo, mediante el pensamiento computacional; lo cual permite el fomento a la creatividad, la resolución de problemas y encamina a los estudiantes a cumplir el perfil de salida del bachiller ecuatoriano, además de promover una educación integral para que los estudiantes se acerquen a los ideales de educación de calidad.

En relación a lo antes mencionado, la labor docente durante esta modalidad virtual se torna muy importante, puesto que ha generado mayor demanda en la planificación de las clases y mayor capacitación sobre todo en el ámbito tecnológico. De manera especial en el uso de distintas herramientas digitales, que le permitan guiar de forma adecuada y efectiva la construcción de conocimientos en los estudiantes en base a sus necesidades para priorizar el aprendizaje activo de los mismos.

Por otro lado, en lo que refiere al contexto educativo de la Unidad Educativa del Milenio Sayausí [UEM Sayausí], a través del análisis de los documentos institucionales se rescata que en el Plan Curricular Institucional [PCI] (2018) se expone que el enfoque pedagógico sobre el cual se centra la institución educativa es el constructivista y humanista. Estos enfoques están enmarcados hacia una formación en la era digital, de igual forma, consideran al aprendizaje a través del uso de las TIC como una de las estrategias metodológicas más importantes para el desarrollo efectivo de conocimientos y aprendizajes dentro de los procesos educativos.

No obstante, dentro del Plan Educativo Institucional [PEI] (2018) en los componentes de gestión administrativa, se hace notoria una clara contradicción, puesto que, se menciona que menos del 50% de los docentes hacen uso de las TIC durante los procesos de enseñanza-aprendizaje. Igualmente, en la autoevaluación institucional también se menciona que son limitados los docentes que están capacitados en el uso y aplicación de las TIC dentro de la institución. Así mismo, dentro de la matriz de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas [FODA] se muestra un número limitado de docentes que hacen uso de las TIC para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, por ello, consideran esto como una de sus debilidades.

A partir de las prácticas pre profesionales en modalidad virtual desarrolladas en el quinto año de Educación General Básica [EGB] paralelo B, concerniente al subnivel de básica media de la UEM Sayausí, se observó que la educadora presenta dificultades para el manejo de las TIC. Además, en conversatorios sostenidos mencionó que no cuenta con una capacitación apropiada para el manejo de la tecnología y las plataformas digitales, lo cual le ha generado desafíos para su labor docente dentro de esta nueva modalidad de interacción educativa. Esto se constató a partir de un diagnóstico inicial en donde se evidenció que la docente

muestra un déficit en el manejo básico de la plataforma *Zoom* por la cual imparte clases, además de otras herramientas que permiten la realización de presentaciones específicamente *PowerPoint*.

Todo lo antes manifestado, muestra una contradicción entre lo que se establece en la teoría y lo que se evidencia en la práctica, lo que demuestra la falta de preparación para afrontar el desafío que representa la educación en modalidad virtual. Por ello, se considera necesario y pertinente generar recursos que co-ayuden a mejorar los conocimientos, en lo que respecta al uso y manejo de diferentes herramientas digitales que permitan desarrollar de manera eficiente los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Debido a esto, este proyecto pretende dar como resultado la elaboración de una plataforma digital que contenga diversas herramientas de autor para la enseñanza en la modalidad virtual en los tres momentos de la clase -anticipación, construcción y consolidación-, como forma de apoyo a los docentes que necesiten una guía dentro de sus prácticas pedagógicas. Para ello, se considera adecuado plantear la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo influye la incorporación de las herramientas de autor en base al modelo ADDIE dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje en los tres momentos de la clase en el quinto año de EGB paralelo B de la UEM Sayausí?

2.3. Justificación

La investigación se desarrolló en un contexto de modalidad virtual, se encuentra ligado a la línea de investigación de procesos de aprendizaje y desarrollo estipulada por la Universidad Nacional de Educación [UNAE]. Esta investigación está centrada en contribuir al manejo, uso y aplicación de herramientas de autor guiadas en el modelo ADDIE para potenciar la enseñanza en la modalidad virtual en los distintos momentos de la clase, con la finalidad de potenciar los procesos educativos de los estudiantes mediante la incorporación de las mismas.

En este sentido, la Constitución de la República del Ecuador (Asamblea Constituyente, 2008) en el Art. 26 y 27 donde hace referencia a que la educación es un derecho fundamental al que todas las personas pueden acceder donde se garantice la igualdad, el desarrollo holístico donde el aprendizaje se centre en el estudiante y el desarrollo de sus capacidades y competencias. Además, en el Art. 16 hace hincapié en que todas las personas deben tener “el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación” (p. 14).

Por tanto, es necesario que se brinde una educación integral en donde los estudiantes puedan desarrollar todas sus capacidades para los distintos ámbitos en base a los diferentes contextos, aún más en el marco de la emergencia sanitaria ocasionada por el COVID-19 surge la necesidad de desarrollar una educación enmarcada en la incorporación de las tecnologías y el pensamiento computacional, con la finalidad que tanto

docentes como estudiantes amplíen sus competencias digitales y se acoplen a la nueva modalidad de enseñanza-aprendizaje.

Es importante recalcar que, la Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI] (Presidencia del Ecuador, 2017) en el capítulo primero del derecho a la educación Art. 6 literal j, menciona que se debe “garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (p. 16). Por ello, se ha visto la importancia de esta investigación debido a que la tecnología permite que los docentes puedan incorporar diversas plataformas educativas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, la incorporación de la tecnología dinamiza los contenidos curriculares que se abordan en las distintas disciplinas de conocimiento, lo cual permite que los estudiantes puedan interesarse por aprender nuevos contenidos dentro de esta modalidad virtual. Así mismo, responder a lo planteado dentro de la normativa ecuatoriana con respecto a la integración de las TIC para el desarrollo de los procesos educativos y el acercamiento hacia la alfabetización digital tanto de docentes como estudiantes.

Por otro lado, en el Plan Educativo Aprendamos Juntos en Casa del (Ministerio de Educación, 2020) se plantea que la metodología a trabajar impulse el uso de diversos recursos tecnológicos y las TIC para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero se ha visto una insuficiente capacitación para los docentes en el manejo de las mismas. En lo que respecta a los documentos institucionales de la UEM Sayausí, como son el PEI y el PCI muestran que las TIC son un medio imprescindible para la aplicación de las diferentes metodologías para la enseñanza-aprendizaje dentro de las aulas de clase, sin embargo, las colocan también como una debilidad dentro de su matriz FODA, debido a que un 50% de docentes no hacen uso de las TIC dentro de su labor y esto lo atribuyen a la falta de capacitación por parte del Ministerio.

Por tal razón, esta investigación pretende aportar y apoyar con herramientas de autor basadas en el modelo ADDIE como una estrategia para desarrollar los contenidos curriculares de manera organizada, didáctica y lúdica con la finalidad de dinamizar la enseñanza en la modalidad virtual durante los tres momentos de la clase. El proceso de implementación será evaluado con el fin de conocer las percepciones de la educadora y los estudiantes sobre la pertinencia del mismo dentro de los procesos educativos.

Como resultado de la investigación, se generará una plataforma digital, con las herramientas de autor y los diversos Recursos Educativos Digitales [RED] guiados en este modelo con la cual se beneficiará, en primer lugar, a la tutora profesional del quinto año de EGB paralelo B quien junto a sus estudiantes pasan a ser los beneficiarios directos. Por otro lado, los beneficiarios indirectos serían los demás actores de la institución; esta



plataforma servirá como un instrumento que ayude a sobreponer las debilidades que la institución educativa presenta con respecto al uso de las TIC.

2.4. Objetivo general y objetivos específicos

2.4.1. Objetivo general:

Analizar de qué manera el uso del modelo ADDIE mediante las herramientas de autor puede contribuir a los distintos momentos de la clase en el quinto año de EGB paralelo B de la UEM Sayausí.

2.4.2. Objetivos específicos:

1. Identificar cuáles son los usos, la frecuencia y el acceso que tienen los estudiantes a Internet con fines educativos en el quinto año de EGB paralelo B.
2. Establecer que herramientas de autor pueden contribuir a la labor de la docente.
3. Elaborar una plataforma de contenido interactivo empleando el modelo ADDIE que almacene los recursos educativos digitales adecuados para cada momento de la clase.
4. Determinar cuáles son las percepciones de los actores educativos al hacer uso de las herramientas de autor en base al modelo ADDIE.

3. Revisión de estudios

Para la presentación de este epígrafe se toman artículos científicos recopilados de bases de datos *Redalyc, Scielo y Dialnet*, además de documentos referentes de repositorios de varias universidades entre los años 2008 – 2021 con la finalidad de tener una perspectiva del objeto de estudio a nivel global, regional y local. Para la articulación de estos se ha tomado la estrategia propuesta por Guevara (2016) donde se centra en la enunciación de los aportes que brindan los estudios a esta investigación desde una dinámica interpretativa documental y bibliográfica. A continuación, se muestra un cuadro con los estudios que permiten el análisis:

Ilustración 1: Investigaciones sobre el uso de las herramientas de autor, las TIC y el modelo ADDIE en la educación.

Título de la investigación	Autor	Lugar y Año de publicación
Internacional		
Implementación de diseño instruccional ADDIE para el desarrollo de un ambiente virtual de enseñanza.	Adriana Sanz	Bucaramanga-Colombia 2019
Herramienta de autor para la creación de juegos multijugador masivo en línea educativos.	Julián Moreno Edgar Montaña Néstor Duque	Manizales-Colombia 2015
Las herramientas de autor en el proceso de producción de cursos en formato digital.	José Montero Elsa Herrero	Sevilla-España 2008
Nacional		
La TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje.	Leonela Granda Eudaldo Espinoza Sotil Mayon	Machala-Ecuador 2019
Aplicación del Modelo ADDIE en el proceso de enseñanza-aprendizaje de operaciones con números racionales, en el Octavo año de Educación General Básica, en la Unidad Educativa Municipal Calderón en el año lectivo 2018-2019.	Yessenia Guaján	Quito-Ecuador 2019
Estrategia metodológica para aplicar Moodle utilizando herramientas de autor en la escuela María Leonor Salgado.	Pedro Vargas	Quito-Ecuador 2018
Utilización de herramientas de autor como recurso educativo para el desarrollo de destrezas en el sexto año de educación básica de la Escuela Fiscal Simón Bolívar de la ciudad de Latacunga.	Diego Canchignia	Ambato-Ecuador 2015
Local		
Integración de las herramientas de la blog 2.0, en el área de Matemáticas según los contenidos curriculares asociados con las aplicaciones tecnológicas, en el 4to grado de EGB en la escuela particular Paulo VI de la ciudad de Cuenca año lectivo 2017- 2018.	Luis Barrera	Cuenca-Ecuador 2018

Fuente: Elaboración propia

A partir de esta identificación se precisa que, Sanz (2019) propone la implementación del modelo instruccional ADDIE para el diseño y desarrollo de páginas web con el fin de brindar cursos virtuales. La investigación fue cualitativa, el método aplicado fue el estudio de caso y las técnicas para recoger información fueron: observación no participante, registro anecdótico y entrevista semi-estructurada. Los resultados obtenidos luego de la implementación del modelo ADDIE como parte de la creación de cursos virtuales para el diseño de páginas web permitió la construcción de nuevas habilidades en el uso de las TIC y facilitó la interacción entre los contenidos aprendidos y la práctica.

En otro contexto, Moreno, Montaña y Duque (2015) dieron a conocer una herramienta de autor que posibilita la creación y monitoreo de videojuegos a través del uso de la estrategia del Aprendizaje Basado en Juegos digitales educativas, además implementaron una herramienta denominada Erudito que permite un fácil uso, acceso y la adaptación de contenidos curriculares. La investigación fue cualitativa con tres etapas: diseño, implementación y ejecución, además se aplicaron entrevistas a docentes para validar el uso de esta herramienta. Los resultados de la investigación afirman que el uso de las TIC en los procesos educativos es imprescindible porque permite integrar el currículo y dinamizar la enseñanza.

Por su parte, Montero y Herrero (2008) realizaron una investigación con el propósito de explicar la importancia de las herramientas de autor dentro de los cursos virtuales. Diseñaron una guía de ayuda para el uso de las herramientas de autor para docentes dentro de las cuales también se explica su utilidad. Además, usaron el modelo ADDIE para gestionar todo el proceso investigativo. Al aplicar la guía a los docentes estos lograron la creación de entornos virtuales con el uso de las herramientas de autor, se familiarizaron con las diferentes interfaces gracias a la explicación detallada de cada elemento planteado y se logró además la comprensión de las ventajas que estas presentan para la formación educativa.

Por otro lado, Vargas (2018) realizó un estudio sobre la incorporación de herramientas de autor a través de un *Moodle*, en donde realiza un análisis de uso de las herramientas de autor y el desenvolvimiento de los docentes en los entornos virtuales. Para la metodología planteó diversas técnicas como: la encuesta, el análisis documental y la observación participante. Como propuesta establece la creación de un *Moodle* con ayuda de las herramientas de autor *Hot Potatoes* y *Exelearnig*, con recursos digitales para todas las asignaturas de EGB, además, de un manual para el uso del Moodle y los elementos que contenga. Como resultado expresa que gracias a la propuesta se logrará que los estudiantes construyan nuevos procesos de aprendizajes dinámicos enfocados al constructivismo y señala la falencia de los docentes sobre el uso de la tecnología.

Así mismo, Granda, Espinoza y Mayon (2019) realizaron una investigación centrada en las TIC como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. La metodología fue el análisis documental y la observación directa correspondiente a la integración de las TIC en cada uno de los momentos de las clases. Como resultado, concluyen que las TIC son recursos didácticos que potencian los procesos de enseñanza-aprendizaje, además permiten la creación de nuevos paradigmas educativos que favorecen el aprendizaje autónomo y continuo, por otro lado, resaltan también los inconvenientes de la integración de las TIC dentro de las horas de clase.

Del mismo modo, Guaján (2019) en su investigación percibió un bajo rendimiento académico, dificultades y falta de interés por aprender en el área de Matemáticas. Y tuvo como finalidad establecer la influencia del modelo ADDIE para la enseñanza-aprendizaje de operaciones con números racionales, para aplicación de dicho modelo se siguieron cinco etapas: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. La metodología fue cuantitativa, exploratoria, descriptiva y correlacional.

Trabajó con dos grupos de 40 estudiantes con el fin de contrastar los resultados de ambos, en el primer grupo aplicó un modelo tradicionalista y en el segundo implementó el modelo ADDIE para incorporar los RED como, por ejemplo: *Educaplay*, *Kahoot!*, *Cerebriti*, *GenMagic* a fin de potenciar la enseñanza de las operaciones con números racionales. Los resultados de la investigación mostraron que la aplicación del modelo ADDIE influyó de forma parcial en el aprendizaje de las operaciones con números racionales, esto se evidenció gracias al mejoramiento del rendimiento académico de los educandos participantes de esta investigación.

De forma similar, Canchignia (2015) en su investigación tuvo como propósito usar herramientas tecnológicas para potenciar la calidad educativa, en especial la utilización de la herramienta de autor *Jclíc* para mediar los procesos de enseñanza-aprendizaje. La metodología fue mixta, con un enfoque filosófico, crítico y propositivo. Aplicó encuestas y entrevistas a docentes y estudiantes a fin de conocer el nivel de conocimiento de las herramientas de autor, como medio para potenciar el proceso educativo. Los resultados arribaron a que el uso de las herramientas de autor permite un aprendizaje significativo y facilita los procesos de enseñanza-aprendizaje. Como propuesta incluyen un manual de usuario para hacer uso de la herramienta *Jclíc*.

Siguiendo esta línea, Barrera (2018) realizó un estudio sobre la implementación de herramientas de la web 2.0 en Matemáticas, cuyo objetivo fue instaurar formas de aprender mediante el uso de estas herramientas y promover una educación centrada en el conectivismo y el constructivismo. La metodología fue cualitativa, mediante el uso de la técnica de la observación directa, y la revisión documental. Como propuesta realizó una guía de herramientas adecuadas para cada una de las destrezas con criterio de desempeño en la asignatura de

Matemáticas, dirigida hacia docentes, en donde explica la utilidad de las herramientas. Además, se centra a mayor profundidad en la herramienta “aula fácil”.

4. Marco teórico referencial

4.1. Teoría constructivista y conectivista

La teoría constructivista y conectivista son aquellas que se encuentran íntimamente relacionadas con el aspecto tecnológico, de manera especial en lo que concierne al ámbito educativo. En este sentido, se aborda la teoría conectivista desde los aportes de Siemens quien es considerado un precursor de la misma. Siemens (2004) manifiesta que el conectivismo debe ser visto como una teoría de aprendizaje para la era digital, que está influenciada por la tecnología y la conexión de redes para acceder al flujo de información y gestionar el conocimiento mediante la toma de decisiones.

Dentro del conectivismo el aprendizaje es un factor clave que se consigue mediante la conexión de redes de información, la diversidad de opiniones y sobre todo por la toma de decisiones, las mismas que deben estar orientadas a responder las necesidades de aprendizaje que presenta un individuo, para ello se toma en cuenta la realidad cambiante de la sociedad en la que nos desenvolvemos y por ende la variación y actualización constante de información que se encuentra dentro de las redes, cabe destacar que el aprendizaje no solo se encuentra en los humanos sino también dentro de dispositivos que permiten acceder a bases de información.

Asimismo, Ovalles (2014) afirma que el conectivismo es visto como una teoría de aprendizaje dentro del entorno digital que busca llegar al conocimiento mediante la interacción con redes de información que permitan un desarrollo de aprendizaje que se encuentra no solo en el ser humano sino también en entornos virtuales, como bases de datos y redes informativas que pretenden potenciar los conocimientos de los individuos y mejorar los procesos educativos.

De igual manera, considera que dentro de esta teoría la toma de decisiones constituye un aspecto clave para discernir toda la información a la que se puede acceder y catalogarla como beneficiosa u obsoleta, debido a su constante transformación y actualización. De la misma manera, la autora pone en manifiesto que “el Conectivismo se enfoca en la inclusión de tecnología como parte de nuestra distribución de cognición y conocimiento, el conocimiento reside en las conexiones que formamos, ya sea con otras personas o con fuentes de información como bases de datos” (Ovalles, 2014, p. 5). Por tanto, el conectivismo forma parte de los procesos educativos a partir de la incorporación de la tecnología y la interacción con los actores educativos.

Los autores antes mencionados toman al conectivismo como una teoría de aprendizaje centrada en el aspecto digital y tecnológico que busca llegar al conocimiento a través de la interacción con la información de

diferentes entornos virtuales. De igual forma, coinciden que la toma de decisiones desempeña una función fundamental dentro de la misma, ya que admite la selección de información adecuada a las necesidades de los individuos y mediar de esta manera su aprendizaje para formar un pensamiento crítico, que permita discernir la información disponible en las bases y catalogarlas como útiles o desactualizadas, debido a los avances y las necesidades sociales de un mundo que se encuentra en constante transformación.

Por otro lado, el constructivismo es visto como una corriente pedagógica que busca establecer estrategias para construir conocimientos significativos. En este sentido, Ortiz (2015) concibe al constructivismo como un enfoque dentro del cual interactúan los educadores y estudiantes a fin de intercambiar conocimientos y formar nuevas concepciones para llegar a un aprendizaje significativo. Dentro de este proceso se toma en cuenta las individualidades de cada persona -modo de pensar, ser y actuar-, su aspecto emocional, así como las concepciones previas para formar aprendizajes nuevos, en donde los estudiantes construyen su propio aprendizaje, mediante la participación activa y proactiva dentro del proceso educativo.

De manera similar, Santiváñez (2006) afirma que el constructivismo es un enfoque que integra los aportes de los actores del entorno educativo, en este, el estudiante es visto como el protagonista del proceso educativo, debido a que este construye sus propios aprendizajes o saberes a partir de sus necesidades y el docente pasa a ser un mediador o facilitador del conocimiento y aprendizaje. Así mismo, en el aula de clase es sustancial que se constituya un ambiente óptimo para lograr la participación activa de los educandos y también trabajar en su aspecto emocional, lo que permite convertir el aula en una comunidad donde la interacción sea vista como el eje central y así dejar de lado la verticalidad del aprendizaje y cambiarla por la horizontalidad.

En relación a lo expuesto por los autores, se establece una similitud de conceptos con respecto al constructivismo ya que ambos coinciden que es una corriente pedagógica en donde el alumno es un sujeto activo y constructor de su propio aprendizaje. El docente se convierte en un guía para que el estudiante alcance aprendizajes que surjan de sus propios intereses y los convierta en significativos, además coinciden que dentro del constructivismo la emocionalidad del estudiante es un factor clave, ya que permite dinamizar el papel que va a desarrollar dentro de su proceso educativo. Por ello resulta importante no solo centrarse en que el estudiante consiga la aprehensión de conocimientos sino también logre una estabilidad emocional adecuada.

4.2. Educación virtual y las Tecnologías de Información y Comunicación [TIC]

Gutiérrez (2016) manifiesta que la educación virtual refleja un nuevo paradigma educativo que permite desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la integración de las TIC, donde la participación

activa de los estudiantes y el docente son los ejes principales para la construcción de aprendizajes significativos. Los cambios en el siglo XXI impulsan el uso de la tecnología en distintas áreas de la vida cotidiana, en el contexto educativo, la incorporación de las TIC para la enseñanza permite un encuentro comunicativo entre el docente, los estudiantes y la información, mediante herramientas digitales que apoyen el quehacer educativo y faciliten la construcción de conocimientos.

En el mismo sentido, Sanabria (2020) hace énfasis que la educación virtual en el contexto actual de la emergencia sanitaria ocasionada por el Covid-19, es considerada como una educación en línea donde la tecnología media los procesos didácticos y pedagógicos. Permite a los estudiantes ser los protagonistas de su formación educativa y aprender a su propio ritmo. La modalidad virtual permite a los docentes y estudiantes emplear distintos medios de comunicación e información mediante la interacción con recursos y actividades en formato digital adaptada a sus necesidades de enseñanza-aprendizaje.

Sanabria alude también, que la modalidad virtual trae consigo algunas ventajas para los docentes como, por ejemplo: mediar, diseñar, modificar, seleccionar los recursos educativos digitales y las actividades que se consideren óptimas de acuerdo al contexto con el fin de que los estudiantes puedan desarrollar un aprendizaje autónomo y auto dirigido. Además, que tanto docentes como estudiantes pueden mejorar su competencia digital para hacer uso de la tecnología de forma adecuada.

La educación virtual ha generado grandes desafíos para las instituciones educativas, por ende, las TIC han resultado herramientas muy valiosas para la enseñanza-aprendizaje en esta nueva modalidad. Al respecto, Alcántara (2009) afirma que las TIC son “herramientas, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de una forma variada” (p. 1). De la misma manera, la autora alega que las TIC deben apoyar el desarrollo de los contenidos curriculares, es decir, como herramientas pedagógicas que faciliten la labor docente, también para potenciar la alfabetización digital, comunicarse, transmitir información y como herramientas para evaluar, diagnosticar y reforzar los conocimientos de los estudiantes.

Del mismo modo, Vargas y Baldiris (2019) afirman que las TIC implican el uso de distintas herramientas de autor para la creación de contenido, recursos y actividades que apoyen los procesos de enseñanza-aprendizaje mediados por la tecnología. Las TIC tienen como objetivo, innovar, renovar y transformar la metodología de enseñanza tradicional, a través de la creación de recursos educativos digitales mediante herramientas software que el docente puede hacer uso con o sin conocimientos de un lenguaje computacional. Así mismo, las actividades y recursos digitales tienen como objetivo motivar el proceso

educativo y fortalecer las competencias de los estudiantes desde sus ritmos, estilos y necesidades de aprendizaje.

El uso de las TIC y su incorporación en la educación virtual permiten apoyar, motivar e innovar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Mediante la implementación de herramientas didácticas mediadas por la tecnología, los educadores serán capaces de crear contenido, actividades, recursos digitales y generar procesos evaluativos a partir de los currículos en los que se rige cada área de conocimiento y las necesidades de los estudiantes para la adquisición de destrezas, habilidades y conocimientos significativos.

4.3. Alfabetización digital y las competencias digitales

El rápido y continuo avance tecnológico que vive la sociedad actual, ha hecho surgir la necesidad de que los individuos se actualicen en aspectos relacionados a la tecnología y el uso de la misma, conociéndose esto como alfabetización digital. En tal sentido, la Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2011) concibe la alfabetización digital como:

La habilidad de utilizar tecnología digital, herramientas de comunicación o redes para localizar, evaluar, usar y crear información. También se refiere a la habilidad para entender y usar la información en múltiples formatos de una gran gama de recursos que se presentan por medio de la computadora, o la habilidad de una persona para desempeñar tareas eficientemente en un ambiente digital. La alfabetización digital incluye la habilidad de leer e interpretar los medios, reproducir datos e imágenes a través de la manipulación digital y evaluar y aplicar el nuevo conocimiento obtenido en los ambientes digitales (p.185)

De manera similar, Arrieta y Montes (2011) exponen que la alfabetización digital hace referencia a las habilidades, capacidades y competencias que desarrollan las personas para interactuar en entornos digitales y hacer uso de los recursos que estos ofrecen para aplicarlos en diversos ámbitos de acuerdo a sus necesidades. Esta alfabetización está basada en tres principios: el uso de la tecnología, su comprensión de manera crítica y la creación y transmisión de diversos contenidos digitales en diferentes formatos.

Dentro del primer aspecto se hace alusión al uso de los dispositivos tecnológicos, de herramientas y programas, en el segundo, se entiende como la comprensión, contextualización y valoración de los contenidos digitales, así como también de los medios y de esta manera minimizar riesgos en su uso, el último aspecto hace hincapié en que los sujetos pasan de ser meros consumidores y llegan a ser productores de contenidos, mediante la selección y el uso de diversas herramientas tecnológicas.

Así mismo, los autores plantean que dentro de una alfabetización digital existen unos componentes que permiten alcanzarla, estos son: “creatividad, pensamiento crítica o y evaluación, comprensión social y cultural, colaboración, habilidad para encontrar y seleccionar información, comunicación efectiva, seguridad en Internet, habilidades funcionales” (Arrieta y Montes, 2011, p.189). Por ende, para hablar de alfabetización digital se debe tomar en cuenta varios aspectos que permiten la apropiación de las capacidades, habilidades y competencias dentro del ámbito tecnológico.

En lo que respecta a las competencias digitales se toman los aportes del Parlamento Europeo (2006) donde se establece que las competencias digitales responden al empleo de las TIC de forma segura y crítica mediante el uso de dispositivos tecnológicos y también de redes que se encuentran en el Internet para el intercambio, almacenamiento, producción y evaluación de la información. Por lo tanto, es importante que los individuos presenten una comprensión adecuada y conocimientos bastos sobre el funcionamiento y las oportunidades que las TIC brindan para los diferentes ámbitos de su vida. Además, las competencias digitales fomentan la innovación y la creatividad mediante la interacción con entornos digitales.

Igualmente, exponen que las capacidades digitales básicas abarcan la búsqueda y obtención de información, la forma de tratarla y la utilidad que se le atribuye, la cual debe ser establecida de forma crítica y ordenada para luego evaluar su pertinencia según las necesidades y validez de la información. Otras capacidades hacen referencia a la utilización de herramientas que permitan no solo consumir y comprender información sino también producirla y compartirla.

Morales (2013) afirma que las competencias digitales están enmarcadas en mostrar una actitud positiva con respecto a las TIC y hacer uso de las mismas en las actividades del día a día dentro de diferentes ámbitos sociales, para realizar actividades con ayuda de las distintas plataformas digitales e Internet. Además, en lo que respecta a la educación plantean que las competencias digitales permiten integrar las TIC dentro de las planificaciones curriculares como estrategia didáctica y potenciar del desarrollo cognitivo de los estudiantes y también permiten saber evaluar de manera constante su pertinencia.

4.4. Modelo ADDIE

Maribe (2009) menciona que el modelo ADDIE hace referencia a: Analizar, Diseñar, Desarrollar, Implementar y Evaluar un determinado proceso y se usa dentro del ámbito educativo para la implementación de metodologías, herramientas didácticas, recursos educativos con la finalidad de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y promover ambientes de aprendizaje óptimos en base a las necesidades del estudiante.

Para la implementación de este modelo es importante seguir un proceso ordenado y esquematizado que aborde cada una de sus fases.

En este mismo sentido, Astudillo (2017) coloca al modelo ADDIE como un modelo instruccional que se enfoca en la integración del aprendizaje electrónico y la formación docente, es visto también como un agente posibilitador de procedimientos de distintas actividades centradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. ADDIE es una metodología centrada en el estudiante, que permite desarrollar procesos efectivos de aprendizajes de forma activa y el logro de conocimientos significativos. Además, define cinco etapas para la aplicación del modelo:

Análisis: esta fase hace referencia al nivel de habilidades y conocimientos que tienen los estudiantes sobre un tema determinado, es similar a una fase diagnóstica a partir de la cual se establecerán los temas que se requieren reforzar, explorar y/o aprender.

Diseño: se establecen los objetivos, contenidos y herramientas a utilizar en los procesos educativos. Así mismo, se diseñan las planificaciones, los instrumentos de evaluación y se escogen los recursos mediados por la tecnología para favorecer al aprendizaje. Esta fase debe presentar orden y ser sistematizada a fin de conseguir los objetivos que se han establecido.

Desarrollo: esta fase está conformada por tres actividades, la elaboración, producción y evaluación, es decir, dentro de esta se crean los recursos educativos a utilizar en el proyecto, esto en base a toda la información recaba en las dos fases anteriores.

Implementación: dentro de esta fase se realizan una serie de modificaciones, actualizaciones o rediseños de acuerdo a los resultados obtenidos en las fases anteriores con la finalidad de conseguir un producto eficaz y preparar un entorno de aprendizaje que involucre a los estudiantes y al profesor.

Evaluación: en esta etapa se verifica si se han cumplido con los objetivos planteados y se realizan pruebas finales, mediante evaluaciones de tipo formativa y sumativa. Es decir, se refiere a la evaluación de los productos y procesos antes y después de ser implementados. En esta fase se culmina el proceso ADDIE.

Siguiendo esta línea, Guaján (2019) manifiesta que el modelo ADDIE contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la implementación de cada una de sus fases de una forma planificada y sistemática. De la misma manera, facilita que el docente pueda llevar a cabo este proceso de acuerdo a las necesidades que presente acorde a la realidad educativa a la cual pertenezca, para de esta manera pasar a ser

el facilitador de información y aplicar recursos digitales elaborados por el mismo, para que el alumno pueda adquirir los aprendizajes, procesarlos y luego aplicarlos.

Así mismo, el modelo ADDIE presenta varios beneficios dentro del proceso educativo, los cuales permiten acercarse hacia la calidad. Este, muestra un proceso sistémico y ordenado el cual permite que el docente tenga el control de las clases e integre varios medios y actividades que resulten relevantes para los estudiantes sin ocasionar una carga horaria extra para ninguna de las dos partes. De igual forma, el modelo se coloca como una herramienta de gestión que facilita el diseño y desarrollo de cursos virtuales con un alto nivel de calidad.

4.5. Herramientas de autor, características y su clasificación

Según Montero y Herrero (2008) las herramientas de autor son aquellas aplicaciones que permiten crear materiales interactivos y publicar cursos dentro de un formato digital, mediante la combinación de elementos multimedia. Estas son de fácil manejo y modificación debido a que contienen una interfaz amigable, lo cual, permite que el usuario pueda generar contenidos por sí mismo y también hacer uso de las ya existentes de una manera sencilla, ya que presentan guías, ayuda y elementos predeterminados. Estas herramientas hacen gran eco sobre todo en el ámbito educativo, en donde pueden ser vistas como un apoyo a los docentes para su actuar pedagógico a través de la creación de material educativo y cursos virtuales.

De la misma manera, los autores manifiestan que estas herramientas pueden ser de tres tipos: en primer lugar, las que facilitan la creación de material de tipo educativo como imágenes, videos, mapas, etc. En segundo lugar, las que permiten generar materiales para la creación de cursos digitales y publicarlos, y, por último, aquellas que posibilitan la creación de simuladores. Estas deben ser aplicadas de acuerdo a las necesidades e intereses que presenten los usuarios para así elegir el tipo de herramienta de autor más adecuada.

En este mismo sentido, Barra (2014) manifiesta que las herramientas de autor son conocidas también como herramientas de creación y son paquetes de software, que permiten la elaboración, manejo y publicación de materiales de tipo digital. Así mismo, menciona que estas herramientas son usadas especialmente en el ámbito educativo para generar objetos o materiales de aprendizaje, mediante la incorporación de elementos multimedia que facilita juntar imágenes, textos, elementos audiovisuales y actividades interactivas.

Del mismo modo, destaca que los docentes son los encargados de generar contenidos a través de estas herramientas para que sus alumnos posteriormente puedan acceder a ellas y consumirlas. También, los docentes pueden posicionarse como facilitadores para que sus estudiantes puedan hacer uso de estas, crear sus

propios contenidos para de esta manera fomentar la motivación y creatividad de los mismos, además de crear un ambiente de interacción y dinamismo dentro del proceso educativo.

Por otro lado, el autor hace hincapié en que este tipo de herramientas presentan una amplia variedad de funciones por lo cual, es importante escoger la adecuada, para esto, se deberá tomar en cuenta una serie de indicadores a partir de la utilidad que se le pretende dar. Es decir, la necesidad que presenta el usuario, así mismo, se deberá tomar en cuenta el nivel de conocimientos digitales que presente, la capacidad de soporte tecnológico de los dispositivos a utilizar, y los elementos multimedia que desee incorporar dentro de esta.

En este mismo sentido, Lovos y Sanz (2019) plantean que las herramientas de autor son aplicativos de software que permiten la creación y el uso de material educativo. Esta tarea la puede realizar cualquier persona que posea conocimientos básicos sobre tecnología no necesariamente de programación, debido a que, estas herramientas presentan una interfaz muy amigable y de fácil manejo, además de guías de uso, tutoriales, plantillas prediseñadas y ayuda constante para que desarrollen el contenido deseado como material audiovisual, juegos interactivos, textos, imágenes, etc.

De la misma manera, manifiestan que las herramientas de autor se usan sobre todo en el ámbito educativo, en donde el docente es visto como el actor principal para el uso de las mismas, sin embargo, esto no significa que los educandos no puedan hacer uso de ellas, sino que el docente debe ser el facilitador de estas herramientas para que sus estudiantes las usen y puedan realizar sus propias creaciones. El uso de las herramientas de autor en el ámbito educativo, permite adaptar los contenidos conceptuales, actitudinales y procedimentales del currículo, con la finalidad de alcanzar los objetivos establecidos con ayuda de las TIC y acercar a los estudiantes a adquirir aprendizajes significativos, mediante la interacción con las mismas.

4.6. Recursos Educativos Digitales [RED]

Dentro de este marco, Ortiz (2017) define a los Recursos Educativos Digitales como materiales que están constituidos por medios digitales y elaborados con la intención de facilitar actividades educativas, responder a un objetivo de aprendizaje, además de ayudar a la adquisición de conocimientos y habilidades que potencien el proceso educativo. Estos recursos son dinámicos, interactivos e incorporan varios elementos multimedia como medios audiovisuales, imágenes, animaciones, etc. Los RED son de gran ayuda para el docente ya que permite cambiar su metodología de aprendizaje y volverla más interactiva, debido a que estos recursos son considerados como una herramienta educativa pero también como material didáctico.

Así mismo, el autor expone que los RED muestra una serie de ventajas en cuanto a su aplicación dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje, entre ellos tenemos:



1. Motivación para los estudiantes al presentar elementos que son de su interés y son considerados como atractivos como, por ejemplo: material audiovisual, animaciones.
2. Mejora la comprensión de procedimientos o procesos de los estudiantes, gracias a las interfaces interactivas que presentan como, por ejemplo, los simuladores.
3. Potencia el aprendizaje autónomo, en donde el educando aprenderá acorde a su ritmo y necesidades de aprendizaje.
4. Ofrecen acceso ilimitado para hacer uso de los mismos.

4.7. Las herramientas de autor y los RED en los procesos de enseñanza-aprendizaje

Las herramientas de autor son aplicaciones que permiten la creación de recursos educativos digitales con la finalidad de aplicarlos a los estudiantes ya sea dentro o fuera de las aulas de clase y de esta manera potenciar el potenciar y dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Abreu, Barrera, Breijo y Bonilla (2018) hace referencia a que el proceso de enseñanza-aprendizaje es el espacio dentro del cual los estudiantes son los protagonistas de su proceso de formación educativa y se centra en que estos disfruten del aprendizaje, mientras que los docentes pasan a ser facilitadores para el proceso de aprendizaje. El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como finalidad una educación integral cuya vía principal de ejecución es la comunicación activa entre los actores.

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje se requiere llevar a cabo cada una de las clases siguiendo un proceso sistemático y ordenado que divide cada uno de los momentos o espacios a trabajar dentro de las mismas, con diferentes actividades, en tal sentido, Fernández (2015) enuncia que dichos momentos de la clase son tres la anticipación, construcción y consolidación de conocimientos, dentro de la anticipación se exploran los conocimientos previos que poseen los estudiantes sobre el tema que se va a abordar, se da a conocer el tema, destreza y objetivo, además de motivar a los estudiantes, esto se realiza al inicio de la clase.

Por su lado, la construcción abarca la formación de conocimientos nuevos a través de la interacción con el contenido y la relación de este con los conocimientos previos. Aquí se proponen actividades que encaminen a lograr el objetivo planteado, dentro de este el docente es el encargado de generar las oportunidades de aprendizaje para que los estudiantes puedan llevarlas a cabo. Finalmente, la consolidación busca que los estudiantes relacionen mediante la reflexión lo aprendido con sus experiencias cotidianas para que así encuentren sentido al conocimiento que han adquirido, también se pueden plantear actividades, las cuales se recomienda sean diferentes a la de las etapas anteriores.

Por otra parte, Acosta y Vizcaino (2018) mencionan que la incorporación de las herramientas de autor y los RED durante los procesos educativos son componentes tecnológicos esenciales, capaces de innovar en el

ámbito educativo debido a los grandes beneficios que ofrecen en la práctica pedagógica docente y el aprendizaje activo de los estudiantes. La implementación de la tecnología en la enseñanza-aprendizaje es importante porque permite incentivar y motivar a los estudiantes; la inclusión de los RED influye en el desarrollo y evaluación de los temas educativos pues al estar mediados por la tecnología dinamizan los contenidos curriculares.

De manera similar, Cevallos, Lucas, Paredes y Tomalá (2020) señalan que la incorporación de la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje es importante debido a que permite a los docentes mediar y cambiar la manera de enseñar, escoger las estrategias didácticas y curriculares, además de generar material educativo que permita potenciar la enseñanza. De igual forma, Castro, Guzmán y Casado (2007) afirman que las TIC proporcionan al docente la creación de RED acorde a sus necesidades y la de los estudiantes. Además, mencionan que la integración de diversas herramientas digitales proporciona beneficios para los estudiantes como: despertar el interés, la motivación, participación e interacción con los medios educativos y los demás miembros de la comunidad educativa.

A continuación, se describen los beneficios que proporciona la incursión de las herramientas de autor y los RED para los estudiantes.

4.7.1. Motivación

La motivación es el motor que impulsa a actuar sobre alguna situación y permite la interacción con otros y con el entorno. En el ámbito educativo, la motivación es importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje pues permite incentivar al estudiante a aprender, mientras más motiva se encuentre el estudiante, más fácil será la adquisición de nuevos conocimientos (Sellán, 2017). Así mismo, Peñaloza y Pinos (2018) mencionan que la incorporación de la tecnología en el aula de clase incentiva y despierta el interés de los estudiantes debido a que entra en contacto con actividades lúdicas y diversos materiales que facilitan su aprendizaje.

Para generar motivación dentro de los procesos educativos es necesario que los docentes busquen estrategias, metodologías, actividades que permitan a los estudiantes estar activos y construir aprendizajes significativos. Peñaloza y Pinos (2018) afirman que “las TIC ayudan a motivar a los estudiantes de manera positiva ya que con el uso constante de las tecnologías su aprendizaje es más entretenido y significativo por las diferentes herramientas que estas brinda” (p. 40). Por ello, la inclusión de las TIC, las herramientas de autor y los RED son elementos fundamentales para fomentar la motivación para que los estudiantes desarrollen conocimientos de forma lúdica y significativa.

En esta misma línea, Beltrán, Amaquema y López (2020) manifiestan que la implementación de recursos multimedia en línea o conocidos también como recursos educativos digitales y la incorporación de actividades prácticas para el desarrollo de contenidos dentro del proceso educativo que resultan útiles y relevantes para para los estudiantes, permite el fomento de la motivación, además de promover la autorregulación de los estudiantes ya que al ser actividades en línea se requiere que desarrollen mayor autonomía para poder realizarlas, lo cual permiten que generen un agente motivador intrínseco (es decir el propio alumno) pero a su vez también puede contar con la ayuda de un motivador extrínseco (docente) en caso que lo consideren necesario.

4.7.2. Atención

La atención es un factor cognitivo que permite que los individuos se concentren en una determinada actividad o acción que sean consideradas como importante o relevante. En ese sentido, Bernabéu (2017) sostiene que la atención en el ámbito educativo se define como un mecanismo que permite al estudiante centrarse únicamente en aspectos de gran relevancia con la intención de procesar los mismos e incorporarlos a su aprendizaje mediante la asimilación de información generada a partir de este proceso. Manifiesta también que la atención es primordial dentro del proceso de aprendizaje del estudiantado ya que este aspecto constituye un eje fundamental para el desarrollo de los procesos de consolidación y de recobrar información.

En este sentido, la implementación de las TIC dentro del aula de clase permite que los estudiantes centren su atención en las actividades que involucren las mismas, con la finalidad de que los estudiantes puedan desarrollarlas. De la misma manera, la incorporación de los RED permite captar la atención de los estudiantes ya que estos muestran un carácter versátil, llamativo, dinámico e interactivo, aspectos que permiten que logren la aprehensión de nuevos conocimientos ya que llegan a considerarlos como elementos de gran relevancia para su proceso de aprendizaje.

4.7.3. Participación

La participación permite que los individuos aporten y compartan sus conocimientos o perspectivas sobre un determinado tema lo cual genera interacción y diálogos. Siguiendo esta línea, Moliní y Sánchez (2019) manifiestan que la participación dentro del ámbito educativo específicamente por parte de los estudiantes es una estrategia didáctica que permite que estos construyan su propio aprendizaje mediante la interacción con sus compañeros o con los contenidos en sí, con la finalidad de generar conocimientos. Sostienen también que es importante promover la participación ya que esta no es una acción que nazca por cuenta propia en la mayoría de los casos, y por ello los encargados de esto son los docentes.

Bajo esta perspectiva, Castro, Guzmán y Casado (2007) expresan que el uso de las TIC dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje permite que los estudiantes generen una participación proactiva, reflexiva y crítica ya que estas facilitan el desarrollo de sus habilidades debido a que son un medio eficiente y efectivo para la asimilación de información y por ende de contenidos a través de todas las opciones digitales que ofrecen como RED, plataformas interactivas e inclusive redes sociales.

4.8. Currículo para la enseñanza en la Básica Media

Según el Ministerio de Educación (2016) el currículo nacional ecuatoriano es un proyecto educativo donde se plasman las orientaciones e intenciones educativas. De la misma manera, informa y orienta a los educadores lo que se pretende conseguir (contenidos, destrezas, objetivos, indicadores, etc.), en pocas palabras, el currículo puede ser visto como una guía educativa para lograr las intenciones educativas establecidas. Este consta de niveles y subniveles educativos, los primeros son: educación inicial, educación básica [EB] y bachillerato, en lo que respecta a los subniveles en EB tenemos: básica preparatoria (7^o), básica elemental (2^o, 3^o y 4^o), básica media (5^o, 6^o y 7^o) y básica superior (8^o, 9^o y 10^o).

En esta investigación, se consideró la básica media ya que las prácticas pre profesionales se realizaron se llevaron a cabo en el quinto año. La básica media comprende los niveles desde quinto, a séptimo de EGB. El Ministerio de Educación (2019) dentro del currículo del subnivel de básica media hace mención a la enseñanza en nueve áreas que son: Ciencias Sociales [CCSS], Lengua y Literatura [LL], Matemáticas [M], Ciencias Naturales [CCNN], Lengua Extranjera [LE], Educación Cultural y Artística [ECA], Proyectos Escolares [PE], Educación Física [EEFF], y Desarrollo Humano Integral [DHI]. De las cuales se desprenden siete asignaturas que son: LL, M, CCSS, CCNN, ECA, EEFF e Inglés.

Cada área de conocimiento se encuentra constituida por bloques curriculares que a su vez se subdividen en temáticas educativas para el desarrollo de las clases. Además, estos bloques permiten la enseñanza de contenidos mediante el establecimiento de objetivos y destrezas con la finalidad de que los estudiantes alcancen los conocimientos requeridos dentro del subnivel de básica media. En el área de Educación Cultural y Artística se encuentran tres bloques, en Educación Física se encuentran seis bloques curriculares, para Ciencias Naturales se plantean seis bloques, en Ciencias Sociales son tres bloques curriculares, en Lengua y Literatura son cinco bloques, para Matemática se plantean tres bloques, en Inglés son cinco bloques.

Para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje el Currículo plantea una metodología ligada al constructivismo y la innovación mediante la relación de contenidos con aspectos de la vida cotidiana, así como el uso de la tecnología para la adquisición de aprendizajes significativos, el fortalecimiento del

pensamiento crítico y racional. Se establece también que este tipo de metodología permite el trabajo colaborativo y el desarrollo de destrezas y conocimientos de acuerdo a los diversos ritmos y estilos de aprendizaje.

De la misma manera, destaca que los docentes son los facilitadores de los contenidos para que los estudiantes desarrollen una participación activa y responsable en la adquisición de conocimientos. Además, los educadores son los encargados de adaptar y mediar los contenidos curriculares a través del uso de diferentes metodologías, para ello deben tomar en cuenta las necesidades de los educandos y los elementos que plantea el currículo. Todo lo antes mencionado, permite crear un ambiente de colaboración mutua y fortalecer la interrelación alumno-docente dentro de los procesos educativos.

5. Metodología

5.1. Paradigma y enfoque

Este proyecto parte desde el paradigma socio-crítico, Alvarado y García (2008) sostienen que busca generar un carácter auto reflexivo y crítico sobre la realidad social que se estudia, en este caso el uso de las herramientas de autor basado en el modelo ADDIE para la enseñanza en la modalidad virtual en el quinto de EGB paralelo B de la UEM Sayausí ubicada en la ciudad de Cuenca. Para en base a esto brindar posibles soluciones a las problemáticas que han surgido dentro de dichas realidades, con la intención de transformarlas, cabe destacar que dentro de este paradigma todos los actores de la comunidad en la cual se realiza el proceso investigativo participan de forma activa.

Con respecto a lo antes mencionado, la alternativa para solucionar la problemática de este trabajo investigativo es la creación de una plataforma digital que contenga diversas herramientas de autor, con sus respectivas explicaciones y recomendaciones para mediar los procesos educativos en los distintos momentos de la clase dentro de la modalidad virtual. Así mismo, cabe resaltar que la problemática surge de las necesidades de la Institución donde se realizó las prácticas debido a la modalidad virtualidad. De igual forma, este paradigma permitirá llevar un proceso reflexivo, interactivo con los demás participantes, dará la posibilidad de elegir los instrumentos y técnicas adecuadas para la investigación.

El enfoque sobre el cual se basa la investigación es el mixto que según Hernández, Fernández y Baptista (2014) “implica un conjunto de procesos de recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema” (p. 532). La selección de este enfoque se dio debido a que este posibilita establecer un análisis crítico

del objeto de estudio, además de permitir emplear instrumentos de tipo cuantitativo y cualitativo para la recolección de información y luego analizarlos y vincularlos entre sí.

Por lo tanto, se destaca la importancia de emplear este enfoque dentro de este proyecto debido a que permite una participación de forma activa tanto de las investigadoras como los sujetos a investigar, en este caso los estudiantes y la docente del quinto año de EGB paralelo B, relacionado al uso de las herramientas de autor en los distintos momentos de la clase y fortalecer los procesos educativos en la modalidad virtual que es uno de los ejes centrales de la investigación educativa.

5.2. Método de recolección y análisis de la información

Imagen 1: Fases de la Investigación.



Fuente: Elaboración propia.

Dado a que el paradigma a emplear para la investigación es el socio-crítico y el enfoque mixto, se toma como método a la IAP, en donde se concluye que el proceso investigativo es integrador ya que permite la participación de todos los actores que se desenvuelven dentro del contexto a investigar, de la misma manera, busca transformar una realidad determinada y las diversas problemáticas que surjan dentro de las mismas, siempre y cuando surjan de las necesidades de los sujetos de estudio.

Bajo esta perspectiva, Colmenares (2012) sostiene que la IAP es un método que se emplea en procesos investigativos, en donde, la intención principal es transformar a través de la acción una determinada realidad o situación problemática, las cuales deben ser de interés social. Dentro de la IAP el investigador se involucra y compromete de lleno en el proceso de la investigación, los demás actores pasan a ser partícipes activos de esta y formar parte de las decisiones y posibles soluciones que se propone, por ende, pasan a ser beneficiarios de cada uno de los hallazgos que se logre a lo largo de los estudios realizados.

Así mismo, la autora señala que dentro de la IAP existen cuatro (4) fases las cuales se toman en cuenta para esta investigación, las mismas se detallan a continuación:

1. Se realiza un diagnóstico, mediante el cual se identifica y establece la temática y el problema que se pretende investigar mediante la recolección de información por diferentes fuentes, en el caso de esta investigación la temática versa sobre la implementación de las herramientas de autor en base al modelo ADDIE para los tres momentos de la clase, el cual se estableció mediante la observación participante realizadas en el periodo de las prácticas pre profesionales desarrolladas dentro del quinto año de la UEM Sayausí.

Dentro de estas se identificó la necesidad de la creación de una plataforma digital donde se expongan diversas herramientas de autor con sus respectivas explicaciones y sugerencias de aplicación que facilite el uso y aplicación de estas para la enseñanza de distintos contenidos curriculares en los tres momentos de la clase dentro de la modalidad virtual, así mismo, el diagnóstico se basó también en conversatorios sostenidos con la docente, lo cual permitió determinar de manera clara el problema de investigación.

2. Se realiza la elaboración o construcción del plan de acción en donde se llevan a cabo encuentros con los sujetos que forman parte del proceso investigativo y se establecen acciones que se llevarán a cabo para dar validez al mismo. Dentro de este proyecto los encuentros serán realizados con la docente tutora profesional y los estudiantes, con el docente tutor académico y con el docente tutor del proyecto, para delimitar el método, las técnicas e instrumentos a emplear para la validación de la investigación, así como también establecer la propuesta que se elaborará y aplicará.

3. Se lleva a cabo la ejecución del plan de acción que ha sido previamente construido. En lo que concierne a este trabajo investigativo se desarrollan varias técnicas e instrumentos que permitan avanzar y establecer una solución a la problemática previamente planteada. Dichos elementos constituyen: observación participante, diarios de campo, *test*, entrevistas, análisis documental, etc. Luego de recabar información se realizará un contraste de la misma, mediante una triangulación de datos con la cual se evidenciará la concordancia o discrepancia entre la teoría y la praxis, para establecer una solución a la necesidad educativa evidenciada.

4. Finalmente, se debe realizar una reflexión constante a lo largo de todo el proceso investigativo en donde se replanteen elementos que se consideren como no adecuados para el desarrollo del mismo y plantear nuevas estrategias que permitan brindar una solución coherente y oportuna.

5.3. Técnicas de recolección y análisis de la información

Para la investigación, se han planteado diversas técnicas con sus respectivos instrumentos de recolección de información a fin de obtener y analizar datos de diversas fuentes para posteriormente responder a la pregunta investigativa y cumplir con los objetivos planteados. A continuación, se detallan las técnicas empleadas:

Revisión de la literatura o bibliográfica: consiste en obtener información relevante para investigación a través de consultas en diversos materiales que sean útiles para conseguir los propósitos planteados dentro del trabajo investigativo y acercarse a la solución de la problemática planteada (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). En este sentido, esta técnica fue utilizada para la revisión de estudios y el marco teórico de la investigación, ya que se analizó diferentes fuentes para obtener información sobre el objeto de estudio, es decir, el uso de las herramientas de autor a través del modelo ADDIE o las TIC en los procesos educativos lo que permitió comprender y conceptualizar el objeto de la investigación.

Análisis Documental: se analizó los documentos curriculares como son: el Currículo Nacional, el PEI, el PCI de la institución y las Planificaciones de Unidad Didáctica [PUD] de las asignaturas del quinto año de EGB paralelo B. Así como también documentos normativos como la Constitución y la LOEI. Todo esto, con el propósito de comprender el objeto de la investigación y plantear desde ahí la propuesta de intervención educativa.

Observación Participante: consiste en recolectar información confiable y certera mediante la interacción con los participantes y el objeto de estudio, para comprender, interpretar, reconocer y analizar la realidad en la que se desenvuelven las personas investigadas en un contexto determinado, además, de realizar diagnósticos y modelos de intervención sobre la realidad encontrada (Campos y Lule, 2012). Con base a lo anterior, la observación participante permite observar e interactuar con la docente y los estudiantes del aula con el fin de conocer la realidad educativa. Con esta técnica se realizó un diagnóstico sobre el uso y la aplicación de herramientas de autor además de conocer las competencias digitales de la docente para hacer uso de la tecnología en los procesos formativos en la virtualidad.

Entrevista Semi-estructurada: es una técnica útil para el investigador debido a que permite recabar datos a través de un cuestionamiento a las personas investigadas sobre el objeto de investigación. Este tipo de

entrevistas permiten obtener información a través de preguntas abiertas y flexibles que permitan al entrevistado hablar de manera espontánea y libre (Díaz, Torruco, Martínez y Valera, 2013). Se aplicó la entrevista semi-estructurada a la docente del quinto año de EGB paralelo B con la finalidad de conseguir información importante y certera para la investigación.

Grupos Focales: es una técnica que busca generar espacios de opinión dentro de los cuáles se intercambie el sentir, vivir y pensar de los participantes sobre un tema determinado que permita recolectar las experiencias y los conocimientos mediante la comunicación, involucra también al investigador, todo esto a fin de obtener información y datos relevantes para el trabajo investigativo. Esta actividad se realiza en tiempos cortos. (Hamui y Varela, 2013). Con base a esto, para la investigación se realizó un grupo focal dirigido a los estudiantes del quinto de EGB paralelo B que permitió recoger información sobre la incorporación de la tecnología, en base a las intervenciones realizadas en las clases a modalidad virtual.

Encuesta: esta técnica facilita la recolección de datos a través de la formulación de preguntas mediante un cuestionario aplicado a los individuos que participan en la investigación con el fin de obtener datos e información relevantes al tema que se investiga y posteriormente realizar un análisis de dichos hallazgos y contrastar con datos obtenidos de otras técnicas. (López y Fachelli, 2015). Esta técnica se aplicó a los estudiantes con el fin de recabar información sobre su relación con las TIC.

Test: también conocido como prueba, para Mejía (2005) es una técnica de recolección de información que sirve para medir variables conductuales, actitudes o aprendizajes de un determinado grupo, mediante la aplicación de varias preguntas o ítems de un tema determinado. En esta investigación se aplicó un *pre-test* para conocer las experiencias sobre el uso de herramientas de autor o plataformas digitales para mediar los procesos de aprendizaje, y un *post-test* para recabar datos luego de la implementación de las herramientas de autor dentro de los tres momentos de la clase para contrastar con la información recabada en el *pre-test*.

5.4. Instrumentos de recolección y análisis de la información

Los instrumentos que se emplearon para la recogida de información se desglosan a partir de las técnicas mencionadas anteriormente y son pertinentes de acuerdo el enfoque mixto en el que se rige la investigación.

Para la técnica de la revisión documental y de literatura se plantea utilizar como instrumento una matriz que permitirá organizar las investigaciones e información analizadas en distintas fuentes a nivel teórico y curricular que estén vinculadas al uso de las herramientas de autor o las TIC para la enseñanza en la educación virtual. Al respecto, Gómez, Galeano y Jaramillo (2015) afirman que las matrices para el análisis documental permiten un proceso de selección de información de diversos documentos como: libros, artículos de revistas,

trabajos de grado, etc. En esta línea, se analizaron y seleccionaron fuentes de información relevantes a nivel teórico que fundamentan la investigación, así mismo, se analizan los documentos curriculares como son: el Currículo (2016), el PEI, el PCI y las PUD con el fin de contrastar información vista a nivel teórico y práctico.

Para la técnica de la observación participante el instrumento que se plantea usar son los diarios de campo. Según Martínez (2007) el diario de campo es considerado un instrumento que se usa para plasmar los hallazgos investigativos del día a día, además de sistematizar las prácticas investigativas para analizarlas y mejorarlas en caso que se considere necesario, los diarios de campo permiten plasmar las vivencias y acontecimientos encontrados gracias a la observación participante, para verificar y contrastar la teoría con la práctica. En el caso de esta investigación en los diarios de campo se evidencian aspectos vinculados con el uso de las TIC y de herramientas de autor para mediar los procesos educativos en la virtualidad, así como también se ha evidenciado las competencias digitales que posee la docente.

Según Cardenal (2015) para la realización de una entrevista y el grupo focal es necesario establecer una guía la cual consiste en plantear los temas y subtemas a tratar en la investigación para ello se debe tener en cuenta que estos deben responder a los objetivos de la misma, la guía que se elabora debe ser flexible con la finalidad que el investigador tenga la oportunidad de cambiar el orden de las preguntas o ajustarlas como considere necesario durante la entrevista según convenga o para brindar mayor confort al entrevistado, por lo cual la entrevista debe parecerse lo más posible a un diálogo. Para la investigación, la guía de preguntas para la entrevista será aplicada a la educadora y la del grupo focal a los estudiantes lo que permitirá recabar información relevante sobre la integración del modelo ADDIE y las herramientas de autor en procesos educativos.

Para las técnicas de la encuesta y los test se plantea aplicar cuestionarios, en este sentido, Hernández, Fernández y Baptista (2014) consideran el cuestionario como un medio para la recolección de información y datos mediante preguntas relacionadas con las variables, dichas preguntas pueden ser abiertas o cerradas y se pueden aplicar a través de diversos medios, por ejemplo: vía internet, vía telefónica, personal, entre otras. El cuestionario de la encuesta estará dirigido a los estudiantes quienes deberán contestar aspectos relacionados al uso de la tecnología (tiempo, dispositivos y empleo). Y los cuestionarios de *pre* y *post test* estarán dirigidos a los educandos.

Cuadro 1: Operacionalización de variables.

Variable Independiente	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
Uso del modelo ADDIE para integrar las herramientas de autor y los recursos educativos digitales dentro de los momentos de la clase.	1. Análisis de conectividad y acceso a Internet.	1.1. Acceso a dispositivos 1.2. Usos 1.3. Tipo de Internet 1.4. Frecuencia	DC 8 y 9 C1-3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 y 12	Técnica: Observación participante Instrumento: Diarios de campo (DC) Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario (C1)
	2. Integración de herramientas tecnológicas en los procesos educativos	2.1. Manejo de plataformas 2.2. Interacción con recursos educativos digitales 2.3. Implementación de la tecnología para contenidos curriculares.	DC 8 y 9 GPE1- 2, 3,4,5 y 6 GPF1- 2,4 y 5	Técnica: Análisis Documental Instrumento: Diarios de campo (DC) Técnica: Observación participante Instrumento: Diarios de campo (DC) Técnica: Entrevista Instrumento: Guía de preguntas (GPE1) Técnica: Grupo focal Instrumento: Guía de preguntas (GPF1)

	3. Recursos educativos digitales en los momentos de la clase	3.1. Anticipación 3.2. Construcción 3.3. Consolidación	C2-5, 6, 7, c, e y f. GPE1-1, 2, 5, 6 y 7. GPF1-1, 2 y 5. DC 8 y 9	Técnica: Pre y Post Test Instrumento: Cuestionario (C2) Técnica: Entrevista Instrumento: Guía de preguntas (GPE1) Técnica: Observación participante Instrumento: Diarios de campo (DC) Técnica: Grupo focal Instrumento: Guía de preguntas (GPF1)
Variable Dependiente	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
Percepciones de los actores educativos para potenciar la motivación y atención mediante el uso del modelo ADDIE para incorporar las herramientas de autor	3. Aceptación del modelo ADDIE y las herramientas de autor	3.1. Favorece la integración de la tecnología en los procesos educativos 3.2. Satisfacción con el uso. 3.3. Aprovechamiento de los recursos educativos digitales en los distintos momentos de la clase.	GPE1- 1, 2, 3, 5, 6, 7 y 8 GPF1- 1, 2, 3, 5 y 6. DC 8 y 9 C2- 1, 8, b, c, y d	Técnica: Entrevista Instrumento: Guía de preguntas (GPE1) Técnica: Grupo focal Instrumento: Guía de preguntas (GPF1) Técnica: Observación participante

en los distintos momentos de la clase				Instrumento: Diarios de campo (DC) Técnica: Pre y Post Test Instrumento: Cuestionario (C2)
	4. Interés por el aprendizaje	4.1. Motivación 4.2. Atención	C2- Indicadores motivación y atención GPF1- 1, 2, 3 y 5. DC 8 y 9 GPE1- 1, 2, 3, 5 y 6.	Técnica: Pre y Post Test Instrumento: Cuestionario de preguntas. Técnica: Grupo Focal Instrumento: Guía de preguntas Técnica: Observación participante Instrumento: Diarios de campo Técnica: Entrevista Instrumento: Guía de preguntas

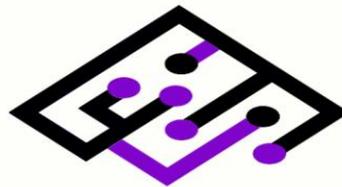
Fuente: Elaboración propia.



6. Propuesta de Intervención



PLATAFORMA



INSPIRATE

¡EXPLORA EL MUNDO DIGITAL Y CREA
RECURSOS EDUCATIVOS VIRTUALES!



KARINA GONZÁLEZ - SARA NAULA

En correspondencia, con el análisis de la problemática, el marco teórico, el diagnóstico y todo el proceso investigativo se elabora la siguiente propuesta desde el modelo ADDIE como una metodología o estrategia para integrar las herramientas de autor y los RED en los procesos educativos para la modalidad virtual en el quinto año de EGB.

Objetivo

Brindar una plataforma digital interactiva que contenga diversas herramientas de autor basados en el modelo ADDIE para el uso, creación e incorporación de Recursos Educativos Digitales –RED- dentro de los tres momentos de la clase.

Explicación de la propuesta

Emerge dentro de las prácticas desarrolladas en la UEM Sayausí en el quinto año paralelo B, en el cual, a través del análisis del PCI se evidenció que se podría mejorar las competencias digitales de la tutora profesional y potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual, por lo tanto, se vio necesario ofrecer a la docente una metodología o estrategia que permita la integración de la tecnología en las clases virtuales y que brinde nuevas formas de enseñar a través del manejo y aplicación de las herramientas de autor con las cuales se pueden diseñar, modificar y crear diversos RED para los distintos momentos de la clase.

Es así que, con el fin de cumplir con los objetivos de esta investigación se ha elaborado una plataforma de contenido interactivo empleando el modelo ADDIE que almacene las herramientas de autor y los RED adecuados para cada momento de la clase. Desde esta perspectiva, la plataforma denominada Inspírate fue diseñada en Genially, está conformada por la teoría y también la parte experimental, es decir, las características generales del modelo ADDIE, concepto de herramientas de autor, videos tutoriales para la creación de RED en las diversas herramientas de autor para los tres momentos de la clase.

Además, la plataforma Inspírate contiene diversos RED aplicados en las distintas asignaturas. Todo esto basándose en la incorporación de las herramientas de autor y las TIC con el propósito de potenciar las competencias digitales docentes y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje para la modalidad virtual. Los docentes y estudiantes pueden hacer uso de esta plataforma como forma de instrucción para el manejo e integración de las TIC en los procesos educativos.

La propuesta siguió las fases del modelo ADDIE que son: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación para integrar las herramientas de autor en los procesos de enseñanza-aprendizaje de diversas asignaturas para los tres momentos de la clase. Cada una de las fases cuenta con diversas actividades o tareas

que se han desarrollado de acuerdo a las necesidades del contexto educativo. La implementación de esta propuesta fue desarrollada en cuatro semanas de clases en modalidad virtual, del 10 de mayo al 04 de junio del 2021, con una duración de 40 minutos cada sesión.

Justificación de la propuesta

Posterior a la información obtenida de los instrumentos aplicados para la investigación en la fase de diagnóstico, se identificó algunos aspectos a fortalecer durante el desarrollo de las clases en la modalidad virtual:

- 1.- No se evidencia la integración de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje para los distintos momentos de una clase.
- 2.- La docente concibe que necesita una capacitación para fortalecer sus competencias digitales para que de esta manera pueda integrar la tecnología en su labor pedagógica.
- 3.- No se presenta la incorporación de RED para potenciar la motivación y atención de los estudiantes en la enseñanza de temáticas de distintas asignaturas.

Fundamento teórico y metodológico de la propuesta

La propuesta está fundamentada en la teoría constructivista y conectivista, así mismo en la aplicación del modelo ADDIE para la incorporación de la tecnología en los procesos formativos, en este caso, la incorporación de RED diseñados a partir de las herramientas de autor para los distintos momentos de la clase. En primer lugar, Ortiz (2015) afirma que el constructivismo tiene un enfoque integrador, es decir, permite que tanto docentes como estudiantes intercambien sus conocimientos y se construyan nuevos con la finalidad de adquirir aprendizajes significativos. De igual forma, en el constructivismo el estudiante es el eje central dentro de su educación y el docente es un guía en su formación educativa (Santiváñez, 2006).

Por otro lado, el conectivismo se considera una teoría de aprendizaje importante en la era digital, donde la tecnología tiene una función primordial para la conexión con la información y distintos entornos virtuales (Siemens, 2004). El conectivismo permite integrar la tecnología en los procesos educativos con el fin de potenciar la enseñanza y solventar las necesidades sociales.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, esta propuesta se enfoca en el constructivismo y el conectivismo debido que se pretende aportar con una metodología o estrategia para la integración de las herramientas de autor y RED en los distintos momentos de la clase, para que de esta forma la docente incorpore

la tecnología en su labor pedagógica y los estudiantes logren construir aprendizajes significativos por medio de la motivación e interacción dinámica con los contenidos curriculares.

En tal sentido, en la propuesta se plantea el modelo ADDIE porque permite una forma eficaz y organizada de integrar la tecnología y los diversos recursos digitales en la práctica educativa. Para ello, es fundamental seguir sus fases de manera sistemática con el fin de alcanzar los objetivos planteados. Maribe (2009) menciona que ADDIE se refiere a: Analizar, Diseñar, Desarrollar, Implementar y Evaluar el proceso de implementación de metodologías, herramientas y recursos educativos mediados por la tecnología.

Asimismo, Astudillo (2017) afirma que ADDIE es un modelo instruccional que permite el aprendizaje electrónico y la formación docente para el desarrollo de actividades dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, además es una metodología que se centra en el estudiante debido a que permite el logro de conocimientos significativos y la participación activa en los procesos formativos. Por otro lado, el modelo ADDIE facilita al docente la selección e incorporación de recursos educativos de acuerdo a las necesidades de la realidad educativa (Guaján, 2019).

Otro aspecto importante dentro de la propuesta de intervención, son las herramientas de autor mediante las cuales se diseñarán, modificarán y seleccionarán diversos RED para la aplicación dentro de las clases virtuales en la anticipación, construcción y consolidación. Estas herramientas son de fácil manejo y permiten crear o modificar materiales o recursos interactivos digitales mediante la combinación de archivos multimedia, son de gran apoyo para los docentes debido a que permiten integrar material educativo interesante e interactivo dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje (Montero y Herrero, 2008).

En esta misma línea, Lovos y Sanz (2019) afirman que las herramientas de autor permiten crear y utilizar recursos educativos, además, son plataformas de fácil manejo y brindan guía, tutoriales y plantillas prediseñadas para elaborar recursos de acuerdo a los contenidos curriculares de las distintas asignaturas. Los docentes pueden empelar las herramientas de autor con la finalidad de lograr aprendizajes significativos y motivar los procesos educativos de los estudiantes a través de la interacción con los RED.

Fases del Modelo ADDIE

En este apartado se muestran las fases y las actividades que se desarrollaron en base al modelo ADDIE.



Cuadro 2: Fase 1 Análisis

Análisis	
Destinatarios	La docente y estudiantes del quinto año de EGB paralelo B de la Unidad Educativa del Milenio Sayausí. Se trabajó con 25 estudiantes.
Descripción de situación (Diagnóstico)	Se observó que se podría reforzar en el manejo e incorporación de la tecnología y otros recursos en los procesos educativos en modalidad virtual debido a que la docente del aula tiene dificultades en el aspecto ligado a las TIC. Por otro lado, se visualizó que los estudiantes tenían poca motivación y atención en el desarrollo de los temas curriculares en los diferentes momentos de la clase.
Equipo docente	-Tutora profesional -Practicantes: Karina González y Sara Naula

Fuente: Elaboración propia.



Cuadro 3: Fase 2 Diseño

Diseño	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Brindar diferentes herramientas de autor que permitan la creación de recursos educativos digitales para su incorporación dentro de los tres momentos de una clase. -Potenciar la motivación y atención de los estudiantes durante el aprendizaje de distintos contenidos curriculares en las distintas áreas de conocimiento.
Herramientas	-Herramientas de autor seleccionadas: Genially, Kahoot!, Wideo, Quizziz, Canva, WordWall, Slidesgo, Flipsnack, Educaplay.
Planificaciones	Se realizaron diversas planificaciones de acuerdo a los temas y contenidos de las diferentes áreas, además, en estas se detallan los momentos y los recursos utilizados en cada una de ellas. (Ver ejemplos anexo 8)

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo a lo observado, se seleccionaron diversas herramientas de autor con el fin de generar recursos educativos digitales que permitan potenciar los procesos educativos en los diferentes momentos de la clase. Es importante recalcar que, en la plataforma Inspírate se podrán encontrar tutoriales para el manejo y creación de diversos RED en las distintas herramientas de autor. A continuación, se describen cada una de ellas con sus respectivas características y la creación o modificación de recursos que ofrecen, además, están organizadas de acuerdo a los momentos de una clase, es decir anticipación, construcción y consolidación.

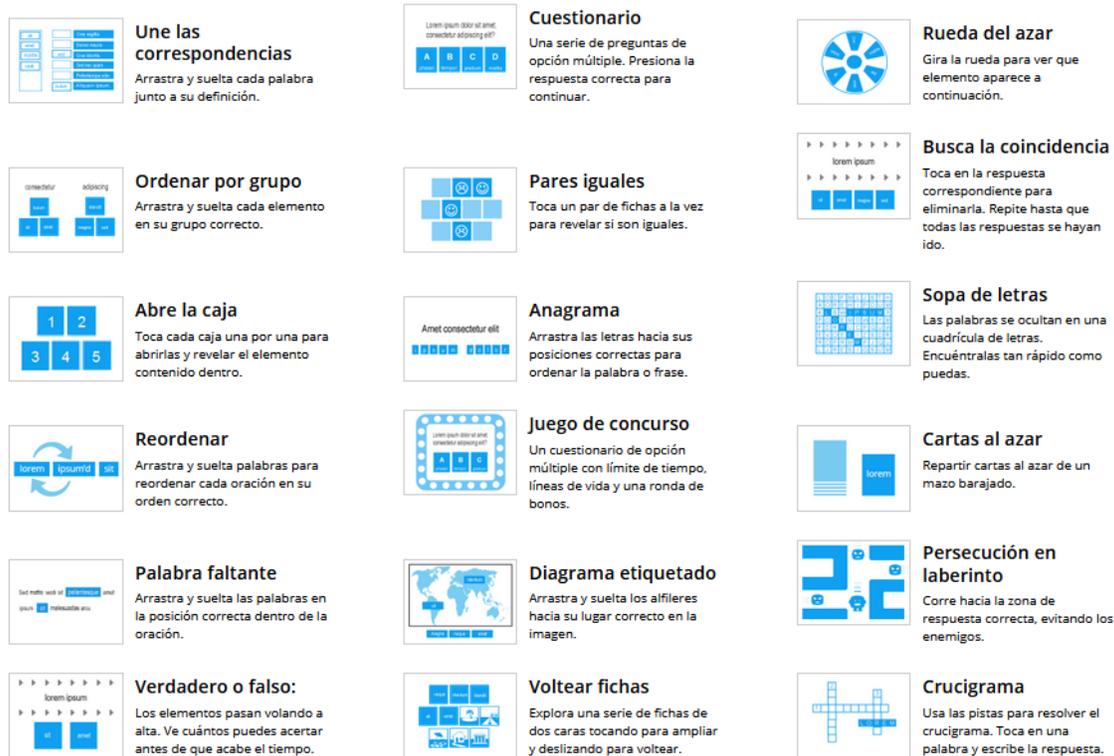
ANTICIPACIÓN

Wordwall

Para el uso de esta herramienta es necesario la creación de una cuenta, es gratuita, pero ofrece muchos más servicios al actualizarle a una cuenta pagada. Es de fácil manejo, además permite que el usuario pueda utilizar diferentes plantillas y modificar diversos recursos creados por otros usuarios. De igual forma, tiene la opción de imprimir la actividad creada. Permite compartir los recursos creados mediante enlaces y se puede

asignar la actividad a los estudiantes en una fecha determinada. Entre los recursos que permite crear con una cuenta gratuita están:

Imagen 2: Recursos que se pueden elaborar en WordWall.



Fuente: Elaboración Propia

Los recursos que se pueden crear en esta herramienta permiten al docente adecuar el contenido de tema, en este proyecto se utilizó esta herramienta tanto en la anticipación como en la consolidación de las clases debido a que las actividades que permiten realizar se prestan para la activación de conocimientos y evaluar si se han adquirido o no las destrezas planteadas. La dirección online de esta herramienta es: <https://wordwall.net/es>



Esta herramienta permite a los docentes emplear diferentes tipos de recursos o actividades multimedia. De igual forma, es necesario que el usuario se registre con una cuenta para poder hacer uso de la herramienta.

Es sencillo de utilizar y muestra tutoriales para apoyar en la creación de los diferentes recursos lo que permite que las personas que no hayan utilizado la herramienta se familiaricen con la misma y no tengan dificultades en su manejo. Los recursos que se pueden crear con esta herramienta son:

Imagen 2: Recursos que se pueden crear con Educaplay.



Crucigrama

Encuentra las palabras a través de una definición de texto o multimedia.



Sopa de letras

Introduce palabras para encontrar en la sopa de letras.



Ruleta de Palabras

Define palabras con las letras del alfabeto a través de texto o archivos multimedia para adivinarlas.



Relacionar Mosaico

Creas parejas de texto o multimedia para relacionarlos.



Test

Creas un cuestionario de tipo test con texto y archivos multimedia.



Relacionar Columnas

Creas parejas de elementos de texto o multimedia para relacionarlos en columnas.



Completar

Completa un texto con las palabras que escojas.



Relacionar

Creas grupos de elementos relacionados para que sean agrupados.



Adivinanza

Adivina la respuesta o una imagen a través de pistas de texto y audio.



Video Quiz

Escoge un video de Youtube, secuencialo y crea tu cuestionario.



Mapa Interactivo

Dispon puntos de información o respuestas en la imagen que elijas.



Ordenar Letras

Escoge una palabra para ordenar sus letras.



Ordenar Palabras

Escoge una frase para ordenar sus palabras.



Presentación

Creas una presentación a través de diapositivas con texto y archivos multimedia.



Dictado

Creas un texto de dictado y secuencialo a través de audios.

Fuente: Elaboración Propia

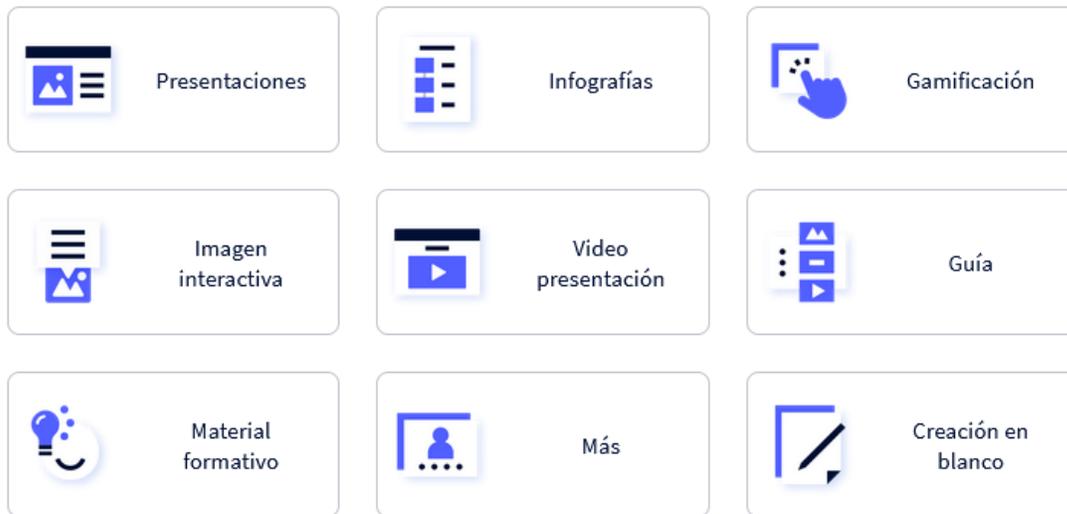
Esta herramienta permite adecuar los contenidos curriculares de acuerdo a las necesidades de docente y los estudiantes. De igual forma, los recursos creados se pueden compartir mediante un enlace y también son imprimibles. Las diferentes funciones y recursos que permite crear ayudan al docente a incorporar diversas actividades para activar los conocimientos de los estudiantes, aunque algunos recursos también pueden ser utilizados en otros momentos de la clase. El enlace de la herramienta de Educaplay es: <https://es.educaplay.com/>

Construcción



Permite la creación de contenidos interactivos multimedia, es de acceso gratuito y pagado. Para el uso de esta herramienta es necesario el registro del usuario con una cuenta de correo electrónico. Ofrece diversas plantillas para crear presentaciones dinámicas con videos, audios, GIFs, entre otros elementos. Permite compartir el contenido creado mediante enlaces. Los recursos que se pueden crear con esta herramienta son:

Imagen 3: Recursos que se pueden crear con Genially.



Fuente: Elaboración propia

Genially es una herramienta ideal para la creación de presentaciones para el desarrollo del tema de clase debido a que permite seleccionar entre diversas plantillas e incorporar imágenes, videos, entre otros recursos que harán más dinámico e interactivo el contenido curricular. Por ello, se propone esta herramienta para aplicarla en la construcción del conocimiento. El enlace para acceder a esta herramienta es: <https://genial.ly/es>



Esta herramienta permite la creación de videos y presentaciones dinámicas e interactivas. Es de fácil manejo, además en su plataforma brindan tutoriales para crear diferentes videos y presentaciones. La mayoría de las plantillas que ofrece son gratuitas y editables de acuerdo al contenido o temática que se desea realizar. Para hacer uso de esta es necesario crear una cuenta y registrarse con un correo electrónico. Esta herramienta permite combinar audio, imágenes y texto, también, compartir los recursos creados a partir de enlaces.

Imagen 4: Recursos que se pueden crear con Wideo.



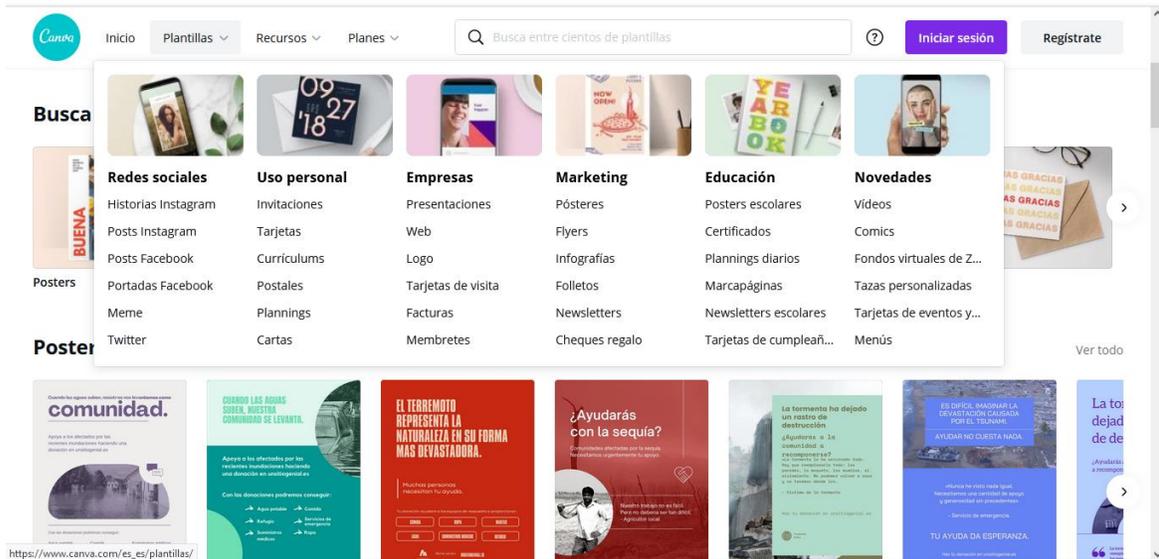
Fuente: Elaboración propia

Con Wideo se pueden crear presentaciones animadas para desarrollar el contenido de algún tema educativo, permite mostrar el recurso realizado en forma de video y también diapositiva. Se propone esta herramienta para adecuar los contenidos curriculares y hacer más dinámica la construcción de conocimientos de los estudiantes. El enlace para acceder a esta herramienta es: <https://wideo.co/es/>

Canva

Para el uso de esta herramienta es necesario el registro del usuario con una cuenta de correo. Permite la creación de presentaciones interactivas a través de la integración de elementos multimedia, además ofrece diferentes plantillas según las necesidades del usuario. En el caso del ámbito educativo permite diseñar o modificar plantillas de infografías, presentaciones, trípticos, tarjetas de invitación, portadas de libros, horarios escolares, posters escolares, certificados, entre otros. Es de fácil manejo, además es de acceso gratuito y ofrece planes para pago.

Imagen 5: Recursos que se pueden elaborar con Canva.



Fuente: Elaboración propia

Esta herramienta es muy útil en la educación debido a que tanto docentes como estudiantes pueden crear o modificar los recursos de acuerdo a su necesidad. El empleo de Canva en los procesos educativos ofrece la posibilidad de dinamizar los contenidos, además permite descargar los recursos creados en diversos formatos. Se propone el uso de esta herramienta en el momento de la construcción de conocimientos porque permitirá organizar el contenido y hacerlo llamativo para los estudiantes. El enlace para acceder a esta herramienta es: <https://www.canva.com>



Es una herramienta que permite convertir documentos PDF en revista o libros interactivos digitales. Para el uso de esta herramienta es necesario el registro del usuario con una cuenta de correo electrónico. Flipsnack ofrece diferentes plantillas para crear portadas y también la posibilidad de subir documentos para convertirlos en libros digitales. Esta herramienta se plantea con el fin de proporcionar otra manera de presentar los contenidos a desarrollar en la fase de construcción. El enlace para acceder a esta herramienta es: <https://www.flipsnack.com/>



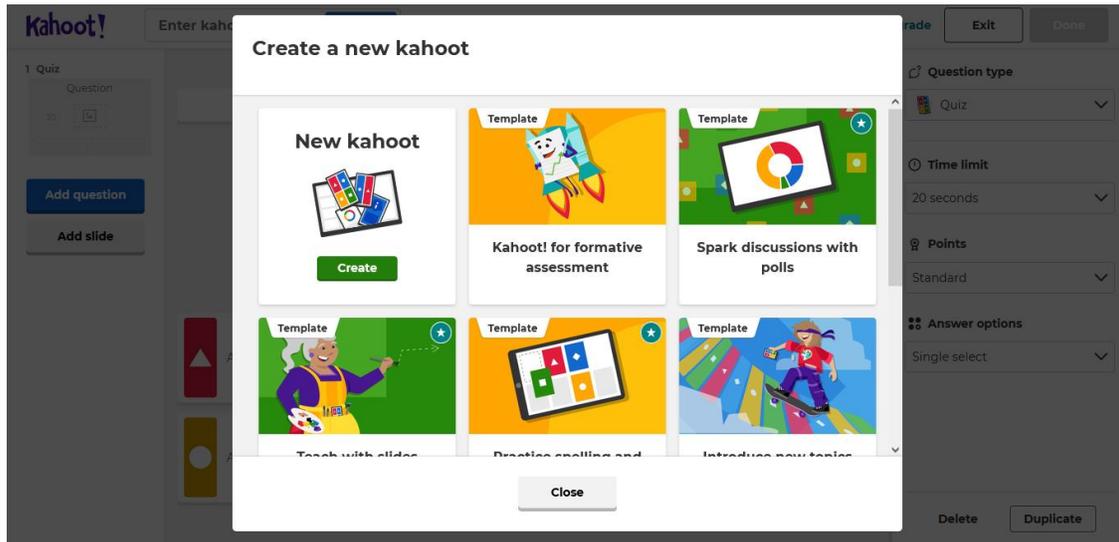
Es un sitio que brinda diversas plantillas reutilizables para la creación y modificación de presentaciones, además permite descargar la plantilla en formato de Power Point y también subirlo en Google Slides, esta herramienta ofrece platillas para diversas temáticas. Es necesario crear una cuenta con un correo electrónico, asimismo, ofrece tips y tutoriales para aprender a utilizar y crear presentaciones de acuerdo a las necesidades del usuario. Se propone este sitio web debido a que ofrece plantillas modificables y dinámicas para adecuar el contenido educativo, haciendo las exposiciones del docente más llamativas. Para acceder a este sitio haga clic en este enlace: <https://slidesgo.com/>

CONSOLIDACIÓN



Es una herramienta de fácil manejo que permite la creación de cuestionarios interactivos generalmente para evaluar. También, se puede considerar como un juego educativo de preguntas y respuestas para evaluar o reforzar los conocimientos adquiridos por los estudiantes. Kahoot! permite a los docentes crear test para conocer el nivel de asimilación obtenida por los estudiantes sobre un tema determinado. De igual forma, permite que los estudiantes repasen los conceptos de forma entretenida, se puede realizar de manera individual y también por medio de grupos. Para el uso de esta herramienta es necesario registrarse con una cuenta de correo electrónico, es gratuita y se puede compartir el recurso mediante un enlace.

Imagen 6: Recursos que se pueden crear en Kahoot!.



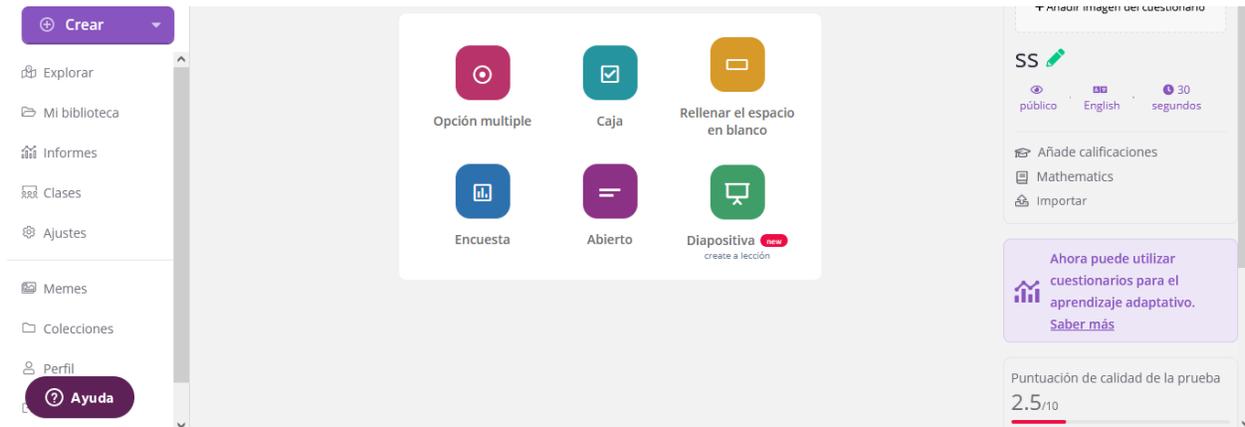
Fuente: Elaboración propia

De la misma manera, esta herramienta brinda al usuario la posibilidad de reutilizar otros cuestionarios interactivos creados por otros usuarios. Se pueden crear 2 tipos de preguntas, es decir, de opción múltiple y verdadera o falsa. Se propone esta herramienta para aplicarla en la consolidación debido a que permite que los estudiantes se sientan motivados y entretenidos al momento de evaluar sus conocimientos y brinda a los docentes la posibilidad de conocer hasta qué punto los estudiantes lograron alcanzar la destreza planteada para luego aplicar una retroalimentación. Para acceder a esta herramienta hacer clic en el enlace: <https://kahoot.com>

QUIZZIZ

Esta herramienta al igual que la anterior permite la creación de cuestionarios online, es como un videojuego de preguntas y respuestas donde los estudiantes van obteniendo recompensas de acuerdo al número de aciertos. Quizziz brinda la posibilidad de utilizar y modificar recursos creados por otros usuarios, entre los tipos de preguntas que se pueden diseñar están: opción múltiple, caja, rellenar el espacio, encuesta y abierto. Es de fácil manejo y permite al usuario compartir el recurso mediante un enlace, asignar como tarea para los estudiantes y también imprimirlas. Para utilizarla es necesario crear una cuenta con un correo electrónico.

Imagen 7: Tipos de preguntas para cuestionarios que se pueden crear con Quizizz.



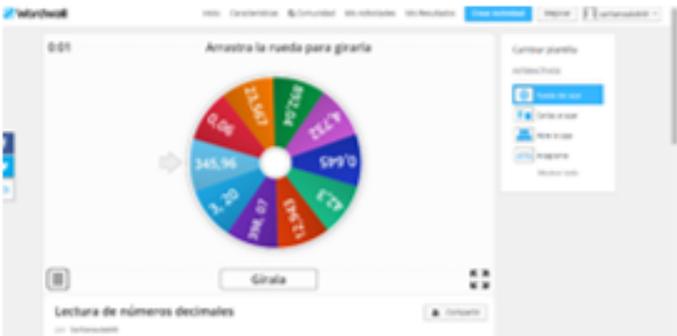
Fuente: Elaboración propia

Del mismo modo, se puede integrar memes en los cuestionarios, lo que hace más dinámico el recurso. Se propone esta herramienta porque permite crear actividades para evaluar los conocimientos de los estudiantes y el nivel de apropiación de la destreza de un tema determinado. El enlace para acceder a esta herramienta es: <https://quizizz.com/>

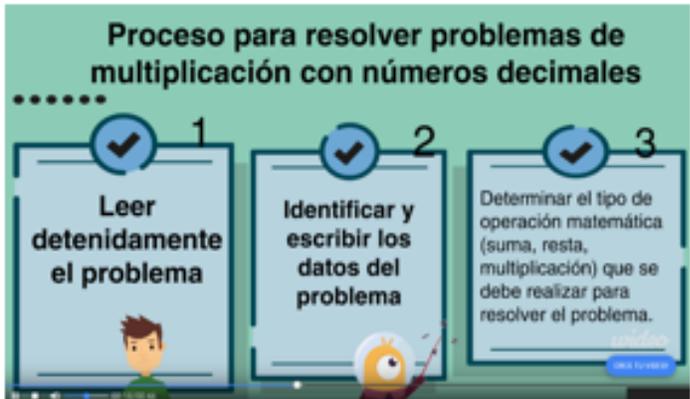
Fase 3: Desarrollo

Dentro de esta fase se diseñaron diversos RED con las herramientas de autor propuestas en la anterior fase, a continuación se muestran los recursos diseñados:

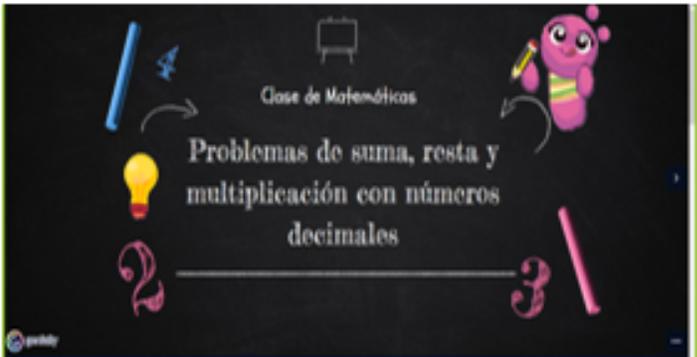
Cuadro 4: Recursos elaborados con las herramientas de autor.

RECURSOS		
ANTICIPACIÓN		
WordWall	<p>Recurso: Juego de concurso</p> <p>Área: Matemática</p> <p>Tema: Pasos para resolver un problema con números decimales.</p> <p>Enlace: https://wordwall.net/resource/16203580</p>	
	<p>Área: Matemática</p> <p>Recurso: Rueda del azar (Ruleta)</p> <p>Tema: Lectura de números decimales.</p> <p>Enlace: https://wordwall.net/es/resource/17253696</p>	
	<p>Área: Lengua y Literatura (Adaptación curricular)</p> <p>Recurso: Laberinto</p> <p>Tema: Las vocales</p> <p>Enlace: https://wordwall.net/resource/16754408</p>	



<p>Educaplay</p>	<p>Area: Ciencias Naturales Recurso: Crucigrama Tema: Aparatos y sistemas del cuerpo humano. Enlace: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9848166- aparatos_y_sistemas.html</p>	
CONSTRUCCION		
	<p>Area: Matemáticas Recurso: Video presentación Tema: Problemas de suma, resta y multiplicación con números decimales. Enlace: https://wideo.co/view/33987421621 013528163?utm_source=CopyPaste &utm_medium=share&utm_campai gn=sharebox&html5=true</p>	
<p>WIDEO</p>	<p>Area: Matemáticas Recurso: Video presentación Tema: Problemas de multiplicación con números decimales. Enlace: https://wideo.co/view/33987421621 026338326?utm_source=CopyPaste &utm_medium=share&utm_campai gn=sharebox&html5=true</p>	



	<p>Área: Estudios Sociales</p> <p>Recurso: Video presentación</p> <p>Tema: La crisis del siglo XVIII: enfermedades en la época de la colonia.</p> <p>Enlace: https://wideo.co/view/33987421621886077622?utm_source=CopyPaste&utm_medium=share&utm_campaign=sharebox&html5=true</p>	
<p>GENIALLY</p>	<p>Área: Matemáticas</p> <p>Recurso: Presentación interactiva</p> <p>Tema: Operaciones con números decimales.</p> <p>Enlace: https://view.genial.ly/60bbd79ff756ebod68339072/interactive-content-refuerzo-matematicas-operaciones-con-numeros-decimales</p>	
	<p>Área: Matemáticas</p> <p>Recurso: Presentación interactiva</p> <p>Tema: Problemas de suma, resta y multiplicación con números decimales.</p> <p>Enlace: https://view.genial.ly/6095c99ff7018bod3e765b10/presentation-clase-de-matematicas-problemas-con-decimales</p>	



	<p>Área: Matemáticas</p> <p>Recurso: Presentación interactiva</p> <p>Tema: Suma, resta y multiplicación de números decimales.</p> <p>Enlace: https://view.genial.ly/608ac7114141650d6fo6f15a/presentation-clase-matematicas</p>	
<p>CANVA y FLIPSNAK</p>	<p>Área: Estudios Sociales</p> <p>Recurso: Libro Digital</p> <p>Tema: Relieves del Ecuador</p> <p>Enlace: https://www.flipsnack.com/q78A67AA9F7/relieves-del-ecuador.html</p>	
<p>SLIDESGO</p>	<p>Área: Ciencias Naturales</p> <p>Recurso: Presentación Diapositiva (Plantilla Slidesgo).</p> <p>Tema: Plantas Medicinales</p>	



Fase 4: Implementación

La propuesta fue implementada en cuatro (4) semanas comprendidas entre el 10 del mes de mayo al 04 de junio del 2021 en el quinto de EGB paralelo B de la UEM Sayausí.

Fase 5: Evaluación

En esta fase se realizó un diagnóstico previo mediante un Pre test que permitió conocer la necesidad de incorporar recursos educativos digitales a través de herramientas de autor con el propósito de potenciar la motivación y atención de los educandos durante los tres momentos de la clase. Con el Post test se evidenció un impacto positivo de la implementación de la propuesta debido a que los alumnos mostraron una mayor motivación y atención en las clases virtuales. Además, la docente interactuó con estas herramientas y el modelo ADDIE lo cual le servirá a futuro para fortalecer su labor pedagógica.

Ingresa en el enlace para acceder a la plataforma digital Inspírate:

<https://view.genial.ly/60d10c34cf86d00d6d9827bd/interactive-content-inspirate>

7. Análisis y discusión de resultados

Dentro de este aparatado se da a conocer el análisis de toda la información recogida mediante los distintos instrumentos de recopilación aplicados a lo largo del proceso investigativo. Los instrumentos se aplicaron a la educadora y a un total de 25 educandos del quinto paralelo B de la UEM Sayausí; quienes representan la población de este proyecto. Dicho análisis buscará relacionar y corroborar los resultados obtenidos con aportes de autores y establecer el impacto que esta investigación ha generado. A lo largo del análisis se incluyen distintos gráficos estadísticos correspondientes a cada una de los instrumentos.

Además, se presenta una triangulación de datos que según Aguilar y Barroso (2015) es una técnica que permite comparar y contrastar la información obtenida. Mediante la triangulación se contrastará toda la información recolecta con los distintos instrumentos empleados, es decir, la encuesta, el pre y post test, los diarios de campo, la entrevista y el grupo focal, con la finalidad de lograr un análisis de mayor validez y calidad del objeto de estudio. La información será analizada en tres categorías que permitirán mostrar los resultados de forma organizada y la manera en que estos aportan a la consecución de los objetivos de la investigación.

A continuación, se describe cada una de estas:

Cuadro 5: Categorías de la investigación.

Categoría 1	Uso, frecuencia y acceso a Internet	En esta categoría se analizará el tiempo de uso, acceso y las formas de uso del Internet correspondiente a los estudiantes con el fin de establecer la propuesta de intervención acorde a sus necesidades. La información para contrastar en esta categoría será la obtenida de la teoría y otros instrumentos aplicados.
Categoría 2	Las herramientas de autor para los procesos de enseñanza-aprendizaje	En esta categoría se analizará las diversas herramientas de autor y su aporte para la enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual. En esta categoría se corroborará la información obtenida de la teoría y otros instrumentos aplicados a la docente y los estudiantes.
Categoría 3	Percepciones sobre las herramientas de autor a través del modelo ADDIE para los momentos de una clase	En esta categoría se corroboran las percepciones de la tutora profesional y los estudiantes con respecto a la incorporación de las herramientas de autor y los recursos educativos digitales a través del uso del modelo ADDIE. De igual forma, se analiza como las herramientas de autor permiten generar motivación, atención y participación por parte de los estudiantes en los diversos momentos de la clase - anticipación, construcción y consolidación.

Fuente: Elaboración Propia

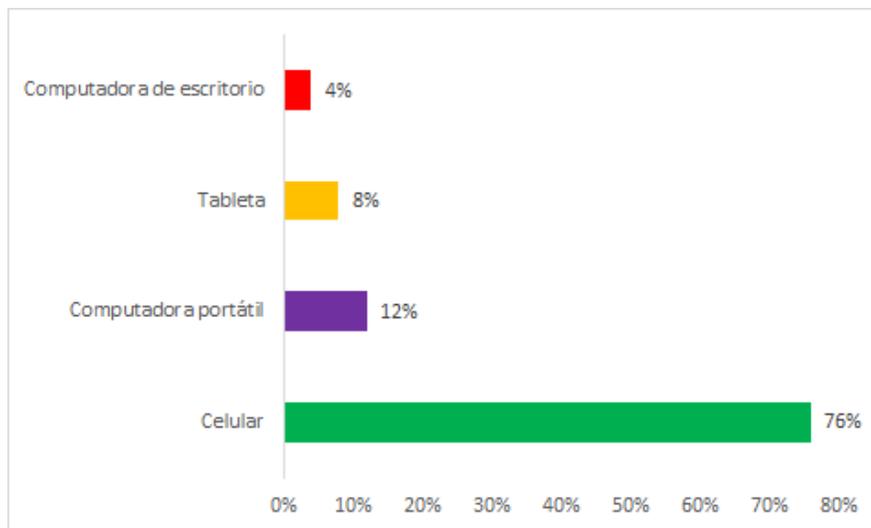
Categoría 1: Uso, acceso y frecuencia de usos de Internet

Mediante la aplicación de la encuesta dirigida a los estudiantes (ver anexo 1) con la finalidad de conocer el tiempo de uso, acceso a dispositivos y las formas de uso del Internet. Las encuestas fueron aplicadas a 25 estudiantes del quinto B, 13 niños y 12 niñas, con una edad comprendida entre los 9 y 10 años. Cada encuesta constó de 12 preguntas algunas sobre datos informativos y otras relacionadas al acceso, uso y frecuencia de uso de Internet. Los datos recogidos de las encuestas serán contrastados con aspectos del marco teórico y otros instrumentos aplicados.

En primer lugar, se analizan los resultados obtenidos sobre la edad en la cual empezaron a utilizar el Internet, se observa que el 44% de estudiantes respondieron que empezaron a utilizarlo desde los 6 a 8 años de edad, un 40% desde los 9 a los 12 años de edad y en porcentajes más pequeños se muestra que un 8% de estudiantes que empezaron a utilizar el Internet a una edad temprana comprendida entre los 0 a 2 y 3 a 5 años.

En cuanto al acceso a dispositivos para ingresar a Internet y en tal efecto a las clases virtuales, de acuerdo a la encuesta, el 76% de estudiantes accede a Internet mediante el celular, mientras que un 12% lo hace desde una computadora portátil, un 8% de estudiantes accede a Internet mediante una tableta y un 4% lo hace mediante una computadora de escritorio (ver figura 1). Esto se corrobora con datos del INEC (2019) que expone que en un porcentaje del 46% tienen un teléfono inteligente y 63% de la población tiene una computadora, en donde el 23,3% corresponde a una de escritorio, un 28,5% a una portátil.

Figura 1: Dispositivos para el acceso a Internet.



Fuente: Elaboración Propia

Además, en lo relacionado a las personas con las que comparte el dispositivo, se muestra que un 40% lo comparte con 1 persona, el 36% menciona no comparte su dispositivo con nadie más, mientras que un 16% comparte su dispositivo con 2 personas y un 8% lo comparte con 3 o más personas. En la encuesta multipropósito del INEC (2021) se muestra que en el área rural un 36,8% tiene acceso a un teléfono inteligente, esta cifra demuestra que no todos los miembros de un núcleo familiar tienen un dispositivo personal, por ende deben compartirlo.

En relación a la población estudiada, en el DC-8 se registró un conversatorio con la tutora profesional quien mencionó que algunos estudiantes no acceden a clases virtuales debido a que no poseen un dispositivo de acceso a Internet, y que algunos estudiantes se retiran de las clases porque comparten sus dispositivos con sus hermanos en los horarios que ella imparte clase y esto se verificó en reiteradas ocasiones dentro de las prácticas ya que algunos estudiantes se retiraban minutos antes de que culminaran las clases y manifestaban que lo hacían porque sus hermanos necesitaban el dispositivo para ingresar a sus respectivas clases.

En lo que respecta al tipo Internet que usan los estudiantes para ingresar a clases virtuales se observa que un 84% utilizan Internet propio ya sea fijo o por datos móviles, un 12 % utiliza Internet de un familiar y un 4% utiliza Internet de un vecino. Esto se contrasta con la encuesta multipropósito del INEC (2021) donde se refleja que un 86,1% hace uso de Internet en el hogar y un 4,6% emplea este en casa de otra persona, lo cual muestra concordancia con los datos obtenidos de la población estudiada.

De acuerdo al tiempo que hacen uso del mismo se constata que un 64% de estudiantes lo emplean de 3 a 5 horas, un 12% de 6 a 8 horas, otro 12% de 1 a 2 horas, un 8% más de 8 horas y un 4% menos de 1 hora. Por su parte, el INEC (2021) estableció que un 92,1% hace uso de Internet al menos una vez al día, lo cual demuestra que la población en su mayoría tiene un acceso constante al mismo. En relación a lo anterior, se obtuvo que el 100% de estudiantes ingresa a las clases virtuales todos los días, no obstante, algunos estudiantes en la encuesta mencionaron que a veces no pueden ingresar a algunas horas de clase por diversas situaciones como: cortes de energía eléctrica o Internet, conexión inestable y por alguna calamidad doméstica.

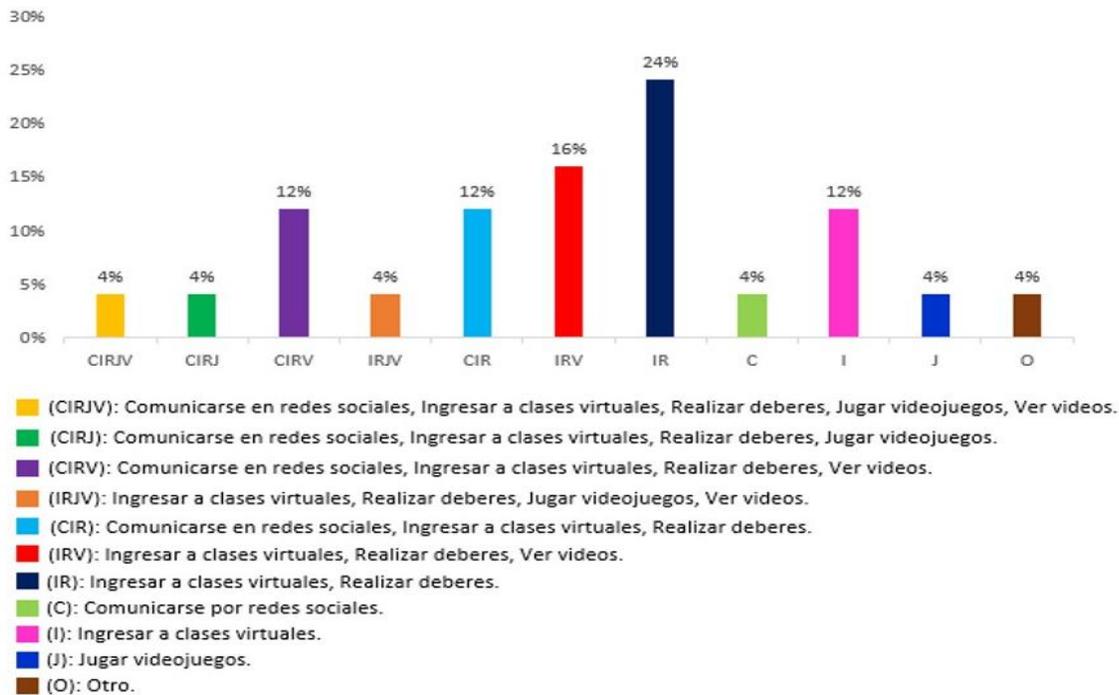
Con relación a lo anterior, la encuesta multipropósito del INEC (2019) afirma que un 45,5% de hogares tienen acceso a Internet, la institución educativa se encuentra dentro del área rural y con respecto a los datos proporcionados por el INEC establece que solo un 21,6% de su población tiene acceso. Además, durante las prácticas preprofesionales se observó que en diversas sesiones llevadas a cabo en la plataforma *ZOOM*, ciertos estudiantes que a pesar de que se conectaban diariamente a clases su conexión no era estable ya que al momento de participar dentro de las mismas se evidenciaba que su señal de Internet no era buena debido a

que se presentaban algunas situaciones desfavorables como: problemas con el audio, la cámara, dificultades para poder observar las presentaciones, videos o interactuar con la docente y los compañeros.

En cuanto a las actividades en las que emplean el Internet se constató que un 24% lo utiliza para comunicarse en redes sociales, ingresar a clase virtuales, realizar deberes, jugar videojuegos y ver videos (CIRJV), un 16% solo utiliza el Internet para ingresar a clases virtuales y realizar deberes (IR), un 12% lo utiliza para comunicarse en redes sociales, ingresar a clases virtuales, realizar deberes y ver videos (CIRV), por otro lado, un 12% lo emplea para comunicarse en redes sociales, ingresar a clases virtuales y realizar deberes (CIR), otro 12% solo emplea el internet para ingresar a clases virtuales (I).

Por otro lado, en porcentajes menores, el 4% respondió que las actividades en las cuales emplea el Internet corresponden a comunicarse en redes sociales, ingresar a clases virtuales, jugar videojuegos y ver videos (CIJV), el otro 4% menciona que solo lo utiliza para comunicarse en redes sociales (C), así mismo, el 4% de estudiantes respondió que lo utiliza para jugar videojuegos (J) y para finalizar, el 4% respondió que lo emplean para otras actividades como ver *Netflix* o escuchar música en *Spotify* (O).

Figura 2: Actividades en las que emplean el Internet



Fuente: Elaboración propia

Con respecto a los usos que los estudiantes hacen del Internet, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2017) menciona que a pesar de los peligros a los que pueden que pueden correr los niños al hacer uso de la tecnología digital, trae consigo grandes aportes en su ámbito personal, social y educativo, entre estos beneficios tenemos: búsqueda y acceso a información con fines educativos y de entretenimiento, plataformas para comunicarse, una alfabetización digital aún mayor. En los DC-8 se registró que los estudiantes hacen uso de redes sociales como el *WhatsApp*, *Messenger* o correo electrónico para enviar sus deberes o comunicarse con la tutora profesional en caso de presentar dudas sobre el tema abordado en clase.

De igual forma, en el *pre test* aplicado a los estudiantes se muestran indicadores referidos a la interacción con el contenido, en donde se puede apreciar que un 64% frecuentemente interactúan con plataformas digitales como YouTube, páginas web y aplicaciones para contribuir a su aprendizaje y reforzar temas vistos en clase. Así mismo, un 76% frecuentemente hace uso de internet para buscar información sobre algún tema, el 40% muestra que siempre utilizan redes sociales para enviar deberes o realizar consultas a su docente. Un 56% siempre acceden a clases virtuales realizadas por la plataforma *ZOOM* por sí mismos, por último, el 36% de estudiantes demuestra que la mayoría de veces realiza las actividades virtuales de manera autónoma.

Con respecto a lo anterior, Sanabria (2020) menciona que, la educación en línea ocasionada por la situación del Covid-19, ha permitido a los docentes y estudiantes relacionarse con diversos medios de comunicación e información a través del uso de recursos y actividades que se pueden acceder mediante Internet de acuerdo a las necesidades educativas que presenten, lo cual permite el fortalecimiento de las capacidades tecnológicas y la interacción con medios virtuales para que los estudiantes sean protagonistas de su formación como entes activos en el aprendizaje.

Finalmente, con respecto a si el uso del Internet aporta a la formación educativa, el 88% de estudiantes responden que sí, debido a que por la educación virtual es un medio necesario para acceder a clases, además de que pueden investigar, informarse, reforzar y adquirir más conocimientos sobre temas escolares. Sin embargo, el 12% responde que no, porque casi no entiende nada de los temas en las clases virtuales y que el tiempo de clases es corto. En consideración con lo antes mencionado, en un DC-8 se registró un conversatorio donde la tutora profesional mencionó que ha sido un reto el trabajar desde la virtualidad porque afecta los procesos de enseñanza y aprendizaje debido a que el tiempo es corto para desarrollar la clase en su totalidad y el no estar preparada para hacer uso de la tecnología también impedía brindar una educación de calidad.

Al respecto, el BID (2020) muestra que los sistemas educativos de algunos países no estaban preparados para ejercer una educación virtual debido a la falta de recursos, portales educativos y de educación digital, de igual forma, expone que el 60% de los docentes no están capacitados en el uso de las tecnologías y el empleo de habilidades técnicas y pedagógicas en el contexto digital. En referencia a esto, en una entrevista con la tutora profesional, mencionó que no tiene la capacidad suficiente en el manejo de las TIC y en el PEI (2018) de la Institución en el análisis FODA colocan a la integración de las TIC como una de sus debilidades debido a que el 50% de los docentes de la UEM Sayausí no están capacitados en el uso de las mismas dentro de los procesos educativos.

Categoría 2: Las herramientas de autor y los RED para los procesos de enseñanza-aprendizaje

En la entrevista aplicada a la docente referida al conocimiento e implementación de las herramientas de autor en los procesos educativos en la modalidad virtual mencionó que conocía el término pero solo tenía un conocimiento básico y superficial de estas, es decir, en cuanto al uso de *Power Point* y *Canva*, pero en este último solo ha utilizado 2 o 3 veces en alguna actividad pero que no ha utilizado con mayor frecuencia en los procesos educativos debido a que no tiene un vasto conocimiento para aplicarlos dentro de las clases virtuales. En los registros del DC-8 se anotó un conversatorio donde la docente menciona que ha querido incorporar otros recursos, pero su falta de conocimiento en cuanto a la tecnología y las TIC han impedido que los aplique dentro de los procesos educativos.

Arrieta y Montes (2011) abordan aspectos relacionados a la alfabetización digital y exponen que refiere a las habilidades, capacidades y competencias para hacer uso de la tecnología y la interacción con los entornos digitales y los recursos disponibles que estos ofrecen. Sin embargo, con lo evidenciado en la práctica se puede observar una falta de alfabetización digital por parte de la docente debido a su falta de capacitación para el manejo e incorporación de las TIC en las clases virtuales. Además, esto queda comprobado mediante el análisis del PEI de la UEM Sayausí donde mencionan que existe una notable falta de capacitación del cuerpo docente en cuanto a la incorporación de las TIC en los procesos formativos.

Mediante el *Pre test* aplicado a los estudiantes con referencia a las actividades con las más aprenden se puedo evidenciar que un 44% de estudiantes aprenden mediante videos, un 36% afirma que aprenden más por medio de lecturas en clase sobre el tema, un 12% mediante videos y lecturas, un 4% con videos y actividades lúdicas y el otro 4% con videos y juegos interactivos. Con relación a esto, en los diarios de campo se registra que la docente hace uso de videos de YouTube y diapositivas con texto sobre el tema de la clase, el contenido

de las diapositivas lo hace leer a los estudiantes y luego explica el mismo, pero no se evidencia el uso de juegos interactivos y actividades lúdicas dentro de las clases virtuales.

Así mismo, en relación a las actividades educativas que han realizado los estudiantes en las clases en modalidad virtual en el *pre test*, el 44% indica que han realizado crucigramas y sopas de letras, un 24% sopa de letras, y en porcentajes menores mencionan que han realizado actividades solo de crucigramas, sopas de letras y rompecabezas. En contraste con lo observado en las prácticas se evidencia que no se aplicaron estos recursos educativos dentro de las clases virtuales. Ortiz (2017) engloba a las actividades educativas en formato digital dentro de los RED y que tienen como fin ayudar a la construcción de conocimientos por parte de los educandos para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

En los diarios de campo se anotó que las presentaciones de las diapositivas que elaboraba la docente eran poco llamativas y no se incluían otras plataformas y herramientas de autor para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual, además se observó poca motivación y participación por parte de los alumnos. Al respecto, Acosta y Vizcaino (2018) afirman que la incorporación de la tecnología y los RED traen grandes beneficios en la práctica pedagógica, pues permite a los docentes dinamizar los contenidos curriculares para incentivar y motivar a los estudiantes.

Mediante el *pretest*, lo observado en las prácticas y el análisis de la teoría se priorizó la búsqueda de herramientas de autor centradas en generar recursos educativos digitales como: videos, actividades lúdicas, juegos, cuestionarios y presentaciones interactivas que permitan mediar los contenidos educativos mediante la incorporación de actividades multimedia para los distintos momentos de la clase con el fin de despertar el interés, la participación y motivación de los estudiantes. Las herramientas de autor seleccionadas se podrán observar en el apartado de la propuesta de intervención.

Categoría 3: Percepciones sobre las herramientas de autor a través del modelo ADDIE para los momentos de una clase

Motivación

En cuanto a la motivación el en *pre test* (ver anexo) de acuerdo al ítem -me siento motivado durante las horas de clase- se observa que un 48% *pocas veces* y un 16% *nunca* se siente motivado dentro de las clases virtuales. Esto se corroboró con los diarios de campo donde se registró que los estudiantes no se mostraban muy motivados en las horas de clase. Sin embargo, en el *post test* se refleja un incremento en este ítem, es decir, luego de la aplicación de las herramientas de autor y diversos recursos educativos digitales, el 52%

siempre se mostraba motivado durante las horas de clase y el 48% la *mayoría de veces*. Al respecto, Sellán (2017) afirma que la motivación es muy importante porque permite incentivar al estudiante a aprender.

De igual forma, en otro ítem relacionado a las actividades que se proponen en clase son dinámicas el 68% afirma que *pocas veces* mientras que el 8% menciona que *nunca*. En contraste con el *post test*, se muestra que el 56% siempre encontraba las actividades dinámicas. Por otro lado, en cuanto al material utilizado en clase el 76% menciona que *pocas veces* el material es interesante y llama su atención, mientras que un 16% afirma que el material usado *nunca* llama es interesante y tampoco llama su atención. Pero luego de la intervención, el 44% de estudiantes *siempre* encontraba interesante el material utilizado. Cabe destacar que, en el grupo focal los estudiantes mencionan que “las herramientas de autor son muy útiles para aprender y son dinámicas” “(...) es divertido aprender con ellas” “con las herramientas aprendo mucho más y son divertidas” (Grupo focal, 2021).

Así mismo, en cuanto al ítem del uso de recursos digitales el 68% indica que *pocas veces* se hace uso de estos en las clases virtuales y el 32% menciona que *nunca*. No obstante, en el *post test* se ve un incremento, es decir, el 56% de estudiantes indica que *siempre* se utilizan diversos recursos digitales como juegos u otras actividades lúdicas. Con referencia a esto, Peñaloza y Pinos (2018) afirma que la incorporación de la tecnología incentiva y despierta el interés de los estudiantes debido a que interactúan con recursos que facilitan su aprendizaje siendo este, más entretenido y significativo. En la entrevista, la docente afirma también que “los recursos son de gran utilidad para el proceso de enseñanza-aprendizaje porque permite a los estudiantes descubrir nuevas formas de aprender y fortalecer sus conocimientos” (Entrevista, 2021).

De acuerdo a la realización de dinámicas, juegos o actividades virtuales al inicio de las clases, el 68% de estudiantes afirman que *nunca* se hace uso de estas al inicio de las clases. En tal sentido, en los diarios de campo se registró que previo a la intervención, la tutora profesional no realizaba muchas dinámicas, ni tampoco actividades virtuales o hacía uso de RED para la anticipación de la clase. Al respecto, Fernández (2015) menciona que en la anticipación se exploran los conocimientos previos que poseen los estudiantes sobre el tema que se va a abordar, se da a conocer el tema, destreza y objetivo, además de motivar a los estudiantes, esto se realiza al inicio de la clase.

Sin embargo, luego de la aplicación de la propuesta, en el *post test* se muestra una clara diferencia pues, el 44% afirma que la *mayoría de veces* se realizan dinámicas, juegos y actividades virtuales al inicio de las clases virtuales. En los diarios de campo se anotó que los estudiantes al inicio de las clases se mostraban

motivados pues al aplicar diversas actividades realizadas en la plataforma *Wordwall* y *EducaPlay* como ruletas de preguntas, juego de concurso, relación entre pares, crucigramas, sopas de letras, entre otros.

En lo referido al desarrollo de la clase el 76% indica que *nunca* se emplean herramientas digitales como presentaciones llamativas y actividades lúdicas. Sin embargo, en el *post test* el 36% muestra que la *mayoría de veces* se emplean presentaciones llamativas y actividades lúdicas para desarrollar los contenidos curriculares. Con respecto a esto, Fernández (2015) alude que en la construcción los estudiantes desarrollan conocimientos nuevos a través de la interacción con el contenido y dentro de este, el docente es el encargado de generar las oportunidades de aprendizaje para que los educandos puedan construir sus propios conocimientos.

Con relación a lo anterior, en los diarios de campo se registró que en la construcción de conocimientos los estudiantes se mostraron muy motivados debido a que se incorporaron RED como presentaciones interactivas realizadas en las plataformas de *Genially*, *Wideo* y *Canva*, además se seleccionaron videos educativos llamativos que fueron de interés para los estudiantes. Ortiz (2017) concuerda que los RED facilitan la adquisición de conocimientos debido a que los recursos son dinámicos, interactivos e incorporan diversos elementos multimedia que permiten motivar y potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, el 96% de estudiantes manifiestan que al término de la clase *nunca* se evalúan los conocimientos de forma dinámica, ni tampoco se hace uso de distintas actividades para evaluar. De acuerdo con lo mencionado, en los diarios de campo se registró que para la consolidación en algunas ocasiones se pudo observar que la docente hacia uso de algunas fichas interactivas de *Liveworksheet* y realizaba preguntas sobre el tema, pero que no se hace uso de ningún otro recurso. En relación a esto, Fernández (2015) afirma que en la etapa de la consolidación el docente debe plantear distintas actividades con el fin de que los estudiantes reflexionen lo aprendido y comprobar si se cumplió o no el objetivo y la destreza de la clase.

En cambio, en el *post test* el 40% afirma que al final de las clases *siempre* se evalúan los conocimientos de manera dinámica mediante el uso de distintas actividades y RED dentro de las clases virtuales. En los diarios de campo se anotó que mediante la aplicación de las herramientas de autor como *Kahoot!*, *Quizizz* y *Wordwall*, los estudiantes estaban más motivados cuando se les presenta cuestionarios interactivos y actividades lúdicas virtuales. En la entrevista la tutora profesional menciona que “aprendí nuevas formas de evaluar a los estudiantes debido a que ellos se mostraron muy entusiasmados porque han salido de la rutina y tener un aprendizaje significativo de calidad de calidez (...) con toda mi seguridad que fue en un 100% muy beneficioso”. (Entrevista, 2021).

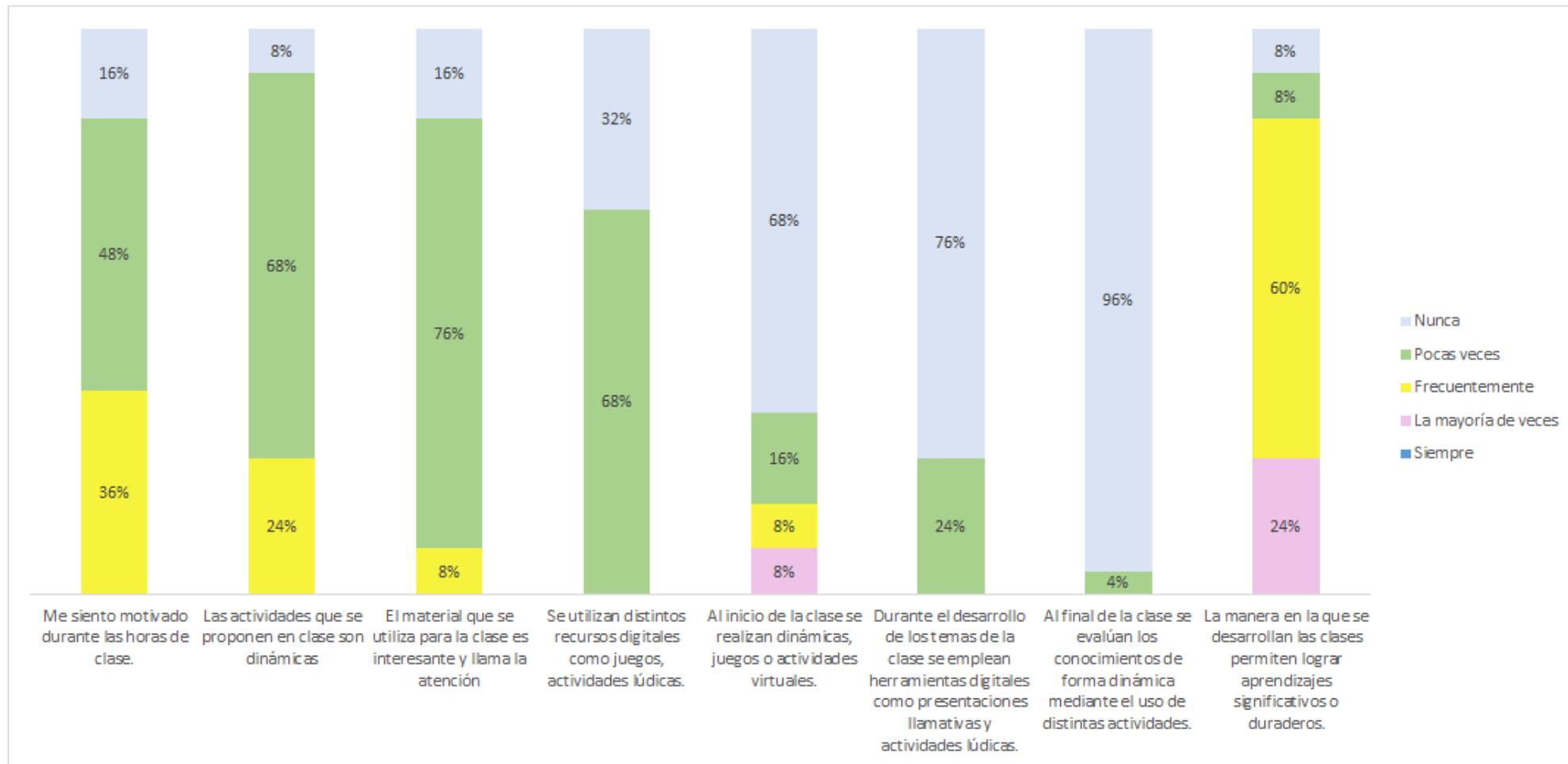


En tal sentido, en relación con la manera en la que se desarrollan las clases permite lograr aprendizajes significativos o duraderos, en el *pre test* el 60% de estudiantes respondió *frecuentemente* mientras que luego de la intervención en el *post test* el 52% respondió que *siempre* aprendían y desarrollaban aprendizajes significativos. Al respecto, Acosta y Vizcaino (2018) concuerdan que la incorporación de las herramientas de autor y los RED permiten innovar la metodología en el contexto educativo, incentivar y motivar a los estudiantes, así como el desarrollo de conocimientos significativos mediante recursos que dinamizan los contenidos curriculares.

Con relación a lo anterior, luego de la intervención, en el grupo focal los estudiantes manifiestan que “(...) las actividades son muy dinámicas y los juegos virtuales nos ayudaron mucho en nuestro aprendizaje” “(...) las actividades que nos ponen nos abren más la mente para aprender más sobre algo que no entendemos” “(...) han sido útiles y divertidas para que nosotros comprendamos más y nos ayudaron en nuestra educación” “nos ayudan a entender más las clases” (Grupo focal, 2021). Al respecto, en la entrevista la tutora profesional afirma que mediante el uso de estas herramientas ha aprendido nuevas maneras de construir aprendizajes significativos de calidad y calidez en los estudiantes (Entrevista, 2021).

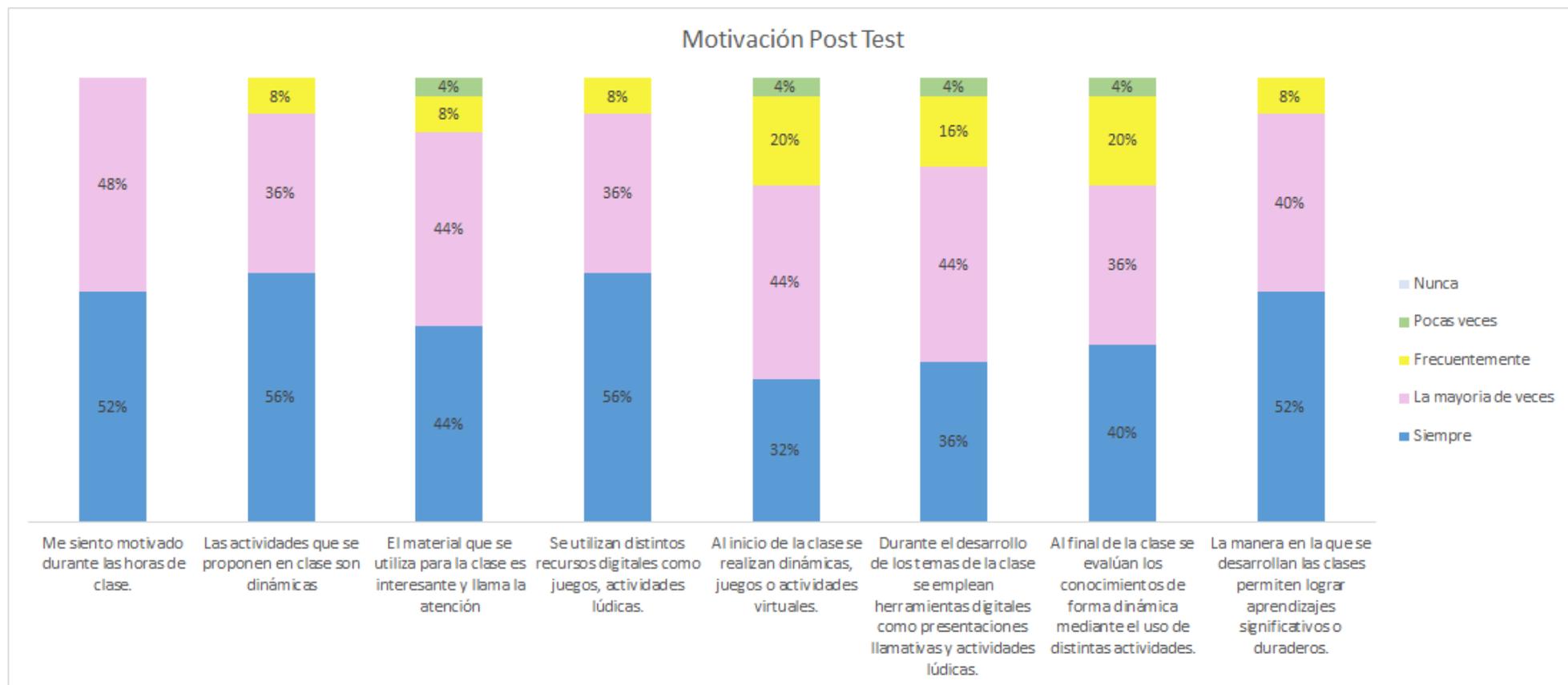
A continuación, se muestran dos gráficos en los cuáles se contemplan los resultados conseguidos en el *pre* y *post test* con referencia a la motivación:

Figura 3: Motivación Pre Test



Fuente: Elaboración propia.

Figura 4: Motivación Post Test.



Fuente: Elaboración propia.

Atención

En esta categoría dentro del *pre test*, el 44% de estudiantes *pocas veces* se concentra en atender las explicaciones de la docente y comprender los temas durante las clases virtuales. En contraste, Bernabéu (2017) sostiene que la atención es un medio que facilita al estudiante centrarse únicamente en aspectos relevantes con la intención de procesar los mismos e incorporarlos en su aprendizaje mediante la asimilación de la información. Con esto, se puede entender que es necesario que los estudiantes presten atención durante su formación para que de esta manera comprendan y desarrollen aprendizajes.

Asimismo, en los diarios de campo se registró que algunos estudiantes no prestaban atención a clases pues al estar prendida la cámara se observaba a los estudiantes haciendo otras actividades, de igual forma, cuando la docente formulaba interrogantes a los estudiantes acerca del tema algunos niños no respondían o se equivocaban y ese era un indicador que no prestaban atención y comprendiendo los temas. Acotando a esto, en un diálogo con la docente mencionó que en esta modalidad virtual es difícil estar pendiente de todos los estudiantes, ella realizaba preguntas a los estudiantes para ver si de esta manera estaban prestando atención y comprendiendo el tema, pero veía que algunos estudiantes realizaban otras actividades en sus horas de clase y por ello tenía que parar la clase para decirle a los estudiantes que prestaran atención. (DC-9)

No obstante, luego de la aplicación de la propuesta de intervención donde se incorporaron diversas herramientas de autor con las cuales se seleccionaron, adecuaron y crearon diferentes RED para aplicarlos en los distintos momentos de la clase, se ve un incremento debido a que en el *post test* el 36% afirma que *siempre* se concentra en las explicaciones de la docente y en la comprensión de los temas. Además, en otro ítem el 40% afirma que las actividades lúdicas *siempre* captan más su atención mientras que en el *post test* el 68% de estudiantes indica que las actividades lúdicas captan más su atención.

Bernabéu (2017) sostiene que la atención es primordial dentro del aprendizaje de los educandos debido a que es un eje fundamental en el proceso de construcción y consolidación. En relación con lo que manifiesta el autor, luego de la implementación de la propuesta, en el grupo focal los estudiantes mencionan: “las actividades que me llamaron más la atención son el juego de preguntas, las ruletas y los videos” “las actividades que propusieron llamaron mucho mi atención y que me ayudaron a aprender más” “me llamó la atención los videos, las lecturas y juegos que nos hacían reflexionar más sobre el tema de la clase” (Grupo focal, 2021).

Así mismo, en los diarios de campo se anotó que los estudiantes prestaban más atención cuando se incorporaban las herramientas de autor, entre estas: *Genially*, *Wordwall*, *Wideo*, *Canva*, *Kahoot!*, *Quizizz*, *Educaplay* con las cuales se crearon diversos RED como: ruletas de preguntas, juego de concursos, relación

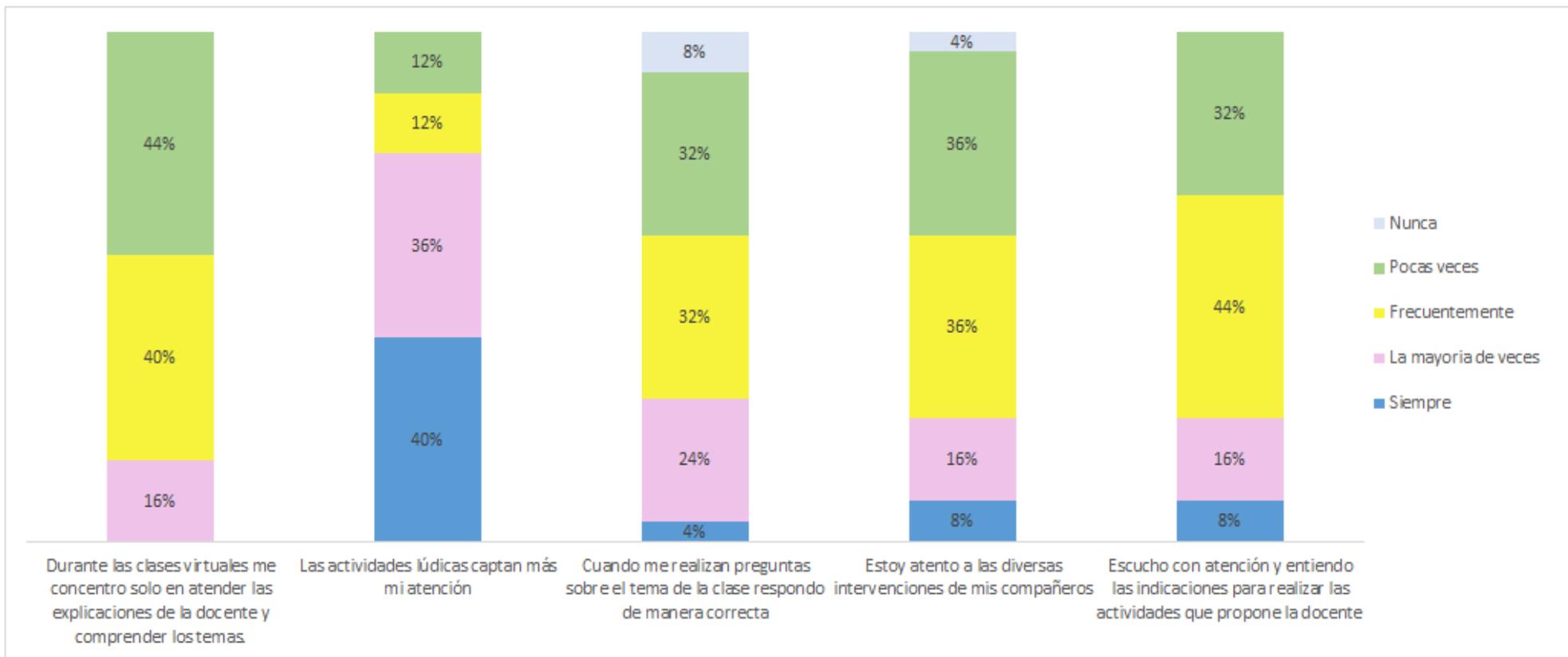
entre pares, voltear fichas al inicio de la clase, presentaciones interactivas, video presentaciones, videos de *YouTube* y actividades virtuales en la construcción, para la consolidación se implementó cuestionarios interactivos, crucigramas o sopas de letras, juego del laberinto, entre otras. Todas estas actividades llamaban la atención de los estudiantes logrando de esta manera mayor interacción en las clases virtuales.

En otro aspecto, el 32% de los estudiantes responde que *pocas veces* contestan de manera correcta a las interrogantes que realiza la docente sobre los temas de la clase. Además, un 36% de estudiantes responde que *frecuentemente* están atentos a las intervenciones de los compañeros. Con relación a esto, en los diarios de campo de las investigadoras previo a la intervención se registró que los algunos estudiantes no respondían bien a las preguntas que realizaba la docente y también, al finalizar las clases la docente pedía que se realicen preguntas entre pares para comprobar si habían comprendido el tema, pero se observaba que algunos estudiantes no respondían de manera correcta a las interrogantes de sus compañeros.

En comparación con el *post test*, el 36% afirma que *frecuentemente* responde de manera correcta a las interrogantes que se realizan en clases, así mismo, el 40% muestra que la *mayoría de veces* están atentos a las intervenciones de los compañeros. En relación a esto, en los diarios de campo se anotó que los estudiantes se mostraban muy atentos a las explicaciones de los temas y se les observaba tomando apuntes del tema de la clase, estos apuntes les ayudaban a responder a las respuestas de sus compañeros de manera correcta y también resolver bien las actividades propuestas en las distintas herramientas de autor, entre estas: *Kahoot!*, *Quizizz*, *Wordwall*.

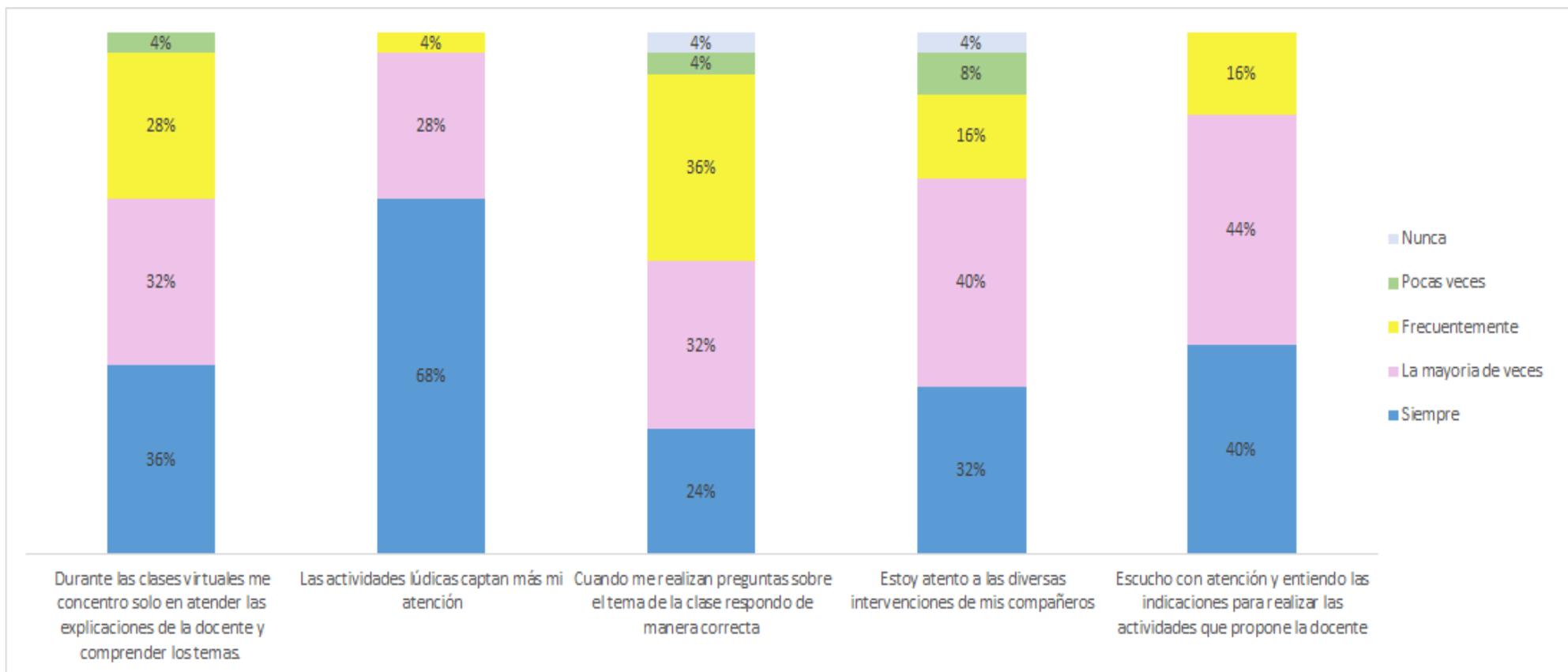
A continuación, se presenta un gráfico donde se puede apreciar de mejor manera los resultados conseguidos en el *pre test* y *post test* con referencia a la atención:

Figura 5: Atención Pre Test.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 6: Atención Post Test.



Fuente: Elaboración propia.



Luego de la aplicación de la propuesta donde se incorporó las herramientas de autor y diversos RED, en el grupo focal, se le preguntó a los estudiantes sobre los beneficios que han aportado estas en su formación educativa respondieron: “(...) con los juegos interactivos que ustedes nos ponen interactuamos y participamos más”, “gracias a ellas se han solventado las dudas que no entendíamos”, “son muy divertidas y nos ayudan a aprender mucho más rápido algunos temas” (Grupo focal, 2021). En relación a esto, Castro, Guzmán y Casado (2007) expresan que el uso de las TIC permite una participación y motivación proactiva, reflexiva y crítica pues facilitan la mejora de habilidades y la asimilación de información mediante el uso de RED.

Esto se corroboró con los diarios de campo de las investigadoras donde se registró: “con las actividades lúdicas pudimos constatar que los estudiantes se muestran más participativos cuando se les presenta cuestionarios interactivos y actividades que los motiven y llamen su atención”. De igual forma, en la entrevista la docente hace hincapié en que: “las herramientas de autor y los recursos aplicados en los diferentes momentos de la clase han sido de gran utilidad porque aparte de motivarlos les incita a participar aún más en las clases virtuales, lo que a mí también me motiva a la creación de este de tipo de actividades para generar mayor participación en los estudiantes” (Entrevista, 2021)

En relación con la teoría, Castro, Guzmán y Casado (2007) mencionan que la integración de diversas herramientas digitales despierta el interés, la motivación, participación e interacción de los estudiantes con el contenido educativo. De igual forma, en la entrevista la docente concuerda que “la incorporación de estas herramientas nuevas de trabajo para la enseñanza provoca que los estudiantes pidan que se incorpore estos RED en los distintos momentos de la clase porque además de motivarse, se divierten aprendiendo” (Entrevista, 2021).

Según Astudillo (2017) y Maribe (2009) el modelo ADDIE es una metodología centrada en el estudiante, que permite desarrollar procesos efectivos de aprendizajes de forma activa y el logro de conocimientos significativos, además permite la implementación de metodologías, herramientas didácticas y recursos siguiendo un proceso sistemático mediante 5 fases. En la entrevista a la tutora profesional respondió que “esta nueva metodología ha permitido incorporar diversos recursos útiles para la enseñanza en los distintos momentos de la clase y se evidenció el beneficio de estas pues los estudiantes mostraron una gran motivación y participación en las clases virtuales” (Entrevista, 2021).

En el grupo focal cuando se les preguntó a los estudiantes si conocían las herramientas de autor para el desarrollo de los procesos educativos ellos mencionaron que no las conocían antes de que se utilizarán en las clases (Grupo focal, 2021). Esto se comprobó cuando en el *pre test* el 100% de los estudiantes no conocía el

término herramientas de autor, pero luego en el *post test* se evidenció que todos los participantes ya conocían el término y los recursos que beneficiaban a su aprendizaje.

Además, en el *pre test* también se les pidió a los estudiantes que anotaran el nombre de herramientas o aplicaciones educativas que ayuden en su aprendizaje a lo respondieron: *Google, Videos, Zoom, Materiales de clase, computadora*. Mientras que en el *post test* colocaron: *Kahoot!, Wordwall, Wideo, Educaplay, Canva, Liveworksheets, Genially, YouTube*. Con esto, se puede ver que la incorporación de las herramientas de autor y los RED en los procesos educativos, potencian el desarrollo de los aprendizajes significativos en los estudiantes, además de generar mayor motivación, atención y participación dentro de los momentos de una clase, es decir, la anticipación, construcción y consolidación.

En relación a esto, Guaján (2019) manifiesta que el modelo ADDIE contribuye a los procesos de enseñanza y aprendizaje ya que facilita al docente elaborar e implementar RED en base a las necesidades y la realidad educativa del contexto con el fin de que los estudiantes puedan adquirir aprendizajes. En este sentido, en los diarios de campo se registró que con la ayuda del modelo ADDIE y el proceso sistémico que se siguió se pudo evidenciar que los recursos educativos mediados por la tecnología permitieron potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje además de brindar a la docente una nueva metodología para la enseñanza en la virtualidad.

En concordancia con lo anterior, en la entrevista la docente menciona que “emplearía estas herramientas de trabajo en las clases porque llevan a la motivación e interacción con los estudiantes ya que se generan espacios de participación y con ello la adquisición de aprendizajes significativos, además la evaluación de conocimientos mediante estas herramientas hace que los estudiantes lo vean como un proceso lúdico y divertido” (Entrevista, 2021). Además, en el grupo focal los estudiantes respondieron que la incorporación de estas herramientas ha beneficiado su proceso de adquisición de conocimientos debido a que entendieron mucho más rápido, además de que se divertían y aprendían a partir de los diversos recursos (Grupo focal, 2021).

Para finalizar, en el *post test* se evidenció que la mayoría de estudiantes aprenden más mediante la aplicación de las herramientas de autor y los RED entre estos: cuestionarios interactivos, crucigramas, sopas de letras, ruletas, juegos educativos, presentaciones interactivas, videos, etc. Además, los estudiantes del grupo focal casi en su totalidad manifiestan que se podría mejorar la aplicación de las herramientas de autor mediante el trabajo en grupos para que de esta manera se pueda potenciar el compañerismo y aprender entre todos. (Grupo focal, 2021). Por su lado, la docente respondió que “algunos recursos se podrían renovar y mejorar para que de esta manera puedan aportar aún más a los procesos educativos” (Entrevista, 2021).

8. Conclusiones

La investigación permitió dar cumplimiento al objetivo general donde se planteó analizar de qué manera el uso del modelo ADDIE mediante las herramientas de autor puede contribuir a los distintos momentos de la clase. Con la aplicación de la propuesta donde se siguió un proceso sistemático, mediante el modelo ADDIE se integraron distintas herramientas de autor y recursos educativos digitales en los distintos momentos de la clase en diversas áreas. En este sentido, la información recogida de los instrumentos contribuyó a conocer la pertinencia de la aplicación del modelo como una estrategia o metodología que permita la incorporación de la tecnología en los procesos educativos, además, beneficios para fomentar la motivación, participación, atención y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

El modelo ADDIE es un apoyo para la integración de la tecnología en la formación educativa debido a que sigue un proceso sistemático y ordenado que parte desde el análisis de las necesidades educativas de los estudiantes, luego el diseño donde se establece los objetivos y contenidos que se desea desarrollar, de igual forma el docente selecciona herramientas tecnológicas útiles de acuerdo a sus habilidades y necesidades. En el desarrollo el docente tiene la posibilidad de crear, modificar o adecuar los recursos educativos digitales a implementar dentro de las clases que sería la cuarta fase y por último la evaluación donde el docente puede aplicar diversos instrumentos que le permitan conocer la factibilidad de lo implementado.

En consecuencia, se logró comprobar que la aplicación de diversos recursos educativos dentro de las clases virtuales en el quinto de EGB paralelo B contribuyó en gran medida a la motivación, atención y participación de los estudiantes dentro de los momentos de la clase, es decir, la anticipación, construcción y consolidación lo que permitió una mejor comprensión de los temas educativos en distintas disciplinas y una mayor interacción con la docente y los contenidos curriculares.

En definitiva, se evidenció que el modelo ADDIE influye en los procesos de enseñanza-aprendizaje pues permite la integración de la tecnología para dinamizar y mediar los contenidos curriculares lo que permitió una motivación en los estudiantes durante su aprendizaje. De igual forma, brinda a la docente la posibilidad de incorporar diversas herramientas de autor adecuadas para los distintos momentos de la clase, el uso de este modelo sirve como una estrategia pedagógica para integrar las TIC en los procesos educativos debido a que sigue un orden sistemático y en base a las necesidades del contexto educativo.

9. Recomendaciones

Se recomienda a la institución brindar capacitaciones a los docentes en la implementación del modelo ADDIE en los procesos de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de potenciar la educación de los estudiantes. De igual modo, brindar capacitación y actualización docente en el manejo de herramientas tecnológicas a los docentes para mejorar sus competencias digitales y puedan incorporar las TIC en las aulas de clase mediante el diseño de recursos educativos digitales de acuerdo a sus necesidades y la de los estudiantes.

Para futuras investigaciones en torno al modelo ADDIE se recomienda el uso de alguna plataforma educativa con formato *E-learning* o *Moddle* donde todos los participantes puedan acceder a esta e interactuar de manera asincrónica como medio para reforzar los contenidos curriculares y por ende los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Se recomienda explorar otras herramientas tecnológicas educativas de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y las competencias digitales que posea el docente ya que a medida que la sociedad avanza es necesario la actualización docente para la era digital. Así como también, se sugiere que las actividades propuestas se desarrollen tanto de forma individual como colaborativa para brindar mayor dinamismo a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Se recomienda a los docentes la aplicación del modelo ADDIE para incorporar las herramientas de autor y los recursos educativos digitales debido a que despierta el interés y motiva los procesos educativos de los estudiantes durante los tres momentos de la clase.

Se recomienda la plataforma educativa Inspírate diseñada, ya que sirve como forma de apoyo a los docentes que necesiten una guía dentro de sus prácticas pedagógicas para incorporar las TIC dentro de los momentos de la clase debido a que esta brinda conceptos y tutoriales de las herramientas de autor donde los docentes pueden aprender a crear, diseñar, reutilizar diversos recursos educativos digitales para dinamizar los contenidos, además con esta plataforma se brinda una guía y sirve como material formativo para que los docentes potencien sus competencias digitales y puedan incorporar las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

10. Referencias bibliográficas

- Abreu, Y., Barrera, A., Breijo, T. y Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *MENDIVE*, 16(4), 610-623. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6622576.pdf>
- Acosta, E. y Vizcaino, D. (2018). *Herramientas de Autor y su Aporte a la Práctica Pedagógica en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje del Inglés*. [Tesis de Maestría]. Universidad de la Costa. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2803/72151691%20%E2%80%93%2040991176.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Agudo, A. y Suárez, M. (2018). El Conversatorio como un ejercicio de pedagogía social. Obstáculos y oportunidades para el establecimiento de una agenda de Seguridad Ciudadana y Policía de Proximidad. *Diálogos sobre Educación. Temas Actuales en Investigación Educativa*, 9(7), 1-10. <http://www.scielo.org.mx/pdf/dsetaie/v9n17/2007-2171-dsetaie-9-17-00009.pdf>
- Aguilar, S y Barroso, J. (2015). La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (47), 73-88. <http://www.redalyc.org/pdf/368/36841180005.pdf>
- Alcántara, M. (2009). Importancia de las TIC para la Educación. *Innovación y Experiencias Educativas*, (15), 1-20. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/MARIA%20DOLORES_ALCANTARA_1.pdf
- Alvarado, L y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 9(2), 187-202. <https://www.redalyc.org/pdf/410/41011837011.pdf>
- Álvarez, H., Arias, E., Bergamaschi, A., López, A., Noli, A., Ortiz, M., Pérez, M., Rieble, S Rivera, M., Scannone, R., Vásquez, M., Viteri, A. (2020). La educación en tiempos de coronavirus. Banco Interamericano de Desarrollo (BID). <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/La-educacion-en-tiempos-del-coronavirus-Los-sistemas-educativos-de-America-Latina-y-el-Caribe-ante-COVID-19.pdf>

- Arrieta, C y Montes, V. (2011). Alfabetización digital: uso de las TIC's más allá de una formación instrumental y una buena infraestructura. *Rev. Colombiana cienc. Anim*, 3(1).
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3691443.pdf>
- Asamblea Constituyente (2008). *Constitución de la República del Ecuador*.
<https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/eco3oes.pdf>
- Astudillo, B. (2017). *Modelo ADDIE como apoyo al desarrollo docente instrumental en competencias TIC como plan de certificación en estándares internacionales*. [Tesis de Maestría]. Universidad de Chile.
<http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/167803/Modelo%20Addie%20como%20apoyo%20al%20desarrollo%20docente%20instrumental%20en%20competencias%20tic%20como%20plan%20de%20certificaci%C3%B3n%20en%20est%C3%A1ndares%20internacionales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barra, E. (2014). *Nuevos métodos y herramientas para la creación y utilización de recursos multimedia en la educación*. (Tesis doctoral). Universidad Politécnica de Madrid, Madrid: España.
http://oa.upm.es/30855/1/ENRIQUE_BARRA_ARIAS.pdf
- Barrera, L. (2018). Integración de las herramientas de la web 2.0, en el área de Matemáticas según los contenidos curriculares asociados con las aplicaciones tecnológicas, en el 4to grado de EGB en la escuela particular Paulo VI de la ciudad de Cuenca año lectivo 2017- 2018. (Tesis de grado). Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca: Ecuador.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16337/1/UPS-CT007958.pdf>
- Beltrán, G., Amaiquema, F., y López, F. (2020). La motivación en la enseñanza en línea. *Revista Conrado*, 16(75), 316-321. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-316.pdf>
- Bernabéu, E. (2017). La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. Aplicaciones para el entorno escolar. *ReiDoCrea*, 6(2), 16-23. <https://www.ugr.es/~reidocrea/6-2-3.pdf>
- Campos, G. y Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- Canchignia, D. (2015). *Utilización de herramientas de autor como recurso educativo para el desarrollo de destrezas en el sexto año de educación básica de la Escuela Fiscal Simón Bolívar de la ciudad de*

- Cardenal, M. (2015). Guía de diseño de la entrevista y grupo de discusión. *Universidad de las Palmas de Gran Canaria*.
https://www.researchgate.net/publication/301548753_GUIA_DE_DISENO_DE_LA_ENTREVISTA_Y_GRUPO_DE_DISCUSION
- Castro, S.; Guzmán, B. y Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13(23), 213-234. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Cevallos, J.; Lucas, X.; Paredes, J y Tomalá, J. (2020). Uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en estudiantes del noveno de básica de las unidades educativas Walt Whitman, Salinas y Simón Bolívar, Ecuador. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 7(2), 86-93.
<https://incyt.upse.edu.ec/pedagogia/revistas/index.php/rcpi/article/view/304/388>
- Colmenares, A. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Revista Latinoamericana de Educación: Voces y Silencios*, 3(1), 102-115.
<https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys3.1.2012.07>
- Díaz, L. (2011). *La observación*. México: Facultad de Psicología-UNAM.
http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., & Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162-167.
<https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>
- Fernández, J. (2015). *Deficiencias del proceso metodológico en relación de las destrezas y estrategias, para alcanzar los estándares de aprendizaje en las Matemáticas*. [Trabajo de Grado, Universidad Técnica de Machala]. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/4374/1/CD00684-2015-TRABAJO%20COMPLETO.pdf>
- Gómez, M., Galeano, C. y Jaramillo, D. (2015). El estado del arte: una metodología de investigación. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 6(2), 423-442.
http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/6843/1/G%c3%b3mezMaricelly_2015_EstadoArteMetodolog%c3%ada.pdf

- Guaján, Y. (2019). *Aplicación del Modelo ADDIE en el proceso de enseñanza-aprendizaje de operaciones con números racionales, en el Octavo Año de Educación General Básica, en la Unidad Educativa Municipal Calderón en el año lectivo 2018-2019* [Tesis de grado]. Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/18469>
- Guevara, R. (2016). El estado del arte en la investigación: ¿análisis de los conocimientos acumulados o indagación por nuevos sentidos?. *Revista Folios*, (44), 165-179. <https://www.redalyc.org/pdf/3459/345945922011.pdf>
- Gutiérrez, L. (2016). Deliberación entorno a la Educación Virtual. *Interconectando Saberes*, (1), 77-89. <http://is.uv.mx/index.php/IS/article/view/1112>
- Granda, L., Espinoza, E y Mayon, S. (2019). La TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Conrado*, 15(66), 104-110. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000100104&script=sci_arttext&lng=en
- Hamui, A. y Varela, M. (2013). La técnica de grupos focales. *Investigación en Educación Médica*, 2(5), 55-60. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349733230009>
- Hernández, R., Fernández, C y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6ta ed.). McGraw-Hille Education.
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC). (2019). Tecnologías de la información y comunicación. Encuesta Multipropósito-TIC. https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2019/201912_Principales_resultados_Multiproposito_TIC.pdf
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC). (2021). Indicadores de tecnología de información y comunicación. Encuesta Nacional Multipropósito de Hogares (Seguimiento al Plan Nacional de Desarrollo). https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2020/202012_Boletin_Multiproposito_Tics.pdf
- López, P. y Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cualitativa*. Creative Commons. https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsoccua_a2016_cap2-3.pdf
- Lovos, E y Sanz, C. (2019). Herramientas de autor para enriquecer materiales de lectura. Análisis comparativo. *XXV Congreso Argentino de Ciencias de la Computación (CACIC2019)*, 299-313.

- Maribe, R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://docplayer.net/1955319-Instructional-design-the-addie-approach.html>
- Martínez, L. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Revista perfiles libertadores*, 4(80), 73-80. <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de los niveles de Educación Obligatoria. Quito-Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). Currículo del Subnivel de Básica Media. Quito-Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Media.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). Plan Educativo: Currículo priorizado, aprendamos juntos en casa. Quito-Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Curriculo-Priorizado-Sierra-Amazonia-2020-2021.pdf>
- Presidencia del Ecuador. (2017). Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI. [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley Organica de Educacion Intercultural LOEI codificado .pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley%20Organica%20de%20Educacion%20Intercultural%20LOEI%20codificado.pdf)
- Mejía, E. (2005). *Técnicas e instrumentos de investigación*. Unidad de Post Grado de la Facultad de Educación de la UNMSM. <http://online.aliat.edu.mx/adistancia/InvCuantitativa/LecturasU6/tecnicas.pdf>
- Moliní, F., Sánchez, D. (2019). Fomentar la participación en clase de los estudiantes universitarios y evaluarla. *REDU Revista de Docencia Universitaria*, 17(1), 211-227. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6977314.pdf>
- Montero, J y Herrero, E (2008). Las herramientas de autor en el proceso de producción de cursos de formato digital. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (33), 59-72. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36803304.pdf>

- Morales, V. (2013). Desarrollo de competencias digitales docentes en la educación básica. *Apertura*, 5(1), 88-97. <https://www.redalyc.org/pdf/688/68830443008.pdf>
- Moreno, J., Montaña, E. y Duque, N. (2015). Herramienta de autor para la creación de juegos multijugador masivo en línea educativos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 11(1), 95-110. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134144226006.pdf>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (19), 93-110. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Ortiz, Y. (2017). Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje. VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual ya Distancia. http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3_28_Ortiz_Yorka_-_Recursos_Educativos_Digitales_que_aportan_al_proceso_de_ensenanza_y_aprendizaje.pdf
- Ovalles, L. (2014). Conectivismo, ¿Un nuevo paradigma en la educación actual? *Mundo FESC*, 4(7), 72-79. <https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/mundofesc/article/view/24/68>
- Parlamento Europeo (2006). *Competencias clave para el aprendizaje permanente*. Comunidades Europeas. <https://www.educacionyfp.gob.es/dctm/ministerio/educacion/mecu/movilidad-europa/competenciasclave.pdf?documentId=0901e72b80685fb1>
- Peñaloza, K. y Pinos, K. (2018). *Las TIC como herramienta de motivación de aprendizajes dentro del aula*. [Tesis de Grado]. Universidad de Cuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/31655/1/TRABAJO%20DE%20TITULACION.%20PDF.pdf>
- Unidad Educativa del Milenio Sayausí (2018). Plan Educativo Institucional. Azuay-Ecuador.
- Unidad Educativa del Milenio Sayausí (2018). Plan Curricular Institucional. Azuay-Ecuador.
- Universidad Nacional de Educación. (2020). Líneas de investigación de la UNAE. Universidad Nacional de Educación. <https://unae.edu.ec/wp-content/uploads/2020/02/Li%CC%81neas-de-investigacio%CC%81n-UNAE.pdf>
- Sanabria, I. (2020). Educación virtual: oportunidad para “aprender a aprender”. *Análisis Carolina*, 1-14. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7642963.pdf>

- Santiváñez, V. (2006). *La didáctica, el constructivismo y su aplicación en el aula*. Universidad San Martín de Porres.
- Sanz, A. (2019). *Implementación de diseño instruccional ADDIE para el desarrollo de un ambiente virtual de enseñanza* [Tesis de Maestría]. Universidad Autónoma de Bucaramanga. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/3225/2019_Tesis_Adriana_Esther_Sanz_del_Vecchio.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sellán, M. (2017). Importancia de la motivación en el aprendizaje. *Revista Electrónica Sinergias Educativas*, 2(1).
https://www.researchgate.net/publication/331640002_IMPORTANCIA_DE_LA_MOTIVACION_EN_EL_APRENDIZAJE
- Siemens, G. (2004). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*.
https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/Connectivism.pdf
- UNESCO. (2011). *Alfabetización mediática e informacional. Curriculum para profesores*.
<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216099S.pdf>
- UNICEF. (2017). *Estado mundial de la infancia 2017: niños en un mundo digital. Resumen*.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5699/Estado%20Mundial%20de%20la%20Infancia%202017%20Ni%C3%B1os%20en%20un%20mundo%20digital%20Resumen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vargas, D. y Baldiris, S. (2019). Herramientas de autor que apoyan la creación de contenido web con propósito educativo en Colombia. *Revista Virtu@lmente*, 7(1), 11-28.
<https://journal.universidadean.edu.co/index.php/vir/article/view/2317/1903>
- Vargas, P. (2018). *Estrategia metodológica para aplicar Moodle utilizando herramientas de autor en la escuela María Leonor Salgado*. [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Israel]. Repositorio institucional-UISRAEL. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/1842/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2018-006.pdf>

11. Anexos

Anexo 1: Cuestionario para la Encuesta (C1)



Proyecto de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación

Encuesta dirigida a los estudiantes

Apreciados estudiantes, reciban un cordial saludo:

Esta encuesta está dirigida a los estudiantes del quinto B de la Unidad Educativa del Milenio Sayausí ubicada en la ciudad de Cuenca-Ecuador, tiene como objetivo conocer el tiempo de uso, acceso y las formas de uso del Internet. Rogamos que las preguntas sean constadas con la mayor sinceridad posible. ¡Gracias por su participación!

Atentamente.

Sonia Karina González Guamán
Estudiante-Universidad Nacional de Educación [UNAE]
Sara María Naula Naula
Estudiante-Universidad Nacional de Educación [UNAE]

Indicaciones:

Seleccione los casilleros que considere correctos.

Datos informativos:

1. Sexo:

Hombre Mujer

2. Edad: 9 años 10 años 11 años 12 años

Acceso a Internet

3. ¿A qué edad empezó a usar el Internet?

0-2 años 3-5 años 6-8 años 9- 12 años

4. De los siguientes dispositivos ¿Con cuál se conecta con mayor frecuencia a Internet?

Celular	
Computadora portátil	
Tableta	
Computadora de escritorio	

5. ¿Con cuántas personas comparte su dispositivo?

Ninguna

1 persona

2 personas

3 o más

6. ¿Qué tipo de Internet utiliza para ingresar a clases virtuales?

Internet propio (*WiFi*, Megas)

Internet público

Ciber

Internet de un familiar

Internet de un vecino

Otro

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

- Menos de una hora
- De 1 a 2 horas
- De 3 a 5 horas
- De 6 a 8 horas
- Más de 8 horas

8. De la siguiente lista seleccione ¿Cuáles son las actividades en las que emplea el Internet?

- Comunicarse mediante redes sociales (*WhatsApp, Facebook, Instagram*)
- Ingresar a clases virtuales
- Realizar tareas escolares
- Jugar videojuegos en línea
- Ver videos y escuchar música (*YouTube, Tik Tok*)
- Otras ¿Cuáles?
-

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

Si No

¿Por qué?

10. Coloque tres (3) aplicaciones que utiliza con mayor frecuencia en su día a día.



11. Seleccione los días que ingresa a clases virtuales.

Lunes

Martes

Miércoles

Jueves

Viernes

12. En caso de no asistir todos los días indique el porqué.

Nota: Este instrumento se realizó en *Google Forms*

Anexo 2: Cuestionario del Pre y Post Test (C2)



Proyecto de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación

PRE TEST y POST TEST DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Apreciados estudiantes, reciban un cordial saludo:

Este test está dirigido a los estudiantes del quinto B de la Unidad Educativa del Milenio Sayausí ubicada en la ciudad de Cuenca-Ecuador, tiene como objetivo conocer aspectos relacionados con la incorporación de la tecnología dentro de las clases. Rogamos que las preguntas sean constadas con la mayor sinceridad posible. ¡Gracias por su participación!

Atentamente.

Sonia Karina González Guamán
Estudiante-Universidad Nacional de Educación [UNAE]
Sara María Naula Naula
Estudiante-Universidad Nacional de Educación [UNAE]

Marque con una X en el casillero que considere correcto.

Indicadores	Motivación				
	Nunca	Pocas veces	Frecuentemente	La mayoría de veces	Siempre
1. Me siento motivado durante las horas de clase.					
2. Las actividades que se proponen en clase son dinámicas.					
3. El material que se utiliza para la clase es interesante y llama la atención.					

4. Se utilizan distintos recursos digitales como juegos, actividades lúdicas (rompecabezas, ruletas, crucigramas, sopa de letras, videos, etc.)					
5. Al inicio de la clase se realizan dinámicas, juegos o actividades virtuales (rompecabezas, ruletas, crucigramas, sopa de letras, unir con líneas, etc.)					
6. Durante el desarrollo de los temas de la clase se emplean herramientas digitales como presentaciones llamativas y actividades lúdicas. (rompecabezas, ruletas, crucigramas, sopa de letras, unir con líneas, videos, etc.)					
7. Al final de la clase se evalúan los conocimientos de forma dinámica mediante el uso de distintas actividades como por ejemplo: cuestionarios interactivos, juego de concursos, crucigramas, unir con líneas, uso de la ruleta con preguntas, entre otros.					
8. La manera en la que se desarrollan las clases permiten lograr aprendizajes significativos o duraderos.					

Atención

Indicadores	Nunca	Pocas veces	Frecuentemente	La mayoría de veces	Siempre
1. Durante las clases virtuales me concentro solo en atender las explicaciones de la docente y comprender los temas.					
2. Las actividades lúdicas captan más mi atención.					
3. Cuando me realizan preguntas sobre el tema de la clase respondo de manera correcta.					
4. Estoy atento a las diversas intervenciones de mis compañeros.					
5. Escucho con atención y entiendo las indicaciones para realizar las actividades que propone la docente.					

6. Pregunto a la docente cualquier duda que tenga sobre el tema de la clase.

a) ¿Conoces el término herramienta de autor?

Si No

b) ¿Cómo aprende más?

Videos

Juegos Interactivos

Lecturas

Actividades lúdicas (rompecabezas, crucigramas, sopas de letras)

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

Crucigramas

Sopas de letras

Cuestionarios Interactivos

Rompecabezas

Juegos educativos

Ruletas

Relacionar pares

d) ¿Cómo se siente cuando dentro de la clase se aplican diversas actividades virtuales lúdicas?

Motivado

Triste

Frustrado

Estresado

Cansado

Contento

e) Escriba actividades que le gustaría se realicen en la anticipación (es decir al inicio de la clase), en la construcción (es decir a la mitad de la clase) y en la consolidación (es decir al final de la clase).

Anticipación (es decir al inicio de la clase):

Construcción (es decir a la mitad de la clase):

Consolidación (es decir al final de la clase):

f) Escriba el nombre de herramientas de autor o aplicaciones que usted conozca que fomenten su aprendizaje.

Nota: Este instrumento se elaboró en *Google Forms*.

Anexo 3: Guía de preguntas Grupo Focal (GPF1)



Proyecto de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación

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

Guía de preguntas para el grupo Focal

- 1) ¿Qué puede decir sobre las herramientas de autor 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 que se propusieron le llamó más la atención?
- 4) ¿Conocía antes herramientas para el desarrollo de su proceso educativo?
- 5) ¿Qué beneficios han tenido para su aprendizaje la incorporación de las herramientas de autor?
- 6) ¿Cuáles son los aspectos en los que se debería mejorar en cuanto a la aplicación de estas herramientas?

Anexo 4: Guía de preguntas para la entrevista (GPE1)



Proyecto de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación

El objetivo del grupo focal es conocer aspectos relacionados con la incorporación del Modelo ADDIE y las herramientas de autor dentro de las clases virtuales. Rogamos que las preguntas sean constadas con la mayor sinceridad posible. ¡Gracias por su participación!

Guía de preguntas para la Entrevista a la docente

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

Anexo 5: Transcripción del Grupo focal

Grupo Focal

1) ¿Qué puede decir sobre las herramientas de autor que se han propuesto en los diferentes momentos de la clase?

Estudiante 1: Para mí han sido de una buena utilidad que gracias a ellas he podido aprender más y ha sido muy dinámico aprender junto a ellas

Estudiante 2: Para mí sinceramente han sido muy útiles en todo tipo en las clases que nos han ayudado a entender y comprender las clases y a que sean más divertidas y han sido muy útiles y muy necesarias

Estudiante 3: Para mí también han sido muy útiles porque hacen que aprendamos más porque nosotros mediante lo que ustedes han hecho nosotros aprendemos y si no entendimos aprendemos más con las actividades que nos ponen

Estudiante 4: Sinceramente esas herramientas nos han ayudado mucho Para aprender bien y también a mis compañeros les ha ayudado aprender mejor diversos temas

Estudiante 5: Yo también pienso que nos han ayudado mucho para aprender más y mejor las herramientas de autor son muy importantes para nosotros.

Estudiante 6: Yo digo que las herramientas de autor son muy buenas porque a veces una clase no la entendemos y con ellas entendemos mucho más.

2) ¿Qué puede decir sobre las actividades virtuales que se han propuesto en los diferentes momentos de la clase?

Estudiante 1: yo puedo decir que han sido de gran ayuda porque gracias a ellas se han solventado las dudas que no entendíamos sobre la clase gracias a los crucigramas sopas de letras o diferentes dinámicas o juegos virtuales qué hacíamos estaban muy bien porque nos ayudaron mucho.

Estudiante 2: yo digo que esas actividades han sido muy útiles y divertidas para qué para nosotros sea más divertido y comprendamos más y que nos ayuden en nuestra educación.

Estudiante 3: para mí los juegos que ustedes nos ponen más nos abre la mente porque nosotros aprendemos más algo que no entendemos, es más divertido. Los juegos que ustedes nos ponen nos abren más la mente, porque con los juegos interactivos que ustedes nos ponen interactuamos y participamos más.

Estudiante 4: nos han ayudado mucho los juegos interactivos porque antes no conocíamos, pero ustedes llegaron y nos mostraron aprendimos cada vez más.

Estudiante 5: nos han ayudado mucho porque no son abiertos a nuestra mente y aprendimos más cosas.

Estudiante 6: yo digo que es son divertidas y que nos ayudan a entender más las clases.

3) ¿Cuáles de las actividades que se propusieron le llamó más la atención?

Estudiante 1: de todas las actividades que hemos hecho me llamó más la atención El juegos de preguntas de las ruletas y de los vídeos.

Estudiante 2: a mí las actividades que más me llamaron la atención y que me ayudaron a aprender más fueron los vídeos y los juegos y las lecturas.

Estudiante 3: a mí lo que más me llamó la atención fueron los vídeos y los juegos que nos ponían para reflexionar más sobre el tema.

Estudiante 4: A mí las actividades que me llamaron más la atención fueron el de las sumas que era un juego y el de adivina la película.

Estudiante 5: a mí lo que más me llamó la atención eran los vídeos, los juegos, las lecturas.

Estudiante 6: a mí lo que más me llamó la atención fue el encontrar el error, los acertijos, los vídeos.

4) ¿Conocía antes estas herramientas de autor para el desarrollo de sus procesos educativos?

Estudiante 1: No yo no conocía antes esas herramientas de autor.

Estudiante 2: Yo tampoco conocía esas herramientas que nos ayudaban.

Estudiante 3: Yo no conocía las herramientas de autor

Estudiante 4: Cuando ustedes llegaron ahí conocí.

Estudiante 5: yo no conocía estas herramientas virtuales pero ahora con las clases virtuales nos hicieron conocer estas herramientas de autor.

Estudiante 6: Yo aún no conocía las herramientas de autor cuando estábamos en clases presenciales.

5) ¿Qué beneficios les ha traído en su aprendizaje el utilizar estas herramientas de autor?

Estudiante 1: me han traído buenos beneficios porque gracias a las herramientas de autor hemos aprendido más y hemos conocido más cosas que aún que no sabíamos.

Estudiante 2: para mí estas han sido muy buenas porque me ayudó a comprender más no los temas de las clases y todas las tareas.

Estudiante 3: para mí eso me abrió más la mente y que luego no entendía aprendimos más y nos divertíamos aprendiendo con esos juegos interactivos.

Estudiante 4: Herramientas de autor me han ayudado mucho porque me han abierto la mente y he aprendido mucho más.

Estudiante 5: Estas herramientas son muy buenas para nuestro aprendizaje porque me ayudó a aprender más cosas.

Estudiante 6: son muy divertidas y nos ayudan a aprender mucho más rápido algunos temas.

6) ¿Qué aspectos deberíamos mejorar al momento de la aplicación de estas herramientas en el aula de clase?

Estudiante 1: Creo que una recomendación para poder aplicar y mejorar sería dar turnos a todos para que todos puedan participar y para que algunos no se queden sin participar todos podamos participar en ese momento.

Estudiante 2: Para mí no deberían mejorar nada porque para mí estuvo muy bien todas sus presentaciones.

Estudiante 3: Para mí una recomendación sería que ustedes puedan hacer poner en grupos a los estudiantes para que nadie se quede sin participar y para que todos puedan jugar y realizar las diversas actividades.

Estudiante 4: Para mí igual a recomendación sería poner en grupos para que todos puedan jugar y ayudarse entre todos.

Estudiante 5: una recomendación también sería que podríamos realizar en grupos las diversas actividades.

Estudiante 6: para mí está todo bien.

Anexo 6: Transcripción de la Entrevista

Entrevista

1) ¿Qué puede decir sobre las herramientas de autor que se han implementado en los diferentes momentos de la clase?

Puedo manifestar que ha sido excelentes ya que todas estas las herramientas de autor y los recursos aplicados en los diferentes momentos de la clase han sido de gran utilidad porque aparte de motivarlos les incita a participar aún más en las clases virtuales, lo que a mí también me motiva a la creación de este tipo de actividades para generar mayor motivación en los estudiantes. A parte ha sido nuevo para los niños entonces fue de gran utilidad el haber utilizado herramientas nuevas de trabajo y lo han sabido aplicar de la mejor manera posible. La incorporación de estas herramientas nuevas de trabajo para la enseñanza provoca que los estudiantes pidan que se incorpore estos recursos en los distintos momentos de la clase porque además de motivarse, se divierten aprendiendo.

2) ¿Qué puede decir sobre las actividades virtuales que se han propuesto en los diferentes momentos de la clase?

Muy bien utilizados en el momento preciso en cada momento del plan de aula muy marcados cada una de las actividades no hay propuestas locas en cada uno de lo que debe ser de las áreas de trabajo muy bien llevadas, muy bien realizadas justamente con el afán de que los estudiantes en cada uno de los momentos de la lección vayan aplicando y vayan aprendiendo mucho más y los recursos son de gran utilidad para el proceso de enseñanza-aprendizaje porque permite a los estudiantes descubrir nuevas formas de aprender y fortalecer sus conocimientos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3) ¿Cuáles de las actividades que se han planteado le ha llamado más la atención?

Para mí todas fueron excelentes sobre todo me dejan a mí una gran lección aquello también ponga en práctica lo que he aprendido de ustedes porque los niños se han motivado de una manera única y para ustedes pudieron observar en todo el tiempo que estuvieron aquí entonces eso a mí me motiva que se deben crear ese tipo de herramientas para que con ello los niños se motiven aún mucho más.

4) ¿Conocía usted antes estas herramientas para los procesos educativos?

Bueno no puedo decir tampoco que no conocía, sí he conocido tal vez lo que es el PowerPoint el Canva tal vez pero de manera superficial tal vez se llegó a hacer una o dos actividades a lo mucho tres pero no más, pero ahora pues que ustedes han implementado esto han utilizado todas estas herramientas conocí bien lo que es y diferencie lo que es cada una de estas herramientas que ustedes han utilizado pues por eso agradezco porque he aprendido de ustedes.

5) ¿Emplearía usted estas herramientas dentro de su labor docente?

Pues sí ahora segura y convencida de que estas herramientas de trabajo llevan al éxito, emplearía estas herramientas de trabajo en las clases porque llevan a la motivación e interacción con los estudiantes ya que se generan espacios de participación y con ello la adquisición de aprendizajes significativos, además la evaluación de conocimientos mediante estas herramientas hace que los estudiantes lo vean como un proceso lúdico y divertido si lo implementaría de hoy en adelante utilizaré estas herramientas que han dado un gran éxito en este año a los estudiantes gracias al apoyo y a la colaboración de ustedes.

6) ¿Considera que esta incorporación de las herramientas ha ayudado al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Sí han ayudado rotundamente a la enseñanza aprendizaje de nuestros estudiantes porque ellos han salido de la rutina ellos han conocido nuevas herramientas ellos han conocido nuevas maneras de evaluarles nuevas maneras de continuar con el aprendizaje significativo de calidad de calidez y eso lo han puesto ustedes ha sido muy beneficioso yo puedo decir y con toda mi seguridad que fue en un 100% y fue muy beneficioso. Además, esta nueva metodología ha permitido incorporar diversos recursos útiles para la enseñanza en los distintos momentos de la clase y se evidenció el beneficio de estas pues los estudiantes mostraron una gran motivación y participación en las clases virtuales.

7) ¿Qué otras actividades cree usted que se podrían incorporar en los diferentes momentos de la clase?

Además de la que ustedes han dado yo creo que no se podría más porque uno tiene 40 minutos para la clase y a veces no nos alcanza el tiempo, pero con las actividades se admiras que ustedes han propuesto claras precisas está más que realizada la clase tal vez se podría algunas cambiar renovar.

8) ¿Qué recomendaciones podría brindar sobre todo el proceso de aplicación que se ha venido realizando con estas herramientas de autor en los diferentes momentos de la clase?

Algunos recursos se podrían renovar y mejorar para que de esta manera puedan aportar aún más a los procesos educativos pero de ahí creo que no tengo mucho más que recomendarles pues ustedes han hecho un trabajo excelente, solamente felicidades para ustedes.

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
Diario de campo Octavo ciclo**

Practicantes: Karina González y Sara Naula	Docente Tutora: Marcela Garcés
Año de básica: 5to B	Docente de aula: Zoila Jiménez Jácome.

Fecha	Descripción de las actividades	Reflexión crítica	Propuesta
Lunes 23/11/2020	Primera hora: Matemática Las clases comenzaron a las 7:30 de la mañana con la asignatura de Matemática, en donde la docente se tomó unos minutos para presentarnos a los estudiantes y darnos la bienvenida, así mismo, nos permitió dar unas palabras tanto a la docente y estudiantes para explicar el motivo de nuestra presencia y que tipo de colaboración que brindaríamos a lo largo del periodo de las prácticas. Posterior a esto, la docente comenzó a desarrollar la clase correspondiente al tema de paralelogramos y trapecios.	Lunes: En un conversatorio con la tutora profesional mencionó que algunos estudiantes no acceden a clases virtuales debido a que no poseen un dispositivo de acceso a Internet, y que algunos estudiantes se retiran de las clases porque comparten sus	En esta semana pudimos observar que la docente hace uso de las diapositivas pero no las puede proyectar en pantalla completa, además para proyectar los videos ella opta por descargarlos y luego compartirlos con la clase y no los proyecta



	<p>Primero dio a conocer la destreza que fue: M.3.2.3. Identificar paralelogramos y trapecios a partir del análisis de sus características y propiedades; y luego el objetivo: reconocer los distintos tipos de paralelogramos y trapecios, sea cual sea la posición en la que se encuentren, sus características y propiedades.</p> <p>Después, procedió a compartir un video introductorio al tema ya antes mencionado y posteriormente empezó a compartir unas diapositivas con información y gráficos sobre el tema de los paralelogramos y explicó que la segunda parte correspondiente a paralelogramos la revisarían el siguiente día. Durante la presentación de las diapositivas la docente iba solicitando la participación de los niños para la lectura de las mismas, finalmente la maestra realizó preguntas a los estudiantes para comprobar si el tema había quedado claro (cuando un estudiante respondía bien toda la clase le brindaba aplausos) y de la misma manera despejó dudas e inquietudes que surgieron de parte del alumnado, además dio apertura a que una niña que había realizado un gráfico sobre la clase trabajada, compartiera esto con el resto de la clase.</p> <p>Segunda hora: Ciencias Naturales (CCNN).</p> <p>Al inicio de la segunda hora de clase a las 8:30 de la mañana la docente dio indicaciones sobre unos ejercicios de estiramiento (movimientos de brazos con manos entrelazadas, hacia arriba, al,</p>	<p>dispositivos con sus hermanos en los horarios que ella imparte clase.</p> <p>Además se constató que los estudiantes hacen uso de redes sociales como el WhatsApp, Messenger o correo electrónico para enviar sus deberes o comunicarse con la tutora profesional en caso de presentar dudas sobre el tema abordado en clase.</p> <p>Las presentaciones de las diapositivas que elaboraba la docente eran poco llamativas y no se incluían otras plataformas y herramientas de autor para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual, además se observó poca participación y motivación por parte de los estudiantes.</p> <p>En este día se pudo evidenciar que la docente sigue los tres momentos</p>	<p>directamente desde el YouTube.</p> <p>Se observó que no hace uso de otras plataformas para el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>A través de este primer diagnóstico realizado se pudo evidenciar que es necesario proponer diversas plataformas para que la docente pueda mejorar sus clases virtuales.</p>
--	---	--	---



	<p>pecho, lateral y al frente) los cuales los realizamos todos tanto la docente, estudiantes y nosotras las practicantes, luego la docente pidió que todos cruzaran los brazos y prestaran atención, entonces, realizó un breve recuento de la clase anterior de CCNN (sobre los animales invertebrados), luego de esto, la docente proyectó un video sobre el nuevo tema a tratar sobre la reproducción sexual y asexual y complementó el mismo con la presentación de diapositivas con información y gráficos y la lectura participativa de los estudiantes de las mismas, además en esta lectura también nos incluyó. Finalmente abrió un espacio para la realización de comentarios sobre la clase, dudas, inquietudes o sugerencias.</p> <p>Tercera hora: Estudios Sociales (EESS)</p> <p>La clase dio inicio a las 9:30 am Primero, la docente procedió a realizar una actividad de preguntas (por ejemplo: a quienes les gusta leer, a quienes les gusta EESS) y para contestar los estudiantes debían levantar la mano derecha en caso que la respuesta fuera afirmativa o la izquierda en caso de ser una negativa (también nosotras participamos en esta actividad), posterior a esto, la educadora procedió a realizar un recuento de la última clase desarrollada y luego empezó con el nuevo tema correspondiente a la colonización para ello realizó una proyección de diapositivas y las fue desarrollando mediante la lectura en conjunto tanto de la</p>	<p>de la clase, es decir, anticipación, construcción y consolidación, se evidenció que siempre inicia con una dinámica e indaga los conocimientos previos de los estudiantes. Pero no realiza actividades virtuales o hacia uso de RED para la anticipación de la clase.</p> <p>Luego durante la etapa de la construcción la docente aplica una metodología constructivista debido a que permite a los estudiantes participar a través de la lectura y los conversatorios sobre el tema. Se pudo observar que algunos niños tenían problemas al momento de leer y la docente les corregía la lectura.</p> <p>Al finalizar las clases algunos estudiantes no respondían bien a las preguntas que realizaba la docente y también, la docente pedía que se</p>	
--	--	---	--



	<p>docente, los niños y nosotras, luego abrió un espacio para compartir ideas sobre el tema, resolver inquietudes, plantear preguntas o escuchar sugerencias y finalmente mostró un video a manera de refuerzo del tema tratado.</p> <p>Antes de que culminara la hora de clase la docente nos pidió que el día siguiente desarrollemos las clases de Matemática sobre el segundo tema correspondiente a trapezoides y también la clase de Lengua y Literatura sobre el diálogo, para ello, nos facilitó el material que ya tenía preparado (diapositivas) para que solamente revisáramos el mismo y nos preparemos. Así que acordamos que Sarita desarrollaría Matemáticas y Karina Lengua y Literatura.</p>	<p>realicen preguntas entre pares para comprobar si habían comprendido el tema, pero se observaba que algunos estudiantes no respondían de manera correcta a las interrogantes de sus compañeros.</p>	
--	---	---	--

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
Diario de campo Octavo ciclo



Practicantes: Karina González y Sara Naula	Docente Tutora: Marcela Garcés
Año de básica: 5to B	Docente de aula: Zoila Jiménez Jácome.

Fecha	Descripción de las actividades	Reflexión crítica	Propuesta
Martes 15/12/2020	<p>Primera hora: Lengua y Literatura.</p> <p>La clase dio inicio a las 7:30 am y terminó a las 8:30am (1 hora). Esta clase fue realizada por la practicante de la Católica (Dayra), además ingresó un docente para evaluar su clase.</p> <p>La docente empezó la clase dando a conocer que se envió un comunicado a los padres de familia sobre un concurso de nacimientos vivenciados a nivel de la escuela y que para participar deben enviar fotografías u videos de la representación de los nacimientos.</p>	<p>Pudimos observar que las diapositivas con las cuales se ayudó la docente fueron realizadas por otros practicantes y que al momento de la realización de las actividades propuestas la docente no sabía cómo debían desarrollarlas los estudiantes, esto nos hace reflexionar que no hay una comunicación efectiva entre los docentes de área y no hay una revisión previa del material facilitado por parte de los practicantes, además de</p>	<p>De acuerdo a la reflexión se plantea que para el trabajo de titulación se busquen otras herramientas tecnológicas para implementarlas dentro de las clases virtuales y de esta manera brindar a la</p>



	<p>Luego dio inicios a la clase de lengua con el tema: Análisis y creo mi propia narración, el objetivo de la clase era: Escuchar y analizar diversas narraciones con respecto a su contenido y forma, participando de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás.</p> <p>A partir de esto, la docente con la ayuda de unas diapositivas fue recordando el tema anterior y realizó preguntas iniciales, como, por ejemplo: ¿Qué es la narración? Y a través de una actividad de completar un mapa conceptual les recordó los elementos de la narración.</p> <p>Después, al ser esta una clase práctica les pidió a los estudiantes que preparen el material necesario, es decir, lápiz u esferos, el cuaderno de tareas u hojas. Asimismo, les mostró a los niños una guía para analizar las partes de la narración.</p> <p>Ejemplo: tema, narrador, personajes, espacio, tiempo</p> <p>La docente proyectó dos videos de películas animadas (Ratatouille y Kung Fu Panda) y los estudiantes tenían que ir tomando notas de estos videos.</p>	<p>desconocimiento de las herramientas tecnológicas en las que estas estuvieron realizadas.</p> <p>Asimismo, se pudo observar que la docente hace uso de videos de YouTube y diapositivas con texto sobre el tema de la clase, el contenido de las diapositivas lo hace leer a los estudiantes y luego explica el mismo, pero no se evidencia el uso de juegos interactivos y actividades lúdicas dentro de las clases virtuales.</p> <p>En un conversatorio luego de la clase la tutora profesional mencionó que ha sido un reto el trabajar desde la virtualidad porque afecta los procesos de enseñanza-aprendizaje ya que el tiempo es corto para desarrollar la clase en su totalidad y el no estar preparada para hacer uso de la tecnología también impedía brindar una educación de calidad. Asimismo, afirma que ha querido incorporar otros recursos, pero su falta de conocimiento en cuanto a la</p>	<p>docente otra herramientas pedagógicas, además se propone realizar una plataforma en la cual se realicen videos tutoriales como forma de apoyo a mejorar sus competencias digitales en el campo de las TIC.</p>
--	---	--	---



<p>Luego, la docente les dijo a los estudiantes que recreen su propia narración a partir de los videos observados tomando en cuenta los elementos de la narración.</p> <p>Por último, la docente mostró una diapositiva donde se veía tres grupos de palabras y se podían distinguir en cada uno los elementos de una narración, con estos grupos de palabras los niños tenían que escoger uno, recrear una historia y escribir su propia narración. Los estudiantes se tomaron varios minutos para copiar las palabras y empezar a hacer su narración en la clase. (Los niños debían terminar y enviar la tarea).</p> <p>Segunda clase: Matemáticas</p> <p>La clase dio inicio a las 9:30 am y terminó a las 10:30am (1 hora).</p> <p>Al inicio la docente se tomó unos minutos para retroalimentar la tarea de las narraciones de algunos niños, explicando que debían escribir una narración corta y no solo enviar los grupos de palabras copiados en el cuaderno.</p> <p>Luego la docente hizo unos ejercicios de relajación y estiramiento antes de iniciar la clase de matemáticas. El tema visto el día lunes era sobre las operaciones combinadas y la</p>	<p>tecnología y las TIC han impedido que los aplique dentro de los procesos educativos.</p> <p>Pensamos que los cortos animados les llamaron mucho la atención a los estudiantes lo que nos hace reflexionar sobre la importancia de llamar la atención y motivar el aprendizaje de ellos a través de videos recreativos y que estén de acuerdo a su edad.</p> <p>Para la clase matemáticas nos llamó mucho la atención que la docente hizo uso de liveworshets que es una página que permite hacer uso de distintas fichas didácticas para cualquier asignatura o tema específico. Además, nos pareció muy importante que a</p>	
--	--	--



	<p>docente hizo un recordatorio a través de preguntas y un conversatorio con los estudiantes.</p> <p>Se visualizó un video sobre las operaciones combinadas donde se mostraba el proceso a seguir para resolver ese tipo de ejercicios, los niños se mostraron muy atentos a la explicación.</p> <p>Luego con la ayuda de diapositivas fue resolviendo conjuntamente con los estudiantes algunas operaciones combinadas con paréntesis.</p> <p>Para finalizar la clase la docente hizo uso de liveworksheets con varios ejercicios de operaciones combinadas que fue resolviendo con los mismos estudiantes en la clase.</p> <p>Tercera clase: Lengua y Literatura con los niños de Inclusión</p> <p>La clase inició a las 10:30am y culminó a las 11:30am (1 h)</p> <p>Al iniciar la clase la docente se mostró un poco indispuesta y nos pidió a Sarita y Karina que le ayudáramos con un recordatorio de la clase anterior sobre la Ce y la Ci.</p> <p>Para ello, loes hicimos varias adivinanzas a los estudiantes con palabras que lleven la Ce y la Ci, también les pedimos que ello creen sus propias adivinanzas y oraciones y las compartan en</p>	<p>través del uso de estas fichas la docente vaya realizando conjuntamente con los estudiantes los ejercicios matemáticos, lo que permitió que los niños entiendan de mejor manera el proceso para resolver las operaciones combinadas con paréntesis.</p> <p>En la clase de inclusión nos sentimos muy felices de que la docente nos permitiera dar la clase, además los niños se mostraron muy participativos y animados por aprender el</p>	
--	--	--	--



	<p>clase. Al descubrir la respuesta de la adivinanza (la palabra) le pedíamos a los estudiantes que identifiquen con que sílaba iniciaban (Ce o Ci). Entre algunas adivinanzas teníamos: el cielo, el celular, el cine, etc.</p> <p>Luego de unos momentos la docente regreso y nos pidió que le ayudáramos dando el nuevo tema de la clase, entonces entre Karina y Sarita se procedió a iniciar el tema de la Gue y la Gui, para ello con la ayuda de las diapositivas que nosotras habíamos preparado para la clase fuimos aportando al aprendizaje de estas nuevas sílabas, entre algunas actividades que se realizó con los estudiantes teníamos: reconocimiento de imágenes y sílabas, relación con líneas dependiendo de la sílaba que contenga la imagen, completar palabras con las sílabas gue y gui y por último la lectura de palabras y oraciones cortas, culminando de esta manera la clase de este día.</p>	<p>nuevo tema, al igual que la docente nosotras los felicitábamos, animábamos y retroalimentábamos su participación. Pudimos darnos cuenta que a los niños les gusta las adivinanzas y también les gusta el poder escribir en la pantalla, esto se pudo observar al momento de realizar la actividad de relacionar con líneas. Lo que también provoco que analizáramos que este tipo de actividades no se puede realizar con grupos grandes debido al desorden que provoca ya que la mayoría de los niños quiere participar y por ende empiezan a rayar la pantalla sin que se le haya dado la oportunidad de participar.</p>	
--	--	---	--

Diario de Campo Noveno ciclo

Unidad Educativa: Unidad Educativa del Milenio Sayausí	Dirección: Avenida Dulcamara y Autopista Medio Ejido – San Joaquín s/n	
Sub nivel: Educación Básica Superior	Grado: 5to EGB	Paralelo: “B”
Tutor profesional: Licda. Zoila Jiménez		
Carrera: Educación Básica	Ciclo: Noveno	Paralelo: P2-EB-EGB
Tutor académico: Edison J. Padilla P.	Pareja pedagógica académica:	
Practicante: Sara María Naula Naula	Pareja Pedagógica Practicante: Sonia Karina González Guamán	

Tema:	Fechas de práctica: 25 al 28 de mayo del 2021		
Semana de práctica: 5	Días: (4 a 5 días por semana)		TIEMPO
ACTIVIDADES REALIZADAS:	DESCRIPCIONES. UNIDADES DE ANÁLISIS	REFLEXIONES, INQUIETUDES E INTERROGANTES QUE EMERGEN.	HORAS
Revisiones documentales:			
Proyecto del Examen del segundo quimestre titulado “UN ECUADOR ÚNICO Y MARAVILLOSO”	Revisión de las destrezas a reforzar de la semana (25 al 28 de mayo) para realizar las planificaciones y poder elaborar el material digital para las clases de refuerzo, además de analizar los deberes plantados en el proyecto para realizarlos en el aula de clase con los estudiantes.		20 min
ACTIVIDADES SÍNCRONAS – EN CONTACTO VIRTUAL CON EL TUTOR PROFESIONAL			
Actividades de ayuda en la labor docente:			
Participación durante las clases virtuales de todas las asignaturas.	La docente nos permite participar en alguno de los tres momentos de las clases, permitiéndonos desenvolvernos e interrelacionarnos con los estudiantes.		
Registro de asistencia de los estudiantes a las clases virtuales.	Cada clase se hace un registro de asistencia de los estudiantes a través de nóminas para luego realizar un informe final que será enviado cada viernes.		
Comunicación Vía WhatsApp con la tutora profesional.	En esta semana se comunicó con la profesora a través de chats en el grupo de WhatsApp sobre la preparación del material, temáticas para las clases de inclusión, retroalimentación del material elaborado y las clases desarrolladas.		15 min



Reunión vía Zoom	En un diálogo con la docente mencionó que en esta modalidad virtual es difícil estar pendiente de todos los estudiantes, ella realizaba preguntas a los estudiantes para ver si de esta manera estaban prestando atención y comprendiendo el tema, pero veía que algunos estudiantes realizaban otras actividades en sus horas de clase y por ello tenía que parar la clase para decirle a los estudiantes que prestaran atención.		20 min
Actividades de acompañamiento en la labor docente:			
Acompañamiento en las clases virtuales del día Martes 25-05-2021, se ingresó a clases desde las 10:30am hasta las 11:30am.	La clase de refuerzo con los niños de inclusión fue desarrollada por Karina González, el tema de la clase fue “Las vocales”, en primer lugar mediante las diapositivas se proyectó un video de una canción de las vocales, luego mediante imágenes se fue explicando la diferencia entre las vocales mayúsculas y minúsculas, después, mediante un juego virtual realizado en Wordwall y mediante fichas didácticas se hizo el reconocimiento de las vocales, entre algunas actividades estaban: completar palabras, encerrar en un círculo las imágenes que encajen con la vocal. Para finalizar la actividad se realizó un dictado de palabras y oraciones cortas. Antes de terminar la docente les explicó a los niños el proyecto que deben entregar para el examen del segundo quimestre, que era la elaboración de un tablero con todo el alfabeto.		1 hora
Acompañamiento en la clase virtual del día Jueves 27-05-2021, se ingresó a clases desde las 7:30am hasta las 10:30am.	La clase de refuerzo de Lengua y Literatura fue realizada por Karina González, en primer lugar se realizó una dinámica con la lectura de trabalenguas con el afán de ayudar a mejorar la lectura. Luego con la ayuda de las diapositivas preparadas para la clase se mostró el tema, la destreza y el objetivo a reforzar. Después, se fue explicando que era la narración y los elementos que la conforman, de igual forma se realizó un ejercicio práctico en el cual los estudiantes tenían de visualizar un video y luego identificar los elementos que conformaban la narración. Luego se realizó otra actividad donde se les pidió a los estudiantes que escogieran palabras de las diapositivas y realizarán una pequeña narración oral. Para las dos siguientes horas se realizó la actividad que se planteó en el proyecto de examen del segundo quimestre. Para ello, conjuntamente con los estudiantes se fue desarrollando la actividad, cada estudiante desarrolló su deber en hojas de líneas. Para la actividad los estudiantes debían releer la lectura que estaba plantada en el proyecto, para luego realizar una narración escrita sobre el mal aire y el espanto.		3 horas
Actividades de experimentación en la labor docente:			
Desarrollo de las clases virtuales del día martes 25-05-2021, se ingresó a clases desde las 7:30am hasta las 10:30am	Este día se desarrolló el refuerzo de Matemáticas durante las tres horas de clase, fue desarrollada por Sara Naula, se inició la clase con una dinámica de estiramiento y respiración. Luego mediante las diapositivas preparadas para la clase se dio a conocer el tema que fue: “Escritura y lectura de números fraccionarios”, después, se dio		



	<p>lectura a la destreza y el objetivo a reforzar en la clase. Se hizo un recordatorio sobre que es una fracción y sus términos. Así mismo, se proyectó un video para recordar que eran las fracciones y además se fueron resolviendo algunos ejercicios prácticos que mostraba el video.</p> <p>A partir de las diapositivas se realizó la lectura de fracciones, además, se realizó actividades para reconocer las fracciones a partir de imágenes interactivas, además de la escritura en letras de las fracciones.</p> <p>Para las dos siguientes horas se realizó conjuntamente con los estudiantes las actividades propuestas en el proyecto del examen del segundo quimestre, donde los estudiantes tenían que representar gráficamente y de forma escrita algunas fracciones.</p>		3 horas
<p>Desarrollo de las clases virtuales del día miércoles 26-05-2021, se ingresó a clases desde las 7:30am hasta las 10:30am</p>	<p>La clase fue desarrollada por Sara Naula, el tema de la clase fue la Empatía, en primer lugar se inició con una dinámica denominada Me siento triste cuando... me siento enojado cuando...</p> <p>Luego mediante unas diapositivas preparadas en CANVA se dio lectura a la destreza y el objetivo de la clase, además se realizó una pregunta previa ¿Qué entienden por empatía?</p> <p>Luego mediante las diapositivas preparadas en Canva se explicó el significado de empatía, de igual forma, se proyectaron 2 video relacionados con la empatía, después, se dialogó y reflexionó con los estudiantes sobre lo observado. A través de una lectura compartida se fue dando recomendaciones para ser empáticos y se dio a conocer acciones que no nos hacen empáticos. Para finalizar la primera hora se realizó un resumen de la clase y se visualizó un video relacionado a las formas de ayuda en la situación de pandemia. Y se realizó un espacio de diálogo para compartir las situaciones en las que hemos visto o hemos sido empáticos en la vida diaria.</p> <p>Para las dos siguientes horas se realizó la actividad planteada en el proyecto del examen del segundo quimestre, para ello, se realizó una lluvia de ideas con los estudiantes sobre las formas de ayudar a las personas contagiadas por el Covid-19 y en un Word anotó todas las ideas para que luego los estudiantes puedan ir anotando algunas en sus hojas de deberes.</p>	<p>Los estudiantes al inicio de las clases se mostraban motivados pues al aplicar diversas actividades realizadas en la plataforma Wordwall y EducaPlay como ruletas de preguntas, juego de concurso, relación entre pares, crucigramas, sopas de letras, entre otros.</p>	3 horas
<p>Desarrollo de la clase virtual de matemáticas con los niños de inclusión, el día jueves 27-05-2021, se ingresó a las 10:30 hasta las 11:30.</p>	<p>La clase de refuerzo de Matemáticas para los niños de inclusión fue desarrollado por Sara Naula, el tema de refuerzo fue sobre los números del 0 al 99. En primer lugar, mediante las diapositivas se proyectó un video musical con los números del 0 al 100. Luego mediante una ruleta hecha en wordall, se hizo el reconocimiento de distintos números en el círculo del 0 al 100. Después, se realizó una actividad recreativa de un laberinto para repasar los números. Para finalizar, se repasó la ubicación de los números en el tablero posicional, para ello se le iba dictando números al estudiante y</p>		1 hora



	él iba escribiendo con el lápiz del zoom. y ubicando las cantidades en las unidades, decenas y centenas.		
Desarrollo de las clases virtuales del día viernes 28-05-2021, se ingresó a clases desde las 7:30am hasta las 10.30am	La clase de refuerzo de Estudios Sociales fue desarrollada por Sara Naula, el tema de refuerzo fue: La crisis del siglo XVIII: Las Enfermedades en época de la colonia. En primer lugar, se presentó el tema y se dio lectura al objetivo y la destreza a reforzar en la clase. Luego mediante unas diapositivas preparadas en WIDEO se desarrolló el tema sobre las enfermedades, las causas y consecuencias en la época colonial, se realizó una lectura compartida de las diapositivas y se dialogó con los estudiantes sobre estas realizando una comparación con lo que se vive en la actualidad. Después, se proyectó un video sobre esas enfermedades. Para finalizar la clase se realizó la actividad del proyecto del examen del segundo quimestre, se realizó una lluvia de ideas sobre las enfermedades en la época de la colonia, para ello, se utilizó Padlet para anotar todas las ideas y luego en un Word se fue realizando la tarea conjuntamente con los estudiantes.		3 horas
ACTIVIDADES ASÍNCRONAS – TRABAJO AUTÓNOMO			
Actividades de ayuda en la labor docente:			
Informe de asistencia de los estudiantes a las clases virtuales	Registro de los estudiantes a todas las clases virtuales de la semana.		30 min
Revisión y control de tareas.	Se realiza la revisión de los deberes realizados en la semana, es decir, de Matemáticas, Estudios Sociales, Lengua y Literatura y Desarrollo Humano. Para la revisión de las tareas se toma en cuenta la rúbrica establecida en el proyecto y se califica de acuerdo al desarrollo, apropiación y relación con los temas estudiados en la semana. Cada practicante realiza la revisión de tareas los días viernes.		1 hora
Preparación de material digital (diapositivas) para el refuerzo de la clase de inclusión de Matemáticas. Jueves 27-05-2021.	Se ejecutó material para la clase de inclusión para el refuerzo de los números del 0 al 99. Se incluyeron imágenes y actividades recreativas (laberintos, ruleta, etc).		40 min
Preparación de material para el refuerzo de la clase de Estudios Sociales. Viernes 28-05-2021.	Se elaboró una presentación en WIDEO con el tema de la crisis del siglo XVIII: Las Enfermedades en época de la colonia. Se incluyó videos e imágenes.		40 min
Preparación de material para la clase de Proyectos del día Viernes 04-06-2021.	Se buscó una imagen para elaborar la caratula del proyecto de examen del segundo quimestre con los estudiantes.		30 min
Actividades de experimentación en la labor docente:			



Planificación para la clase de Desarrollo Humano Integral del Miércoles 26-05-2021: Búsqueda del tema y material audiovisual.	Se realizó la planificación para la clase de Desarrollo Humano Integral con el tema de “La empatía”. Para ello se planifica una dinámica inicial, videos de YouTube. La actividad del examen del proyecto.		40min
Planificación para la clase de Estudios Sociales del Viernes 28-05-2021: Búsqueda del tema y material audiovisual.	Se elaboró la planificación para la clase de refuerzo de Estudios Sociales con el tema de la crisis del siglo XVIII: Las Enfermedades en época de la colonia. Se planifica una dinámica inicial, diapositivas en WIDEO, video, actividades del proyecto.		40 min
Planificación para la clase de Matemáticas, Lunes 31-06-2021: Búsqueda del tema y material audiovisual.	Se realizó la planificación para la clase de Matemáticas con el tema de “Los números decimales” para ello se planifica una dinámica inicial, diapositivas, imágenes, actividades prácticas. La actividad del examen del proyecto.		40 min
TOTAL DE HORAS TRABAJADAS			20h 10min



Unidad Educativa: Unidad Educativa del Milenio Sayausí	Dirección: Avenida Dulcamara y Autopista Medio Ejido – San Joaquín s/n	
Sub nivel: Educación Básica Superior	Grado: 5to EGB	Paralelo: “B”
Tutor profesional: Licda. Zoila Jiménez		
Carrera: Educación Básica	Ciclo: Noveno	Paralelo: P2-EB-EGB
Tutor académico: Edison J. Padilla P.	Pareja pedagógica académica:	
Practicante: Sara María Naula Naula	Pareja Pedagógica Practicante: Sonia Karina González Guamán	

Tema:	Fechas de práctica: 10 al 14 de mayo de 2021		
Semana de práctica: 3	Días: (4 a 5 días por semana)		TIEMPO
ACTIVIDADES REALIZADAS:	DESCRIPCIONES. UNIDADES DE ANÁLISIS	REFLEXIONES, INQUIETUDES E INTERROGANTES QUE EMERGEN.	HORAS
Revisiones documentales:			
Planificaciones de Unidad Didáctica de Ciencias Naturales y Lengua y Literatura.	Revisión de las temáticas a abordar de la semana (10 al 14 de mayo) para realizar las planificaciones y poder elaborar el material digital para las clases.		20 min
ACTIVIDADES SÍNCRONAS – EN CONTACTO VIRTUAL CON EL TUTOR PROFESIONAL			
Actividades de ayuda en la labor docente:			
Participación durante las clases virtuales de Ciencias Naturales, Desarrollo Humano y Educación Física.	La docente nos permite participar en alguno de los tres momentos de las clases, permitiéndonos desenvolvemos e interrelacionarnos con los estudiantes.		
Registro de asistencia de los estudiantes a las clases virtuales	Cada clase se hace un registro de asistencia de los estudiantes a través de nóminas para luego realizar un informe final que será enviado cada viernes.		
Comunicación Vía WhatsApp con la tutora profesional.	En esta semana se comunicó con la profesora a través de chats en el grupo de WhatsApp sobre la preparación del material, temáticas para las clases		15 min



	de inclusión, retroalimentación del material elaborado y las clases desarrolladas.		
Actividades de acompañamiento en la labor docente:			
Acompañamiento en las clases virtuales del día Miércoles 12-05-2021, se ingresó a clases desde las 8:30am hasta las 10:30am.	<p>En primer lugar la docente dio la bienvenida a los estudiantes, permitió a los estudiantes mostrar sus trabajos de Educación Artística. Luego, mediante el uso de diapositivas se dio a conocer la destreza y el objetivo de la clase, seguidamente la docente realizó una dinámica denominada “Sol solecito” y algunos ejercicios de estiramiento y respiración. La docente planteó preguntas a los estudiante sobre las prácticas deportivas y los cuidados que se debe tener al hacer ejercicio o practicar algún deporte. Después, fue desarrollando la clase donde dio a conocer algunas recomendaciones para hacer deporte de manera segura y evitar lesiones. Además, proyectó un video sobre las normas para la práctica deportiva y mantener una buena salud física, entre estas: una buena alimentación, beber agua, correcta higiene, etc. Para finalizar la clase la docente realizó un resumen de la clase y generó un conversatorio con los estudiantes mediante preguntas.</p> <p>La siguiente clase fue de Ciencias Naturales, al inicio, la docente realizó una dinámica denominada “El capitán manda... que manda a traer...”. Luego con las diapositivas preparadas para la clase se continuó la clase del Lunes con el tema: “Los materiales y sus propiedades”, en primer lugar, la docente hizo preguntas para recordar lo visto en la clase anterior, luego fue explicando el tema de la clase sobre los materiales con los que se realizan las cosas que ocupamos día a día. Por ejemplo: madera, cartón, plástico, etc. De igual forma se explicó las propiedades de los materiales como: la elasticidad, la dureza, fragilidad, etc. Para finalizar se proyectó un video para resumir la clase donde se mostraba algunos ejemplos de las propiedades de los materiales.</p>		2 horas
Acompañamiento en la clase virtual del día Jueves 14-05-2021, se ingresó a clases desde las 8:30am hasta las 9:30am.	La clase de Desarrollo Humano fue desarrollada por la docente, el tema de la clase fue: “La puntualidad”, primero se dio a conocer la destreza y el objetivo de la clase, mediante las diapositivas se realizó la lectura de la responsabilidad. Luego se proyectó un video de un cuento sobre la puntualidad. Para finalizar la clase, se realizó un conversatorio de este valor con los estudiantes reflexionando sobre la puntualidad para entrar a clase, entregar los deberes a tiempo, y de ser disciplinados con las		1 hora



	<p>actividades que se realiza día a día, planteando horarios para cumplir con todo lo que nos proponemos. Además, al final de la clase permitió que Karina y Sara realizarán comentarios y reflexiones finales de la clase.</p>		
<p>Acompañamiento en la clase virtual del día Viernes 16-05-2021, se ingresó a clases desde las 8:30am hasta las 10:30am.</p>	<p>En la clase de Lengua y Literatura, la docente realizó la lectura comprensiva con los estudiantes, para utilizó un documento de Word donde se podía observar varias lecturas, entre estas estaba la lectura que se realizó para el proyecto n°5 y otras lecturas, la docente dirigió la clase y en orden de lista fue haciendo leer un párrafo a cada uno de los estudiantes con el fin de evaluar cómo está su lectura.</p> <p>De igual forma, en la siguiente clase que estaba destinada a la hora de Proyectos se continuó con la lectura de los estudiantes que faltaban por evaluar. La docente mencionó que no podían hacer la receta de la colada de oca debido a que no todos los estudiantes habían conseguido los ingredientes. La clase finalizó con una reflexión por parte de la docente y los estudiantes sobre la importancia de leer de manera adecuada para que se pueda comprender lo que quiere transmitir una Lectura.</p>	<p>Este día pudimos observar que la mayoría de los estudiantes presentan dificultades para leer de manera adecuada las lecturas.</p>	<p>2 horas</p>
Actividades de experimentación en la labor docente:			
<p>Desarrollo de las clases virtuales del día lunes 10-05-2021, se ingresó a</p>	<p>La primera clase fue de Matemáticas y fue desarrollado por Karina González, al inicio de la clase realizó una dinámica de movimiento del cuerpo, respiración y estiramiento con todos los estudiantes. Luego, mediante la utilización de la presentación interactiva de Genially presentó el tema de clase que era: “Sobre la resolución de problemas de suma con números decimales”. Para el desarrollo de la clase presentó la destreza con criterio de desempeño y el objetivo a alcanzar. Después, Karina realizó preguntas previas para recordar la clase anterior y para activar los conocimientos previos, para ello, preguntó a los estudiantes: ¿Qué es un número decimal?, en la suma y la resta ¿Qué ocurre con la coma en la respuesta?, en la multiplicación ¿qué ocurre con la coma en la respuesta? A través de la presentación interactiva de Genially se explicó a los estudiantes los pasos para resolver problemas de sumas con decimales, además de la resolución de un problema de manera conjunta con los estudiantes donde se explicó paso a paso el proceso para resolverlo. Para finalizar la clase se realiza se planteó a los estudiantes un problema de suma con números decimales y ellos lo tuvieron que resolver en su cuaderno de tareas.</p>	<p>Esta semana las clases desarrolladas estuvieron bien ejecutadas, la docente nos felicitó y nos dio algunas recomendaciones para las clases.</p>	<p>3 horas</p>



<p>clases desde las 7:30am hasta las 10:30am</p>	<p>La segunda clase de Ciencias Naturales fue desarrollada por Sara Naula, al inicio se realizó una dinámica denominada Simón Dice. Luego mediante el uso de diapositivas se desarrolla la clase, con el tema de “Mezclas y método o técnicas de separación”, de igual forma se da a conocer el objetivo y la destreza de la clase. Después, se realizan preguntas previas sobre el tema como: ¿Qué es una mezcla?, ¿Qué tipo de mezclas hay?, además, se pido a los estudiantes dar ejemplos y reconocer a través de la proyección de imágenes el tipo de mezclas (homogéneas y heterogéneas). Mediante el uso de las diapositivas se explicó las técnicas o métodos para separar las sustancias, además se realizaron experimentos prácticos para explicar las mezclas y una técnica de separación (Tamizado) de sustancias con materiales que utilizamos en nuestra vida diaria. Para finalizar la clase se realiza una actividad para identificar los métodos o técnicas de separación de mezclas, para ello, los estudiantes deberán relacionar la imagen con las distintas técnicas como por ejemplo: tamizado, evaporación, magnetismo y cristalización.</p> <p>La siguiente clase de Estudios Sociales que fue desarrollada por Karina, al inicio de la clase se realizó una dinámica denominada “las partes del cuerpo” para ello se proyectó un video y los estudiantes tenían que seguir los movimientos que mostraban en este. Luego se realizó un recuento de la clase mediante preguntas sobre ¿Cuáles son los relieves de cada región? ¿Qué tipos de suelos tienen? ¿Cuáles son las diferencias más notorias entre las regiones? Luego mediante diapositivas se presentó el tema de la clase que fue “La Tierra en movimientos por las placas tectónicas y el origen de los andes”, de igual forma, se leyó la destreza y el objetivo a alcanzar en la clase. Después, mediante la lectura compartida de las diapositivas se explicó el tema mediante ayuda de imágenes, se interactuó con los estudiantes realizando preguntas sobre el tema. Para finalizar la clase, se abrió un espacio para que los estudiantes realicen un resumen y formulen preguntas sobre el tema.</p>		
	<p>La clase de Lengua y Literatura fue desarrollado por Sara Naula, en primer lugar, se realizó una dinámica de motivación denominada Yo tengo un Tic..., Luego se presentó el tema de la clase que fue: “Los saberes ancestrales”, además, se dio a conocer el objetivo y la destreza a alcanzar en la clase. Sara reflexionó y planteó un diálogo con los estudiantes a partir de una imagen y el planteamiento de preguntas sobre esta. Después,</p>	<p>Durante esta semana desarrolle diversas clases y me he sentido muy alegre, aunque a veces siento la presión de planificar y dar clases pero es una experiencia muy grata debido a que me ayuda en mi formación profesional.</p>	<p>4 horas</p>



<p>Desarrollo de las clases virtuales del día martes 14-05-2021, se ingresó a clases desde las 7:30am hasta las 11:30am</p>	<p>mediante el uso de diapositivas y la lectura compartida de las mismas se explicó el tema. De igual forma, se indagó a partir de imágenes y ejemplos los principios en los que se basaban los saberes ancestrales y su uso en la cotidianidad. Por último, se proyectó un video sobre el pensamiento ancestral y se realizó una reflexión con los estudiantes sobre el tema abordado en clase.</p> <p>Karina desarrolló la clase de Estudios Sociales, para ello, inició con una dinámica de las paletas de colores. Además, se realiza un recordatorio de la clase anterior mediante preguntas: ¿Cómo actúan las placas tectónicas, ¿Qué produce el roce o choque de las placas? Luego mediante el apoyo de diapositivas se inició la clase con un nuevo tema, que fue: “Los sismos, terremotos y el volcanismo en el Ecuador”. Además, se dio a conocer la destreza y el objetivo de la clase. Después se fue desarrollando el tema sobre los terremotos, sismos, tsunamis, volcanes del Ecuador y su actividad. Para finalizar la clase, se proyectó un video sobre los paisajes geológicos, riesgos sísmicos y volcánicos del Ecuador. Para finalizar, se realiza una lluvia de ideas sobre lo observado y se formulan preguntas sobre el tema.</p> <p>Para la clase de Matemáticas que fue desarrollada por Karina, se inició con una dinámica de la lectura de trabalenguas, luego se realizó una lluvia de ideas sobre el tema de la clase del día anterior, para ello se planteó las siguientes preguntas: ¿Cuáles son los pasos para resolver problemas de sumas? ¿Dónde se coloca la coma en el resultado de la suma? Después, mediante una presentación en Genially se leyó la destreza y el objetivo de la clase, se fue explicando el tema de clase que fue: “Problemas de resta con números decimales”, se indicó el proceso para resolver los problemas de resta con números de decimales. Luego se planteó un problema que se resolvió de manera conjunta con los estudiantes explicando paso a paso la resolución de esos problemas utilizando el lápiz del zoom y una pizarra de tiza líquida, además la comprobación del resultado con la calculadora. Para finalizar la clase, se propone resolver otro ejercicio de restas con decimales y luego se abre un espacio para plantear dudas e inquietudes de los estudiantes.</p> <p>La clase de Lengua y Literatura para los niños de inclusión fue desarrollada por Sara Naula, el tema de la clase fue sobre la sílaba compuesta o trabada de Tr/tr, con el uso de diapositivas se inició la clase</p>		
---	--	--	--



	<p>y en primer lugar se realizó el reconocimiento y pronunciación de la sílaba Tr y tr, luego se formó las sílabas con la unión de las vocales: Tra, Tre, Tri, Tro, Tru. Seguidamente, se proyectó un video sobre estas sílabas y la formación de palabras, además, se repasó el sonido de las mismas. Luego, a través de imágenes se hizo el reconocimiento de la sílaba Tr/tr en las palabras escritas. Después, se realiza una sopa de letras con los estudiantes, donde tenían que encontrar las palabras de acuerdo a las imágenes que se visualizaban, para esta actividad los estudiantes usaron la opción de anotación del zoom y fueron encerrado las palabras que encontraban. Además, se les mostró un trabalenguas de los tres tristes tigres y mediante esta actividad los estudiantes repasaron la pronunciación de la sílaba trabada. Para finalizar, se realiza un dictado de palabras y oraciones cortas que tengan la sílaba tr.</p>		
<p>Desarrollo de las clases virtuales del día jueves 13-05-2021, se ingresó a clases desde las 9:30am hasta las 11:30am</p>	<p>La clase de Lengua y Literatura fue desarrollada por Sara Naula, para iniciar se hizo una dinámica de Adivina, adivinador... para ello se le mostró a los estudiantes varias adivinanzas y entre todos tenían que descubrir que era. Luego, a través de las diapositivas preparadas para la clase se dio a conocer el tema que fue sobre: “La medicina ancestral y su importancia en la vida cotidiana”, además, se dio a conocer la destreza y el objetivo de la clase. Después, se planteó preguntas previas como recordatorio de la clase anterior, como por ejemplo: ¿Qué eran los saberes ancestrales?, Recuerdas ¿Cuáles son los principios en los que se basan los saberes ancestrales?, luego, mediante las diapositivas se proyectó una imagen y se reflexionó sobre esta mediante y después se preguntó si conocían algunos beneficios de las plantas medicinales. Se realizó una lectura compartida de las diapositivas para desarrollar el tema sobre los tipos de plantas medicinales y sus beneficios para curar enfermedades. Se proyectó un video sobre los saberes ancestrales y la medicina ancestral para luego reflexionar sobre este. Para finalizar, se realiza una actividad recreativa en Kahoot!, durante esta actividad los niños fueron respondiendo a las preguntas solicitadas de acuerdo a los colores o figuras, esta actividad fue realizada de manera colaborativa.</p> <p>La clase de inclusión de Matemáticas fue desarrollada por Karina González, se inició la clase dando a conocer el tema que fue: “El mayor que (>) y el menor que (<) en el círculo del 100 al 200”. A través del uso de</p>	<p>Durante la actividad recreativa en Kahoot!, los niños se mostraron muy participativos y motivados, la docente mencionó que la actividad fue muy bien planificada y que fue un juego muy interesante para la clase.</p> <p>Los estudiantes se mostraban muy atentos a las explicaciones de los temas y se les observaba tomando apuntes del tema de la clase, estos apuntes les ayudaban a responder a las respuestas de sus compañeros de manera correcta y también resolver bien las actividades propuestas en las distintas herramientas de autor, entre estas: Kahoot!, Quizizz, Wordwall.</p>	<p>2 horas</p>



	<p>diapositivas se desarrolló la clase, primero se mostró una imagen con una tabla de los números del 100 al 200, para repasar el reconocimiento y la lectura de los números. Luego se observó un video sobre el mayor que y menor. Después, se le indicó cual es el mayor que y el menor que mediante el uso de las manos, es decir, lo dedos índice y pulgar de la mano derecha será el mayor que y los dedos de la mano izquierda será el menor que. A partir de esa distinción, se le muestra al estudiante una imagen con números del 100 al 200 y en el medio un recuadro para colocar menor que o mayor que según corresponda. Además, se plantean números con el apoyo de imágenes para que el estudiante coloque mediante el lápiz de zoom el mayor que o menor que. Para finalizar la clase, se le pidió al estudiante que proponga cantidades y luego haga la comparación de mayor que o menor que.</p>		
<p>Desarrollo de las clases virtuales del día viernes 14-05-2021, se ingresó a clases desde las 7:30am hasta las 9:00am</p>	<p>Para esta clase se planificó un refuerzo para las clases de Matemáticas, además, se realiza el refuerzo a partir de las clases del día lunes y martes, con el tema de “Problemas de suma y resta con números decimales”. Este refuerzo fue desarrollado por Karina González, en primer lugar, se realiza un dinámica denominada Tengo un barquito lleno de... (Múltiplos del tres, de centenas, de cosas que hay en la cocina, etc.), luego se realizó una actividad recreativa con los estudiantes mediante el uso de la plataforma Wordwall denominada Juego de concurso, en esta se mostraron preguntas sobre los pasos para la resolución de problemas con números decimales, Luego mediante el uso de diapositivas interactivas realizadas en Power Point se plantean problemas de suma y resta con números decimales. Karina fue desarrollando conjuntamente con los estudiantes los problemas.</p>	<p>Los estudiantes prestan más atención cuando se incorporaban las herramientas de autor, entre estas: Genially, Wordwall, Wideo, Canva, Kahoot!, Quizizz, Educaplay con las cuales se crearon diversos RED como: ruletas de preguntas, juego de concursos, relación entre pares, voltear fichas al inicio de la clase, presentaciones interactivas, video presentaciones, videos de YouTube y actividades virtuales en la construcción, para la consolidación se implementó cuestionarios interactivos, crucigramas o sopas de letras, juego del laberinto, entre otras. Todas estas actividades llamaban la atención de los estudiantes logrando de esta manera mayor interacción en las clases virtuales.</p>	<p>1 hora</p>
ACTIVIDADES ASÍNCRONAS – TRABAJO AUTÓNOMO			
Actividades de ayuda en la labor docente:			
<p>Informe de asistencia de los estudiantes a las clases virtuales</p>	<p>Registro de los estudiantes a todas las clases virtuales de la semana.</p>		<p>30 min</p>



Revisión y control de tareas.	Se realiza la revisión de tareas que nos reenvía la docente de las actividades planteadas en el proyecto del parcial # 3 y que corresponde a las asignaturas de Lengua y Literatura, Matemáticas, Estudios Sociales y Ciencias Naturales. Para la revisión de las tareas se toma en cuenta la rúbrica establecida en el proyecto y se califica de acuerdo al desarrollo, apropiación y relación con los temas estudiados en la semana. Cada practicante realiza la revisión de tareas los días viernes.		1 hora
Preparación de material digital (diapositivas) para el desarrollo de la clase del Ciencias Naturales del Lunes del 10-05-2021 Clase 1.	Se desarrolló material (Diapositivas) para la clase de Ciencias Naturales con el tema de “Mezclas, métodos o técnicas de separación de sustancias”.		40 min
Preparación de material digital (diapositivas) para el desarrollo de la clase de Lengua y Literatura clase 1 y 2. Día Martes 11-05-2021 y jueves 13-05-2021.	Se realizó material para las dos clases de Lengua y Literatura con los temas de: “Los saberes ancestrales” y “Las plantas medicinales de nuestros antepasados”.		1h 20min
Preparación de material digital (diapositivas) para la clase de inclusión de Lengua y Literatura. Martes 11-05-2021.	Se ejecutó material para la clase de inclusión con la sílaba trabada de la Tr, tr. Se incluyeron imágenes y actividades recreativas.		40 min
Preparación de material digital (diapositivas) para la clase de Matemáticas del 17-05-2021. Clase 1.	Se realizó una presentación interactiva en Wideo con el tema de “Problemas de suma y resta con números decimales” debido a que a pedido de la docente se realiza un repaso de las clases dadas la anterior semana.		40 min
Actividades de experimentación en la labor docente:			
Planificación para la clase de Ciencias Naturales del 10-05-2021: Búsqueda del	Se prepara la planificación para la clase de Ciencias Naturales con el tema de la “Mezclas, métodos o técnicas de separación de sustancias”. Incluyendo una dinámica inicial, las diapositivas con ilustraciones, un video de YouTube y unas actividades recreativas para la consolidación.		40 min



tema y material audiovisual.			
Planificación para la clase de Lengua y Literatura del 11 y 13 del 2021: Búsqueda del tema y material audiovisual. Clase 1 y clase 2.	Se realizó la planificación para la clase de Lengua y Literatura con los temas de “Los saberes ancestrales” y “Las medicinas ancestrales” para ello se planifica una dinámica inicial, diapositivas, actividades recreativas (Kahoot!) y videos de YouTube.	Con la ayuda del modelo ADDIE y el proceso sistémico que se siguió se pudo evidenciar que los recursos educativos mediados por la tecnología permitieron potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje además de brindar a la docente una nueva metodología para la enseñanza en la virtualidad.	1 h 20min
Planificación para la clase de Matemáticas del Lunes 17-05-2021: Búsqueda del tema y material audiovisual.	Se realizó la planificación para la primera clase de Matemáticas con el tema de “Problemas de suma y resta con números decimales”. Para ello se planificó una dinámica inicial sobre los trabalenguas. También se planifica una actividad de refuerzo, mediante el planteamiento de ejercicios prácticos de suma y resta con decimales.		40min
Realización del proyecto N°4 del Parcial 5 para las semanas del 17 de mayo del 2021 al 04 de junio del 2021.	Para la realización del proyecto se revisó las planificaciones de las cuatro asignaturas, es decir, Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales, Educación Física, además se integran las asignaturas de Proyectos y Desarrollo Humano, para ello, se analizó las destrezas, los criterios y los temas a abordar en las siguientes 4 semanas, de igual forma, se realizó una lectura indisciplinar con el título “Los desastres naturales y la contaminación”, en esta lectura se integraron los temas que se abordarán en las siguientes 4 semanas. De igual forma, se planifican actividades de acuerdo a las semanas, por ejemplo: En la primera se planificaron actividades para Matemáticas, Ciencias Sociales, Desarrollo Humano y Proyectos. Para la siguiente semana se planifica actividades para Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Educación Física. Y de igual forma para las siguientes 2 semanas.		1 hora
TOTAL DE HORAS TRABAJADAS			24 h 05min



Unidad Educativa: Unidad Educativa del Milenio Sayausí	Dirección: Avenida Dulcamara y Autopista Medio Ejido – San Joaquín s/n	
Sub nivel: Educación Básica Superior	Grado: 5to EGB	Paralelo: “B”
Tutor profesional: Licda. Zoila Jiménez		
Carrera: Educación Básica	Ciclo: Noveno	Paralelo: P2-EB-EGB
Tutor académico: Edison J. Padilla P.	Pareja pedagógica académica:	
Practicante: Sara María Naula Naula	Pareja Pedagógica Practicante: Sonia Karina González Guamán	

Tema:	Fechas de práctica: 07 al 11 de junio del 2021		
Semana de práctica: 7	Días: (4 a 5 días por semana)		TIEMPO
ACTIVIDADES REALIZADAS:	DESCRIPCIONES. UNIDADES DE ANÁLISIS	REFLEXIONES, INQUIETUDES E INTERROGANTES QUE EMERGEN.	HORAS
Revisiones documentales:			
Proyecto del Examen del segundo quimestre titulado “UN ECUADOR ÚNICO Y MARAVILLOSO”	Revisión de las destrezas a reforzar de la semana (31 de mayo al 04 de junio) para realizar las planificaciones y poder elaborar el material digital para las clases de refuerzo, además de analizar los deberes plantados en el proyecto para realizarlos en el aula de clase con los estudiantes.		20 min
ACTIVIDADES SÍNCRONAS – EN CONTACTO VIRTUAL CON EL TUTOR PROFESIONAL			
Actividades de ayuda en la labor docente:			
Participación durante las clases virtuales de todas las asignaturas.	La docente nos permite participar en alguno de los tres momentos de las clases, permitiéndonos desenvolvemos e interrelacionarnos con los estudiantes.		
Registro de asistencia de los estudiantes a las clases virtuales.	Cada clase se hace un registro de asistencia de los estudiantes a través de nóminas para luego realizar un informe final que será enviado cada viernes.		
Comunicación Vía WhatsApp con la tutora profesional.	En esta semana se comunicó con la profesora a través de chats en el grupo de WhatsApp sobre la preparación del material, temáticas para las clases de inclusión, retroalimentación del material elaborado y las clases desarrolladas.		15 min
Actividades de acompañamiento en la labor docente:			



<p>Acompañamiento en las clases virtuales del día Martes 08-06-2021, se ingresó a clases desde las 07:30am hasta las 10:30am.</p>	<p>Este día, la clase de Lengua y Literatura fue desarrollada por Karina González, en primer lugar se realizó una dinámica con los estudiantes de estiramiento, respiración y relajación. Luego se inició con el refuerzo de la clase con el tema del Párrafo, los sustantivos, los adjetivos, el verbo y los artículos. Mediante la lectura de lectura de las diapositivas se dio a conocer la destreza y el objetivo a reforzar en la clase. Después, a través de la lectura compartida se recordó la estructura de los párrafos, entre estos, la idea principal, ideas secundarias, etc. Además, se recordó sobre las oraciones y sus tipos, se dieron a conocer algunos ejemplos de oraciones (unimembres, bimembres), de igual forma, se le pidió a los estudiantes dar algunos ejemplos de estos dos tipos de oraciones y entre todos identificaban se oración era. Luego se continuó con la identificación de los elementos de una oración, entre estos: el sustantivo, el verbo, los adjetivos, los artículos, para ello, se fue puso y se pidió a los estudiantes oraciones para luego identificar los diversos elementos. Para finalizar la clase, se realizó la actividad del examen del segundo quimestre, para este se tenía que leer la lectura del proyecto y luego identificar algunas oraciones para luego completarlas con sustantivos, adjetivos, verbos y artículos.</p>		<p>3 horas</p>
<p>Acompañamiento en la clase virtual del día Martes 08-06-2021, se ingresó a las 10:30 hasta las 11:30 am</p>	<p>La clase de Lengua y Literatura para los niños de inclusión fue desarrollada por Karina González, en primer lugar, se realizó una dinámica de lectura de trabalenguas y luego se dio a conocer el tema de refuerzo que era sobre las letras m, p, s, l, t, y r. Mediante las diapositivas preparadas para la clase, se fue reforzando las letras antes mencionadas, primero se recordó la formación de las sílabas con todas las palabras, además se realizó diversas actividades entre ellas: identificación de sílabas mediante imágenes, completar palabras, unión de sílabas de palabras con imágenes. Para finalizar la clase, se solventó dudas del estudiante y además la docente realizó una retroalimentación de la clase.</p>	<p>La clase desarrollada fue grabada, las actividades propuestas captaron la atención del estudiante y por ello, este se mostró muy participativo durante toda la clase, la docente también felicitó a Karina por la clase dada.</p>	<p>1 hora</p>
<p>Acompañamiento en la clase virtual del día Jueves 10-06-2021, se ingresó a las 8:30 hasta las 10:30 am.</p>	<p>La clase de Desarrollo Humano Integral fue desarrollada por Karina González, en primer lugar se realizó una dinámica titulada me pongo en tu lugar, a través de esta dinámica se presentó diversas situaciones a los estudiantes y mediante preguntas como por ejemplo: ¿Cómo se siente la otra persona? ¿Por qué se siente de esa manera? ¿Qué podemos hacer para que se sienta mejor? Los estudiantes fueron identificando diversas emociones e identificándose con las personas que</p>	<p>La dinámica inicial y los videos propuestos captaron la atención de los estudiantes, y debido a que los estudiantes se mostraron participativos durante la clase al momento</p>	<p>2 horas</p>



	<p>mostraban las diversas situaciones. Luego se dio a conocer el tema de la clase que fue sobre la Empatía, mediante las diapositivas preparadas para la clase se dio a conocer el concepto de empatía, los beneficios y algunos consejos para ser más empáticos, además se realizó una reflexión a partir de una situación que se encuentra en la vida cotidiana. Para finalizar se proyectaron 2 videos relacionados con la empatía, el primero fue sobre una cadena de favores y el otro relacionado a la ayuda en la vida diaria, a partir de estos videos se realizaron reflexiones finales sobre la clase.</p> <p>En la siguiente hora se realizó la actividad propuesta en el proyecto de examen del segundo quimestre. En el cual los estudiantes debían dar recomendaciones o consejos para las personas que están en una situación de contagio por el coronavirus, mencionando consejos desde su experiencia, para ello, se fue apuntando todas las ideas de los estudiantes y luego se escogió de esa lista los consejos que mejor pensaban que debía ir en el examen.</p>	<p>de realizarles preguntas. Los estudiantes compartían opiniones y reflexiones con sus demás compañeros.</p>	
Actividades de experimentación en la labor docente:			
<p>Desarrollo de las clases virtuales del día lunes 07-06-2021, se ingresó a clases desde las 7:30 am hasta las 10:30 am</p>	<p>Esta clase de Matemáticas fue desarrollada por Sara Naula, en primer lugar se dio a conocer el tema de la clase que fue: Operaciones con números decimales, y se dio lectura a la destreza y al objetivo a reforzar. Luego, mediante se realizó preguntas previas, entre ellas: ¿Qué es un número decimal?, ¿Cómo identificamos un número decimal?, en la suma y la resta, ¿qué ocurre con la coma en la respuesta?, en la multiplicación, ¿qué ocurre con la coma en la respuesta? Después, mediante imágenes en las diapositivas preparadas para la clase se reforzó los términos de la suma, resta y multiplicación, además se recordó la ubicación de las cantidades para poder resolver operaciones con decimales. Luego se realizaron ejercicios prácticos mediante una ficha interactiva en Liveworksheets, donde se resolvieron de manera conjunta con los estudiantes, ejercicios de suma, resta y multiplicación con decimales. Para finalizar la clase, se realizó un resumen del tema y se formularon preguntas a los estudiantes, además se respondieron dudas.</p> <p>En las siguientes horas realizó la actividad planteada en el proyecto del examen del segundo quimestre, para ello, se hizo uso del pizarrón para ir resolviendo con</p>	<p>Durante la clase, los estudiantes se mostraron muy participativos, además a través de las diapositivas preparadas los estudiantes fueron reforzando el tema, el uso de pizarrón para realizar las operaciones matemáticas fue de mucha ayuda ya que mediante la pantalla del zoom no se pueden realizar bien la escritura de números. En esta clase hubo un buen manejo del tiempo a excepción del inicio que no se desarrolló una dinámica inicial.</p>	<p>3 horas</p>



	los estudiantes las operaciones de suma, resta y multiplicación con números decimales.		
Acompañamiento en la clase virtual del día Miércoles 09-06-2021, se ingresó a clases desde las 7:30am hasta las 10:30am.	<p>La clase de Estudios Sociales fue realizada por Sara Naula, en primer lugar se dio a conocer el tema de refuerzo de la clase que fue: los relieves del Ecuador, luego mediante las diapositivas preparadas para la clase se dio lectura a la destreza y el objetivo a reforzar en la clase. Más adelante se explicó las características generales en cuanto a los relieves de las diferentes regiones del Ecuador, además, se fue explicando los diferentes relieves en cada región mediante imágenes. Para finalizar la clase se realizó preguntas referentes al tema de la clase donde participaron varios estudiantes realizando a la vez preguntas a sus compañeros.</p> <p>Las siguientes horas se realizó la actividad propuesta en el proyecto para el examen del segundo quimestre. Para ello, los estudiantes debían identificar las diversos relieves de las regiones en el mapa de Ecuador, para esta actividad los estudiantes tuvieron que dibujar el mapa del Ecuador en caso de que no lo tuvieran impreso y luego con sus pinturas ir identificando los distintos relieves, para esto se les pidió que escribieran una leyenda en su hoja y vayan identificando los colores los diferentes relieves, entre estos teníamos: valles, cuencas, cordilleras, montañas, nevados, volcanes con calderas, volcanes con calderas, islas bajas, llanuras, etc.</p>	<p>En la clase los estudiantes se mostraban muy participativos y realizaron preguntas referentes al tema además, prestaron mucha atención a los diversos relieves del Ecuador.</p> <p>Mediante la formulación de preguntas se pudo constatar que la mayoría de estudiantes entendí y reforzó el tema de los relieves y a través de la realización del dibujo de los relieves en el mapa de Ecuador se pudo ver mucha participación, creatividad y atención a las indicaciones que se les daba.</p>	3 horas
Desarrollo de las clases virtuales del día viernes 11-06-2021, se ingresó a clases desde las 7:30am hasta las 10:30am	<p>Este día, las tres horas de clase se realizaron actividades lúdicas con los estudiantes, para ello mediante el material preparado se realizaron diversas actividades. En primer lugar se proyectó un cortometraje animado, luego se realizó una actividad interactiva en Quizziz que era sobre adivinar la película con emoticones, luego, se realizó un actividad de encuentra el par hecha en Power Point. Más adelante, se realizó el juego de párame la mano, para esta actividad se les pidió a los estudiantes copiar el tablero con todas las columnas sugeridas para ir completándolas de acuerdo a las letras que se vayan pidiendo. Para finalizar la clase se proyectó el final de la película que no se había acabado de ver en el día del niño, que fue sobre Caroline y la puerta secreta. Terminando de esta manera las actividades de este día.</p>	<p>Con estas actividades lúdicas pudimos constatar que los estudiantes son muchos más participativos cuando se les presenta cuestionarios interactivos y actividades que los motiven y llamen su atención.</p>	3 horas
ACTIVIDADES ASÍNCRONAS – TRABAJO AUTÓNOMO			
Actividades de ayuda en la labor docente:			
	Registro de los estudiantes a todas las clases virtuales de la semana.		30 min



Informe de asistencia de los estudiantes a las clases virtuales			
Revisión y control de tareas.	Se realiza la revisión de los deberes realizados en la semana, es decir, de Lengua y Literatura, Ciencias Naturales, Matemáticas, Educación Física y Educación Cultural Artística. Para la revisión de las tareas se toma en cuenta la rúbrica establecida en el proyecto y se califica de acuerdo al desarrollo, apropiación y relación con los temas estudiados en la semana. Cada practicante realiza la revisión de tareas los días viernes.		1 hora
Preparación de material para la clase de Estudios Sociales del día Miércoles 09-06-2021.	Se elabora el material digital mediante Canva y luego se realizó un libro digital con el tema de los relieves del Ecuador, para ello, se incluyen imágenes y contenido. Al final se plantea realizar la actividad del proyecto del examen del segundo quimestre correspondiente a Estudios Sociales.		40 min
Preparación de material para la clase de Matemáticas del día Lunes 14-06-2021.	Se elabora material digital en Genially con el tema de las medidas de masa, para ello se incluyen imágenes, contenido, un video de YouTube y actividades prácticas. Al final se coloca la actividad del proyecto del examen del segundo quimestre correspondiente a Matemáticas.		40 min
Preparación de material para realizar actividades lúdicas el día viernes 11-06-2021.	Se elaboró material con actividades lúdicas para los estudiantes, para ello, se buscó cortometrajes animados, se elaboró un cuestionario interactivo en Quizziz con el tema de adivina la película, se elaboró un juego de encuentra el par en power point, se planteó el juego de párame la mano y finalmente se proyectó el final de la película de Caroline y la puerta secreta (que fue la película que no se terminó de ver en el festejo por el día del niño).		30 min
Preparación de material para la clase de refuerzo de Matemáticas para los niños de inclusión del día jueves 10-06-2021.	Se elabora material para el refuerzo de inclusión sobre las sumas y restas con llevadas en el círculo del 0 al 99. Para ello se incluyen imágenes, un video, y actividades prácticas.		40 min
Actividades de experimentación en la labor docente:			
Planificación para la clase de Ciencias Naturales del día Miércoles 16-06-2021.	Se realizó la planificación para el refuerzo de la clase de Ciencias Naturales con el tema de "Las Capas externas de la Tierra". Para ello se planifica una dinámica inicial, un video de YouTube, contenido con imágenes y por último la actividad del examen del proyecto sobre la identificación de las capas externas de la Tierra en un imagen.		40min
TOTAL DE HORAS TRABAJADAS			20 h 15min

Anexo 8: Ejemplo de planificación con la integración de las herramientas de autor en los distintos momentos de la clase guiados en el Modelo ADDIE.

PLANIFICACIÓN POR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO

	<p>UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO</p> <p>SAYAUSÍ</p>	<p>AÑO LECTIVO</p> <p>2020- 2021</p>
--	--	--

1. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Sara María Naula Naula	ÁREA / ASIGNATURA:	Matemáticas	GRADO / CURSO:	Quinto		PARALELO:	B
N° DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	1	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	JUNTOS POR UNA CULTURA DE PAZ	N° DE PERÍODOS:	1	SEMANA DE INICIO:	03-06-2021	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD:	O.M.3.2. Participar en equipos de trabajo, en la solución de problemas de la vida cotidiana, empleando como estrategias los algoritmos de las operaciones con números naturales, decimales y fracciones, la tecnología y los conceptos de proporcionalidad.							
OBJETIVO DE LA CLASE:	Identificar y colocar los números decimales en el tablero posicional.							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	CE.M.3.4. Utiliza un determinado conjunto de números para expresar situaciones reales, establecer equivalencias entre diferentes sistemas numéricos y juzgar la validez de la información presentada en diferentes medios.							



2. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
M.3.1.26. Reconocer, leer y escribir los números decimales utilizados en la vida cotidiana.	<p>ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realiza una dinámica relaciona con la lectura de los números decimales mediante el uso de una ruleta creada con la herramienta WordWall. -Conoce el tema de la clase, el objetivo y la destreza con criterio de desempeño a reforzar. -Responde a las preguntas previas para recordar lo aprendido: Lluvia de ideas: ¿Qué es un número decimal? ¿Cuáles son las partes de un número decimal? ¿Qué signo utilizamos para los números decimales? ¿Cuál es la diferencia entre las fracciones y los números decimales? 	<ul style="list-style-type: none"> - Computadora. -Plataforma zoom. -Ruleta elaborada en Wordwall. -Diapositivas realizadas por practicante: https://view.genial.ly/60b25c36cf14b50d597926af/presentation-refuerzo-matematicas-or-numeros-decimales 	I.CS.3.8.1. Describe el territorio del Ecuador, sus características geográficas (relieves, suelos y regiones naturales) que lo identifican como parte del espacio andino. (J.1., I.2.)	<p>Observación:</p> <p>Lista de cotejo</p>



	<p>CONSTRUCCIÓN</p> <p>-Desarrollar el tema para reforzar la lectura, escritura y de las partes que conforman a los números decimales. https://view.genial.ly/60b25c36cf14b50d597926af/presentation-refuerzo-matematicas-or-numeros-decimales (elaborado por practicante)</p> <p>-Reconoce la ubicación de los números decimales en el tablero posicional. (Centenas, decenas, unidades, décimas, centésimas y milésimas.</p> <p>-Lee números decimales.</p> <p>-Ubica cantidades en el tablero posicional.</p> <p>-Identifica números decimales mediante el uso de una actividad de wordwall: https://wordwall.net/es/resource/17223093 (elaboración propia)</p>	<p>- Computadora.</p> <p>-Plataforma zoom.</p> <p>-Presentación de Genially https://view.genial.ly/60b25c36cf14b50d597926af/presentation-refuerzo-matematicas-or-numeros-decimales</p> <p><u>-Actividad de Worwall:</u> https://wordwall.net/es/resource/17223093</p>		<p>Interrogatorio: Preguntas abiertas</p> <p>Evaluación: Cuestionario interactivo</p>
--	---	--	--	---

	<p>CONSOLIDACIÓN</p> <p>-Plantea números decimales relacionados con su vida cotidiana y los ubica en el tablero posicional.</p> <p>-Resuelve la tarea del proyecto enviado a casa sobre la ubicación en el tablero posicional y la escritura de números decimales.</p> <p>-Preguntas entre pares.</p>	<p>- Computadora.</p> <p>-Plataforma zoom.</p> <p>-Hojas.</p> <p>-Lápiz.</p> <p>-Esferos.</p> <p>-Pinturas.</p> <p>-Actividad del proyecto Interdisciplinar.</p>		<p>Ejercicio práctico:</p> <p>-Tarea individual</p> <p>-Actividad propuesta cómo examen quimestral.</p>
--	--	--	--	---

ADAPTACIONES CURRICULARES

ADAPTACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA	ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD A SER APLICADA

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
DOCENTE:	DIRECTOR DE ÁREA:	DIRECTOR/SUBDIRECTOR/LÍDER:
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:
FECHA:	FECHA:	FECHA: 22/07/2016

PLANIFICACIÓN POR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO

	<p>UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO</p> <p>SAYAUSÍ</p>	<p>AÑO LECTIVO</p> <p>2020- 2021</p>
--	--	--

3. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Sara María Naula Naula	ÁREA / ASIGNATURA:	Lengua y Literatura	GRADO / CURSO:	Quinto		PARALELO:	B
N° DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	1	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	“La sabiduría de los conocimientos ancestrales”	N° DE PERÍODOS:	1	SEMANA DE INICIO:	03-06-2021	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD:	OG.LL.5. LEER DE MANERA AUTÓNOMA Y APLICAR ESTRATEGIAS COGNITIVAS Y METACOGNITIVAS DE COMPRENSIÓN, SEGÚN EL PROPÓSITO DE LECTURA.							
OBJETIVO DE LA CLASE:	Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al texto.							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares, escolares y sociales) y con diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.).							



¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al texto.	<p>ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dinámica de motivación: Adivina adivinador... -Presentar el tema de la clase y dar a conocer el objetivo y la destreza con criterio de desempeño. -Preguntas previas: <p>¿Qué eran los saberes ancestrales?</p> <p>Recuerdas ¿Cuáles son los principios en los que se basan los saberes ancestrales?</p> <p>¿Conoces algunos beneficios de las plantas medicinales?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Computadora. -Plataforma zoom. 	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares, escolares y sociales) y con diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.). (I.3., I.4.)	Observación: Lista de cotejo
	<p>CONSTRUCCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> -Proyectar el material digital para desarrollar la clase. -Lectura compartida de las diapositivas. -Conocer el que es la medicina natural y sus beneficios. 			<ul style="list-style-type: none"> - Computadora. -Plataforma zoom. -Enlace del video de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=khZZk6idNTo

	<p>-Explicar los tipos de plantas medicinales y su uso para curar enfermedades.</p> <p>-Observar un video sobre la medicina ancestral, en el siguiente enlace:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=khZZk6idNTo</p>			
	<p>CONSOLIDACIÓN</p> <p>-Actividad recreativa en Kahoot! sobre las plantas medicinales y sus beneficios. En el siguiente enlace:</p> <p>https://create.kahoot.it/preview/cff168ff-778e-49ec-837a-5c7cd7831a48 (Elaboración propia)</p>	<p>- Computadora.</p> <p>-Plataforma zoom.</p> <p>-Hojas.</p> <p>-Enlace de la actividad en kahoot!:</p> <p>https://create.kahoot.it/preview/cff168ff-778e-49ec-837a-5c7cd7831a48</p>		<p>Ejercicio práctico:</p> <p>Cuestionario interactivo</p>
ADAPTACIONES CURRICULARES				
ADAPTACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA		ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD A SER APLICADA		

Nota: Estas planificaciones son ejemplos de todas las que se han realizado para la integración de las herramientas de autor.



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, Sonia Karina González Guamán, autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial “El uso del modelo ADDIE mediante las herramientas de autor para los momentos de la clase en el quinto año “B” de la UEM Sayausí”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 06 de septiembre de 2021

Sonia Karina González Guamán

C.I: 0302912761



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, Sara María Naula Naula, autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial “El uso del modelo ADDIE mediante las herramientas de autor para los momentos de la clase en el quinto año “B” de la UEM Sayausí”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 06 de septiembre de 2021

Sara María Naula Naula

C.I: 0302890868



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, Sonia Karina González Guamán, 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 del modelo ADDIE mediante las herramientas de autor para los momentos de la clase en el quinto año “B” de la UEM Sayausí”, 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, 06 de septiembre de 2021



Sonia Karina González Guamán

C.I: 0302912761



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio Institucional

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

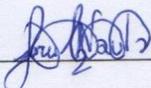
Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Sara María Naula Naula, 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 del modelo ADDIE mediante las herramientas de autor para los momentos de la clase en el quinto año “B” de la UEM Sayausí”, 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, 06 de septiembre de 2021



Sara María Naula Naula

C.I: 0302890868



Certificado del Tutor

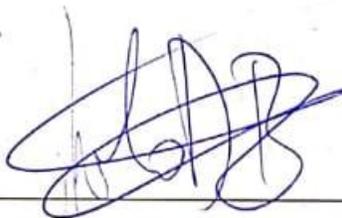
Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

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 del modelo ADDIE mediante las herramientas de autor para los momentos de la clase en el quinto año "B" de la UEM Sayausí" perteneciente a los estudiantes: Sonia Karina González Guamán con C.I. 0302912761, Sara María Naula Naula con C.I. 0302890868. 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, 06 de septiembre de 2021



Diego Eduardo Apolo Buenaño

C.I: 1714298625