

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO

VIDA NUEVA

SEDE MATRIZ



TECNOLOGÍA EN DOCENCIA

TEMA

RECURSOS DIGITALES DE APRENDIZAJE PARA EL ÁREA DE LENGUAJE Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CELIANO MONGE” DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2021-2022

PRESENTADO POR

QUILLUPANGUI QUINALUISA ADAIS GISSELA

TUTOR

QUINZO DUCHI MARITZA DEL ROCIO MG.

FECHA

OCTUBRE 2022

QUITO – ECUADOR

Tecnología en Docencia

Certificación del Tutor

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Aplicación Práctica con el tema: “Recursos digitales de aprendizaje para el área de Lenguaje y Literatura en los estudiantes de cuarto de básica de la unidad educativa “Celiano Monge” durante el periodo lectivo 2021-2022”, presentado por la ciudadana Quillupangui Quinaluisa Adais Gissela, para optar por el título de Tecnóloga en Docencia, certifico que dicho proyecto ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

En la ciudad de Quito, del mes de octubre de 2022.

Tutor: Quinzo Duchi María del Rocio Mg.

C.I.: 0604365205

Tecnología en Docencia

Aprobación del Tribunal

Los miembros del tribunal aprueban el Proyecto de Aplicación Práctica, con el tema: “Recursos digitales de aprendizaje para el área de Lenguaje y Literatura en los estudiantes de cuarto de básica de la unidad educativa “Celiano Monge” durante el periodo lectivo 2021-2022”, presentado por la ciudadana Quillupangui Quinaluisa Adais Gissela, facultada en la carrera Tecnología en Docencia.

Para constancia firman:

Ing.

C.I.:

DOCENTE ISTVN

Tecnología en Docencia

Cesión de Derechos de Autor

Yo, Quillupangui Quinaluisa Adais Gissela portadora de la cédula de ciudadanía 1751800382, facultada en la carrera Tecnología en Docencia, autora de esta obra, certifico y proveo al Instituto Superior Tecnológico Vida Nueva usar plenamente el contenido de este Proyecto de Aplicación Práctica con el tema “Recursos digitales de aprendizaje para el área de Lenguaje y Literatura en los estudiantes de cuarto de básica de la unidad educativa “Celiano Monge” durante el periodo lectivo 2021-2022”, con el objeto de aportar y promover la cultura investigativa, autorizando la publicación de mi proyecto en la colección digital del repositorio institucional, bajo la licencia Creative Commons: Atribución-NoComercial-SinDerivadas.

En la ciudad de Quito, del mes de octubre de 2022.

Quillupangui Quinaluisa Adais Gissela

C.I.: 1751800382

Dedicatoria

Gracias a mi madre ya que ha sido ella quien ha permanecido a mi lado encargándose de ayudarme a cumplir mis metas, ella es y será mi motor sustancial para la culminación de mi carrera. A mi hijo por demostrarme que a veces una sonrisa puede ser el mejor de los incentivos y un impulso de valor, y por el tiempo brindado para que “Mamá estudie “. A mi hermano y padre que me dieron sus ánimos y palabras de aliento que tuvo mucho valor en mi desarrollo profesional.

Agradecimiento

Mi más sincero agradecimiento a la Mg. Maritza del Rocio Quinzo Duchi por haberme guiado en la elaboración de mi Proyecto de Aplicación Práctica , gracias a su paciencia, sabiduría y dedicación he logrado adquirir conocimientos afables con el único objetivo de culminar exitosamente mi formación profesional.

Tabla de Contenido

| | |
|---|----|
| Resumen | 11 |
| Abstract | 12 |
| Introducción | 13 |
| Antecedentes | 15 |
| Justificación | 18 |
| Objetivos | 20 |
| Objetivo General | 20 |
| Objetivos Específicos | 20 |
| Marco Teórico | 21 |
| Definición de recursos digitales de aprendizaje | 21 |
| Características de los recursos digitales de aprendizaje | 21 |
| Ventajas y desventajas de los recursos digitales de aprendizaje | 21 |
| Importancia de los recursos digitales de aprendizaje | 22 |
| Plataformas digitales | 22 |
| Páginas web interactivas | 22 |
| Tipos de Recursos digitales de aprendizaje | 23 |
| Esquema mental | 23 |
| Mindomo | 23 |
| Ventajas y desventajas de Mindomo | 23 |
| Lucidchart | 24 |
| Ventajas y desventajas de Lucidchart | 24 |
| Creately | 24 |
| Ventajas y desventajas de Creately | 25 |
| Pizarra digital | 25 |

| | |
|--|----|
| Miro | 25 |
| Ventajas y desventajas de Miro | 25 |
| IDroo | 26 |
| Ventajas y desventajas de IDroo | 26 |
| NotebookCast | 27 |
| Ventajas y desventajas de NoteBookCast | 27 |
| Evaluaciones digitales | 27 |
| ClassFlow | 28 |
| Ventajas y desventajas de ClassFlow | 28 |
| EDpuzzle | 28 |
| Ventajas y desventajas de EDpuzzle | 29 |
| Quizizz | 29 |
| Ventajas y desventajas de Quizizz | 29 |
| Presentaciones virtuales | 30 |
| Canva | 30 |
| Ventajas y desventajas de Canva | 30 |
| Flipsnack | 31 |
| Ventajas y desventajas de Flipsnack | 31 |
| Genially | 31 |
| Ventajas y desventajas de Genially | 32 |
| Definición de Lenguaje y Literatura | 32 |
| Funciones del lenguaje | 32 |
| Desarrollo el lenguaje | 33 |
| Etapa pre lingüística | 34 |
| Etapa Lingüística | 34 |

| | |
|---|----|
| Concepto de comunicación | 34 |
| Elementos de comunicación | 34 |
| Emisor | 34 |
| Receptor | 34 |
| Código | 34 |
| Mensaje | 34 |
| Canal | 34 |
| Tipos de comunicación | 34 |
| Comunicación verbal | 34 |
| Comunicación no verbal | 34 |
| Concepto de planificación | 35 |
| Elementos de una planificación | 35 |
| Destrezas | 36 |
| Destrezas con criterio de desempeño | 36 |
| Definición del código de convivencia escolar | 36 |
| Ámbito del código de convivencia | 37 |
| Sumak Kawsay | 37 |
| Metodología y Desarrollo del Proyecto | 38 |
| Diseño metodológico | 38 |
| Diseño muestral | 38 |
| Técnicas de recolección de datos | 39 |
| Técnica | 39 |
| Instrumento | 39 |
| Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información | 39 |
| Categorización de variables | 43 |

| | |
|---|-----|
| | 10 |
| Análisis e interpretación de resultados | 49 |
| Propuesta | 74 |
| Desarrollo de la propuesta | 74 |
| Estructura de la guía | 74 |
| Conclusiones | 183 |
| Recomendaciones | 184 |
| Referencias | 185 |
| Anexos | 189 |

Resumen

Los recursos digitales de aprendizaje son priorizados en tiempos de pandemia ya que han aportado nuevas coyunturas cuando se trata de sucesiones de enseñanza y aprendizaje es por eso que se plantea el siguiente tema “Recursos digitales de aprendizaje para el área de lenguaje y literatura en los estudiantes de cuarto año de básica de la unidad educativa Celiano Monge durante el periodo lectivo 2021-2022” con el propósito de ofrecer a los alumnos de la unidad educativa Celiano Monge nuevas herramientas de trabajo para garantizar la revalorización de la asignatura de Lenguaje y Literatura en la metodologías de enseñanza propuestas por los docentes, esto también nos abre las posibilidades para poder alcanzar el dominio haciendo uso de vocabulario, juegos de palabras y dobles sentidos.

Los recursos digitales son de notable consideración porque asimilan nuevas fuentes de información y aprendizaje que abarca todas las necesidades de los estudiantes al ser la unión de los elementos imagen, sonido y se asimilan con la interactividad del estudiante ayudando a reforzar el conocimiento propuesto en el currículo de educación general básica de cuarto año de básica de Lenguaje y Literatura

De manera que se busca promover el uso considerable de los recursos digitales, se busca una segunda visión que ayude a permutar la guía moral de los mensaje que brindan los recursos digitales en la actualidad sobre que no son recursos de criterios didácticos - educativos y esto produce un sesgo que abarcan la más amplía franjas de conciencias como padres y madres de familia y docentes.

Palabras Clave: Recursos digitales de aprendizaje, Lenguaje y Literatura, Enseñanza

Abstract

The digital learning resources are prioritized in times of pandemic since they have brought new junctures when it comes to teaching and learning successions that is why the following topic "Digital learning resources for the area of language and literature in the students of fourth year of basic of the educational unit Celiano Monge during the school year 2021-2022" is raised with the purpose of offering students of the educational unit Celiano Monge new working tools to ensure the revaluation of the subject of Language and Literature in the teaching methodologies proposed by teachers, this also opens the possibilities to achieve mastery by making use of vocabulary, word games and double meanings.

The digital resources are of remarkable consideration because they assimilate new sources of information and learning that covers all the needs of the students being the union of the elements image, sound and are assimilated with the interactivity of the student helping to reinforce the knowledge proposed in the curriculum of basic general education of the fourth year of basic Language and Literature.

In a way that seeks to promote the considerable use of digital resources, a second vision is sought that helps to change the moral guide of the message that digital resources currently provide that they are not resources of didactic-educational criteria and this produces a bias that covers the widest range of consciences as parents and teachers.

Keywords: Digital learning resources, Language and Literature, Teaching.

Introducción

La presente investigación es de gran importancia ya que la utilización de recursos digitales de aprendizaje ayuda al docente a mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje a través de la motivación del educando de manera que recurre a otras formas de demostrar contenidos de modo que sean interesante para los estudiantes que las formas tradicionales, así se encuentran idóneos para desarrollar su aprendizaje autónomo significativo a su propio ritmo, ya que son capaces de desarrollar habilidades, capacidades, conocimientos y actitudes creando mayor autonomía.

Los recursos digitales de aprendizaje generan espacios digitales activos y dinámicos donde ayudará tanto a docentes como estudiantes en el desarrollo del aprendizaje activo, caracterizados por experiencias abiertas y prácticas en las que profesores y estudiantes interactúan en un modelo de aprendizaje colaborativo y creativo de manera que manejan su práctica de aprendizaje y construyen conocimiento utilizando complementos de su propia capacidad cognitiva.

La implementación de recursos digitales de aprendizaje en la unidad “Celiano Monje” denota un gran cambio desde la forma de organización individual e institucional hasta el proceso de comunicación, convivencia y aprendizaje. La utilización de estos recursos representa un proceso de adquisición de conocimientos que favorece las relaciones entre docentes y estudiantes.

La presente investigación consta de tres capítulos, el marco teórico, donde se detallan conceptos y antecedentes de los recursos digitales de aprendizaje. En la metodología de la investigación se utiliza el enfoque cualitativo por la razón que busca analizar el problema del escaso uso de recursos digitales de aprendizaje para el área de lengua y literatura. En la propuesta se desarrollará una guía didáctica sobre los recursos digitales de aprendizaje donde

se especifique su utilidad, ventajas, desventajas para el desarrollo de un aprendizaje autónomo.

Antecedentes

La presente investigación está direccionado para su desarrollo con los siguientes antecedentes encontrados: Según la LOEI Menciona en su artículo 2 numeral (h) acerca del uso de las Tic's en el ámbito educativo, lo siguiente:

Interaprendizaje y multiaprendizaje; Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo. (Ley orgánica de educación intercultural [LOEI], 2021, pág. 9)

(Ortega, 2021) En la ciudad de México se desarrolló una investigación con el tema “Aprendizaje colaborativo a partir de recursos digitales en la asignatura de Lenguaje y Literatura III”. La investigadora Andrea Muñoz Ortega desarrolló un programa el cual tiene como objetivo analizar las capacidades que tienen los estudiantes de nivel primario para trabajar en grupos en el área de Lenguaje y Literatura a través de recursos digitales de aprendizaje para esto se utilizó tres plataformas Moodle, Microsoft Teams y Google Drive. La actividad consta en la creación de un discurso para esto se establecen canales para cada uno de los cinco equipos en la plataforma Microsoft Teams, lo que permite realizar video llamadas y proporcionar espacios de trabajo para cada equipo. Estos canales también permiten a la profesora estar pendiente del grupo, ya que puede revisar el trabajo de cada equipo así como resolver dudas o dirigir el trabajo, también se le pidió a cada grupo crear un drive para trabajar conjuntamente al mismo tiempo en el documento. Como resultados obtenidos tenemos que todos los grupos alcanzaron un desempeño de 9, debido a que la valorización de la práctica general del aula era de 8, llegando a concluir que los recursos digitales de aprendizaje notablemente ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje y también ayuda a desarrollar el aprendizaje colaborativo demostrando resultados positivos.

En la ciudad de Cuenca (Zhao, 2021) desarrolló una investigación con el tema “Uso de la narrativa digital para la ayuda de la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura de cuarto año de educación general básica en la Unidad Educativa Miguel Díaz Cueva”(pág. 9-41), donde se realizó lo siguiente: La investigadora Erika Fabiola Villa Zhao generó una guía metodológica para mejorar la narrativa digital haciendo uso de un sola herramienta como es el Power Point con el objetivo de aplicar la narrativa digital en la comprensión lectora en estudiantes de cuarto año de básica e implementar conocimiento de uso acerca de Power Point, la metodología propuesta tuvo como destinatario a 24 estudiantes de cuarto año de básica y el docente tutor de la Unidad Educativa “Miguel Díaz Cueva”, la aplicación de la guía metodológica se plasmó a través de 12 planificaciones de clases, los resultados que se obtuvieron fue que considerablemente los estudiantes mejoraron su nivel de comprensión lectora y se concluyó que los mismo están abiertos a nuevas metodologías tecnológicas y que por tanto el docente se comprometía a renovar constantemente sus metodologías haciendo uso de nuevos recursos digitales de aprendizaje.

En la ciudad Quito (López, 2012) Realizó una investigación con el tema “Los recursos didácticos ayudan en el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de cuarto año paralelos “A” y “B” de la Escuela de Educación Básica Humberto Mata Martínez del cantón Quito”(pp. 5-20) .La investigadora Elena del Carmen Pazmiño López elaboró una guía didáctica con ayuda de un recursos digital de aprendizaje que es Power Point con el objetivo de analizar las respuestas que tiene docentes y estudiantes frente a la utilización de recursos tecnológicos innovadores en las horas de clases de Lengua y Literatura. Como resultado de las encuestas se evidenció que los docentes no tienen capacitación frente a recursos digitales por los cuales desconocen su utilización y manejo, mientras que los estudiantes demostraron mayor interés frente a estos recursos tecnológicos.

Como conclusión se obtuvo que los estudiantes se volvieron innovadores y abiertos a otras estrategias tecnológicas con el fin de alcanzar un mayor desempeño metodológico en cuanto a docentes se logró realizar el compromiso de ser facilitador del aprendizaje a través de la innovación tecnológica.

Justificación

Durante la investigación se implementará conocimientos a docentes y alumnos de la unidad educativa “Celiano Monge” referente a recursos digitales de aprendizaje debido a que se pudo evidenciar mediante una evaluación diagnóstica que los docentes desconocían la utilización de recursos digitales dentro de sus clases virtuales, eso me permitió implementar la investigación en dicha institución, los beneficiarios son docentes y la utilidad que se obtiene de las TIC's favorece a los docentes a respetar el ritmo de aprendizaje del alumnado creando un ambiente positivo, relajado sin presiones ni estrés de esta manera se genera el aprendizaje auténtico al mismo tiempo que motiva a los estudiantes; los docentes actúan como guía al momento de enseñar las TIC's permitiendo al estudiante ser autónomo en su proceso formativo. En los estudiantes ayuda a desarrollar habilidades cognitivas y perceptivas facilitando la adquisición de habilidades formativas mediante simulaciones que el estudiante tiene el control sobre su proceso de aprendizaje, de manera que se crea un espacio donde se realizan actividades que estimulen el refuerzo académico por último promueve el autoaprendizaje para formar personas autosuficientes capaces de resolver problemas sociales. Los beneficiarios directos van a ser los docentes y estudiantes los instructores se benefician porque encuentran en los recursos digitales un instrumento que complementa el conocimiento del alumnado es por eso que el educador se capacita para adquirir nuevos conocimientos: desde percatarse de los diferentes recursos digitales que ayuden en el área de lenguaje y literatura hasta cómo integrarlas en el aula y enseñar a los estudiantes su manejo, sus ventajas y desventajas, mientras que al alumnado les permite adaptarse al uso de las nuevas tecnologías adaptándose con total normalidad a la presencia de recursos digitales en el aula clase se suceden grandes cambios de crecimiento intelectual y adquieren una mejor capacidad de aprendizaje

La importancia de las Tic's en la educación debido a que despierta el interés y motivación en los estudiantes que es primordial en el proceso educativo de enseñanza-aprendizaje, debido a que es una metodología más dinámica e innovadora, de esta manera se genera un ambiente educativo estimulante para el estudiante donde toma el papel de agente activo de su propia instrucción y el maestro viene a ser una autoridad inapelable.

Objetivos

Objetivo General

Construir una guía del manejo de recursos digitales para el proceso de enseñanza-aprendizaje en área de Lenguaje y Literatura direccionada para el docente y estudiante de cuarto año de la unidad educativa “Celiano Monge”

Objetivos Específicos

Analizar la importancia del uso de recursos digitales de herramientas digitales para el área de Lengua y Literatura.

Identificar recursos digitales que le ayudarán en el desarrollo de la enseñanza de la Lengua y literatura de manera virtual.

Aplicar el manejo de recursos digitales con la utilización de la guía, en el área de Lengua y Literatura en niños de cuarto año de educación básica.

Marco Teórico

Definición de recursos digitales de aprendizaje

(Santizo M, 2021) Menciona en su artículo acerca de “los recursos digitales de aprendizaje” lo siguiente:

Se denominan recursos digitales de aprendizaje cuando tienen un propósito educativo, es decir ayudan a la interpretación del conocimiento, también se direccionan al cumplimiento de un objetivo específico de aprendizaje, con la finalidad de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante. (pág. 4)

Características de los recursos digitales de aprendizaje

Comunicar sobre un contenido.

Ayudar a la adquisición del conocimiento.

Reforzar el aprendizaje.

Favorecer el desarrollo de una determinada competencia.

Ayudar a desarrollar habilidades en los estudiantes.

Estimular el aprendizaje significativo autónomo del alumno.

Ventajas y desventajas de los recursos digitales de aprendizaje

Las siguientes ventajas y desventajas de los recursos digitales de aprendizaje:

Tabla 1

Ventajas y desventajas de los recursos digitales de aprendizaje.

| Ventajas | Desventajas |
|--|---------------------------|
| Motiva al estudiante ayudando a mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje. | Produce cansancio visual. |

| | |
|---|--|
| Tiene un impacto positivo. | Puede conllevar problemas de salud. |
| Facilita el autoaprendizaje en el alumno. | Si no es empleado de manera adecuada puede retrasar el proceso de aprendizaje. |
| Da al estudiante el control total de su proceso de enseñanza. | Riesgo de suplantación de estudiantes. |
| Fomenta la interacción en el alumno. | Menor interacción personal. |

Nota. En la tabla se puede visualizar las ventajas y desventajas de los recursos digitales de aprendizaje.

Importancia de los recursos digitales de aprendizaje

(Muñoz A. G., 2016) Menciona en su texto acerca de la “importancia de los recursos digitales de aprendizaje” lo siguiente:

La importancia de los recursos digitales de aprendizaje radica en que ofrece nuevas oportunidades en el proceso de enseñanza aprendizaje al incorporar imágenes y sonidos que ayudan al alumno a la comprensión del tema al mismo tiempo que ayuda a la motivación.

(pág.21)

Plataformas digitales

(Giraldo V, 2019) Afirma acerca de las “plataformas digitales” que:

Las plataformas digitales son áreas dependientes de internet que ayudan a la realización de diversas actividades, debido a que cuenta con pautas concisas para cubrir una necesidad específica emitida por un usuario teniendo como objetivo específico la retroalimentación de conocimientos. (pág. 55)

Páginas web interactivas

(Muñoz L. R., 2018) Afirma en su texto acerca de las “páginas web interactivas” lo siguiente:

Las páginas web interactivas tienen por objetivo primordial la interacción del usuario haciendo uso de los diferentes elementos de la página web de manera que se muestra una adquisición de conocimiento sincrónica acerca de un tema en específico. (pág. 36)

Tipos de Recursos digitales de aprendizaje

Esquema mental

(Buzan, 1996) Afirma acerca del “esquema mental” lo siguiente:

Es definido como un marco mental cognitivo que ayuda a la organización de la información, su finalidad es que ayuda a sintetizar la información y la agrupa de mayor importancia a menor importancia haciendo uso de palabras claves, imágenes o dibujos. (pág. 3)

Mindomo

(R. Galarza y S. Huacho, 2019) Mencionó acerca de “Mindomo” lo siguiente:

Mindomo es un software en línea que fue lanzado por primera vez en 2007 es muy útil en el ámbito educativo ya que tiene como función principal la revisión y creación de mapas mentales, esquemas mentales de manera colaborativa, para poder compartir o descargar nuestros propios contenidos es necesario realizar el proceso de registro.(pág. 10)

Ventajas y desventajas de Mindomo

A continuación, se presentan las ventajas y desventajas de Mindomo.

Tabla 2

Ventajas y desventajas de Mindomo

| Ventajas | Desventajas |
|--|------------------------------------|
| Disponibilidad. | Solo se pueden crear tres esquemas |
| El contenido creado se puede compartir o exportar. | El registro es indispensable. |

| | |
|--|--|
| Permite trabajar en grupo simultáneamente. | El uso puede ser complicado debido a las herramientas que posee. |
|--|--|

Nota. En la tabla se puede observar las ventajas y desventajas de Mindomo.

Lucidchart

Es un software de diagramación online gratuita que permite la creación colaborativa de esquemas mentales, diagramas de flujo, jerarquías, organigramas, etc. No requiere registro pero posee una versión Premium. Es adaptable a las necesidades en el ámbito educativo y facilitador en el proceso de adquisición del conocimiento de un tema en específico.

Ventajas y desventajas de Lucidchart

A continuación, se presentan las ventajas y desventajas de Lucidchart.

Tabla 3

Ventajas y desventajas de Lucidchart

| Ventajas | Desventajas |
|---|-----------------------------------|
| Tiene un sistema de mensajes interactivos para todos los colaboradores. | No permite descargar el contenido |
| Permite trabajar en tiempo real conjuntamente. | Tiene una versión pagada. |
| Es una cuenta libre para la educación. | Tiene plantillas limitadas. |

Nota. En la tabla se puede observar las ventajas y desventajas de Lucidchart.

Creately

(Creately , s.f.) Menciona en su texto acerca de “Creately” lo siguiente:

Es una herramienta de colaboración visual online que nació en el año 2009 gracias a la empresa Cinergix ,cuenta con muy pocas plantillas que ayudan a la creación de diagramas

de flujo, esquemas mentales, infografías, mapas conceptuales, etc., ya sea de manera personal o colaborativa.(pág. 37)

Ventajas y desventajas de Creately

A continuación, se presentan las ventajas y desventajas de Creately.

Tabla 4

Ventajas y desventajas de Creately

| Ventajas | Desventajas |
|--|--------------------------------|
| El uso de las herramientas es factible. | No emite derechos de autor |
| Los apuntes tiene un orden jerárquico | Tiene herramientas limitadas |
| Es imprescindible al momento de redactar alguna información. | El registro es imprescindible. |

Nota. En la tabla se presentan las ventajas y desventajas de Creately.

Pizarra digital

Es considerado un recurso digital de aprendizaje que simula una pizarra donde alumnos como docente pueden interactuar. Fue inventada por primera vez en 1991 por la empresa Smart, es utilizada para ayudar a incentivar el compañerismo y la creación de lluvias de ideas con ayuda de estudiantes y docentes. Es imprescindible para jerarquizar la información adaptándola a la necesidad del usuario.

Miro

Es una pizarra online gratuita que permite la interacción de los usuarios de manera virtual fomentando la creación de lluvia de ideas de manera personal o colaborativa con ayuda de herramienta ilimitadas debido a que no posee una versión Premium.

Ventajas y desventajas de Miro

A continuación, se presentan las ventajas y desventajas de Miro

Tabla 5*Ventajas y desventajas de Miro*

| Ventajas | Desventajas |
|--|--|
| No tiene límites de hojas de trabajo. | Es considerable el tiempo que toma poder descubrir cada una de sus herramientas. |
| No posee una versión Premium. | La página está traducida en inglés. |
| Permite la interacción a través de mensajes. | Permite la descarga del contenido en formato pdf, imagen, plantilla de tablero. |

Nota. En la tabla se presentan las ventajas y desventajas de Miro.

IDroo

(IDroo, 2016) Menciona acerca de su plataforma lo siguiente:

Es una pizarra online dinámica sencilla que tiene un límite de creación de contenidos y una barra de herramientas simple, se puede utilizar para actividades de cooperación en tiempo real debido a que también permite interactuar utilizando un sistema de mensajes internos que posee. (pág. 16)

*Ventajas y desventajas de IDroo***Tabla 6***Ventajas y desventajas de IDroo*

| Ventajas | Desventajas |
|-------------------------|----------------------------------|
| Es totalmente gratuita. | Tiene pocas herramientas de uso. |

| | |
|---|---------------------------------------|
| Es un recurso que puede utilizar todo tipo de usuarios. | Tiene un límite de creaciones. |
| Permite trabajar de manera colaborativa. | No permite la descarga del contenido. |

Nota. En la tabla se observan las ventajas y desventajas de IDroo.

NotebookCast

Es una pizarra digital online gratuita que ofrece herramientas para trabajar de manera colaborativa o personal en tiempo real la creación de una lluvia de ideas, teniendo como límite la creación de cinco pizarras.

Ventajas y desventajas de NoteBookCast

Tabla 7

Ventajas y desventajas de NoteBokkCast

| Ventajas | Desventajas |
|---|---|
| Es flexible y adaptable a las necesidades del usuario | No tiene opciones para descargar el contenido |
| El manejo es sencillo | Tiene un límite de 5 hojas |
| No necesita registro del usuario | Cuenta con pocas herramientas |

Nota. En la tabla se presentan las ventajas y desventajas de NoteBookCast.¿

Evaluaciones digitales

(Guarduño E, 2017) Menciona en su texto acerca de las “evaluaciones digitales” lo siguiente:

Las evaluaciones digitales consisten en evaluar el desempeño a través de plataformas y herramientas digitales, generalmente estas hacen uso de internet y tienen como objetivo

fomentar la socialización en el aula con ayuda de una evaluación dinámica y recreativa. (pág. 53)

ClassFlow

(Classflow, s.f.) Define a “ClassFlow” como:

Un software de nube que permite tomar lecciones y evaluaciones de manera virtual en tiempo real de forma que es mayormente utilizado en el ámbito educativo ya que es abierto tanto para docentes como para estudiantes. Permite utilizar una pizarra digital y a la vez permite la creación de cuestionarios, evaluaciones y lecciones. (pág. 30)

Ventajas y desventajas de ClassFlow

Tabla 8

Ventajas y desventajas de ClassFlow

| Ventajas | Desventajas |
|--|------------------------|
| Actividades acorde al nivel educativo | Herramientas limitadas |
| Contiene herramientas dinámicas | Presentación simple |
| Permite la creación de lecciones, evaluaciones y cuestionarios. | |

Nota. En la tabla se muestran las ventajas y desventajas de ClassFlow.

EDpuzzle

(Edpuzzle, 2020) Afirma en su artículo sobre “EDpuzzle” lo siguiente:

Es una herramienta online que nos permite editar videos a manera de evaluación se adapta a las necesidades de los docentes y de los estudiantes. Los videos son creados para una lección instantánea en tiempo real o se pueden editar videos creados por otros usuarios. (pág.10)

Ventajas y desventajas de EDpuzzle

Tabla 9

Ventajas y desventajas de EDpuzzle

| Ventajas | Desventajas |
|--|---------------------------|
| Es una plataforma gratuita. | Tiene una versión premium |
| Ofrece una excelente calidad visual. | Herramientas limitadas. |
| Es original, innovadora e interactiva. | |

Nota. En la tabla se presentan las ventajas y desventajas de EDpuzzle.

Quizizz

(Ruiz D, 2019) Menciona en su artículo acerca de “Quizizz” lo siguiente:

Es una página web que nos permite crear cuestionarios de manera que los estudiantes pueden responder el cuestionario de forma online y en tiempo real, tiene opción de usar evaluaciones creadas por otros usuarios a la vez que permite crear evaluaciones adaptándolas a las necesidades y niveles educativos dependiendo del área. (pág. 50)

Ventajas y desventajas de Quizizz

Tabla 10

Ventajas y desventaja de Quizizz

| Ventajas | Desventajas |
|---|--|
| Presenta una evaluación de manera interactiva | Tiene una versión Premium |
| Tiene una gran variedad de platillas | Se necesita tener un conocimiento básico |

| | |
|--|---------------------------------|
| Se adapta a las necesidades de las diferentes asignaturas dependiendo del nivel educativo. | Se demora en abrir |
| Se puede hacer uso de las creaciones de todos los usuarios. | Tiene un límite de herramientas |

Nota. En la tabla se presentan las ventajas y desventajas de Quizziz.

Presentaciones virtuales

Es contenido elaborado de un tema en específico haciendo uso de recursos digitales de aprendizaje que ayudan en el proceso de enseñanza - aprendizaje con el fin de alcanzar los objetivos establecidos durante la hora de clase.

Canva

(Fernández Y, 2020) Menciona acerca de “Canva” lo siguiente:

Es una página web que ayuda con la creación de presentaciones, infografías, afiches, logotipos, etc. Canva tiene una versión Premium por lo que presenta cierta limitación de herramientas interactivas. También ofrece plantillas para la creación de presentaciones interactivas e innovadoras. (pág. 30)

Ventajas y desventajas de Canva

Tabla 11

Ventajas y desventajas de Canva

| Ventajas | Desventajas |
|---|--|
| Contiene plantillas gratuitas. | Tiene una versión Premium. |
| Te permite descargar los archivos en tres formatos. | Tiene un uso limitado de herramientas. |
| Es interactiva e innovadora. | Es necesario el registro. |

La herramienta es de aprendizaje

rápido.

Nota. En la tabla se presentan las ventajas y desventajas de Canva.

Flipsnack

(Flipsnack, s.f.) Afirmó en su texto sobre “Flipsnack” lo siguiente:

Es una herramienta digital online que permite la creación de presentaciones originales, consta de diversas herramientas además que inserta, comparte y elabora catálogos en online.

También tiene una versión premium por lo que descargar el contenido no es permitido en esta versión. (pág. 12)

Ventajas y desventajas de Flipsnack

Tabla 12

Ventajas y desventajas de Flipsnack

| Ventajas | Desventajas |
|--------------------------------------|---|
| Es gratuita | Tiene un máximo de 20 hojas |
| No necesita la descarga del programa | Tiende a demorar en cargar los archivos |
| Tiene varias plantillas | Tiene una versión Premium |
| Es de fácil acceso | Está en inglés |

Nota. En la tabla se muestran las ventajas y desventajas de Flipsnack.

Genially

Es una herramienta online completa nació en el 2015 gracias a la fundación Bangalore, esta herramienta permite la creación de contenido interactivo, es utilizada principalmente en el ámbito educativo de manera rápida, dispone de múltiples planillas y consta de elementos gráficos de interacción.

Ventajas y desventajas de Genially

Tabla 13

Ventajas y desventajas de Genially

| Ventajas | Desventajas |
|---|---|
| Tiene una infinidad de plantillas al momento de elaborar presentaciones | Se distorsiona cuando se visualiza a través de un móvil |
| Cuenta con herramientas dinámicas | Se necesita un conocimiento básico |

Nota. En la tabla se observa las ventajas y desventajas de Genially.

Definición de Lenguaje y Literatura

(González P, 2018) Afirma acerca de la definición de Lenguaje y Literatura lo siguiente:

Es la rama en la que el ser humano tiende a expresarse a través del habla y la escritura, el Lenguaje y la Literatura es donde se buscan pautas para la articulación de sonidos y busca estructurar un sistema de signos que ayuda a la correcta pronunciación al comunicarse. (pág. 16)

Funciones del lenguaje

En la siguiente tabla se sintetizan las funciones del lenguaje

Tabla 14

Funciones del Lenguaje

| Tipos de funciones | Concepto |
|---------------------------|---|
| Función Fática | Prolonga la comunicación entre el emisor y el receptor a través de textos |

| | |
|-------------------------|---|
| | como expositivos, narrativos, descriptivos, expositivos. |
| Función Expresiva | Representan objetos intangibles como son los sentimientos y deseos a través de textos narrativos y descriptivos. |
| Función Metalingüística | Utilización de la lengua para expresar objeciones sobre la misma lengua esto se lo realiza a través de textos expositivos |
| Función Poética | Llama la atención por la forma que tiene la expresión lingüística se expresa a través de cualquier tipo de texto que tenga pautas poéticas |
| Función Conativa | El emisor envía estímulos al receptor con el fin de crear una reacción y lo hace a través de textos expositivos- narrativos. |
| Función Representativa | Comparte los contenidos de forma específica a través de textos: narrativos, expositivos y descriptivos. |

Nota. En la tabla se observan los tipos de funciones del lenguaje.

Desarrollo el lenguaje

Según (C. Núñez y M. Rojas, 2017) el desarrollo del lenguaje es considerado como la capacidad que tiene los niños para empezar a comunicarse y se divide en las siguientes etapas:

Etapa pre lingüística

El niño hace con ciertos factores genéticos que conducen a la interactividad social para que pueda entender la adquisición del lenguaje.

Etapa Lingüística

Es la etapa donde el niño busca la adquisición de lenguaje a través de la formulación de las primeras palabras es aquí que radica la intervención del adulto y del niño, porque la adquisición del lenguaje se da a través de juegos lúdicos.

Concepto de comunicación

La comunicación permite al hombre realizar y expresar ideas, pensamientos, conocimientos, información a través de gestos verbales.

Elementos de comunicación***Emisor***

Es quien emite el mensaje.

Receptor

Es quien recibe el mensaje.

Código

Conjunto de signos que conforman el mensaje.

Mensaje

Es la información que se va a transmitir.

Canal

Es el medio por el cual se transfiere el mensaje.

Tipos de comunicación***Comunicación verbal***

Es aquella comunicación en que utilizamos las palabras para podernos expresar

Comunicación no verbal

Es aquella en la que utilizamos completamente los gestos para poder expresarnos.

Concepto de planificación

Es la encargada de definir las metas de enseñanza dentro de clases a través de un cronograma establecido, es creado por el docente, los recursos y la metodología utilizada dentro de la misma depende de la asignatura y del nivel educativo que tenga el estudiante.

Elementos de una planificación

Tabla 15

Elementos de una planificación

| Datos informativos del estudiante | Planificación | Adaptaciones curriculares |
|--|--------------------------------------|--|
| Nombre de la institución | Destrezas con criterio de desempeño | Especificación de la necesidad educativa |
| Nombre del docente | Estrategias metodológicas | Especificación de la adaptación a ser aplicada |
| Área | Recursos | Destrezas con criterio de desempeño |
| Grado/curso | Indicadores de evaluación | Actividades de aprendizaje |
| Año lectivo | Técnicas/ instrumentos de evaluación | Recursos |
| Asignatura | | Evaluación |

| | |
|-------------------------|---|
| Tiempo | Indicadores de evaluación de la unidad |
| No. De la unidad | Técnicas e instrumentos de evaluación |
| Objetivos de la unidad | |
| Criterios de evaluación | |
| Objetivos de clase | |
| Eje transversal | |

Nota. En la tabla se observa los elementos de un PC.

Destrezas

Es la definición del término “Saber hacer” que caracteriza el dominio del objetivo de clase en los estudiantes. Perteneciente a un nivel educativo específico.

Destrezas con criterio de desempeño

(D. López y D.Rosales, 2012) Afirman en su texto acerca de “destrezas con criterio de desempeño” lo siguiente:

Las destrezas con criterio de desempeño son aquellas actividades objetivas del nivel educativo en que se encuentran y por las cuales el docente debe inculcar que se desarrolle esta destreza en los estudiantes para alcanzar el aprendizaje significativo autónomo prolongado evitando espacios en blanco de conocimiento. (pág. 23)

Definición del código de convivencia escolar

El código de convivencia escolar es el conjunto de normas y reglas creadas por miembros superiores de la unidad educativa en este proceso interfieren: rector, docentes, representante de padres de familia y los representantes de los estudiantes. Este proceso es llevado a cabo con la finalidad de mantener el orden y la disciplina entre estudiantes y miembros de la unidad educativa.

Ámbito del código de convivencia

(Ministerio de educación [MINEDUC], 2007) Afirma en su texto acerca del código de convivencia lo siguiente:

Los ámbitos de convivencia son espacios donde todos los miembros de la unidad educativa cumplen un rol muy importante, son todos los espacios donde estudiantes como miembros de la unidad educativa pueden convivir compartiendo actividades de recreación armónica de manera que alcancen aprendizajes autónomos significativos. Estos ámbitos educativos están basados en el respeto de los derechos humanos y el buen vivir o Sumak kawsay.

Sumak Kawsay

(Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2008) Menciona en su artículo acerca del “Buen vivir” lo siguiente:

El sumak Kawsay nació del lenguaje kichwa donde sumak significa bueno y Kawsay significa vida por lo que se le denomina el “buen vivir”, apareció en 1990 y en el 2008 fue incorporado a la constitución del Ecuador, el mismo se encarga de promover ambientes sanos y ecológicos donde las personas puedan sanar su espíritu mediante la interacción personal, social y armónica.

Metodología y Desarrollo del Proyecto

Diseño metodológico

El presente trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo inductivo debido a que busca analizar el problema desde los aspectos particulares a los aspectos generales buscando relacionar las variables estructuradas de forma que ayudará a indagar el problema del escaso uso de recursos digitales de aprendizaje para el área de Lengua y Literatura por parte de los docentes a través de la interpretación y comprensión de resultados obtenidos mediante las técnicas de recolección de datos. El método cualitativo secunda la valoración de criterios de manera que ayudará a describir la situación compleja de 75 estudiantes incluidos docentes de la Unidad Educativa “Celiano Monge” frente a la utilización, nivel de conocimiento y adaptación de recursos digitales de aprendizaje dentro del aula.

Diseño muestral

A continuación se describe la población de la investigación que se utilizará dentro de la institución educativa.

Tabla 16

Diseño Muestral

| | | |
|-----------|--|-------------|
| N | Tamaño de la Población o Universo | 75 |
| n | Tamaño de muestra buscado | 66 |
| za | Parámetro estadístico que depende del nivel de confianza (NC) | 2.33 |
| p | Probabilidad de que ocurra el evento estudiado (éxito) | 0.50 |
| q | (1-p) = Probabilidad que no ocurra el evento estudiado | 0.50 |
| e | Error de estimación máximo aceptado | 0.05 |

Nota. En la tabla se observa el tamaño de la muestra exacta.

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{e^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

$$n = \frac{75 \times 2.33^2 \times 0.50 \times 0.50}{0.05^2(75 - 1) + 2.33^2 \times 0.50 \times 0.50}$$

$$n = \frac{75 \times 5.4289 \times 0.50 \times 0.50}{0.0025 \times 74 + 5.4289 \times 0.50 \times 0.50}$$

$$n = \frac{101.791875}{1.542225}$$

$$n = 66.0$$

$$n = 66$$

Técnicas de recolección de datos

Para la presente investigación se utilizarán diferentes técnicas e instrumentos con la finalidad de recolectar información verídica y fiable de manera que la investigación sea auténtica.

Técnica

Encuesta: Durante el proceso se utiliza la encuesta para la recolección de datos de la investigación a los docentes de la institución para la verificación de que recursos digitales utilizan dentro de sus clases con sus estudiantes, eso me permitirá la validación del desarrollo de mi investigación.

Instrumento

Cuestionario: En la investigación se utilizó el cuestionario como instrumento para la recopilación de datos de un grupo de docentes, obteniendo información concreta y objetiva frente al tema del uso de recursos digitales de aprendizaje.

Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información

Las técnicas estadísticas utilizadas para el procesamiento de los datos, se realiza por medio del programa en línea Google Forms, para el procesamiento adecuado ya que ayudó a la creación del cuestionario aplicado a los docentes para la recolección de datos que se llevó a cabo de manera virtual, se empieza con la tabulación de datos la misma que se desarrolló en

una hoja de datos de Microsoft denominada Excel, aquí se describen los resultados obtenidos en el cuestionario, luego el análisis gráfico que se desarrolló en base a las tablas de información obtenidas y por último la interpretación de resultados se realizó en base a los resultados obtenidos en el cuestionario siendo que estos fueron analizados minuciosamente para llegar a una sola conclusión.

Categorización de variables

Variable independiente: Recursos digitales de aprendizaje

Variable dependiente: Lenguaje y Literatura

Tabla 17

Variable independiente: Recursos digitales de aprendizaje

| Definición | Dimensión | Indicador | Ítem | Escala | Instrumento/técnica |
|--|-------------------------------|------------------|--|---|-------------------------------------|
| Material educativo cuando tienen un objetivo de enseñanza, es considerado un importante material de enseñanza-aprendizaje ya que facilita la expansión del aprendizaje además que son componentes reutilizables lo que los convierte en materiales adaptables de | Uso de la lengua y literatura | Dominio y manejo | ¿Presenta aptitudes positivas el docente en el control y manejo de recursos digitales de aprendizaje dentro de las clases virtuales? | Nunca A veces Frecuentemente Siempre | Instrumento Cuestionario cerrado |
| | | | ¿El docente ha utilizado recursos digitales colaborativos en el área | Padled Mindomo Jamboard | |

| | | | | |
|--|------------|---------------------------|------------------|----------|
| acuerdo a las necesidades de los | | de lenguaje y literatura, | Prezzi | |
| estudiantes y docentes. | | señale cuáles son? | | |
| | | ¿Expone nuevas | Nunca | |
| | | estrategias de enseñanza | A veces | Técnica |
| | | con el fin de innovar | Frecuentemente | Encuesta |
| | | dentro del aula clases? | Siempre | |
| | | ¿Utiliza un recurso | Nunca | |
| | | digital de esquemas | A veces | |
| Proceso de enseñanza aprendizaje | Aplicación | mentales para su clase de | Frecuentemente | |
| | de | retroalimentación? | Siempre | |
| | recursos | | | |
| | digitales | | | |
| | | ¿Qué tipo de recursos | Word | |
| | | digitales utiliza para | Quizziz | |
| | | realizar una evaluación? | Hojas de trabajo | |
| | | | Socrative | |
| | | ¿Utiliza Prezzi para el | Nunca | |
| | | desarrollo de las | A veces | |

| | | | |
|---------------|-------------|---------------------------|----------------|
| | | presentaciones de sus | Frecuentemente |
| | | clases? | Siempre |
| | | ¿El docente utiliza | Lucid |
| | | pizarras digitales dentro | Miro |
| | | de sus clases virtuales? | Prezzi |
| | | | Notebookcast |
| | | ¿Qué recurso digital | Mindomo |
| | | permite al docente | Lucid |
| | | realizar una evaluación | Clasflow |
| | | formativa? | Canva |
| Aprendizaje | Actividades | ¿El docente utiliza | Nunca |
| significativo | s de | recursos digitales en la | A veces |
| | refuerzo | retroalimentación del | Frecuentemente |
| | | estudiante? | Siempre |

| | |
|---|----------------|
| ¿La utilización de los recursos digitales en el aula virtual aumenta el rendimiento académico de los estudiantes? | Nunca |
| | A veces |
| | Frecuentemente |
| | Siempre |

Nota. En la tabla se observa la operacionalización de la variable independiente, recursos digitales de aprendizaje.

Tabla 18*Variable dependiente: Lenguaje y Literatura*

| Definición | Dimensión | Indicador | Ítem | Escala | Instrumento/técnica | |
|--|-----------|----------------------------|---|--|--|-------|
| Un elemento de ilustración dentro de una sociedad cultural trazada. A simple vista todo a nuestro alrededor manifiesta lenguaje: ya sea hablado, escrito, icónico, proxémica, paralingüístico, de esta manera se logra transmitir información, ya que el lenguaje es un proceso sistemático significativo. | Destrezas | Tipos: Comprensión oral | ¿Los docentes emplean recursos digitales que contribuyen a que los estudiantes estimulen destrezas relacionadas con el habla? | Nunca | Instrumento | |
| | | | A veces | Cuestionario cerrado | | |
| | | | Frecuentemente | | | |
| | | | Siempre | | | |
| | | | | | | |
| | | | | ¿El docente utiliza un lenguaje adecuado en sus clases virtuales de lenguaje y literatura? | Nunca | |
| | | | | | A veces | |
| | | | | | Frecuentemente | |
| | | | | | Siempre | |
| | | | | Comprensión lectora o | ¿Emplean recursos digitales que ayudan a | Nunca |
| | | | | A veces | | |

| | | | |
|-----------|----------------------------|----------------|----------|
| lectura | que los estudiantes | Frecuentemente | |
| | estimulen la fluidez y el | Siempre | Técnica |
| | vocabulario, como son | | Encuesta |
| | las habilidades para leer? | | |
| | ¿El docente hace uso | Nunca | |
| | correcto de los signos de | A veces | |
| | puntuación durante las | Frecuentemente | |
| | clases virtuales de | Siempre | |
| | lenguaje y literatura? | | |
| | ¿Se aplican recursos | | |
| | digitales que asisten a | Nunca | |
| | que los estudiantes | A veces | |
| Expresión | estimulen dominios de | Frecuentemente | |
| oral | pronunciación además de | Siempre | |
| | conocimientos | | |
| | socioculturales? | | |

| | | |
|-------------------------------|--|---|
| | ¿El docente aplica las normas de convivencia durante las clases virtuales en lenguaje y literatura? | Nunca A veces Frecuentemente Siempre |
| Expresión escrita o escritura | ¿Los recursos digitales empleados para la elaboración de un organizador gráfico ayudan a que los estudiantes estimulen un lenguaje escrito como por ejemplo la redacción de un cuento? | Nunca A veces Frecuentemente Siempre |
| Planificación | ¿El docente utiliza un plan de clase para el | Nunca A veces |

| | |
|---|---|
| desarrollo de la lengua y literatura? | Frecuentemente Siempre |
| ¿El docente utiliza estrategias innovadoras para sus clases de lengua y literatura? | Nunca A veces Frecuentemente Siempre |
| Señale los tipos de recursos digitales que usted utiliza: | Google meet Mindomo Zoom Word |

Nota. En la tabla de observa la operacionalización de la variable dependiente, Lenguaje y Literatura

Análisis e interpretación de resultados

1. ¿Presenta aptitudes positivas el docente en el control y manejo de recursos digitales de aprendizaje dentro de las clases virtuales?

Tabla 19

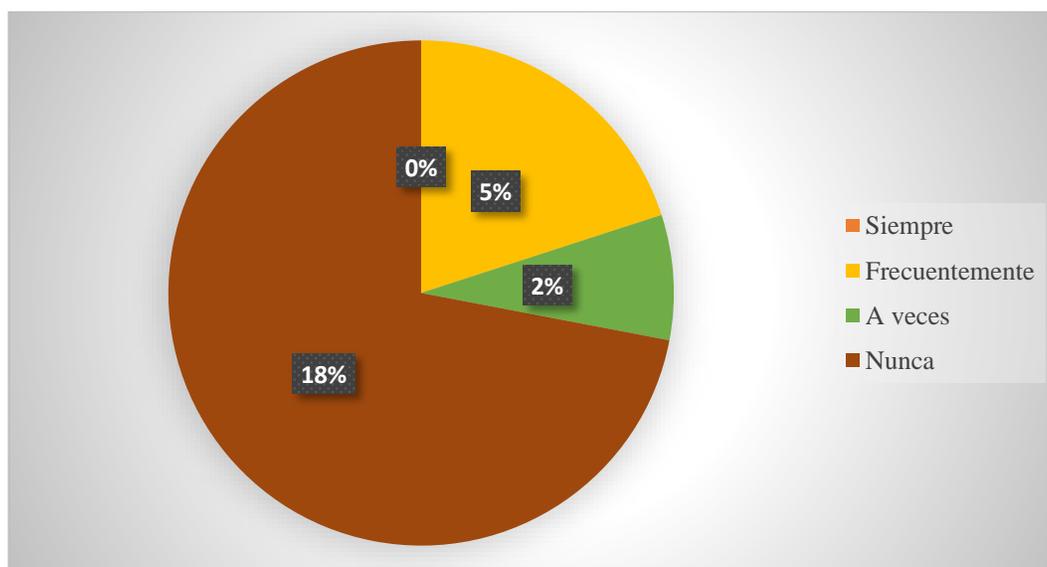
Pregunta uno

| Respuesta | Porcentaje |
|----------------|------------|
| Siempre | 0% |
| Frecuentemente | 5% |
| A veces | 2% |
| Nunca | 18% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 1

Manejo de recursos digitales



Análisis e interpretación de resultados: Según la pregunta planteada el 18% de los docentes reconocen que nunca presentan aptitudes positivas frente al manejo de recursos digitales de aprendizaje durante las clases virtuales debido al desconocimiento de utilización de los mismos, el 5% usa frecuentemente recursos digitales dentro de sus clases virtuales debido a la desactualización tecnológica y el 2% menciona que a veces hace uso de este tipo de recursos.

2. ¿El docente ha utilizado recursos digitales colaborativos, señale cuáles son?

Tabla 20

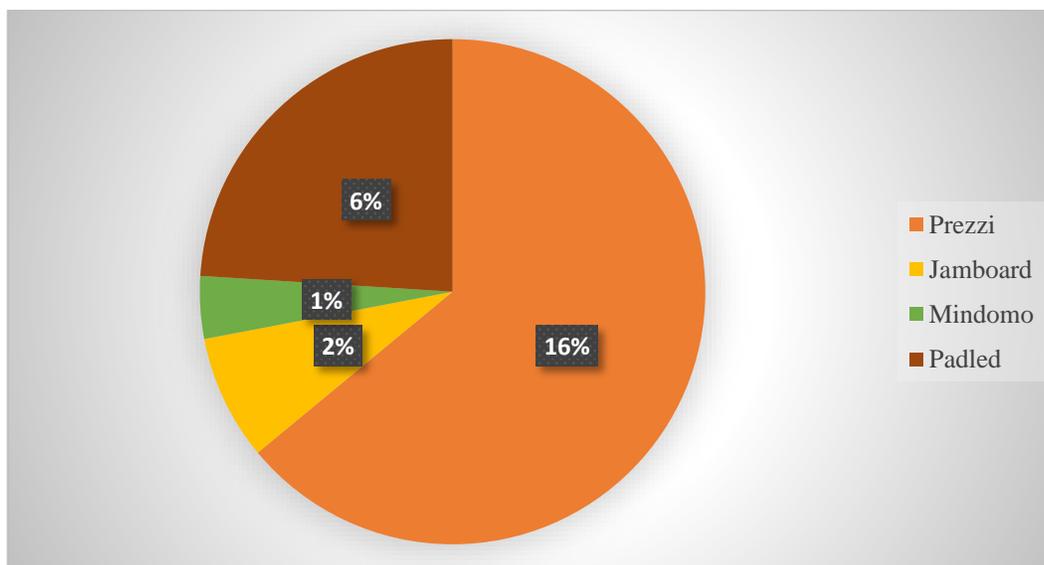
Pregunta dos

| Respuesta | Porcentaje |
|------------------|-------------------|
| Prezzi | 16% |
| Jamboard | 2% |
| Mindomo | 1% |
| Padled | 6% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 2

Utilización de recursos digitales de aprendizaje



Análisis e interpretación de resultados: El 16% de los docente reconoció que como recursos digital de aprendizaje colaborativo ha utilizado al menos una vez Prezzi debido a que es la más conocida dentro del ámbito educativo, el 6% mencionó que como recurso colaborativo ha utilizado Padled, el 2% confirmó que ha utilizado Jamboard debido al nivel de interacción que permite y el 1% ha utilizado Mindomo debido al límite de contenido que puede crear.

3. ¿Expone nuevas estrategias de enseñanza con el fin de innovar dentro del aula clases?

Tabla 21

Pregunta tres

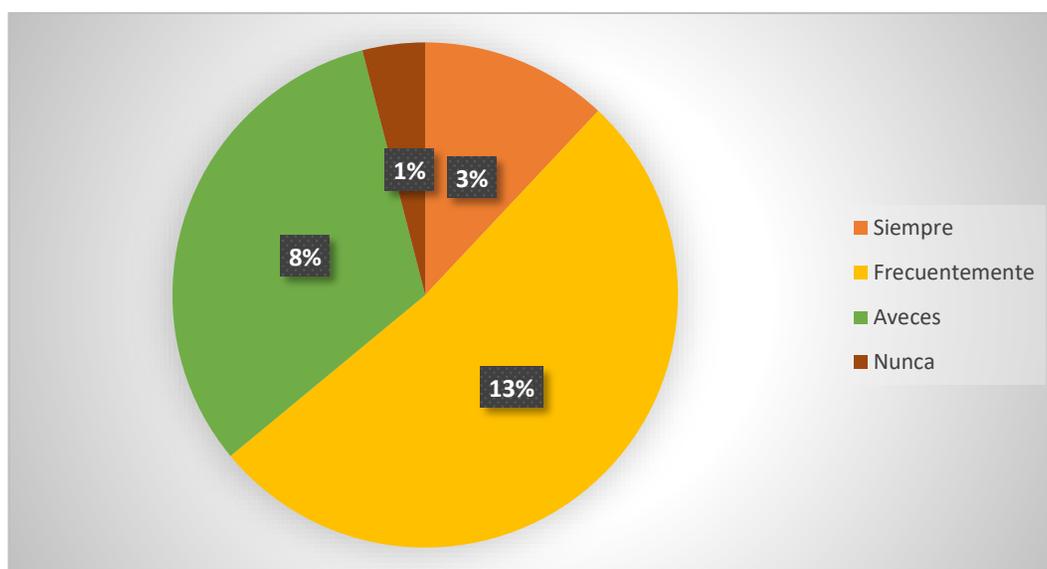
| Respuesta | Porcentaje |
|----------------|------------|
| Siempre | 7% |
| Frecuentemente | 14% |

| | |
|---------|----|
| A veces | 3% |
| Nunca | 1% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 3

Estrategias utilizadas con el fin de innovar



Análisis e interpretación de resultados: El 13% de los docente confirmaron que han utilizados recursos digitales con el fin de llamar la atención, el 8% a veces ha innovado dentro del aula de clases, el 3% confirmo que siempre buscan nuevas estrategias tecnológicas para llamar la atención de los estudiantes para lograr un aprendizaje significativo- autónomo, y el 1% mencionó que no busca nuevos métodos de aprendizaje debido al desconocimiento de uso de internet y de recursos digitales de aprendizaje.

4. ¿Utiliza un recurso digital de esquemas mentales para su clase de retroalimentación?

Tabla 22

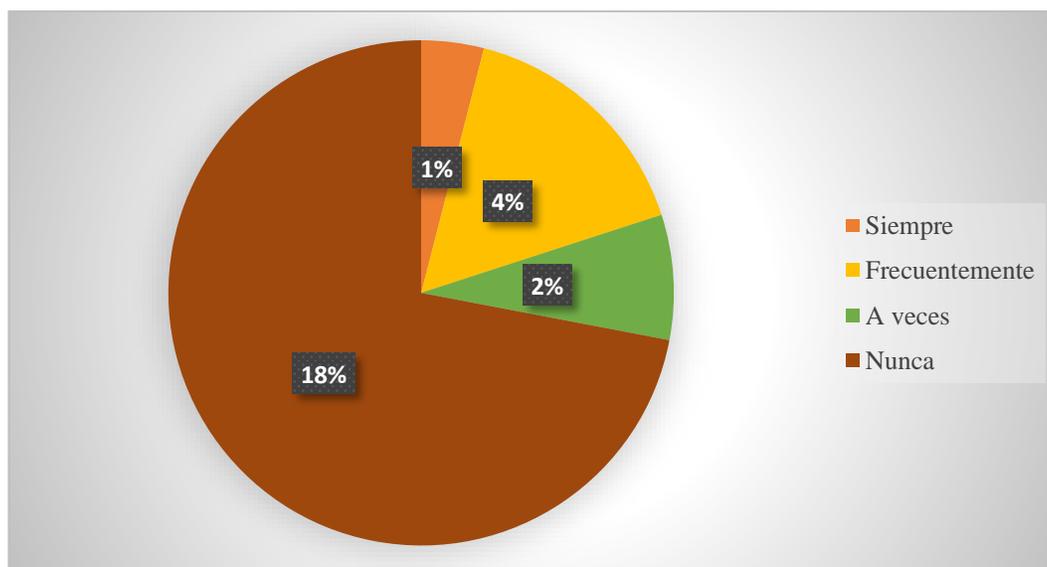
Pregunta cuatro

| Respuesta | Porcentaje |
|------------------|-------------------|
| Siempre | 3% |
| Frecuentemente | 13% |
| A veces | 8% |
| Nunca | 1% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 4

Utilización de recursos de esquemas para la retroalimentación



Análisis e interpretación de resultados: Basados en la pregunta el 18% de los docentes nunca hacen uso de recursos digitales de esquemas mentales para una retroalimentación, el 4% afirmó que utiliza a veces recursos en base a esquemas debido a la desactualización tecnológica,

el 2% mencionó que siempre hace uso de los mismos, el 1% mencionó que durante las horas de clases nunca hace uso de recursos digitales de esquemas.

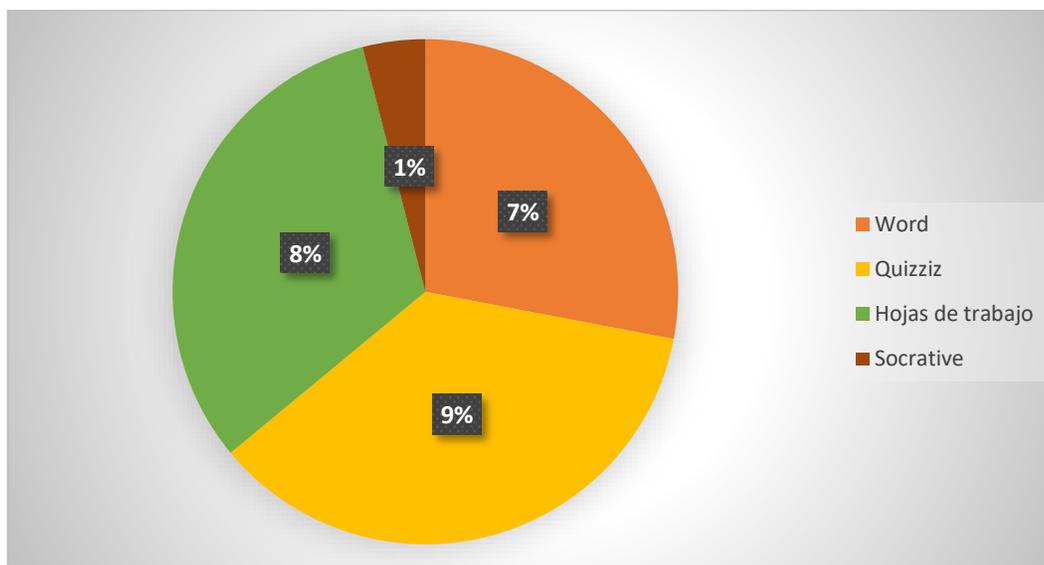
5. ¿Qué tipo de recursos digitales utiliza para realizar una evaluación?

Tabla 23

Pregunta cinco

| Respuesta | Porcentaje |
|------------------|-------------------|
| Word | 7% |
| Quizziz | 9% |
| Hojas de trabajo | 8% |
| Socrative | 1% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 5*Recursos utilizados para evaluar*

Análisis e interpretación de resultados: El 9% de los docentes mencionaron que al momento de tomar una evaluación su recurso de primera mano es Quizziz debido a sus herramientas interactivas, el 8% mencionó que utiliza hojas de trabajo para una evaluación, mostrando su desconocimiento frente a la definición de recursos digitales de aprendizaje, el 7% mencionó que utiliza Word evidenciando confusión entre los recursos digitales de aprendizaje y las herramientas procesadoras de texto.

6. ¿Utiliza Prezzi para el desarrollo de las presentaciones de sus clases?

Tabla 24*Pregunta seis*

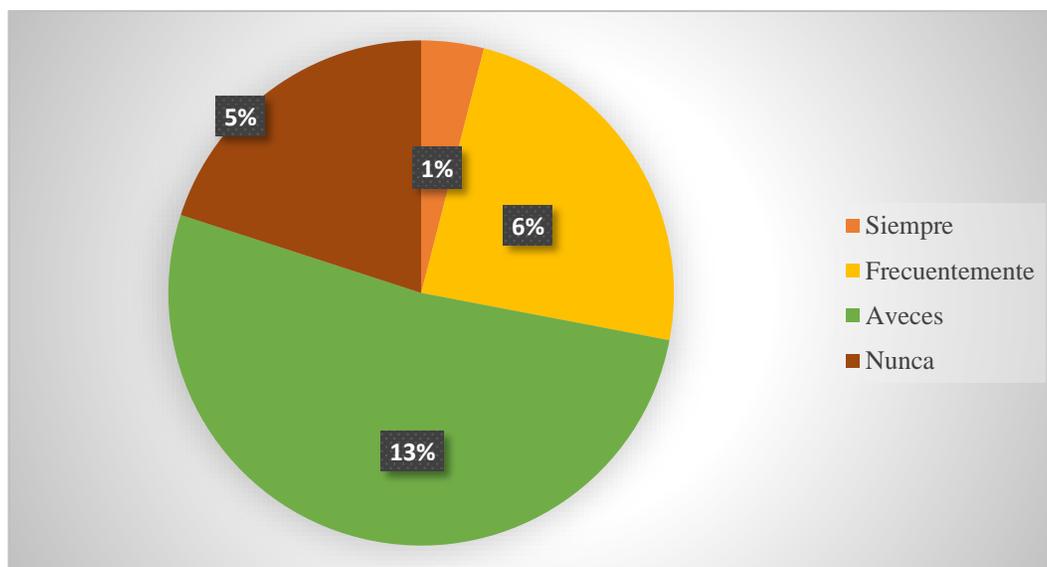
| Respuesta | Porcentaje |
|----------------|------------|
| Siempre | 1% |
| Frecuentemente | 6% |

| | |
|---------|-----|
| A veces | 13% |
| Nunca | 5% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 6

Utilización de Prezzi



Análisis e interpretación de resultados: Según la pregunta planteada el 13% de los docentes afirmó que a veces utiliza Prezzi como recurso para presentar temas de clases llamativos, el 6% mencionó que frecuentemente hace uso de Prezzi en el aula virtual, el 5% mencionó que nunca utiliza Prezzi para las presentaciones por la desactualización tecnológica.

7. ¿El docente utiliza pizarras digitales dentro de sus clases virtuales?

Tabla 25

Pregunta siete

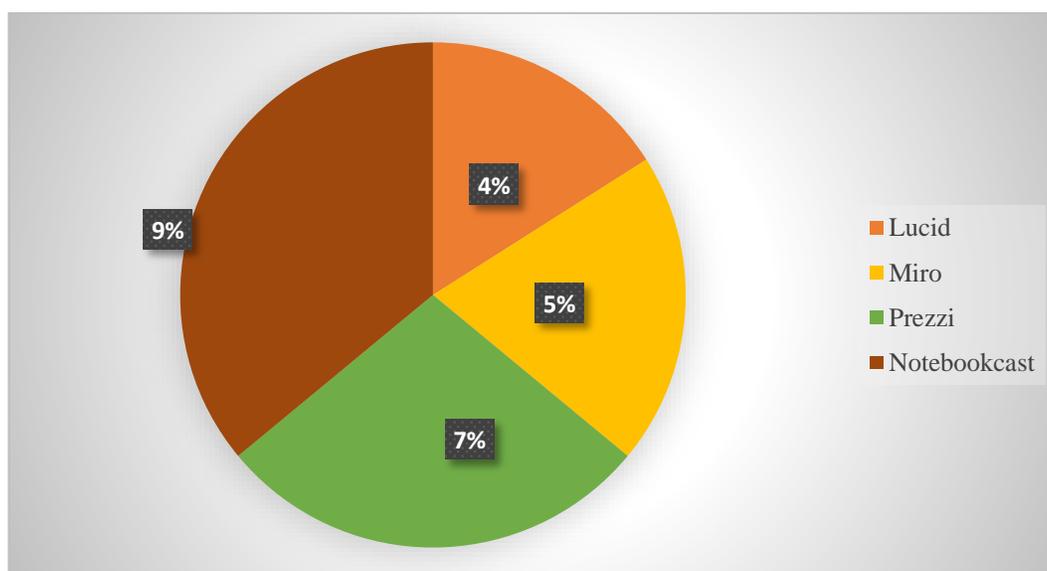
| Respuesta | Porcentaje |
|-----------|------------|
|-----------|------------|

| | |
|--------------|----|
| Lucid | 4% |
| Miro | 5% |
| Prezzi | 7% |
| Notebookcast | 9% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 7

Frecuencia de utilización de pizarras digitales



Análisis e interpretación de resultados: El 9% de los docentes mencionó que como recursos de primera instancia para pizarra digital utiliza Notebookcast, el 7% de los docente confirmó que como recurso de pizarra digital utiliza Prezzi siendo este un recurso de presentación, mostrando desconocimiento de recursos exclusivos para pizarras digitales, el 5% utiliza Miro y el 4% utiliza Lucid.

8. ¿Qué recurso digital permite al docente realizar una evaluación formativa?

Tabla 26

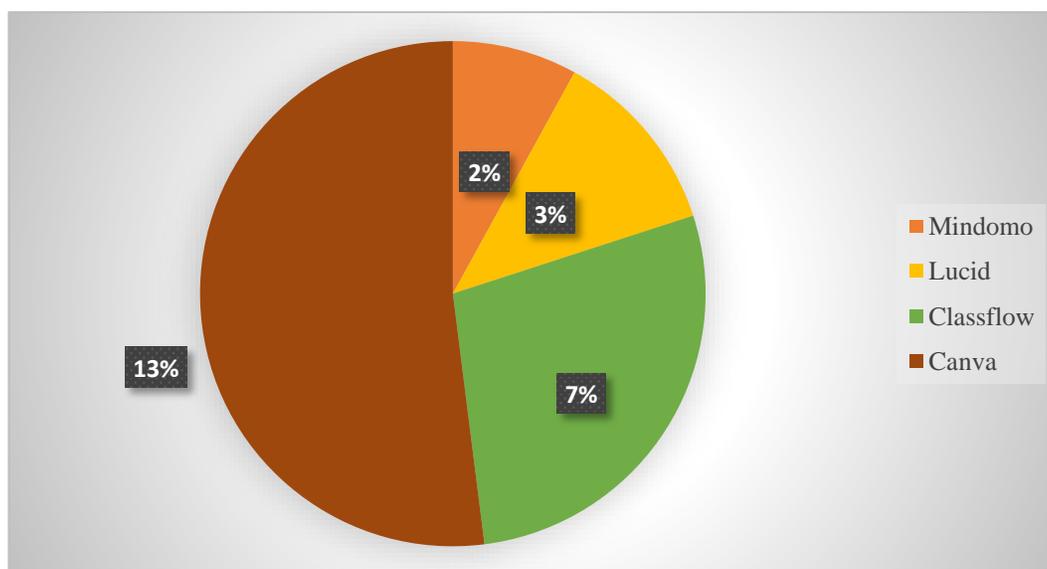
Pregunta ocho

| Respuesta | Porcentaje |
|------------------|-------------------|
| Mindomo | 2% |
| Lucid | 3% |
| Classflow | 7% |
| Canva | 13% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 8

Recursos que permiten realizar una evaluación formativa



Análisis e interpretación de resultados: El 13% de los docentes confirmaron que al momento de realizar una evaluación formativa su primer recurso es Canva siendo este un recurso de presentación indicando desconocimiento frente a recursos de evaluación virtual, el 7%

mencionó que utiliza ClassFlow, el 3% afirmó que utiliza Lucid siendo este un recurso exclusivo para pizarras digitales, evidenciando el desconocimiento existente frente a recursos de evaluación, el 2% mencionó haber utilizado Mindomo siendo este un recurso para la creación de esquemas mentales mostrando desconocimiento frente a recursos específicos para creación de esquemas mentales.

9. ¿El docente utiliza recursos digitales en la retroalimentación del estudiante?

Tabla 27

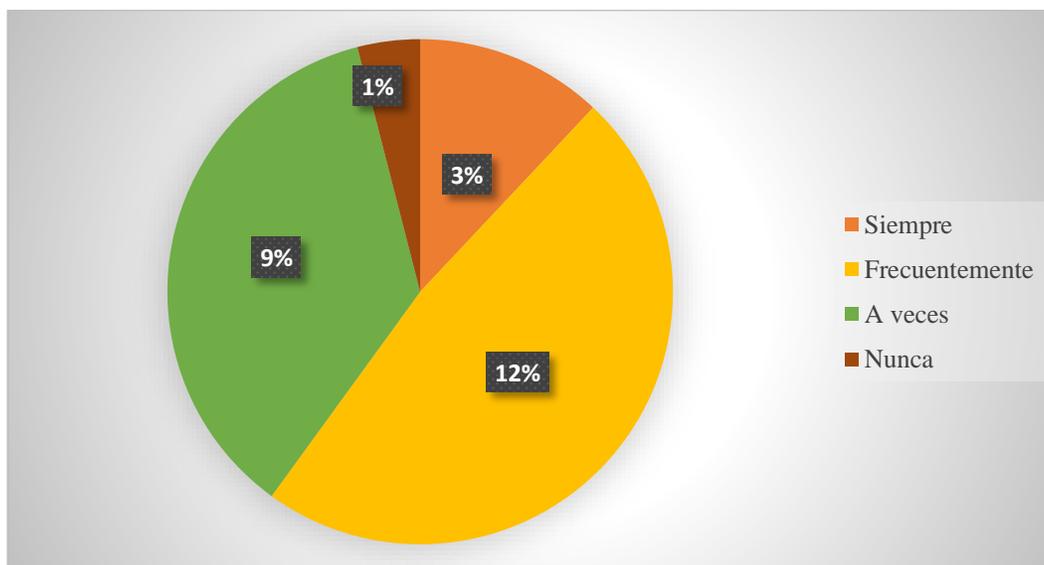
Pregunta nueve

| Respuesta | Porcentaje |
|------------------|-------------------|
| Siempre | 3% |
| Frecuentemente | 12% |
| A veces | 9% |
| Nunca | 1% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 9

Frecuencia de utilización frente a recursos digitales en retroalimentación



Análisis e interpretación de resultados: El 12% de los docente frecuentemente hace uso de recursos digitales de aprendizaje para una retroalimentación significativa, el 9% menciona que a veces hace uso de estos recursos en temas de retroalimentación, 3% menciona que para lograr un aprendizaje autónomo significativo siempre hace uso de recursos digitales de aprendizaje, y el 1% nunca utilizan recursos digitales en temas de retroalimentación.

10. ¿La utilización de los recursos digitales en el aula virtual aumenta el rendimiento académico de los estudiantes?

Tabla 28

Pregunta diez

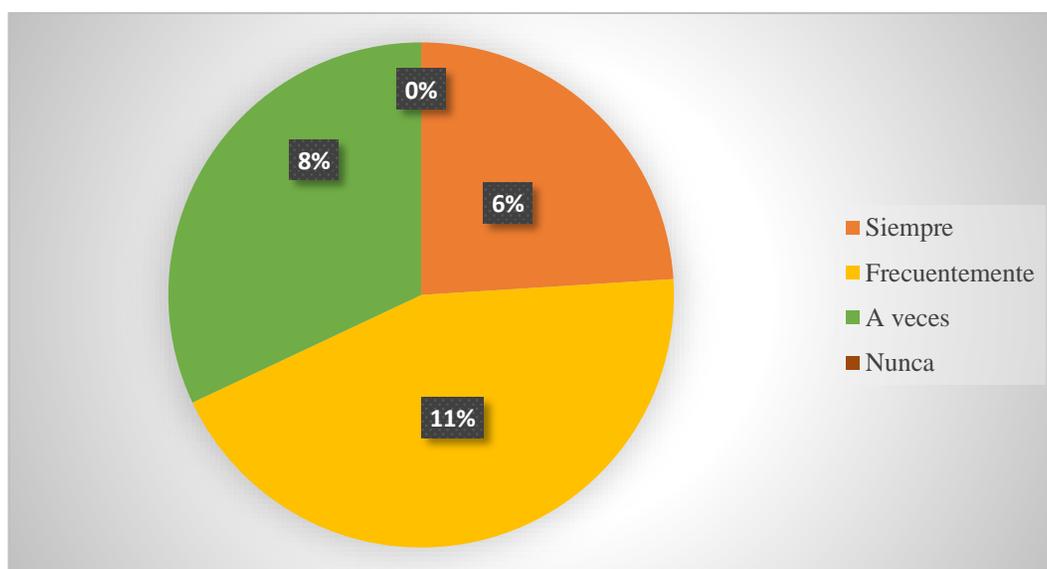
| Respuesta | Porcentaje |
|----------------|------------|
| Siempre | 6% |
| Frecuentemente | 11% |

| | |
|---------|----|
| A veces | 8% |
| Nunca | 0% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 10

Aumento de rendimiento académico gracias a recursos digitales



Análisis e interpretación de resultados: Según la pregunta planteada el 11% de los docentes afirmó que frecuentemente los recursos digitales de aprendizaje mejoran el rendimiento académico de los estudiantes, el 8% mencionó que los recursos digitales a veces elevan el rendimiento de los estudiantes, el 6% confirmó que los recursos de aprendizaje siempre aumentan el rendimiento académico.

1. ¿El docente emplea recursos digitales que contribuyen a que los estudiantes estimulen destrezas relacionadas con el habla?

Tabla 29

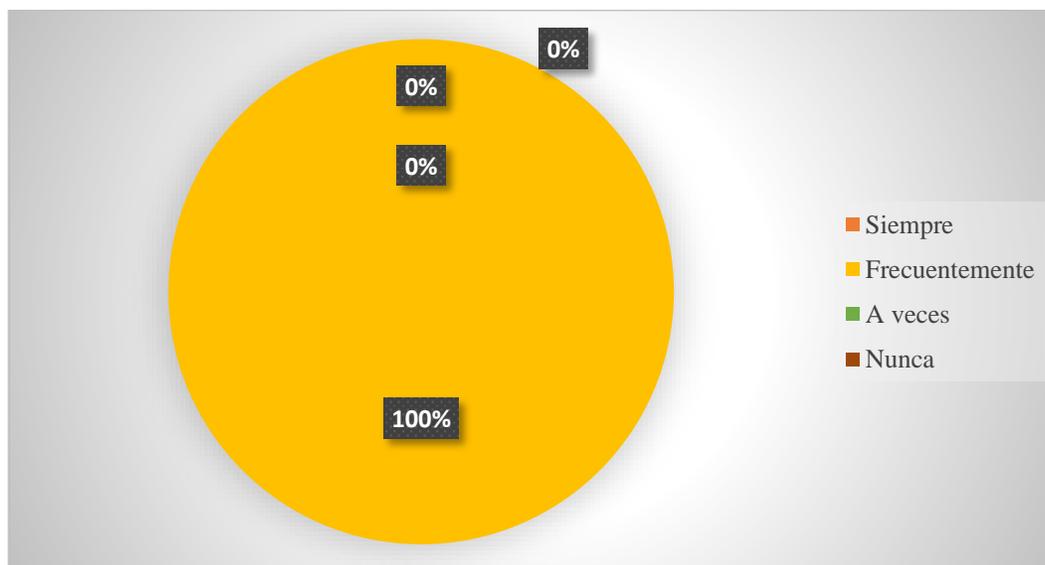
Pregunta uno al docente de Lenguaje y Literatura

| Respuesta | Porcentaje |
|------------------|-------------------|
| Siempre | 0% |
| Frecuentemente | 100% |
| A veces | 0% |
| Nunca | 0% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 11

Empleo de recursos digitales para mejorar el habla



Análisis e interpretación de resultados: El docente de Lenguaje y Literatura mencionó que frecuentemente los recursos digitales de aprendizaje ayudan a estimular destrezas del habla en los estudiantes.

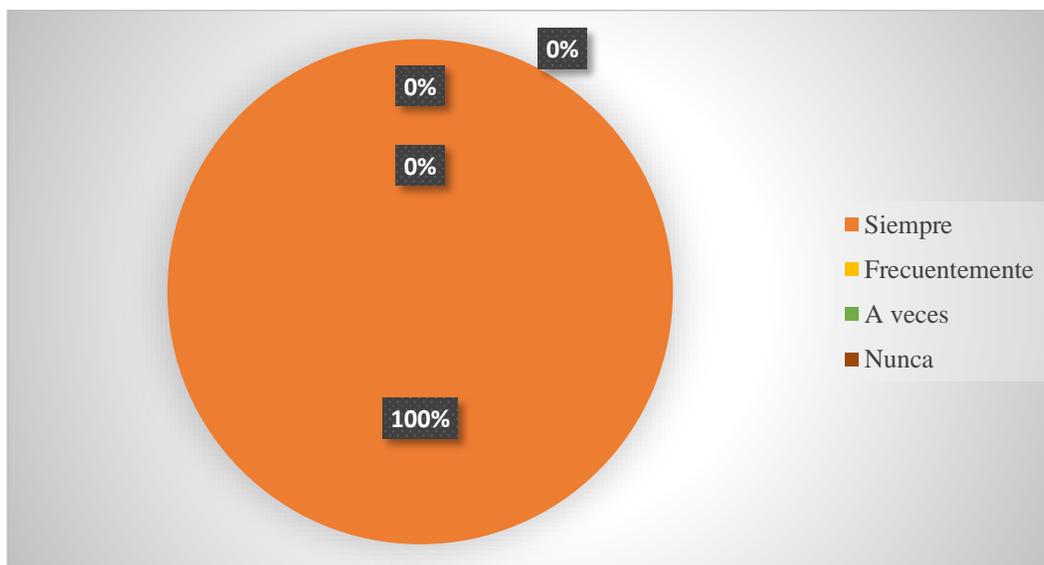
2. ¿El docente utiliza un lenguaje adecuado en sus clases virtuales de lenguaje y literatura?

Tabla 30

Pregunta dos al docente de Lenguaje y Literatura

| Respuesta | Porcentaje |
|------------------|-------------------|
| Siempre | 100% |
| Frecuentemente | 0% |
| A veces | 0% |
| Nunca | 0% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 12*Lenguaje adecuado*

Análisis e interpretación de resultados: Según la pregunta planteada el docente de Lengua y Literatura mencionó que siempre durante las clases virtuales utiliza un lenguaje adecuado y estructurado.

3. ¿Emplea recursos digitales que ayudan a que los estudiantes estimulen la fluidez y el vocabulario, como son las habilidades para leer?

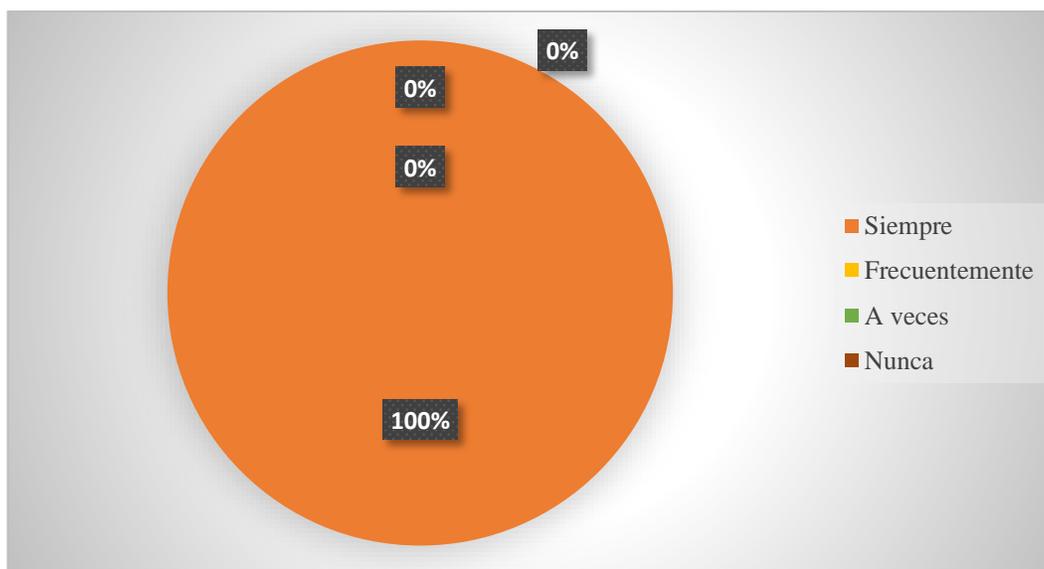
Tabla 31*Pregunta tres al docente de Lengua y Literatura*

| Respuesta | Porcentaje |
|----------------|------------|
| Siempre | 100% |
| Frecuentemente | 0% |
| A veces | 0% |
| Nunca | 0% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 13

Utilización de recursos digitales para mejorar la fluidez



Análisis e interpretación de resultados: En base a la pregunta expuesta el docente de Lenguaje y Literatura mencionó que siempre utiliza recursos digitales de aprendizaje que mejoren las habilidades para leer en los estudiantes, estimulando la buena pronunciación y una correcta fluidez al momento de leer.

4. ¿El docente hace uso correcto de los signos de puntuación durante las clases virtuales de lenguaje y literatura?

Tabla 32

Pregunta cuatro al docente de Lenguaje y Literatura

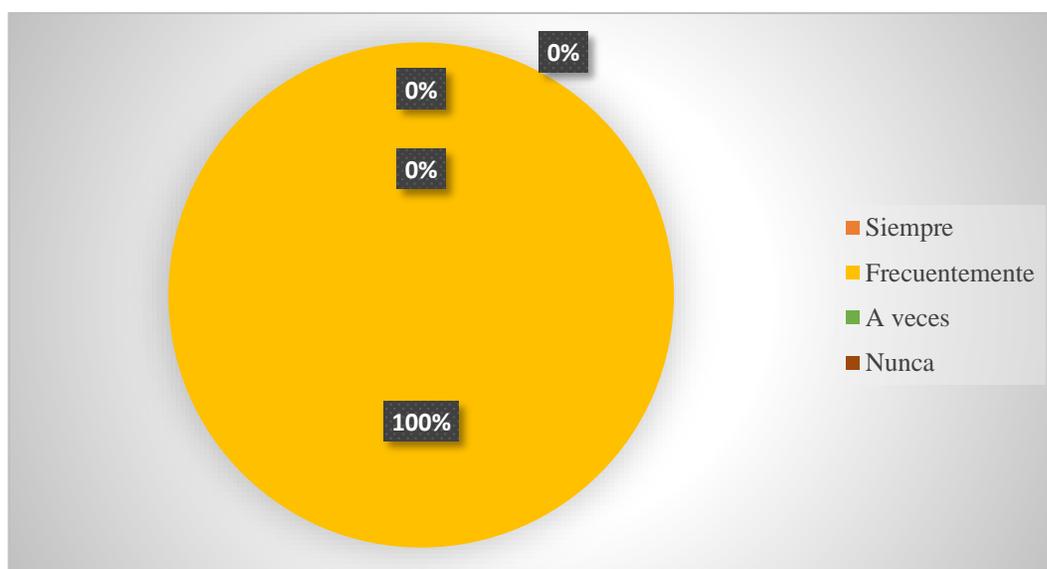
| Respuesta | Porcentaje |
|----------------|------------|
| Siempre | 0% |
| Frecuentemente | 100% |

| | |
|---------|----|
| A veces | 0% |
| Nunca | 0% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 14

Uso correcto de signos de puntuación



Análisis e interpretación de resultados: En cuanto a la pregunta planteada el docente de Lenguaje y Literatura afirmó que frecuentemente hace uso correcto de los signos de puntuación dentro de las clases virtuales.

- ¿Se aplican recursos digitales que asisten a que los estudiantes estimulen dominios de pronunciación además de conocimientos socioculturales?

Tabla 33

Pregunta cinco al docente de Lenguaje y Literatura

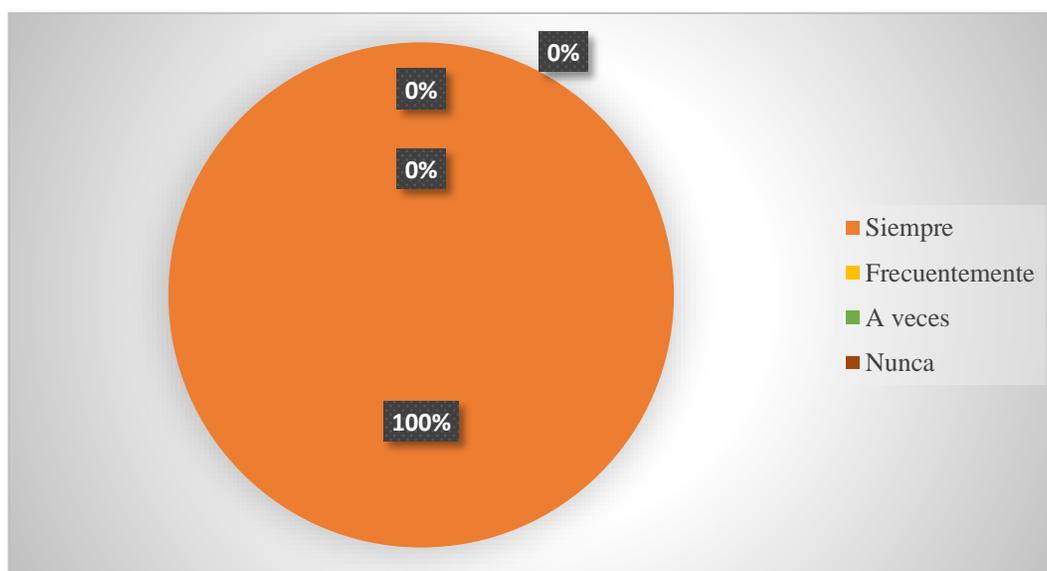
| Respuesta | Porcentaje |
|-----------|------------|
|-----------|------------|

| | |
|----------------|------|
| Siempre | 100% |
| Frecuentemente | 0% |
| A veces | 0% |
| Nunca | 0% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 15

Aplicación de recursos digitales para conocimientos socioculturales



Análisis e interpretación de resultados: Según la pregunta planteada el docente de Lenguaje y Literatura mencionó que siempre aplica recursos digitales que estimulen la pronunciación además de conocimientos socioculturales.

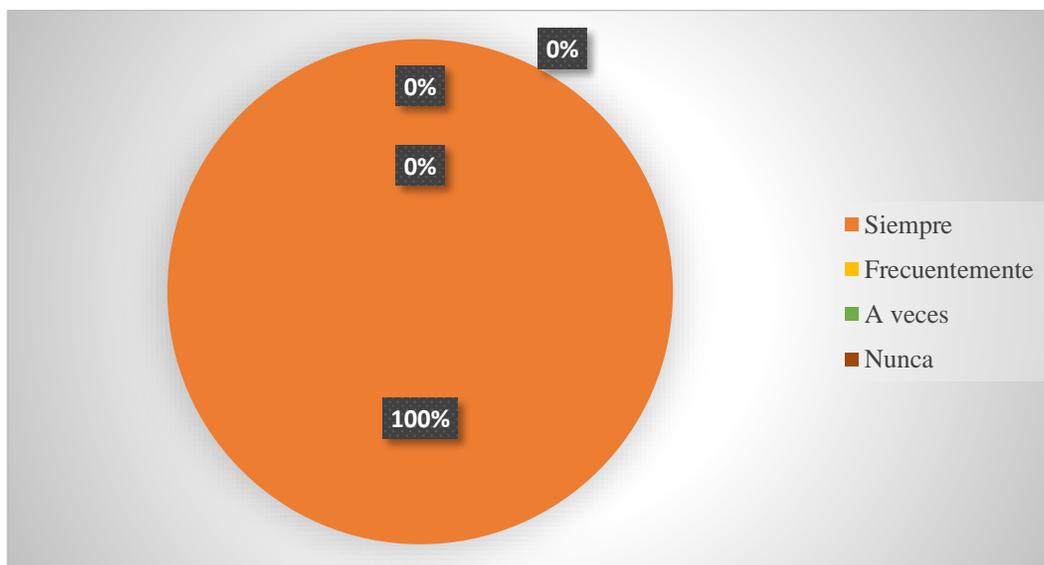
6. ¿El docente aplica las normas de convivencia durante las clases virtuales en lenguaje y literatura?

Tabla 34

Pregunta seis al docente de Lenguaje y Literatura

| Respuesta | Porcentaje |
|------------------|-------------------|
| Siempre | 100% |
| Frecuentemente | 0% |
| A veces | 0% |
| Nunca | 0% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 16*Aplicación de normas de convivencia*

Análisis e interpretación de resultados: Según la pregunta planteada el docente de Lenguaje y Literatura mencionó que siempre pone en práctica las normas de convivencia dentro de sus horas de clases.

7. ¿Los recursos digitales empleados para la elaboración de un organizador gráfico ayudan a que los estudiantes estimulen un lenguaje escrito como por ejemplo la redacción de un cuento?

Tabla 35*Pregunta siete al docente de Lenguaje y Literatura*

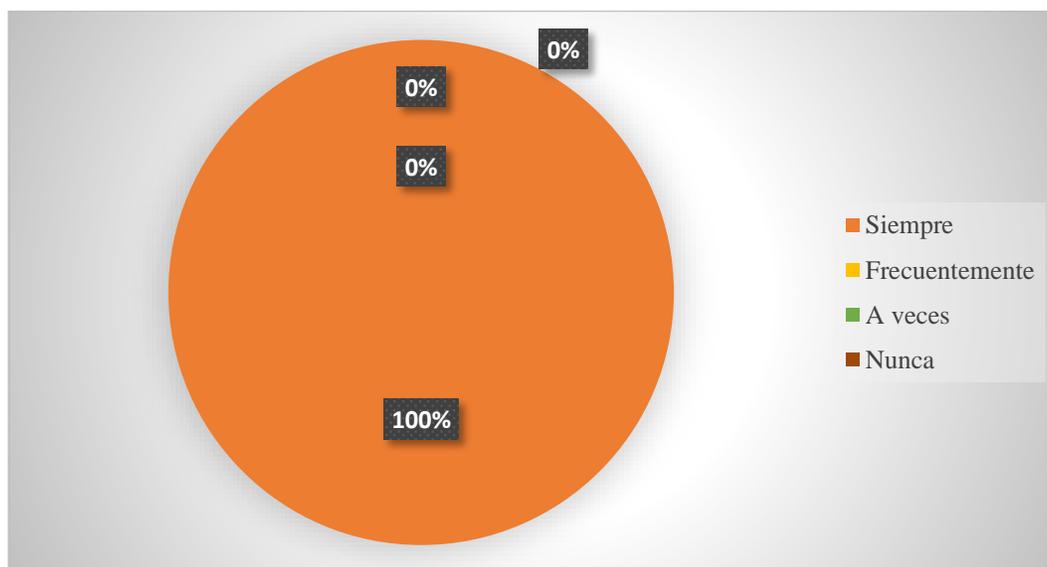
| Respuesta | Porcentaje |
|------------------|-------------------|
| Siempre | 100% |
| Frecuentemente | 0% |
| A veces | 0% |

| | |
|-------|----|
| Nunca | 0% |
|-------|----|

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 17

La utilización de recursos digitales ayuda a mejorar el lenguaje escrito



Análisis e interpretación de resultados: En base a la pregunta expuesta el docente de Lenguaje y Literatura mencionó que siempre utiliza recursos digitales de aprendizaje para mejorar el lenguaje escrito de sus estudiantes.

8. ¿El docente utiliza un plan de clase para el desarrollo de la lengua y literatura?

Tabla 36

Pregunta ocho al docente de Lenguaje y Literatura

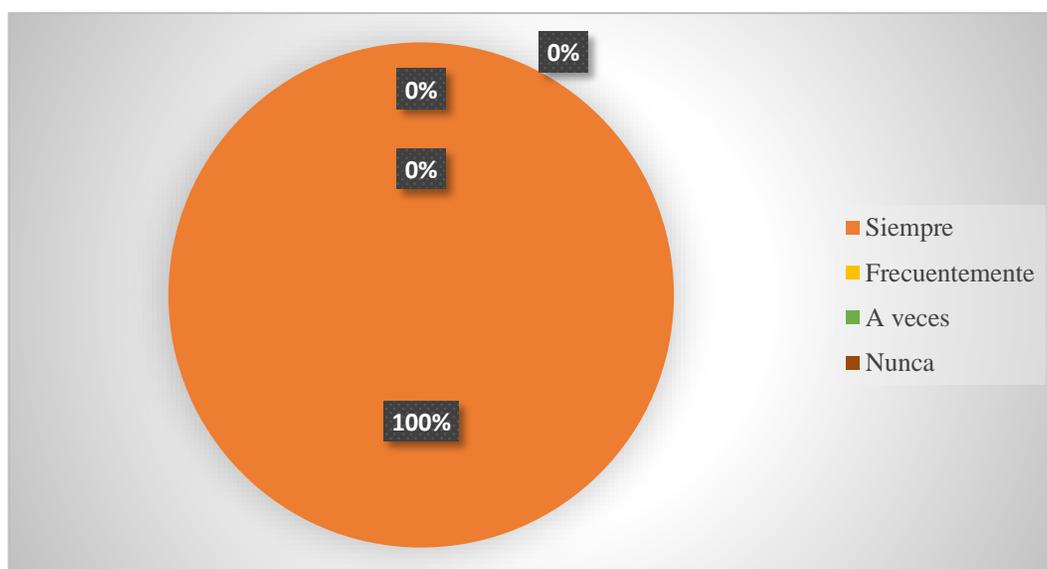
| Respuesta | Porcentaje |
|----------------|------------|
| Siempre | 100% |
| Frecuentemente | 0% |

| | |
|---------|----|
| A veces | 0% |
| Nunca | 0% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 18

Utilización del plan de clase



Análisis e interpretación de resultados: Según la pregunta expuesta el docente de Lenguaje y Literatura afirmó que el docente previo a sus clases virtuales siempre realiza un plan de clase.

9. ¿El docente utiliza estrategias innovadoras para sus clases de lengua y literatura?

Tabla 37

Pregunta nueve al docente de Lenguaje y Literatura

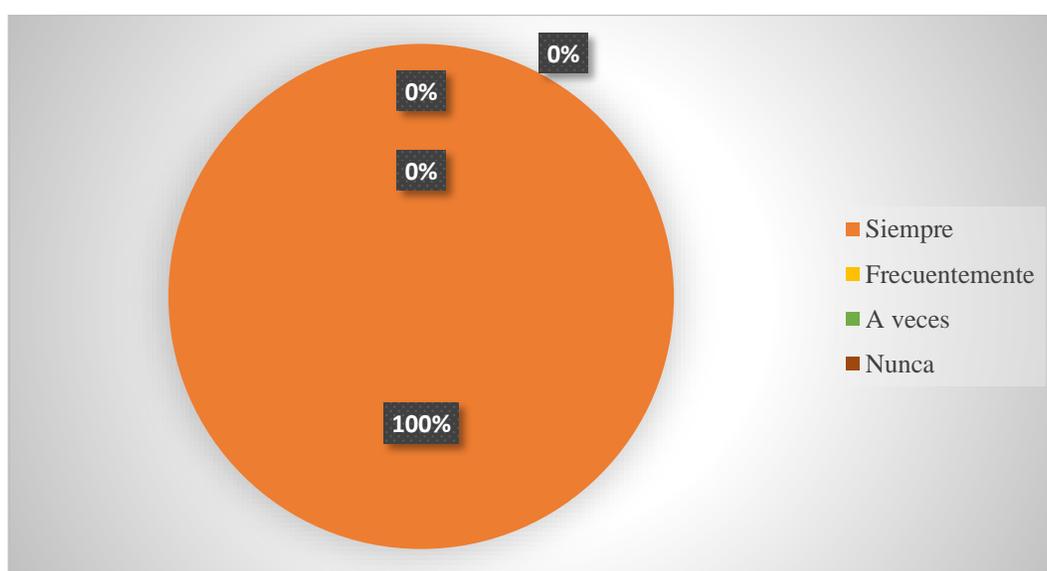
| Respuesta | Porcentaje |
|-----------|------------|
| Siempre | 100% |

| | |
|----------------|----|
| Frecuentemente | 0% |
| A veces | 0% |
| Nunca | 0% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 19

Utilización de estrategias innovadoras



Análisis e interpretación de resultados: En base a la pregunta planteada el docente de Lenguaje y Literatura mencionó que siempre está en busca de nuevas estrategias para impartir clases virtuales.

10. Señale los tipos de recursos digitales que usted utiliza

Tabla 38

Pregunta diez al docente de Lenguaje y Literatura

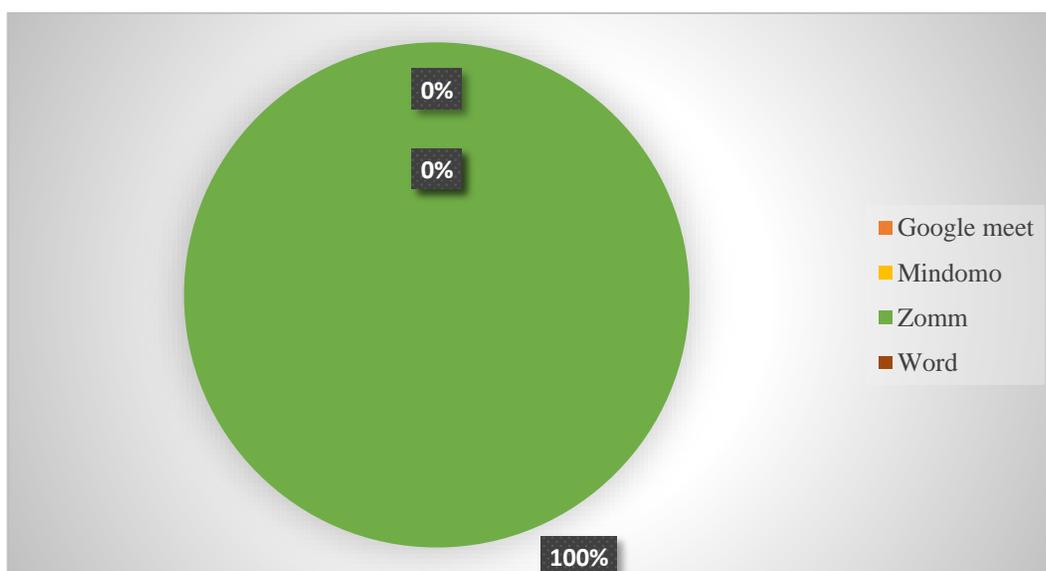
| Respuesta | Porcentaje |
|-----------|------------|
|-----------|------------|

| | |
|-------------|------|
| Google meet | 0% |
| Mindomo | 0% |
| Zoom | 100% |
| Word | 0% |

Nota. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a través de Google Forms.

Figura 20

Tipos de recursos digitales



Análisis e interpretación de resultados: El docente de Lenguaje y Literatura mencionó que siempre utiliza Zoom para la impartición de sus clases.

Propuesta

Desarrollo de la propuesta

Tema: Guía didáctica de recursos digitales de aprendizaje para el área de Lenguaje y Literatura

Objetivo: Implementar una guía didáctica de recursos digitales de aprendizaje para los docentes del área de Lenguaje y Literatura, con la finalidad de brindar nuevas estrategias de aprendizaje a los estudiantes del cuarto año de básica.

Estructura de la guía

Tabla 39

Estructura de la guía didáctica

| Tema | Objetivo | Contenido |
|---|--|---|
| Tema 1: Recursos digitales de esquemas mentales | Demostrar el manejo de recursos característicos para la creación de esquemas mentales mediante la descripción del procedimiento. | A continuación se describen los recursos digitales de esquemas que se pueden utilizar: Mindomo Lucidchart Creately |
| Tema 2: Recursos digitales de pizarras digitales | Explicar el modo de empleo de recursos dirigidos específicamente al trabajo en | A continuación se describen los recursos digitales de pizarras |

| | | |
|---|--|--|
| | pizarras digitales mediante un previo estudio progresivo. | digitales que se pueden utilizar: Miro IDroo NoteBookCast |
| Tema 3: Recursos digitales de evaluaciones digitales | Describir paulatinamente los pasos para la utilización de recursos enfocados a la creación de evaluaciones digitales mediante un análisis previo de dichas herramientas. | A continuación se describen los recursos digitales de evaluaciones que se pueden utilizar: ClassFlow EDpuzzle Quizizz |

GUÍA DIDÁCTICA DE RECURSOS DIGITALES DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA

ELABORADO POR: ADAIS QUILLUPANGUI



Introducción

La propuesta innovadora está establecida a desarrollar una guía didáctica debido a la falta de conocimientos que tienen los docentes de la Unidad Educativa “Celiano Monge” frente a la utilización de metodologías que tiene como primordial composición el uso de la tecnología, esta guía se realizará con el objetivo de que se les permita a los docentes conocer lineamientos y orientaciones de recursos digitales de aprendizaje específicos del área de Lenguaje y Literatura, la guía está elaborada paso a paso con el fin de proporcionar una certera comprensión del debido acceso a los recursos y el correcto uso y aplicación de las herramientas que poseen. De manera que la guía responda a las necesidades y expectativas formativas del docente para un conocimiento conciso y pueda aplicarlo en sus actividades profesionales diarias.

La importancia de la guía didáctica es que ayuda al docente a crear nuevas estrategias metodológicas innovadoras y llamativas de forma que pueda acelerar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes del cuarto año de educación general básica cumpliendo con el objetivo propuesto para las clases virtuales, y que en consecuencia se pueda alcanzar un aprendizaje autónomo significativo mejorando su formación académica.

Recomendaciones

- Leer minuciosamente e interpretar correctamente la información expuesta.
- Usar la información señalada para futuras aplicaciones en la vida profesional docente



Tema 1: Recursos digitales de esquemas mentales

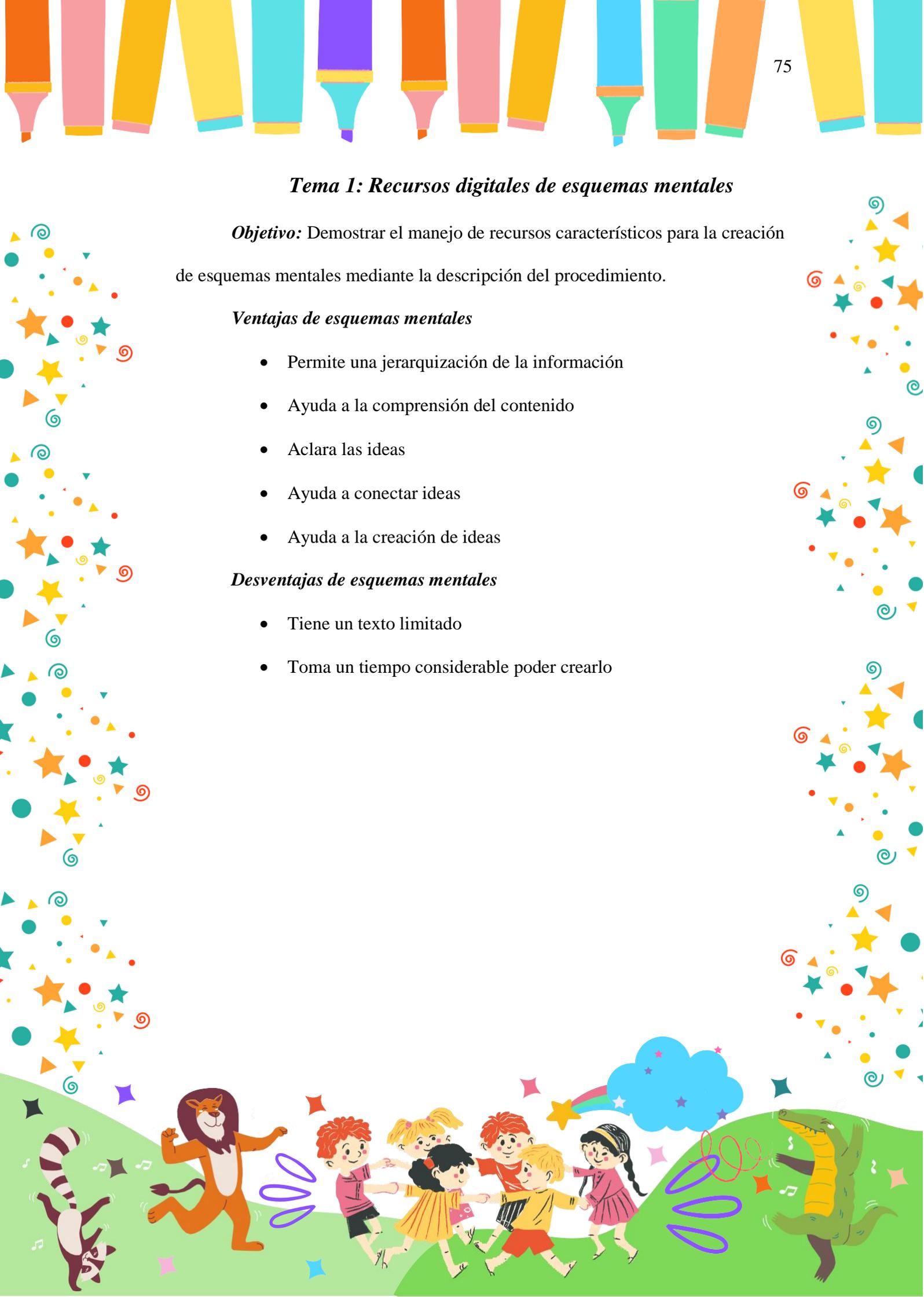
Objetivo: Demostrar el manejo de recursos característicos para la creación de esquemas mentales mediante la descripción del procedimiento.

Ventajas de esquemas mentales

- Permite una jerarquización de la información
- Ayuda a la comprensión del contenido
- Aclara las ideas
- Ayuda a conectar ideas
- Ayuda a la creación de ideas

Desventajas de esquemas mentales

- Tiene un texto limitado
- Toma un tiempo considerable poder crearlo



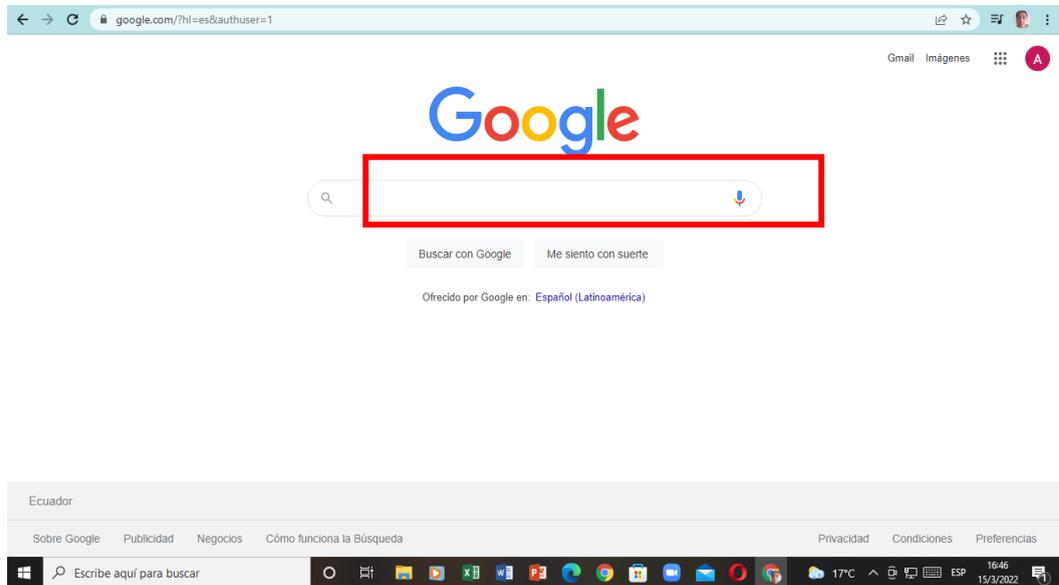
Mindomo



Pasos para ingresar

Link: <https://www.mindomo.com/es/>

1. Entrar al navegador Google



2. Dar clic en el primer enlace: <https://www.mindomo.com/es/>

A screenshot of a Google search page. The search bar contains the word "mindomo". The search results show a link to "https://www.mindomo.com" with the title "Mindomo" and a description: "Mapas mentales, mapas conceptuales, mapas de tareas y esquemas fáciles de crear y compartir con otros. Disponible en web, iOS y Android. ¡Intentalo gratis!". Below the description are several links: "Iniciar sesión", "Mind Mapping Benefits", "Mapa Conceptual", and "Suscribirse". A red box highlights the "Suscribirse" link.

3. Ubicar en la parte superior de la ventana y dar clic en “Suscribirse”

A screenshot of the Mindomo website. The header includes the Mindomo logo, navigation links for "Productos", "Usos", "Recursos", and "Precio", and buttons for "Iniciar sesión" and "Suscribirse". A red box highlights the "Suscribirse" button. Below the header is a large heading: "Mapas mentales y conceptuales, esquemas y diagramas de Gantt". Underneath the heading is a sub-heading: "Alcanza sus objetivos planeando visualmente sus ideas, proyectos e intereses con los mapas mentales".



4. Seleccionar la funcionalidad



Mindomo - Suscribirse

mindomo.com/es/signup.htm

Aplicaciones Gmail YouTube Maps

Lista de lectura

Selecione la mejor funcionalidad para su cuenta:

Personal & Trabajo

Estudiante

Profesor

Elegir

Elegir

Elegir

Escribe aquí para buscar

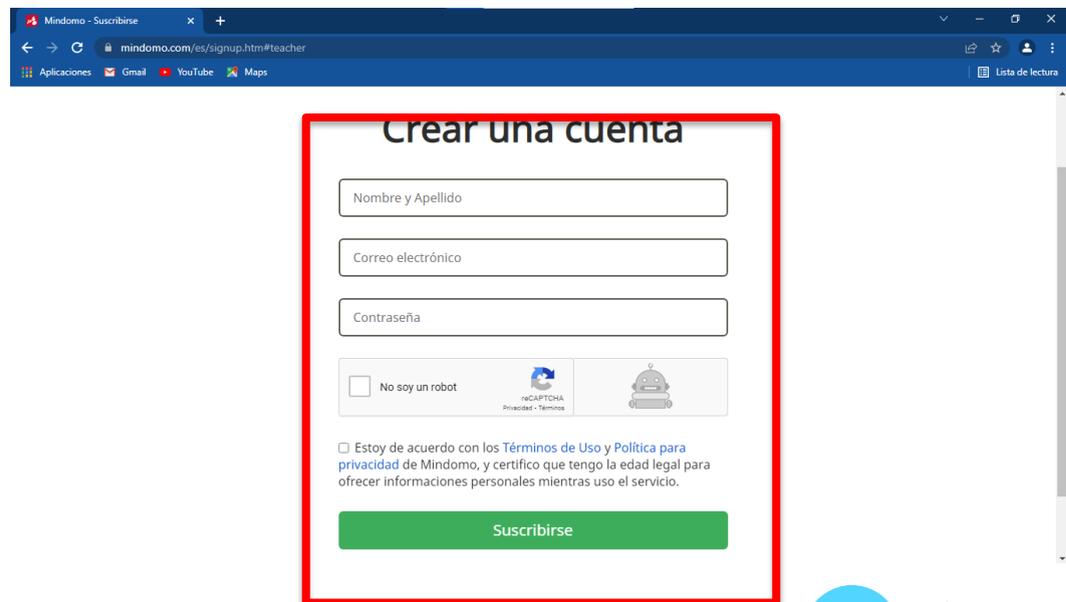
17°C

ESP

16:55

15/3/2022

5. Llenar los datos requeridos



Mindomo - Suscribirse

mindomo.com/es/signup.htm#teacher

Aplicaciones Gmail YouTube Maps

Lista de lectura

Crear una cuenta

Nombre y Apellido

Correo electrónico

Contraseña

No soy un robot

reCAPTCHA

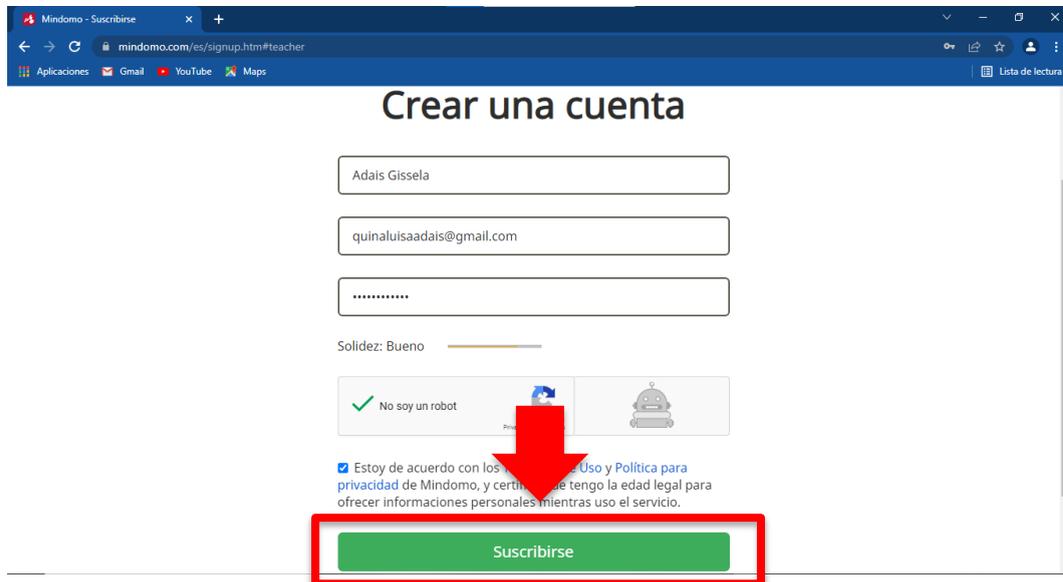
Privacidad - Términos

Estoy de acuerdo con los [Términos de Uso](#) y [Política para privacidad](#) de Mindomo, y certifico que tengo la edad legal para ofrecer informaciones personales mientras uso el servicio.

Suscribirse



6. Después de llenar los datos hacer clic en suscribirse



mindomo.com/es/signup.htm#teacher

Crear una cuenta

Adais Gissela

quinaluisaadais@gmail.com

.....

Solidez: Bueno

No soy un robot

Estoy de acuerdo con los [Términos de Uso](#) y [Política para privacidad](#) de Mindomo, y certificar que tengo la edad legal para ofrecer informaciones personales mientras uso el servicio.

Suscribirse

7. Dar clic en “Enviar”



Mindomo - Cuenta Registrada

mindomo.com/es/accountexists.htm?eml=quinaluisaadais@gmail.com

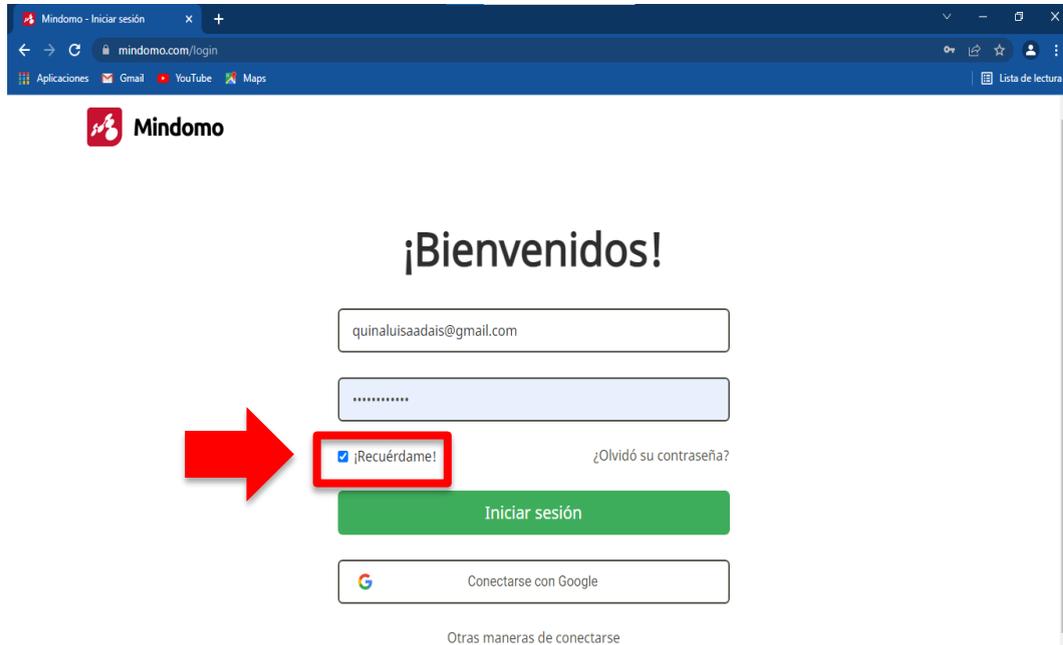
Mindomo

Ya tiene una cuenta Mindomo.

Enviar



8. Dar clic en “recuérdame”



Mindomo - Iniciar sesión

mindomo.com/login

Aplicaciones Gmail YouTube Maps Lista de lectura

Mindomo

¡Bienvenidos!

quinaluisaadais@gmail.com

.....

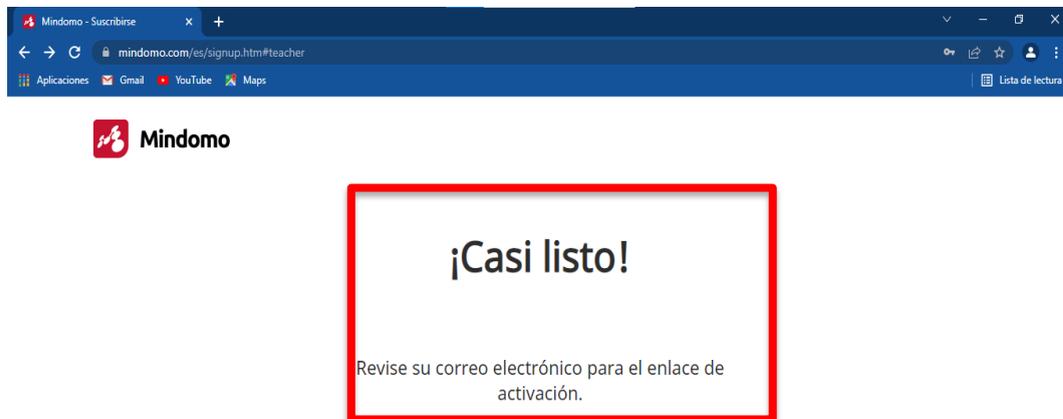
¡Recuérdame! [¿Olvidó su contraseña?](#)

Iniciar sesión

 Conectarse con Google

Otras maneras de conectarse

9. Revisar el correo registrado para la confirmación de la cuenta



Mindomo - Suscribirse

mindomo.com/es/signup.htm#teacher

Aplicaciones Gmail YouTube Maps Lista de lectura

Mindomo

¡Casi listo!

Revise su correo electrónico para el enlace de activación.



10. Dar clic en el enlace de confirmación de cuenta de Mindomo

The screenshot shows an Outlook inbox with a list of emails. The email from 'Mindomo Team' is highlighted with a red box. The email content is also highlighted with a red box. The email body contains the following text:

Bienvenidos en Mindomo
To: You

Confirmación de cuenta

Hola adais gissela,

¡Bienvenidos en Mindomo!

Por favor **confirma su cuenta Mindomo** con un clic en el vínculo <https://www.mindomo.com/confirm.htm?usmo=27f9d0007bcd45>

Su nombre de usuario es **gissela11@hotmail**

Si usted no ha registrado su correo electrónico en Mindomo, por favor ignore es

Gracias. **El Equipo Mindomo**

A red arrow points to the confirmation link in the email body.

11. Dar clic en iniciar ahora

The screenshot shows the Mindomo Teacher Free website. The page displays a search bar and a list of diagram templates. The '¡Bienvenido!' button is highlighted with a red box. The templates include:

- Mapa mental en blanco
- Mapa conceptual en blanco
- Organigrama
- Organigrama arbol
- Travel Plan



Creación de esquema mental

1. Dar clic en crear

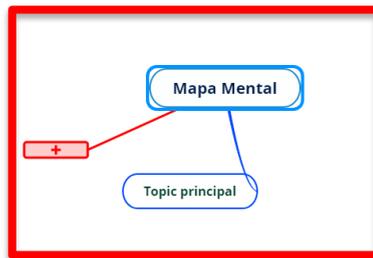
The screenshot shows the Mindomo Teacher Free interface. On the left, there is a sidebar with 'Nuevo' and 'Mis Plantillas' tabs, and a list of 'CASOS DE USO' including 'Quick Diagrams', 'Literature & Writing', 'Personal Life', 'Grammar', 'Geography', 'Science & Biology', 'Planning & Organizing', 'History', and 'Interactive Exercises'. The main area displays a search bar and a '¡Bienvenido!' message. Below this, there are several template cards: 'Mapa mental en blanco' (highlighted with a red box and a 'Crear' button), 'Mapa conceptual en blanco' (with a red arrow pointing to it), 'Organigrama', 'Organigrama arbol', and 'Travel Plan'.

2. Dar clic derecho para borrar el instructivo

The diagram illustrates the steps to create a mind map. It shows a toolbar with icons for 'Mapa Mental', undo, redo, and 'Compartir'. Three numbered steps are indicated by green arrows: 1. 'Insertar Topics' (pointing to the 'Mapa Mental' icon), 2. 'Personalizar Topics' (pointing to a 'Mapa Mental' card with a blue plus sign), and 3. 'Compartir' (pointing to the 'Compartir' icon). A red box highlights the 'No volver a mostrar' button in the bottom right corner of the interface.



3. Para agregar un cuadro de subtítulos dar clic derecho en la mitad del cuadro de título general y se lo enlaza hacia cualquier parte de la ventana.



Arrastre para Insertar

- ☒ +

4. Para escribir dar doble clic derecho



- ☒ +



5. Para alineación de texto ubicar en el recuadro del texto que queremos centrar y dar clic derecho. En la lista de opciones que se despliega alinear el texto a conveniencia.



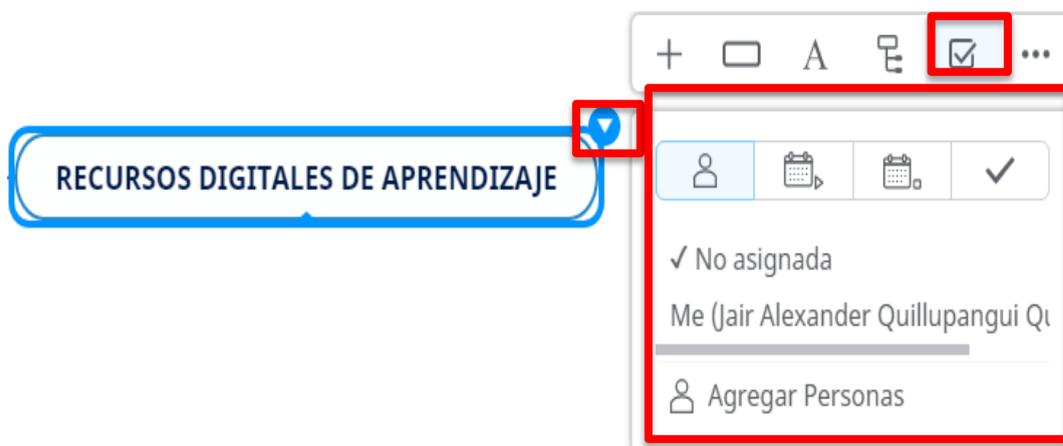
6. Para cambiar fuente de letra, color, tamaño, agregar subrayado y negrita dar clic derecho en la esquina superior derecha y dirigir al recuadro con el símbolo "A"



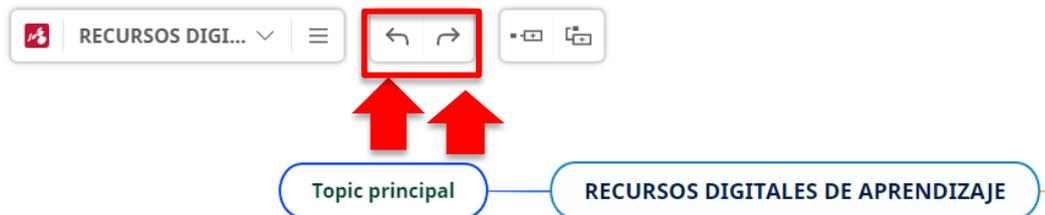
7. Para elegir la estructura, espaciado y equilibrio del esquema mental dirigirse a la parte derecha superior y damos clic en el icono de “recuadro”



8. Para la asignación de la tarea dar clic en la parte superior derecha y en el desplegable de opciones dar clic en el icono de usuario y registrar los correos a los que van a estar dirigido el esquema mental, si es evaluación, en el icono derecho de la parte superior hacer la selección de la fecha de inicio y la fecha de finalización y por ultimo tener el registro de resultados.



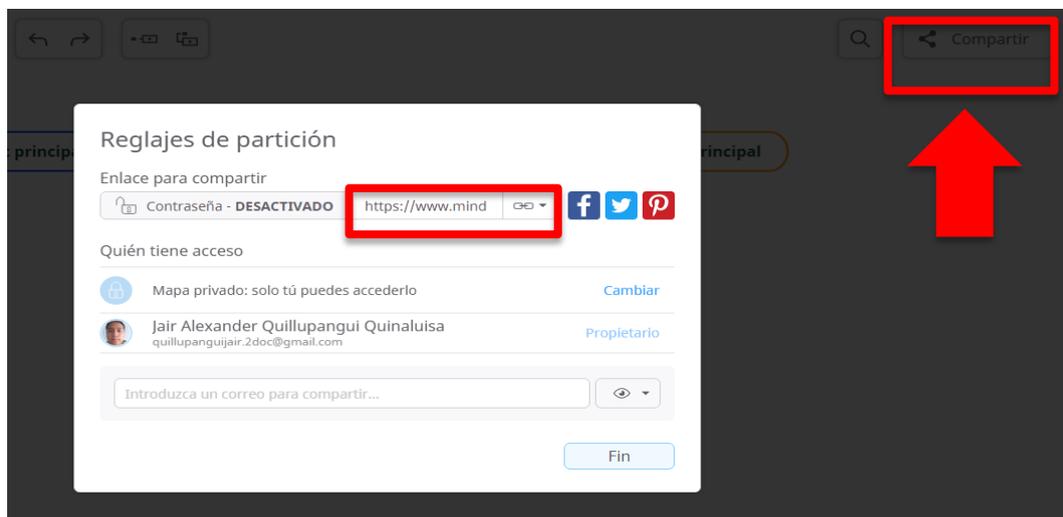
9. Para borrar o agregar cambios dar clic en la parte superior izquierda y dar clic en la flechas dependiendo de la necesidad del usuario.



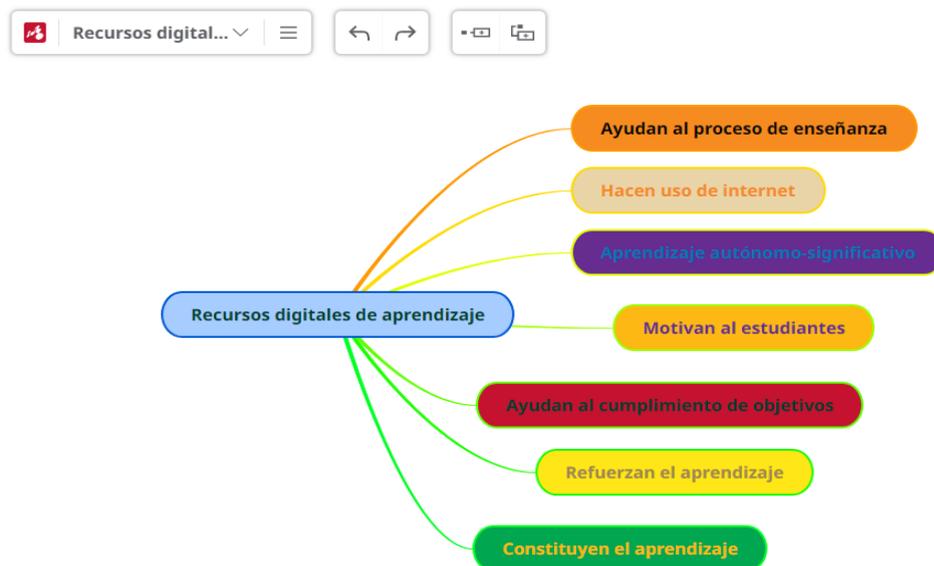
10. Para autoguardar nuestro contenido dirigirse a la parte superior izquierda y damos clic en el panel de opciones y seleccionar “Guardar (autoguardado)”



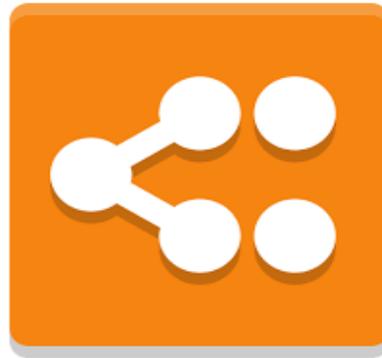
11. Para compartir el enlace dar clic en la parte superior izquierda y dirigirse al icono de enlace para compartir el enlace.



12. Ejemplo de Mindomo.



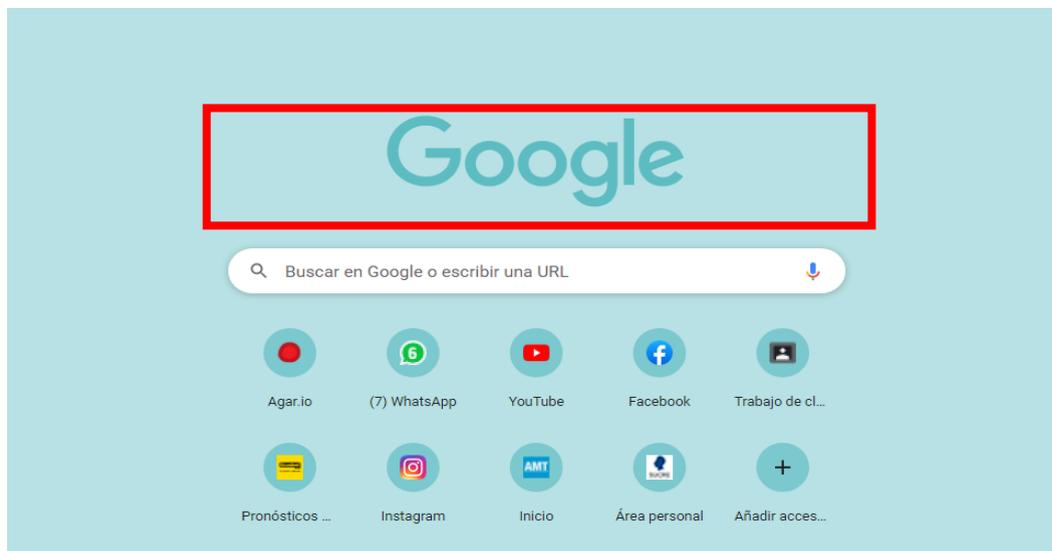
Lucidchart



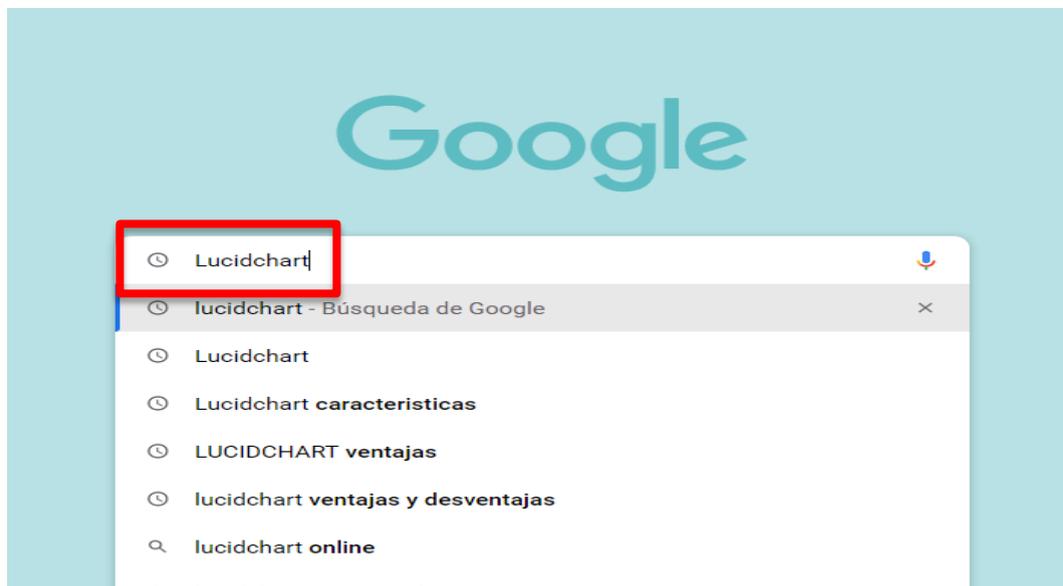
Pasos para ingresar

Link: <https://www.lucidchart.com/pages/es>

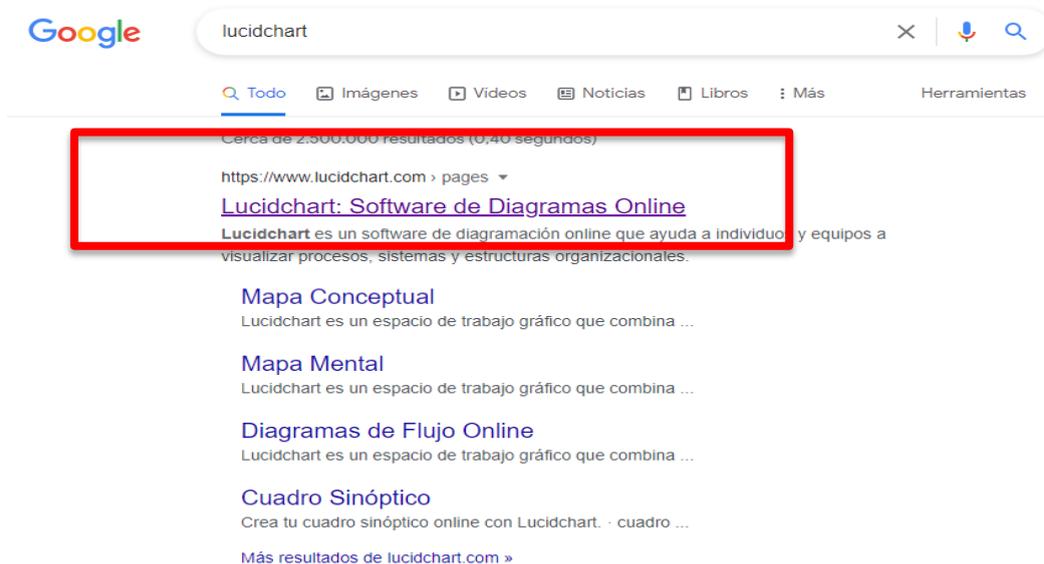
1. Ingresar al navegador "Google"



2. Buscar “Lucidchart” en el navegador: <https://www.lucidchart.com/pages/es>



3. Dar clic en el primer enlace



4. Seleccionar la opción “Regístrate gratis”



Donde la visualización se convierte en acción.

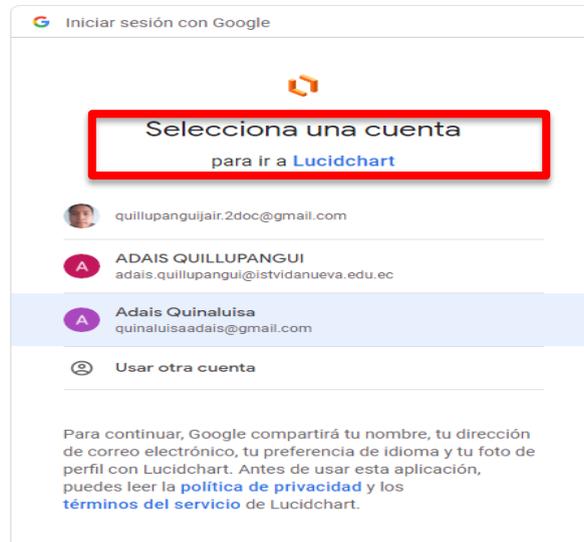
Lucidchart es la aplicación de diagramación inteligente que reúne a los equipos para que tomen mejores decisiones y construyan el futuro.

Regístrate gratis

5. Dar clic en iniciar sesión con Google



6. Seleccionar la cuenta.



Iniciar sesión con Google

Selecciona una cuenta
para ir a **Lucidchart**

 quillupanguijair.2doc@gmail.com

A ADAIS QUILLUPANGUI
adais.quillupangui@istvidanueva.edu.ec

A Adais Quinaluisa
quinaluisaadais@gmail.com

 Usar otra cuenta

Para continuar, Google compartirá tu nombre, tu dirección de correo electrónico, tu preferencia de idioma y tu foto de perfil con Lucidchart. Antes de usar esta aplicación, puedes leer la [política de privacidad](#) y los [términos del servicio](#) de Lucidchart.

7. Seleccionar las funciones del usuario y damos clic en “Empieza a crear diagramas”

Lucidchart



Función Estudiantes/Industria de la educación cambiar

Descripción de la función Educador cambiar

¿Qué tipo de educador eres?

Grados Pre K-6

Grados 7-12

Educación superior

Instructor/Entrenador técnico

Empieza a crear diagramas



8. Dar clic en “Continuar gratis”

| Precio por mes | 0 US\$ | A partir de 7,95 US\$ | A partir de 9,00 US\$ por usuario 3 usuario mínimo. | ¡Comunícate con nosotros para una cotización! |
|-------------------------------------|--------|-----------------------|--|---|
| Documentos editables | 3 | Ilimitado | Ilimitado | Ilimitado |
| Plantillas profesionales | 100 | +1000 | +1000 | +1000 |
| Colaboración | Básica | Básica | Avanzada | Avanzada |
| Integraciones | Básica | Básica | Avanzada | Avanzada |
| Seguridad | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Administra los controles fácilmente | | | Básica | Avanzada |
| Datos avanzados y automatización | | | | |
| Sso | | | | ✓ |

El 99 % de las empresas Fortune 500 eligen Lucidchart






Continuar con Gratis

9. Se despliega la pantalla principal y aparece la ventana de presentación de Lucidchart, dar clic en “Empezar a crear diagramas”

Lucid | ¡Bienvenido, Carlos!

Buscar documentos

+ Nuevo

Inicio

Documentos

Plantillas

Integraciones

Reciente

Má

¡Hola, Carlos!
Te damos la bienvenida a tu nueva experiencia con Lucidchart.

Creemos que este es un buen lugar para que empieces. ¿Qué te gustaría hacer primero?

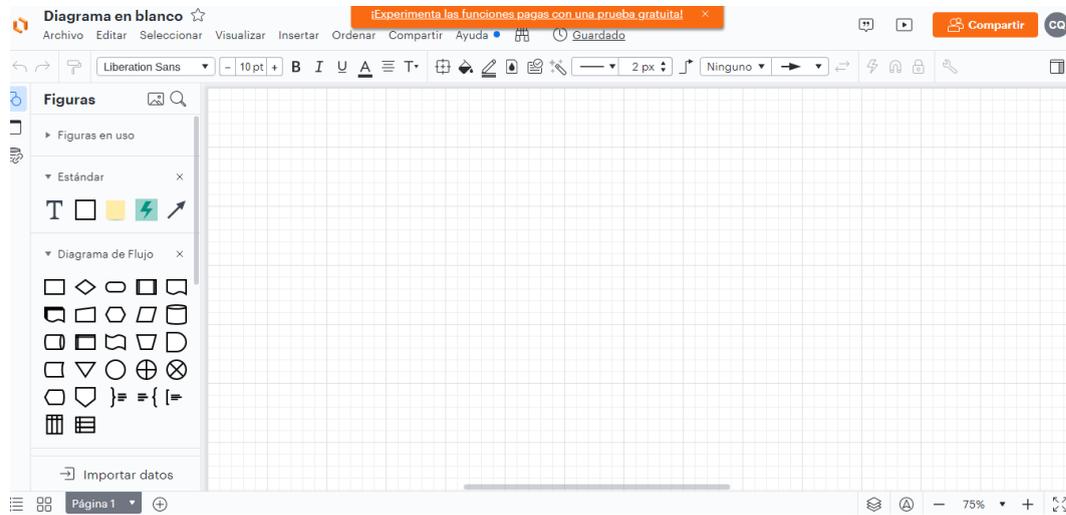




Cancelar **Empezar a crear diagramas**

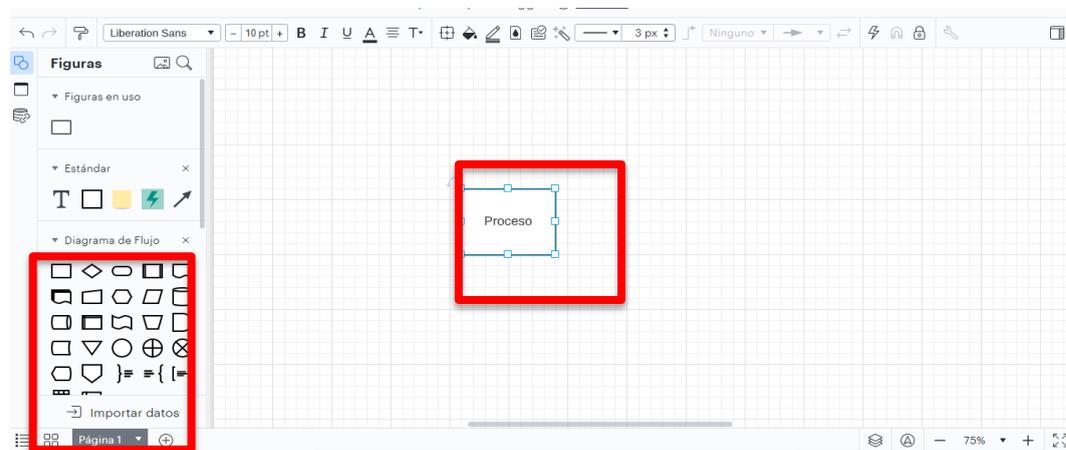


10. Y finalmente aparece la venta para empezar a crear.

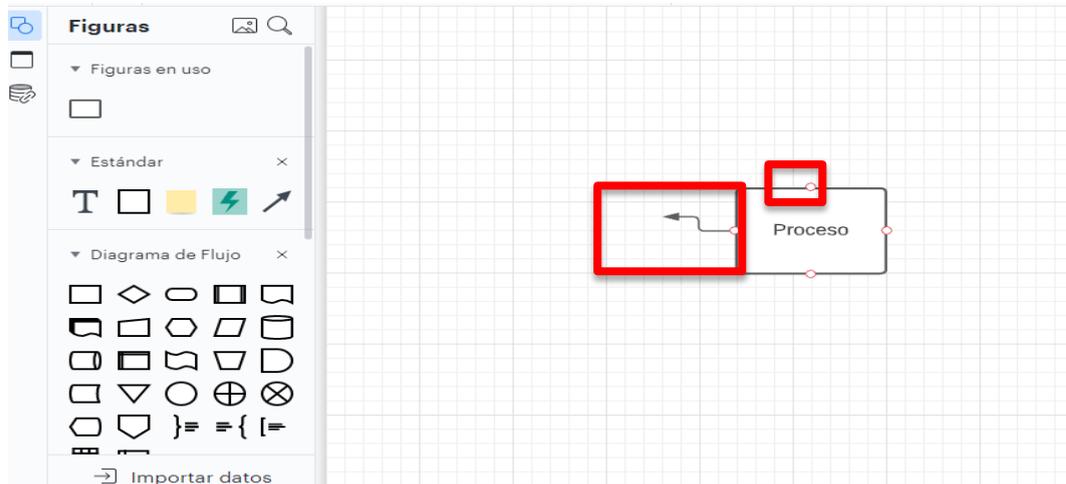


Creación de esquema mental

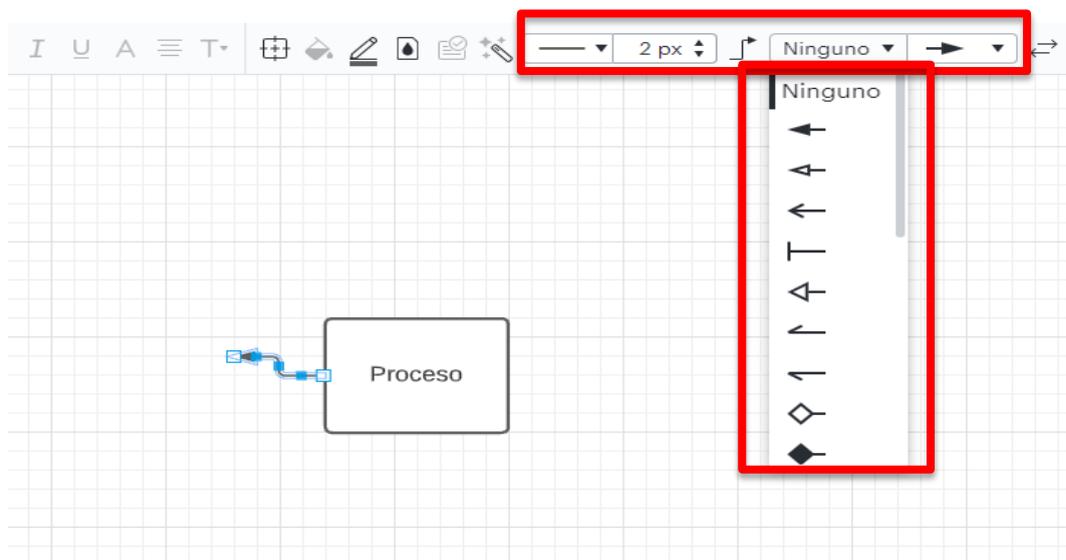
1. Para la creación de esquemas seleccionar una figura geométrica que se encuentran al lado izquierdo y con clic sostenido arrastrar hacia la pizarra.



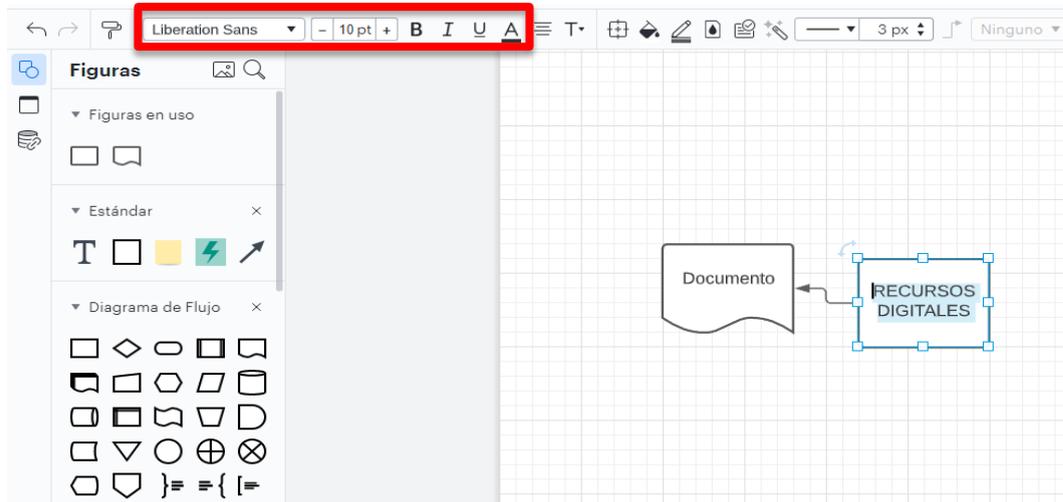
2. Para colocar conectores dar clic en los vértices de la figura marcada y con clic derecho sostenido extenderlo.



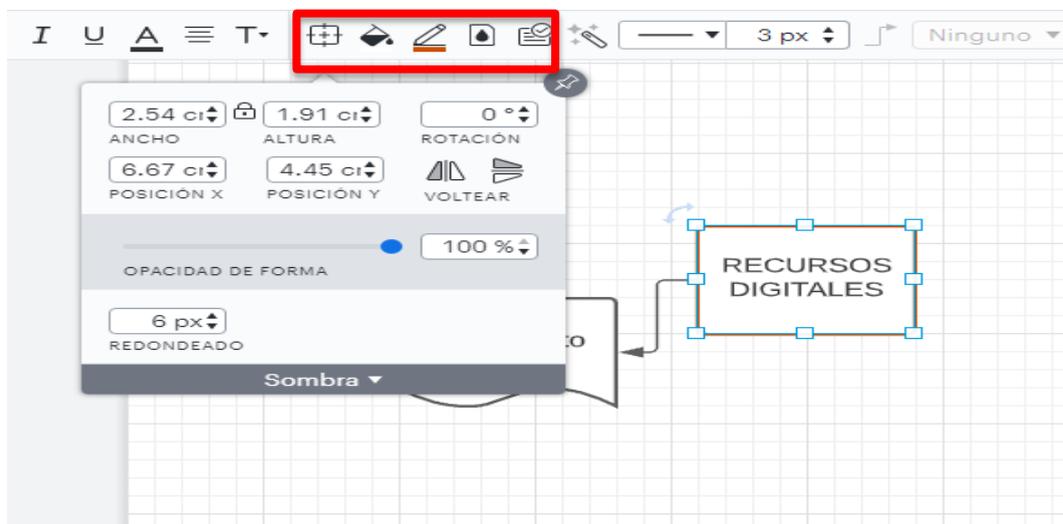
3. Para editar el conector ubicar la parte superior derecha



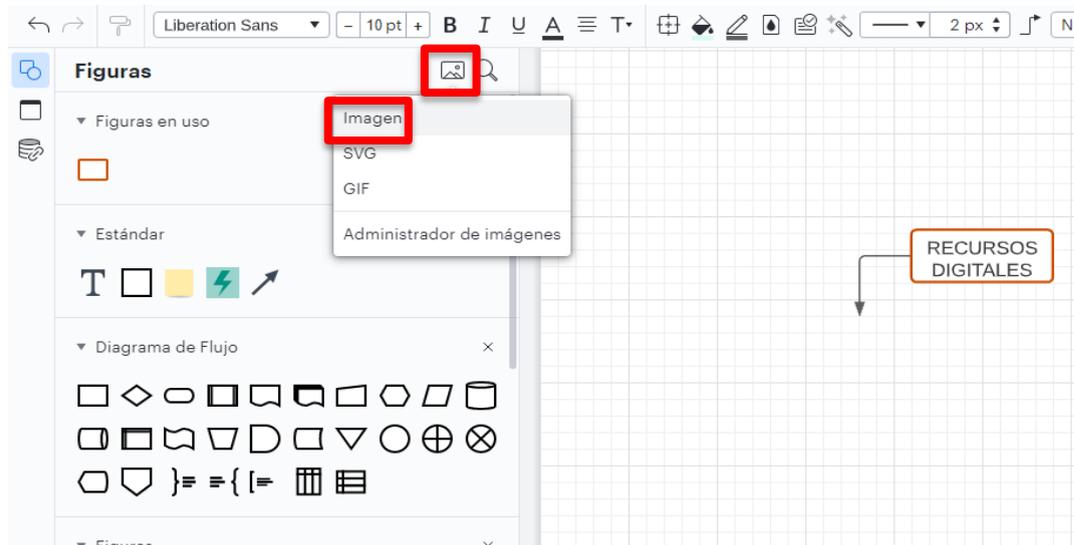
4. Para agregar texto dar clic derecho dentro de la figura, para cambiar el tipo de fuente, el tamaño, color de letra, agregar cursiva, negrita y subrayado dirigirse a la parte superior izquierda.



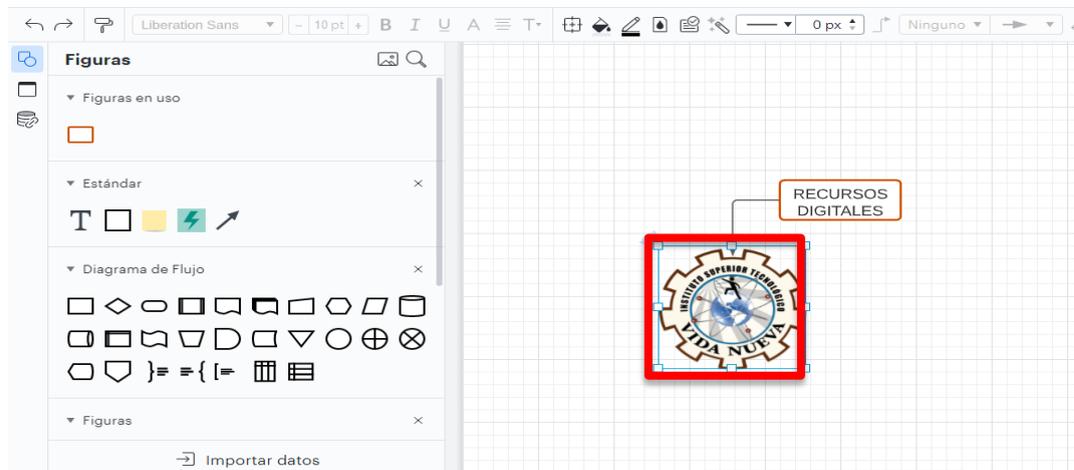
5. Para realizar ajustes de tamaño, color de relleno, color de línea, agregar estilo, agregar iconos de formas ubicarse en la parte superior.



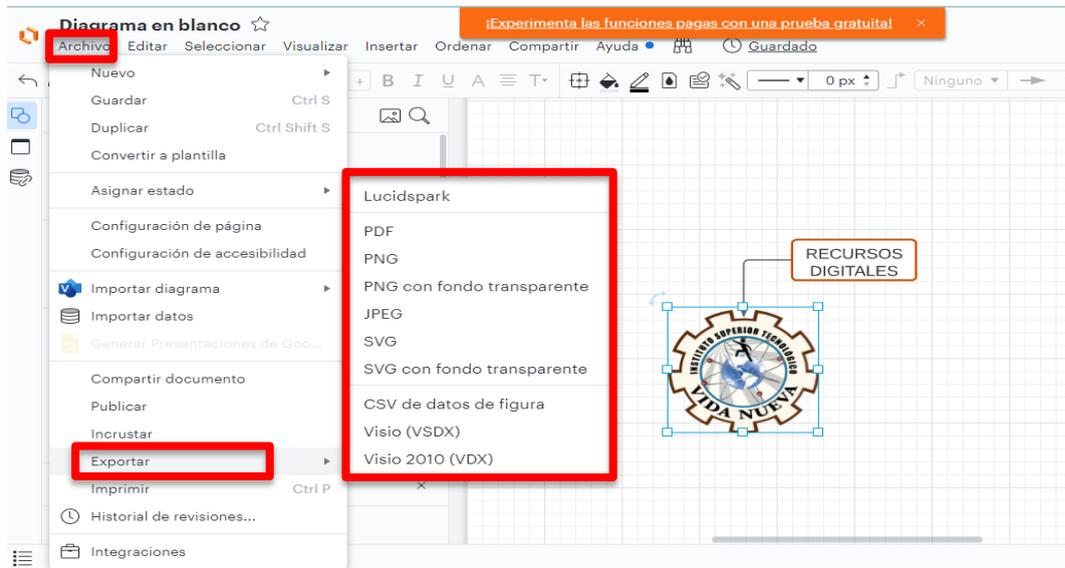
6. Para agregar imagen ubicar la parte superior derecha y dar clic en el icono de imagen, seleccionar la opción “imagen”



7. Escoger la imagen y la movilizar dando clic derecho sostenido.



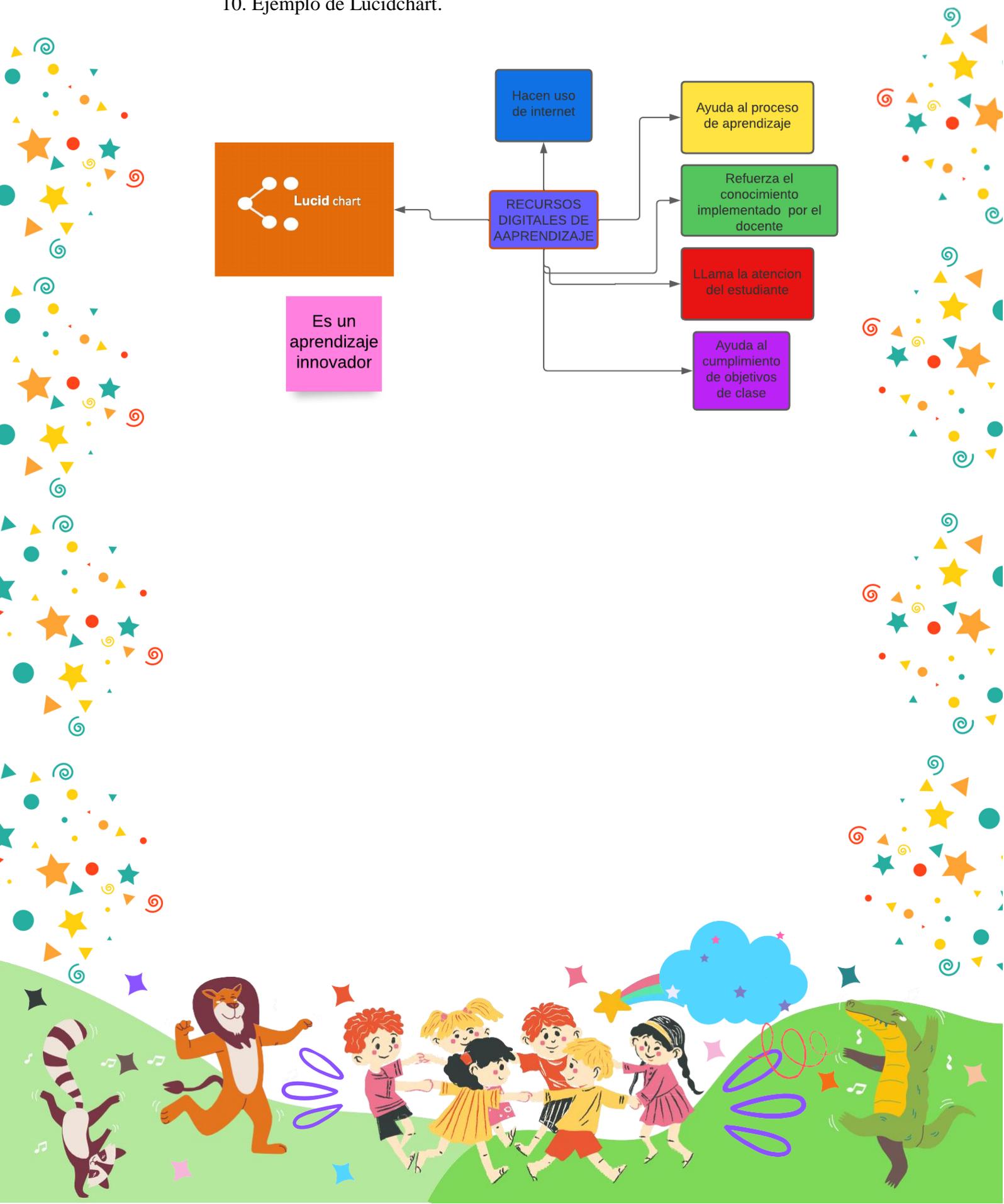
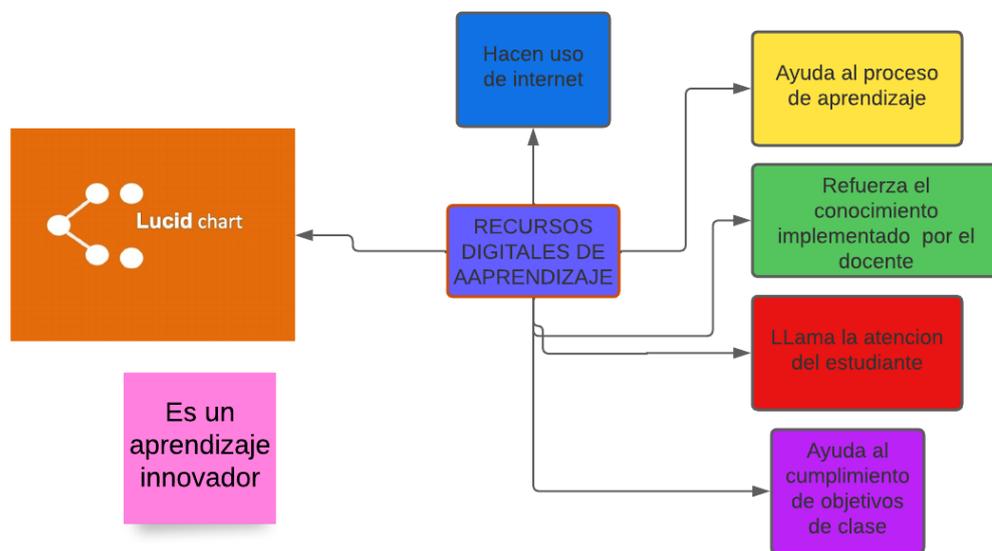
8. Para descargar el esquema mental dirigir el mouse a la barra de herramientas y ubicar la opción “Archivo”, dar clic derecho y seleccionar la opción exportar.



9. Para compartir los esquema a través de un enlace ubicar la parte superior derecha y dar clic en la opción “compartir” dar clic en el icono de enlace y verificar que la opción “compartir enlace este activada”.



10. Ejemplo de Lucidchart.



Creately

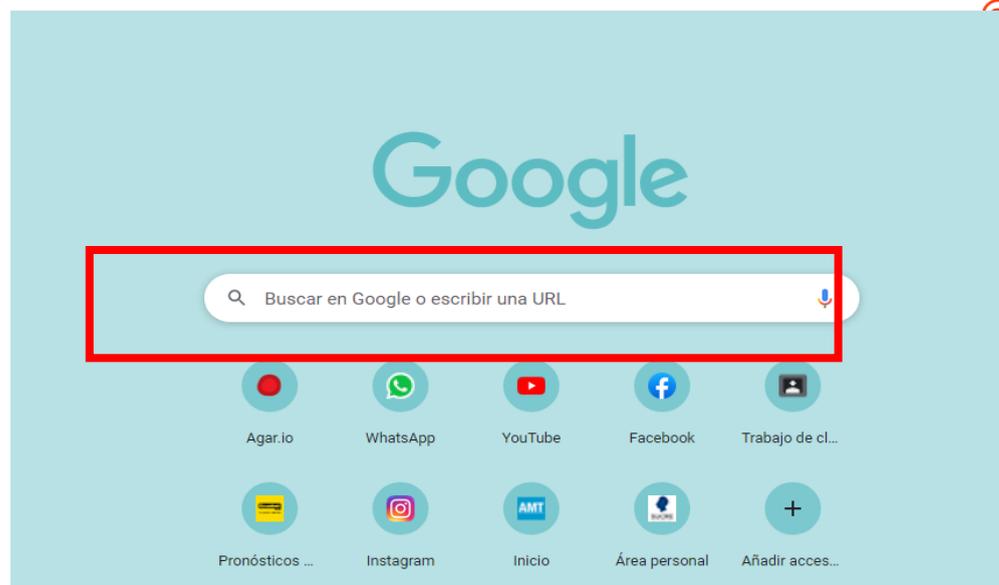


Pasos para ingresar

Link:

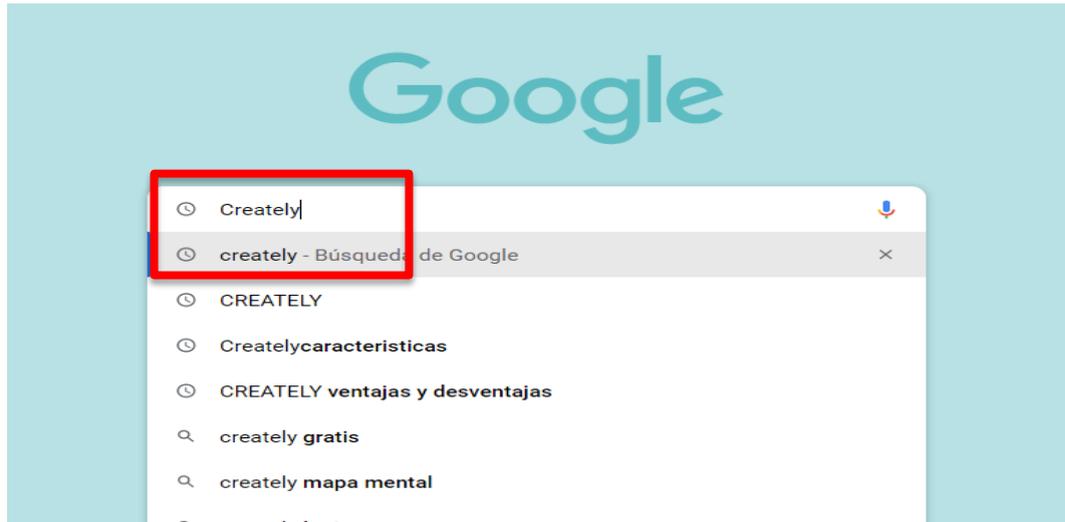
https://creately.com/es/home/?gclid=CjwKCAjwjtOTBhAvEiwASG4bCMoZkCgaoEwp13nmElKv6Ao9ZbJnS3aaK02tw00PYBSiFNNOEu92VRoCY0sQAvD_BwE

1. Ubicarse en Google.

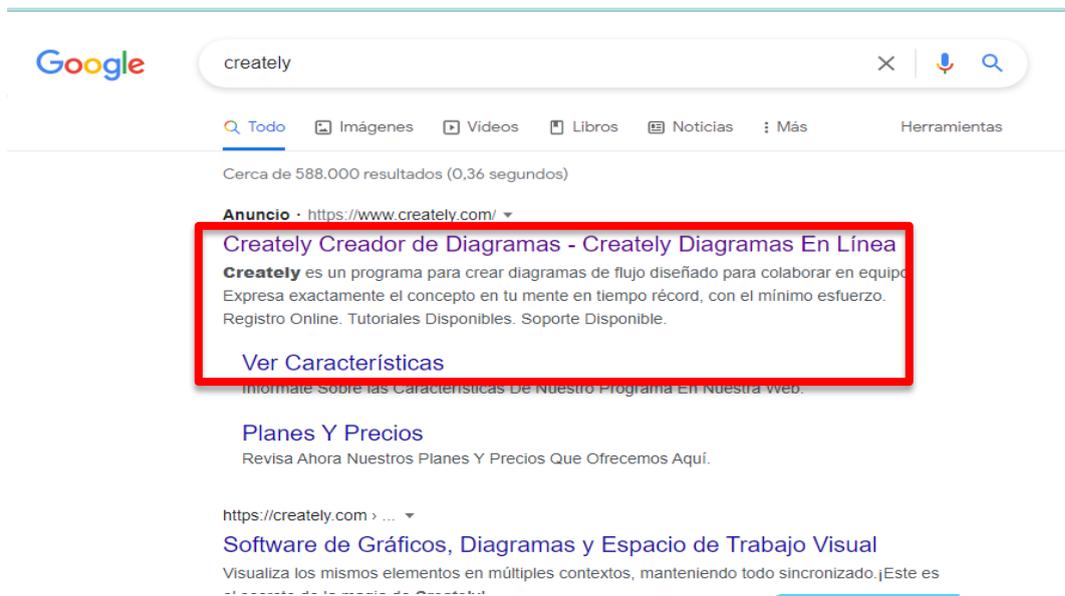


2. Buscar "Creately":

https://creately.com/es/home/?gclid=CjwKCAjwjtOTBhAvEiwASG4bCMoZkCgaoEwp13nmEIKv6Ao9ZbJnS3aaK02tw00PYBSiFNNOEu92VRoCY0sQAvD_BwE



3. Dar clic en el primer enlace.



4. Ubicar la parte superior derecha y dar clic derecho en “Regístrate gratis”



creately Características Soluciones Plantillas Precios ES Contactar con Ventas Iniciar sesión **Regístrate gratis**

La nueva interfaz para el trabajo.

El espacio de trabajo visual conectado a datos para intercambiar ideas, planificar, ejecutar y capturar conocimientos. Conecte los puntos en toda su empresa, mantenga todo y a todos sincronizados.

[Iniciar un espacio de trabajo](#) [Ver el video >](#)

Product Launch Road... Redesign landing page structure

Marketing

Document the content for new site
task breakdown for designers and developers

Job-ID

Notes Links History Data

Create revenue target for the launch period

Product I

Personal Plan User Funnel

ID #3489

Name Peter Wellington

Tags **Project** **UI/UX**

Due Date 20/05/2022

Assignees Eli Scott Dennis Brown

Label Value

Ideas

In our survey, the single most important driving force behind successful commercial launches (averaged across sectors) was team collaboration, especially the ability to unite around one direction an

5. Seleccionar “abrir con Google”

Creately just launched with a brand new set of features and capabilities. Discover what's new [here!](#)

creately

Sign Up

Sign up with Google

or

Email
name@company.com

Infinite canvas + Databases + Collaboration

Data driven visuals on canvas that talk to each other.

Loved by Over 8 Million Users

Dennis Brown Project Owner

Rory Logan

Dennis Brown

Data

Department Product

To Airt 75 WS

Gender Male

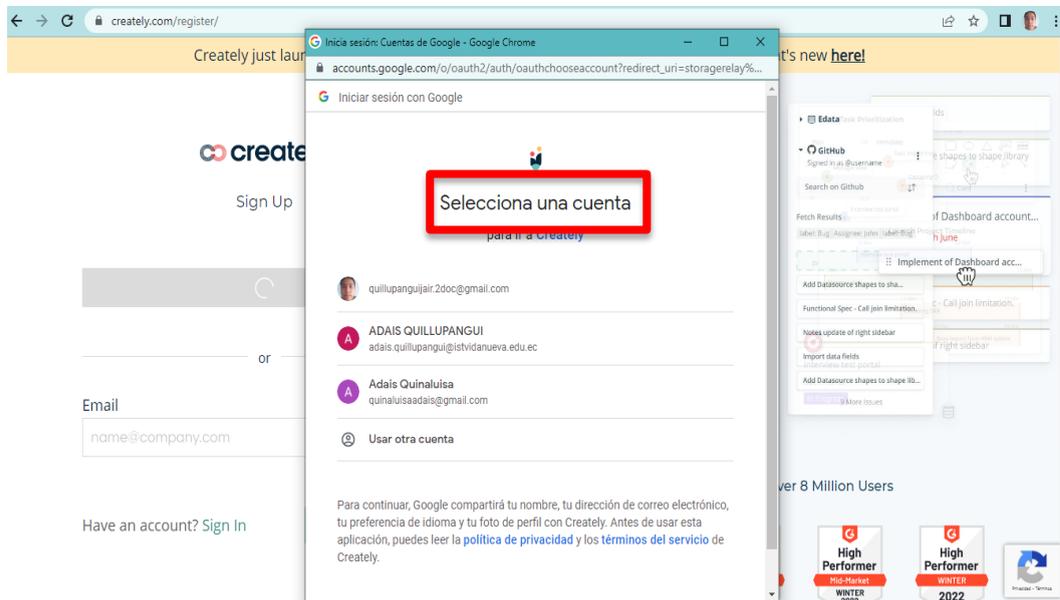
Olivia Zhu

Irene Doe Senior UI/UX Designer

David Booth



6. Seleccionar la cuenta.



7. En la venta principal seleccionar "Ir a la aplicación"

The screenshot shows the Creately main sales page. The navigation bar includes "Características", "Soluciones", "Plantillas", "Precios", and "Contactar con Ventas". A red arrow points to the "Ir a la aplicación" button in the top right corner. The main heading is "La plataforma de gestión de trabajo visual todo en uno" (The all-in-one visual work management platform). Below the heading, it says "Reemplace múltiples productos con un solo plan Creately asequible" (Replace multiple products with a single affordable Creately plan). The pricing section shows four plans: Gratis (Free), Personal (Personal), Equipo (Team), and Empresa (Enterprise). The Personal plan is highlighted with a "-40%" discount. The pricing is shown in USD.

| Plan | Precio | Acción |
|----------|--------------------------|----------------------|
| Gratis | PS 0 | Empezar |
| Personal | PS 4.00 /mes | Potenciar |
| Equipo | PS 4.80 /mes por usuario | Potenciar |
| Empresa | Precios personalizados | Contactar con Ventas |

Todo en Business más:



8. Seleccionar la función dentro de la herramienta y dar clic en “Iniciar ahora”

Work Education Personal

What best describes your role?

Student Teacher Administration Management Other

What will you use Creately for?

Create Educational Material Planning and Organization Documentation Other

Start now

Creación de esquema mental

1. Seleccionar la estructura del esquema mental y dar clic en “usar”

Bienvenido {{nombre}}!

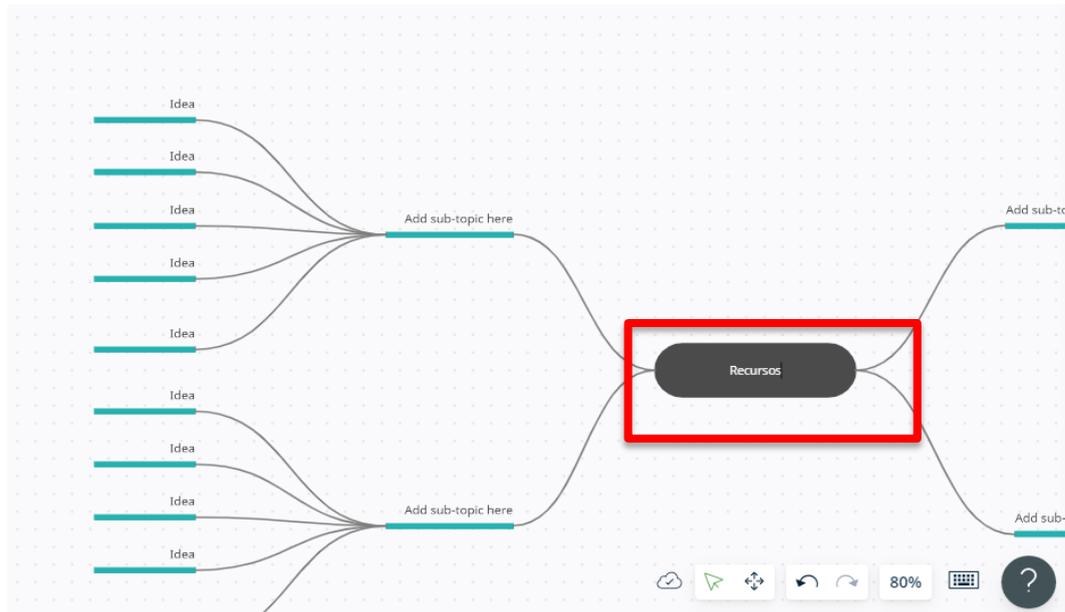
+ Crear un espacio de trabajo Ver todos los espacios de trabajo

Plantillas destacadas

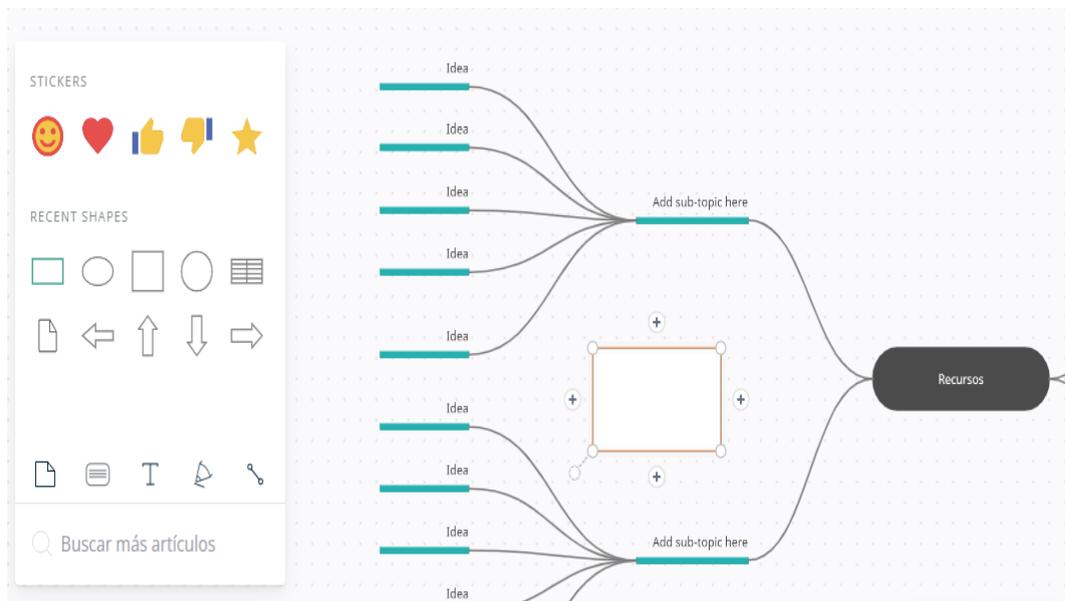
Flowchart Mind Map Use Org Chart Concept Map Infographic UML Class UML Use Case Database



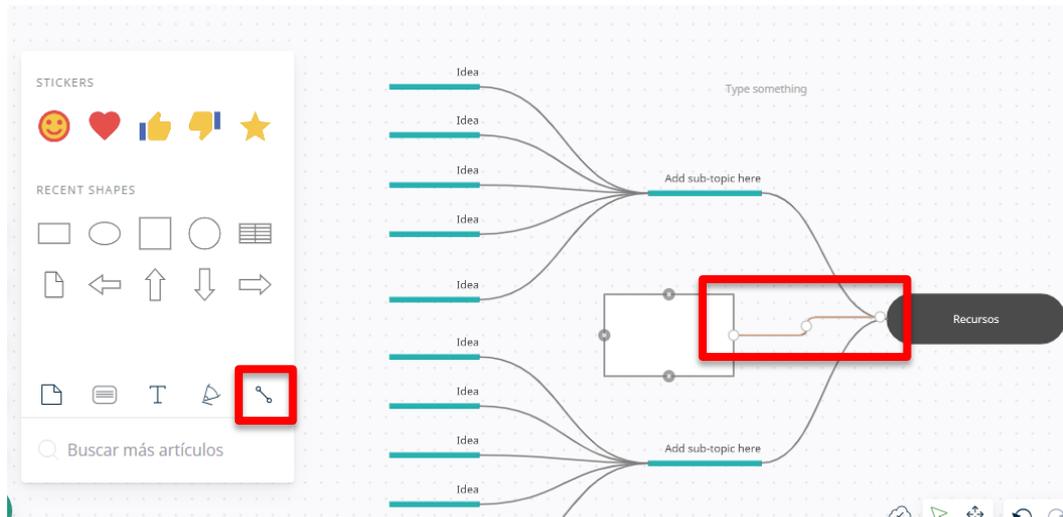
2. Para escribir dar doble clic derecho dentro de la figura.



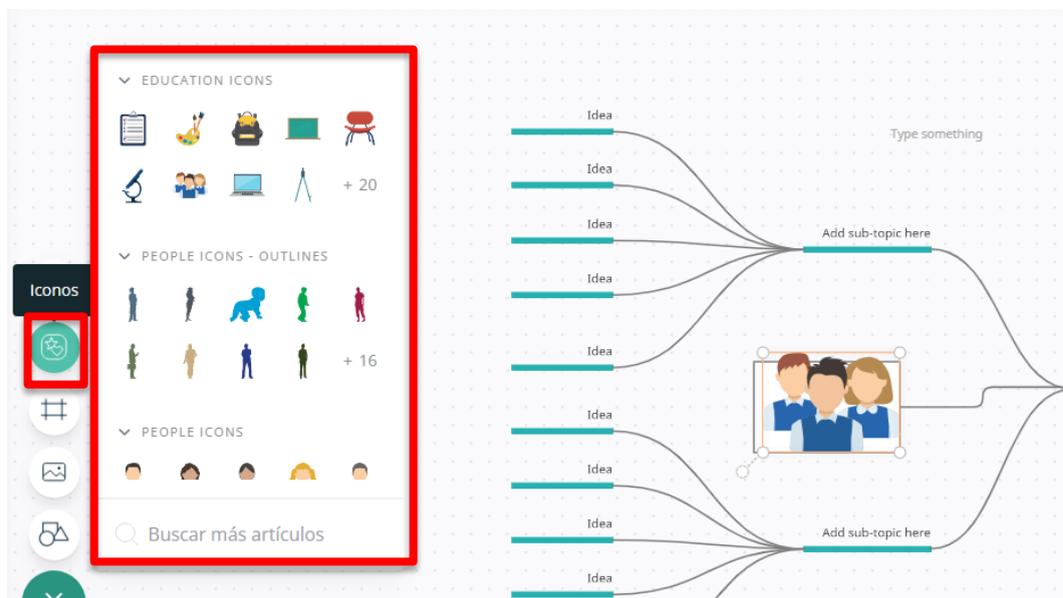
3. Para agregar cuadros de formas arrastrar la figura con doble clic sostenido.



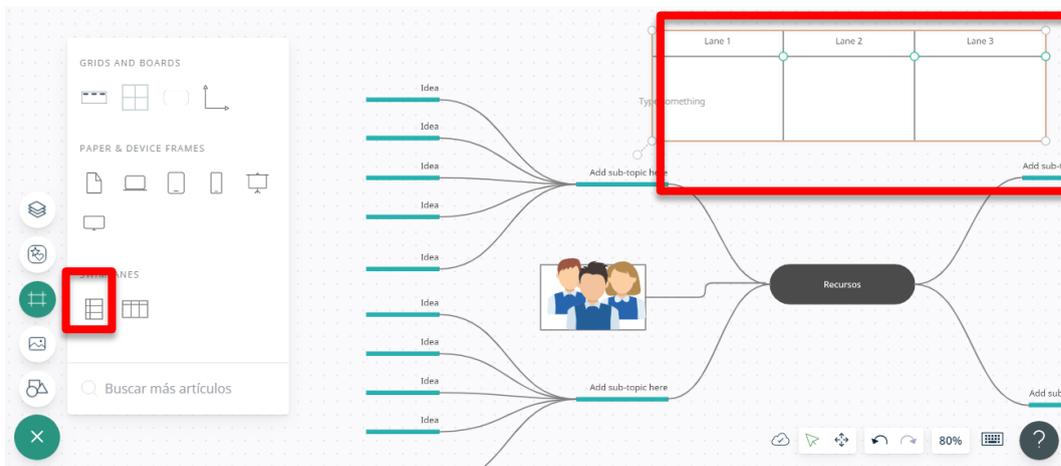
4. Para agregar conectores ubicar la parte izquierda y seleccionar el icono de conector.



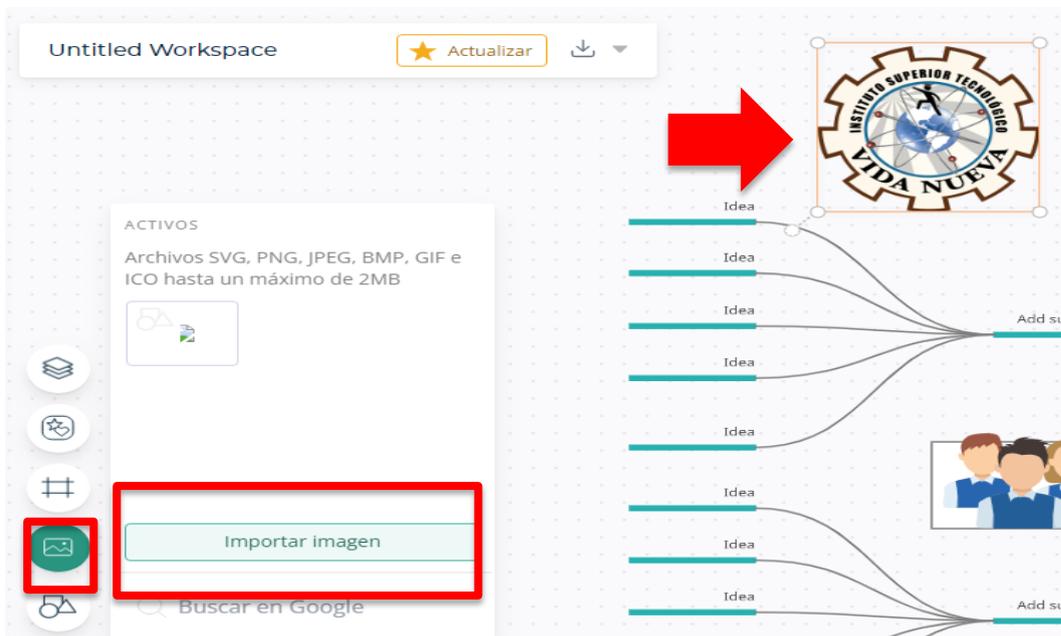
5. Para colocar iconos ubicar nuevamente en la parte izquierda y seleccionar el icono.



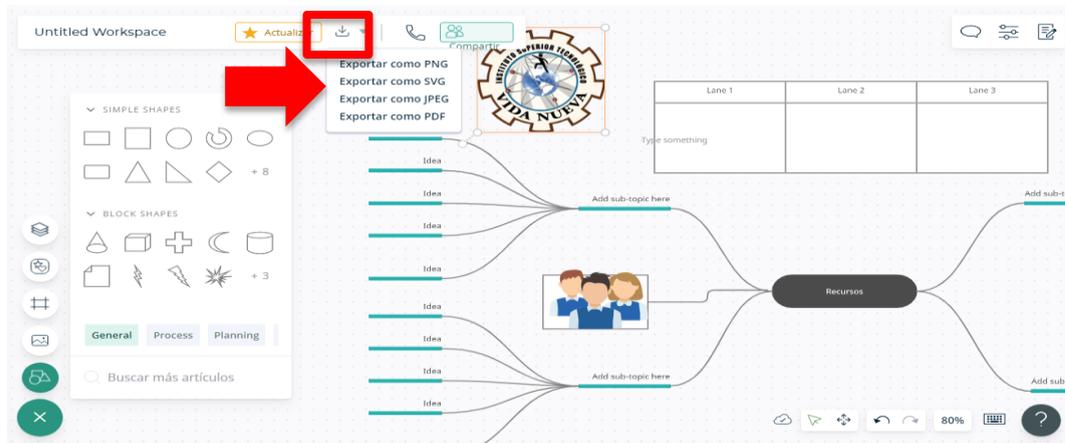
6. Para agregar tabla seleccionar el icono de tabla ubicada en la parte izquierda.



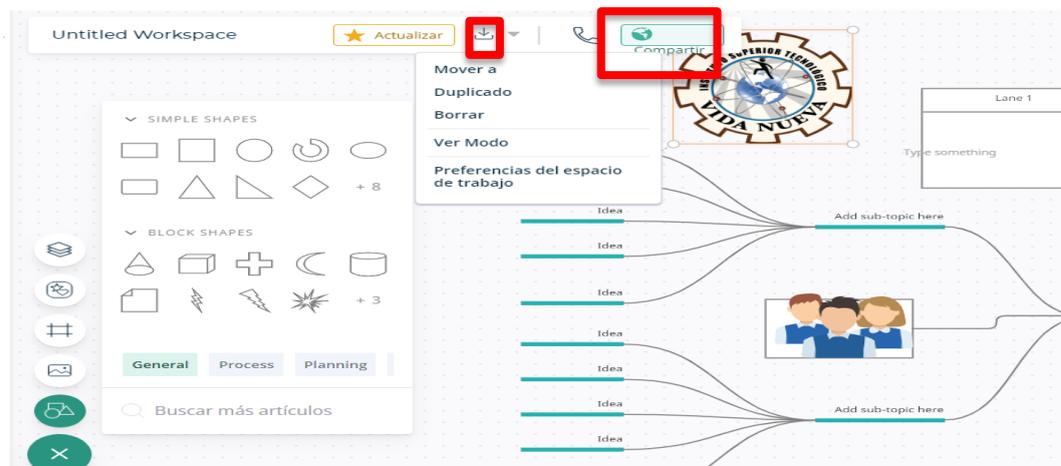
7. Para agregar imagen dar clic en el icono de imagen y seleccionar la opción “Importar imagen”



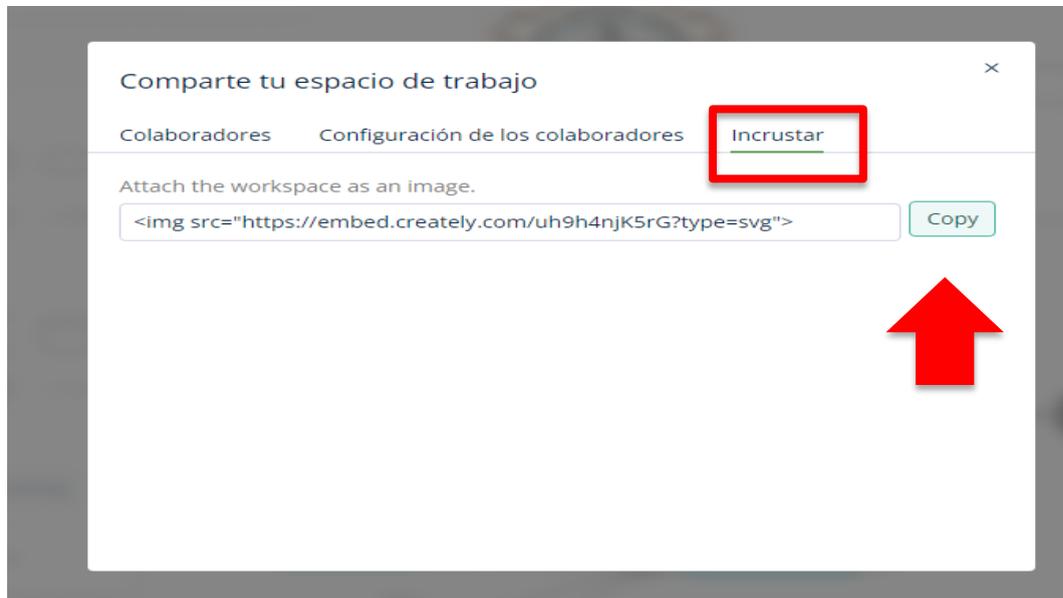
8. Para descargar el contenido ubicar la parte superior y colocar el mouse en el icono de “descarga”



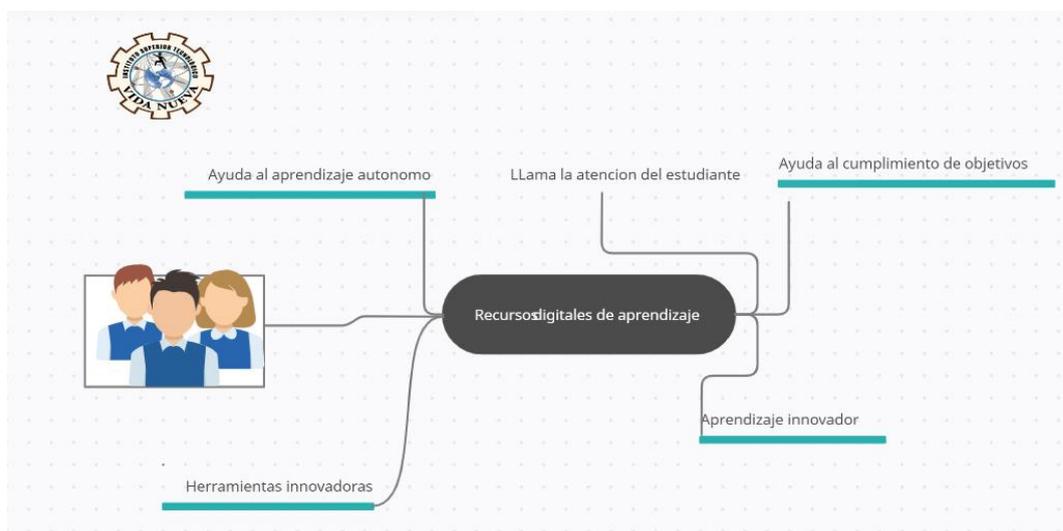
9. Para compartir el contenido ubicar la superior y dar clic en “compartir”



10. Para compartir el enlace ubicar la opción “incrustar” y copiar el enlace.



11. Ejemplo de Creately



Tema 2: Recursos digitales de pizarras digitales

Objetivo: Explicar el modo de empleo de recursos dirigidos específicamente al trabajo en pizarras digitales mediante un previo estudio progresivo.

Ventajas de pizarras digitales

- Ayuda a desarrollar habilidades de cooperación entre docente-estudiante.
- Ayuda a la discusión de temas de interés.
- Permite la interacción a través de mensajes.
- Permite analizar ideas principales y secundarias.

Desventajas de pizarras digitales

- Es considerable el tiempo de trabajo



Miro



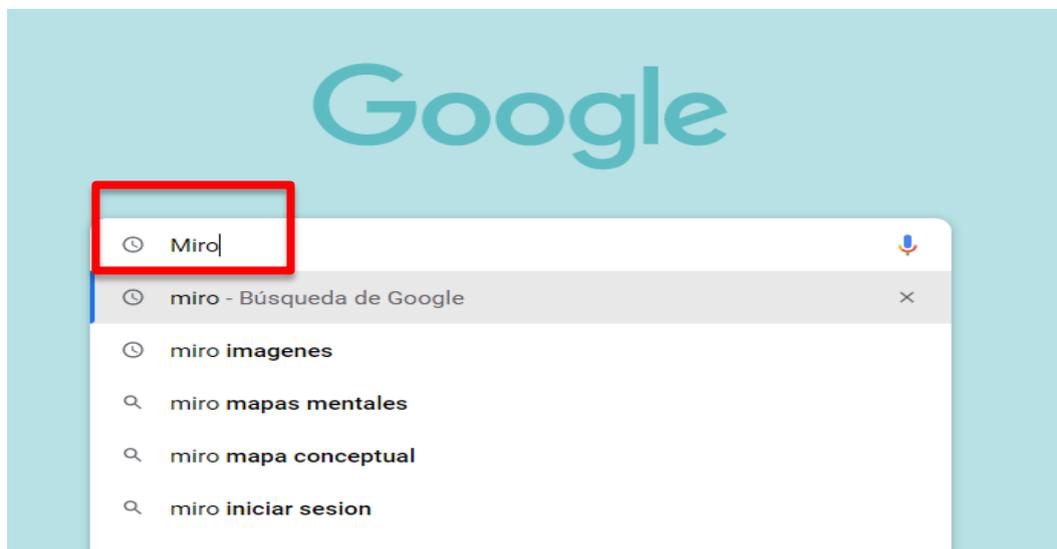
Pasos para ingresar

Link: <https://miro.com/login/>

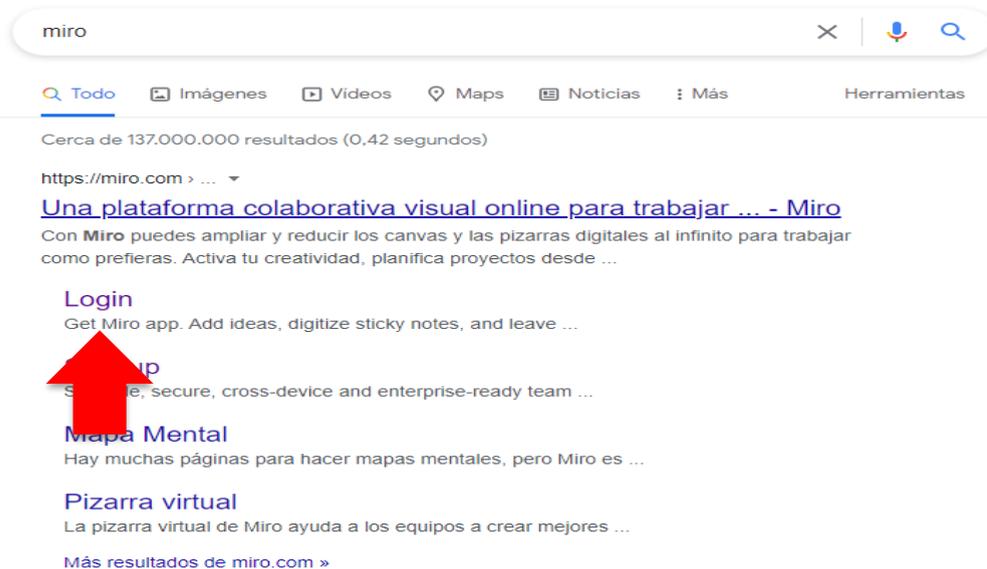
1. Entrar al navegador "Google"



2. Buscar la herramienta Miro: <https://miro.com/login/>



3. Dar clic en el primer enlace.



4. Dar clic en “Iniciar sesión con Google”

miro

ES

Inscribirse

Registrarse

Inicia sesión con Google



o use su correo electrónico para iniciar sesión:

Correo electrónico del trabajo

Clave

[Olvidé mi contraseña](#)

Registrarse

5. Elegir la cuenta de Google

Iniciar sesión con Google



Selecciona una cuenta

para ir a Miro

quillupanguijair.2doc@gmail.com

ADAIS QUILLUPANGUI
adais.quillupangui@istvidanueva.edu.ec

Adais Quinaluisa
quinaluisaadais@gmail.com

Carlos Quillupangui
juanquillupangui7@gmail.com

Usar otra cuenta



6. Llenar las funciones y dar clic en “configurar y continuar”

Docente

¿Qué te describe mejor?
Director

¿Cuál es el tamaño de tu empresa?
Solo yo

¿Usaste herramientas visuales alguna vez?
Nunca antes las usé.

¿Cómo te enteraste de la existencia de Miro?
Otro

Configurar y continuar →

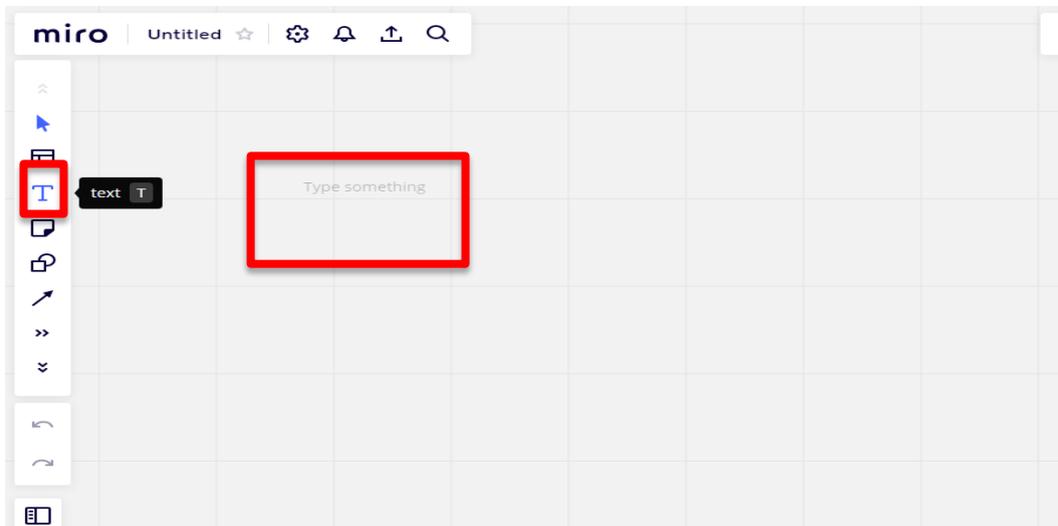
Creación de contenido en pizarra digital

1. En la página principal dar clic en “crear”.

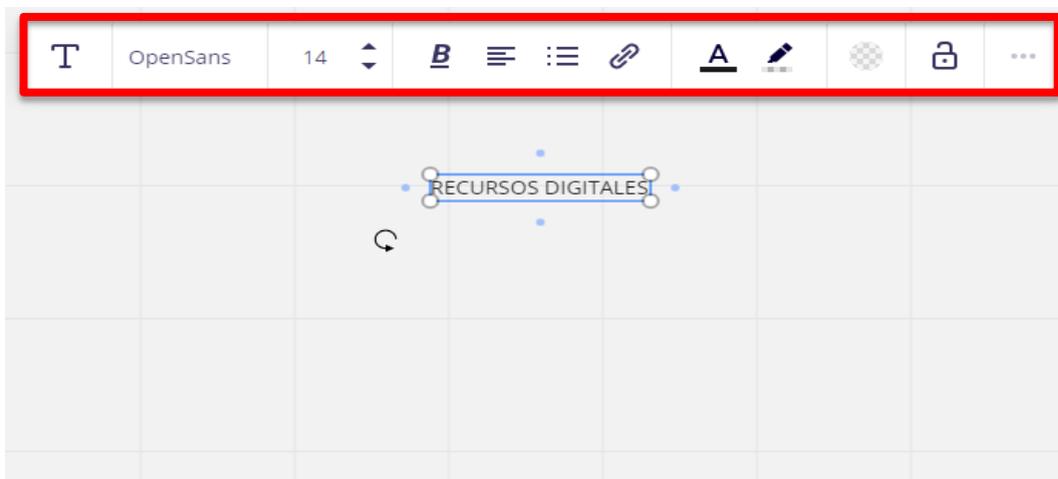
The screenshot shows the Miro dashboard interface. At the top, there is a search bar and buttons for 'Invite members' and 'Upgrade'. Below this is the 'Create a board' section, which features a grid of board templates. The first template, 'New board', is highlighted with a red arrow. Other templates include 'Mind Map', 'Kanban Framework', 'Quick Retrospective', 'Customer Touchpoi...', and 'Brainwriting'. Below the 'Create a board' section is the 'Boards in this team' section, which shows a list of boards. On the left side of the dashboard, there are navigation options for 'Educación', 'Boards in this team', 'Starred', and 'Projects'. At the bottom, there is a 'Join the webinar' notification and a 'Get Apps' section.



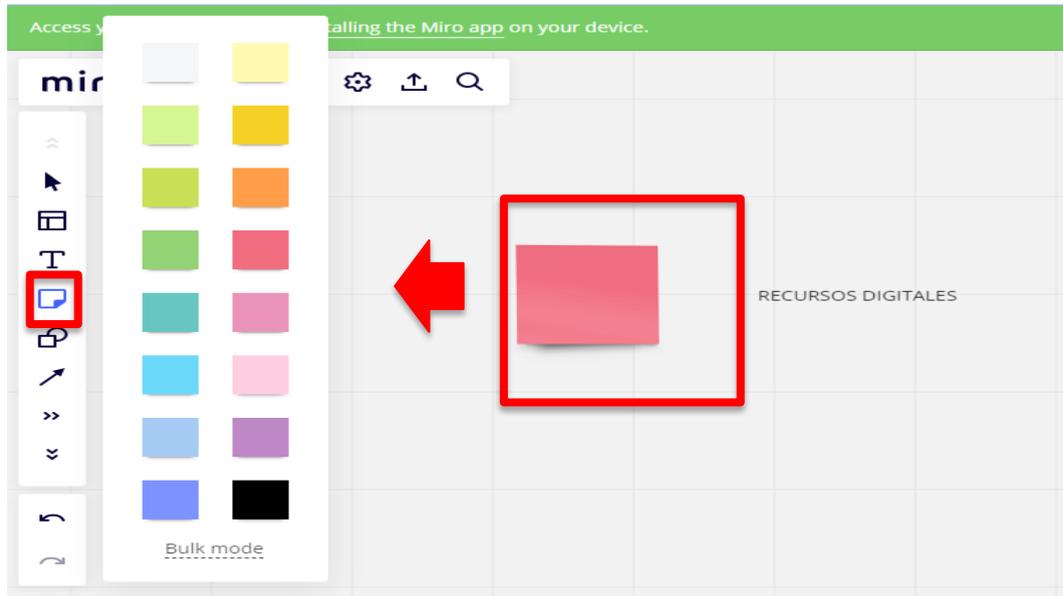
2. Para agregar texto ubicar en la parte derecha el icono de texto y dar clic.



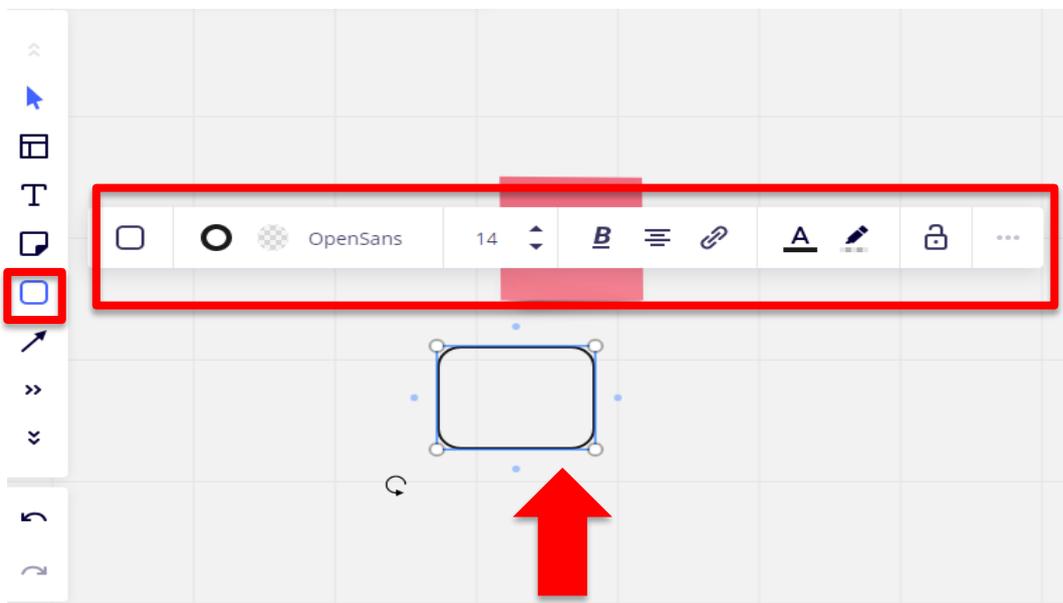
3. Para cambiar el tipo de letra, el tamaño de letra, color, agregar negrita, centrar el texto, agregar viñetas, agregar enlace. Dar clic en las herramientas que aparecen al seleccionar el texto.



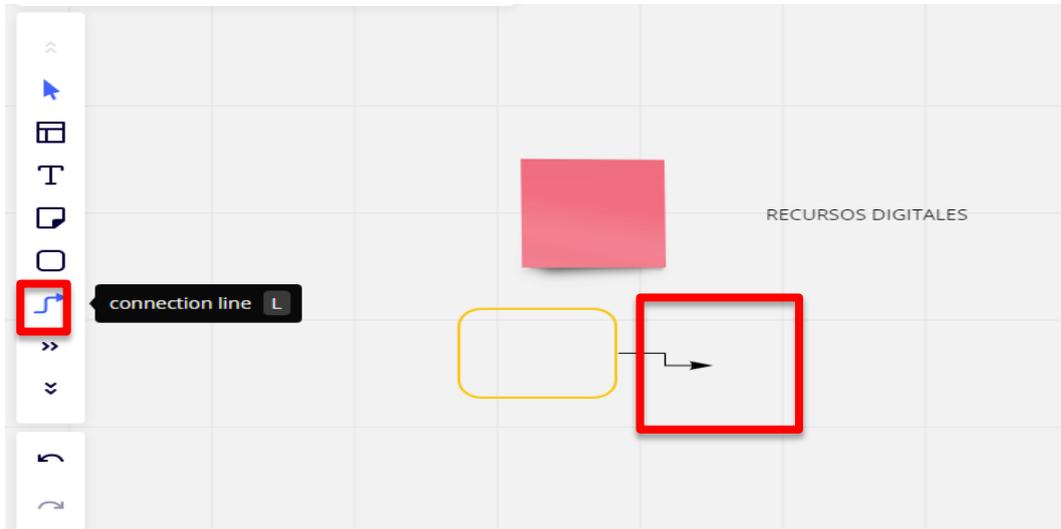
4. Para agregar notas adhesivas dar clic en el icono de notas y elegir el color.



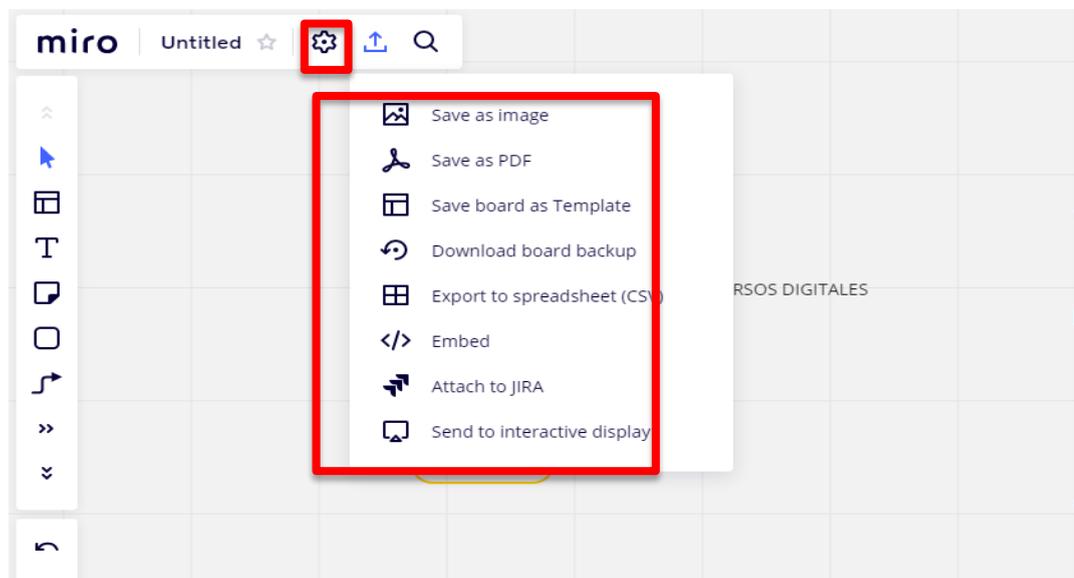
5. Para agregar formas dar clic en el icono de formas y editar la forma y el color haciendo uso de las herramientas de la parte superior.



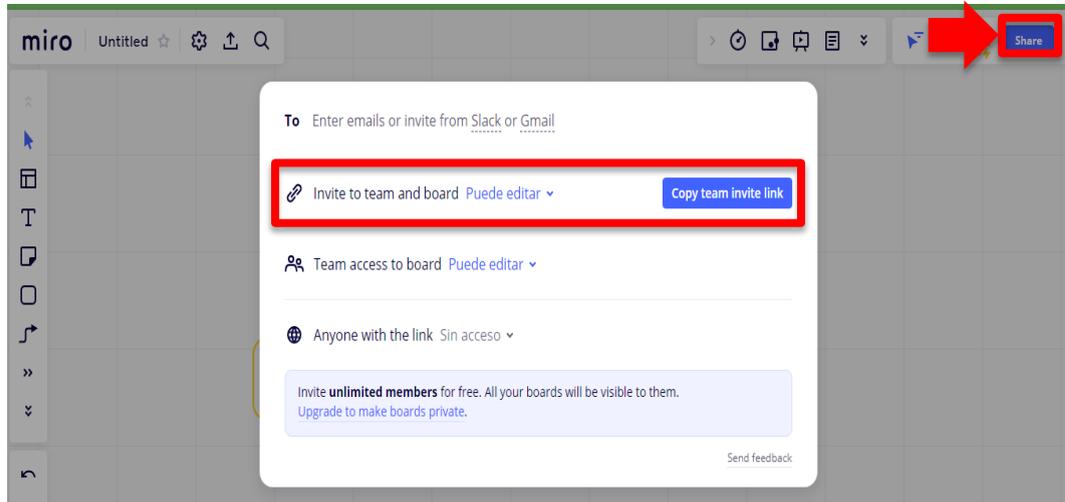
6. Para agregar conectores dar clic en el icono de conector.



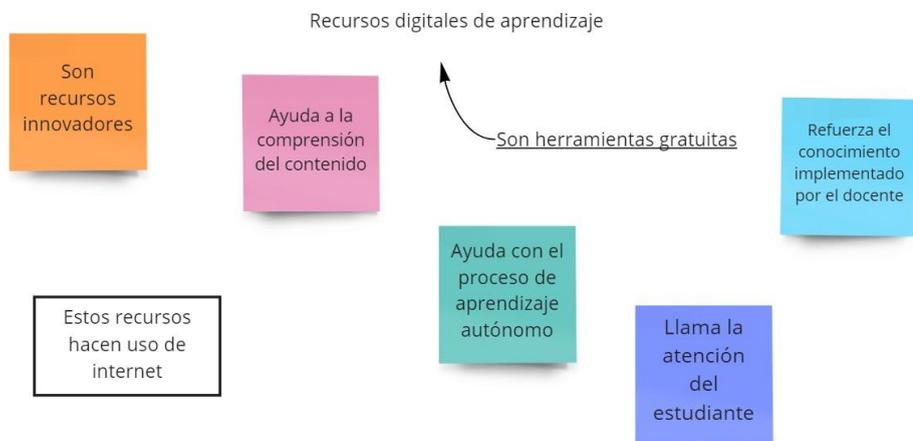
7. Para exportar ubicar la parte superior y dar clic en el icono de exportar.



8. Para compartir ubicar la parte superior derecha y dar clic en “share”



9. Ejemplo de Miro



IDroo



Pasos para ingresar

Link: <https://idroo.com/>

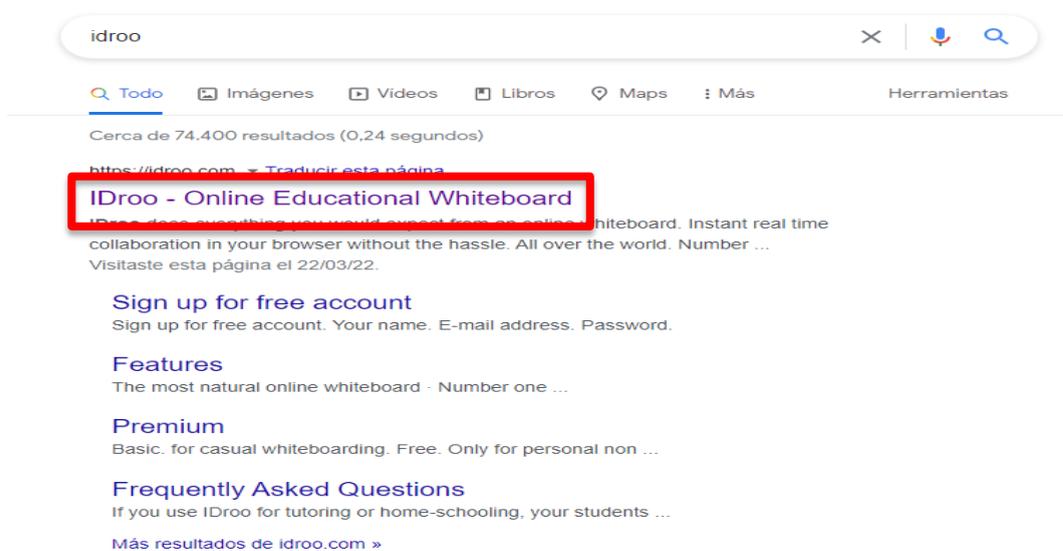
1. Abrir el navegador "Google"



2. Buscar en el navegador IDroo: <https://idroo.com/>



3. Dar clic en el primer enlace.



Creación de contenido en pizarra digital

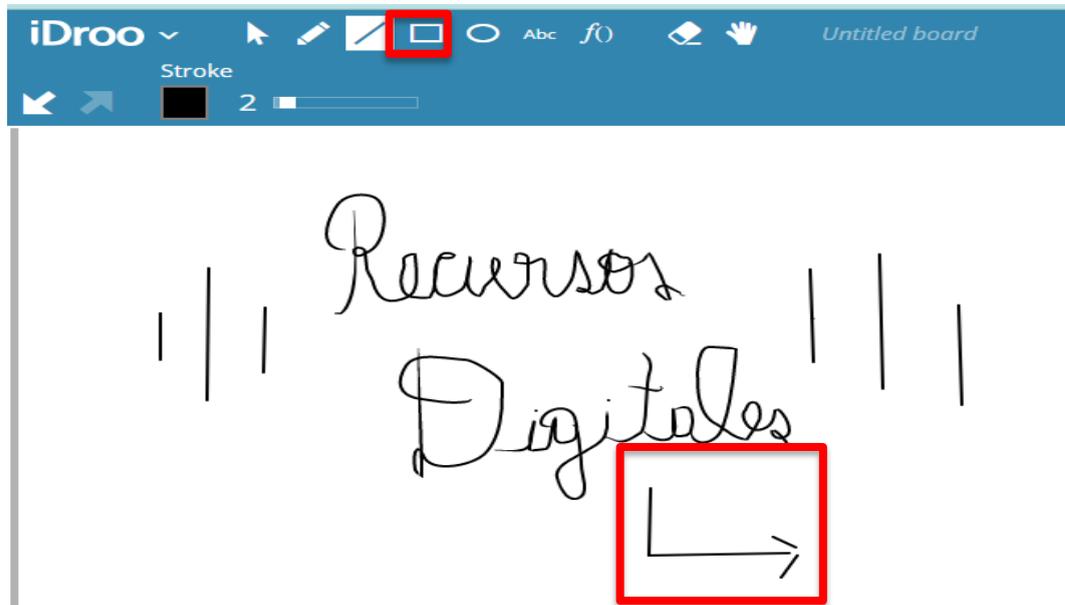
1. En la página principal dar clic en “crear nuevo tablero”



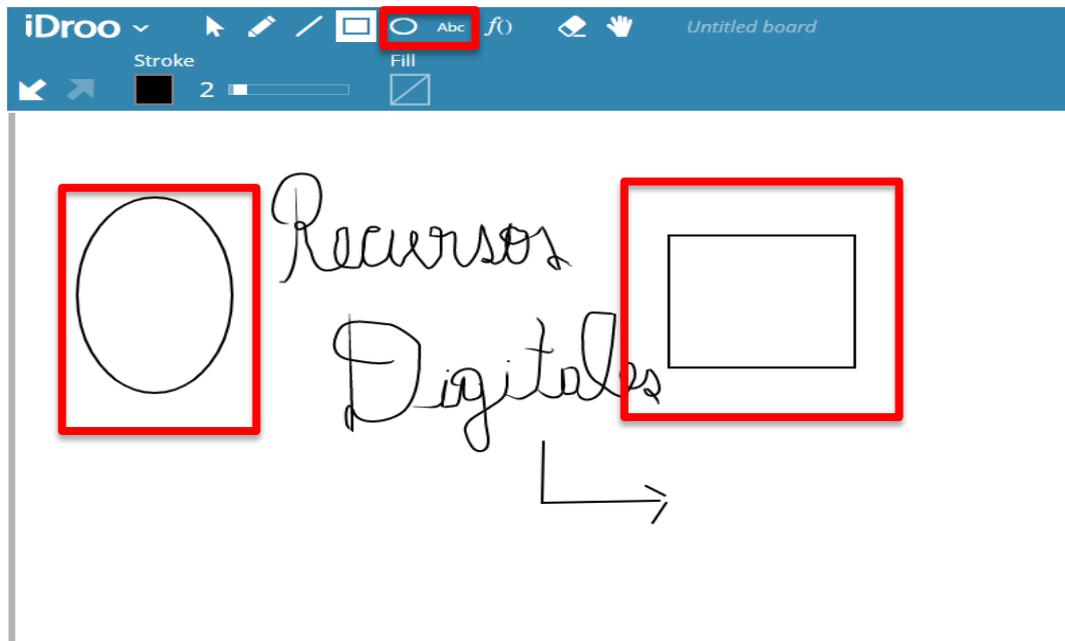
2. Para escribir dar clic en el icono de “lápiz”



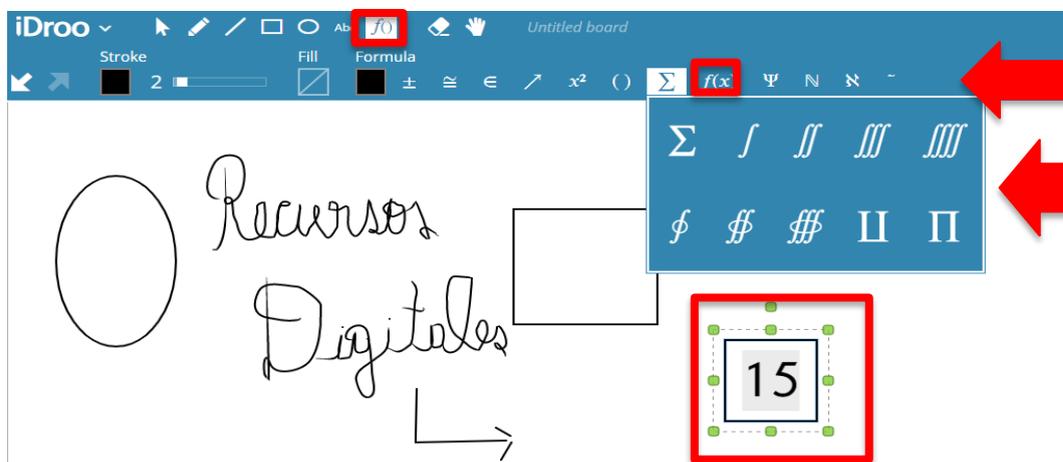
3. Para insertar líneas dar clic en el icono de la parte superior.



4. Para agregar figuras dar clic en la parte superior.



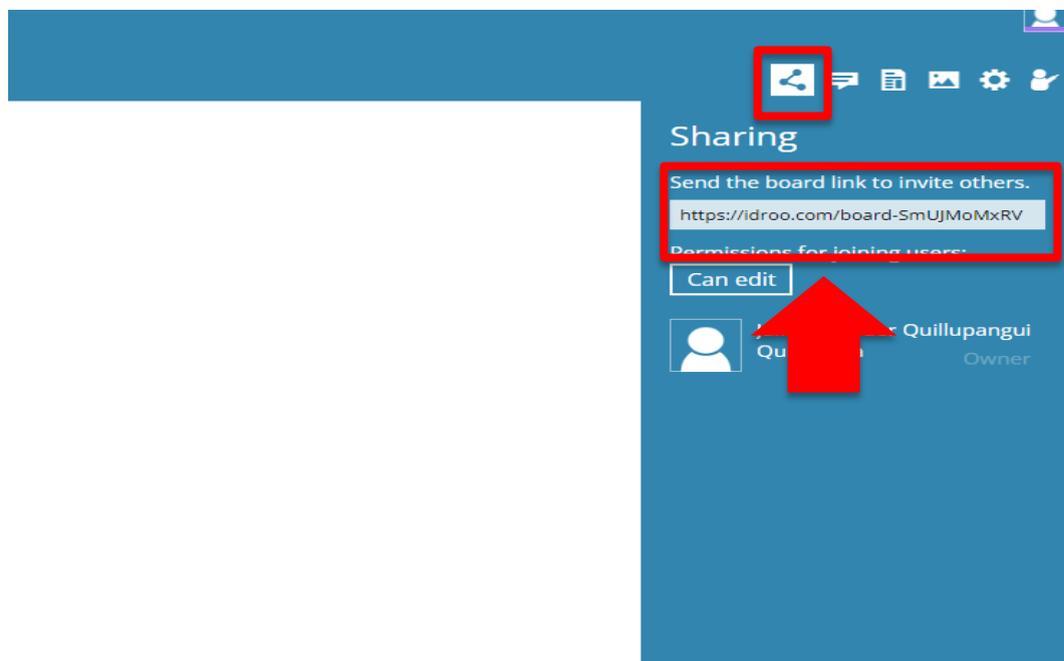
5. Para agregar fórmulas matemáticas dar clic en el icono matemático.



6. Para borrar dar clic en el ícono de borrador.

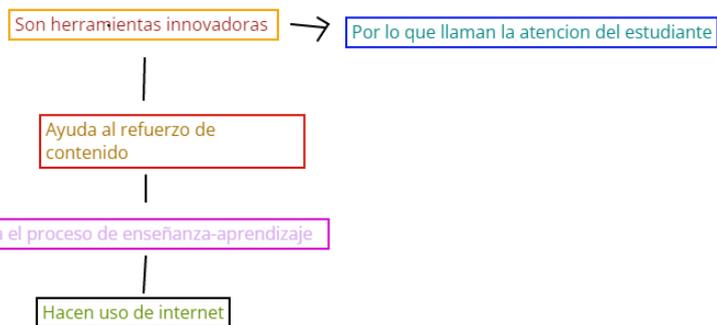


7. Para compartir ubicar la parte superior derecha y dar clic en el ícono de “compartir”

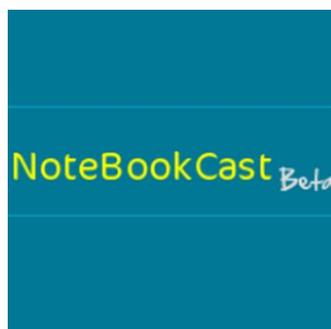


8. Ejemplo de IDroo.

Recursos Digitales de aprendizaje



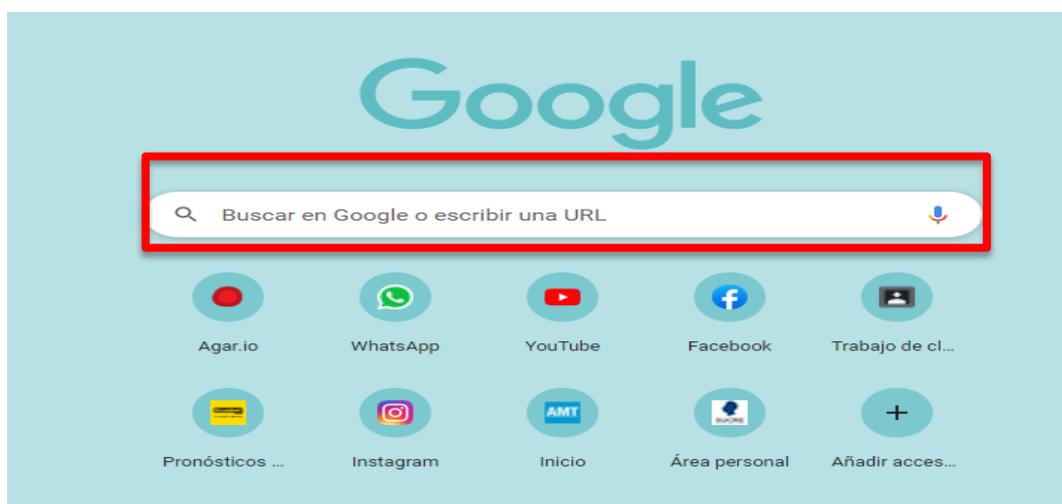
NotebookCast



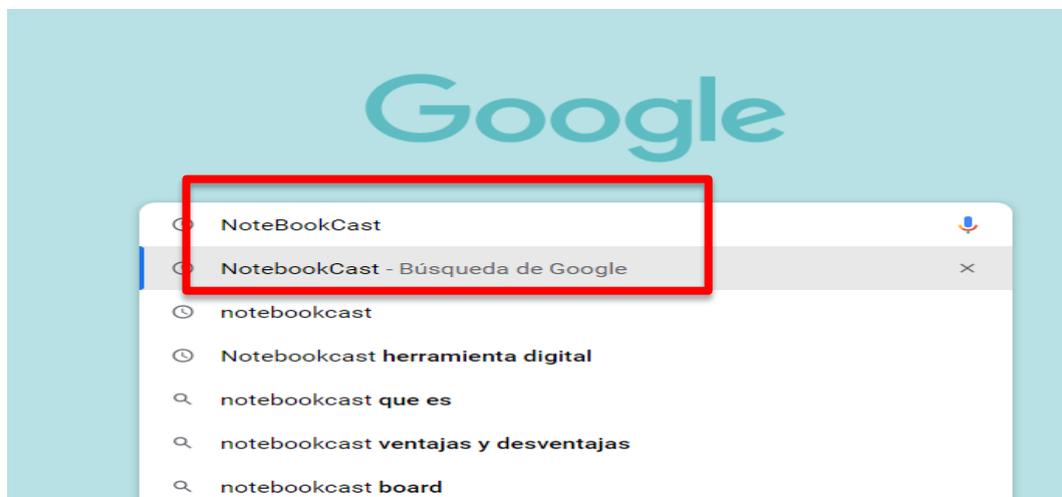
Pasos para ingresar

Link: <https://www.notebookcast.com/es>

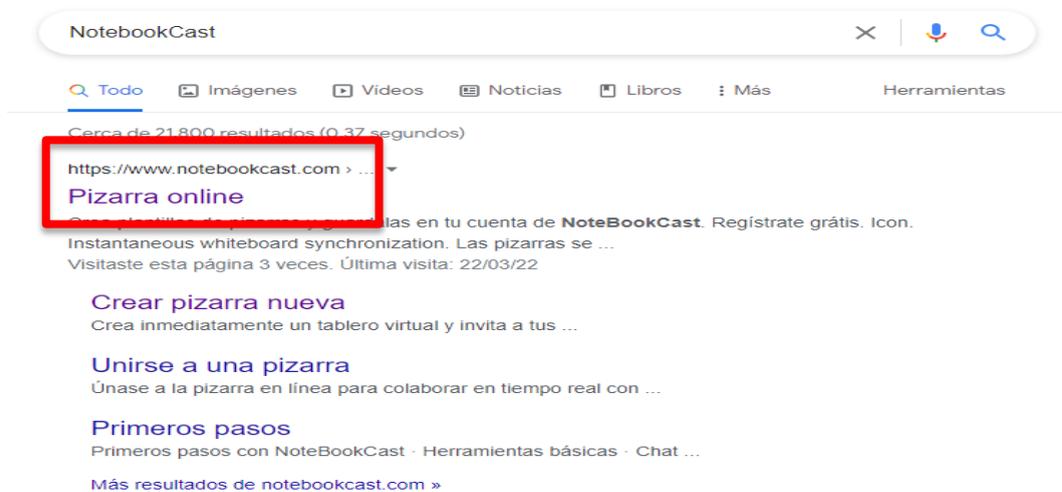
1. Entrar al navegador "Google"



2. Buscar NoteBookCast en el navegador: <https://www.notebookcast.com/es>



3. Dar clic al primer enlace



Creación de contenido en pizarra digital

1. En la página principal dar clic en “crear pizarra nueva”



NoteBookCast

HOME UNIRSE A UNA PIZARRA CREAR PIZARRA CENTRO DE AYUDA ▾ CREAR CUENTA INGRESAR

Coll|
with NoteBookCast

Pizarra online compartida multiusuario en tiempo real. Dibujar, enseñar, colaborar, explicar, entretenimiento....

Crear pizarra nueva

Educación a distancia

Chat

Colaboración en tiempo real

Lluvia de ideas

2. Llenar el formulario con datos del contenido a tratar y dar clic en “crear”



NoteBookCast

HOME UNIRSE A UNA PIZARRA CREAR PIZARRA CENTRO DE AYUDA ▾

Multi usuario(20) Uno a Uno con Audio(2) 🗣️

Hasta 20 usuarios simultáneos pueden unirse a la pizarra.

Adais

Recursos

USO DE RECURSOS DIGITALES DE APRENDIZAJE

Tamaño personalizado

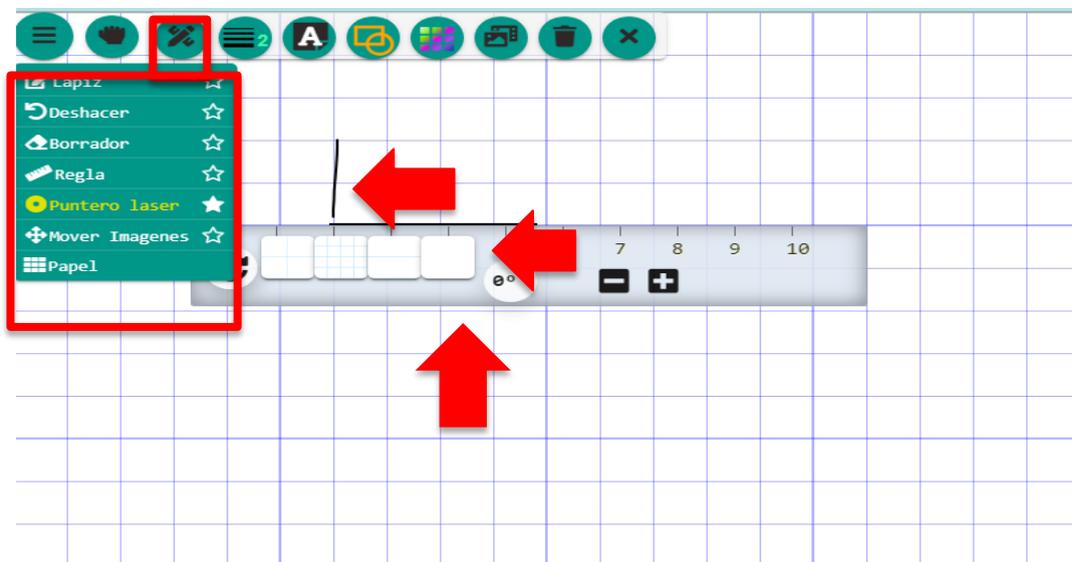
Crear



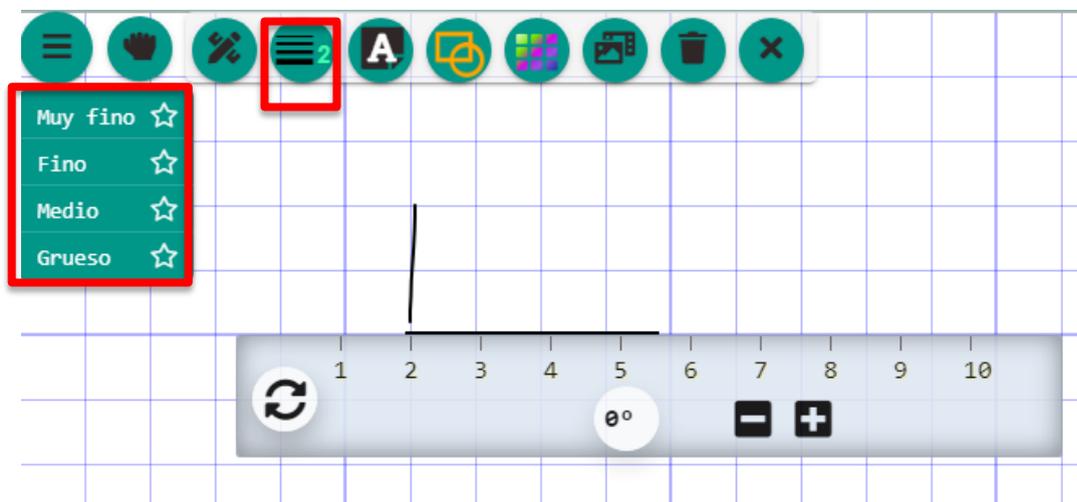
3. Personalizar el tamaño de la tabla y dar clic en “save”



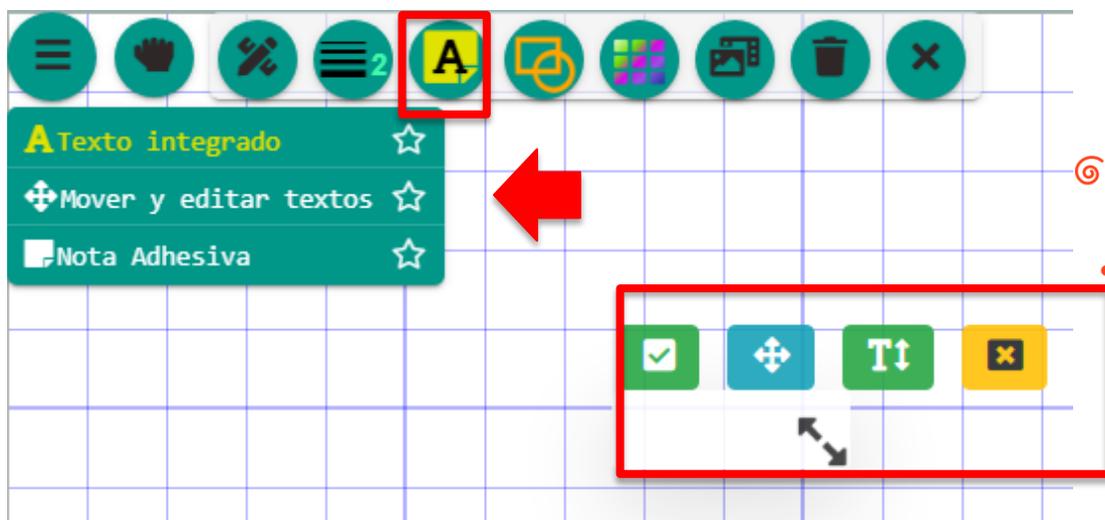
4. Para hacer uso de herramientas básicas como: lápiz, borrador, regla y cambiar el tipo de papel, dar clic en la parte superior derecha.



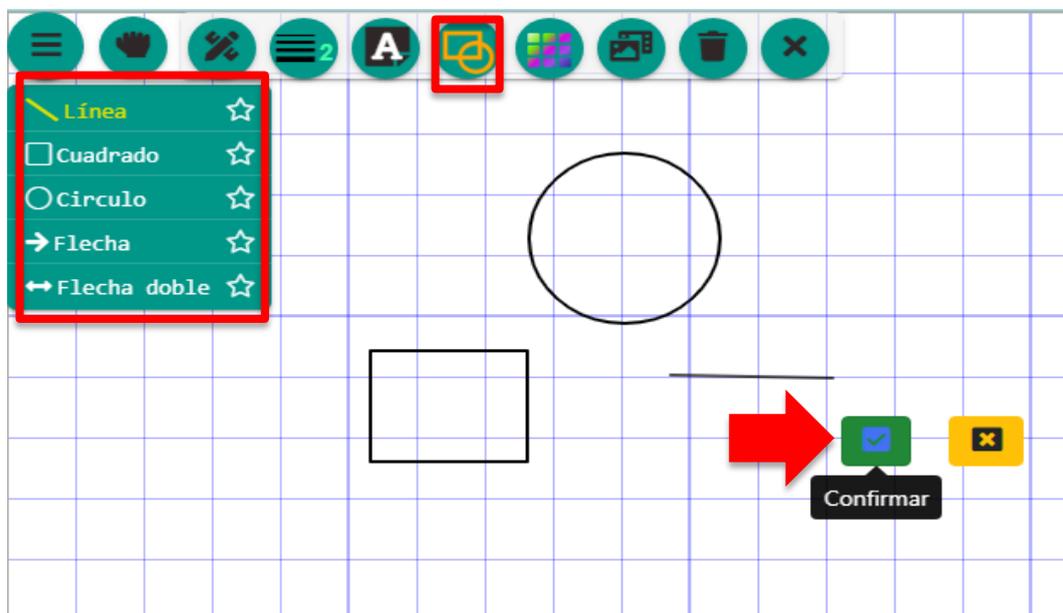
5. Para escoger el grosor de la línea ubicar la parte superior y dar clic en el icono de líneas.



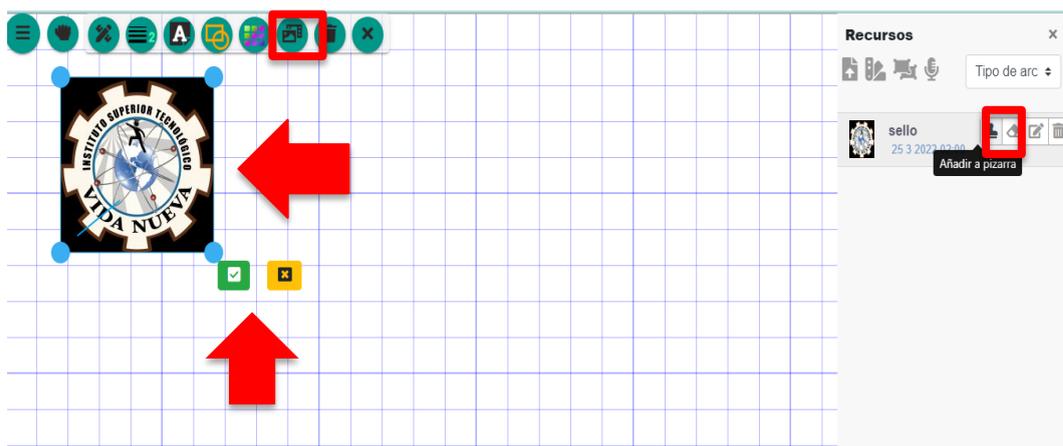
6. Para agregar y editar texto dar clic en el icono de “letra”



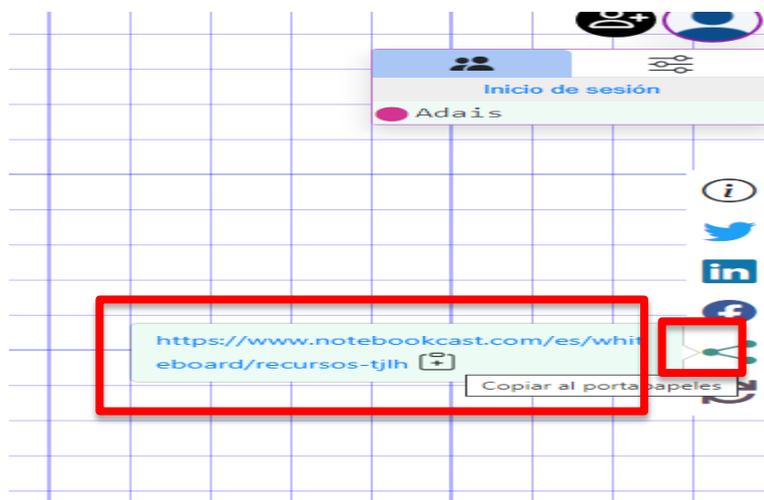
7. Para agregar figuras dar clic en la parte superior en el icono de forma y para confirmar dar clic en “confirmar”



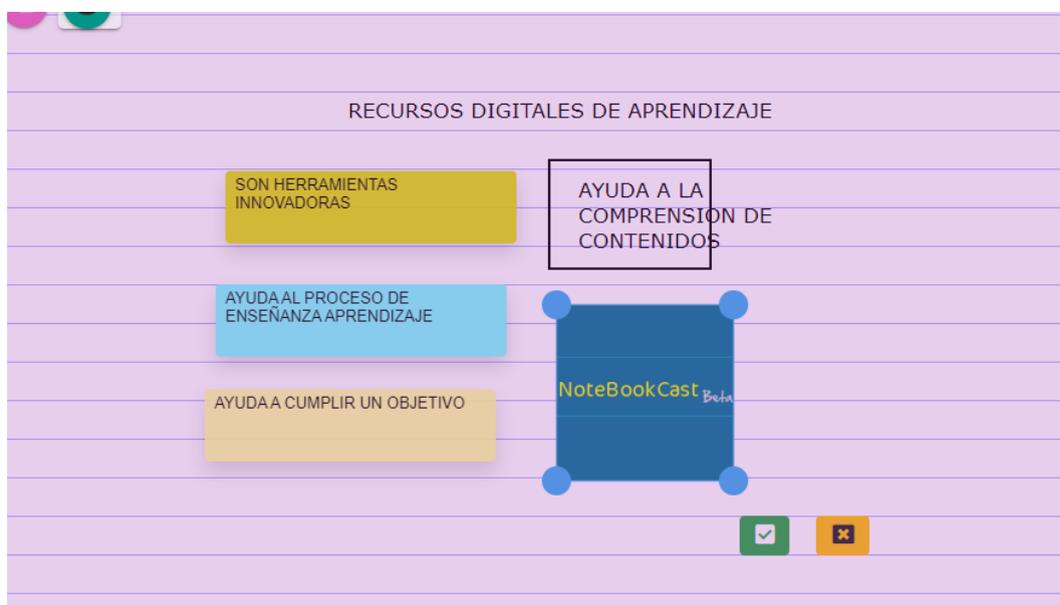
8. Para insertar imagen ubicar la parte izquierda superior de la pizarra y dar clic en el icono de imagen, cargar la imagen y seleccionar la opción añadir a la pizarra.



9. Para compartir ubicar la parte derecha de la pizarra y seleccionar el icono de “compartir”



10. Ejemplo de NoteBookCast.



Tema 3: Recursos digitales de evaluaciones digitales

Objetivo: Describir paulatinamente los pasos para la utilización de recursos enfocados a la creación de evaluaciones digitales mediante un análisis previo de dichas herramientas.

Ventajas de las evaluaciones digitales

- Actividades acorde al nivel educativo
- Permite desarrollar habilidades de disposición
- Permite desarrollar habilidades autónomas
- Ahorra el tiempo de evaluación
- Ayuda al reciclaje de papel de manera que se cuida el medio ambiente

Desventajas de evaluaciones digitales

- No permite evaluar completamente el conocimiento de los estudiantes



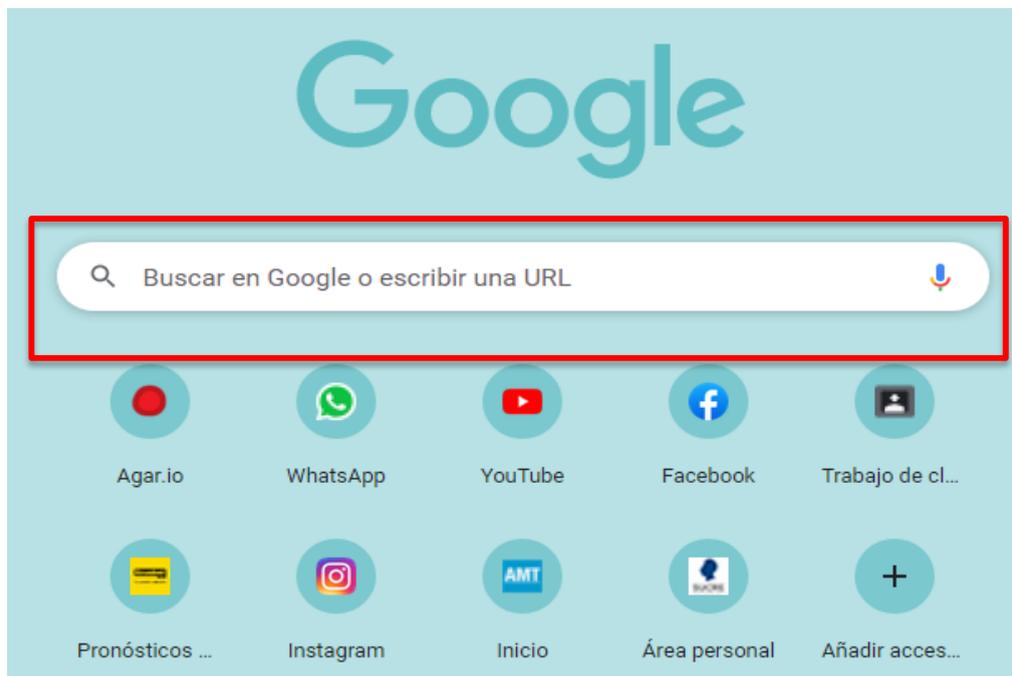
Classflow

The logo for Classflow, featuring the word "CLASSFLOW" in white, uppercase, sans-serif font on a black rectangular background.

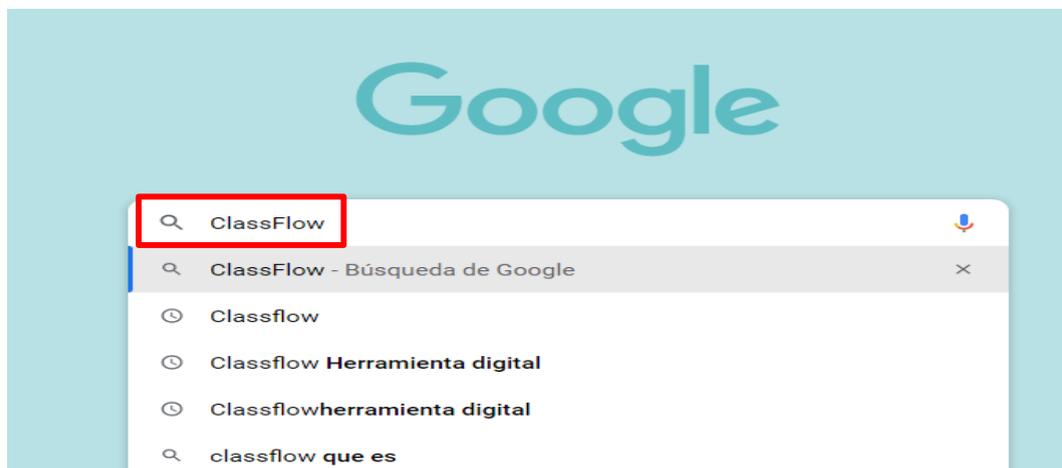
Pasos para ingresar

Link: <https://classflow.com/es/>

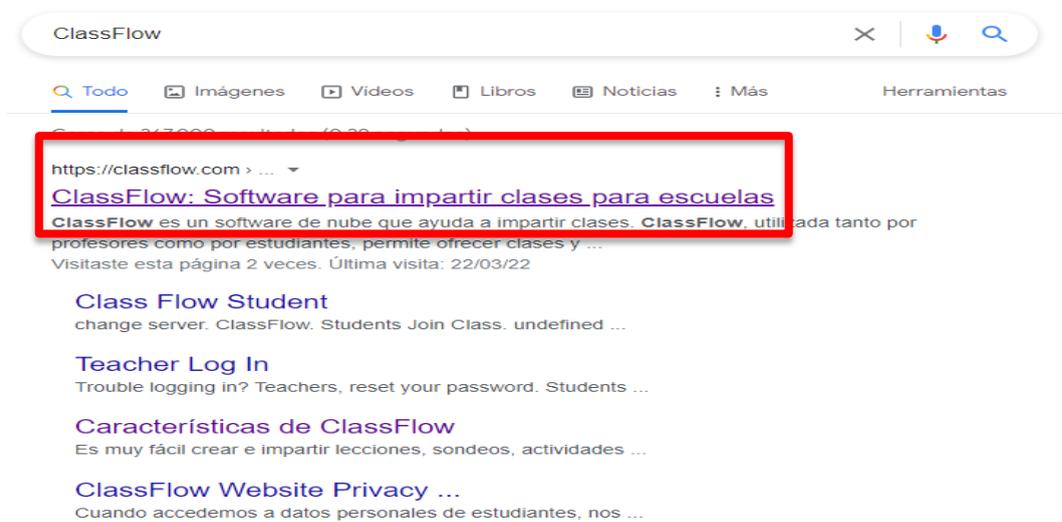
1. Acceder al navegador "Google"



2. Buscar “ClassFlow”: <https://classflow.com/es/>



3. Dar clic en el primer enlace



4. En la página principal dar clic en “crear cuenta”

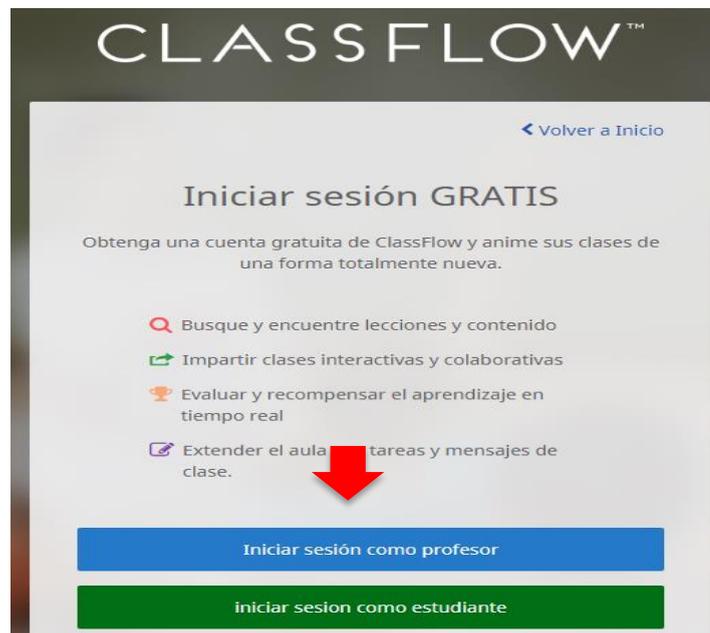


Software para impartir clases para cualquier entorno remoto o híbrido

Con independencia de dónde se encuentre usted o sus estudiantes, el software ClassFlow de Promethean para impartir clases le brinda las herramientas que necesita para conectarse y colaborar.

[CREAR UNA CUENTA](#)

5. Dar clic en la opción “iniciar sesión como profesor”



CLASSFLOW™

[← Volver a Inicio](#)

Iniciar sesión GRATIS

Obtenga una cuenta gratuita de ClassFlow y anime sus clases de una forma totalmente nueva.

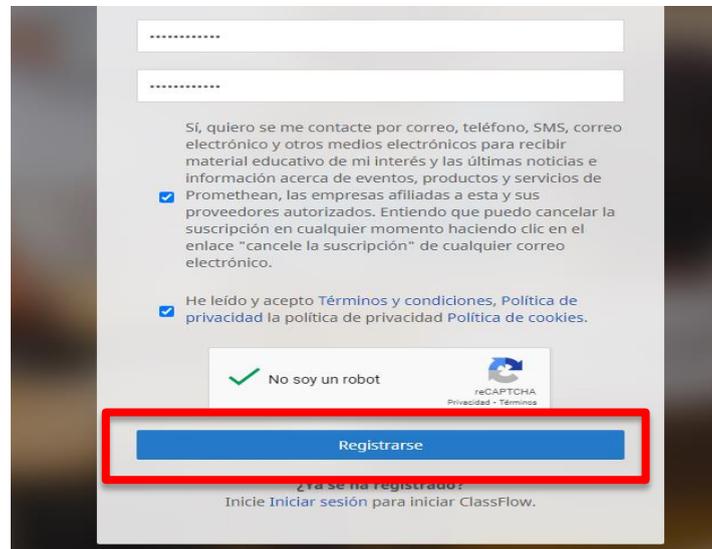
- 🔍 Busque y encuentre lecciones y contenido
- 👤 Impartir clases interactivas y colaborativas
- 🏆 Evaluar y recompensar el aprendizaje en tiempo real
- 📧 Extender el aula a tareas y mensajes de clase.

[Iniciar sesión como profesor](#)

[iniciar sesion como estudiante](#)



6. Llenar el formulario y dar clic en la opción “registrarse”



.....

.....

Sí, quiero se me contacte por correo, teléfono, SMS, correo electrónico y otros medios electrónicos para recibir material educativo de mi interés y las últimas noticias e información acerca de eventos, productos y servicios de

Promethean, las empresas afiliadas a esta y sus proveedores autorizados. Entiendo que puedo cancelar la suscripción en cualquier momento haciendo clic en el enlace "cancele la suscripción" de cualquier correo electrónico.

He leído y acepto Términos y condiciones, Política de privacidad la política de privacidad Política de cookies.

No soy un robot  [Privacidad](#) - [Términos](#)

Registrarse

¿Ya estás registrado?
Inicie Iniciar sesión para iniciar ClassFlow.

Creación de evaluación

1. Para crear una evaluación ubicar la página principal y dar clic en la opción “evaluación”



2. Dar clic en la parte superior izquierda y escoger opción múltiple.

opcion multiple ☰ ▼ Puntuación 1

1.  Instrucciones de la pregunta

a.  Introduzca aquí la opción ✓ 🗑️

b.  Introduzca aquí la opción ✓ 🗑️

c.  Introduzca aquí la opción ✓ 🗑️

[+ Añadir opción](#)

3. Para escoger “respuesta corta” damos clic en la parte superior izquierda.

respuesta corta ☰ ▼ Respuestas con distinción de mayúsculas/minúsculas Longitud máxima (caracteres) ▲ ▼

1.  Instrucciones de la pregunta

Opciones de respuestas correctas

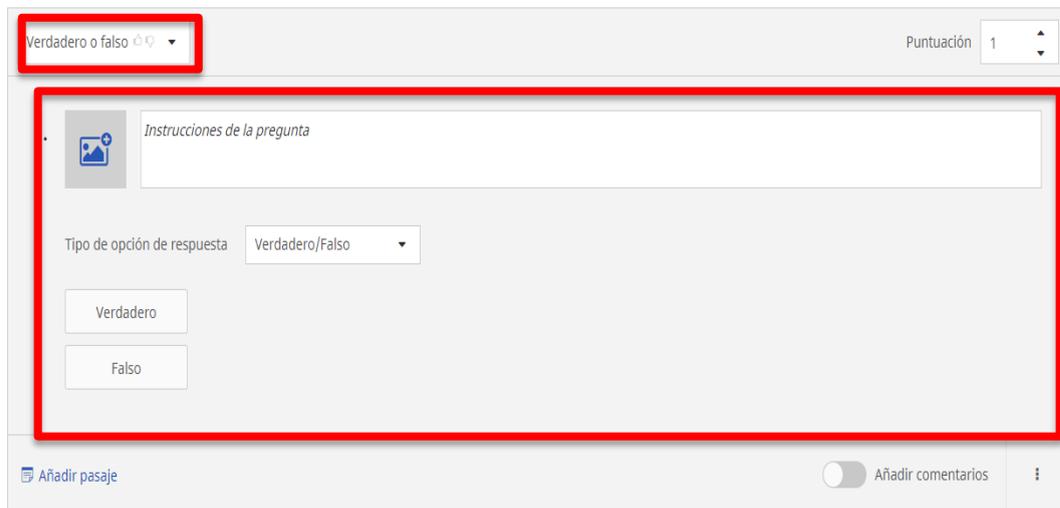
Puntuación 1

[+ Añadir opción](#)

[Añadir pasaje](#) Añadir comentarios ⋮

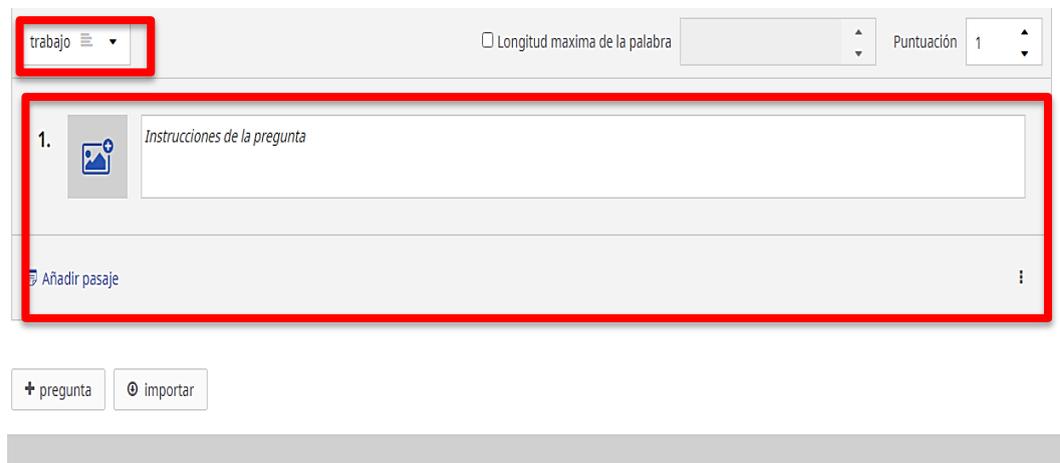


4. Para escoger “verdadero o falso” dar clic en la parte superior izquierda



The screenshot shows a question editor interface. At the top left, a dropdown menu is set to 'Verdadero o falso'. To the right, the 'Puntuación' (score) is set to 1. The main area is a large text box labeled 'Instrucciones de la pregunta'. Below this, there is a 'Tipo de opción de respuesta' dropdown set to 'Verdadero/Falso'. Underneath, there are two buttons: 'Verdadero' and 'Falso'. At the bottom left, there is a button 'Añadir pasaje' and at the bottom right, a toggle for 'Añadir comentarios'.

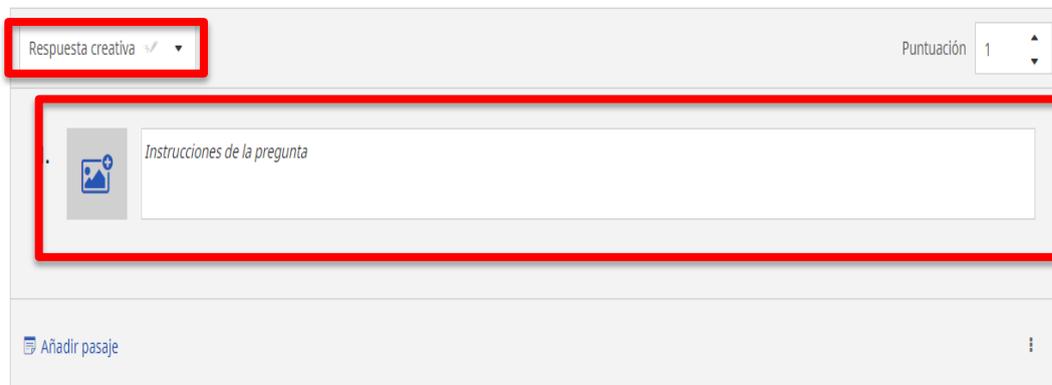
5. Para escoger “trabajo” damos clic en la parte superior izquierda



The screenshot shows a question editor interface. At the top left, a dropdown menu is set to 'trabajo'. To the right, there is a checkbox for 'Longitud maxima de la palabra' and a 'Puntuación' dropdown set to 1. The main area is a large text box labeled 'Instrucciones de la pregunta' with a '1.' in the top left corner. Below this, there is a button 'Añadir pasaje'. At the bottom left, there are two buttons: '+ pregunta' and 'importar'.



6. Para escoger “respuesta creativa” damos clic en la parte superior izquierda



The screenshot shows a question editor interface. At the top left, a dropdown menu is set to "Respuesta creativa" and is highlighted with a red box. To its right is a "Puntuación" field with the value "1". Below these is a large text area labeled "Instrucciones de la pregunta" with an image icon on the left, also highlighted with a red box. At the bottom left, there is a button labeled "Añadir pasaje" and a vertical ellipsis menu icon on the right.

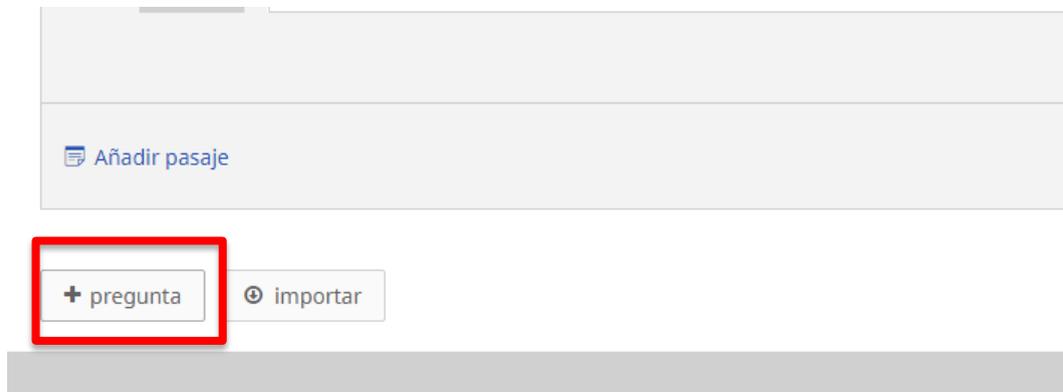
7. Para escoger “pregunta de matemática ” damos clic en la parte superior izquierda



The screenshot shows a question editor interface. At the top left, a dropdown menu is set to "pregunta de matematicas" and is highlighted with a red box. To its right is a "Tolerancia numérica" toggle switch. Below these is a large text area labeled "Instrucciones de la pregunta" with a "1." and an image icon on the left, also highlighted with a red box. Below this is a section labeled "Opciones de respuestas correctas" with a text input field containing "Introduzca aquí la opción" and a "Puntuación" field with the value "1". At the bottom left, there is a button labeled "Añadir opción".



8. Para añadir otra pregunta ubicar la parte inferior izquierda y dar clic en “añadir”



9. Para compartir la evaluación con los estudiantes ubicar la parte superior derecha y dar clic en el icono superior.

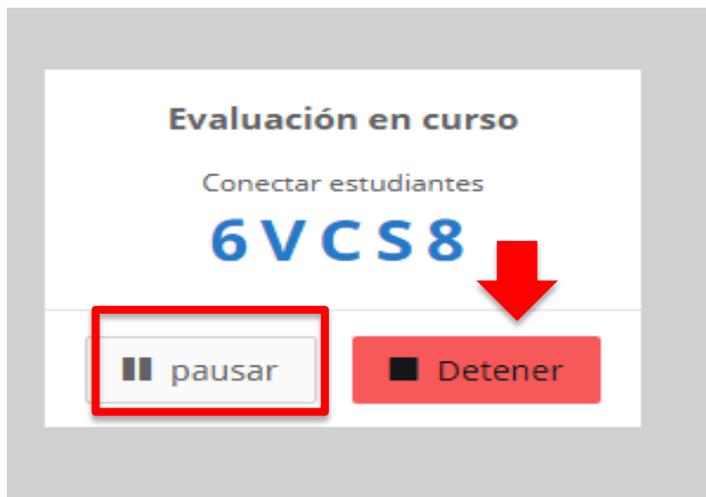


10. Para iniciar la evaluación llevar el formulario y dar clic en la opción “ iniciar evaluación”



The screenshot shows a settings form for the 6VCS8 evaluation. At the top, the text "6VCS8" is displayed in blue. Below this, there are several rows, each with a label on the left and a toggle switch on the right. The labels and their corresponding toggle states are: "Puntuación" (checked), "Cronometrado (min)" with a value of "0" (checked), "Orden de preguntas ocasionales" (checked), "Mostrar resumen" (checked), "Volver a enviar las respuestas" (checked), "Omitir preguntas" (checked), "Navegar por las preguntas" (checked), "Mostrar comentarios de respuesta" (checked), and "Mostrar respuesta correcta" (checked). At the bottom of the form is a large blue button labeled "Iniciar evaluacion".

11. Para detener o pausar la evaluación dar clic en las opciones.



The screenshot shows a control panel for an ongoing evaluation. At the top, the text "Evaluación en curso" is displayed in blue. Below this, the text "Conectar estudiantes" is shown in a smaller font. The code "6VCS8" is prominently displayed in large blue letters. A red arrow points downwards from the code. Below the code, there are two buttons: a white button with a pause icon and the text "pausar", and a red button with a stop icon and the text "Detener". The "pausar" button is highlighted with a red rectangular border.



12. Ejemplo de ClassFlow.

← Evaluación sin título

Pregunta 1 de 3

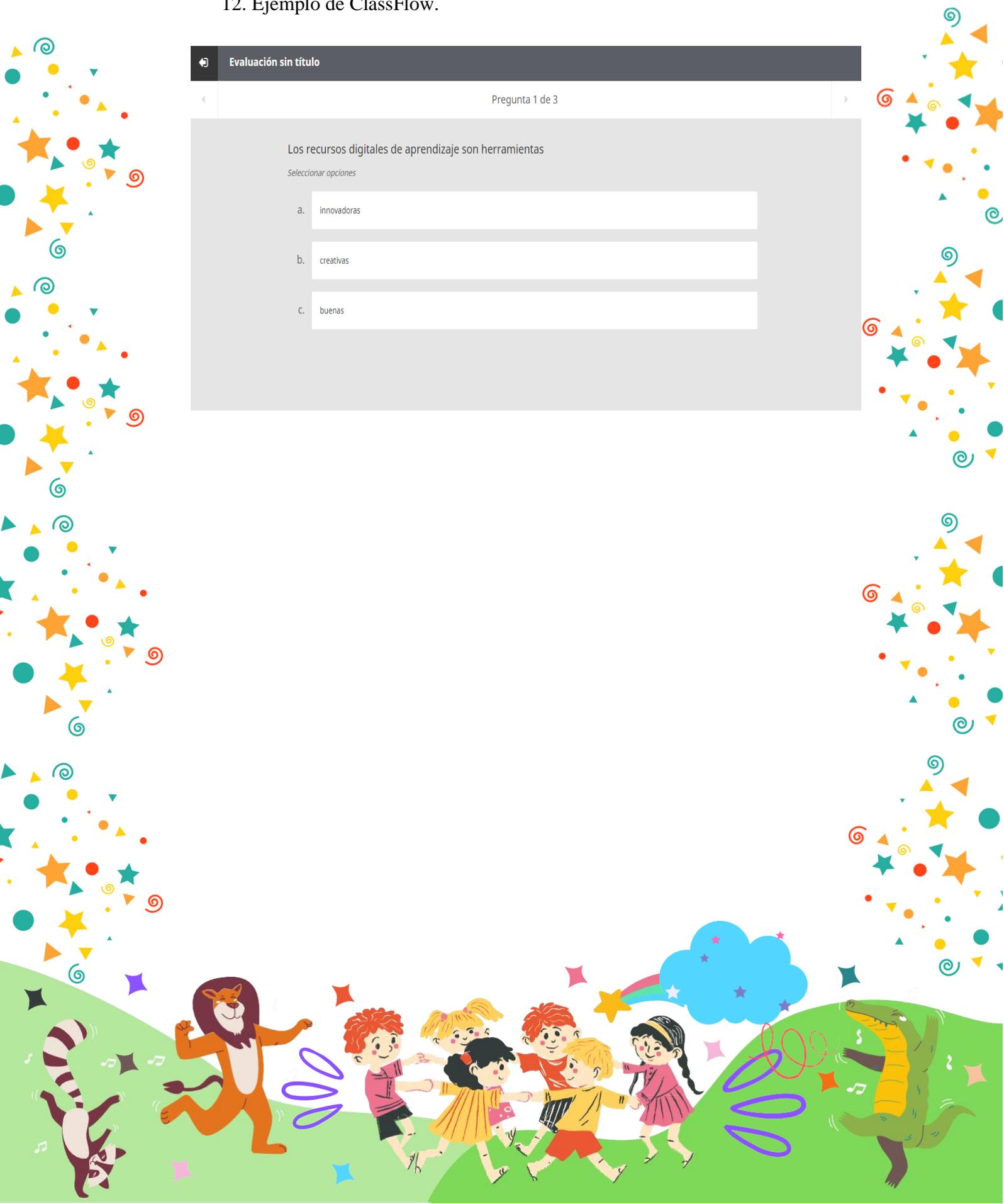
Los recursos digitales de aprendizaje son herramientas

Seleccionar opciones

a. innovadoras

b. creativas

c. buenas



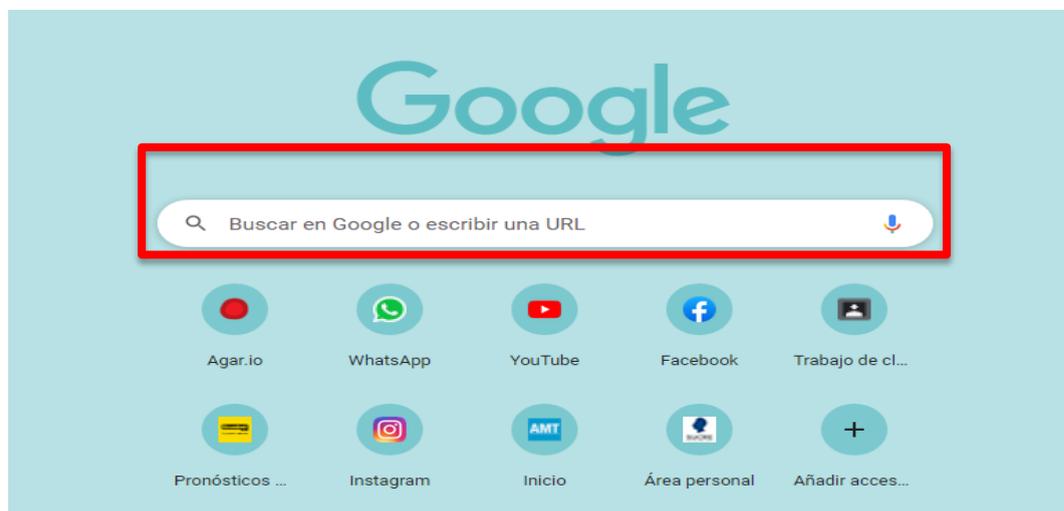
EDpuzzle



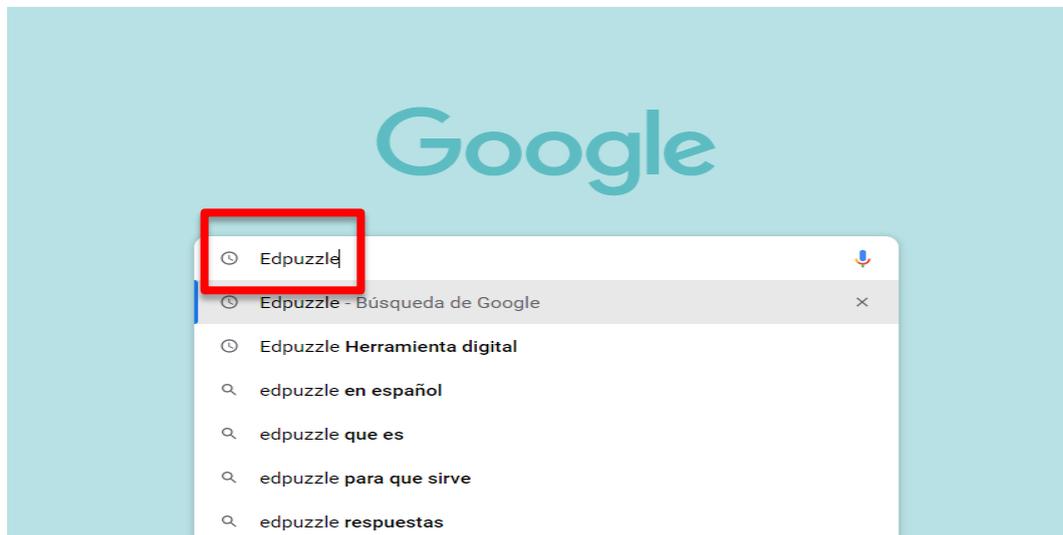
Pasos para ingresar

Link: <https://edpuzzle.com/>

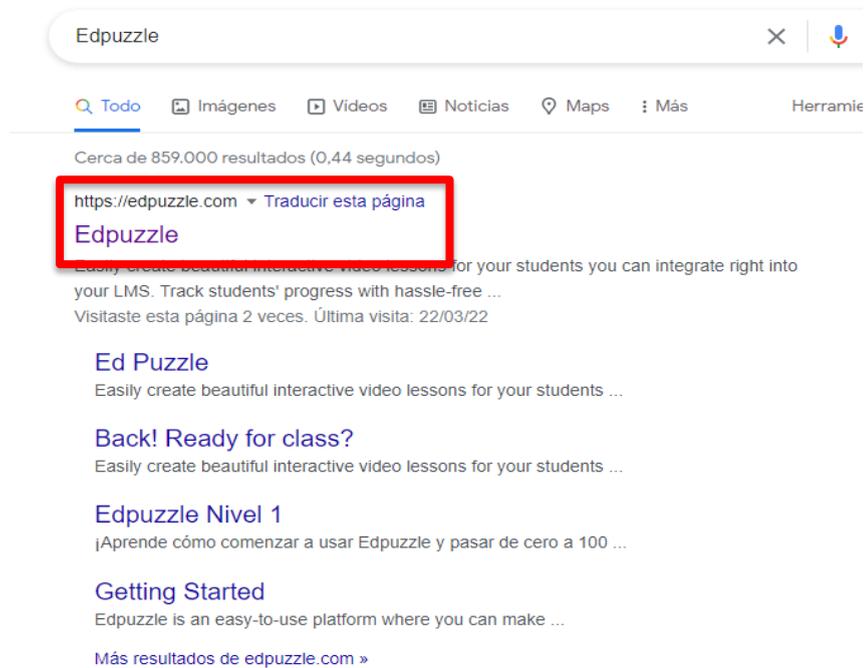
1. Acceder la navegador "Google"



2. Buscar Edpuzzle: <https://edpuzzle.com/>



3. Dar clic en el primer enlace



4. En la página principal dar clic en la opción “Registrarse”



The screenshot shows the Edpuzzle website's main page. At the top left is the Edpuzzle logo. To the right are navigation links: "Centros y Distritos", "clase abierta", "Iniciar sesión", and "registrarse". The "registrarse" button is highlighted with a red box. Below the navigation is the main heading "¿Haz de cualquier vídeo tu lección?" followed by a sub-heading "Elige un vídeo, dale tu toque mágico y haz un seguimiento de la comprensión de tu alumnado." and a blue "Empezar" button. On the right side, there is an illustration of a teacher standing in a classroom with a whiteboard, a potted plant, and a desk. Below the illustration is a "Leer más" link.

5. Seleccionar la función

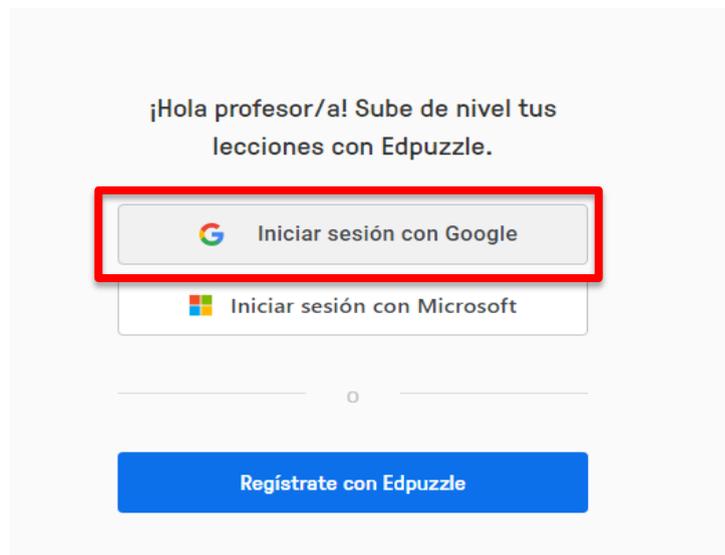
Comienza a usar Edpuzzle, deja atrás las clases aburridas.

Profesorado

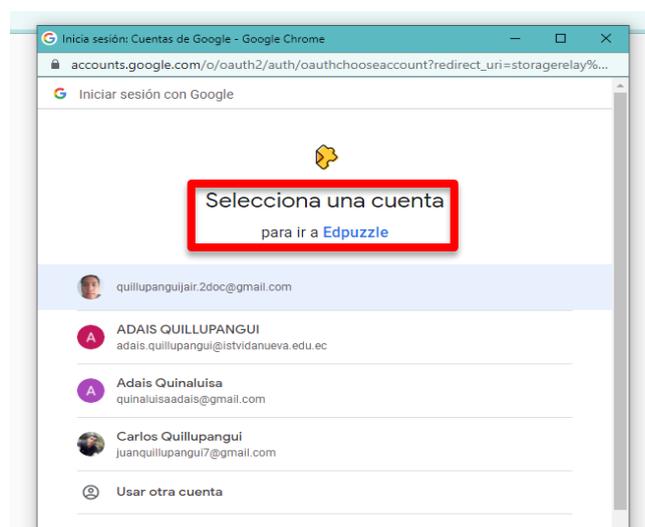
alumnado



6. Iniciar sesión con Google



7. Seleccionar la cuenta



Creación de evaluación

1. Escoger la asignatura en la parte superior izquierda

Descubrir

Comunidad Mi escuela YouTube

Asignaturas Niveles de grado País Fuente

Matemáticas
 Educación general
 Arte
 Ciencias de la Computación
 Ciencias económicas
 Artes del Lenguaje/Alfabetización
 Claro

Salvar

El relieve terrestre (2º): Formas del relieve en boscosa

08:42
 Charlemagne: cómo cambió la historia para siempre
 Silvia Tomagová

15:06 26
 ESTADOS MODERNOS EN 15 MINUTOS
 El nacimiento del Estado Moderno
 Soraya Guzmán Rivas

2. Seleccionar el video a utilizar

Artes del Lenguaje/Alfabetización Ecuador X Borrar todo

ASKING FOR & GIVING DIRECTIONS
 02:47 6
 Pedir y dar direcciones
 Stefan Bloksa

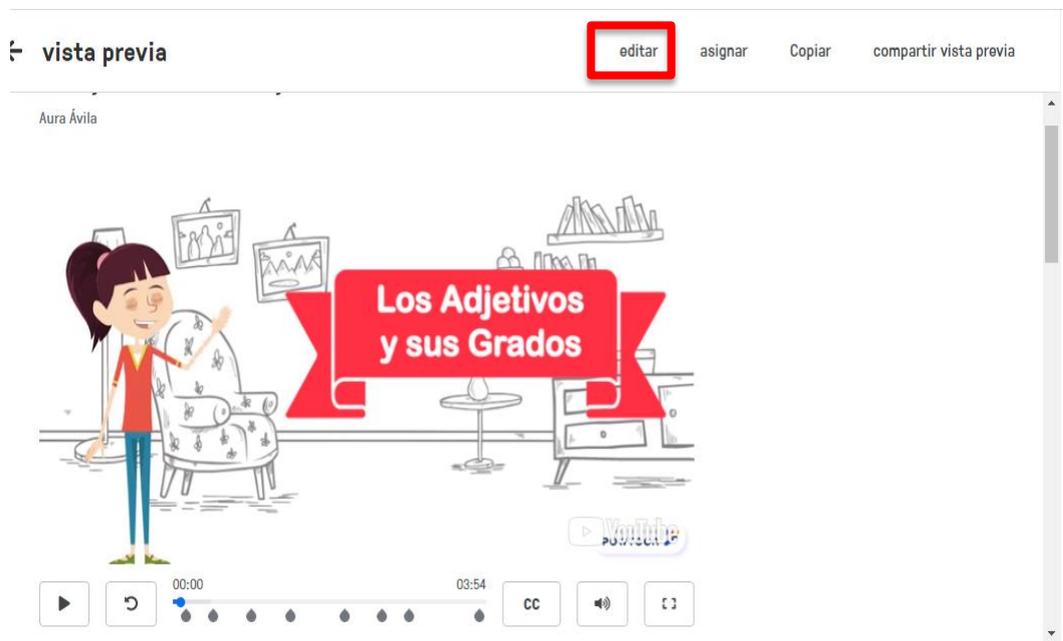
ONOMATOPEIA
 The use of a word to imitate the sound like the word or action.
 Ex: The bells clang.
 The words "clang" and "jingle" represent the sounds that a bell would actually make.
 03:18 7
 Lenguaje figurativo
 elizabeth caña

11 Avances CIENTÍFICOS y TECNOLÓGICOS que veremos en...
 10:28 10
 Ketty Pozo Salazar

Los Adjetivos y sus Grados
 03:54 8
 Los Adjetivos: Grados del Adjetivo
 Aura Ávila



3. Ubicar la parte superior y dar clic en la opción “editar”



4. Ubicar la opción cortar y añadir la primera pregunta de opción múltiple



5. Para guardar ubicar la parte inferior derecha y dar clic en “continuar”

al Adjetivo

terminar ? A

preguntas que se encontrarán a lo largo del video.

→ ENTENDIDO

NO ENTENDIDO

continuar

Tiempo nuevo total 03:54

💡 ¿Por qué cortar un video?

Ahorra tiempo cortando cualquier sección del video que no sea relevante para tu alumnado

*Los comentarios se mostrarán una vez que el alumnado envíe sus respuestas

agregue otra nota o pregunta aqui

6. Para añadir otro tipo de pregunta ubicar la parte inferior

ENTENDIDO

NO ENTENDIDO

continuar

Tiempo nuevo total 03:54

💡 ¿Por qué cortar un video?

Ahorra tiempo cortando cualquier sección del video que no sea relevante para tu alumnado

*Los comentarios se mostrarán una vez que el alumnado envíe sus respuestas

agregue otra nota o pregunta aqui



7. Para terminar la edición ubicar la parte superior derecha y dar clic en la opción “terminar”

The screenshot shows the Edpuzzle interface. At the top right, a blue button labeled "terminar" is highlighted with a red box and a red arrow pointing to it. Below the video player, a question overlay is visible with the text: "PREGUNTA DE OPCIÓN MÚLTIPLE", "Debes prestar mucha atención para poder responder a una serie de preguntas que se encontrarán a lo largo del video.", and two radio button options: "ENTENDIDO" and "NO ENTENDIDO". The video player shows a video titled "Los Adjetivos y sus..." with a play button and a progress bar.

8. Ejemplo de Edpuzzle.

The screenshot shows the Edpuzzle interface in "vista previa" (preview) mode. The video player displays a video titled "Al servicio de la planificación docente" with a play button and a progress bar. The video content shows a woman speaking and a lightbulb icon. The text on the video says "Usar los recursos digitales con una clara intencionalidad educativa" and "Universidad YouTube". Navigation controls like "asignar" and "editar" are visible at the top right.



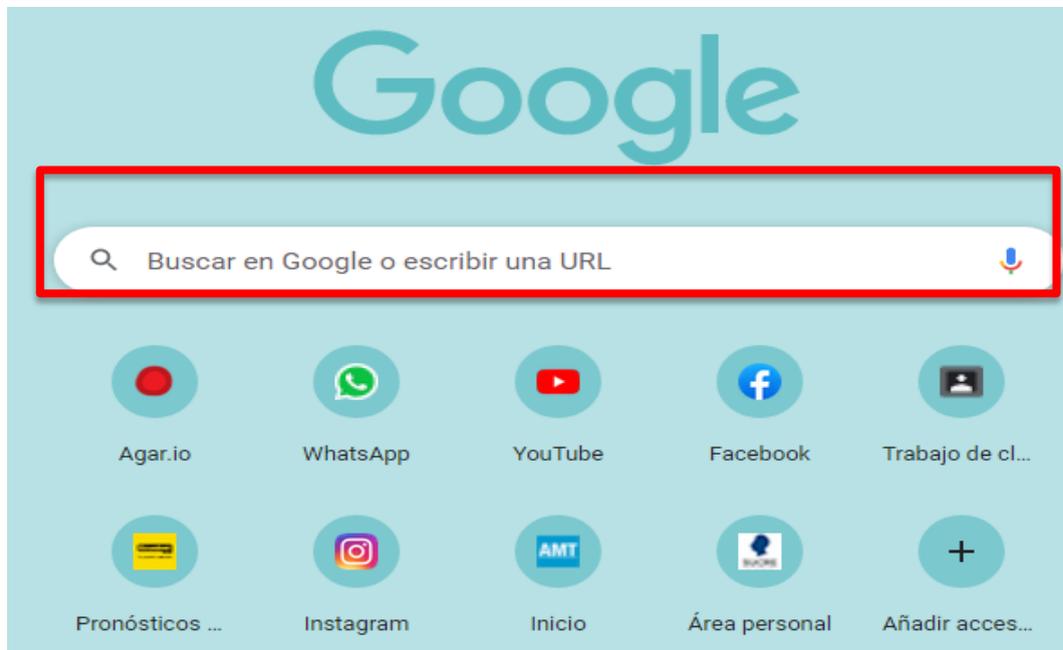
Quizizz



Pasos para ingresar

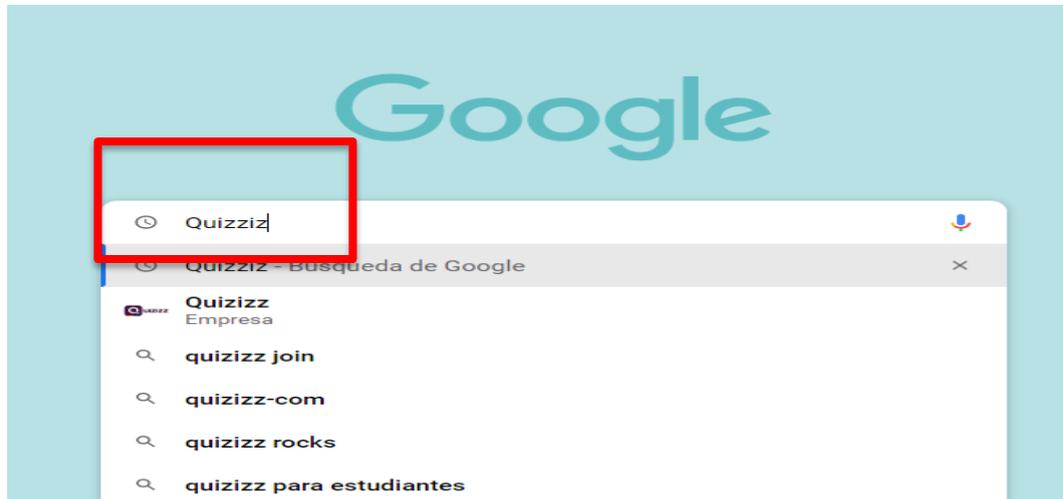
Link: <https://quizizz.com/?fromBrowserLoad=true>

1. Ingresar al navegador

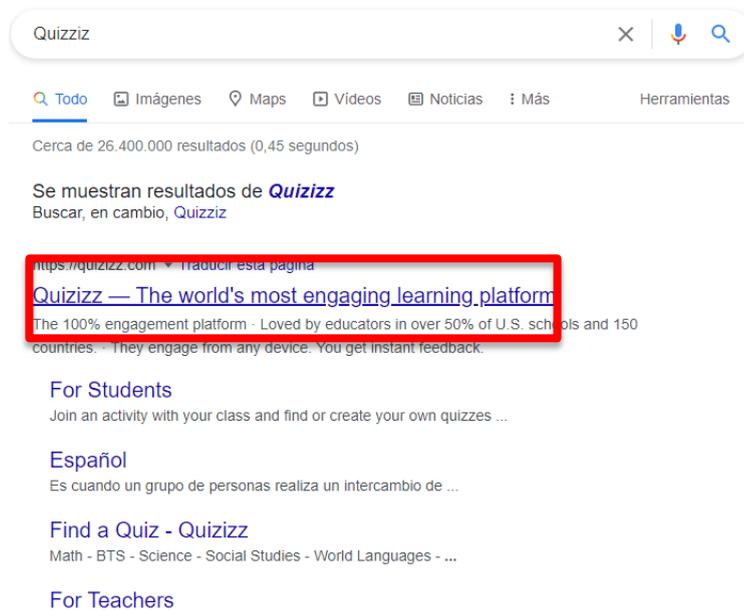


2. Buscar Quizizz en el navegador:

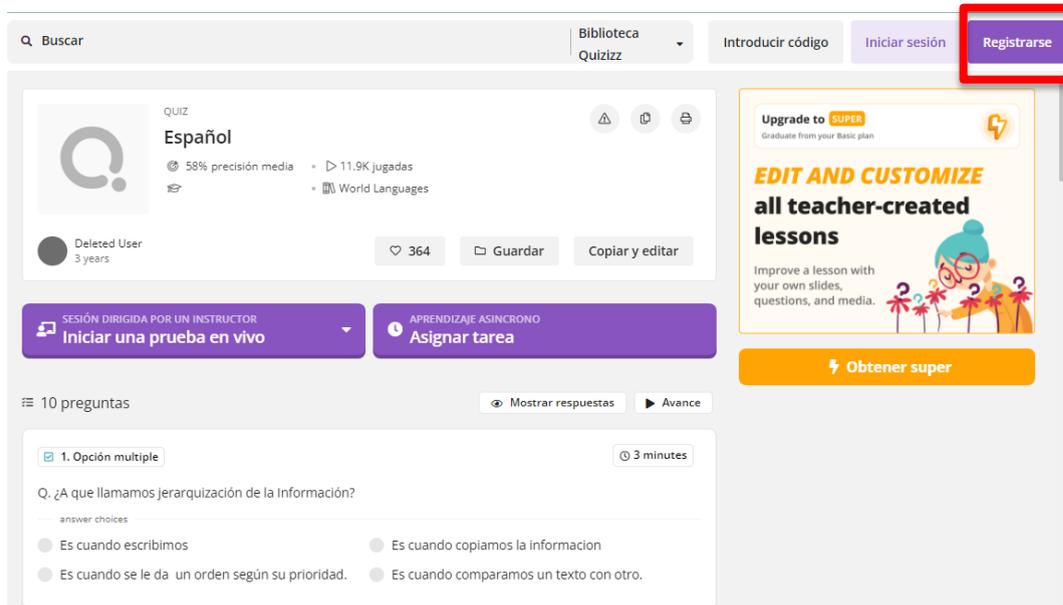
<https://quizizz.com/?fromBrowserLoad=true>



3. Dar clic en el primer enlace

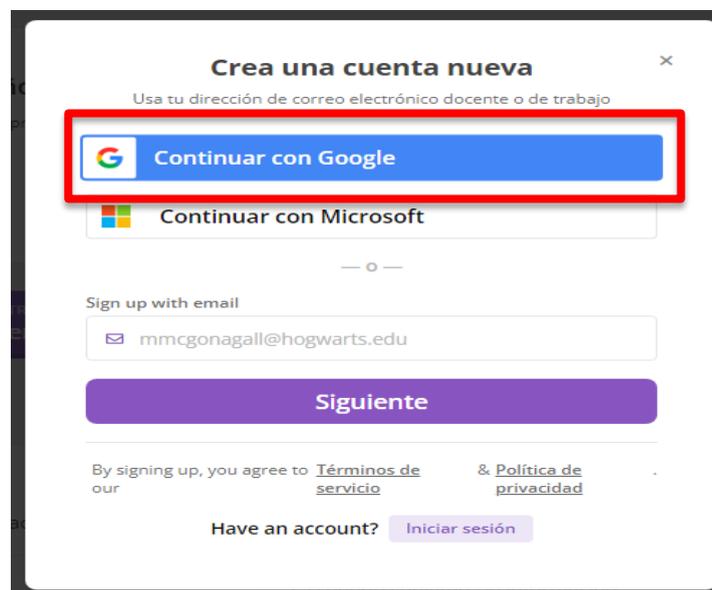


4. En la parte superior derecha damos clic en “registrarse”



The screenshot shows the Quizizz interface. At the top right, there is a navigation bar with buttons for "Buscar", "Biblioteca Quizizz", "Introducir código", "Iniciar sesión", and "Registrarse". The "Registrarse" button is highlighted with a red box. Below the navigation bar, there is a quiz card for "Español" with a 58% average precision and over 11.9K plays. To the right, there is a promotional banner for "Upgrade to SUPER" with the text "EDIT AND CUSTOMIZE all teacher-created lessons". Below the quiz card, there are buttons for "Iniciar una prueba en vivo" and "Asignar tarea". At the bottom, there is a question section with 10 questions, showing a multiple-choice question about information hierarchy.

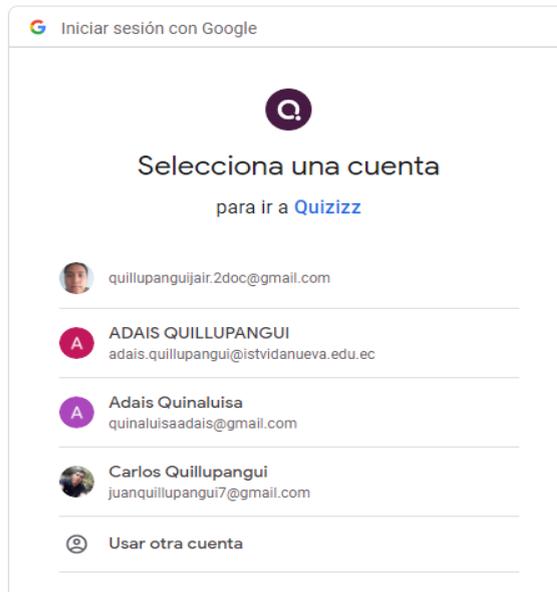
5. Dar clic en la opción “continuar con Google”



The screenshot shows the "Crea una cuenta nueva" (Create a new account) screen. At the top, it says "Usa tu dirección de correo electrónico docente o de trabajo". Below this, there are two main options: "Continuar con Google" (highlighted with a red box) and "Continuar con Microsoft". Underneath, there is a "Sign up with email" section with a text input field containing "mmcgonagall@hogwarts.edu" and a "Siguiente" button. At the bottom, there is a note about agreeing to terms and privacy policies, and a link for "Have an account? Iniciar sesión".



6. Seleccionamos la cuenta de Google



7. Seleccionar la funcionalidad



Creación de evaluación

1. En la página principal dar clic en la opción crear, elegir el tipo de evaluación.

The screenshot shows the Quizizz homepage. At the top left, the user's name 'Carlos Quillupangui' and account type 'cuenta básica' are visible. A search bar is at the top center. On the right, there is a 'Biblioteca Quizizz' dropdown. The main heading is '¿Qué vas a enseñar hoy?' with a sub-heading 'pruebas sobre cualquier tema'. Below this, there are icons for various subjects: Matemáticas, Ciencias Sociales, Idiomas, Ciencia, Ordenadores, and educación profesional. A red box highlights the 'Crear' button, which has opened a dropdown menu. The menu has two options: 'nuevo cuestionario' (with a description: 'Participe en vivo o de forma asincrónica con preguntas de cuestionarios y encuestas que los participantes completan a su propio ritmo.') and 'Nueva selección' (with a description: 'Cree una experiencia dirigida por un instructor en la que las diapositivas y el contenido multimedia se combinan con preguntas de cuestionarios y encuestas.'). A red arrow points from the 'nuevo cuestionario' option towards the subject icons.

2. Llenar el formulario y dar clic en “siguiente”

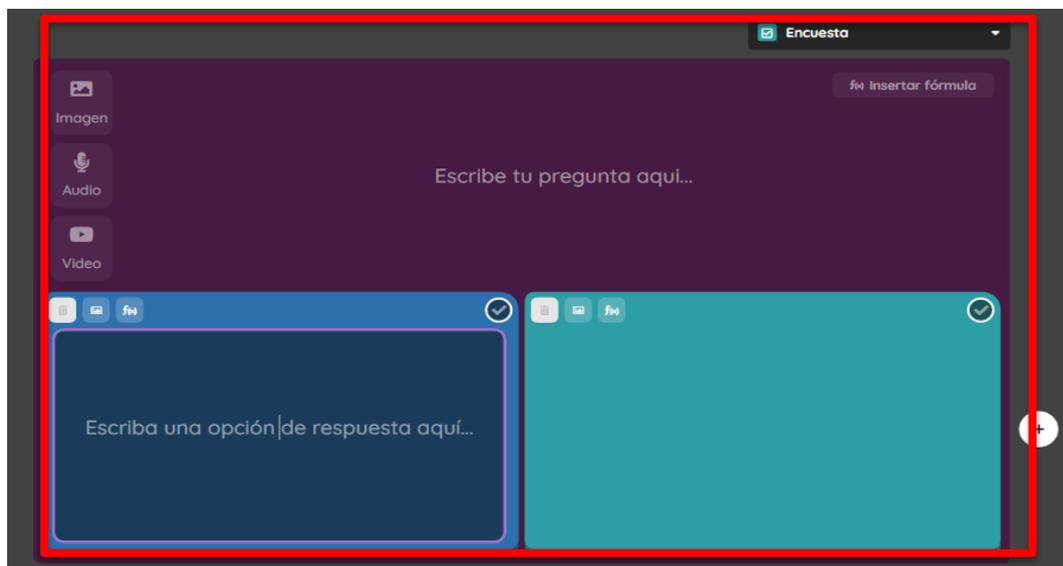
The screenshot shows the 'Crear un cuestionario' form. The title is 'Los verbos' with a character count of 0/64. Below the title, there is a section '2. Elija temas relevantes' with a grid of subject categories: Matemáticas, inglés, Física, Química, Biología, Ciencia, Ordenadores, Idiomas del mundo, Geografía, Historia, Ciencias Sociales, Desarrollo profesional, Educación Física, Letras, Divertido, Arquitectura, Negocio, Diseño, Educación, Tecnología Educativa, Periodismo, Habilidades para la vida, Ciencias Morales, Las artes escénicas, Filosofía, Estudios religiosos, Educación especial, Especialidad, and Otro. At the bottom right, there are two buttons: 'cancelar' and 'siguiente', with the 'siguiente' button highlighted by a red box.



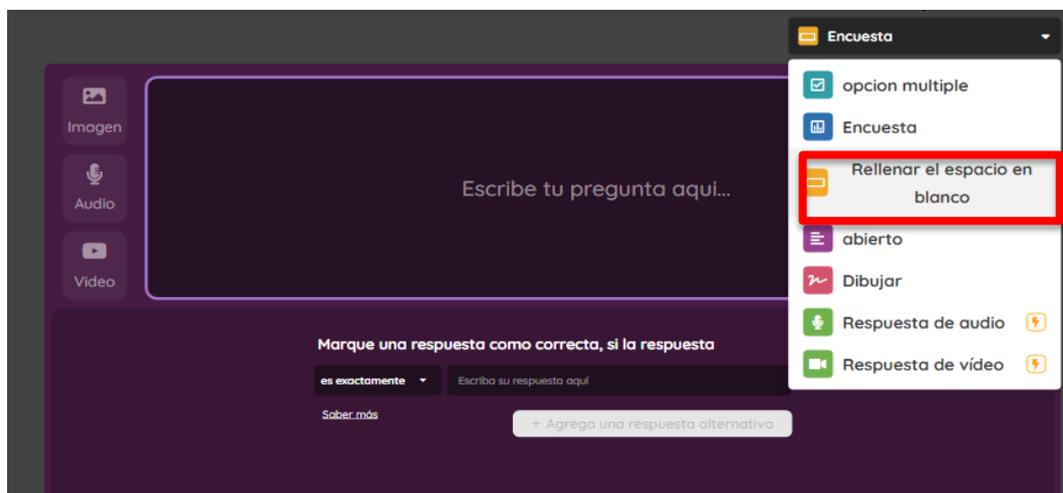
3. Seleccionar el tipo de pregunta



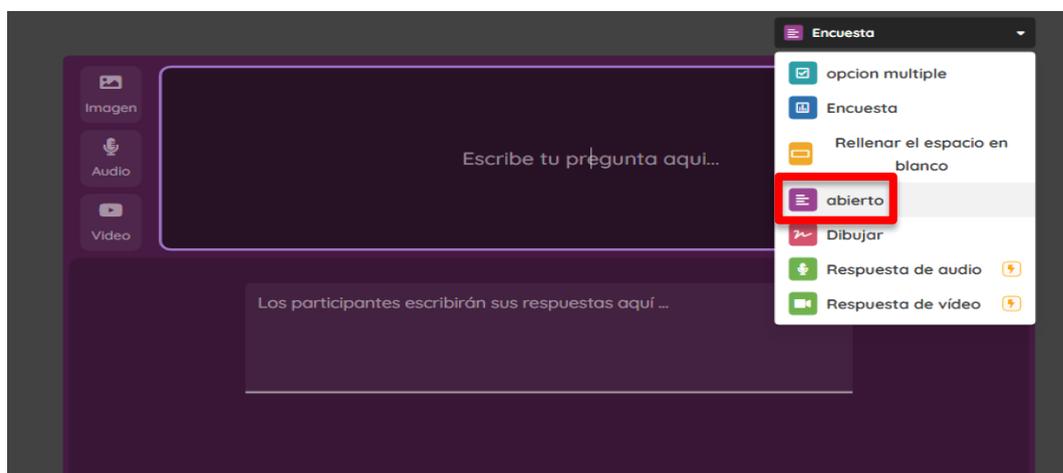
4. Para seleccionar una pregunta en forma de encuesta nos ubicamos en la parte superior derecha



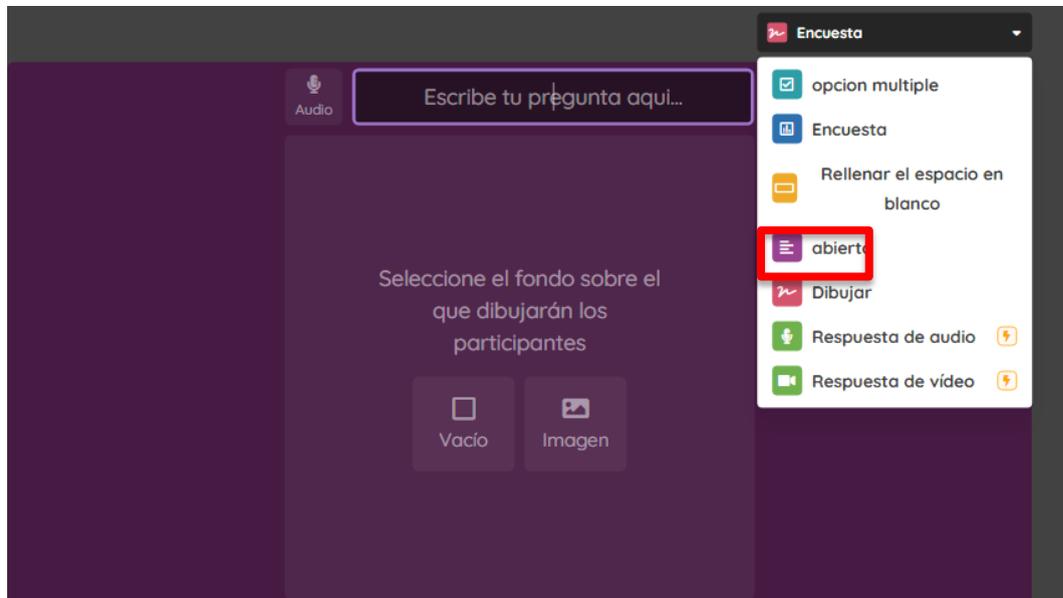
5. Para seleccionar una pregunta de rellenar espacio ubicar la parte superior derecha.



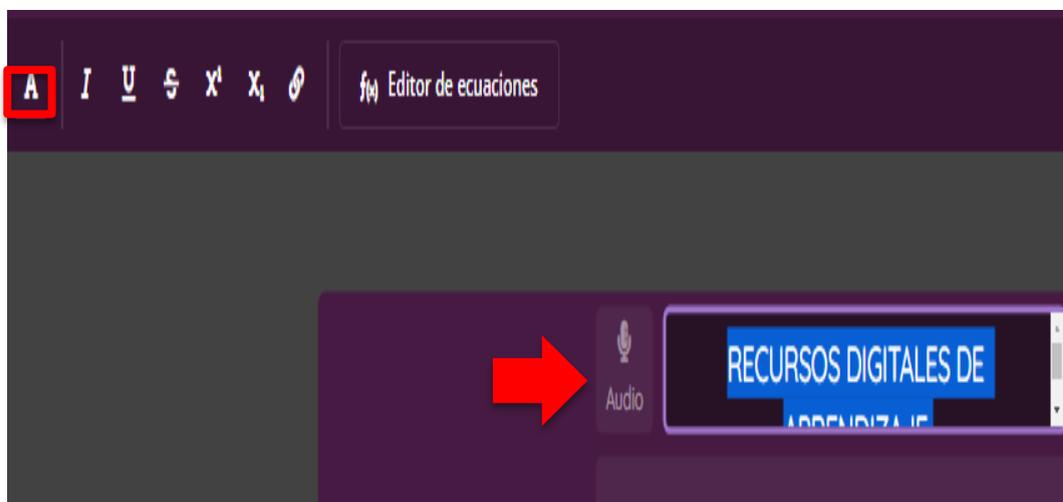
6. Para seleccionar una pregunta abierta ubicar la parte superior derecha.



7. Para seleccionar una pregunta tipo dibujo ubicar la parte superior derecha



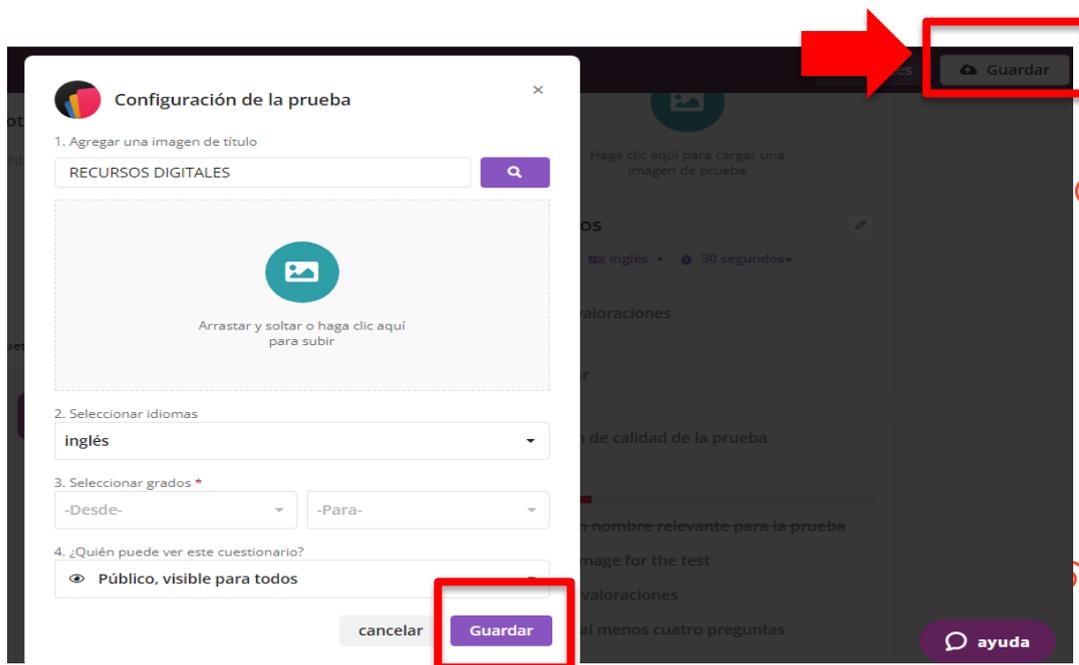
8. Para cambiar el color del texto dar clic en la parte superior derecha



9. Para guardar la pregunta dar clic en la parte inferior derecha en la opción “guardar”



10. Para guardar la evaluación dar clic en la opción “Guardar”



11. Para compartir dar clic en la opción compartir.

The screenshot shows a Quizizz resource page for 'Los verbos'. At the top, it says 'PRUEBA SÚPER' and 'Los verbos'. Below that, it indicates '0% medios de precisión' and '0 jugadas'. There are icons for copy, print, and delete. A red box highlights the 'compartir' button. Below the main content, there is a 'súper recurso' section with a button 'Obtener súper >'. At the bottom, there are two buttons: 'Iniciar una prueba en vivo' and 'Asignar tarea'.

12. Ejemplo de Quizizz.

The screenshot shows the Quizizz editor interface. At the top, it says 'QUIZZZ' and 'RECURSOS DIGITALES DE APRENDI...'. There are navigation buttons: 'Vuelve al editor anterior', 'Avance', 'Ajustes', and 'Guardar'. The main area is divided into two columns. The left column shows a question editor for 'Question 1' with the text 'Q. LOS RECURSOS DIGITALES DE APRENDIZAJE SON HERRAMIENTAS:' and answer choices: 'buenas', 'malas', 'innovadoras', and 'estandares'. The right column shows a preview of the resource 'RECURSOS DIGITALES DE APRENDIZAJE' with a score of '10/10' and two checkboxes: 'Elige un nombre relevante para la prueba' and 'Añade una imagen para la prueba'.



Tema 4: Recursos digitales de presentación

Objetivo: Establecer peculiaridades de empleo frente a recursos digitales que intensifican la asimilación del conocimiento mediante una explicación gradual para lograr la comprensión de la magnitud del conocimiento.

Ventajas de recursos digitales de presentación

- Es útil para un público numeroso
- Es interactiva e innovadora.
- Sirven para el aprendizaje rápido
- Ayuda a comprender de mejor manera el contenido
- Variedades números de este tipo de recursos digitales de presentación

Desventajas de recursos digitales de presentación

- Los cambios del contenido se pueden borrar



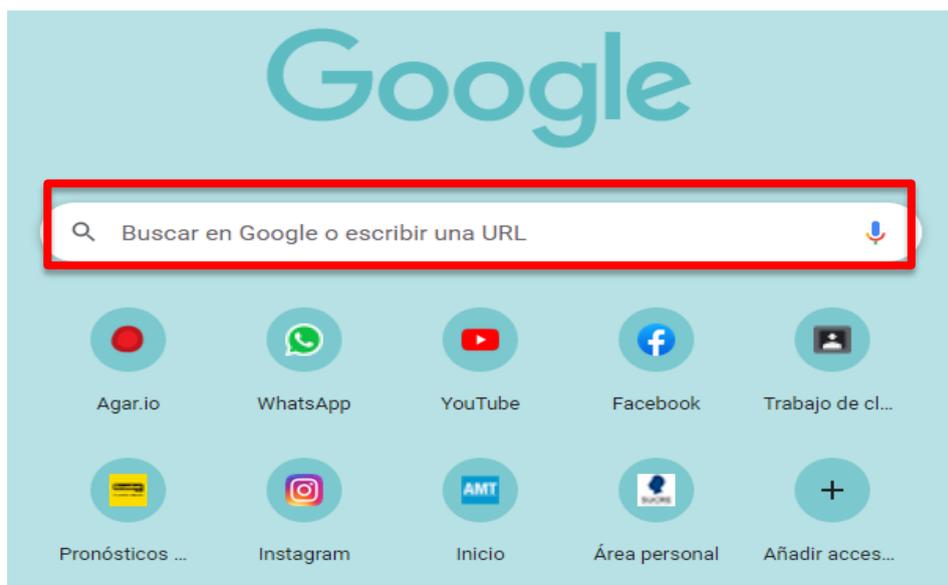
Canva



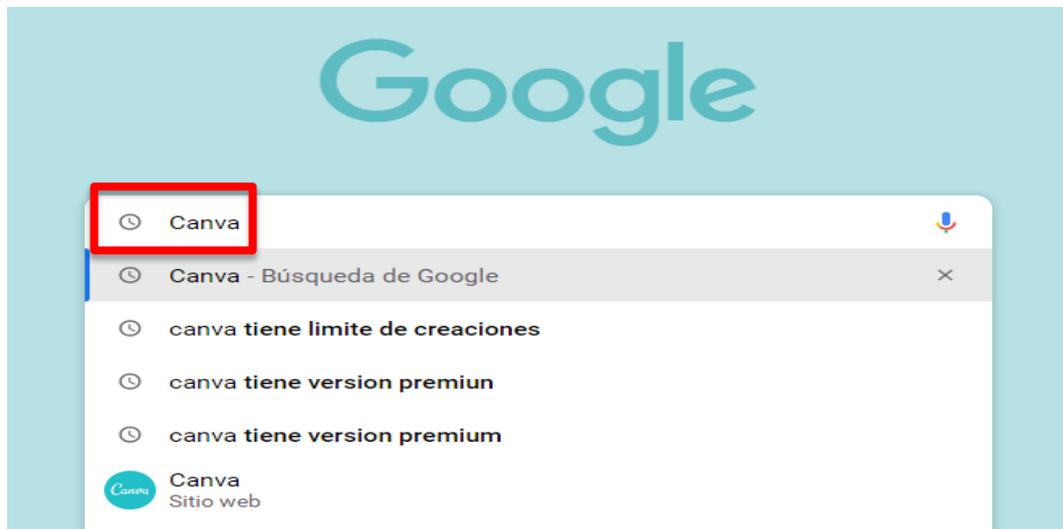
Pasos para ingresar

Link: <https://www.canva.com/>

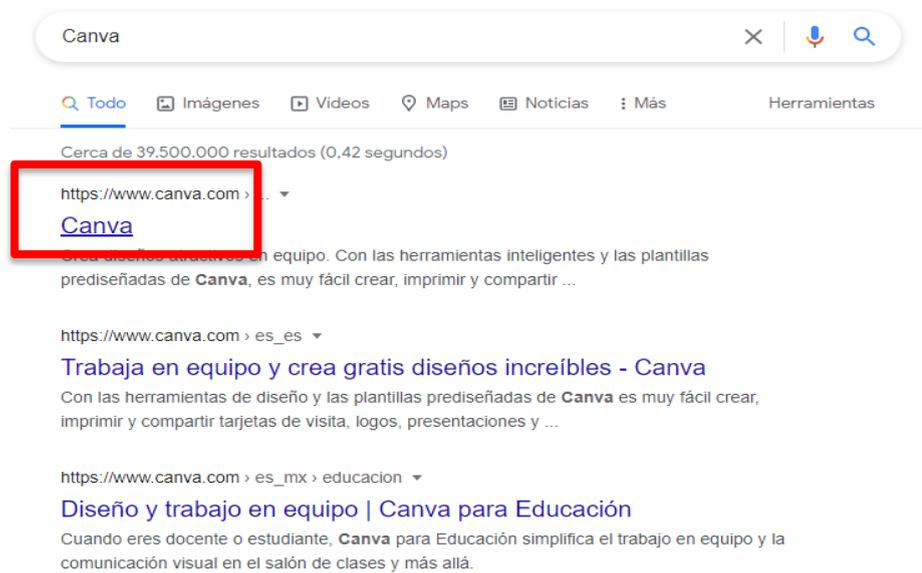
1. Ingresar al navegador



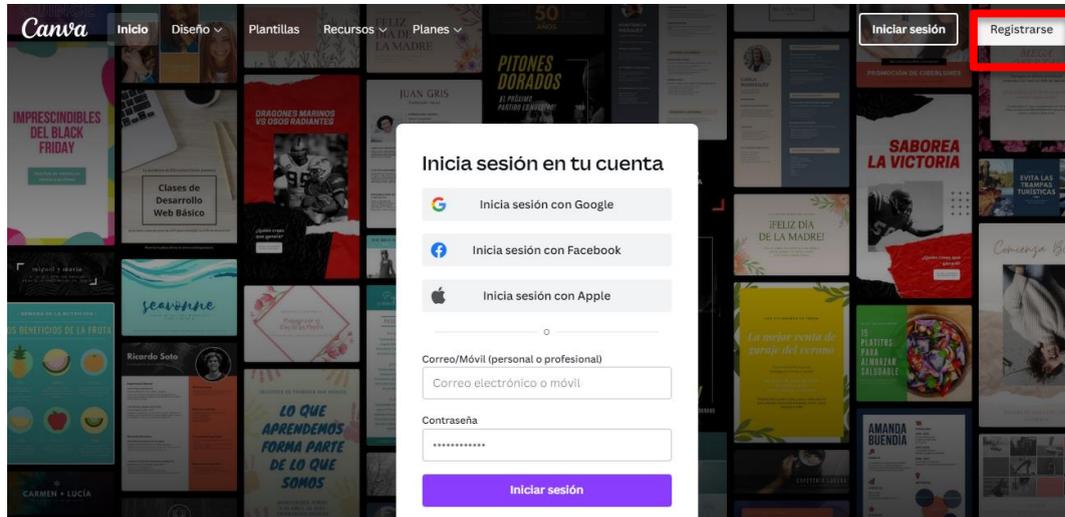
2. Buscar Canva: <https://www.canva.com/>



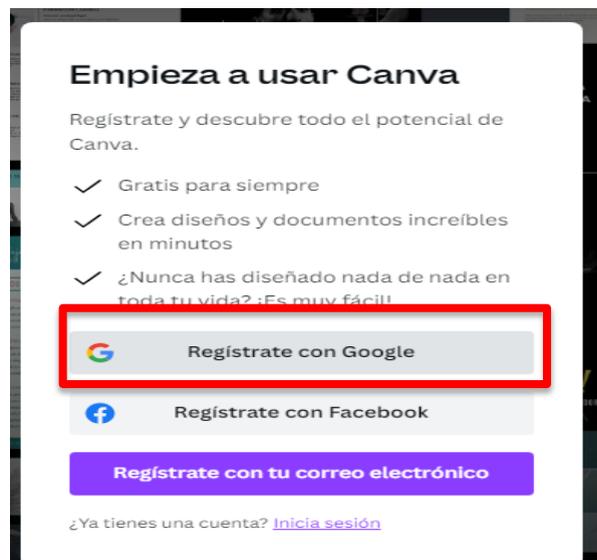
3. Dar clic en el primer enlace



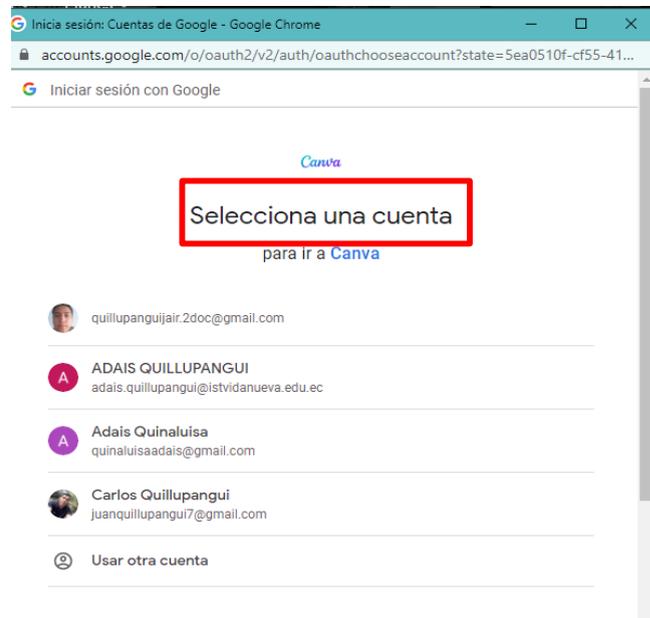
4. En la parte superior derecha dar clic en “registrarse”



5. Dar clic en la opción “registrarse con Google”



6. Seleccionar la cuenta Google.



7. Seleccionar la función.

¿Qué uso le vas a dar a Canva?

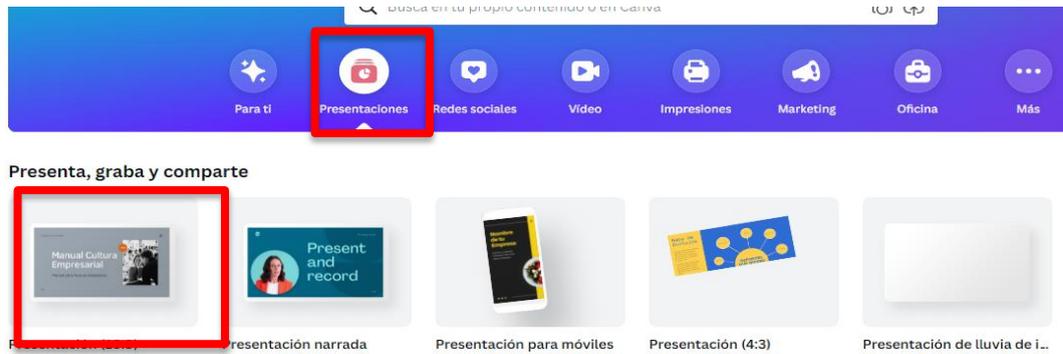
Con esta información, podremos recomendarte plantillas y diseños seleccionados especialmente para ti.

| | | |
|--|---|--|
|  <p>Empresa grande Quiero promover mi marca y mantener una identidad visual bien definida en todos mis diseños</p> |  <p>Pequeña empresa Quiero diseñar los elementos de mi marca desde cero</p> |  <p>Uso personal Quiero crear todo tipo de diseños</p> |
|  <p>Estudiante Quiero impresionar a mis profesores y compañeros</p> |  <p>Docente Quiero ayudar a mis alumnos</p> |  <p>Organización sin ánimo de lucro o beneficencia Quiero crear diseños para promover grandes causas benéficas</p> |

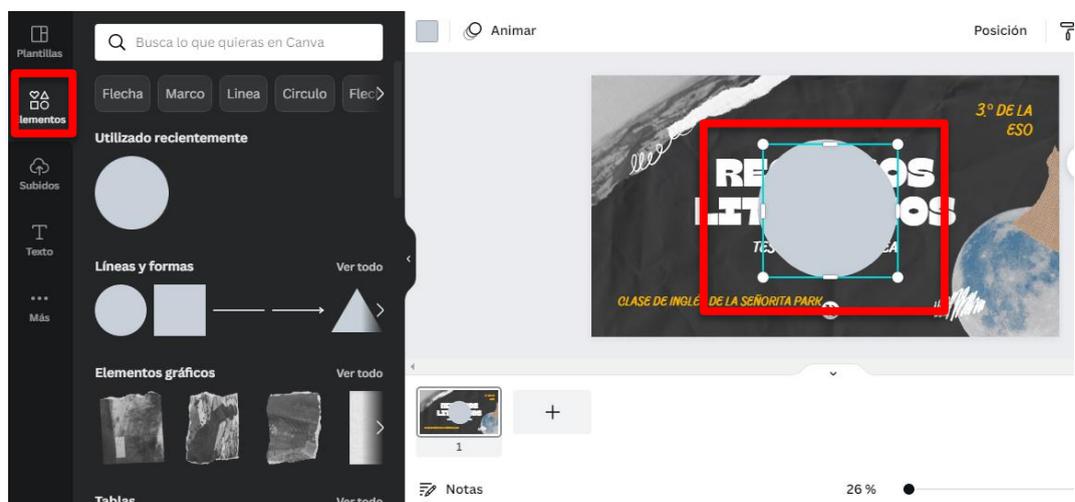


Creación de presentación

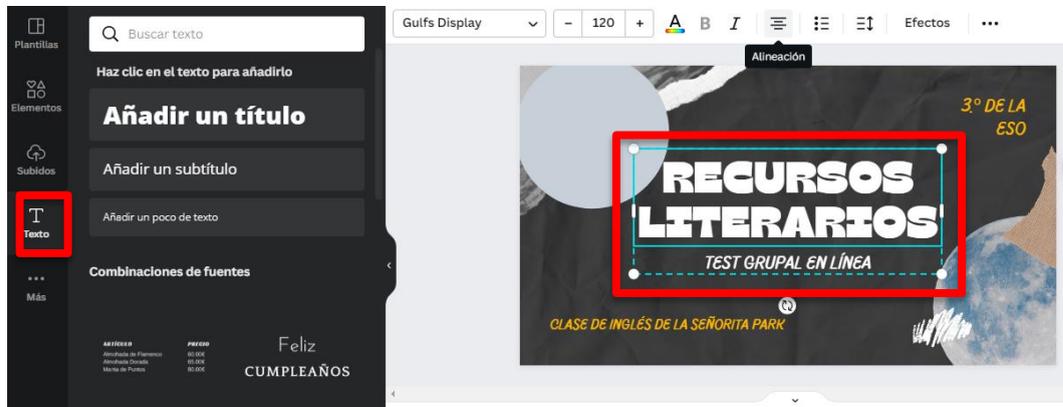
1. En la parte superior dar clic en la opción presentaciones y seleccionar una plantilla



2. Para agregar formas ubicar la parte izquierda y dar doble clic en la figura



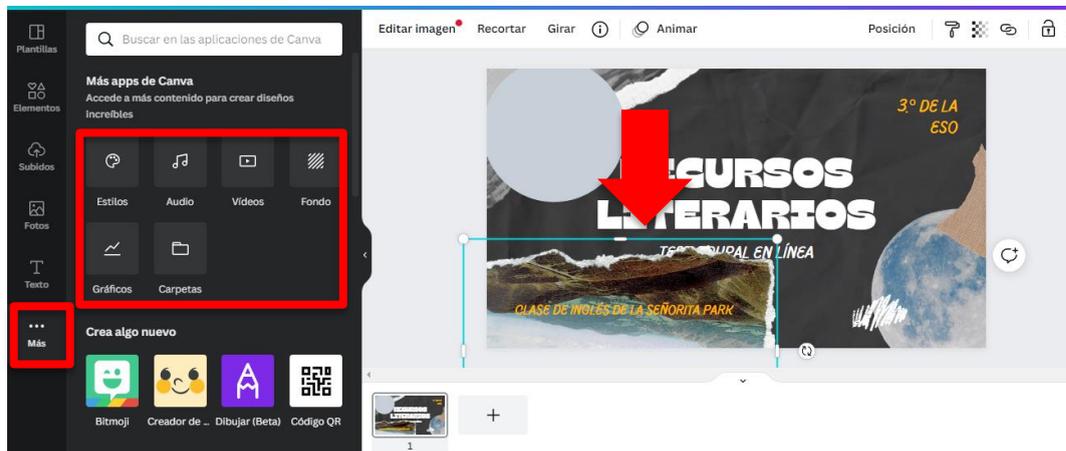
3. Para agregar texto ubicar la parte derecha y dar clic en el icono de texto



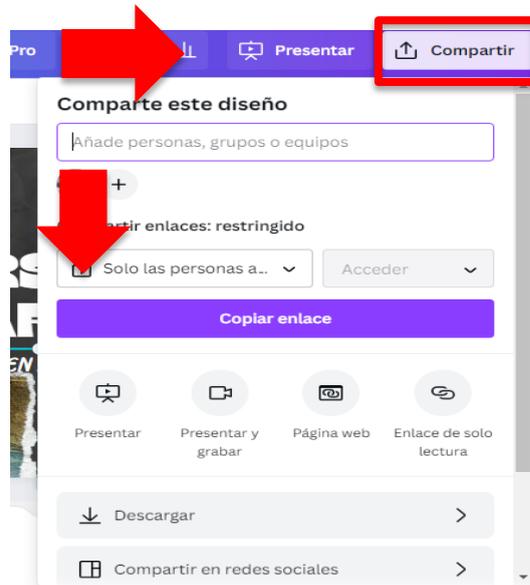
4. Para editar texto ubicar la parte superior y dar clic en la barra de herramientas.



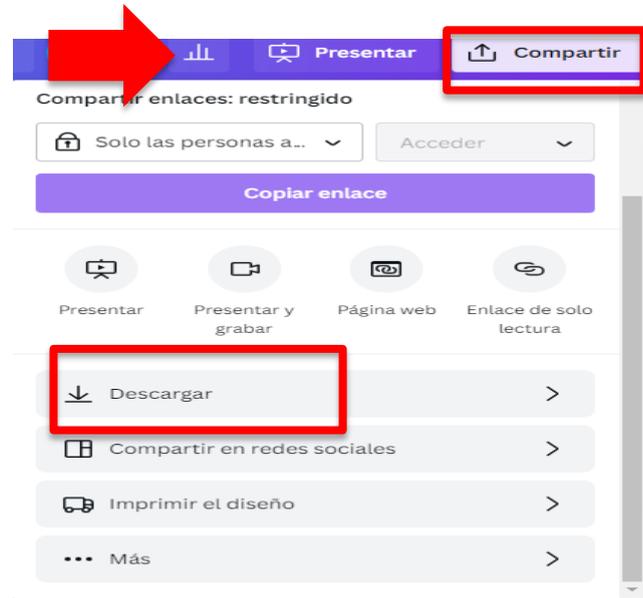
5. Para agregar imagen, video, audio, fondo, gráficos y estilo dirigir a la parte izquierda y dar clic en la opción “mas” seleccionar el icono.



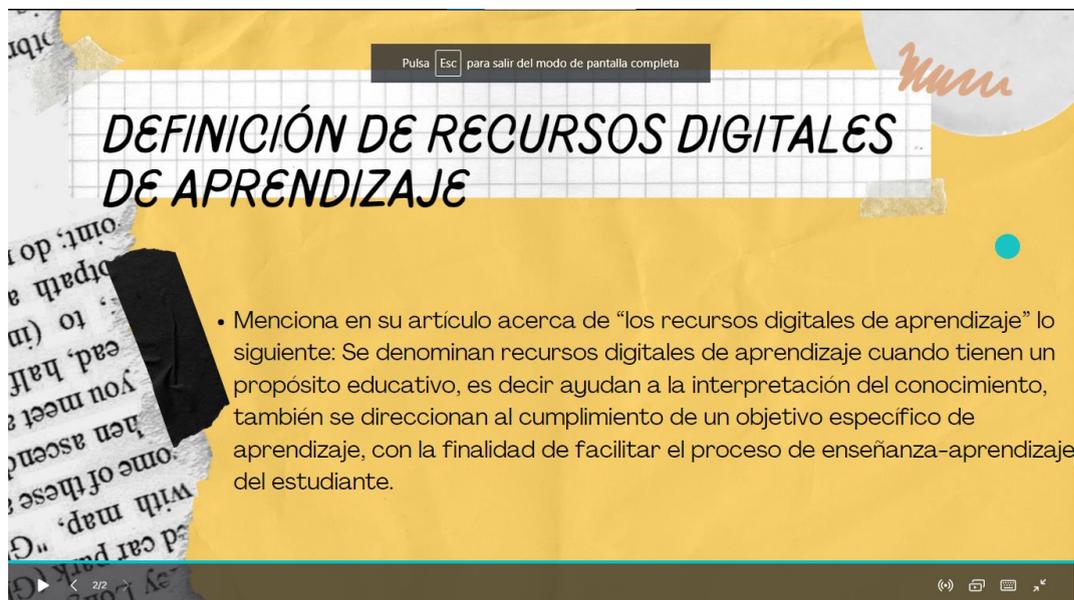
6. Para compartir dar clic “compartir” en la parte superior derecha



7. Para descargar mantener la opción de compartir y en parte inferior seleccionar la opción “compartir”



8. Ejemplo de Canva



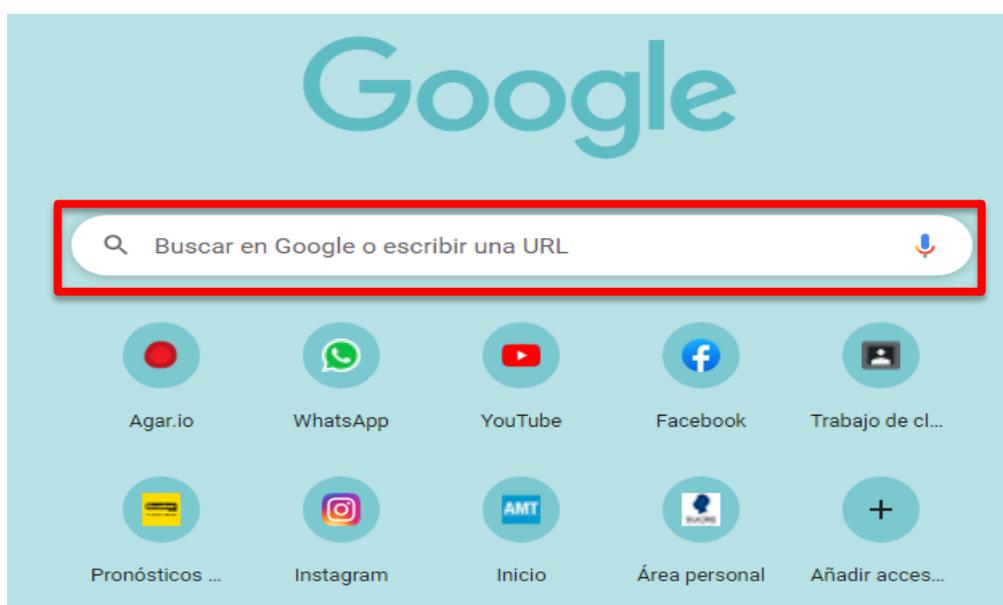
Flipsnack



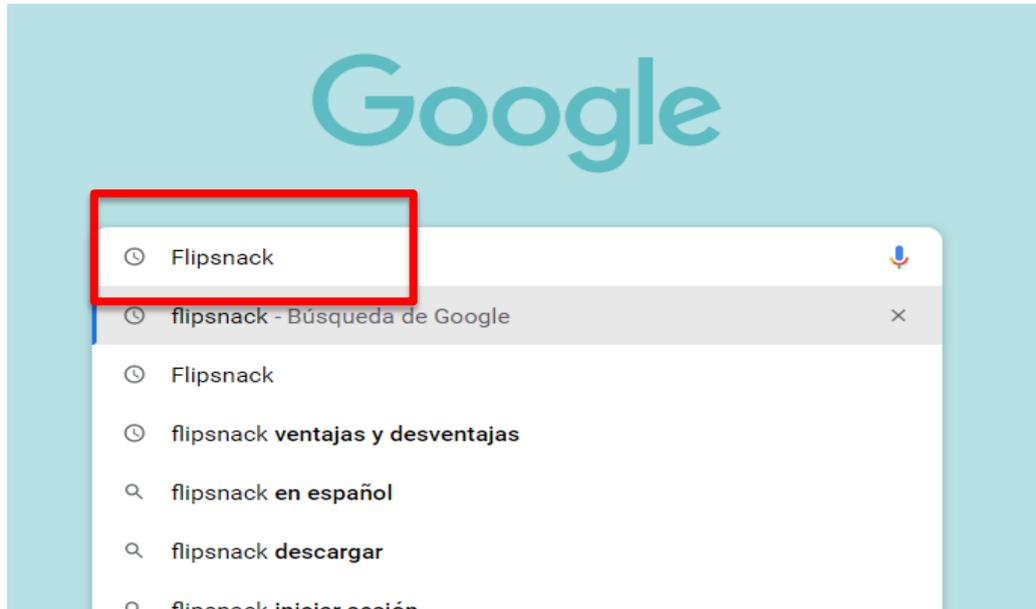
Pasos para ingresar

Link: <https://www.flipsnack.com/es/>

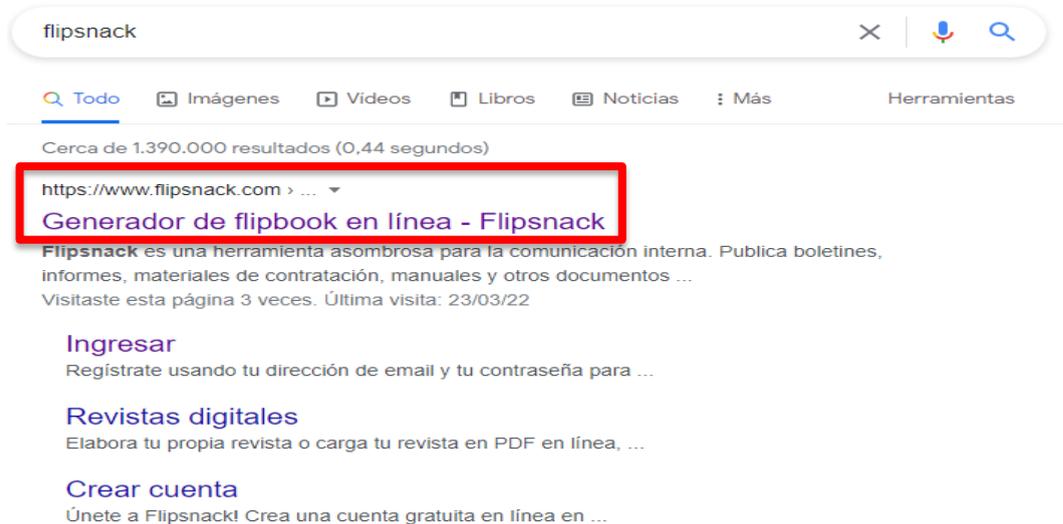
1. Ingresar al navegador



2. Buscar en el navegador Flipsnack: <https://www.flipsnack.com/es/>



3. Dar clic en el primer enlace



Creación de presentación

1. Dar clic en “empezar”



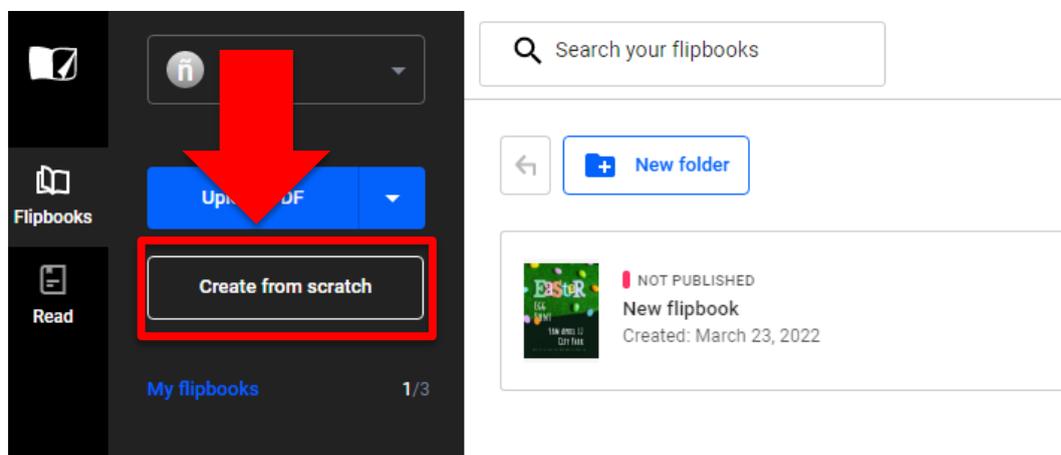
flipsnack ES ▼ Funciones ▼ Precios Plantillas Crear ▼ Explorar ▼ **Prueba gratis** **Ingresar**

Crea un flipbook impactante en línea

Elabora, comparte, e inserta catálogos en línea de cambio de página, transforma tus PDF en libros en línea con cambio de página. Haz un flipbook en línea con el uso de nuestro avanzado generador en línea de flipbook. ¡Es gratis para que lo pruebes!

Empezar **Ver video**

2. Dar clic en “create from scratch”



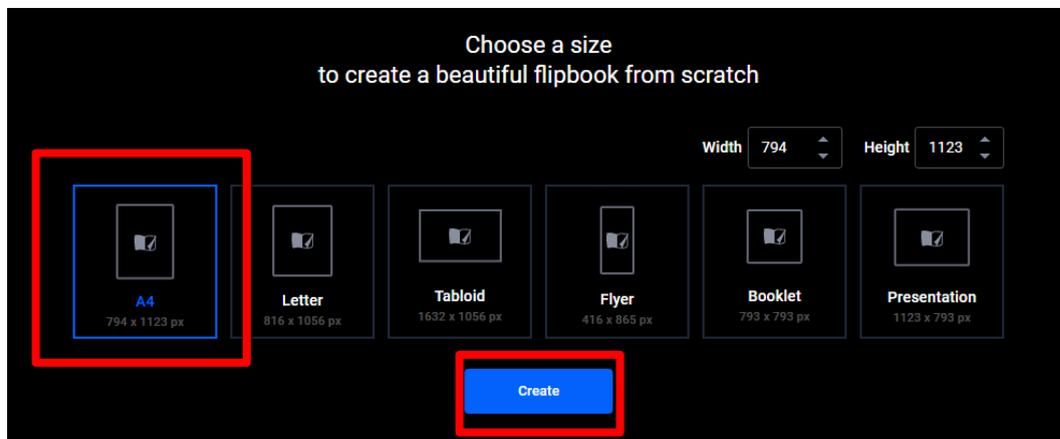
Search your flipbooks

← **+ New folder**

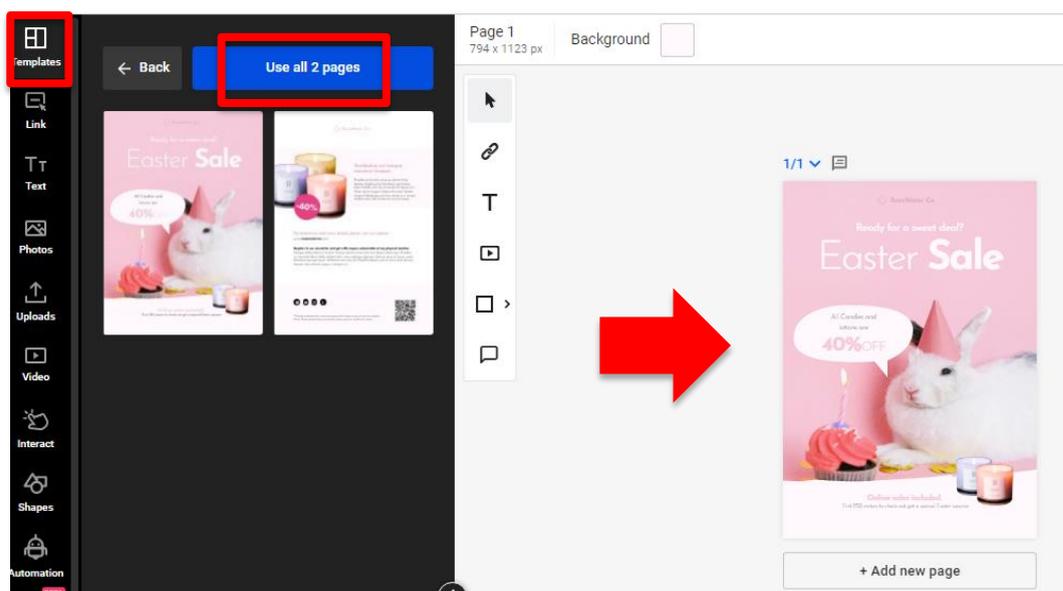
NOT PUBLISHED
New flipbook
Created: March 23, 2022



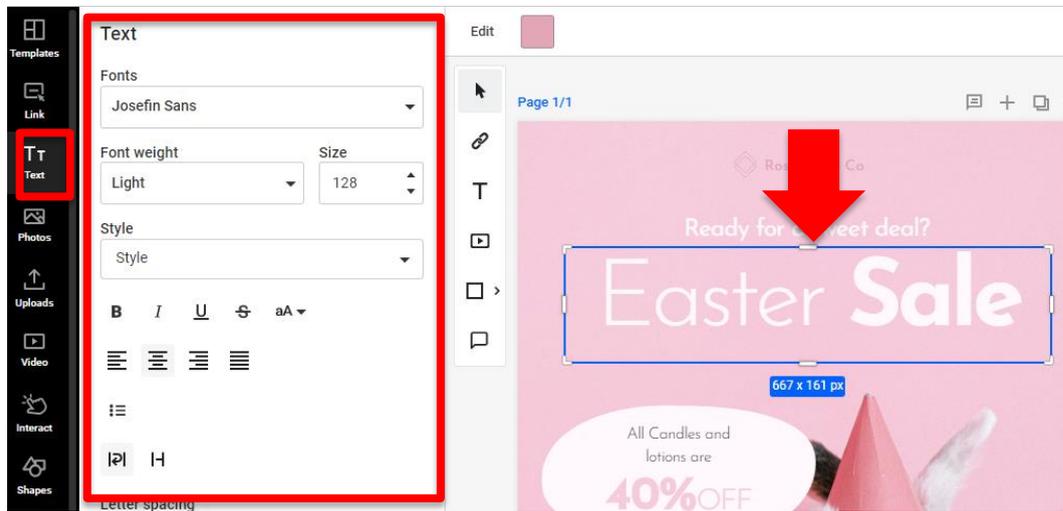
3. Escoger el formato de la presentación y dar clic en la opción “create”



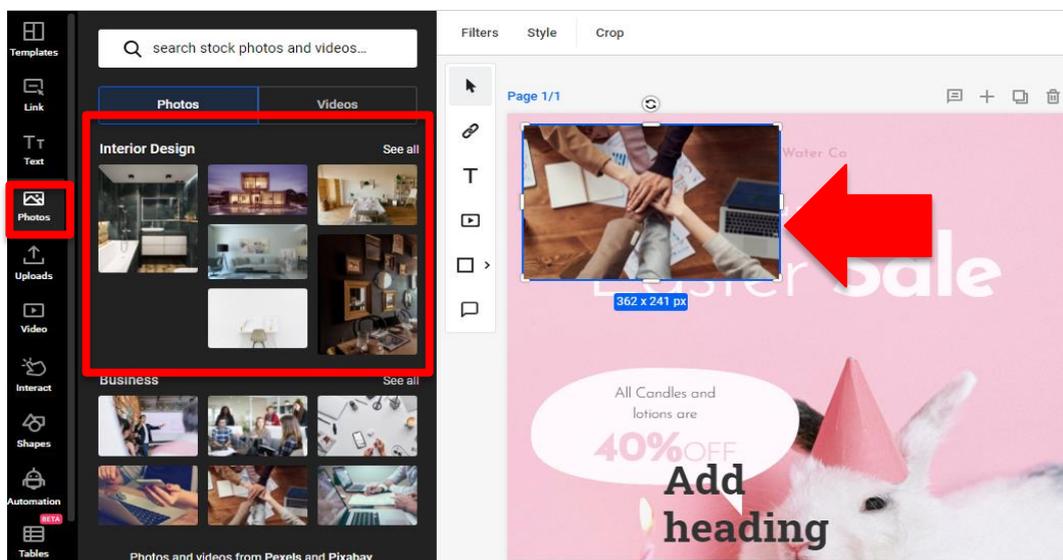
4. Seleccionar la plantilla y dar clic en “use”



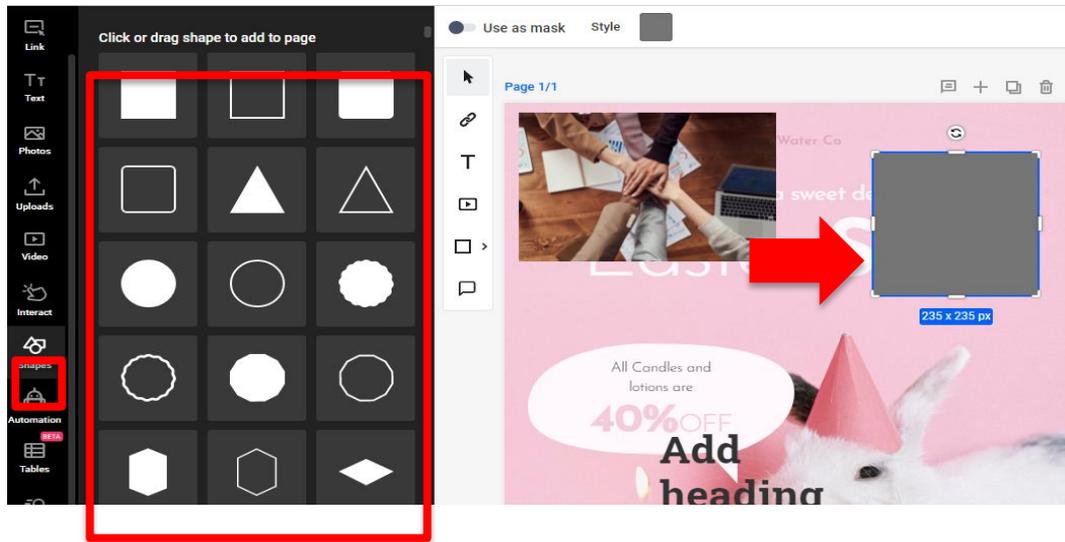
5. Para agregar y editar texto ubicar la parte derecha y dar clic en el icono de texto



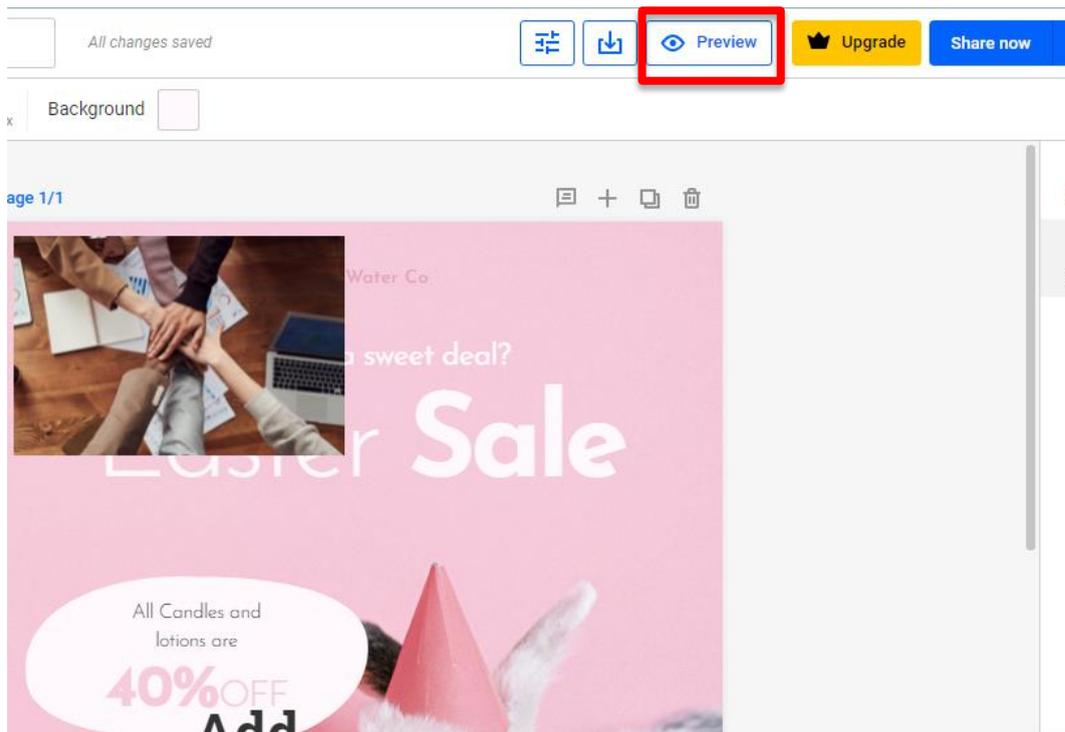
6. Para agregar imagen ubicar la parte izquierda y damos clic en el icono de imagen



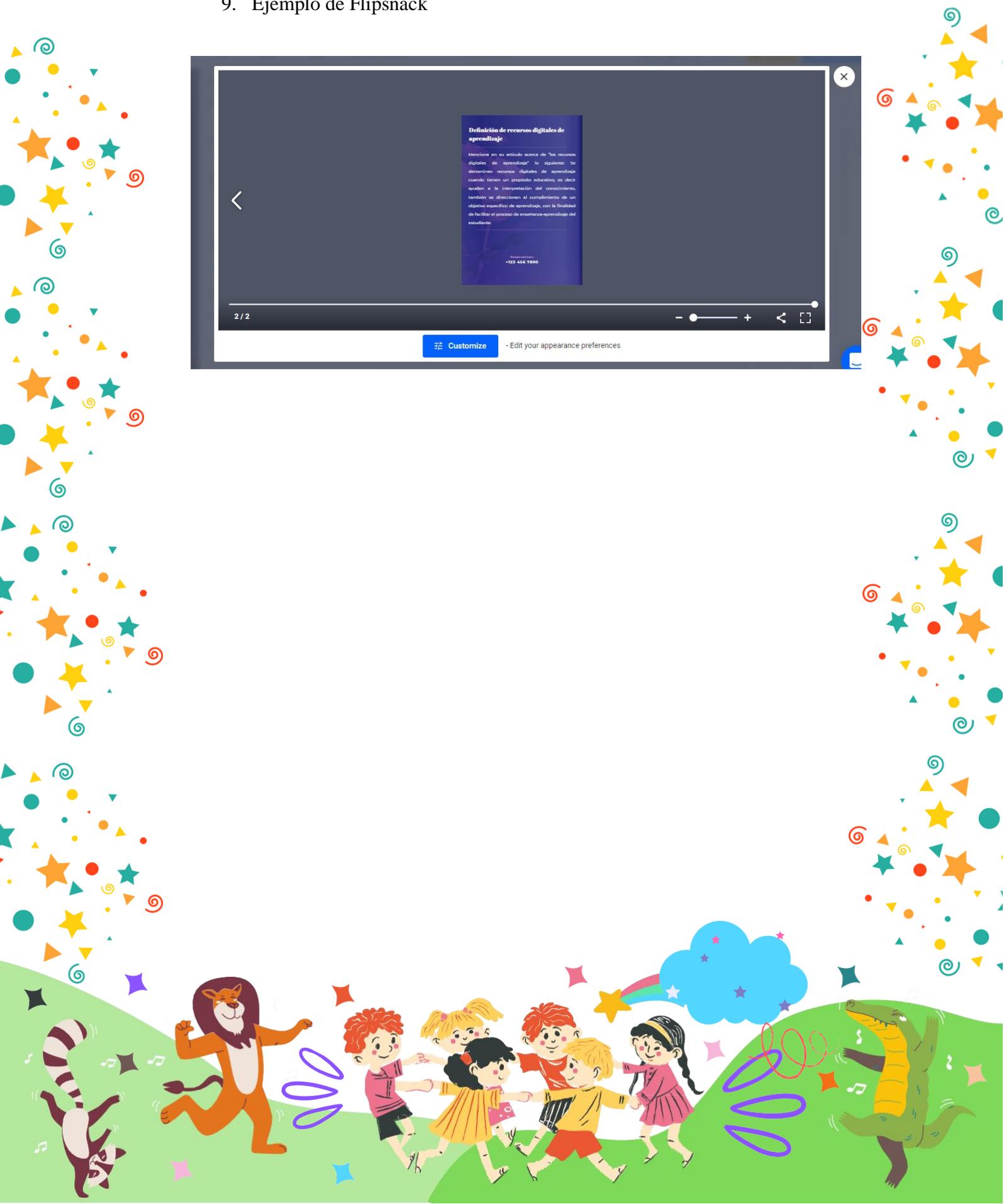
7. Para agregar formas ubicar la parte izquierda el icono de formas.



8. Para presentar dar clic en la parte superior en el icono de pre visualización



9. Ejemplo de Flipsnack



Genially



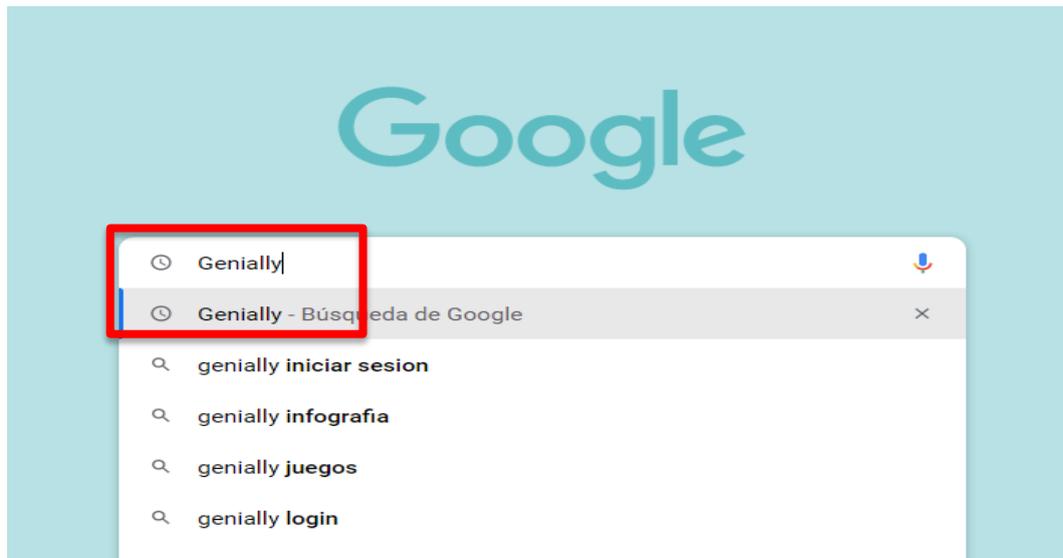
Pasos para ingresar

Link: <https://genial.ly/es/>

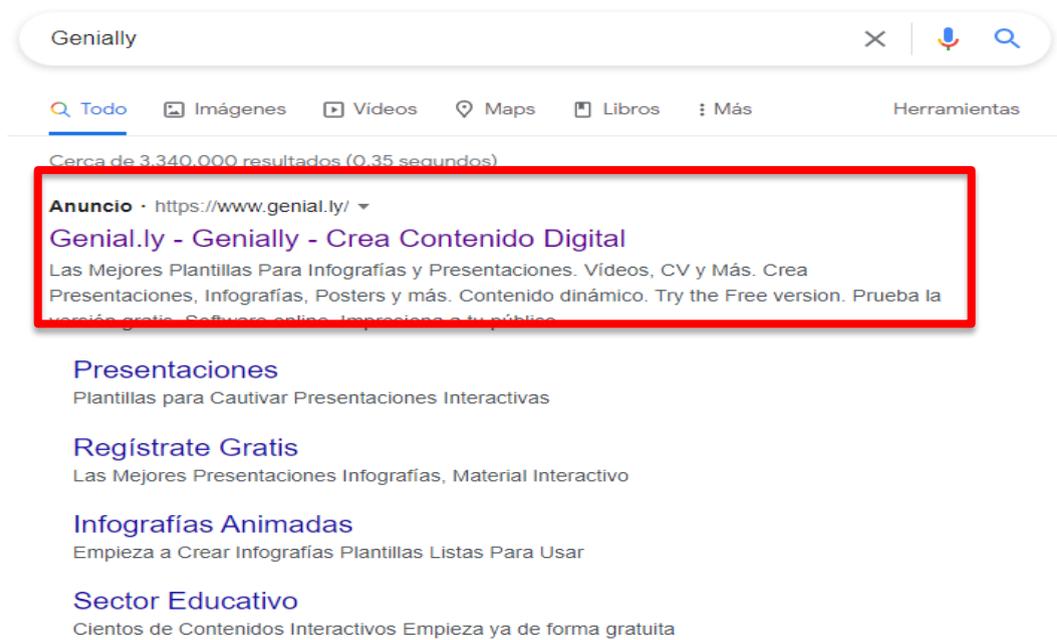
1. Acceder al navegador de Google



2. Buscar Genially: <https://genial.ly/es/>



3. Dar clic en el enlace



4. En la página principal dar clic en “regístrate”



genially Para quién ▾ Crear ▾ Por qué Genially Planes

ACCEDER **REGÍSTRATE** E ▾

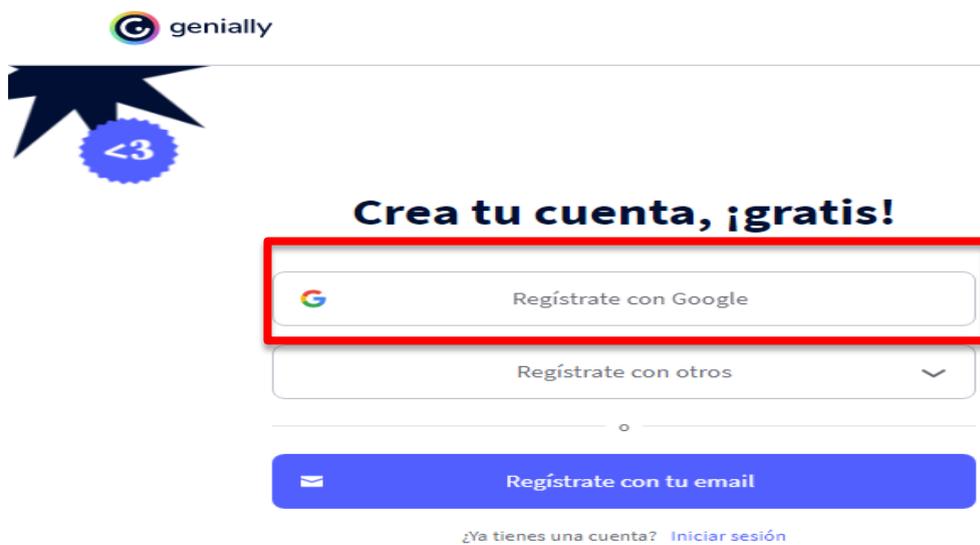
Crear contenidos interactivos es

¡Juega con los botones!

Haz presentaciones, infografías y más contenidos alucinantes, por tu cuenta o en equipo.

Comienza ahora, ¡es gratis!

5. Dar clic en “registrarse con Google”



genially

<3

Crea tu cuenta, ¡gratis!

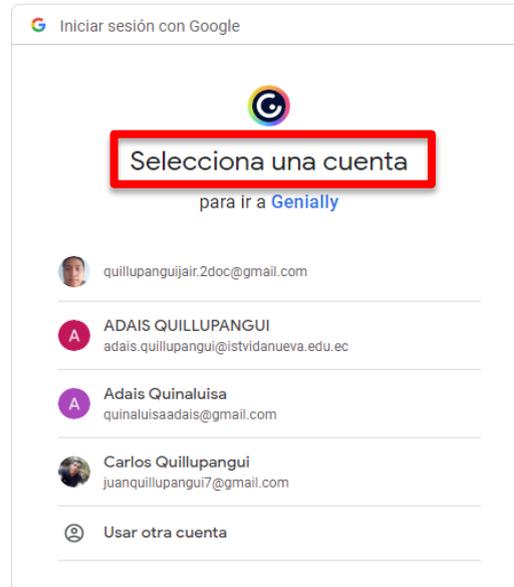
Regístrate con Google

Regístrate con otros ▾

Regístrate con tu email

¿Ya tienes una cuenta? [Iniciar sesión](#)

6. Seleccionar la cuenta de Google



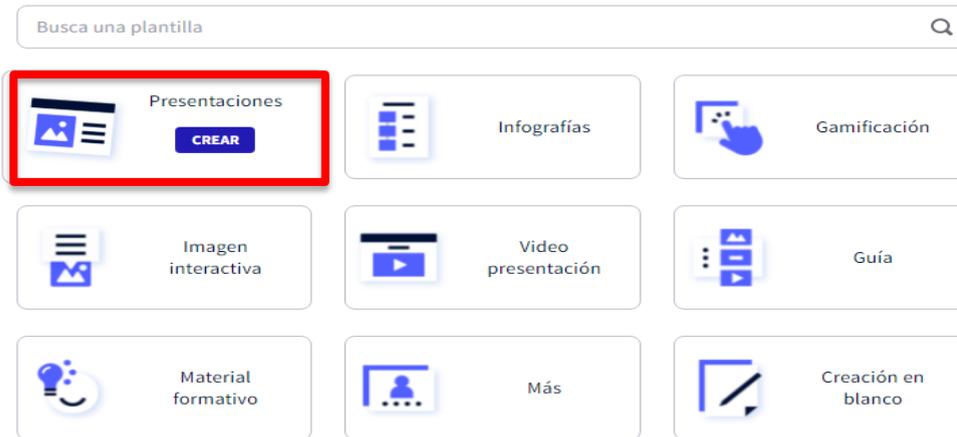
7. Seleccionar la funcionalidad y dar clic en “aceptar”



Creación de presentación

1. En la página principal dar clic en la opción “presentación”

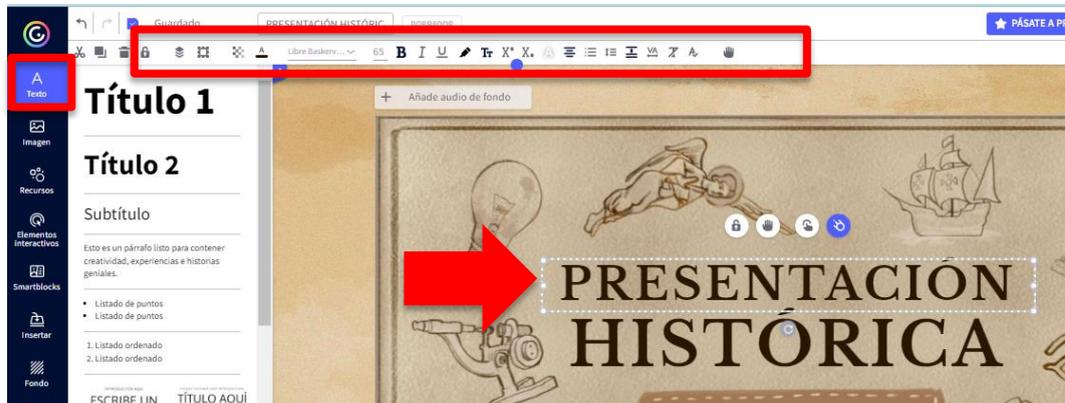
Qué puedes crear con Genially



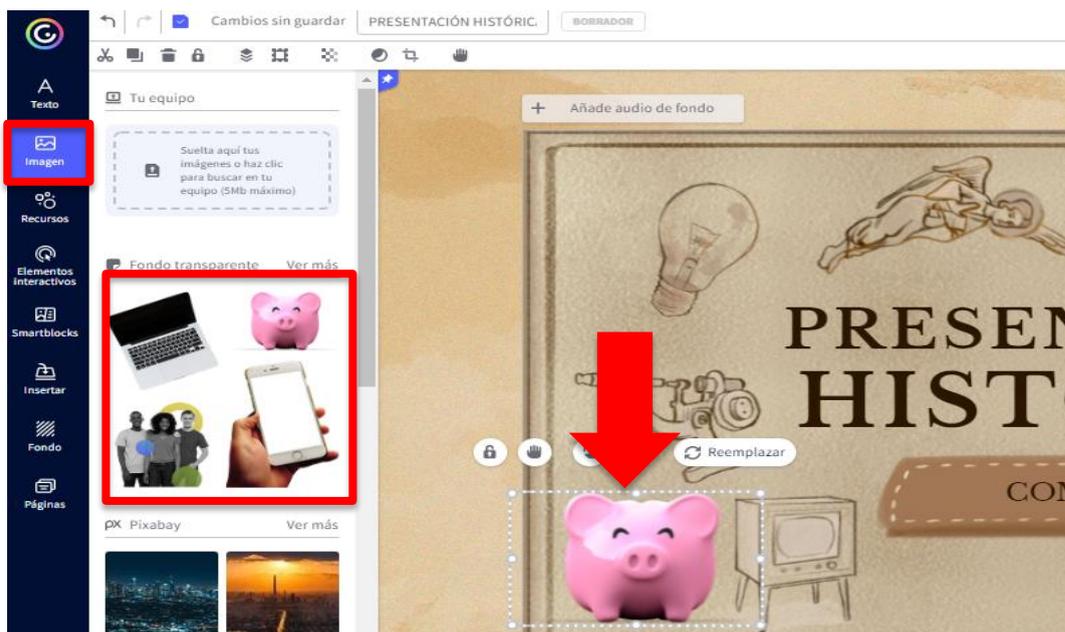
2. Seleccionar las hojas de presentación.



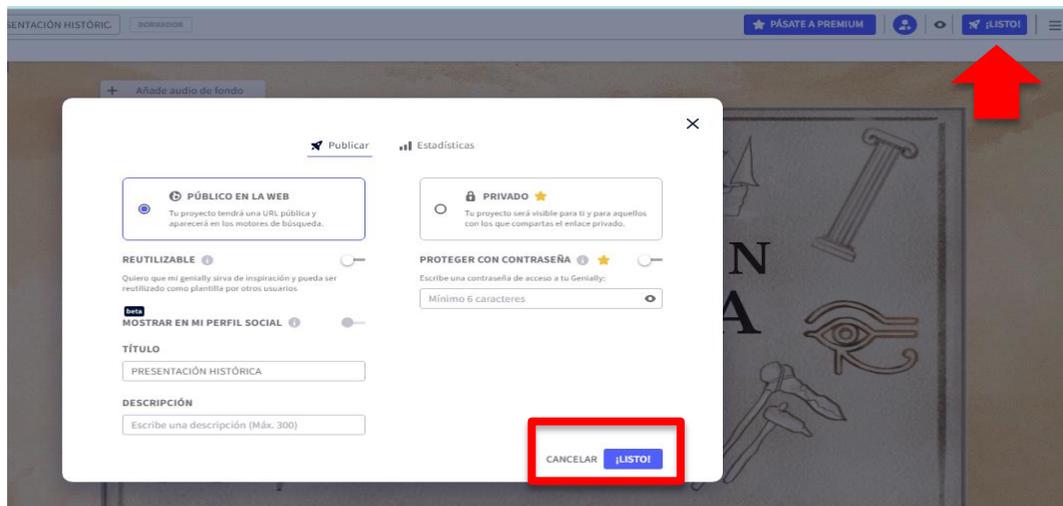
3. Para añadir y editar texto seleccionar el icono de texto



4. Para agregar imagen ubicar la parte izquierda herramientas y dar clic al icono de imagen.



5. Para compartir dar clic en la parte superior derecha en la opción “listo”



6. Ejemplo de Genially



Conclusiones

Se sustentó conceptos, ventajas y desventajas de los diferentes recursos digitales de aprendizaje de manera que el docente adquiriera indicios de conocimientos de utilización de forma que su desempeño profesional sea más eficiente en el desarrollo y la transmisión del mensaje del conocimiento en el área de lengua y literatura.

Se identificó de acuerdo a los resultados se observa que los recursos digitales más utilizados y de mayor conocimiento de los docentes son para esquemas mentales- Mindomo, pizarra digital- Miro, evaluaciones - Quizziz, presentaciones - Canva.

Se desarrolló la implementación de una guía didáctica presentando lineamientos claros que sirvan como ayuda para la utilización correcta de la herramienta para el docente.

Recomendaciones

Por parte de la institución se debería dictar capacitaciones sobre actualizaciones de los recursos digitales de aprendizaje a los docentes con el cual puedan facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje a los estudiantes.

Actualización de los estudiantes por parte de los docentes frente a nuevas estrategias de aprendizaje con la finalidad de aumentar el interés y lograr el reforzamiento del conocimiento.

Los docentes deben integrar los recursos digitales de aprendizaje en las planificaciones, colocando al menos dos actividades para realizarlas dentro de la jornada académica.

Referencias

- Burbano, P. (13 de Mayo de 2013). *Didactica.com* . Recuperado el 11 de Marzo de 2014, de <http://www.didactica.com/recursos/reciclaje>.
- Burbano, P. (2014). *Proyectos*. Quito: Vida Nueva .
- Buzan, T. (1996). *Organizadores visuales digitales mapa mental*. Obtenido de https://cmapspublic.ihmc.us/rid=1N8841163-11GRD37-4DMX/Mapa_mental.pdf
- C. Núñez y M. Rojas, J. ., (2017). *El desarrollo del lenguaje en los primeros cuatro años de vida: cómo favorecerlo desde la cotidianidad del espacio educativo*. Obtenido de <https://digitalcommons.fiu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=led>
- Classflow. (s.f.). Obtenido de <https://classflow.com/es/#:~:text=ClassFlow%20es%20un%20software%20de,un%20dispositivo%20conectado%20a%20Internet>.
- Creately . (s.f.). *Creately* . Obtenido de <https://support.creately.com/hc/es/articles/360001418815--Qu%C3%A9-es-creately->
- D. López y D.Rosales, C. A. (14 de diciembre de 2012). *destrezas con criterio de desempeño en el área de estudios sociales para mejorar la calidad del aprendizaje en los estudiantes del octavo año de educación básica del colegio fiscal compensatorio Dr. Félix Sarmiento Núñez del cantón santa elena provincia*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/551/1/TESIS%20DESTREZAS%20CON%20CRITERIO%20DE%20DESEMPE%C3%91O.pdf>

Edpuzzle. (12 de noviembre de 2020). *edpuzzle: la herramienta para crear y editar tus vídeos y darle la vuelta a tu clase*. Obtenido de <https://iddocente.com/edpuzzle-herramienta-crear-editar-videos/>

Fernández Y, Y. (25 de Mayo de 2020). *Qué es Canva, cómo funciona y cómo usarlo para crear un diseño*. Obtenido de <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>

Flipsnack. (s.f.). Obtenido de <https://www.flipsnack.com/es/>

Giraldo V. (14 de febrero de 2019). *Plataformas digitales: ¿qué son y qué tipos existen?*
Obtenido de <https://rockcontent.com/es/blog/plataformas-digitales/>

González P, P. (18 de septiembre de 2018). *Qué es el lenguaje literario y sus características*.
Obtenido de <https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/que-es-el-lenguaje-literario-y-sus-caracteristicas-2667.html>

Guarduño E, E. (18 de Diciembre de 2017). *¿Qué es la evaluación digital?* Obtenido de <http://webcente.blogspot.com/2017/12/la-evaluacion-digital-una-forma-de.html>

IDroo. (8 de mayo de 2016). *Enseña, aprende con Idroo la Pizarra Interactiva*. Obtenido de <https://www.educadoresdigitales.org/2011/05/ensena-aprende-con-idroo-la-pizarra.html#:~:text=Que%20es%20Idroo%3F,en%20tiempo%20real%20utilizando%20Skype.>

Ley orgánica de educación intercultural [LOEI]. (marzo de 2021). *Ley orgánica de educación intercultural*. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1wSGFIzmJK7njKWA-IWtLR9C55KGXDsfa/view>

López, E. d. (10 de diciembre de 2012). *Los recursos didácticos ayudan en el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de cuarto año paralelos*

- “a” y “b” de la escuela de educación básica “Humberto Mata Martínez” del cantón Quito. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/2822>
- Ministerio de educación [MINEDUC]. (22 de mayo de 2007). *Instructivo para la construcción participativa del código de convivencia en base a la guía metodológica acuerdo ministerial acuerdo 332-13*. Obtenido de https://www.educarecuador.gob.ec/anexos/ayuda/instructivo_del_codigo_de_convivencia.pdf
- Muñoz, A. G. (2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje*. Obtenido de <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf;jsessionid=B46A68413E94CE6253308E7893AD0682?sequence=1>
- Muñoz, L. R. (2018). *PAGINAS WEB*. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/5006/P%C3%A1ginas%20web.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (20 de octubre de 2008). *Constitución del Ecuador*. Obtenido de <https://observatoriop10.cepal.org/es/instrumentos/constitucion-ecuador>
- Ortega, A. M. (julio de 2021). *Aprendizaje colaborativo a partir de recursos digitales en la asignatura de Lenguaje y Literatura III*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.11777/4947>
- R. Galarza y S. Huacho, S. ., (10 de octubre de 2019). *Software Mindomo y el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución*

- Educativa N° 31774 "San Andrés" de Paragsha – Simón Bolívar, Pasco.* Obtenido de http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/1601/1/T026_71883209_T.pdf
- Ruiz D, D. (Febrero de 2019). *Quizizz en el aula: evaluar jugando.* Obtenido de https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/
- Santizo M, E. A. (marzo de 2021). *Recursos y materiales didácticos digitales.* Obtenido de <https://diged.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2021/03/Diplomado-actualizacio%CC%81n-docente-marzo-2021-.pdf>
- Zhao, E. F. (Cuenca de 2021). *Uso de la narrativa digital para la ayuda de la comprensión lectora en el área de lengua y literatura de cuarto año de educación básica en la Unidad Educativa Miguel Díaz Cueva .* Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20204/1/UPS-CT009090.pdf>

Anexos

Anexo 1

Autorización para realizar la investigación

Fecha: Lunes 31 de Enero de 2022

MSc. Gabriela Uvillús

VICERRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CELIANO MONGE"

Presente.-

Estimada vicerrectora:

Yo ADAIS GISSELA QUILLUPANGUI QUINALUISA, tengo a bien comunicarle que estoy culminando mis estudios previos a la obtención del título de TECNOLOGÍA EN DOCENCIA, por lo que estoy elaborando la siguiente tesis de investigación:

Tema: RECURSOS DIGITALES DE APRENDIZAJE PARA EL ÁREA DE LENGUAJE Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CELIANO MONGE" DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2021-2022.

Objetivos de la investigación general

Establecer recursos digitales de aprendizaje para el área de lenguaje y literatura en los estudiantes de cuarto año de la unidad educativa "Celiano Monge" mediante referencias bibliográficas para el desarrollo del aprendizaje con el fin de que sea específico, activo, selectivo y dinámico.

Con estos antecedentes y ubico la encuesta correspondiente, me dirijo a usted muy respetuosamente con la finalidad de solicitar, su revisión y autorización para la aplicación de las encuestas de manera virtual a los docentes, que servirá de base para la elaboración de esta investigación por lo tanto se manejará los datos con la confidencialidad requerida.

Sin más que tratar me despido y agradezco la disposición que dé a esta solicitud.

Atentamente:



Realizado por:
 ADAIS GISSELA
 QUILLUPANGUI QUINALUISA
 C.I: 1751800382



Aprobado por:
 GABRIELA UVILLÚS
 C.I: 1719797449

Anexo 2

Encuesta aplicada sobre variable independiente

Tema: RECURSOS DIGITALES DE APRENDIZAJE PARA EL AREA DE LENGUAJE Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO DE BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CELIANO MONGE" DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2021-2022.

Autora: ADAIS GISSELA QUILLUPANGUI QUINALUISA

Objetivo: Recopilar información del nivel de conocimiento de los docentes frente a los recursos digitales de aprendizaje del área de lengua y literatura en los estudiantes del cuarto año de básica, esto con la finalidad de recopilar información para el desarrollo de la investigación.

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES (VARIABLE INDEPENDIENTE)

Instrucciones: Lea detenidamente los ítems a continuación y seleccione en la escala la respuesta que más acertó a su opinión.

| Pregunta | Ítem |
|---|---|
| 1. ¿Presenta aptitudes positivas el docente en el control y manejo de recursos digitales de aprendizaje dentro de las clases virtuales? | Nunca A veces Frecuentemente Siempre |
| 2. ¿El docente ha utilizado recursos digitales colaborativos en el área de lenguaje y literatura, señale cuáles son? | Padlet Mindomo Jamboard Prezzi |
| 3. ¿Expone nuevas estrategias de enseñanza con el fin de innovar dentro del aula clases? | Nunca A veces Frecuentemente |

Nota. Encuesta aplicada a los docentes de cuarto año de educación general básica de la unidad educativa "Celiano Monge"

Anexo 3

Encuesta aplicada sobre la variable dependiente

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES (VARIABLE DEPENDIENTE)

| Pregunta | Ítem |
|--|---|
| 1. ¿Los docentes emplean recursos digitales que contribuyen a que los estudiantes estimulen destrezas relacionadas con el habla? | Nunca A veces Frecuentemente Siempre |
| 2. ¿El docente utiliza un lenguaje adecuado en sus clases virtuales de lenguaje y literatura? | Nunca A veces Frecuentemente Siempre |
| 3. ¿Emplean recursos digitales que ayudan a que los estudiantes estimulen la fluidez y el vocabulario, como son las habilidades para leer? | Nunca A veces Frecuentemente Siempre |
| 4. ¿El docente hace uso correcto de los signos de puntuación durante las clases virtuales de lenguaje y literatura? | Nunca A veces Frecuentemente Siempre |
| 5. ¿Se aplican recursos digitales que asisten a que los estudiantes estimulen dominios de pronunciación además de conocimientos socioculturales? | Nunca A veces Frecuentemente Siempre |
| 6. ¿El docente aplica las normas de convivencia durante las clases virtuales en lenguaje y literatura? | Nunca A veces Frecuentemente Siempre |

Nota. Encuesta aplicada únicamente al docente de Lenguaje y Literatura de cuarto año de educación básica de la unidad educativa “Celiano Monge”

Anexo 4

Certificado



**UNIDAD EDUCATIVA FISCAL
"CELIANO MONGE"**

Quito, 06 de junio de 2022

CERTIFICADO DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

En calidad de Rector de la Unidad Educativa Fiscal "Celiano Monge" código AMIE 17h01053, de la Parroquia Turubamba, Cantón Quito, Provincia Pichincha, certifico que la Pasante: **QUILLUPANGUI QUINALUISA ADAIS GISSELA** con cédula de ciudadanía No. 1751800382 estudiante de la Carrera de Docencia del Instituto Superior Tecnológico Vida Nueva, realizó el Proyecto de Titulación "Recursos digitales de aprendizaje para el Área de Lengua y Literatura, en la Unidad Educativa mencionada desde el 16 de octubre de 2021 hasta el 06 de junio de 2022, , cumpliendo un total de 2 horas de capacitación en las cuales ha cumplido las siguientes actividades:

- Elaboración de una guía didáctica.
- Capacitación a los docentes de 4to Año EGB
- Aplicación de un cuestionario previa la capacitación

La pasante en las actividades ha demostrado puntualidad, responsabilidad, honestidad, entrega y calidad humana.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y el interesado puede hacer uso del presente documento para los fines pertinentes.

Atentamente;



M.Sc. Darwin Montenegro
RECTOR



Dirección: Av. Pedro V. Maldonado y
Pedro Quiñónez. Fono. (02) 2695045
e-mail: 17h01053@gmail.com

Nota. Certificación otorgada por la unidad educativa "Celiano Monge" por culminar la investigación.

Anexo 5

Material didáctico empleado

**Anexo 6**

Presentación a niños de cuarto año de básica

GENIALLY

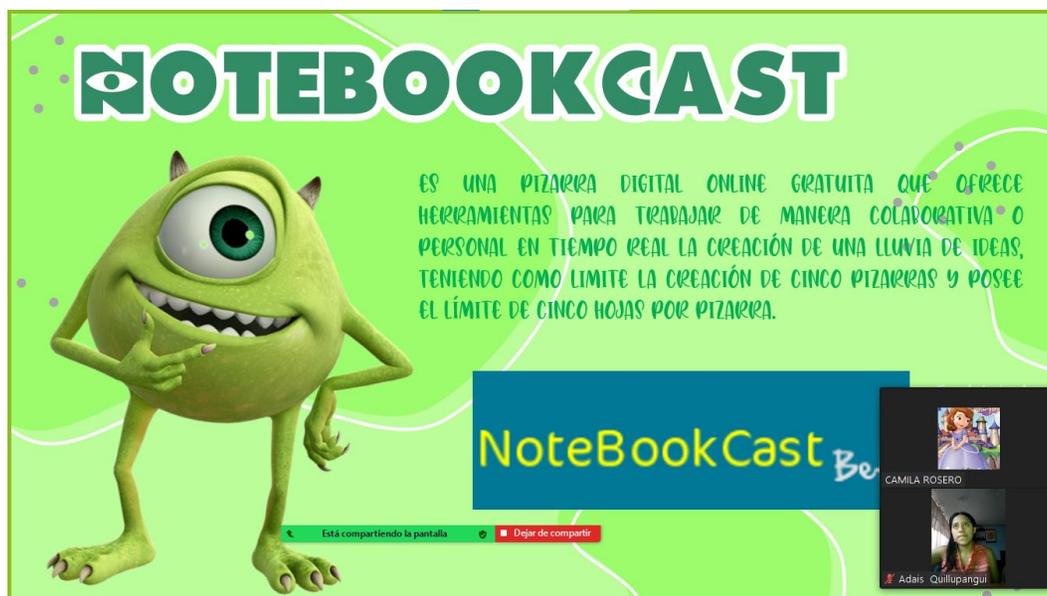
ES UNA HERRAMIENTA ONLINE COMPLETA NACIÓ EN EL 2015 GRACIAS A LA FUNDACIÓN BANGALORE, ESTA HERRAMIENTA PERMITE LA CREACIÓN DE CONTENIDO INTERACTIVO ES UTILIZADA PRINCIPALMENTE EN EL ÁMBITO EDUCATIVO DE MANERA RÁPIDA, DISPONE DE MÚLTIPLES PLANILLAS Y CONSTA DE ELEMENTOS GRÁFICOS DE INTERACCIÓN.

By *aledigital*

Está compartiendo la pantalla

Dejar de compartir

Adais Quillupangui

Anexo 7*Presentación de guía didáctica*

NOTEBOOKCAST

ES UNA PIZARRA DIGITAL ONLINE GRATUITA QUE OFRECE HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR DE MANERA COLABORATIVA O PERSONAL EN TIEMPO REAL LA CREACIÓN DE UNA LLUVIA DE IDEAS, TENIENDO COMO LIMITE LA CREACIÓN DE CINCO PIZARRAS Y POSEE EL LIMITE DE CINCO HOJAS POR PIZARRA.

NoteBookCast Be

Está compartiendo la pantalla Dejar de compartir

CAMILA ROSERO

Adais Quillipangui

The image is a screenshot of a Zoom meeting. The main content is a presentation slide with a green background. On the left is a cartoon character with one large eye and a wide smile. The title 'NOTEBOOKCAST' is in large, bold, green letters. Below the title is a paragraph of text in Spanish. At the bottom of the slide, there is a blue banner with the text 'NoteBookCast Be'. In the bottom right corner of the slide, there are two small video thumbnails. The top one shows a person and is labeled 'CAMILA ROSERO'. The bottom one shows a person and is labeled 'Adais Quillipangui'. At the bottom of the Zoom window, there is a status bar with the text 'Está compartiendo la pantalla' and a button 'Dejar de compartir'.