



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Shuar

Objetos virtuales de aprendizaje para fortalecer los saberes y dominios en el proceso Desarrollo de Destrezas y Técnicas de Estudio del currículo kichwa, en el pueblo Chibuleo.

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

Autores:

Johanna Magaly Guaraca Suqui

CI: 0105442032

Israel Alexander Sntaxi Auqui

CI: 1726484775

Tutora:

Mag. Daysi Karina Flores Chuquimarca

CI: 1721095626

Azogues - Ecuador

Septiembre, 2021



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**

Agradecimiento

Agradecemos a nuestro tutor profesional licenciado Domingo Toala por el acompañamiento constante durante nuestra investigación, de igual forma, un agradecimiento a nuestra tutora de tesis Magister Daysi Flores por ser parte de esta investigación y habernos guiado de la mejor manera para que este proyecto resulte un éxito.

Los autores



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**

Dedicatoria

Dedicamos esta tesis a todos los lectores interesados en ampliar sus conocimientos sobre el manejo de recursos virtuales en contexto de Educación Intercultural Bilingüe con el propósito de mejorar la práctica docente a través de la educación virtual.

Los autores

Resumen

Esta investigación de integración curricular se relaciona con el diseño y la implementación de objetos virtuales de aprendizaje, con el objetivo de fortalecer los saberes y dominios de aprendizaje de la unidad 49, círculo 1 en el proceso Desarrollo de Destrezas y Técnicas de Estudio del currículo kichwa en el pueblo Chibuleo. El desarrollo de la investigación surge de las prácticas pre profesionales realizadas desde noviembre del 2020 hasta mayo del 2021 con 22 estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe Chibuleo Guardiania de la Lengua.

Para desarrollar el proyecto se trabajó con diversos actores educativos desde el enfoque de la investigación acción participativa, para ello, se utilizó técnicas de investigación como: entrevistas, conversatorios y sistematización de información. Los instrumentos que se utilizaron son: cuestionarios con preguntas estructuradas, diapositivas y diarios de campo.

La propuesta se basa en el diseño y desarrollo de una guía de interaprendizaje que integra objetos virtuales de aprendizaje, que están definidos como un conjunto de recursos digitales que deben cumplir con objetivos educativos, integrar contenido educativo y fomentar actividades de aprendizaje con elementos contextualizados.

La implementación de los objetos virtuales de aprendizaje durante las clases sincrónicas y asincrónicas permitieron una dinámica de trabajo interactiva y que diversifico las actividades, fortaleciendo los saberes y dominios de aprendizaje. Además, aumentó la comunicación entre docentes y estudiantes, incentivo la participación activa y los motivó a realizar las actividades propuestas.

Palabras claves: Objetos virtuales de aprendizaje, proceso de desarrollo de destrezas y técnicas de estudio, currículo kichwa, ambiente virtual de aprendizaje.



Abstract

This curricular integration research is related to the design and implementation of virtual learning objects (VLO). It aims to strengthen the knowledge and learning domains of unit 49, circle 1 in the Development of Study Skills and Techniques (DSST) process of the Kichwa curriculum in Chibuleo town. The development of this research is based on the pre-professional practices held from November 2020 to May 2021 with 22 students from the “Intercultural Bilingual Chibuleo Guardiania de la Lengua” millennium school.

To develop the project, we worked with various educational actors applying the participatory action research (PAR) approach. Therefore, research techniques were used such as: interviews, panel discussions and information systematization. The instruments used are: questionnaires with structured questions, slides and field diaries.

The proposal is based on the design and development of an inter-learning guide in which virtual learning objects are integrated, which are defined as a set of digital resources that have to achieve the educational objectives, integrate educational content and promote learning activities with contextualized elements.

The implementation of the VLOs during the synchronous and asynchronous lessons allowed that the dynamic of the work to change due to the diversification of activities, which in turn strengthened knowledge and learning domains. In addition, it increased the communication between teachers and students, it encouraged active participation and motivated them to held the activities requested using the VLO.

Key words: virtual learning objects, Development of study Skills and techniques process, Kichwa curriculum, virtual learning environment.



Índice del Trabajo

Agradecimiento.....	2
Dedicatoria.....	3
Resumen.....	4
Abstract.....	5
Índice del Trabajo.....	6
Introducción.....	9
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
Contextualización.....	11
Problemática.....	15
Pregunta de investigación.....	15
Objetivo General.....	16
Objetivos específicos.....	16
Justificación.....	17
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	19
Antecedentes.....	19
Marco teórico.....	21
1. Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB).....	21
2. Currículo intercultural bilingüe: Nacionalidad Quichua.....	21
2.1 Proceso de Desarrollo de Destrezas y Técnicas de Estudios DDTE).....	22
2.2 Saberes y conocimientos.....	22
2.3 Dominios de los aprendizajes.....	23
3. Ambiente de aprendizaje.....	24
3.1 Ambiente de aprendizaje virtual.....	25
3.1.1 Características del ambiente virtual de aprendizaje.....	25
3.2 Guía de interaprendizaje.....	26
3.2.1 Características de la guía de interaprendizaje.....	26
3.2.1.1 Pertinencia cultural.....	26
3.2.1.2 Pertinencia cultural y lingüística.....	27
3.2.1.3 Trabajo autónomo.....	27



3.2.1.4 Ritmos de aprendizaje	27
3.2.1.5 La importancia de las emociones dentro de la educación.....	28
3.2.2 Fases del conocimiento de la guía de interaprendizaje	28
4. Las tecnologías de la información y comunicación; tecnologías del aprendizaje y conocimiento; tecnologías del empoderamiento y participación.....	30
5. Objetos virtuales de aprendizaje.....	31
5.1 Características de los objetos virtuales de aprendizaje.....	31
6. Modelo instruccional ADDIE.....	32
7. Herramientas de la web 2.0	33
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....	37
Paradigma de la investigación.....	37
Tipo de investigación	37
Enfoque de la investigación	37
Población de la investigación.....	38
Técnicas e instrumentos de investigación	38
CAPITULO IV: PROPUESTA	39
Propuesta	39
ANÁLISIS.....	39
Las dificultades técnicas: el principal reto de las Unidades Educativas	40
La Motivación: un elemento necesario en la educación actual.....	42
Los saberes ancestrales: contextualizando el proceso de enseñanza aprendizaje	43
Las estrategias pedagógicas: Innovaciones para el aprendizaje en la virtualidad a través de recursos educativos	46
DISEÑO	50
Insumos curriculares.....	51
Innovaciones pedagógicas para la EIB	51
Orientaciones curriculares.....	53
DESARROLLO.....	53
Materialización de los OVA	55
OVA LENGUA Y LITERATURA.	55
OVA CIENCIAS NATURALES.....	65
OVA MATEMÁTICA	71
OVA CIENCIAS SOCIALES	81



OVA EDUCACIÓN CULTURAL ARTÍSTICA	86
IMPLEMENTACIÓN.....	89
EVALUACIÓN	89
Dificultades técnicas	90
Emociones	90
Saberes ancestrales.....	91
Estrategias pedagógicas.	92
Discusión de resultados	93
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES	95
Conclusiones	95
Recomendaciones.....	96
BIBLIOGRAFÍA	97
ANEXOS	102
Anexo 1.....	102
Anexo 2.....	105
Anexo 3.....	105
Anexo 4.....	106
Anexo 5.....	150

Introducción

Los objetos virtuales de aprendizaje (OVA) se han convertido en recursos multimedia claves para el proceso de aprendizaje por la interacción que generan para acceder a la información y la construcción del conocimiento en la modalidad virtual y presencial. En el Ecuador a partir de la emergencia sanitaria se dispone trasladar el plan de estudios de una modalidad presencial a la modalidad virtual, condición que fomentó el uso de ambientes virtuales de aprendizaje, lo cual trajo consigo muchas dificultades tanto para docentes como estudiantes y sacó a flote la falta de uso de los OVA, herramientas, plataformas digitales y su integración pedagógica didáctica. Otras circunstancias como la falta de conexión a internet causó un acceso inequitativo al conocimiento, actitudes y aprendizajes específicos necesarios para alcanzar los dominios. Con ello, se limitaban las oportunidades para aprovechar las posibilidades de la educación virtual, sumando la falta de competencias de los docentes.

El uso de los objetos virtuales de aprendizaje en la modalidad presencial era escaso por desconocimiento o la falta de proyección en su uso pedagógico, sin embargo, en la modalidad virtual se convirtieron en recursos necesarios e imprescindibles. Algunas experiencias educativas muestran la aplicación de los objetos virtuales de aprendizaje como en el refuerzo de matemáticas obteniendo como resultado un aprendizaje más autónomo, de gestión y construcción del conocimiento. El proyecto curricular es la compilación de materiales que ayuden a cumplir los objetivos curriculares, por lo que, los objetos virtuales se convierten en herramientas innovadoras que generan nuevas formas de aprender en los entornos personales de aprendizaje.

En la actualidad, por la necesidad de integrar recursos que se ajusten a las nuevas necesidades se prioriza el uso de los OVA como una oportunidad para motivar a los estudiantes y la diversificación de los recursos, sin embargo, estos se han tornado descontextualizados de las realidades estudiantiles, particularmente en contextos donde se trabaja con la Educación Intercultural Bilingüe. Por ende, esta investigación muestra el proceso de la construcción de recursos virtuales que responden a las particularidades y necesidades educativas de acuerdo a lo que se plantea en el Modelo de Educación Intercultural Bilingüe.

Como punto de partida se realizó un análisis de las dinámicas de trabajo de 22 estudiantes del proceso Desarrollo de Destrezas y Técnicas de Estudio (DDTE) de la unidad Educativa de Chibuleo, se selecciona saberes y dominios que necesitan ser revitalizados para cumplir con los objetivos curriculares para apoyarnos en este proceso de creación se realiza una revisión bibliográfica la cual ayudo a comprender los insumos para el diseño de los objetos virtuales de aprendizaje y su aplicación. Finalmente, con la integración de todos los elementos de recolección de datos como: diarios de campo, entrevistas y conversatorios con los actores educativos y la sistematización que propone el modelo instruccional ADDIE, se crearon objetos virtuales de aprendizaje como instrumentos que proponen nuevas dinámicas en un escenario virtual.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Contextualización

A lo largo de la formación académica se adquirieron nuevos retos y desafíos en los diferentes contextos, principalmente en las prácticas de inmersión. Durante el año 2019 en los meses de mayo y junio cursando el quinto ciclo realizamos prácticas pre profesionales (PP) como parte de nuestra formación docente en la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Chibuleo” se desarrollaron diversas actividades en el territorio y una relación directa con diferentes actores educativos y líderes comunitarios. Un contexto que por su accesibilidad, riqueza cultural, lingüística y recursos se decidió realizar el proyecto de titulación para aprovechar las fortalezas y contribuir en la solución a las necesidades educativas. Sin embargo, una etapa de la investigación se llevó a cabo en una modalidad virtual a causa de la pandemia asumiéndolo como una oportunidad para interactuar desde otros escenarios. La unidad educativa continuó sus actividades en una modalidad virtual siguiendo los lineamientos del Ministerio de Educación, optó por varias estrategias como: adaptar el currículo emergente y el plan curricular comunitario, planificar los saberes y conocimientos en guías didácticas, realizar clases que duren una hora por cada asignatura implicando varios desafíos por las particularidades del contexto.

La Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Chibuleo”, se encuentra en la comunidad San Francisco de Chibuleo, Sector San Juan, Parroquia Juan Benigno Vela, cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, a una altitud de 3225 msnm, a 16 km vía Ambato-Guaranda. El nombre de Chibuleo proviene de dos raíces **Chibu** que hace referencia a una planta que abundaba en el territorio y **Leo** descende de la cultura Panzaleo en la provincia de Tungurahua del cual son originarios.

El pueblo Chibuleo se asienta en un territorio distribuido en siete comunidades: San Alfonso, San Pedro, Chacapungo, San Miguel, Pataló Alto, San Francisco y San Luis, la población es de aproximadamente 12.000 habitantes los cuales en su mayoría se identifican como indígenas, su lengua materna es el quichua y el español como lengua de relación, pese a ser quichua hablantes actualmente la población por el español como lengua de uso más frecuente. Desde la observación en territorio deducimos que las personas adultas son quienes más utilizan la lengua quichua para relacionarse, los jóvenes y niños no hacen uso frecuente de la lengua, en el aula de clase únicamente interactúan en la asignatura de la lengua de la nacionalidad y algunas veces en los espacios de recreación.

Las comunidades al estar rodeadas de nevados como el Chimborazo y el Carihuairazo el clima frecuentemente es entre 2°C mínimo y 14 °C máximo, por ende, la población utiliza una vestimenta autóctona y abrigada, la cual consiste para los varones los ponchos, en un principio era de color blanco luego adoptan el poncho de color rojo que significa la sangre derramada por los incas en las luchas heroicas con los colonizadores, sin embargo, Caluña (2008) en su texto “Los Chibuleos” manifiesta que adoptaron el poncho rojo cómo símbolo de rebeldía en la época republicana con la llegada de Eloy Alfaro otra prenda es el uso de sombreros hecho de lana de borrego con adornos de cinta blanca, la camisa tiene un símbolo a la altura del pecho (planta natural a colores) y el pantalón de color blanco que representa la pureza de la gente, así mismo, las mujeres usan anacos de color negro que representa la tierra, sombrero blanco de copa redonda y blusas con bordados hecho a mano con diferentes diseños como flor de papa, churo¹ y espigas de la cebada con colores en relación a la madre naturaleza y el reboso de color morado en relación a la flor de la papa.

Otro de los rasgos culturales que conserva la comunidad son las festividades religiosas realizadas a lo largo de todo el año como: carnaval, fiestas en honor San Juan, los reyes magos, entre otros, sin embargo, una de las festividades más significativas es la del Inti Raymi (fiesta del sol) este ritual es realizado en el mes de junio como agradecimiento a la Pachamama (madre Tierra) por la abundancia de productos cosechados. Actualmente en la comunidad las festividades constan de los rituales en los cuales se refleja las prácticas ancestrales de la festividad como ofrendas al sol, recarga de energía, agradecimientos al sol, rituales de renovación de energía, además, por los cambios adoptados en un segundo momento también festejan realizando un concurso en los cuales eligen a la ñusta (reina) de la comunidad, finalmente hay la participación de artistas musicales y bailes populares.

Entre sus prácticas económicas y las fuentes principales de ingresos están la agricultura y la ganadería, durante las prácticas de inmersión se determinó que una gran parte de la población se dedica a comercializar los productos que cosechan. Los espacios de comercialización son las grandes ciudades del país, en Ambato por ejemplo venden productos como: papa, maíz, habas y fresas, en muchas ocasiones requieren ayuda de los niños para la venta y distribución de los productos, por ende, los niños descuidan o suspenden sus estudios para ayudar a su familia.

¹ **Churo:** Símbolo en forma de espiral de la cultura kichwa de la Sierra.

Para la siembra y la cosecha las personas se organizan y realizan mingas comunitarias, esta organización y rasgo cultural identifica a los pueblos indígenas desde cientos de años. En la minga se distribuyen roles de trabajo y quienes participan son adultos y los jóvenes aprenden de sus padres a realizar varias actividades como: sembrar, cosechar y limpiar canales de agua todo en beneficio de la comunidad.

En el ámbito educativo la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe cuenta con una infraestructura en dos secciones la primera parte es moderna y la otra es la parte antigua. La parte nueva se construyó según los estándares de calidad en infraestructura de las unidades educativas del milenio contiene: aulas de computación, laboratorios de física y química, oficinas, salas de maestros, espacios de recreación, biblioteca, servicios higiénicos bien equipados, sala de uso múltiple, área de gimnasio, huertos escolares. Por otro lado, la parte antigua fue la primera estructura de la unidad educativa que contaba con aulas, oficinas y una cancha pequeña. La institución cuenta con una planta aproximada de 43 docentes entre propios de la nacionalidad y mestizos, la oferta académica comienza desde Inicial 1; Educación Básica, Bachillerato y Bachillerato Internacional contando con una sola jornada de estudio que empieza desde las 7h00 am a 13:10 pm. El total de estudiantes es aproximadamente de 769 los cuales son mestizos y en su mayoría son indígenas que provienen de las comunidades más cercanas.

Desde el inicio de la pandemia la unidad educativa trabaja en una modalidad virtual, situación que fue un desafío para los docentes, estudiantes y las familias, ya que por el contexto es difícil que todos los estudiantes cuenten con los recursos necesarios. La rectora Mariana Paredes encargada durante el mes de marzo del 2021 se ha pronunciado respecto a esta situación mencionando que *“...aquí en las comunidades indígenas vieron la necesidad en las casas, en los hogares, en si la institución de contar con los elementos para ello, ósea estamos hablando del hardware y el software, entonces han hecho un gran esfuerzo humano, sobrehumano los padres de familia para darle a los muchachos en la casa el internet en un gran porcentaje...”* (M, Paredes comunicación personal, 5 de Marzo del 2021).

La institución al ser Guardiana de la Lengua tiene como objetivo fortalecer la lengua de la nacionalidad por ello se apoya en los lineamientos del Modelo de Educación Intercultural Bilingüe, utiliza el currículo intercultural bilingüe de la nacionalidad kichwa, el uso del calendario vivencial, el uso de la vestimenta de la nacionalidad tanto para los docentes como estudiantes. En el contexto de la pandemia optaron por usar el currículo emergente y el PCI de la institución y se cambió la planificación para la modalidad virtual de estudio.

Para conocer el contexto áulico se realizó un registro a través de diarios de campo durante el periodo de prácticas pre profesiones desde octubre del 2020 hasta mayo del 2021 se trabajó con 22 estudiantes entre hombres y mujeres que oscilan entre los 10 a 13 años de edad y se encuentran en el proceso Desarrollo de Destrezas de Técnicas de Estudio (DDTE) de las unidades 48-54, la mayoría de los estudiantes son indígenas del pueblo Chibuleo, algunos están familiarizados con el idioma quichua, sin embargo, no hacen un uso frecuente en las clases.

Uno de los desafíos que tuvo la unidad educativa es trabajar en base a los lineamientos del Ministerio de Educación, ya que, se tiene que planificar una hora de clase sincrónica de lunes a viernes para cumplir con la malla curricular del proceso DDTE, en este espacio sincrónico participaron 15 estudiantes que se conectan frecuentemente de un total de 22. El docente vive en una comunidad cercana a la institución, posee un título de tercer nivel de educación y tiene conocimiento de la lengua de la nacionalidad, en una primera instancia tenía dificultades para manejar plataformas digitales y desarrollar las clases en la modalidad virtual, sin embargo, en este nuevo escenario ha ido desarrollando progresivamente nuevas competencias a través de la práctica y capacitaciones sobre la educación virtual. Frecuentemente en las clases se observaba el uso de presentación de power point, acompañada de imágenes y texto, las mismas que se transformaban en formato (PDF) y se enviaban a los estudiantes para que lo revisen en su casa con mayor facilidad.

Para realizar la planificación semanal se realizaba un trabajo colaborativo entre el docente del paralelo A y la docente del paralelo B, la planificación microcurricular se elaboraba en base a las fases del conocimiento propuestas en el MOSEIB, la guía de interaprendizaje era enviada a los estudiantes todos los días lunes para su revisión durante el transcurso de la semana. Este documento cuenta con actividades que debían ser desarrolladas y anexadas al portafolio individual que es revisado una vez culminada la unidad de estudio.

Problemática

Las prácticas preprofesionales de octavo ciclo de la carrera de Educación Intercultural Bilingüe realizadas en la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe Chibuleo Guardiania de la Lengua en séptimo grado paralelo “A” en un escenario virtual por las condiciones de la pandemia causadas por el COVID, permitieron acercarnos a las diferentes situaciones de enseñanza aprendizaje donde se evidencio la falta de incorporación adecuada de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) y las Tecnologías del empoderamiento y la participación (TEP). Si bien, algunos docentes lograban integrar las TAC en sus procesos de enseñanza aprendizaje se evidenciaba que todavía estaban lejos de lo planteado en el Modelo de Educación Intercultural Bilingüe “Diseñar, construir y adecuar recursos y ambientes pedagógicos con pertinencia cultural y lingüística” (MOSEIB, 2013, p.31).

Mediante la observación notamos la falta de diversificación de los recursos y un uso limitado de materiales concretos didácticos y virtuales, propiciando un escenario de aprendizaje repetitivo y monótono, causando que los estudiantes pierdan el interés y no se motiven por aprender, además, los contenidos queden abordados superficialmente. El desarrollo de la planificación no adoptaba los lineamientos planteados por el MOSEIB específicamente los que sugieren el uso de la lengua materna y elementos contextualizados, a través de la observación se pudo identificar que los contenidos eran únicamente en castellano, los elementos de la simbología eran integran en un porcentaje mínimo, finalmente, las guías de interaprendizaje no se consideraban la integración de herramientas u objetos virtuales de aprendizaje por el desconocimiento del docente.

Tomando más datos de los diarios de campo se ha evidenciado que el uso de las presentaciones de Power Point tienen características como aglomeración de palabras, sin fuentes bibliográficas y no existe la distribución adecuada de imágenes con el texto, se utiliza los videos únicamente para la visualización y análisis del contenido, los estudiantes asumen un papel pasivo donde transcriben la información para luego realizar las actividades propuestas en las guías de interaprendizaje. A partir de ello, surge la siguiente pregunta:

Pregunta de investigación

¿De qué manera los objetos virtuales de aprendizaje con pertinencia cultural y lingüística pueden fortalecer los saberes y dominios de la unidad 49 en el proceso DDTE del currículo kichwa?



Objetivo General

Fortalecer el aprendizaje de los saberes y dominios de la unidad 49 del currículo kichwa en el proceso Desarrollo de Destrezas y Técnicas de Estudio DDTE con objetos virtuales de aprendizaje.

Objetivos específicos

1. Identificar las características del contexto: comunitario, institucional y el aula de clase.
2. Reconocer los saberes y dominios del nivel DDTE que tienen pertinencia cultural y lingüística, que pueden ser utilizados para fortalecer su adquisición con objetos virtuales de aprendizaje.
3. Diseñar los objetos virtuales de aprendizaje integrando los saberes y conocimientos de la comunidad de Chibuleo y los requerimientos curriculares en el proceso DDTE.

Justificación

El uso de las TIC, TAC, TEP herramientas, plataformas e integración de objetos virtuales de aprendizaje para la enseñanza en la modalidad virtual han constituido un avance tecnológico significativo y una necesidad de analizar constantemente su integración pedagógica en las acciones del aula de clase, siendo escenarios idóneos para la adquisición de competencias digitales de los estudiantes del siglo XXI, sin embargo, en el tema de la educación virtual todavía no se ha explorado lo suficiente. La UNESCO (2017) y los autores Cabero y Ruiz (2017) han coincidido que se observan brechas digitales como la desigualdad de posibilidades para acceder al conocimiento e información que ofrece la tecnología a esto se suma razones de género, edad, situación económica, es decir se facilita el acceso a unos y a otros se los niega, además sin la conectividad incrementan las desigualdades de acceso al conocimiento.

Entonces ¿Cómo romper estas brechas digitales en la educación? pues se necesita involucrarse en conocimientos actualizados sobre el uso y el manejo de las plataformas, herramientas e información de la web, también se requiere de la iniciativa e innovación del docente en el diseño de objetos virtuales para crear mejores condiciones de aprendizajes para los estudiantes, siendo éstas incorporadas en las planificaciones curriculares y metodologías en la virtualidad.

Se hace necesario pensar en el uso adecuado de los objetos virtuales de aprendizaje para dinamizar las acciones pedagógicas del docente y la interacción del estudiante para ampliar la información actualizada y flexible, promoviendo la autonomía del aprendizaje y transformándolo en un aprendizaje más interactivo y colaborativo, del mismo modo, Isavic y Tovar (2014) plantean la importancia del aprendizaje como un proceso social, que ofrecen posibilidades para la colaboración con otros aprendices, además de la interacción y la guía de los profesores o tutores permitiendo la flexibilidad del aprendizaje, personalización en la gestión del proceso formativo, acompañamiento del tutor, combinación de recursos tecnológicos que se tengan a disposición, trabajo cooperativo y el cumplimiento de cubrir las necesidades educativas de los estudiantes.

De igual forma, Aceituno et al. (2020) manifiesta que el diseño de los objetos virtuales de aprendizaje (OVA) tiene la finalidad de establecer las relaciones entre docentes y estudiantes, donde se generen las capacidades y competencias personales, aprendizaje individualizado y autodirección, siendo necesario promoverlas por las dinámicas de la educación actual. Además, el acceso y uso apropiado de la información como prerequisite es indispensable en la sociedad actual, para una educación de calidad en las diferentes



modalidades aún en el virtual, permitiendo a cada participante oportunidades de exponer o coartar su avance intelectual estudiando de forma virtual con la finalidad de mejorar la educación en esta modalidad.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

Antecedentes

Los objetos virtuales de aprendizaje han sido utilizados para el apoyo del aprendizaje de estudiantes de todos los niveles: educación básica, bachillerato y a nivel de estudios superiores, parte de esta investigación es saber cómo han sido utilizados los OVA con anterioridad.

Investigación a nivel nacional:

Se analiza la experiencia de un trabajo de titulación denominado “Objetos Virtuales de Aprendizaje: Una estrategia innovadora para la enseñanza de la Física” publicada en el año 2020 de los autores Fernández et al., evidenciando la aplicación de los recursos virtuales en la asignatura de física, con la finalidad de motivar a los estudiantes en el proceso de enseñanza con una diversidad de elementos multimedia como: imágenes, videos, audios, mapas mentales entre otros, en esta investigación indican la importancia de la capacitación del uso de estos recursos por los docentes, para la aplicación pertinente de cada objeto virtual.

En los resultados de la investigación plantean que el objeto virtual más utilizado son los videos ya que permiten reforzar el aprendizaje de la asignatura debido a que los autores plantean un modelo para el uso adecuado de los recursos virtuales, el mismo que consta de: planificar, ejecutar, controlar y actuar, con la finalidad de mejorar el proceso enseñanza en la asignatura.

Una investigación similar a nuestra propuesta, con la única diferencia que nosotros seremos los creadores de los recursos virtuales dentro del aprendizaje teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes y contextualizados a la realidad respondiendo a las particularidades de la Educación Intercultural Bilingüe.

Investigación nivel local:

Se revisa la experiencia de una tesis de maestría de Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente con el título “Desarrollo de un Entorno Personal de Aprendizaje basado en objetos virtuales de aprendizaje como refuerzo en matemáticas de octavo año de educación general básica” publicada en el año 2015 del autor Diana



Nancy Martínez García. La población de la investigación fue de 30 docentes de tres Unidades Educativas en la ciudad de Ambato.

Esta tesis menciona que las nuevas tecnologías ayudan a un aprendizaje más autónomo, gestión y construcción del conocimiento, por ende, el trabajo pretende la compilación material que ayude a cumplir los objetivos curriculares, los objetos virtuales se convierte en una herramienta innovadora que genere nuevas formas de aprender y ha dado como resultado que el entorno personal de aprendizaje (PLE) cumple las expectativas de los docentes que lo consideran una herramienta con potencial para integrar en sus prácticas como apoyo en el proceso pedagógico. Los contenidos tienen la pertinencia requerida por el currículo de octavo año de educación general básica, además de que el mismo resultó ser funcional y comprensible para un alto porcentaje de docentes encuestados

Por último, concluye que EPLE (entorno personal de aprendizaje) y los OVA (objetos virtuales de aprendizaje) apoyan a una formación más flexible en donde se integran y desarrollan nuevas habilidades al permitir mayor autonomía en la gestión, construcción de nuevos conocimientos a través de la disponibilidad de diversas fuentes de información. En base a estas experiencias hemos tomado en cuenta ciertas características que pueden ayudar a crear Objetos Virtuales de Aprendizaje y cumplan con los requerimientos de los estudiantes.

Marco teórico

Para el proyecto de integración curricular es necesario la investigación en documentos legales donde se garantiza el uso de la tecnología y educación en la lengua y cosmovisión de la nacionalidad en el proceso de aprendizaje en los niveles macro (LOEI), meso y micro (MOSEIB) en el sistema educativo, es por ello, que se identificaron secciones de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) los cuales mencionan que:

El Artículo 347 de la Constitución de la República literal 8 y 9, establece que será responsabilidad del Estado:

“Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Ley orgánica de Educación Intercultural, 2015, p.5).

“Garantizar el sistema de educación intercultural bilingüe, en el cual se utilizará como lengua principal de educación la de la nacionalidad respectiva y el castellano como idioma de relación intercultural, bajo la rectoría de las políticas públicas del Estado y con total respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades” (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2015, p.5).

1. Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB)

El MOSEIB son orientaciones pedagógicas y curriculares para la educación intercultural bilingüe que busca la revitalización y la sabiduría de los pueblos y nacionalidades ecuatorianas, plantea la flexibilización del sistema de educación intercultural bilingüe y respeta los ritmos de aprendizaje, la creatividad creando procesos de aprendizaje y evaluaciones más dinámicas teniendo en cuenta el criterio personal, el ir de lo conocido a lo desconocido. Dichos postulados se plantean a través de los principios, objetivos, estrategias y bases curriculares (Actores del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe, 2013).

2. Currículo intercultural bilingüe: Nacionalidad Quichua

El currículo intercultural bilingüe está diseñado a partir de los planteamientos del MOSEIB que busca fomentar la interculturalidad, la pertinencia cultural y lingüística de los pueblos y nacionalidades a partir de los

procesos de enseñanza al proceso educativo como: Educación Infantil Familiar Comunitaria (**EIFC**); Inserción al Proceso Semiótico (**IPS**), Fortalecimiento Cognitivo, Afectivo y Psicomotriz (**FCAP**), Desarrollo de Destrezas y Técnicas de Estudio (**DDTE**), Proceso de Aprendizaje Investigativo (**PAI**), y, por último, Bachillerato.

El currículo es flexible y se nutre a través de propuestas innovadoras que ayuden a desarrollar una educación de calidad “a partir de la incorporación de los conocimientos propios, la lengua ancestral y, en general, la riqueza cultural de los pueblos y nacionalidades de nuestro país” (Ministerio de Educación, 2017, p.4).

Para la elaboración del currículo intercultural bilingüe se toma en cuenta los parámetros del currículo nacional: áreas de conocimiento, los objetivos, las destrezas con criterio de desempeño, los criterios de evaluación y los estándares educativos.

2.1 Proceso de Desarrollo de Destrezas y Técnicas de Estudios (DDTE)

El grupo de estudiantes que serán beneficiados con los objetos virtuales de aprendizaje corresponde al Proceso DDTE, subnivel básico media, unidades 48-54. De acuerdo al MOSEIB este proceso “potencia las capacidades y el gusto por el estudio y la investigación, afianza el desarrollo de las expresiones culturales y las tecnologías apropiadas” (Ministerio de Educación, 2013, p.48).

2.2 Saberes y conocimientos

El Ministerio de Educación (2017) plantea que los contenidos del currículo intercultural bilingüe son conocidos como saberes y conocimientos, estos se encuentran con la traducción en la lengua kichwa. Los conocimientos deben ser locales, globales, universales y culturales, su desarrollo debe partir desde lo que se conoce en la comunidad e ir escalando hasta los saberes universales, sin sobreponer unos saberes sobre otros.



Figura 1

Ubicación de los Saberes y conocimientos

TANTACHISKA YACHAY UNIDAD	YACHAYKUNA SABERES Y CONOCIMIENTOS
<p>PICHKA CHUNKA SHUK TANTACHISKA YACHAY UNIDAD 51</p> <p>"Tantanakuy, pushak kamachik kay"</p> <p>"Organización, liderazgo y derechos"</p> <p>PAKTAY: Punchapi runa kawsaypi, yachaypi, ayllu, wankurikawsaypash Tantanakuykunata, pushakay hayñikunapash pachayachina. Sumakruray Kikinrurariyawan, Amawta sumakrimariywanpash shuk Paktachiy willayta wiñachichun , yuyay, rimay tawka shimiyachaypash sumayachay chikanyayman rikuchishpa</p>	<p>Kak rikuchik, imanik paktachikkunamantapash. Descripciones. Modificadores del predicado. Verbo y sus complementos. LL.3.3.3., LL.3.3.11., LL.3.4.2., LL.3.4.8., LL.3.5.4., LL.3.4.12.</p> <p>"v" nishkawan wakin imachikunata killkay yachay muksuna. Uso de la "v" en los verbos "hervir", "servir", "vivir", "venir", "ver". LL.3.4.9., LL.3.4.11.</p>

Nota. La imagen fue recuperada del texto del Ministerio de Educación del Currículo kichwa.

2.3 Dominios de los aprendizajes

Son los objetivos que se requieren alcanzar a través de estrategias aplicadas por el docente para cada saber y conocimiento, estos deben ser alcanzados de forma práctica y teórica con la finalidad de proveer al estudiante nuevas destrezas.



Figura 2

Ubicación de los Dominios en el currículo kichwa.

YACHAYTA PAKTASHKA	
DOMINIOS	
D.LL.EIB-C.51.1.	Suyukawsaypi allí katinalla tantanakuykunapi allitak killkashpa sumak killkawan kamukunata allí rikchiyashpa rurachin. Aplica los conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos relacionados a la organización, liderazgo y derecho cultural de las nacionalidades.
D.LL.EIB-C.51.2.	Hamuktashpa ñawirishpa chikan chikan may shuktak kawsaykunamanta yachan. Diferencia entre una autobiografía y una biografía, desarrollando estrategias de comprensión lectora.
D.LL.EIB-C.51.3.	Sumak killkakunata killkashpa shinapash imachik shutirantikunawan mishu shimipipash allita killkan. Escribe descripciones empleando modificadores del predicado, verbo y sus complementos, complemento directo, indirecto y circunstancial en castellano.
D.LL.C.51.4.	Yuyaykunata tantachishpa shinapash allí killkakatita rurashpa "v" nishka shimita mawkashpa kay timpuchina, karana, kawsana, shamuna, rikuna imachikkunapi may mishu shimikunapi allí killkan. Organiza ideas y mejora la cohesión interna en la construcción de párrafos, utilizando la "v" en los verbos "hervir", "servir", "vivir", "venir" y "ver" en castellano.

Nota. La imagen fue recuperada del texto del Ministerio de Educación del Currículo kichwa.

3. Ambiente de aprendizaje

Un ambiente de aprendizaje es un espacio donde se generan intercambio de conocimientos a través de los elementos que los compone; por ejemplo: infraestructura y los materiales interactivos para cada área de aprendizaje. Para García (2014) es considerado un entorno dinámico que posee diferentes materiales u objetos necesarios para ser utilizados de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, este ambiente debe apoyar al aprendizaje de los estudiantes, es importante que dentro de este entorno existan interrelaciones con otros actores educativos de manera colaborativa.

Otro aspecto que debemos conocer sobre los ambientes de aprendizaje es su clasificación, Bravo et al. (2018) define como un lugar activo en el cual se relacionan los seres humanos, las acciones pedagógicas de los actores educativos y un conjunto de saberes que son mediadores en la interacción de factores biológicos, físicos y psicosociales en espacios físicos o virtuales.

3.1 Ambiente de aprendizaje virtual.

Es el espacio virtual que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje y comunicación entre actores educativos en la modalidad virtual. Barreto (2017) señala que los ambientes virtuales son diseñados a través de plataformas de tele formación, el cual debe integrar los recursos digitales e interactivos necesarios adaptados a las necesidades educativas. En este espacio los estudiantes deben convertirse en miembros activos y responsables de su aprendizaje a través de un seguimiento y evaluación constante.

De la misma manera, Del Prete y Almenara (2020) consideran a un ambiente virtual de aprendizaje como un conjunto de interacciones sincrónicas y asincrónicas entre docentes y estudiantes a través de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Un ambiente de aprendizaje virtual se crea a partir de una planificación curricular centrada en fortalecer la autonomía y el trabajo colaborativo.

3.1.1 Características del ambiente virtual de aprendizaje.

Para la creación de ambientes virtuales de aprendizaje Barreto (2017) considera que estos deben adoptar características como:

1. Permitir el acceso a docentes y estudiantes de forma remota desde cualquier dispositivo.
2. Incluir una interfaz básica y fácil de usar.
3. Permitir el acceso a los materiales que se encuentran en la web.
4. Permitir el acceso a diferentes niveles de usuarios, es decir, coordinadores, padres de familia, inspectores y tutores.
5. Ser flexible e interactivo.
6. Contar con instrumentos que permitan el desarrollo de la clase como guías de interaprendizaje, recursos virtuales

La investigación se desarrolla en un contexto intercultural bilingüe en modalidad virtual, por ende, se sugiere que los ambientes de aprendizaje deben contar con recursos contextualizados de la nacionalidad integrando la pertinencia cultural y lingüística. La interacción debe ser en las dos lenguas e incluir a los diferentes actores educativos y comunitarios en el proceso de aprendizaje.

3.2 Guía de interaprendizaje

El MOSEIB considera a la guía de interaprendizaje como un instrumento que es diseñado por la docente caracterizada por el uso de recursos y estrategias de manera secuencial y por fases establecidas por este modelo educativo que son: dominio del conocimiento, aplicación del conocimiento, creación del conocimiento y socialización del conocimiento (Ministerio de Educación, 2019).

Una de las innovaciones pedagógicas que contiene la guía es su elaboración que se constituye a partir de la participación de padres de familia, estudiantes y los docentes. Las guías son creadas en base a la creatividad del docente con recursos y materiales didácticos, cabe mencionar que el proceso DDTE 48-54 se elaborarán 4 guías de interaprendizaje integradas por cada unidad (Ministerio de Educación, 2019).

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, 2015).

3.2.1 Características de la guía de interaprendizaje.

3.2.1.1 Pertinencia cultural

La guía de interaprendizaje consta con actividades que involucran la pertinencia cultural de la comunidad de Chibuleo la cual permite la enseñanza del contexto cultural de los estudiantes involucrando a los padres de familia y la comunidad, para Narváez y et al. (2015) manifiestan la importancia de la pertinencia cultural en la educación colabora ampliando la experiencia vital y cultural contribuyendo un aprendizaje significativo. Además, la Ley orgánica de Educación Intercultural (2015) plantea garantizar a las y los estudiantes una

formación que responda a las necesidades de su entorno social, natural y cultural en los ámbitos local, nacional y mundial.

3.2.1.2 Pertinencia cultural y lingüística

Otra de las características que posee la guía es la integración de la pertinencia cultural y lingüística dentro de las diferentes actividades porque “se garantiza a las y los estudiantes una formación que responda a las necesidades de su entorno social, natural y cultural en los ámbitos local, nacional y mundial a partir de su lengua materna” (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2015, p.9).

3.2.1.3 Trabajo autónomo.

Debido a que la modalidad de estudio y el corto tiempo de clase sincrónica requiere que la guía de interaprendizaje sea diseñada para que el estudiante trabaje autónomamente, Fraile (2006) manifiesta durante el trabajo autónomo se pone en práctica un aprendizaje que requiere de responsabilidad, organización, establecer metas que le permitan adquirir competencias planteadas por el currículo de acuerdo a su ritmo de aprendizaje.

3.2.1.4 Ritmos de aprendizaje

La guía de interaprendizaje está diseñada para una semana de trabajo, es así que, se les provee el primer día laboral para que las actividades sean revisadas durante el tiempo planificado por el docente. Esta guía tiene la flexibilidad para que los estudiantes realicen y participen dentro de los espacios virtuales creados para cada actividad, estas pueden ser realizadas antes o posteriormente a los días de la clase, ya que conocemos las dificultades de acceso a internet de los estudiantes, por ende, tienen la facilidad de avanzar a su propio ritmo.

De igual manera, Feliu (2018) plantea que cada una de las actividades deben estar pensadas de acuerdo a los ritmos de cada estudiante, es importante diagnosticar el avance de cada estudiante según sus competencias y habilidades, con el fin de que todos adquieran los saberes y conocimientos creando su propio talento y descubriendo su potencial.

3.2.1.5 La importancia de las emociones dentro de la educación

Las emociones forman parte fundamental del proceso de enseñanza Atauconcha (2021) manifiesta la existencia de emociones positivas y negativas. Las positivas permiten que los estudiantes realicen sus actividades con entusiasmo fortaleciendo el tema de estudio, en cambio si las emociones negativas pueden afectar directamente el aprendizaje con la falta de interés causando deserciones escolares y actuar como un distractor del aprendizaje.

Por ello, se debe considerar un ambiente de aprendizaje adecuado para crear emociones positivas que permitan mejorar el estado cognitivo de los estudiantes, generando pensamientos más críticos y creativos para la solución de problemas, es decir, realizar acciones pertinentes que ayuden a comprender los contenidos curriculares a partir de su contexto.

3.2.2 Fases del conocimiento de la guía de interaprendizaje

Para la secuencia didáctica que se manejara en la guía de interaprendizaje se parte de las fases del conocimiento propuestas por las orientaciones pedagógicas para la aplicación del MOSEIB, las mismas que se desarrollan de la siguiente manera:

a) Dominio del conocimiento

Permite al estudiante adquirir conocimientos nuevos a partir de los conocimientos previos a través de diversas actividades, en esta fase existen sub-fases que corresponde a:

- **Senso-perceptiva:** Se implementa actividades que implican el movimiento corporal y el uso de todos los sentidos a través del juego o actividades divertidas que despierten el interés por el nuevo tema de estudio.
- **Problematización:** Se basa en la formulación de preguntas de diagnóstico que detonen la curiosidad sobre el tema donde el estudiante responderá de acuerdo a sus conocimientos o hará suposiciones. Los conocimientos expresados en esta fase sirven como punto de partida para la adquisición de los nuevos conocimientos.



- **Desarrollo de contenidos:** Se plantean actividades que ayuden a desarrollar las destrezas y cumplir los objetivos a través de técnicas como: mapas conceptuales, lectura y análisis de lecturas, visualización de videos, diálogos. Se debe proponer estrategias para el aprendizaje visual, auditivo y quinestésico.
- **Verificación:** Los estudiantes demostrarán respuestas nuevas y complementarias ante las preguntas que se desarrollaron en la problematización, a partir de sus nuevas respuestas el docente verificara si se adquirieron nuevos conocimientos.
- **Conclusión:** Se sintetizan los saberes abordados durante toda la clase, se pueden proponer que los estudiantes realicen actividades, por ejemplo: gráficos y técnicas como: mapa sinóptico, diagrama de espina de pescado, cuadros entre otros con la finalidad de observar su desempeño.

b) Aplicación del conocimiento

Esta fase invita a los estudiantes a aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones nuevas, pero no alejadas a las que se desarrolló en la clase, de preferencia se propondrán actividades prácticas en diferentes ambientes de aprendizaje.

c) Creación del conocimiento: Se plantearán actividades que permitan el desarrollo de las habilidades para la creación o invención de contenidos nuevos de acuerdo al tema de estudio como: folletos, cuentos, proyectos teniendo en cuenta, los nuevos conocimientos adquiridos, la creatividad y la imaginación para desarrollarlo.

d) Socialización del conocimiento

En esta fase se expondrán las actividades desarrolladas en la aplicación o creación del conocimiento con el fin de compartir los nuevos aprendizajes adquiridos al resto de los estudiantes, docentes, padres de familia a través de debates, ferias educativas, exposiciones, entre otras. Para la calificación de las actividades el docente pueda apoyarse en rubricas de evaluación y a su vez los observantes darán sugerencias o recomendaciones a los trabajos socializados.

4. Las tecnologías de la información y comunicación; tecnologías del aprendizaje y conocimiento; tecnologías del empoderamiento y participación

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han traído grandes avances tanto en el ámbito educativo y social, para ello, Duarte (2008) plantea que las TIC permiten: crear, modificar y almacenar la información en diferentes formas como: imágenes videos, audios, entre otros recursos, los mismos que son usados dentro del aula como recursos de apoyo en las asignaturas, que a su vez crean un ambiente virtual de aprendizaje más interactivo con el uso del internet.

Ayala y Gonzales (2015) manifiesta que las TIC se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en ámbitos de informática y telecomunicaciones. Estas tecnologías funcionan en conexión con otras redes y permiten una comunicación interactiva integrando diferentes didácticas para fortalecer las competencias digitales de docentes y estudiantes.

A partir de este contexto en el ámbito educativo se implementan tecnologías que aporten desde un enfoque pedagógico al aprendizaje, de esta manera aparece el concepto de TAC (Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento) las mismas que generan nuevos escenarios de interacción entre docentes y estudiantes, facilita la exploración de herramientas tecnológicas para el aprendizaje y la adquisición de conocimientos y competencias digitales y son una guía para el profesor que le ayudara a conseguir aprendizajes significativos en los estudiantes.

Por la necesidad de fomentar un trabajo colaborativo y comunitario activo en los procesos de enseñanza aprendizaje actual se consideran a las Tecnologías del Empoderamiento y Participación TEP y Mayorga (2020) indica que promueven la colaboración, la interacción, reflexión y la construcción de aprendizajes colaborativos a partir de contextualización de un contenido de acuerdo a las necesidades educativas para un aprendizaje más significativo.

5. Objetos virtuales de aprendizaje

Un objeto virtual de aprendizaje (OVA) es un conjunto de recursos digitales que pueden ser utilizados en diferentes ambientes de aprendizaje y debe cumplir con objetivos educativos. Según Cabrera et al. (2016) sus características son las siguientes: incorporar contenidos contextualizados, tratarse de actividades de aprendizaje y permitir el fácil acceso y recuperación de los metadatos (contenidos e información de los archivos).

Para Martínez (2015) los OVA se relacionan mucho a las tecnologías del aprendizaje y conocimiento (TAC), las mismas que han causado avances e innovaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje influyendo en la forma de relacionarse con el conocimiento, tanto, docentes como estudiantes, provocando que se cambie la forma de interacción de los actores del proceso educativo.

Los OVA deben ser utilizados de manera apropiada y contextualizada de acuerdo a las necesidades educativas, en este caso al tratarse del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe la LOEI (2015) sugiere que los recursos educativos integren la pertinencia cultural y lingüística de la nacionalidad, cumpla con objetivos curriculares y se vincule al perfil de salida de cada proceso. Fomentar la interacción en la lengua materna, visibilizar las características de su pueblo y aprender desde los saberes de la comunidad para relacionarse con el entorno social, natural y cultural en los ámbitos local, nacional y mundial.

5.1 Características de los objetos virtuales de aprendizaje

Medina et al. (2016) sugiere que los Objetos Virtuales de Aprendizaje adopten las siguientes características.

- **Interoperable:** Tiene la capacidad de vincularse en otras plataformas o medios de difusión, principalmente en las aulas virtuales, donde debe permitir su plena funcionalidad y no perder sus elementos particularidades integradas.
- **Educativo:** Tener una intencionalidad educativa que transmita información de un contenido pedagógico e informativo para la comprensión de los estudiantes.
- **Generativo:** Permite vincularse a través de links con otros objetos virtuales o plataformas para ampliar la información de un tema.



- **Publicable:** Facilidad de publicar de manera pública y privada en diferentes formatos online y pdf, contar con etiquetas con la cual se haga más fácil su búsqueda, a través de las características de su descripción.
- **Reutilizable:** Permitir que el contenido creado sea utilizado o adaptado en diferentes contextos para la enseñanza de temas similares de los que tratan los objetos virtuales.
- **Granular:** Distribución adecuada en su interfaz (diseño) de la información al momento de la creación, debe admitir que la información pueda ser descargada en conjunto o individualmente.
- **Actualizado.** Contener información relevante de las últimas investigaciones o publicaciones en las diferentes áreas del conocimiento.

6. Modelo instruccional ADDIE

El modelo ADDIE es un modelo instruccional que permite desarrollar varios recursos a través de un proceso sistematizado en varias fases, Pacheco (2020) indica que el modelo es un soporte utilizado por los docentes para la construcción de un producto entendible y dirigidas para grupos específicos. Las cinco fases que nos permitirán cumplir con el objetivo educativo son: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación.

Análisis: Se realiza la contextualización de la problemática que se pretende solucionar, se manifiesta para quien va dirigido, cuál es la finalidad de las actividades o el contenido que debe ir en cada objeto.

Diseño: Parte de la fase de análisis, aquí se realizan los bocetos de cómo alcanzar los objetivos o metas de acuerdo a las unidades o temas que se desea impartir, es necesario elegir un buen ambiente de aprendizaje, se hace la selección de las actividades.

Desarrollo: Se elaboran todos los materiales necesarios y son presentados en diversos formatos, se organizan actividades donde los estudiantes trabajen de forma individual o colaborativa.

Implementación: Se distribuye el material elaborado a los estudiantes, teniendo en cuenta que la información esté siendo entendida, en caso de existir algún problema en el producto en esta fase debe ser resuelta.

Evaluación: La evaluación puede ser formativa a lo largo de las fases o sumativa en la última versión para medir la efectividad del producto.

7. Herramientas de la web 2.0

Sánchez (2009) define a las herramientas de la web 2.0 como sistemas que contienen información, permiten la comunicación y el seguimiento virtual a los estudiantes. Son espacios donde se crean recursos y actividades dinámicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de acuerdo a los tiempos planificados.

Suntaxi (2021) plantea que las herramientas web 2.0 son programas que se encuentran online y se caracterizan por su forma de trabajo colaborativa. Los usuarios tienen la facilidad de transmitir la información, pero también formar parte de la colaboración, creación y discusión de su propio aprendizaje.

Para el desarrollo de las actividades escolares el docente debe identificar las herramientas que se ajusten a las necesidades y requerimientos pedagógicos, curriculares y didácticos. Así, Sánchez (2009) hace referencia a la siguiente clasificación:

- **Herramientas de distribución de contenidos**

Proporcionan el espacio para que los estudiantes puedan obtener el material de estudio con todos los contenidos que se deseen abordar, estos deben encontrarse de manera organizada, en diferentes formatos y tener vínculos con otros recursos como: videos, archivos e imágenes.

- **Herramientas de comunicación y colaboración sincrónicas y asincrónicas**

Permiten crear plataformas para comunicarse con los estudiantes de forma sincrónica: reuniones virtuales, video conferencias, de igual forma asincrónicas como: foros, salas de chat, mensajería, wikis, entre otros. Es necesario tener una comunicación constante con los estudiantes a través de mensajes por las redes sociales para solventar dudas o inquietudes.

- **Herramientas de seguimiento y evaluación**

Permiten la elaboración de cuestionarios, asignación de tareas, planillas de calificación, evaluaciones, rubricas de calificaciones para dar un seguimiento eficaz y oportuno.

- **Herramientas de administración y asignación de permisos**

Se asignan perfiles dentro de cada curso, se tiene un control sobre la inscripción y acceso a través de un usuario y una contraseña. El control lo pueden realizar los administradores y docentes.

- **Herramientas complementarias.**

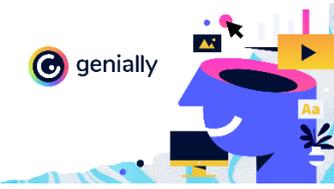
Permiten realizar varias acciones como: postear, jugar, evaluar y vincular a las herramientas mediante enlaces, por ejemplo: blogs, pizarras digitales, wikis.

- **Herramientas usadas para la creación de los OVA**

La diversidad de herramientas en la actualidad facilita la creación de OVA con mayor interactividad y aprovechando todas las posibilidades de los espacios multimedia, a continuación, se presenta una tabla que contiene algunas herramientas:

Tabla 1

Herramientas de web 2.0

HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN	VENTAJAS
	<p>Herramienta de creación de actividades educativas y multimedia en diferentes escenarios como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Enlazar la actividad en otra plataforma. - Actividades grupales o individuales. - Es gratuita y de uso fácil.
	<p>Herramienta de distribución de contenido que permite crear presentaciones, guías didácticas animadas e interactivas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Diversidad de formatos de presentación. - Uso gratuito - Se puede insertar recursos como: audios, videos, imágenes o mapas.



 POWTOON	Es una herramienta de creación de presentación animada en video , donde se presenta un tema de forma más creativa.	<ul style="list-style-type: none">- Vídeos atractivos y dinámicos.- Permite publicar en YouTube
	Herramientas online para crear propios diseños como infografías, portadas, imágenes, documentos A4. Permite insertar imágenes de tu dispositivo.	<ul style="list-style-type: none">- Diversidad de plantillas- Uso gratuito- Descarga inmediata en formato png o pdf.- Sencilla de usar.
	Herramienta que permite crear escenarios con viñetas con diferentes personajes.	<ul style="list-style-type: none">- Gran variedad de elementos y escenarios.- Personalizar los escenarios y personajes.- Es de uso fácil.
	Herramienta de seguimiento y evaluación nos permite crear un formulario dependiendo de las necesidades y nos facilita el trabajo de tabulación ya que al realizar estas encuestas de manera online.	<ul style="list-style-type: none">- Funciona con el uso del correo Gmail.- Se puede compartir través de un link- Se obtienen resultados inmediatos.- Diferentes formatos para las preguntas.
	Herramienta de creación de variada de actividades interactivas para que puedan ser realizadas fácilmente con cualquier dispositivo electrónico.	<ul style="list-style-type: none">- Diversidad de formatos para descargar.- El docente recibe las actividades en su correo electrónico.- El estudiante recibe de inmediato el puntaje con retroalimentación.



	<p>Herramienta de creación de videos, permite insertar texto, audio, imágenes, diapositivas de acuerdo a su creatividad. También cuenta con diseños para la introducción el final.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Descarga en mp4 o publicarlo en YouTube.- Diferentes estilos de efectos especiales.
	<p>Herramienta de creación de actividades interactivas como juegos, test, crucigramas, ruletas se reproducen en cualquier dispositivo, los estudiantes pueden jugar individualmente o guiados por el profesor.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Formato en línea y para imprimir.- Diversidad de plantillas para las actividades.- Versión gratuita
	<p>Herramienta de comunicación y colaboración, linoit es una pizarra digital donde permite hacer post (texto, imágenes) a través de un enlace.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Las participaciones en tiempo real.- Uso gratuito y de fácil manejo.- Tablero amplio para la participación.- Fácil organización de post de los participantes.
	<p>Plataforma de visualización de videos.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Visualizar diversidad de contenidos.- Se comparte los videos a través de enlaces.- Permite subir creaciones propias.
	<p>Es una herramienta que permite visualizar geográficamente diversos lugares y encontrar su ubicación exacta.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Se puede visualizar lugares lejanos en tres dimensiones.- Sencillo de usar.- Los estudiantes pueden explorar el mundo desde los mapas más completos.
	<p>Es una herramienta que permite seleccionar rápidamente un ganador o un participante.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Es simple y fácil de usar.- Uso gratuito.- Facilita la participación equitativa.

Nota. Herramientas utilizadas para la creación de los objetos virtuales de aprendizaje de la unidad 49 del currículo kichwa.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

Paradigma de la investigación

La investigación se basa desde el paradigma sociocrítico Alvarado y García (2008) mencionan que desde este paradigma permite conocer y comprender la realidad a través de la práctica y la teoría, integrando conocimiento, acción y valores. Orientan el conocimiento hacia el autoaprendizaje con una propuesta de integración de todos los participantes, incluyendo al investigador en procesos de autorreflexión y de toma de decisiones consensuadas, también se asumen de manera correspondiente con el fin de generar nuevas relaciones intrapersonales para poder construir nuevos conocimientos, acciones que se logran consolidar a lo largo del proceso investigativo.

Tipo de investigación

El paradigma sociocrítico amerita una metodología, por lo cual consideramos el enfoque de la investigación acción participativa (IAP) el cual consiste en un conjunto de decisiones que se basan en un análisis para conceptualizar y definir un problema así lo plantea Lewin (1946). Este se vincula con las bases de acción, planificación, identificación de hechos, análisis, implementación y evaluación. Su base fundamental es la interpretación humana de la comunicación interactiva, generando que los sujetos sean capaces de poder negociar, deliberar los procesos de la investigación, resolver problemas o desarrollar mejoras como un cambio social y la calidad de vida educativa dentro de un contexto determinado.

Enfoque de la investigación

La investigación requiere de un análisis de información cualitativa porque nos permitirá recolectar, analizar y reflexionar información para una mejor interpretación subjetiva y profunda. Paitán et al. (2014) manifiestan que el enfoque cualitativo de investigación tiene sus propias características, y su base es su propio cuerpo teórico, sus antecedentes y experiencias concretas.

Población de la investigación

La población de la investigación se concentra en la Unidad Educativa del Milenio Chibuleo Guardiania de la Lengua, la misma que se conforma de los actores educativos como: padres de familia, estudiantes, autoridades de la unidad educativa y docente del aula. De todos los actores mencionados para la presente investigación participaron 6 padres de familia voluntarios de 22. En relación a los estudiantes participaron en un promedio de 13 de 22 en razón de que su asistencia era regular a las clases sincrónicas considerando a los estudiantes que no se conectaban para identificar sus dificultades y promover estrategias para una educación accesible y de calidad, además, se contó con la participación de la autoridad encargada de la dirección de la unidad educativa y docente del aula quienes accedieron voluntariamente a un conversatorio del estado de la educación virtual.

Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas e instrumentos fueron construidas basándonos en 4 categorías que se consideraron importantes a partir de la observación, estas se distribuyen en: dificultades técnicas durante las clases sincrónicas, emociones de los estudiantes, uso de saberes y conocimientos de la nacionalidad quichua y estrategias didácticas para la educación virtual.

La información fue recolectada, analizada y sistematizada con técnicas como: entrevistas estructuradas apoyadas en un cuestionario de preguntas formuladas con anterioridad, fueron dirigidas a los padres de familia, rectora y docente del aula de forma presencial en la Unidad Educativa. **(Anexo 1)**

Los conversatorios apoyados en presentaciones con diapositivas y pizarras digitales fueron dirigidos a los estudiantes en varios momentos durante las clases virtuales con la finalidad de analizar las dinámicas y profundizar en la experiencia de los estudiantes con los diferentes recursos y herramientas tecnológicas.

La observación fue una de las técnicas que permitió registrar en los diarios de campo las actividades y eventos que sucedían durante las clases sincrónicas durante el tiempo de acompañamiento pedagógico. **(Anexo**

CAPITULO IV: PROPUESTA

Propuesta

Para la modalidad de trabajo de la investigación se toma como enfoque principal el conectivismo debido a que la interacción y el aprendizaje fue mediante el uso de las Tic, Siemens (2004) describe al conectivismo como la combinación del constructivismo y el cognitivismo para un mejor aprendizaje dentro de la era digital, no se trata del aprendizaje a partir de un solo individuo sino de las interrelaciones con la sociedad, de esta forma ser coherentes con el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos.

Teniendo en cuenta que actualmente nos encontramos en un aprendizaje virtual que requiere una planificación minuciosa pensando en las herramientas y los detalles del proceso de enseñanza aprendizaje fue necesario apoyarse en el modelo instruccional ADDIE que permitió estructurar una propuesta de acuerdo a las cinco fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación, estos momentos fueron claves en la construcción de la propuesta pedagógica didáctica con pertinencia cultural y lingüística. Además, se considera la metodología del ADDIE para el diseño y creación de cada objeto virtual de aprendizaje.

ANÁLISIS

En este primer momento es esencial conocer minuciosamente la realidad y las necesidades educativas de los estudiantes en las 4 categorías propuestas en los instrumentos de recolección de datos, de esta forma pensar en el diseño de objetos virtuales de aprendizaje como recursos que den respuesta a las diversas fragilidades acontecidas en un escenario de incertidumbres.

Los estudiantes siendo actores principales de la comunidad educativa por todas las acciones pedagógicas que se direccionan hacia ellos, varios de estos procesos de investigación se orientan a escucharlos y darle sentido e importancia a sus formas de pensar de vivir y de sentir el acto educativo. Por ello, hemos registrado datos de un conversatorio que se realizó de manera virtual a través de la plataforma Microsoft Teams con una duración de una hora de acuerdo al horario académico. Además, la observación e intervención pedagógica realizada a los estudiantes durante los siete meses, permitieron identificar y capturar con más precisión los diferentes

momentos y experiencias pedagógicas, las mismas que fueron analizadas en la matriz de sistematización de los datos. (**Anexo 3**)

La información obtenida de los diferentes actores fue en base a cuatro categorías principales: dificultades técnicas enfrentadas por los estudiantes durante las clases virtuales, la motivación que tienen los estudiantes para continuar sus estudios en la modalidad virtual, saberes ancestrales de la comunidad de San Francisco de Chibuleo y las estrategias pedagógicas que han sido empleadas por el docente durante la modalidad virtual. Se considera estas categorías, por su relación directa con la investigación y que tuvieron mayor incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, considerando el contexto de la Educación Intercultural Bilingüe.

A continuación, se presenta los principales resultados obtenidos que permitieron el repensar la forma de organización y acciones pedagógicas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje:

Las dificultades técnicas: el principal reto de las Unidades Educativas

Se observa que durante las clases los estudiantes presentan inconvenientes técnicos ya que no cuentan con dispositivos propios o el único que tienen lo comparten con los demás miembros de la familia, para ello, la rectora Mariana Paredes de la institución durante la entrevista ha mencionado que *“...aquí en las comunidades indígenas vieron la necesidad en las casas, en los hogares, en si la institución de contar con los elementos para ello, osea estamos hablando del hardware y el software, entonces han hecho un gran esfuerzo humano, sobrehumano los padres de familia para darle a los muchachos en la casa el internet en un gran porcentaje...”* (M, Paredes comunicación personal, 5 de Marzo del 2021).

Los padres de familia (PF) manifiestan ideas similares sobre la falta de dispositivos de los estudiantes para conectarse a las clases o realizar las tareas, así mismo, PF 2 mencionó *“...Sí, es que a veces piden la computadora, dicen necesito el celular y el celular no pasa en la casa”* (Padre de familia 2, comunicación personal, el 4 de marzo del 2021).

De igual manera, el PF 4 mencionó en la entrevista, que ella ha observado que su hijo no entiende en las clases ya que se aburre, los dispositivos se apagan a cada rato por los cortes de energía. En este contexto desde lo observado por el docente Domingo Toala ha notado que *“Los estudiantes solo tienen acceso al*

dispositivo durante las horas de clase ya que muchos de ellos comparten con sus hermanos y obligatoriamente deben abandonar la clase a las 10:00 am” (D, Toala, entrevista vía internet, 30 de abril 2021)

Otro aspecto que se ha presentado en las dificultades técnicas y todos los actores han observado es la poca accesibilidad a servicios de internet y los que cuentan con el servicio es de baja calidad o por tiempo limitado. Por ejemplo, durante las clases sincrónicas que asistimos como practicantes hemos escuchado que los estudiantes en su mayoría dicen *“mi internet esta malo profe”, “ no se ve la pantalla y no se escucha”* para ello, en la entrevista con la rectora Mariana Paredes mencionó que *“...algunos chicos se conectan con datos ustedes saben lo que eso implica, y eso pienso que pensó también el Ministerio de Educación para que nosotros podamos trabajar de esa manera...”*(M. Paredes comunicación personal, 5 de Marzo del 2021).

Los padres de familia respecto a la accesibilidad a internet con la que cuentan para que sus hijos o hijas puedan acceder a las clases virtuales mencionaron situaciones similares por ejemplo: el PF 1 *“Ah, claro eso es porque a veces ahí donde que yo vivo (...) tuve red así mismo solo internet y no cogía bien, tocaba estar esperando una hora, media hora, a veces venía a veces iba, y eso ya hice cambiar a nueva, otra óptica ahí si ya no hay dificultades para ellos, funciona poquito más avanzado”* (Padre de familia 1, comunicación personal 4 de Marzo del 2021).

Siendo este un escenario que se ha repetido en los diferentes hogares, el PF 3 también ha manifestado que *“...A veces las fallas de internet porque se va entonces toca salir y toca esperar que mande la guía para hacer los deberes...”* en este sentido esto ha llevado a otros inconvenientes que dificultan el desempeño de los estudiantes, porque no puedan presentar tareas a tiempo o el acceso a clases es de forma interrumpida y no siguen la secuencia de la clase, provocando la falta de comprensión del tema abordado y no se entienda lo que el docente ha realizado en el encuentro sincrónico, por ende, el mismo padre de familia ha expresado que *“...Cuando el internet se va y se queda conectado no entiende la clase no pueden hacer los deberes fácilmente...”*(Padre de familia 3, comunicación personal,4 de Marzo del 2021).

En las comunidades donde viven los estudiantes las situaciones de conectividad sigue siendo un reto, el docente Domingo Toala desde su experiencia ha notado que algunos estudiantes siguen teniendo dificultades hasta el día de ahora en conectarse a las clases sincrónicas, ya que por los sectores donde viven hay muy poca

recepción de señal o los servicios de internet son de baja calidad y esto se ha visto reflejado durante las clases, debido a que los estudiantes durante el conversatorio al preguntarles las dificultades que han tenido, expresaron lo siguiente el estudiante 2 *“mis compañeros están sacando de la reunión, silencian el micrófono, se me va el internet”*(Estudiante 2, conversatorio virtual, 2 de marzo del 2021), esto ha llevado a que las participaciones de los estudiantes durante las clases sean limitadas, así lo ha expresado el estudiante 3 *“la dificultad es que se va el Internet y a veces mis hermanos gritan y no puedo participar”* (Estudiante 3, conversatorio virtual, 2 de marzo del 2021). En este apartado pudimos observar que los estudiantes al tener una mala conexión de internet generan muchas molestias entre ellas: no participan activamente ya que en varias ocasiones se les nombre y no responden por diversas situaciones como: Mala recepción del audio, no visualizan el contenido proyectado y las distracciones son frecuentes en su espacio de trabajo.

La Motivación: un elemento necesario en la educación actual

Para conocer cómo los estudiantes y padres de familia se han sentido y motivado durante el proceso educativo en la modalidad virtual escuchamos una diversidad de opiniones, las cuales se han mostrado positivas y negativas cada una de ellas desde la vivencia de las diferentes condiciones familiares. Los padres de familia se han enfocado más en que sus hijos cumplan con las tareas y pongan atención en clase por ejemplo: el PF 1 menciona concretamente *“...digo aprende todas las cosas que te manda el profesor, lo que dice pues haz los deberes, preséntale y con eso no tienes ninguna dificultad, a ella le motivó diciendo que haga los deberes”* (Padre de familia 1, comunicación personal, 4 de Marzo del 2021), de la misma manera el PF 2 mencionó que la forma de motivar al estudiante es diciéndole que *“Tiene que hacer los deberes para que siga estudiando, para que no quede ahí, que tiene que estudiar y decimos que tiene que estudiar y nada más”* ... (Padre de familia 2, comunicación personal, 4 de Marzo del 2021).

A pesar de la motivación que se les da a los estudiantes se presentan escenarios en los cuales los esfuerzos hechos no son suficientes y es muy difícil para los padres de familia llegar con palabras que realmente presenten un cambio de actitud en sus hijos y mejorar su estado de ánimo, el PF 5 le aconsejaba a su hijo que estudie y que sea participativo dentro de la clase, sin embargo, manifestó que no aprende ni comprende mucho el tema lo que dificulta que luego no realice las actividades de la guía de aprendizaje correctamente.

De igual forma, durante las clases sincrónicas el docente ha mencionado que muchos estudiantes se sienten cansados, por el hecho de pasar sentados frente a un computador o a un celular. En este escenario observamos que el grupo de estudiantes son muy pocos los que participan activamente, ya que solo cuatro o cinco estudiantes abren los micrófonos para leer, responder y preguntar, por otro lado, el resto de estudiantes no contestan o participan después de insistirles, por ende, podemos deducir que de manera general la participación del grupo es regular. Del pequeño grupo de estudiantes quienes participan si se evidencia el interés durante toda la clase sincrónicas, por ello, los estudiantes expresaron su diversidad de emociones, en el caso particular de un estudiantes dice que se ha sentido *“muy bien porque ya no hay que ir de mañanita a la clase”* (Estudiante 1, conversatorio virtual, 2 de marzo del 2021); el estudiante 2 *“Yo me he sentido mal y bien, porque no podemos encontrarnos con nuestros compañeros y bien porque pasamos tiempo en familia”* (Estudiante 2, conversatorio virtual, 2 de marzo del 2021) de igual forma, hemos escuchado opiniones las cuales son preocupantes ya que el estudiante 3 refiere *“No me he sentido bien, me aburro no entiendo algunos temas me siento mal con las clases virtuales no me gusta esta manera de recibir clases”* (Estudiante 3, conversatorio virtual, 2 de marzo del 2021), por lo cual, proponemos crear objetos virtuales de aprendizaje en las cuales los estudiantes puedan animarse y diversificar las actividades para que la clase no sea monótona o aburrida, para ello, existen una diversidad de actividades en los ambientes virtuales los cuales pretenden potenciar la motivación y fomentar la autonomía en su propio aprendizaje de los saberes y conocimientos educativos lo que sirve como predictor del éxito académico y adquirir diversas habilidades (Vidal, 2021).

Los saberes ancestrales: contextualizando el proceso de enseñanza aprendizaje

En esta categoría se consideró necesario conocer los puntos de vista de los diferentes actores sobre los saberes ancestrales, para profundizar se realizó un levantamiento de información a través de entrevistas y la observación para determinar lo que se conoce y se vive en la comunidad desde sus propias prácticas culturales es decir, aquellos saberes y conocimientos ancestrales de la comunidad de San Francisco de Chibuleo los que permitirán acercarnos a la historia y a las vivencias de la comunidad y cómo estos pueden ser integrados en la elaboración de los recursos virtuales que apoyen al proceso educativo. La rectora de la institución Mariana Paredes menciona que: *“Como política el hecho de que nosotros representamos a la educación Intercultural*

Bilingüe del Ecuador, pero tiene principios y objetivos de lo que es educación y dentro de ello está el mantener los valores culturales y de la familia” (M, Paredes comunicación personal, 5 de marzo del 2021).

Por lo tanto, se considera a la lengua de la nacionalidad importante a lo largo de los procesos educativos así manifiesta el PF 2 que a los estudiantes *“...no les gusta hablar en quichua, les gusta hablar en español y sería bueno que tradujera en quichua eso que están enseñando en español para que no se pierda el idioma”* (Padre de familia 2, comunicación personal, 4 de Marzo del 2021), por lo que, inferimos que el idioma materno como el idioma relacional deben estar ligados en la elaboración de los recursos, de igual forma, PF 3 añade la importancia que tiene *“el quichua ahora en clases virtuales no se practica tanto, a veces si es bueno que practiquen en las clases también nuestro idioma”* (Padre de familia 3, comunicación personal, 4 de Marzo del 2021), debido a que la práctica del idioma se ha perdido se considera fundamental su uso durante de las clases virtuales, el MOSEIB desde sus lineamientos quiere fortalecer la lengua materna en el proceso DDTE, por ende los docentes de Educación intercultural deben hacer uso del 45 % de la lengua de la nacionalidad, el 45 % de la lengua de relación intercultural y el 10 % de la lengua extranjera en el proceso educativo (Modelo del sistema de Educación Intercultural Bilingüe, 2013).

Otro de los saberes de la comunidad de Chibuleo, es el bordado en sus trajes y el uso correcto de su vestimenta, mencionan que los jóvenes no se ponen su ropa ya que es parte esencial de su cultura, el PF 1 manifiesta *“lo que parte de indígena que se dice tiene que ser con la ropa típica de ellos, el pantalón, la camisa blanca, el poncho y el sombrero, pero algunos no creen que ponen esto aquí”* (Padre de familia 1, comunicación personal, 4 de Marzo del 2021) de la misma manera el padre de familia 5 menciona que *“...el proceso y el significado de los colores en los bordados de las blusas y las fajas, tenemos por un lado el color morado que refleja el color de la flor de papa, el verde hojas de la naturaleza y el azul el agua”* (Padre de familia 5, comunicación personal, el 5 de Marzo del 2021), se puede visualizar que el pueblo Chibuleo entre sus saberes ancestrales realizan artesanías como: shigras, ponchos y blusas con bordadas de varios colores; el bordado de las blusas forma parte de la vestimenta con colores auténticos que identifican al Pueblo con el uso de colores de la Pachamama (Madre Naturaleza) siendo así, el bordado el sello personal de la gente del pueblo, por lo tanto, en la educación se integra la pertinencia cultural para que los estudiantes puedan visualizar la importancia

y el significado de cada atuendo con el fin de que los más jóvenes sigan utilizando la vestimenta (Guapizaca et al, s.f).

Por otro lado, el docente Domingo Toala manifiesta que los saberes ancestrales no se han vinculado directamente en la enseñanza, sino han sido vistos en segundo plano. Por parte de los estudiantes, consideran un saber ancestral la minka que se realiza en las comunidades o en las instituciones, el estudiante 2 dice: *“Una actividad que realizamos es la minka o la punta”* el estudiante 3 complementa: *“hay muchos tipos de minkas licen es como decir del agua, del agua de regadío, del agua que nos llegue a la casa”* el estudiante 4 complementa *“limpiar los caminos”* (Estudiante 2,3,4 conversatorio virtual, 2 de marzo del 2021). Estas mingas se realizan con la finalidad de organizar y preservar el orden en las comunidades donde los padres de familia pueden compartir los saberes a sus hijos, en la comunidad lo que prevalece es la colaboración, por ende, cada uno asume roles y se distribuye el trabajo, además, se puede tomar como un espacio esencial de aprendizaje debido a que por medio de esta práctica se promueve la solidaridad, la reciprocidad y la ayuda mutua entre los miembros de una comunidad, por lo que, estos principios deben ser promovidos dentro de las aulas y en las actividades propuestas dentro de las guías para que se fortalezca el trabajo colaborativo (Guapizaca et al, s.f).

A partir de ello, la rectora menciona que *“Los valores culturales, los valores ancestrales, del idioma, las costumbres todo eso ya es parte de la institución y estamos integrándonos a la comunidad por el mismo hecho, entonces no podemos salir de eso”* (M, Paredes. Comunicación personal, 5 de marzo del 2021), por lo tanto, estos saberes y conocimientos deben ser plasmados en su mayoría dentro de las estrategias didácticas que utilizan los docentes teniendo en cuenta las necesidades pedagógicas de los estudiantes, de esta manera poder difundir y resaltar la importancia que tienen al integrarlos al proceso de aprendizaje, además se vuelven a fortalecer los saberes que se han excluidos en muchas ocasiones como la elaboración de bordados, festividades de la comunidad, organización y trabajo colaborativo que en las comunidades es muy fundamental de esta manera también damos cumplimiento a que estos sean integrados en las guías de interaprendizaje como lo determinan los lineamientos del modelo educativo.

Las estrategias pedagógicas: Innovaciones para el aprendizaje en la virtualidad a través de recursos educativos

Esta categoría es una de las principales en la investigación, que conjuntamente con las anteriores a dado paso a la siguiente fase de diseño, ya que, está centrada en las estrategias que utiliza el docente, dificultades y fortalezas que tienen los estudiantes para aprender y realizar las tareas que se encuentran en la guía de interaprendizaje, entre los principales elementos que han incidido en los ajustes a las estrategias son: cambios que se han dado al tener que trabajar en la modalidad virtual:

- Cómo el docente ha aprovechado los recursos digitales que tienen los estudiantes para apoyar el aprendizaje de los estudiantes.
- El nivel de aprendizaje que los estudiantes y padres de familia consideran que han alcanzado.
- Tiempo necesario que los estudiantes y padres de familia consideran que se debe tener de clase sincrónicamente para un buen aprendizaje.
- Las actividades e integración de recursos virtuales en las guías de interaprendizaje para tener un aprendizaje significativo.

Durante el tiempo de acompañamiento pedagógico a los estudiantes del proceso DDTE desde el mes de noviembre del 2020 hasta mayo del 2021 las estrategias empleadas han mejorado y se adaptado a los requerimientos de los estudiantes, sin embargo, no han sido lo suficientemente apropiadas para cubrir las necesidades del total de los estudiantes.

En primera instancia desde las autoridades de la Unidad Educativa se reconoce que ha sido un desafío para toda la comunidad educativa adaptarse a los nuevos cambios en la modalidad de estudio, por ende, la rectora Mariana Paredes de la institución ha dicho que *“...la educación fiscal específicamente no tiene esa cultura de trabajar con recursos didácticos digitales, con plataformas digitales y también entrar a lo que es la investigación, bueno a partir de ello ha sido un reto para todos...”* lo que se ha visto reflejado en el aula y cómo las clases han caído en la monotonía según las notas del diario de campo “ el docente presenta diapositivas con



una información limitada y avanza rápidamente los temas” además “ se ha observado que no existen recursos educativos complementarios que apoyen al aprendizaje de los estudiantes luego de la clase sincrónica” “ Las tareas que se establecen en la guía didáctica se han centrado solo en realizar mapas conceptuales y resúmenes del contenido de la guía” así mismo desde la autoridad reconoce que *“Ahora nos encontramos también como decía que estamos un poco frío el estudiante con la pantalla, con el computador, con el teléfono pero a más de ser un poco frío regresamos a lo que yo decía antes no hay interacción”*(M, Paredes. Comunicación personal, 5 de marzo del 2021).

Para los estudiantes que tienen facilidades de acceder a internet no se ha aprovechado todas las posibilidades para un uso adecuado del mismo, el cual permita explotar los recursos para el aprendizaje, no hay propuestas en las actividades de las guías de interaprendizaje las cuales incentiven a la investigación, acceso a las plataformas y objetos virtuales de aprendizaje; desde el punto de vista de la autoridad se dice que *“los jóvenes de alguna manera como que ellos ya se pueden desenvolverse solos con su computadora o su teléfono pero confían demasiado en los muchachos, entonces los chicos no están dando buen uso tenemos gran cantidad de estudiantes que no se conectan a las clases, no se conectan o si es que se conectan no hay esa participación activa que nosotros quisiéramos”* (M, Paredes. Comunicación personal, 5 de marzo del 2021). En el caso de los estudiantes pese a contar con los dispositivos para acceder las clases le han dado un uso que no se relaciona con las actividades académicas, ya que los padres de familia tampoco han acompañado todo el tiempo y les dan más autonomía y confianza para que los utilicen a su manera, nuestra propuesta se ha enfocado en aprovechar estos recursos tecnológicos para que el estudiante utilice los dispositivos y realice actividades como, juegos, lecturas, revisión de información, reproducción de videos educativos, acceso a actividades virtuales

Por otro lado en este mismo escenario existen estudiantes quienes han aprovechado los recursos buscando que apoyen a su aprendizaje, los padres de familia han dicho que su hijo si busca materiales en internet pese a las dificultades que tiene de conexión, además considera importante que aprendan, que jueguen durante las clases y mucho mejor si es en el idioma quichua, a partir de lo que ha mencionado el padre de familia hemos podido observar que algunos estudiantes han utilizado los dispositivos para realizar actividades que se envió en la fase de aplicación de los recursos virtuales, ellos han accedido después de las clases ha pizarras digitales, Google forms y educaplay aprovechando la conectividad con la que cuentan.

Es necesario conocer cómo los estudiantes están revisando el contenido y haciendo tareas correspondientes, además, cuanto los estudiantes aprenden a través de ellas en la modalidad virtual, para acercarnos más a las experiencias varios padres han opinado lo siguiente, PF2 ... *“Más o menos estamos ahorita en la casa no aprenden bien así bien bien como les enseñaban aquí en el aula”* (Padre de familia 2, comunicación personal, 4 de marzo del 2021) de igual manera el PF 6 dice que dentro del aprendizaje virtual uno de ellos es que el aprendizaje adquirido no es puesto en práctica, por lo que no existe un aprendizaje verdadero.

Para que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo los padres de familia y estudiantes consideran que deberían tener más tiempo de clase que permita resolver dudas, abordar el contenido detenidamente e ir reforzando los saberes y conocimientos, para ello el PF 2 menciona *“en internet ellos no avanzan a aprender porque solo dan 1 hora y no enseñan así como enseñaban en la clase y no avanzan a hacer las tareas”* al no tener el tiempo suficiente se presentan dificultades en las tareas y la falta de comprensión del tema por lo que, el padre de familia ha dicho concretamente *“porque mi hija dice papi “esas cosas no entiendo” tiene que pedir ayuda a mi hijo que es ya de el colegio ”* (Padre de familia 2, comunicación personal, 4 de Marzo del 2021) es por eso que desde las estrategias que proponen los padres de familia para solventar estos procesos manifiestan *“Desde mi opinión yo diera más porque en una hora ellos no entienden nada, por igual los profesores explican rápido no entienden, que sea más de hora y que expliquen bien las clases”* (Padre de familia 3, comunicación personal, 4 de Marzo del 2021).

Los estudiantes respecto al tiempo manifiestan que ellos consideran *“unas tres horas para aprender más, como las clases que sabíamos hacer en los presenciales”*, (Estudiante 1, conversatorio virtual, 2 de marzo del 2021) al sentir ellos que una hora de clase cómo se lo hace en la actualidad de acuerdo a los lineamientos no es suficiente para su aprendizaje, también el estudiante 2 opino que *“me gustaría tener de 3-4 horas porque en una hora no se alcanza a ver todo el tema”*(Estudiante 2, conversatorio virtual, 2 de marzo del 2021).

Varios de los inconvenientes que hemos leído en la sistematización de los datos es porque en la guías de interaprendizaje no se dan los insumos necesarios para que el estudiante pueda realizar sus tareas aplicando sus conocimientos, habilidades y actitudes, en este sentido el docente se ha ajustado a los lineamientos del Ministerio de Educación, el cual, hace el pedido que los contenidos sean los más concretos posibles

manifestando en el corto tiempo de clases y en lo posible se trata de poner la información clave en las guías didácticas para que el estudiante pueda revisar posteriormente de la clase.

El manejo de las guías ha desencadenado inconvenientes que los padres de familia han detectado por ejemplo: el PF4 refiere que la guía en la materia de matemática es muy compleja y no comprende para ayudar a su hijo en las tareas, en otra experiencia el PF 3 afirma que al momento de realizar las tareas no se comprende diciendo concretamente que “...ponen un título y dicen que hagan eso y no entienden, y en cambio llegando a la realidad vemos el texto y están más cosas y más largas” (Padre de familia 3, comunicación personal, 4 de marzo del 2021).

Para finalizar, respecto a la integración de objetos virtuales de aprendizaje y material que puede incorporarse para que los estudiantes puedan reforzar su aprendizaje, hay mucha acogida por parte de los padres de familia ya que cómo estrategia pedagógica se puede involucrar elementos que contengan pertinencia cultural y lingüística durante las clases también ayudaría a que se conserve la cultura del pueblo Chibuleo siendo así el padre de familia 3 dice que “... Sí es bonito también que manden videos o fotos que estén del pueblo Chibuleo, del colorido si es bonito para que los chicos vean y si es bonito así para que sigan valorando...” (Padre de familia 3, comunicación personal, 4 de Marzo del 2021). Para que estos objetos virtuales de aprendizaje lleguen al estudiante es necesario la incorporación de las TIC en la educación, estos se convierten en los recursos de mediación y su uso incrementa las experiencias de interactividad de las actividades educativas, diversificando y personalizando la enseñanza de cada uno de los estudiantes, así se rebasan barreras de espacio-tiempo y distancias físicas-culturales, es decir, los estudiantes se convierten en los autores de su propio conocimiento además pueden: almacenar, acceder, utilizar y compartir recursos digitales. (Vidal, 2021)

Al comentarle al PF ha dicho que es importante que los materiales y las clases sean de acuerdo a lo que viven en la realidad, a algo conocido para llamar en interés en el estudiante y el padre 6 ha destacado opinando que “parece interesante que estos saberes ancestrales se den a conocer mediante videos, imágenes que muestran su realidad, es decir, donde se encuentre reflejada la cultura quichua de Chibuleo.” (Padre de familia 6, comunicación personal, 8 de marzo del 2021).



Hablando de las estrategias e incorporación de saberes ancestrales en los mismos la autoridad de la institución dice que *“lo que se quiere hacer es que el idioma sea más divertido, más dinámico y que las actividades de los docentes vayan hacia allá de que no lo vean como algo muy cansón o el pretexto de que por tantos deberes a mí no me gusta el quichua dicen”* (M, Paredes. Comunicación personal, 5 de marzo del 2021) por ende, como investigadores pensamos que la lengua quichua se ha visto complicado porque la didáctica de enseñanza ha sido muy monótona y ha causado cansancio en los estudiantes, lo han tomado como una obligación y deberes por cumplir en vez de comprender el uso de la lengua.

Por otra parte, los estudiantes han manifestado en cuanto a las estrategias que se han incorporado durante las clases sincrónicas y asincrónicas, por ejemplo, el estudiante uno ha dicho *“Licen a mí me encanta la ruleta de participación”* lo cual hemos incorporado para que la participación sea más equitativa así mismo el estudiante 2 *“La pizarra me ha gustado aprendemos más la ruleta de participación también es bueno nos hace poner más atención los videos es también muy buenos por qué nos preguntan si hemos puesto atención y nos preguntan y nosotros respondemos la pregunta bien es porque hemos puesto atención en el video”*. (Estudiante 2, conversatorio virtual, 2 de marzo del 2021). Finalmente, el estudiante 5 escribió *“Los videos nos sirven para estudiar más para entender más fácilmente las tareas”* a lo que el estudiante 6 complementa diciendo *“...digamos no vale el micrófono ahí podemos escribir en la pizarra”* (Estudiante 5,6. conversatorio virtual, 2 de marzo del 2021).

DISEÑO

En un primer momento esta fase implicó pensar en los prototipos de los objetos virtuales de aprendizaje, los cuales se fueron modificando de acuerdo a las necesidades en las categorías de interés mencionadas anteriormente. Para continuar con el diseño se tuvo que ir adaptando elementos que den respuesta a las necesidades identificadas, esta fase toma en cuenta las expectativas de los actores que participaron como informantes, integrando los lineamientos sugeridos por el MOSEIB e insumos curriculares que dan respuesta a los objetivos que plantea el Modelo Educativo.



Insumos curriculares

Los saberes y conocimientos de la propuesta son tomados de la unidad 49 del currículo kichwa el mismo que es utilizado en la UEM Chibuleo, por su flexibilidad estos fueron seleccionados de tal forma que se relacionen entre ellos en un círculo de aprendizaje, es decir, que hagan un conjunto de saberes que tengan dominios similares y se complementen los unos a los otros.

Hay que recordar que la unidad de aprendizaje está formada por cuatro círculos de aprendizaje en esta propuesta se toma como referencia el desarrolló de uno de los cuatro círculos de la unidad 49. Otro de los aspectos que se tomó en cuenta para la selección de los saberes y conocimientos fueron aquellos en los que se pueden incorporar las distintas innovaciones pedagógicas y virtualizarlos.

Innovaciones pedagógicas para la EIB

Entre las innovaciones pedagógicas que se integraron en los contenidos y actividades de la guía de interaprendizaje, fue el calendario vivencial del cual se tomó el festejó del **Inti Raymi** “Fiesta del Sol”, debido a que coincidía con las fechas en la que se desarrolló el círculo de aprendizaje. La información de esta festividad se basó en “La cartilla de saberes del pueblo Chibuleo” de esta manera nos acercamos a las practicas propias de la comunidad durante este festejo.

Otros de los saberes tomados fueron: el ciclo agrícola en la chackra, la minka, el huerto escolar y familiar.



Figura 3

Calendario vicencial de la UEM Chibuleo



Nota. La imagen muestra las diferentes festividades y actividades agrícolas del pueblo de Chibuleo, imagen tomada por el docente Domingo Toala.

Orientaciones curriculares

La guía de interaprendizaje considera el perfil de salida del proceso DDTE, la cual se basa en fortalecer la identidad cultural, la aplicación de los conocimientos aprendidos en la resolución de problemas en situaciones reales, la participación en actividades creativas y lúdicas, respetar y practicar sus obligaciones y sus derechos lingüísticos y trabajar colectiva e individualmente asumiendo los roles asignados en función de las necesidades de la comunidad, comunicándose de forma oportuna y aplicando los conocimientos prácticos y científicos.

Con la finalidad de aportar al perfil de salida de los estudiantes el diseño de los objetos virtuales de aprendizaje se considera actividades como: lecturas con los saberes de la comunidad, dibujar su entorno, leer y reflexionar contenidos a través de infografías, jugar y aprender, observar vídeos y realizar preguntas sobre el mismo, leer y crear mapas interactivos, dar a conocer símbolos de la cultura, identificar personajes de la comunidad a través de textos literarios, escuchar audios y resolver problemas cotidianos a través de la metodología aprendizaje basado en problemas y diálogos. (**Anexo 4**)

DESARROLLO

A partir de la fase anterior se inicia con la etapa de desarrollo donde se aplicaron varios pasos como: la edición de imágenes, selección de audios y videos, búsqueda de información se materializa la propuesta con la construcción de la guía de interaprendizaje virtual, para ello se utilizó la plataforma de Genially que es una herramienta de comunicación y colaboración síncrona y asíncrona entre docentes y estudiantes, esta herramienta se puede utilizar desde diferentes dispositivos siempre y cuando se cuente con una conexión a internet, además, permitió que todo el desarrollo y cambios realizados sean guardados automáticamente facilitando un trabajo continuo en diferentes sesiones de trabajo.

Otra de las herramientas utilizadas para elaborar la guía fue un formato más sencillo diseñado en Microsoft Word, este formato cuenta con todas las actividades para los estudiantes que tengan dificultades de conectividad puedan desarrollarla y tengan las mismas oportunidades de participación con todo el grupo de estudiantes.

Para la selección de las herramientas se consideró que sean fáciles de utilizar y tengan diversas opciones que permitan insertar los elementos necesarios como: audios, imágenes y textos que puedan ser compartidos a través de enlaces en los medios de comunicación que manejaban los estudiantes. Se consideró que las herramientas permitan crear recursos que fomenten un aprendizaje interactivo y no se basen únicamente en la lectura del contenido, por el contrario que este pueda ir ampliándose a través de vínculos y diversas actividades sin descartar que estas herramientas también ayuden al desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes mientras desarrollan o exploran los contenidos.

En la fase final del desarrollo de la guía fue importante verificar que todas las actividades creadas estén activas en la web, que los enlaces sean los adecuados, en el caso del formato en documentos de Word todos los elementos se encuentren muy bien ubicados y cumplan con los lineamientos propuestos en la fase del diseño.

Cada uno de los OVA tuvieron su propio desarrollo y sus particularidades en cuenta a su metodología de aplicación, su diseño y objetivo. **(Véase pág. 55-88)**



Materialización de los OVA

Después de conocer todo el proceso para la creación de los OVA que serán parte de la guía de interaprendizaje, se destaca que la guía por su construcción también se convierte en un objeto virtual de aprendizaje, la cual en su estructura contiene una diversidad de recursos virtuales los mismos que se detallarán a continuación como fueron diseñados, desarrollados e implementados según el modelo instruccional ADDIE con el cual se trabajó.

OVA LENGUA Y LITERATURA.

Objeto virtual de aprendizaje: “Crucigrama uso de z-s”

Diseño

Descripción

Es un crucigrama que consiste en mirar imágenes con elementos que tienen la letra “s y z”, palabras con terminaciones “ésima y ésimo” e ir escribiendo en las casillas horizontales y verticales según se muestran en las imágenes. Las imágenes tienen ilustraciones de objetos conocidos y escritura en la lengua quichua.

Objetivo

Despertar el interés a través del juego, para reforzar el uso correcto de las letras “s y z”

Desarrollo

El crucigrama fue desarrollado de la siguiente manera:

1. Seleccionar las palabras que se desea fortalecer en la escritura.
2. Seleccionar imágenes de las palabras escogidas.
3. Editar las imágenes para colocar su nombre en la lengua quichua e incorporar elementos que se relacionen con la cultura quichua.
4. Utilizar la herramienta Educaplay para virtualizar la actividad, incorporando los elementos disponibles de acuerdo a la necesidad de aprendizaje.



5. Publicarlo en la web.
6. Incorporarlo en la guía de interaprendizaje virtual.
7. Capturar pantallas e incorporarlo en formato de documento de word.

Implementación

Formatos

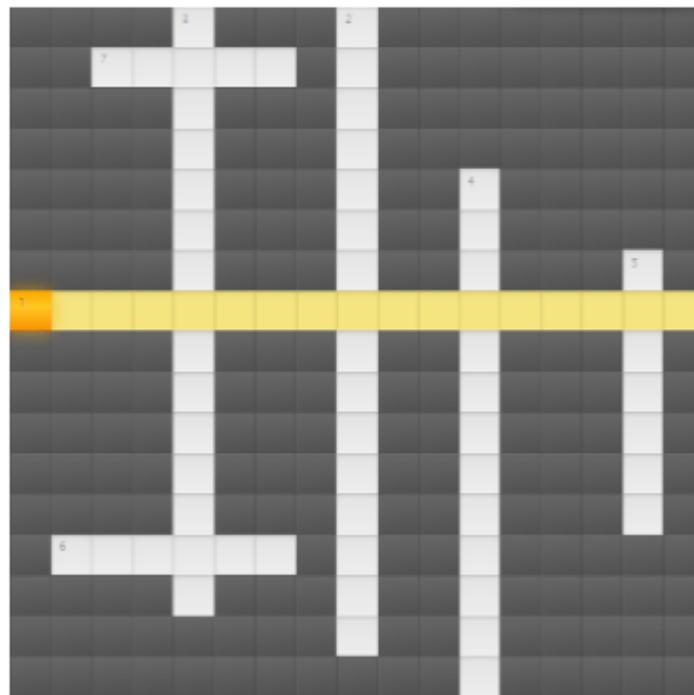
Online

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9103305-uso_de_la_s_z_decimales.html

Físico

Completar los objetos y partes decimales utilizando las letras "S-Z".

Link: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9103305-uso_de_la_s_z_decimales.html



(Crucigrama incorporado en la guía versión física)

Metodología

Durante la sensorización el docente solicita a los estudiantes que puedan acceder al enlace o documento donde se encuentra la actividad, a continuación, da las instrucciones para la solución del crucigrama y espera hasta que los estudiantes envíen las evidencias a los canales de



comunicación (chats). Una vez que estos son receptados durante la clase sincrónica se va resolviendo para que todos puedan observar y realizar las correcciones pertinentes.

Tiempo

10 minutos

Recomendaciones

El crucigrama puede ser utilizado en la fase de **verificación** con la finalidad de constatar los avances y dominios adquiridos durante la clase.

Objeto virtual de aprendizaje: “Infografías: El cuento y la leyenda”

Diseño

Descripción

Es una infografía con la recopilación de imágenes, texto con información sobre el cuento y la leyenda, de tal manera que sea comprensible para el lector, el diseño se basa en las preferencias de los estudiantes, ya que se inclinaban por la lectura de textos cortos y visualización de imágenes con diseños atractivos y conocidos.

Objetivo

Mostrar los saberes y conocimientos sobre el cuento y la leyenda durante el desarrollo de contenidos a través de una información organizada a los estudiantes.

Desarrollo

La infografía fue desarrollada de la siguiente forma:

1. Indagar información pertinente y sencilla sobre los conceptos de leyenda y cuento.
2. Buscar imágenes con características animadas, personajes del contexto y coloridas para el tema.
3. Usar la herramienta Canva para elaborar la edición de la infografía.
4. Publicar en la web.
5. Incorporar en la guía de aprendizaje virtual.



6. Capturar pantallas e incorporarlo en formato de documento de Word.

Implementación

Formatos

Online

Infografía 1

https://www.canva.com/design/DAEc0lpUw3l/widzslZFgea9zogNmn0qmA/view?utm_content=DAEc0lpUw3l&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

Infografía 2

https://www.canva.com/design/DAEc40W_QSw/Em2tOp6omvV06ara3oxS3w/view?utm_content=DAEc40WQSw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

Físico

Desarrollo de contenidos

EL CUENTO

Concepto:
El cuento pertenece al género literario de la **narración** es un texto escrito por uno o varios autores que narran una historia de personajes a los que les sucede hechos en un lugar y espacios determinados.

El cuento puede transmitirse de forma oral o escrita siendo, actualmente, más usual la forma escrita para la transmisión.

Características:

- Es una Narración corta.
- Tiene pocos personajes.
- La historia transcurre en uno o dos lugares distintos.
- Tiene un tema principal.
- Su estructura es introducción, nudo y desenlace.

Tipos de cuento:

➤ **Cuentos populares**
Narración breve transmitida por tradición entre la gente.

- Cuentos de hadas.
- Fábulas.
- Mitos y leyendas.

➤ **Cuentos literarios**
Abarca un público más específico el autor expresa sus emociones y sus ideas.

- Fantásticos.
- Infantiles.
- Terror.
- Aventura.
- Histórico.

Referencia bibliográfica: Beca, V. (2016). Cuentos e historias. Plataforma cultural

La leyenda

¿Qué es?
Las leyendas son narraciones donde se da la búsqueda de una explicación a través de un relato de un suceso o acontecimiento.

Importancia
La leyenda es uno de los elementos que fortalecen la identidad de lugar o de una nación.

Forma de transmisión
La leyenda ha tenido como principal agente de transmisión la oralidad, esto es, a través de la palabra se ha difundido una historia de un individuo a otro o en forma colectiva. En algunos casos la propagación fue premeditada, pero en otros ocurrió sin intención.

Tipos de leyendas:

Por su temática:

- Leyendas históricas:** son todas aquellas que narran hechos ocurridos en guerra o el momento de las conquistas.
- Leyendas etiológicas:** aclaran el origen de los elementos inherentes a la naturaleza, como los ríos, lagos y montañas.
- Leyendas escatológicas:** acerca de las creencias y doctrinas referentes a la vida de ultratumba o viajes al inframundo.
- Leyendas religiosas:** historias de justos y pecadores, pactos con el diablo, episodios de la vida de santos.

Por su origen:

- Leyendas urbanas:** pertenecen al folklore contemporáneo, circulan de boca en boca a través de generaciones.
- Leyendas rurales:** solo las leyendas vividas en el campo, porque no tienen lugar o adaptación para las urbanas.
- Leyendas locales:** es una narración popular de un municipio, condado o provincia.

(Infografías incorporadas en la guía versión física)



Metodología

La infografía se utilizará durante el desarrollo de los contenidos, se proyectará en el encuentro sincrónico de tal manera que los estudiantes puedan observar, leer y reflexionar sobre las ideas e imágenes presentadas. La participación en la lectura queda a consideración del docente, esta será por selección o sorteo mediante el método que convenga.

Tiempo

20 minutos

Recomendación.

Redactar un cuento o leyenda de la comunidad de tal manera que los estudiantes puedan comprender de mejor manera a través de un ejemplo concreto.

Objeto virtual de aprendizaje: “Video interactivo: El lago”

Diseño

Descripción

Video de un cuento titulado el lago, el cual integra palabras que hacen uso de las letras “s y z” para su narración, muestra imágenes con animales y escenarios similares al contexto comunitario donde habitan los estudiantes. El video en su desarrollo presenta preguntas de opción múltiple, de tal manera que se vayan respondiendo conforme se reproduce e ir enfocando la atención del estudiante en las palabras bien escritas.

Objetivo

Ejemplificar y poner en práctica el uso correcto de las letras “s y z” mediante la interacción con el cuento.

Desarrollo



El video interactivo del lago fue desarrollado de la siguiente forma:

1. Escribir el cuento con elementos conocidos en el contexto y vinculados con los saberes y conocimientos del círculo 1.
2. Elaborar los escenarios en la plataforma de Storyboard con personajes y lugares similares de la comunidad de Chibuleo.
3. Elaborar el video colocando los escenarios, texto y audios con la herramienta Powtoon.
4. Publicar el video en la plataforma de Youtube.
5. Descargar el video del cuento en mp4 y compartir a los estudiantes mediante Whatsapp.
6. Seleccionar las preguntas pertinentes de acuerdo a las partes del cuento y formas correctas de escribir.
7. Elaborar el video interactivo en la plataforma de Educaplay y agregar las preguntas de opción múltiple en relación al tema.
8. Publicar en la web el video interactivo
9. Incorporar en la guía de aprendizaje virtual.
10. Captura de pantallas e incorporarlo en formato de Word.

Implementación

Formatos

Online

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9127327-uso-de-la-z-y-s.html>

Físico



Verificación.

Señale las palabras con s y z que se utilizaron en el desarrollo del cuento.

E identifique el inicio el nudo y el desenlace del cuento.



(Video transformado con capturas de pantalla e integrada en la guía física)

Metodología

Durante la clase sincrónica en la fase de verificación se proyectará el video en la plataforma de Educaplay con la finalidad de ir observando el video e ir respondiendo las preguntas propuestas. Previo a observar el video se da sugerencias a los estudiantes que escuchen e identifiquen las palabras, personajes, lugares y la situación del cuento para tener respuestas oportunas durante la participación

Tiempo

15 minutos

Recomendación

Las preguntas pueden ser modificadas de acuerdo a los objetivos de la clase y puede utilizarse como una herramienta de evaluación si se lo ve necesario.



Objeto virtual de aprendizaje: “Test- Liveworksheet”

Diseño

Descripción

Consiste en un test elaborado en la herramienta Liveworksheet, el cual tiene un texto sobre la festividad del Inti Raymi (Fiesta del Sol) tomado de la cartilla de saberes del pueblo Chibuleo. El test contiene respuestas de selección múltiple por lo cual consiste en seleccionar la palabra correcta, al finalizar el test la plataforma retroalimentará y emitirá un puntaje, el mismo que puede ser mejorado en otros intentos.

Desarrollo

La elaboración del test fue de la siguiente manera:

1. Seleccionar y buscar una lectura de las actividades tradicionales de la comunidad, de preferencias de las que se encuentran en el calendario vivencial.
2. Identificar las palabras con letras “s y z” que se quieren poner en práctica o reforzar en su uso y escritura.
3. Usar la herramienta de liveworksheet para crear la actividad de la selección de palabras correctas dentro de la lectura escogida.
4. Publicar la actividad en la web e incorporar dentro de la guía de interaprendizaje virtual
5. Captura de pantalla para colocar dentro de la guía de interaprendizaje de Word.

Implementación

Formatos

Online

<https://es.liveworksheets.com/yf1854334jh>



Físico

APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO

Ubicar la S o la Z de acuerdo a su correcta escritura en el siguiente texto

Link: <https://es.liveworksheets.com/vf1854334jh>

APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO

Unidad 49
Círculo de aprendizaje 1
Guía 1

INTI RAYMI

Elige la palabra que esta escrita correctamente de acuerdo a los usos de las letras "S y Z".

Inti Raymi (Fiesta del Sol) o también llamado antiguamente Wawa Inti Raymi era una antigua **ceremonia/zeremonia** religiosa andina en honor al Inti, el dios-sol cada **solsticio/solstizio** de invierno para los Andes en el hemisferio **sur/zur**.

El Inti Raymi aún se celebra el 24 de Junio, como rito sincrético en **muchaz/muchas** comunidades de los andes como Chibuleo San Francisco. La ceremonia en esta **fiezta/fiesta** se lo realiza con los ramos, frutas y **flores/florez** en agradecimiento a la cosecha.

En la actualidad los pobladores de los países andinos **realizan/ realisan** fiestas en las **Instituciones/ Instituciones** Educativas con la presencia de padres de familias, docentes, estudiantes y en general.

Bibliografía: Ministerio de educación, cartilla de saberes y conocimientos de la nacionalidad Kichwa, pueblo Chibuleo



Infografía: Actividad 5 y 2 por Israel Suntaxi, Johanna Guaraca se distribuye bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional
Sitio: https://www.cursos.com/temas/DABd9Vj37uGzCK_uPSN_eHtH4BED6aw/

(Test sobre el uso de la letra “s y z” a través de la festividad del Inti Raymi)

Metodología

Durante la fase de aplicación del conocimiento se proyectará sincrónicamente el test, por lo que se solicitará a los estudiantes su participación activa para resolverla colaborativamente, la participación puede ser organizada a conveniencia del docente o apoyarse en otras herramientas como ruletas de participación. Una vez terminado el test la plataforma emitirá una calificación por lo cual es oportuno realizar la retroalimentación y ser resuelta por los estudiantes las veces deseadas.



Tiempo

15 minutos

Recomendación

El texto que se incorpore debe ser corto con la finalidad de contar con el tiempo necesario para realizar las demás actividades planificadas para las clases sincrónicas.

Herramientas de apoyo para la clase de Lenguaje y Literatura

Herramienta	Enlace
<p>Lino.it es una pizarra que fue utilizada durante la problematización, esta incorpora una actividad que consta en pegar un post seleccionando las palabras escritas correctamente.</p>	<p>http://linoit.com/users/tesuntaxi/canvases/UNIDAD%2049%20PROBLEMATIZACION%2093N</p>  <p>(Participación de los estudiantes en lino.it durante la fase de problematización)</p>
<p>Para la socialización del conocimiento los estudiantes tenían la opción de compartir su cuento a través de la pizarra posteando sus creaciones</p>	<p>http://linoit.com/users/tesuntaxi/canvases/UNIDAD%2049%20SOCIALIZACION%2093N%2020</p>



COMPARTE TU CUENTO ESCRITO EN ESTA PIZARRA.
¡RECUERDA GUIARTE EN LA RUBRICA DE EVALUACIÓN PRESENTADA EN LA GUIA!

Había una vez una zorra □
un sapo □
Que eran amigos un día cuando el sapo □
desdó ir ala comunidad □
Angahuana Alto había una familia que tenía miedo a los sapos □
y el zorro □
también se había ido ala comunidad □
Dundia la familia □
cada día hacía perder sus zapatos tjeras y algunas rosas □
eran el zorro □
y el sapo □
se habían enamorado □
dan a y se casaron □
vivieron felices para siempre □

Había una vez toros y cacahuas, que e pesar de ser parientes cercanos y vivir en el mismo bosque, se llevaban muy mal.
Nadie recordaba el motivo exacto del conflicto, pero el caso es que no se podían vivir y a menudo surgían entre ellos discusiones y peleas muy desagradables.
Ten grave era el asunto que en cierta ocasión el líder de la gran familia de loros y el líder de la gran familia de cacahuas tomaron una decisión: dividir el territorio en dos. De común acuerdo, la parte norte del bosque se le quedaron los loros y la parte sur las cacahuas. Esto permitió a ambos bandos continuar con sus vidas ignorándose mutuamente, y rápidamente las riñas desaparecieron.

Había una vez en la comunidad de Chibules San Francisco un pastorito que encontró una palomita al crecer la palomita crecióse la levanta con el pastorito pero lo que no sabían sus padres es que la palomita se convirtió en una bella muchacha el día del pueblo y al regresar el pueblo se convirtió en una palomita una vez el pastorito se olvidó de saber a su palomita encargo el rebaño y volvió su casa por su palomita pero al regresar sus papas se la estaban comiendo su papa mato su palomita y su mamá lo pelo y eso encontró el hueso de la pata de su palomita lo rano es pastorito cogió la pata de su palomita y la convirtió en un pingulito al tocarla en la cima de la montaña se escuchaba muy triste la melocía y la melocía le diera al pastorito tu papa me mato y tu mamá me pelo así fue ante el día de la muerte del pastorito. R Jennifer Manabano

(Cuentos elaborados por los estudiantes en la fase de socialización)

OVA CIENCIAS NATURALES

Objeto virtual de aprendizaje: “Audio y emociones”

Diseño

Descripción.

Audios con sonidos de la naturaleza organizados progresivamente, se comienza dando la instrucción de la actividad, diversos sonidos de la naturaleza y despedida con una frase de motivación sobre el cuidado de la naturaleza.

Objetivo.

Despertar el interés y conocer las emociones de los estudiantes a través de sonidos de la naturaleza, para introducir a saberes y conocimientos relacionados al medio natural.

Desarrollo

Para la creación del audio se realizó lo siguiente:

1. Seleccionar sonidos de la naturaleza tomados de YouTube como: canto de aves, sonido del viento, sonido del agua, etc.
2. Usar la herramienta “bear audio tool” para unir los audios mencionados en el diseño.



3. Descargar en formatos mp3 y subirlo al Google Drive para enlazarlo con la guía de aprendizaje virtual.
4. Difundir el OVA durante la clase a través de la guía de aprendizaje y canales de comunicación como WhatsApp.

Implementación

Formatos

online

<https://drive.google.com/file/d/1IRKWs92lcJmYRHDsSltNT-j6dzo3wCbN/view?usp=sharing>

El audio únicamente se incorporó en la guía virtual, sin embargo, también se los difundió a través de los canales de comunicación (Chats).

Metodología

Durante la sensopercepción se solicita a los estudiantes cerrar los ojos y sentirse cómodos para escuchar el audio, este es reproducido durante la clase sincrónica, progresivamente se van reproduciendo los sonidos de la naturaleza, evitando que haya interrupciones con los micrófonos abiertos. Cuando finaliza se pregunta a los estudiantes sobre cómo se sintieron y que lograron escuchar en cada audio, de esta forma introducir al tema de estudio.

Tiempo

10 minutos.

Recomendaciones

Controlar los micrófonos encendidos durante la reproducción del audio de tal manera que no haya interrupciones y sea una actividad de relajación completamente.



Objeto virtual de aprendizaje: Infografía “Huerto familiar-huerto escolar”

Diseño

Descripción

Infografía realizada en la herramienta de Canva, recopila de imágenes y texto con información sobre el huerto escolar y familiar, contiene ilustraciones de la unidad educativa y la comunidad con la finalidad de contextualizar los conceptos.

Objetivos

Proveer de información pertinente despertando el interés sobre los saberes y conocimientos del huerto escolar y familiar, a través de una infografía a los estudiantes.

Desarrollo

La elaboración de la infografía se realizó de la siguiente manera:

1. Seleccionar imágenes y textos relacionados con el tema del huerto familiar.
2. Buscar información en fuentes bibliográficas como la cartilla de saberes del pueblo Chibuleo y entrevistas a los actores educativos.
3. Usar la herramienta de canva para organizar el contenido según las necesidades de los estudiantes.
4. Descargar y convertir en diversos formatos cómo pdf y png.
5. Difundir el OVA durante la clase a través de la guía de aprendizaje y canales de comunicación disponibles como WhatsApp.

Implementación

Formatos

Online

https://www.canva.com/design/DAEdwnJTd4Q/9S2vNlxKHOhCOa_nLYasXw/view?utm_content=DAEdwnJTd4Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

Físico



Desarrollo del contenido:

Infografía sobre el huerto familiar y la diferencia entre el huerto escolar.



(Infografía incorporada en la guía física)

Metodología

Durante la fase del desarrollo de conocimiento se proyectará la infografía de tal forma que los estudiantes puedan observar, leer y discutir sobre las ideas que se han colocado. Mientras los estudiantes participan ordenadamente es necesario ir escuchando las ideas sobre sus propias prácticas o experiencias en los huertos familiares con la finalidad de enriquecer y fortalecer los saberes del tema abordado. Finalmente se propone abordar la importancia del cuidado del medio ambiente y los cambios climáticos actuales.

Tiempo

20 minutos

Recomendación.



Enriquecer la información proyectada con investigaciones previas y plasmar experiencias sobre el manejo del huerto escolar y familiar por parte de los estudiantes.

Objeto virtual de aprendizaje: “Video: Ciclo Agrícola de la papa”

Diseño

Descripción

Video creado con la herramienta Powtoon, muestra información a través de texto e imágenes sobre la siembra de la papa en la comunidad de Chibuleo, dura aproximadamente 3 minutos con la finalidad de dar a conocer lo más concreto posible y no causar aburrimiento en los estudiantes. El video requiere ser visualizado, escuchado y a partir de las ideas general espacios de diálogo en el cual los estudiantes expresen sobre su práctica en los huertos relacionado a la siembra de papa

Objetivo

Dar a conocer sobre el ciclo agrícola de la papa y practicas propias de agricultura en la comunidad, a través de un video que integra texto, audios e imágenes de la comunidad de Chibuleo

Desarrollo

El video del ciclo agrícola de la papa fue elaborado de la siguiente manera:

1. Buscar información en fuentes bibliográficas como la cartilla de saberes del pueblo Chibuleo y entrevistas a los actores de la comunidad.
2. Seleccionar imágenes y fragmentos claves del tema
3. Usar la herramienta Powtoon para colocar las imágenes, texto, audio de forma ordenada y de un sencillo entendimiento.
4. Descargar del video en mp4 y publicar en la plataforma de YouTube.
5. Compartir el OVA durante la clase sincrónica y enlazarla con la guía de interaprendizaje.



Implementación

Formato

Online

<https://www.youtube.com/watch?v=84IB0IW8azA>

Físico

Conclusión

<p>1) Preparación del suelo</p> <p>La preparación de suelo se realiza con anterioridad para que pudra las hierbas, astrojos o el potrero viejo, cuando inicia el mes de septiembre preparan con azadón o con junta el cruce o recruce dejan listo el suelo para la siembra.</p> 	<p>2) Siembra de la papa</p> <p>El cultivo de las papas se realiza dos veces en el año el hatun tarpuy que se siembra en los meses de septiembre y octubre y uchilla tarpuy meses de abril y mayo.</p> <p>Los hombres hacen los surcos con azadón a una distancia de 1 metro, y las mujeres siembra las papas de 2 a 3 tubérculos cada 30 cm luego incorporan la materia orgánica.</p> 
<p>3) Rascadillo</p> <p>Esta actividad se realiza cuando tenga un mes desde la siembra donde se va igualando los surcos, los terrones y alguna mala hierba que haya crecido.</p> 	<p>4) Deshierbe</p> <p>La deshierba se realiza cuando las plantas tenga un altura de 15- 20 cm se realiza con azadón donde se eliminan las malas hierbas.</p> 
<p>6) Aporque</p> <p>La labor de aporque se hace cuando las plantas ya inicia a florecer es para alfojar el suelo cuidando de no cortar los brotes y dejar cubierto los</p> 	<p>7) Corte del yuyo</p> <p>El corte de yuyo se realiza cuando inicia ya amarillar los yuyos y se realiza para que se</p> 

Otro de los formatos del video es mp4 ya que se lo puede enviar a través de los canales de comunicación lo cual implica que no hará falta tener conexión para reproducirlo

Metodología

Durante la conclusión se reproduce el video con la finalidad de ir resumiendo todos los contenidos abordados sobre los huertos y prácticas de agricultura, se pide a los estudiantes que observen con atención y vayan tomando nota para realizar un conversatorio y contar las experiencias sobre el ciclo agrícola de papa en sus huertos familiares.



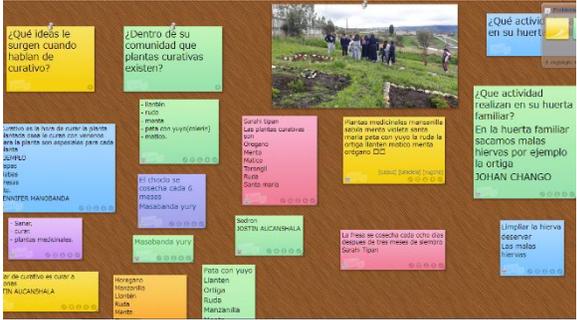
Tiempo

10 minutos

Recomendación

Poner ejemplos de cómo es el ciclo agrícola de la papa desde en otras comunidades de la región sierra así realizar comparaciones entre similitudes y diferencias.

Herramientas de apoyo para la clase de Ciencias Naturales

Herramienta	Enlace
<p>Lino.it ha permitido que en la fase de problematización los estudiantes puedan postear respuestas respecto a las preguntas planteadas.</p>	<p>http://linoit.com/users/tesuntaxi/canvases/Problematizacion%20CCNN%20Unidad%202049</p>  <p>(Participación de los estudiantes en la pizarra durante la fase de problematización)</p>

OVA MATEMÁTICA

Objeto virtual de aprendizaje: “Juego de emparejamiento”

Diseño

Descripción

Juego de emparejamiento creado en Educaplay, consiste en unir números decimales con su escritura en la lengua quichua, los dos grupos de imágenes deben ser emparejados correctamente, la plataforma al finalizar emite un puntaje con el cual los estudiantes pueden ver sus aciertos y volver a intentarlo las veces necesarias.

Objetivo



Evaluar los conocimientos previos de números decimales y escritura de números en quichua de los estudiantes.

Despertar el interés a través del juego para introducir al aprendizaje de los números decimales en quichua.

Desarrollo

1. Escribir los números decimales y su traducción en quichua
2. Seleccionar dos elementos representativos del pueblo Chibuleo
3. Editar los símbolos y números con la herramienta Canva
4. Descargar las imágenes en formato png
5. Abrir la herramienta de educaplay para la creación del juego a través de las plantillas predeterminadas.
6. Probar en el juego que los emparejamientos estén correctamente.
7. Publicarlo en la web
8. Generar el link para incorporarlo en la guía o difundirlo a través de los canales de comunicación.

Implementación

Formatos

Online

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9166683-unir-los-numeros-decimales.html>

Físico



(Juego de emparejamiento incorporado en la guía física)

Metodología

Durante la sensopercepción el juego se proyectará de forma sincrónica para que todos puedan observar e ir resolviendo ordenadamente, los estudiantes paralelamente pueden irlo realizando en sus dispositivos y enviar la evidencia al docente. Mientras se va resolviendo se pide a los estudiantes que lean el número en castellano y en la lengua quichua, esto con la finalidad de ir evaluando sus conocimientos respecto al tema.

Tiempo

10 minutos

Recomendación

Si se conoce previamente que los estudiantes ya dominan la lectura de los números decimales en quichua se puede aumentar la dificultad aumentando números y emparejamientos.



Objeto virtual de aprendizaje: “Hoja de trabajo”

Diseño

Descripción

Actividad creada a través de la herramienta LiveworkSheet la cual consiste en una tabla con el tema de número decimales y enteros. La actividad consiste en llenar los espacios en blanco, definiendo si estos son decimos, centésimos, o milésimos.

Objetivo

Evaluar los conocimientos previos sobre números decimales a través del desarrollo de la actividad.

Desarrollo

1. Definir el número que tenga cifras enteras y cifras decimales.
2. Ubicarla en la tabla de valores
3. Utilizar Word para crear la tabla y editar los títulos
4. Utilizar la herramienta liveworksheet para ingresar las respuestas y transfórmala a una actividad evaluativa.
5. Descargar y compartir el enlace
6. Integrar en la guía de interaprendizaje física

Implementación

Formatos

Online

<https://es.liveworksheets.com/gr1872649sv>

Físico



Completar la tabla escribiendo la tabla de valor posicional

TABLA DE VALORES						
ENTEROS			punto decimal	DECIMALES		
4	2	3	,	3	4	3

(Actividad incorporada en la guía física)

Metodología

Durante la sensopercepción se proyectará la actividad con la finalidad de ir preguntando a los estudiantes sobre los números decimales y enteros, la participación puede ejecutarse a conveniencia del grupo. Los estudiantes que puedan realizarlo de manera independiente deben compartir la calificación emitida por la plataforma.

Finalmente se realizará una retroalimentación de las respuestas erróneas en caso de haberlo, recordemos que la correcta escritura se la realizó en el área de Lengua y Literatura.

Tiempo

10 minutos

Recomendación

La actividad puede volverse a aplicar en la verificación para constatar los conocimientos adquiridos durante la fase de desarrollo de los contenidos.



Objeto virtual de aprendizaje: “Video transformación a decimal”

Diseño

Descripción

Video editado con la herramienta Filomora Go, consta de la edición de dos videos de YouTube el cual da a conocer sobre los números decimales y su escritura correcta detalladamente.

Objetivo

Dar a conocer a los estudiantes sobre transformación de números decimales y su escritura a través de material audiovisual.

Desarrollo

1. Realizar una búsqueda minuciosa en la web de videos o materiales informativos sobre números decimales.
2. Estructurar el orden de los materiales seleccionados
3. Editar en la herramienta Filmora go haciendo uso de sus funciones
4. Publicarlo en la web
5. Descargarlo en diferentes formatos para compartirlo por los canales de comunicación.

Implementación

Formatos

Online

<https://www.youtube.com/watch?v=C586Txib0Mw>

El video se puede transformar en formato Mp4 para compartirlo a través de WhatsApp, por la extensión y estructura del video no se lo puede incorporar a la guía física.

Metodología

Durante el desarrollo de los conocimientos el docente reproduce el video y los estudiantes toman nota de la explicación de los contenidos, posteriormente se realizan



preguntas para retroalimentar y profundizar sobre números decimales. El docente puede detener el video periódicamente y complementar la información del video.

Tiempo

15 minutos

Recomendación.

Se haga una búsqueda más extensa en un material que pueda adaptarse a la guía física.

Objeto virtual de aprendizaje: “Test de números decimales”

Diseño

Descripción

Test elaborado con Google Forms, el contenido del test se basa en el planteamiento de un problema matemático que se puede presentar comúnmente en la festividad del Inti Raymi integrándose con elementos conocidos y operaciones con números decimales. En segunda sección se plantean preguntas de opción múltiple y de preguntas abiertas.

Objetivo

Poner en práctica los conocimientos adquiridos en la fase del desarrollo de conocimiento a través de un test sencillo.

Desarrollo

1. Escribir el problema matemático integrando elementos conocidos, números decimales y contexto de la festividad del Inti Raymi
2. Formular las preguntas sobre el problema.
3. Buscar una imagen que ayude a la contextualización del problema
4. Virtualizar el problema y las preguntas con ayuda de Google Forms
5. Publicar el test y descargar el link
6. Insertar el link en la guía virtual
7. Insertar el link en la guía



Implementación

Formatos

Online

<https://forms.gle/mDzayuBj4hqaMkgK6>

Físico

Ejercicio 1

En el mes de Junio se celebrará el Inti Raymi o Fiesta del sol, como tradición de la comunidad todas las familias aportan con alimentos o productos de sus Chakras y realizan una Pampa Mikuna. La persona al recibir y pesar lo obtenido se da cuenta que hay: 12,02 kg de papas; 23,45 kg de frejol; 3,131 kg de mellocos y finalmente 47,20 kg de habas.

1. ¿Cuántos kg de comida se logró recolectar en total?
 - a) 85,801 kg
 - b) 45,221 kg
 - c) 83,22 kg
 - d) 31,344 kg
2. ¿Cómo está expresado el resultado obtenido?
 - a) Décimos
 - b) Centésimos
 - c) Milésimos
 - d) No tiene números decimales
3. Escriba el resultado obtenido en el ejercicio.

(Ejercicio adaptado a la guía física.)

Metodología

Para la verificación se aplicará un ejercicio el cual contiene 3 preguntas, 2 de opción múltiple y 1 pregunta abierta. Se solicitará a los estudiantes que resuelvan en sus dispositivos en línea o en la guía física, luego se solicitará que envíen la evidencia de su participación a los canales de comunicación. Finalmente vamos analizando y resolviendo de manera sincrónica con la finalidad de ir demostrando el proceso de solución y resolviendo dudas.

Tiempo

15 minutos



Recomendación

Integrar preguntas que también aborden conocimientos desde otras áreas de estudio de tal forma que sean respuestas holísticas.

Objeto virtual de aprendizaje: “Test escritura de números decimales”

Diseño

Descripción

Test elaborado con Google Forms, el contenido del test se basa en el planteamiento de un problema matemático que se puede presentar comúnmente con elementos conocidos y operaciones con números fraccionarios. En segunda sección se plantean preguntas abiertas.

Objetivo

Aplicar los conocimientos adquiridos en la fase del desarrollo de conocimiento a través de un test sencillo.

Desarrollo

1. Escribir el problema matemático integrando elementos conocidos, números fraccionarios
2. Formular las preguntas sobre el problema.
3. Virtualizar el problema y las preguntas con ayuda de Google Forms
4. Publicar el test y descargar el link
5. Insertar el link en la guía virtual
6. Insertar el link en la guía

Implementación

Formatos

Online

<https://forms.gle/1eoDsvBAEUUNct3CA>

Físico



APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO

Link: <https://forms.gle/1eoDsVBAEUUNct3CA>

En la tienda de Juan venden deliciosos quesos elaborados en la comunidad de San Francisco de Chibuleo, hay varios clientes que llegaron a comprarlos, **el primer cliente compró $\frac{1}{2}$ queso**, **el segundo compro $\frac{3}{4}$ de queso**, **el tercero compró $1 \frac{1}{2}$ queso**. Si sumamos todo lo que vendimos.

1. ¿Cuántos quesos habremos vendido al final del día?
2. Transformar el resultado a números enteros y si es el caso colocar la parte decimal.
3. Escribir el resultado obtenido en la operación.

Metodología

El ejercicio durante la fase de aplicación permitirá que se ponga en práctica los conocimientos adquiridos en la clase sincrónica, el test está planificado para que cada estudiante resuelva autónomamente al finalizar la clase. Los estudiantes que resuelven la actividad online automáticamente enviarán su evidencia de su participación, por otro lado, en la guía física es necesario tomar una fotografía y enviarla al docente.

Tiempo

25 minutos

Recomendación.

Se pueden crear más ejercicios similares con diferentes niveles de dificultad e integrar elementos interactivos como pistas para encontrar las respuestas.



Objeto virtual de aprendizaje: “Juego de emparejamiento, provincias y capitales del Ecuador”

Diseño

Descripción

Juego de emparejamiento creado con la herramienta de Educaplay, este juego tiene diferentes casilleros mezclados con los nombres de las provincias y capitales los cuales primero hay que irlos emparejando dando click sobre ellos. El juego tiene un puntaje sobre 100 puntos al finalizar los emparejamientos se emitirá un resultado, a partir de ellos el usuario puede intentar las veces necesarias hasta lograr emparejar todas correctamente.

Objetivo

Evaluar y motivar a los conocimientos de los estudiantes a través del juego con provincias y capitales del Ecuador.

Desarrollo

1. Enlistar las provincias y capitales del Ecuador
2. Utilizar la herramienta de Educaplay para ir ingresando los datos que se desean emparejar.
3. Poner la descripción e instrucción del juego en las secciones solicitadas
4. Publicar y obtener el vinculo
5. Compartir a través de los canales de comunicación
6. Incorporar en la guía física

Implementación

Formatos

Online



https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7597459-region_sierra.html

Físico

Sensopercepción

Link: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7597459-region_sierra.html

Pintar los casilleros del mismo color las provincias con sus capitales según corresponda

LATACUNGA	COTOPAXI	LOJIA	AMBATO
CHIMBORAZO	CUENCA	IBARRA	IMBABURA
QUITO	CAÑAR	RIOBAMBA	BOLIVAR
AZUAY	TULCÁN	GUARANDA	PICHINCHA
AZOGUES	LOJA	CARCHI	TUNGURAHUA

(Actividad adaptada a la versión de la guía física)

Metodología

La actividad será aplicada al inicio durante la fase de sensopercepción con la finalidad de saber los conocimientos previos de los estudiantes sobre las provincias y capitales del Ecuador. En un primero momento se solicitará que realicen online o en la guía física y envíen la evidencia de su participación. Una vez que se cumpla el tiempo establecido el docente proyectara en la clase sincrónica e ira resolviendo con ayuda de los participantes, las intervenciones serán mediada por el docente según crea conveniente.

Tiempo

15 minutos

Recomendación

Complementar la actividad añadiendo casilleros en los cuales se muestren características particulares de cada provincia.



Objeto virtual de aprendizaje: Mapa interactivo provincias y capitales del Ecuador

Diseño

Descripción

Mapa del Ecuador con elementos interactivos creados en Genially. El mapa del Ecuador muestra las provincias y sus capitales con información vinculada a otras plataformas y etiquetas con texto e imágenes. La información que se vincula debe ser seleccionada dando click en los elementos interactivos que se encuentra en el OVA, en la segunda página estos son enlazados a videos de You Tube los cuales muestran a detalle las características de distintos lugares.

Objetivo

Presentar las provincias y capitales del Ecuador de forma interactiva y enlazarlos a fuentes de información más amplias.

Desarrollo

1. Seleccionar un mapa del Ecuador de la web que tenga buena resolución
2. Buscar imágenes de las capitales de las 24 provincias del Ecuador
3. Utilizar la herramienta de Genially para incorporar elementos interactivos en el mapa
4. Utilizar la opción de etiqueta para ir colocando las imágenes en los lugares según correspondan
5. Editar los nombres de las provincias y capitales del Ecuador
6. Buscar videos de cada provincia del Ecuador
7. Utilizar la herramienta para enlazar los videos con los elementos interactivos de cada provincia
8. Colocar las instrucciones en la interfaz del OVA
9. Publicar en la web
10. Verificar su funcionamiento correcto y enlaces de cada provincia
11. Compartir en la Web a través de los links obtenidos.



Implementación

Formatos

Online

<https://view.genial.ly/6099a8e26b1e0e0d8f28e4b3/interactive-content-genially-sin-titulo>

Metodología

Durante la fase de desarrollo del conocimiento se proyectará el mapa interactivo, por la cantidad de provincias que existen se pedirá a todos los participantes que interactúen activamente, el OVA permitirá visualizar imágenes y videos los cuales por selección minuciosa de los estudiantes podrán ser explorados en la clase sincrónica. Los estudiantes irán nombrando las provincias y capitales ordenadamente de norte a sur en cada provincia del Ecuador.

Tiempo

30 minutos

Recomendación

Por la magnitud de información se debe pensar en una versión sencilla, a través de tabla o esquemas que se adapten a la guía física.



Herramientas de apoyo para la clase de Estudios Sociales	
Herramienta	Evidencia
Google maps, permitió identificar el Ecuador y sus provincias desde una vista satelital, además ayudo a buscar inmediatamente lugares particulares que los estudiantes solicitaban conocer.	 <p>(Uso de Google maps para el estudio de provincias del Ecuador)</p>
Lino.it ha permitido dejar abierto un espacio en el cual durante la problematización los estudiantes coloquen sus aportes respondiendo a las interrogantes planteadas. (No aplicada por dificultades técnicas)	 <p>(Pizarra de lino.it para la participación durante la problematización)</p>
Google forms ha permitido crear un espacio en el cual los estudiantes apliquen sus conocimientos a través de la investigación de una nacionalidad o pueblo indígena del Ecuador	<p>https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeGv2UeoVjvwfBiJzKkSwIbMm0oAaAlz2bPrnJwbPx C14kzPg/viewform?usp=sf_link</p>



OVA EDUCACIÓN CULTURAL ARTÍSTICA

Objeto virtual de aprendizaje: Juego de planificación

Diseño

Descripción

Juego de clasificación de objetos funcionales creado con la plataforma wordwall, el juego consta de ordenar los objetos funcionales y no funcionales. El OVA sirve para identificar los objetos que están elaborados con y sin materiales de reciclaje que pueden cumplir nuevas funciones.

Objetivo

Evaluar los conocimientos previos de los estudiantes respecto a la identificación de objetos elaborados con materiales reciclados y no reciclados.

Desarrollo

1. Buscar imágenes de objetos funcionales y no funcionales
2. Descargar las imágenes que se quieren incorporar en la actividad
3. Utilizar las plantillas de Wordwall para realizar la actividad
4. Revisar que los emparejamientos estén ubicados correctamente
5. Publicar la actividad
6. Compartir el link y adaptarla a la guía física.

Implementación

Formatos

Online

<https://wordwall.net/es/resource/15975338>

Físico



(Objetos funcionales plasmados en la guía física)

Metodología

Para la sensopercepción de la clase se utiliza un juego sencillo de emparejamiento, de esta forma constatar el nivel de conocimientos de los estudiantes. De forma sincrónica se realiza la actividad con la participación de los estudiantes, una vez terminada la plataforma mostrara un puntaje a partir de ello podremos ir retroalimentando y dando introducción al contenido de la clase.

Tiempo

10 minutos.

Recomendación

Dependiendo los conocimientos de los estudiantes se pueden incorporar más elementos para el emparejamiento o proponer más actividades durante la sensopercepción si el tiempo lo permite.

Objeto virtual de aprendizaje: Juego de verbos

Diseño

Descripción

Este objeto virtual se trata de un juego de varios niveles el cual nos muestra los verbos en el idioma quichua, el juego se encuentra únicamente online por la complejidad de los elementos que lo conforman.

Objetivo

Aprender los verbos en el idioma quichua a través del juego y ponerlos en práctica durante la clase



Desarrollo

Para la creación del OVA se realizaron los siguientes pasos

1. Definir los verbos que requieren ser aprendidos
2. Descargar imágenes con las acciones de los verbos
3. Editar las imágenes y texto en la herramienta de Canva
4. Descargar las imágenes en formatos png.
5. Dirigirse a la herramienta Mobby y seleccionar las plantillas en las que se requiere incorporar las imágenes
6. Ir creando los niveles con la herramienta Mobby
7. Verificar que el juego no tengo errores de respuestas
8. Publicar el juego y compartirlo

Implementación

Formatos

Online

https://www.canva.com/design/DAEIWxj9x_A/CutXX6ZSf4z34EHtpYQmUQ/view?utm_content=DAEIWxj9x_A&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Metodología

El juego es una actividad lúdica la cual puede ser desarrollada por el estudiante en cualquier hora del día a través de cualquier dispositivo electrónico. El juego puede ser realizado varias veces y dará a conocer un puntaje inmediato dependiendo de los aciertos obtenidos.

Tiempo

Libre

Recomendación

Se pueden incorporar más verbos y niveles de acuerdo al nivel de dificultad que se adapte al grupo de estudiantes

IMPLEMENTACIÓN

Para la implementación de los OVA se tomó en cuenta las notas del diario de campo, en el cual se observaron varios de los eventos presentados en la problemática y dificultades que tuvieron los estudiantes en el aprendizaje de los contenidos de la unidad 49, por ende, al finalizar su plan de estudio anual se retoma el circuló 1 de la unidad 49 con la finalidad de reforzar el aprendizaje con el uso de los OVA, que fueron elaborados a partir de lo que se detalló en la fase de análisis, diseño y desarrollo. A continuación, se detalla algunas consideraciones en la etapa de implementación:

- La guía con los objetos virtuales de aprendizaje en formato virtual online y offline fue planificada para una semana de trabajo del 17-21 del mayo del 2021, el tiempo de duración contribuye a la organización de actividades del docente en los encuentros sincrónicos para reforzar y apoyar la construcción del conocimiento y la organización de tiempo del estudiante reforzando su autonomía.
- La guía se la aplico en dos modalidades: sincrónica y asincrónica, en los encuentros sincrónicos de una hora permitía avanzar en las fases de la sensopercepción, problematización, desarrollo de contenidos, verificación y conclusión debido a que requerían del acompañamiento del docente, para explicar de manera profunda los saberes y conocimientos que sirvan como bases para el trabajo autónomo en la modalidad asincrónica.
- El trabajo asincrónico abordaba actividades más sencillas en la cual el estudiante podía trabajar a su propio ritmo en las fases de creación, aplicación y socialización, el estudiante tenía la opción de pedir tutoría a través de los canales de comunicación en caso de requerir o no comprender las actividades.

EVALUACIÓN

La evaluación es la fase final del modelo ADDIE que permitió reflexionar de todo el proceso de la creación de los OVA, obteniendo insumos para mejorar su diseño y aplicación en escenarios de educación intercultural bilingüe.

A continuación, presentaremos las diferentes dinámicas suscitadas a lo largo de la construcción de la propuesta como resultados positivos y negativos a través de las diferentes categorías planteadas en la etapa del

análisis. Se evaluará como se ha integrado y han apoyado los insumos curriculares, la pertinencia cultural y lingüística en la construcción de una educación como lo orienta el MOSEIB.

Dificultades técnicas

Para la implementación de los objetos virtuales de aprendizaje creados el docente de Educación Intercultural Bilingüe debe considerar que los OVA tienen varios aspectos positivos que facilitan y resuelven los inconvenientes técnicos que se detallan a continuación y que fortalecerán sin duda la interacción y participación de los estudiantes:

- Facilitar el acceso a las guías de interaprendizaje en formatos offline con todas las actividades y contenidos de la guía virtual desarrollada en la clase sincrónica.
- Ser presentados en formatos sencillos de manejar y con similares características tanto en la guía virtual como física dando la oportunidad para revisar el contenido a los estudiantes con baja conexión de internet.
- Crear espacios de participación de forma sincrónica y asincrónica para que los estudiantes tengan las mismas oportunidades de opinar y acceder a las participaciones de sus compañeros de forma permanente.

Para la aplicación de los OVA desde la experiencia en la investigación es necesario seleccionar una plataforma de comunicación alternativa a Microsoft Teams, debido a que baja la calidad de proyección de los recursos.

Emociones

En un escenario virtual de aprendizaje se considera importante mantener la relación entre docente-estudiante y estudiante-estudiante con el fin de que exista un clima de clase adecuado que refuerce las relaciones interpersonales e intrapersonales. Las emociones se vinculan directamente con el proceso de enseñanza, debido que esto es notable cuando los estudiantes se apasionan y se divierten al realizar las actividades o tienden a enojarse o frustrarse cuando no las entienden. Por ello, es importante que el docente considere que los OVA pueden influir en las emociones y desde las particularidades vividas se sugiere:

- Incentivar un aprendizaje más divertido y entretenido durante las clases sincrónicas a través de juegos, videos interactivos y mapas interactivos.
- Despertar la curiosidad durante el desarrollo de los conocimientos que son proyectados a través de: infografías, mapas conceptuales, videos y cómics.



- Poner cuidado en el diseño y elementos llamativos puesto que motivan a prestar atención favoreciendo la adquisición de los dominios.
- Inciden en generar una opinión, pensamientos y sentimientos libremente y compartirlos a través de pizarras digitales, lluvias de ideas en menti meter.
- Al mostrar la solución de las actividades y solicitar de buena manera la participación de los estudiantes se genera confianza de trabajo colaborativo.

Es importante que dentro de los encuentros sincrónicos se haga el seguimiento constante de las participaciones de todos los estudiantes para no generar reclamos o inconformidades. Se sugiere dar un incentivo a través de reconocimientos como: puntos extras, insignias y mensajes.

Saberes ancestrales

Para cumplir con las particularidades de la EIB como la pertinencia cultural y lingüística se integran algunos saberes ancestrales que se vincularon a las temáticas de estudio del círculo de aprendizaje, estos se ven reflejados en las imágenes de las infografías, en escenas de cuentas, en los juegos con números en kichwa, ejercicios matemáticos y textos. La información que se integró en los OVA fue tomada de las entrevistas de los padres de familia, conversatorios con los estudiantes y observación y revisión de cartillas de saberes. La guía de interaprendizaje y los OVA tiene grandes potencialidades como:

- Integrar saberes ancestrales del calendario vivencial de acuerdo a cada contexto a las planificaciones de la clase por ejemplo el Inti Raymi, siembra de la papa, vestimenta, entre otros.
- Incentivar al diálogo de experiencias y prácticas propias de la comunidad sobre festividades, comercialización de productos, agricultura y medicina ancestral
- Incorporar el idioma de la nacionalidad kichwa.
- Concientizar sobre la importancia de los saberes y conocimientos de la comunidad.

Pese haber contado con la participación de los actores educativos para conocer sobre los saberes y conocimientos se debe considerar realizar registros etnográficos con más profundidad que me permitan detallarlos en los OVA.



Estrategias pedagógicas.

La implementación de los objetos virtuales de aprendizaje facilita compartir y ampliar la información de los contenidos, esto es a través de métodos, técnicas y estrategias. Por ende, se presenta las diversas estrategias pedagógicas usadas durante el proceso de aplicación:

- Aprendizaje basado en problemas permite el trabajo autónomo y colaborativo en las diferentes fases de la guía de interaprendizaje.
- Los OVA creados desde una perspectiva de juego sirvió para que en su desarrollo los estudiantes vayan aprendiendo los contenidos y reforzando los contenidos de aprendizaje.
- La metacognición permite que los estudiantes asuman desafíos en la relación de problemas y adquisición de contenidos
- Considerar algunas estrategias de Gamificación que permitió asignar insignias e incrementó la dificultad de las actividades en órdenes de participación.
- Relacionar saberes y conocimientos que se vinculen con las asignaturas de la unidad curricular.
- Debates o conversatorios permiten conocer los diferentes puntos de vista de cada estudiante, relacionar las ideas, para construir un aprendizaje a partir de todos los conocimientos.
- La guía de interaprendizaje en las fases del conocimiento proponía actividades como: escritura de cuentos, dibujos, creación de objetos funcionales, realizar un video, para que incentiven la creatividad.

La implementación de los OVA a través de diferentes estrategias pedagógicas y activas permite el buen desenvolvimiento del círculo de aprendizaje, sin embargo, existieron particulares las cuales el docente debe tomar en cuenta que pueden suceder en el momento de la aplicación como la falta de participación de las actividades en la fase de la aplicación, creación y socialización de la guía, por ello, se sugiere que exista un acompañamiento personalizado después de la clase sincrónica con la finalidad de responder las inquietudes. Otro de los inconvenientes suscitados fue la limitación de tiempo para la exposición del OVA mapa interactivo del Ecuador, debido a que se incorporaron varios elementos multimedia y enlaces a página web y al momento de adaptar a la guía física no fue posible, por ello, se recomienda sintetizar la información a través de mapas conceptuales y álbumes de información y fotografía.

Discusión de resultados

En este apartado se realizará la triangulación de información, resultados y expectativas de los actores educativos, de esta manera se profundizará a cada una de las categorías propuestas a lo largo del proyecto.

Para la construcción de la propuesta en modalidad virtual y presencial es importante considerar una buena infraestructura tecnológica para que no exista inconvenientes a la hora del proceso de enseñanza, uno de los actores educativos mencionaba “...Sí, es que a veces piden la computadora, dicen necesito el celular y el celular no pasa en la casa” a partir de ello, tomamos las palabras de Medina et. al (2016) sugirió que los OVA sean publicables en diversos formatos para el fácil manejo de los estudiantes, de esta forma, se creó una guía de interaprendizaje tanto virtual como física con todas las actividades del círculo de aprendizaje, de esta forma, cuando el usuario tuvo acceso a un dispositivo y pudo revisar el contenido offline, participó en los espacios creados y puso en práctica los saberes y conocimientos de tal manera que sus aprendizajes le permitió reforzar los conocimientos y lograr los dominios curriculares.

En el proceso de enseñanza intervienen los estados emocionales de los estudiantes para concentrarse en las clases y la motivación para desarrollar las actividades planteadas en la guía de interaprendizaje. Durante la investigación los estudiantes referían “No me he sentido bien, me aburro no entiendo algunos temas, me siento mal con las clases virtuales no me gusta esta manera de recibir clases” Moreno et al. (2018) consideran que la motivación está vinculada con las emociones porque permite que el organismo se encuentre preparado para actuar de forma focalizada, mientras que la parte emocional decide si actuar o no con las actividades dependiendo si estas son placenteras o complejas, condicionando para realizar las acciones y aprender, por ello, se motivó a los estudiantes mediante el uso de los objetos virtuales de aprendizaje que incidieron en despertar la curiosidad e intereses para desarrollar y fortalecer los saberes y conocimientos de la unidad 49. Los estudiantes al estar con una actitud positiva, se percibió un ambiente de confianza donde los estudiantes compartían opiniones, ideas algunas experiencias y sentimientos libremente durante los espacios de interacción.

La integración de los saberes ancestrales de la comunidad de Chibuleo es uno de los componentes cruciales que los actores educativos consideraban que estén presentes durante nuestro proyecto, la rectora de la unidad educativa mencionaba “Los valores culturales, los valores ancestrales, del idioma, las costumbres todo eso ya es parte de la institución y estamos integrándonos a la comunidad por el mismo hecho, entonces no



podemos salir de eso” por ende, incorporar saberes ancestrales en la creación de los objetos virtuales permitió cumplir con las expectativas del MOSEIB y de los participantes, porque se logró que las actividades se vinculen y se contextualicen a la realidad de las prácticas ancestrales comunitarias con el fin de que los estudiantes compartan y dialoguen sus experiencias en el proceso de aprendizaje y a su vez que sean revalorizadas.

La propuesta está pensada desde un enfoque pedagógico a través de la integración de la investigación, insumos curriculares, estrategias metodológicas y recursos virtuales que permiten alcanzar los saberes y conocimientos del primer círculo de la unidad curricular, fue pensada de esta manera porque mediante la observación se evidenció la falta de integración de los saberes ancestrales y la falta de estrategias que fomenten un aprendizaje activo. El hecho de haber investigado los contenidos específicos y tomar insumos curriculares que fueron parte de la construcción de los OVA permitieron que sean recursos con características que promueve el MOSEIB con un impacto significativo en la adquisición de los dominios, esto se debe porque se parte de los conocimientos previos de los estudiantes y al momento de aplicar el OVA se amplía la información y se promueve poner en práctica los contenidos que provoquen un aprendizaje significativo el mismo que para los autores Aznar et al. (2007) es entendido como la construcción de los conocimientos conocidos con la adquisición de nuevos conocimientos.

Para llevar a cabo un aprendizaje significativo se integró estrategias como: el aprendizaje basado en problemas (ABP), aprendizaje basado en el juego, creatividad, metacognición, gamificación, conversatorios o debates, vinculación de asignaturas con los saberes y conocimientos de la comunidad.

A través de estas estrategias se dio la construcción de un trabajo autónomo y colaborativo, interacción entre docente- estudiante mediante la participación activa, asumieron la responsabilidad de realizar las actividades de la guía y avanzar a su propio ritmo de aprendizaje, surgió la creatividad y espacios para la socialización de información, además, se incentivó a los estudiantes a leer la información y detenerse a reflexionar para emitir una opiniones argumentadas y estructuradas.



CAPÍTULO V: CONCLUSIONES

Conclusiones

La investigación permitió un proceso de investigación participativa y un repensar a partir de todas las dinámicas de la nueva modalidad virtual de aprendizaje para conocer las fragilidades de la misma y aprovechar las potencialidades, aplicando todos nuestros conocimientos pedagógicos, didácticos, tecnológicos y la amplia visión de la educación intercultural bilingüe, por ello se permite concluir que:

- Si bien los recursos tecnológicos tienen amplias posibilidades pedagógicas y la diversificación de las estrategias metodológicas utilizadas en los procesos de enseñanza aprendizaje. Es necesario conocer las dificultades del contexto educativo y áulico para generar un proceso pertinente que responda a las necesidades individuales y grupales de los estudiantes. En la investigación los Objetos Virtuales de Aprendizaje como herramienta respondieron a las problemáticas particulares de la población porque fueron creadas y construidas a partir de su contexto institucional y comunitario. La nueva modalidad virtual nos incentivó a buscar nuevas estrategias o metodologías para el proceso de enseñanza, por ello, los objetos virtuales de aprendizaje con pertinencia cultural y lingüística permitieron llevar a cabo las clases con mayor participación, actividades más dinámicas e innovadoras para crear un ambiente de aprendizaje armónico fortaleciendo las competencias de los estudiantes.
- Para fortalecer el aprendizaje de los saberes y los dominios de acuerdo al currículo kichwa los OVA deben ser creados tomando en cuenta las características de los lineamientos del MOSEIB que definen elementos como la pertinencia cultural y lingüística, ir de lo conocido a lo desconocido, los principios pedagógicos y las bases curriculares de la EIB, esto permitirá su integración pedagógica en el círculo de aprendizaje para un aprendizaje integrado y el desarrollo de otras habilidades en los estudiantes. Además de responder al perfil de salida que plantea el currículo, teniendo en cuenta el rol del docente como guía dentro del proceso de enseñanza y al estudiante como el protagonista de su propio aprendizaje.
- La necesidad que la metodología y las estrategias utilizadas sean concebidas a partir de la realidad de todos los estudiantes. Por ello, la creación de la guía de interaprendizaje se la propuso en formato online



y físico, esto permitió llevar un aprendizaje flexible, ofreciendo oportunidad para que todos los estudiantes puedan realizar las actividades propuestas, fomentando el desarrollo y revisión de todas las actividades de acuerdo a cada ritmo de aprendizaje y la disponibilidad de los recursos digitales como la guía permitió que los estudiantes trabajen autónomamente con el fin de que se reflejen los dominios adquiridos en el círculo aprendizaje de la unidad 49 del currículo kichwa.

- La revisión bibliográfica para la estructura del marco teórico permitió conocer todas las características y posibilidades de los objetos virtuales de aprendizaje, sin embargo, se concluye en la necesidad de generar más procesos de investigación que denoten su aplicación pedagógica y un repensar de su uso en las diferentes modalidades de aprendizaje, así como en los diferentes niveles educativos y condiciones socio económicas. Ello permitirá buscar otras formas de utilizarlas y diseñarlas a partir de las realidades del Ecuador asumiendo los retos y desafíos de la educación Intercultural Bilingüe.
- La metodología de investigación utilizada fue la adecuada porque permitió construir un proceso dinámico de relación horizontal entre todos los actores que participaron, además de la flexibilización del proceso investigativo asumiendo una postura crítica y reflexiva durante cada etapa de análisis, diseño, desarrollo e implementación de los OVA y de la propuesta pedagógica en general.

Recomendaciones

- Extender la investigación a partir de un registro etnográfico profundo del contexto y de las prácticas culturales que puedan involucrarse para la creación de los Objetos Virtuales Aprendizaje.
- Reforzar el uso del Kichwa en la elaboración de todos los objetos virtuales de aprendizaje con el fin de cumplir con los lineamientos del uso de la lengua en el proceso DDTE.
- Considerar el uso de los objetos virtuales tanto en modalidad virtual como en presencial con el fin de conocer el alcance y los inconvenientes suscitados en su aplicación en ambas modalidades de trabajo.

BIBLIOGRAFÍA

- Aceituno, J., Córdoba, M., Acosta, M., Reyes, J., y De Jesús, J. (2020). Los Objetos Virtuales de Aprendizaje Transdisciplinarios, como Alternativa a la Problemática Enseñanza y Aprendizaje de la Física en la Modalidad Virtual. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 119-131.
<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/155/413>
- Alvarado, L. y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens: Revista Universitaria de Investigación*, (9).
<https://www.redalyc.org/pdf/410/41011837011.pdf>
- Atauconcha Huaman, J. C. (2021). Las emociones en el aprendizaje virtual en los estudiantes de la Institución Educativa 50111-Limatambo, 2020.
- Ayala, E., y Gonzales, S. (2015). *Tecnologías de la Información y la Comunicación*.
<http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/1189/Libro%20TIC%20%282%29-1-76%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aznar, M. S. S., Giménez, I., Fanlo, A. J., y Marcén, J. F. E. (2007). El mapa conceptual: Una nueva herramienta de trabajo. Diseño de una práctica para Fisiología. In *Innovación docente, tecnologías de la información y la comunicación e investigación educativa en la Universidad de Zaragoza: caminando hacia Europa* (p. 90).
http://www.unizar.es/ees/innovacion06/COMUNIC_PUBLI/BLOQUE_IV/CAP_IV_5.pdf
- Barreto, R. (2017). Ambientes virtuales de aprendizaje: retos para la formación y el diálogo intercultural. Universidad del Norte. <https://elibro.net/es/ereader/bibliounae/70042?page=33>

Bravo, F., León, O., y Romero, J. (2018). Ambientes de Aprendizajes. (C. U. Iberoamericana-CUI, Ed.)

Acasia.

Cabero, J., y Ruiz, J. (2017). Las Tecnologías de la Información y Comunicación para la inclusión:

reformulando la brecha digital. *Revista Internacional de investigación e innovación educativa*.

<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/10379/2665-Article%20Text-8692-1-10-20171109.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cabrera, M., Sánchez, I. y Rojas. F., (2016) Uso de objetos virtuales de aprendizaje OVAS como estrategia de

enseñanza – aprendizaje inclusivo y complementario a los cursos teóricos – prácticos. Una

experiencia con estudiantes del curso física de ondas. *Rev. Educación en Ingeniería*, 11 (22), 4-12

<https://educacioneningenieria.org/index.php/edi/article/view/602/291>

Del Prete, A., y Almenara, J. (2020). El uso del Ambiente Virtual de Aprendizaje entre el profesorado de

educación superior: un análisis de género. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 20(62)

<https://revistas.um.es/red/article/view/400061/279871>

Duarte, S. (2008). Las tecnologías de información y comunicación (TIC) desde una perspectiva social. *Revista*

electrónica educare, 12, 155-162. <https://www.redalyc.org/pdf/1941/194114584020.pdf>

Feliu Capilla, A. (2018). Atención a los diferentes ritmos de aprendizaje.

Fernández, M., Garcia, D., Erazo, C. y Erazo, J. Objetos Virtuales de Aprendizaje: Una estrategia innovadora

para la enseñanza de la Física.

https://drive.google.com/file/d/1rCQjJ1d_ovy6KgNxRZOUy5tvKyfNCrab/view?usp=sharing

- Fraile, C. L. (2006). Estudio y trabajos autónomos del estudiante. *Estilo capítulo de libro*, en *Metodologías de enseñanza*.
- García, G. (2014). Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar. *Revista de Educación y Desarrollo*, 29, 63-72.
https://acacia.red/udfjc/wpcontent/uploads/sites/5/2018/07/Fundamento_conceptual_Ambientes_de_aprendizaje_para_la_Metodolog%C3%ADa_AAAA.pdf
- González, M., Ojeda, M., y Pinos, P. (2020). Desafío del Siglo XXI en la educación: dando saltos del TIC-TAC al TEP. *Revista Cientific*, 5(18) <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.17.323-344>
- Guapizaca, A., Ainaguano, R., Paucar, J., Guashpa, M., Lligalo, M., Mullo, J. y Pinda, M. (s. f). *Cartilla de saberes y conocimientos de la nacionalidad kichwa pueblo Chibuleo*. Subsecretaría de Educación intercultural Bilingüe. http://www.educacionbilingue.gob.ec/wp-content/uploads/2021/01/CARTILLA-PUEBLO-CHIBULEO-ZONA-3_compressed.pdf
- Isavic, C. y Tovar, G. (2014). Los objetos virtuales de aprendizaje y su impacto en la calidad del proceso de enseñanza en la educación virtual. *Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación*, 8. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/v8n1/art08.pdf>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2015). *Boletín de estado*
https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/2/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

- Martínez García, D. N. (2015). *Desarrollo de un Entorno Personal de Aprendizaje basado en objetos virtuales de aprendizaje como refuerzo en matemáticas de octavo año de educación general básica* (Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato).
- Martínez García, D. N. (2019). *Entorno personal de aprendizaje (PLE) basado en objetos virtuales como refuerzo en matemáticas*. *Ciencia Digital*, 3(2), 161-171.
<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v9i2.382>
- Mayorga, M. (2020). Conocimiento, aplicación e integración de las TIC –TAC y TEP por los docentes universitarios de la ciudad de Ambato. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1),5-11.
<https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.101>
- Medina, J. M. C., Medina, I. I. S., & Rojas, F. R. (2016). Uso de objetos virtuales de aprendizaje ovas como estrategia de enseñanza–aprendizaje inclusivo y complementario a los cursos teóricos–prácticos. *Revista educación en ingeniería*, 11(22), 4-12.
<https://educacioneningeneria.org/index.php/edi/article/view/602/291>
- Ministerio de Educación. (2013). *Modelo del Sistema de Educación intercultural bilingüe*.
- Ministerio de Educación (2017). *Iskay Shimi kawsaypura kichwa mamallaktayukkunapa yachayñan*.
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/03/KICHWA_CNIB_2017.pdf
- Moreno, A. E., Rodríguez, J. V. R., & Rodríguez, I. R. (2018). La importancia de la emoción en el aprendizaje: Propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes. *Cuaderno de pedagogía universitaria*, 15(29), 3-11. <https://cuaderno.pucmm.edu.do/index.php/cuadernodepedagogia/article/view/296/273>
- Narváez, B. C. S., Moreno, A. S., Aguirre, F. L., Lugo, E. E., & Sarabia, E. F. (2015). Pertinencia cultural y evaluación educativa en los Altos de Chiapas. Experiencias de estudiantes y profesores sobre la prueba



ENLACE. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (México), 45(3), 81-117.

<https://www.redalyc.org/pdf/270/27041543004.pdf>

Sánchez Rodríguez, J. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos.

<https://www.redalyc.org/pdf/368/36812036015.pdf>

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. *Recuperado el,*

15. [https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNYT4-13CN/George%20Siemens%20-](https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNYT4-13CN/George%20Siemens%20-%20Conectivismo-una%20teor%C3%ADa%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf)

[%20Conectivismo-](https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNYT4-13CN/George%20Siemens%20-%20Conectivismo-una%20teor%C3%ADa%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf)

[una%20teor%C3%ADa%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf](https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNYT4-13CN/George%20Siemens%20-%20Conectivismo-una%20teor%C3%ADa%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf)

Suntaxi, L. (2021). *Articulación de herramientas WEB 2.0, en un aula virtual como apoyo a los docentes de*

Quinto

Año

Educación

General

Básica.

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2744/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2021-029.pdf>

Paitán, H., Mejía, E., Ramírez, E. y Paucar, A. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa*

y redacción de la tesis. Ediciones de la U. [https://corladancash.com/wp-](https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf)

[content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf](https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf)

Pacheco, L. (2020). Modelo Instruccional ADDIE. *Logos Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No.*

2, 7(14), 24-26. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa2/article/view/6093/7341>

Vidal, I. (2021). Influencia de las TIC en el rendimiento escolar de estudiantes vulnerables. *RIED. Revista*

Iberoamericana

de

Educación

a

Distancia,

24(1),

351-

365. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3314/331464460017/331464460017.pdf>

ANEXOS

Anexo 1

Cuestionario considerado para los diferentes actores educativos

Objetivo: Conocer cómo se ha desarrollado las clases a través de los espacios virtuales

- ¿Cree necesario que los docentes faciliten materiales de apoyo a los estudiantes?
- ¿Qué opina que los materiales facilitados por el docente tengan pertinencia cultural y lingüística quiere decir que se traduzcan al kichwa y se vea plasmado imágenes del pueblo Chibuleo?
- ¿Le gustaría que los videos, imágenes y otros recursos sean elaborados constantemente de manera personalizada de acuerdo a las necesidades del grupo de estudiantes?
- ¿Considera que una hora de clases es suficiente para el aprendizaje del estudiante?
- ¿De qué manera los objetos virtuales con pertinencia cultural y lingüística ayudan a mejorar el aprendizaje de su hijo?

CATEGORÍAS

1) Retos asumidos por los actores educativos de la Unidad educativa Chibuleo en la virtualidad.

- Estudiantes.
 - Tutores profesionales.
 - Padres de familia.
 - Rectora
- ¿Cómo se ha involucrado en el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante?
 - ¿Qué dificultades se ha presentado en el ingreso y desarrollo de las clases virtuales su hijo/a?
 - Del 1 al 5 evalúe el nivel de compromiso y motivación de su hija en las clases virtuales. (Sincrónicas-asincrónicas) ¿Por qué?
 - ¿Cuáles han sido las dificultades técnicas que has tenido durante la clase virtual?
 - ¿Cómo te has sentido durante las clases virtuales?
 - ¿Considera que el docente acompaña y solventó las dudas e inquietudes que tenían sus hijos en el proceso formativo?



2) Contexto sociocomunitario: Saberes y conocimientos de la comunidad de Chibuleo.

- Padres de familia.
- Tutor profesional.
- Actores comunitarios.

¿Por qué cree que es importante integrar los saberes y conocimientos del pueblo Chibuleo en la educación de su hijo/a?

¿Cree que estos saberes ancestrales también deben estar integrados en la modalidad virtual?

¿Cuáles serían los principales saberes de la comunidad de Chibuleo que se deben enseñar?

Relate algún saber que usted conozca o practique.

3) Competencias digitales y estrategias pedagógicas en el contexto de la emergencia sanitaria y humanitaria, y sus consecuencias socioeducativas.

- Tutor profesional.
 - Las autoridades educativas.
 - Padres de familia.
 - Estudiantes
- ¿Para el desarrollo de las clases virtuales se ha capacitado o ya tenía experiencia para moderar las clases virtuales adecuadamente?
 - ¿Cuáles son las competencias digitales que ha desarrollado durante las clases virtuales?
 - ¿Cuáles han sido las estrategias de enseñanza que se implementaron para el nuevo proceso de aprendizaje?
 - ¿De qué manera piensa que los objetos virtuales de aprendizaje fortalecen el aprendizaje de los estudiantes?
 - ¿Se ha modificado el PCD durante la modalidad virtual? ¿Cuáles han sido los cambios que han surgido?
 - ¿Se incentiva el uso de saberes ancestrales al realizar las guías de interaprendizaje?
 - ¿La modalidad ha implicado que los saberes y conocimientos respondan al perfil de salida de estudiante dentro del proceso DDTE?



- Cuando aplicamos algún recurso didáctico como las pizarras digitales, videos o la ruleta de participación ¿Cómo te sientes al momento de usarlos?
- ¿Los videos que son planteados dentro de las clases fortalecen tu aprendizaje?
- ¿Te gustaría que los materiales facilitados estén traducidos al kichwa y contenga imágenes del pueblo Chibuleo? ¿Por qué?
- ¿Crees que una hora de clases es suficiente para revisar los temas de la clase?
- ¿Utilizas tu dispositivo para buscar material que te ayude a comprender mejor los temas de clase?



Anexo 2

Diarios de campo

El diario de campo por su extensión se adjunta en el siguiente vinculo para que sea revisado en línea.

Link: [https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-](https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vSDeDBR_M8mLPQRtVfbeTzhoyTGBq8LLAhD8gqBG4K2T_ecd2rMzuznZa3ANN9Dpq2UYSC1P9z6dp)

[1vSDeDBR_M8mLPQRtVfbeTzhoyTGBq8LLAhD8gqBG4K2T_ecd2rMzuznZa3ANN9Dpq2UYSC1P9z6dp](https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vSDeDBR_M8mLPQRtVfbeTzhoyTGBq8LLAhD8gqBG4K2T_ecd2rMzuznZa3ANN9Dpq2UYSC1P9z6dp)
x6/pub

Anexo 3

Matriz de análisis de datos

La matriz donde se detalla toda la información por categorías puede ser revisado en el siguiente vinculo.

Link: [https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vSDzr1WT-](https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vSDzr1WT-ZUETjPTyaVD337Q2bgtl0RQ3n_I_QEVgcZ7Trzhq52NrNZHiV4p8-nIg/pub)

[ZUETjPTyaVD337Q2bgtl0RQ3n_I_QEVgcZ7Trzhq52NrNZHiV4p8-nIg/pub](https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vSDzr1WT-ZUETjPTyaVD337Q2bgtl0RQ3n_I_QEVgcZ7Trzhq52NrNZHiV4p8-nIg/pub)

<i>Transcripción de los episodios de las entrevistas a los padres de Familia de los estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe Chibuleo Guardiana de la Lengua</i>				
<i>Entrevista dirigida a los padres de familia del séptimo de básica paralelo "A"</i>	<i>Tiempo en la grabación de audio de la entrevista.</i>	<i>Sinopsis del episodio</i>	<i>Trascripción de lo expresado</i>	<i>Categorías de análisis y comentarios</i>
Entrevista 1 Padre de familia 1	00:36-00:41			Categoría:
	01:04-01:14			Comentario:
	01:40-01:55			

Anexo 4
Guía de interaprendizaje unidad 49 círculo 1

Esta guía esta presentado en sus dos versiones en formato online con el siguiente enlace:

<https://view.genial.ly/610a15593356050d0ad863e4/interactive-content-guia-unidad-49-completa>

Formato físico

**UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO INTERCULTURAL BILINGÜE CHIBULEO
GUARDIANA DE LA LENGUA**

GUÍA DE INTERAPRENDIZAJE





DATOS INFORMATIVOS	
UNIDAD	49
GUÍA	1
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	
DOCENTE	Israel Suntaxi, Johanna Guaraca
PROVINCIA	Ambato-Tungurahua
PARROQUIA	Juan Benigno Vela
COMUNIDAD	San Francisco de Chibuleo
AÑO LECTIVO	2020-2021
QUIMESTRE	I
EMAIL	iasuntaxi@unae.edu.ec jmguaraca@unae.edu.ec

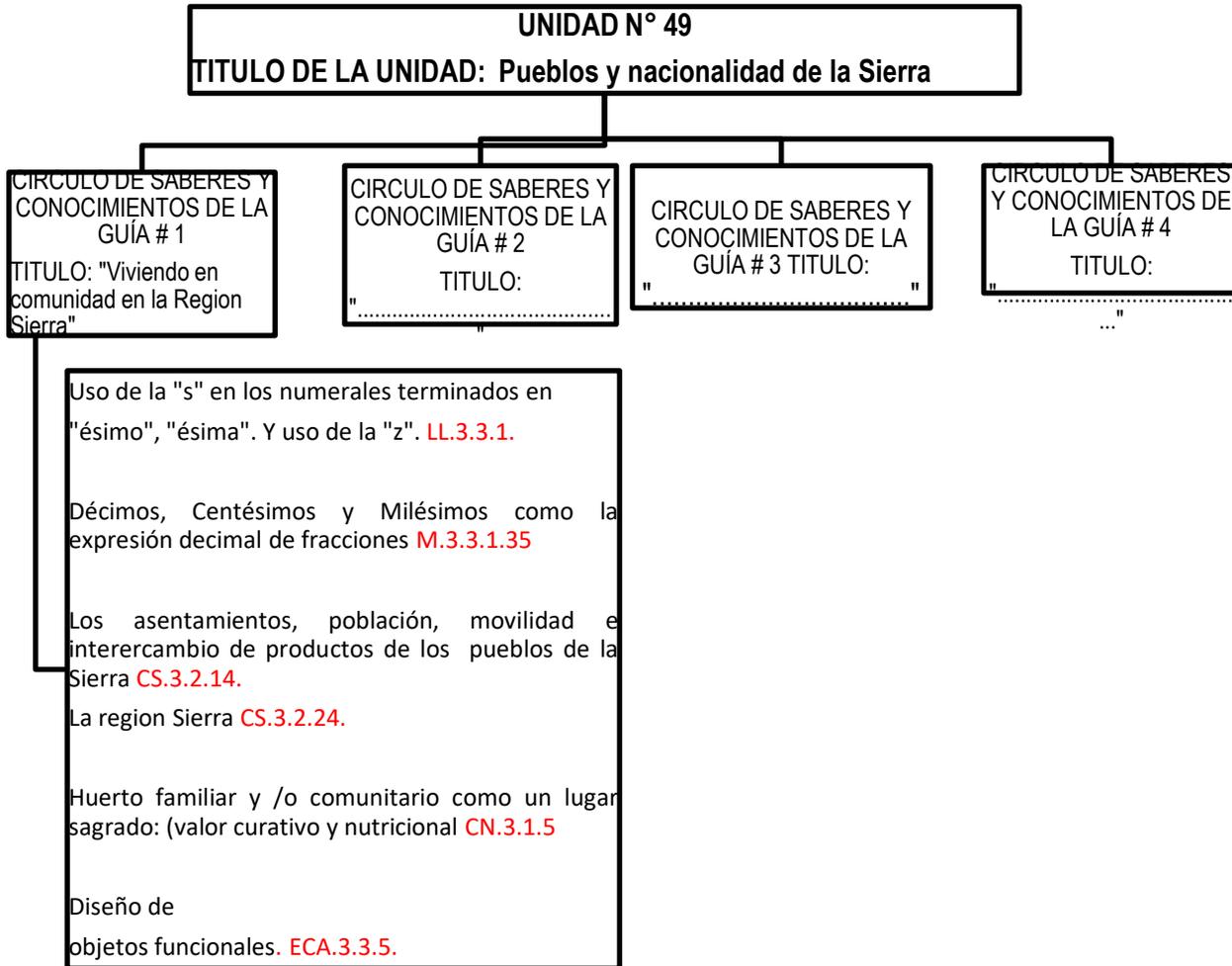
PRESENTACIÓN

La siguiente guía de interaprendizaje corresponde a la unidad 49 del círculo 1 del currículo Kichwa, la guía está organizada con actividades contextualizadas de forma dinámica de acuerdo a cada área del conocimiento que se relacionan con los saberes y conocimientos de la comunidad como: el Inty Raymi, medicina ancestral, agricultura, problemáticas ambientales y la lengua de la nacionalidad.

La guía de interaprendizaje está organizada por las cinco áreas del conocimiento matemática, lengua y literatura, ciencias naturales, ciencias sociales y educación cultural artística. Las actividades cuentan con imágenes, enlaces, cuadros de evaluación, mapas interactivos y se encuentra en dos formatos física (Word-pdf) y digital (genially), además, la guía es moderada por Israel y Johanna que es parte de la tesis y está dirigida a 22 estudiantes del proceso DDTE que se encuentran en modalidad de estudio virtual.



MAPA DE SABERES Y CONOCIMIENTOS DE LA UNIDAD 49





OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Identificar los pueblos de la nacionalidad Kichwa en la Sierra Ecuatoriana, incluyendo los pueblos afrodescendientes y mestizo, mediante el tratamiento de los contenidos de esta unidad, para fomentar el respeto a la diversidad del patrimonio natural y social de la región.

PAKTAY: Kay yachaypi yachayñankunawan Ecuador mamallaktapa kichwa kawsaymarkapa punasuyupi shinallatak yana mashikunata, mishukunatapash kikinchana, suyupa wankurikawsay, allpapachakak tiyakkunapash chikanyayman yupaychayta sinchiyachinkapak.



CÍRCULO DE SABERES Y CONOCIMIENTOS DE LA GUÍA N° 1

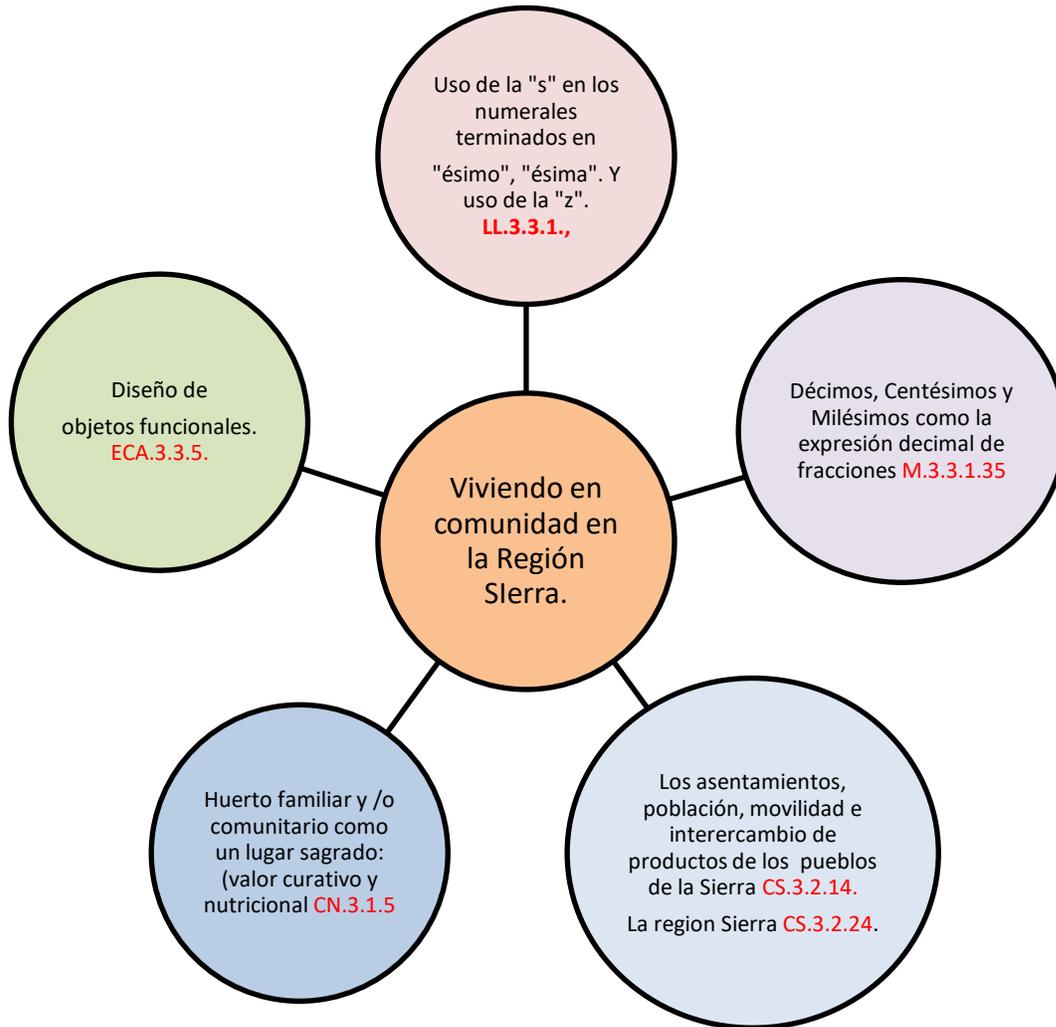
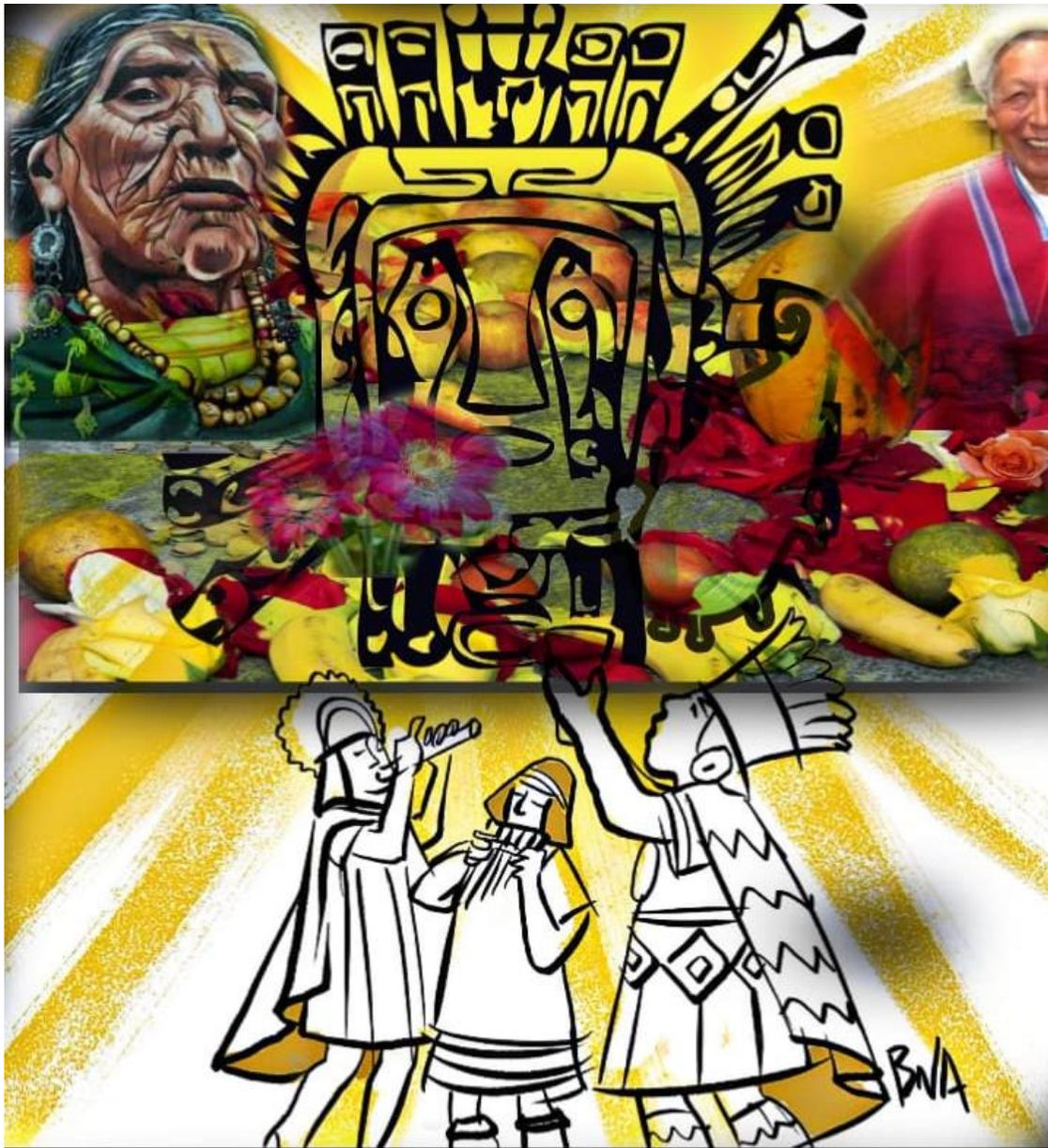




GRÁFICO MOTIVADOR





OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Incentivar la participación activa de los estudiantes mediante las actividades virtuales.
- Incluir los saberes y conocimientos de la comunidad en las actividades académicas.
- Resaltar el rol de los pueblos y nacionalidades indígenas del Ecuador en el cuidado del medio ambiente.

DOMINIOS A LOGRARSE

D.LL.C.49.3. Killkan chayshun yachaykunamanta shalta ayllukunapak, mawkay "s" killkana yupaykuna tukurikkunapi "ésimo, ésima, chashnallatak mawkay "z." wallpashpa uchilla mishki shimi kamukunata wiñachin. Crea textos literarios con temas relacionados a los pueblos indígenas de la Sierra, aplicando las reglas de uso de la "s" en los numerales terminados en "ésimo", "ésima" y hace uso de la "z".

D.M.EIB.49.4. Chunkayachik, patshakyachik, warankayachik, pakiy yupaykuna chawpichiwan riksin. Reconoce los números decimales: décimos, centésimos y milésimos, como la expresión decimal de fracciones por medio de la división.

D.CS.EIB.49.11. Tukuy shalka ayllullaktakunata, rikuchiwan allikaypi, yachachiy yaykushpa imallakarakkunaman chapashka pampakuna tiyashka riksiyachin. Región Sierra. Reconoce la existencia de los pueblos indígenas en la sierra andina y los indicadores de salud, educación, acceso a servicios y sus áreas protegidas ecológicas.

D.CN.EIB.49.16. Muyuntin ayllullakta ukupi, tukuy shina yura tarpushkakuna, unkuy harkariy, tarpuy pampakuna imashina kashkata rikushpa chimpapurashpapah pirwaykunawan rikuchin. Categoriza al huerto familiar– comunitario como un lugar de esparcimiento, energético y de prevención de enfermedades, reconociendo el significado de la presencia de las nubes e interpretando las predicciones y repercusiones que los relaciones con los suelos, agrícolas en su entorno natural mediante exposiciones y demostraciones en maquetas y cartografía en su comunidad.



D.ECA.EIB.49.20. Wallpashpa chikan imaykunawan, suyukunawan wiñachin pukllaykunata, sapachayana churana yachana wasikumapi manaima tiyak pampapi. Crea esculturas e instalaciones utilizando diversos objetos para generar obras funcionales para el juego y la recreación ubicarlos en los espacios libres del centro educativo.



DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

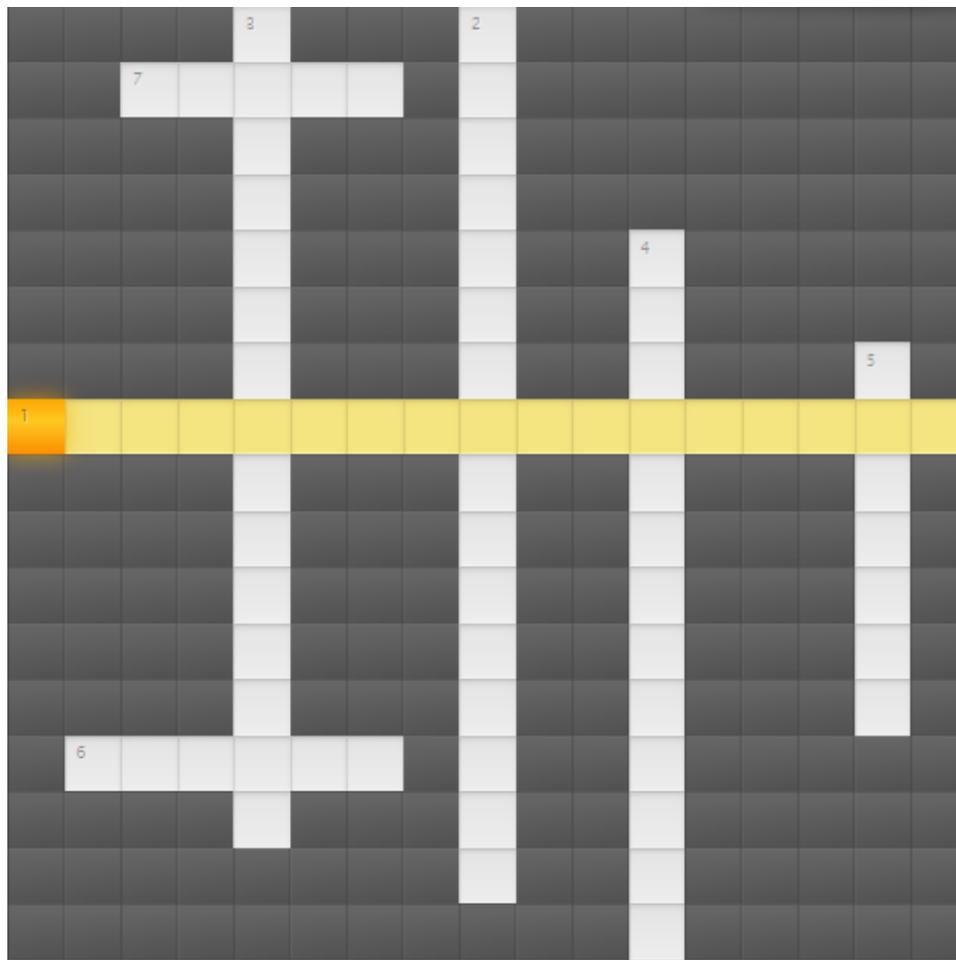
LENGUAJE Y LITERATURA

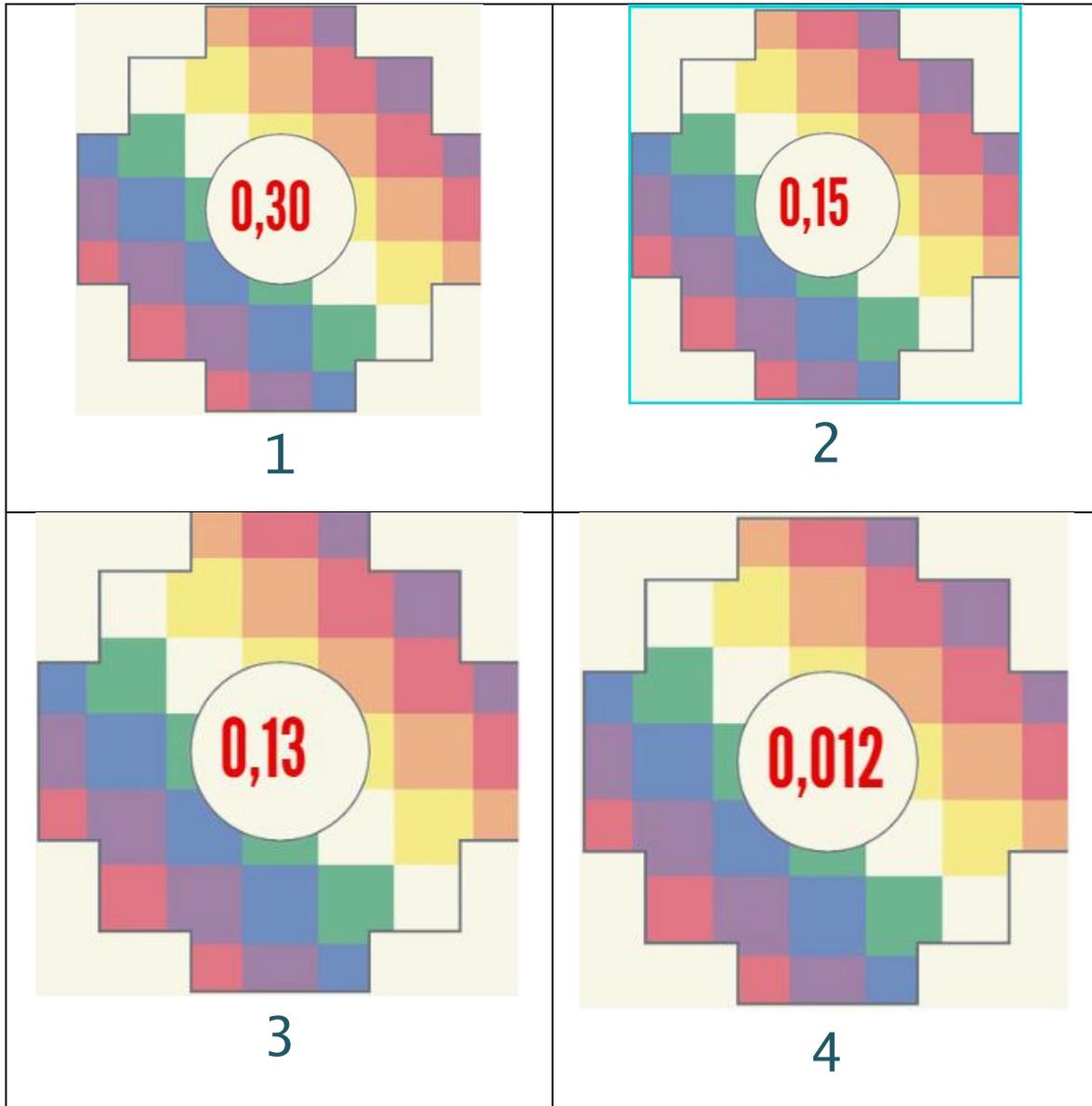
Sensopercepción.

- Crucigrama del uso de la “s-z”

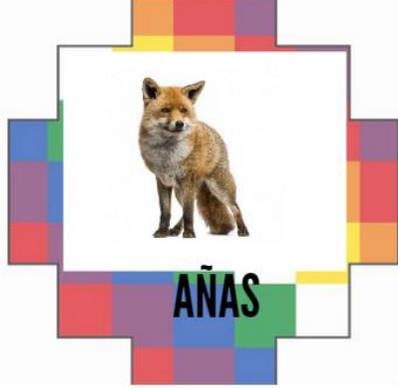
Completar los objetos y partes decimales utilizando las letras “S-Z”.

Link: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9103305-uso_de_la_s_z_decimales.html







 <p>KITU</p> <p>5</p>	 <p>USHUTA</p> <p>6</p>
 <p>AÑAS</p> <p>7</p>	

Problematización.

Link:

<http://linoit.com/users/tesuntaxi/canvases/UNIDAD%2049%20PROBLEMATIZACION%2093N>

¿Qué textos literarios conoces o has escuchado?

.....

.....

.....

.....

.....



.....
.....
.....

¿Sabes qué palabras están escritas correctamente utilizando las letras S y Z?

Problematización:

Unidad 49: Circulo 1

¿Sabes que palabras están escritas correctamente?

zapato	zanahoria
sapallo	solsticio
camiceta	sol
camisa	flores
zambo	seremonia

CC BY-NC-ND

¿Podrias nombrar las partes del cuento y de que trata cada una?

.....
.....
.....
.....
.....



Desarrollo de contenidos

EL CUENTO

Concepto:
El cuento pertenece al género literario de la **narración** es un texto escrito por uno o varios autores que narran una historia de personajes a los que les sucede hechos en un lugar y espacios determinados.

El cuento puede transmitirse de forma oral o escrita siendo, actualmente, más usual la forma escrita para la transmisión.

Características:

- Es una Narración corta.
- Tiene pocos personajes.
- La historia transcurre en uno o dos lugares distintos.
- Tiene un tema principal
- Su estructura es **introducción, nudo y desenlace.**

Tipos de cuento:

➤ **Cuentos populares**
Narración breve transmitida por tradición entre la gente.

- Cuentos de hadas.
- Fábulas
- Mitos y leyendas.

➤ **Cuentos literarios**
Abarca un público más específico el autor expresa sus emociones y sus ideas.

- Fantásticos
- Infantiles
- Terror
- Aventura
- Histórico

Referencia bibliográfica: Roca, x. (2018). ¿Qué es el cuento?. Plataforma cultural Espeoia. <https://www.espeoia.com/que-es-un-cuento/>

Infografía: El cuento por Johanna Guaraca Israel Suntaxi se distribuye bajo una Licencia Creative Commons Atribución NoComercial SinDerivadas 4.0 Internacional. Basada en una obra en [https://www.cdnva.com/imagen/DMUe4QW_QjwEh20y0um7V06arAb0d3w8e7w8e7w8](https://www.cdnva.com/imagen/DMUe4QW_QjwEh20y0um7V06arAb0d3w8e7w8) con licencia CC BY-NC-SA. https://www.cdnva.com/imagen/DMUe4QW_QjwEh20y0um7V06arAb0d3w8e7w8e7w8

La leyenda

¿Qué es?
Las leyendas son narraciones donde se da la búsqueda de una explicación a través de un relato de un suceso o acontecimiento.

Importancia
La leyenda es uno de los elementos que fortalecen la identidad de lugar o de una nación.

Forma de trasmisión
La leyenda ha tenido como principal agente de trasmisión la oralidad, esto es, a través de la palabra se ha difundido una historia de un individuo a otro o en forma colectiva. En algunos casos la propagación fue premeditada, pero en otros ocurrió sin intención.

Tipos de leyendas:

Por su temática:

- Leyendas históricas:** son todas aquellas que narran hechos ocurridos en guerra o el momento de las conquistas.
- Leyendas etiológicas:** aclaran el origen de los elementos inherentes a la naturaleza, como los ríos, lagos y montañas.
- Leyendas escatológicas:** acerca de las creencias y doctrinas referentes a la vida de ultratumba o viajes al inframundo.
- Leyendas religiosas:** historias de justos y pecadores, pactos con el diablo, episodios de la vida de santos.

Por su origen:

- Leyendas urbanas:** pertenecen al folklore contemporáneo, circulan de boca en boca, a través de generaciones.
- Leyendas rurales:** solo las leyendas válidas en el campo, porque no tienen lugar o adaptación para las urbanas.
- Leyendas locales:** es una narración popular de un municipio, condado o provincia.

Referencia bibliográfica: Valdivieso, E. V. (2011). La leyenda: un recurso para el estudio y la importancia de la Geografía. https://www.cdnva.com/imagen/DMUe4QW_QjwEh20y0um7V06arAb0d3w8e7w8e7w8

Infografía: La leyenda por Johanna Guaraca Israel Suntaxi se distribuye bajo una Licencia Creative Commons Atribución NoComercial SinDerivadas 4.0 Internacional. Basada en una obra en https://www.cdnva.com/imagen/DMUe4QW_QjwEh20y0um7V06arAb0d3w8e7w8e7w8 con licencia CC BY-NC-SA. https://www.cdnva.com/imagen/DMUe4QW_QjwEh20y0um7V06arAb0d3w8e7w8e7w8



Reglas del uso del Z

• Se escriben con z las terminaciones -azo, -aza.
Ejemplos: pedazo, terraza

Los sustantivos derivados que terminan en las voces: -anza, -eza, -ez van con z.
Ejemplos: esperanza, grandeza, honradez.

• Se escriben con z las terminaciones zuela, zuelo, que denotan disminución o desprecio.
• Ejemplos: portezuela, jovenzuelo.
• Excepciones.- Vientre, venenoso, venerar, que no se relacionan con la raíz "bien".

• Se escriben con Z, las terminaciones ez, eza, az, oz, de los nombres abstractos.
Ejemplos: Belleza, voraz, pereza, fugaz, rigidez, atroz, palidez, paz, torpeza, rapaz, timidez, eficaz.



Verificación.

- Señale las palabras con s y z que se utilizaron en el desarrollo del cuento. E identifique el inicio el nudo y el desenlace del cuento.



Había una vez una granja con un grupo de animales peculiares dos gallinas, un pato, un pavo real y un bebé codorniz,



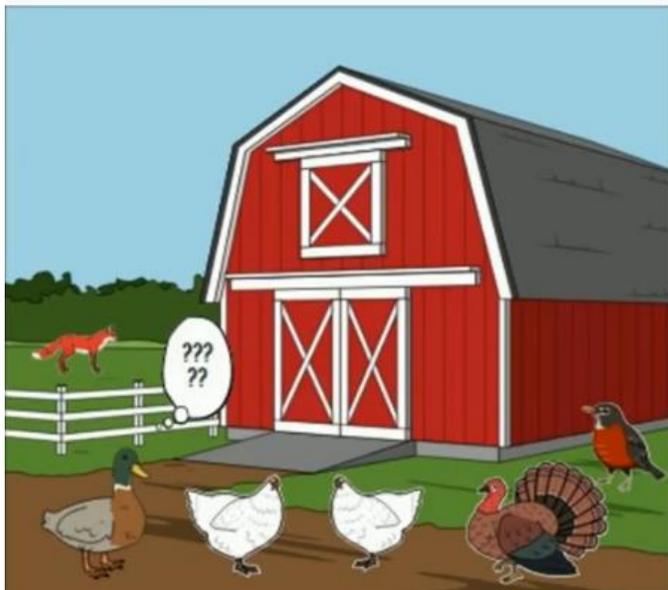
un día todos los animales decidieron salir de su granja para ir de paseo al Chimborazo.





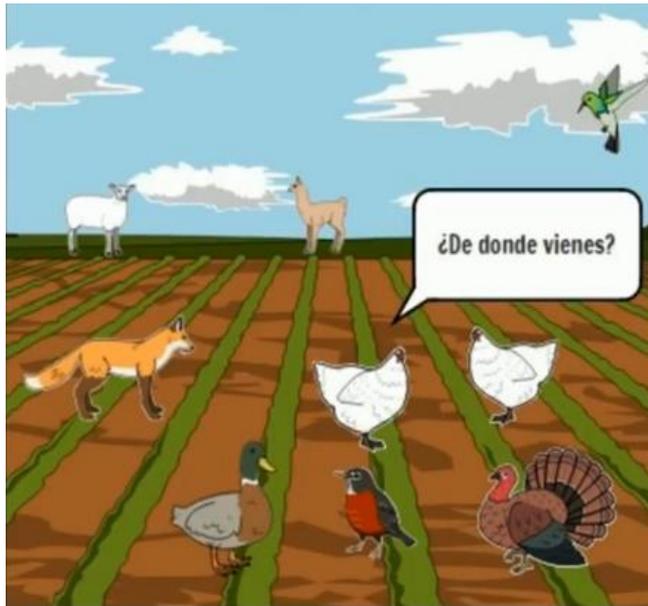
pero no sabían cómo ir, ellos querían ir volando, pero ninguno puede volar tan alto ni tampoco caminar mucho, porque no están acostumbradas a realizar caminatas tan largas.

CREATED USING
POWTOON



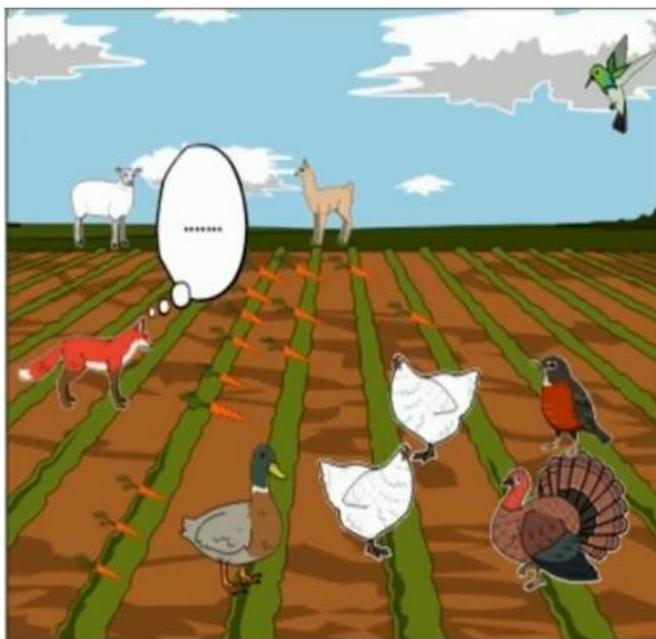
Mientras los animales de la granja estaban pensando como ir al Chimborazo, un pequeño zorro de color rojizo se acercaba a la huerta de la granja para recoger algunas zanahorias,

CREATED USING
POWTOON



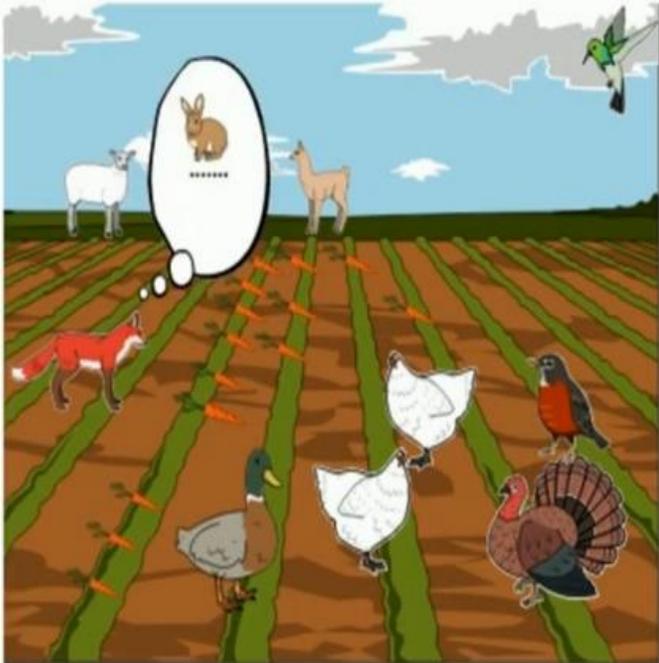
las gallinas observaron que un extraño se estaba acercando hacia la huerta por lo que corrieron hacia él. Le preguntaron ¿De dónde vienes y que haces aquí?

CREATED USING
POWTOON



El dijo: vengo de pasar un día tan bonito cerca de un lago con muchas flores de color azul, amarillo y violeta que tienen un aroma muy agradable y pude comer muchos frutos deliciosos,

CREATED USING
POWTOON



y estoy aquí porque mi amiga la conejita me pidió que le lleve unas zanahorias para su desayuno.



Los animales de la granja al escuchar que había un lago cerca y mucha comida decidieron ir y posponer el viaje al Chimborazo lo importante era estar todos juntos y pasar un día divertido





al llegar los patos se metieron al agua y nadaron por horas, el bebé codorniz se quedo junto con las gallinas tomando el sol mientras que el pavo real estiro su plumaje para ver su reflejo en el agua.
FIN



CREATED USING POWTOON

Conclusión.

- Leer el siguiente poster sobre el cuento y la leyenda

Género literario: Narración

La narración es la acción de contar hechos reales o ficticios que les suceden a los personajes desarrollados en diferentes escenarios. A continuación, se hablara de dos tipos de narración: **El cuento y la leyenda.**

EL CUENTO

Narra la historia de los personajes donde se transcurren hechos en un lugar.

Ejemplo:

- La caperucita roja
- Amaru y el cóndor

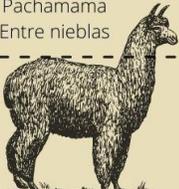


LA LEYENDA

Busca la explicación de un relato de un suceso o un acontecimiento de un a través de la narración.

Ejemplo:

- Pachamama
- Entre nieblas



Mapa conceptual: Narración cuento y leyenda por Johanna Guaraca, Israel Suntaxi se distribuye bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NonComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional. Basada en una obra en https://www.canva.com/design/D4E6d6D3R8/1Y6P4381R4D3mllM4QA/view?utm_content=D4E6d6D3R8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publshsharelink



APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO

- Subrayar las palabras correctas S o la Z en el siguiente texto

Link: <https://es.liveworksheets.com/yf1854334jh>

APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO

Unidad 49
Círculo de aprendizaje 1
Guía 1

INTI RAYMI

Elige la palabra que esta escrita correctamente de acuerdo a los usos de las letras "S y Z".

Inti Raymi (Fiesta del Sol) o también llamado antiguamente Wawa Inti Raymi era una antigua **ceremonia/zeremonia** religiosa andina en honor al Inti, el dios-sol cada **solsticio/solstizio** de invierno para los Andes en el hemisferio **sur/zur**.

El Inti Raymi aún se celebra el 24 de Junio, como rito sincrético en **muchaz/muchas** comunidades de los andes como Chibuleo San Francisco. La ceremonia en esta **fiezta/fiesta** se lo realiza con los ramos, frutas y **flores/florez** en agradecimiento a la cosecha.

En la actualidad los pobladores de los países andinos **realizan/ realisan** fiestas en las **Instituciones/ Instituciones** Educativas con la presencia de padres de familias, docentes, estudiantes y en general.

Bibliografía: Ministerio de educación, cartilla de saberes y conocimientos de la nacionalidad Kichwa, pueblo Chibuleo



Infografía: Actividad S y Z por Israel Suntaxi, Johanna Guaraca se distribuye bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.
Basada en una obra en https://www.carva.com/design/DAEc6YVLk7s/GnQK_uESIAj-rdTErILBEQ/view?utm_content=DAEc6YVLk7s&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton



CREACIÓN Y SOCIALIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO

Escribe un cuento corto utilizando palabras con s y z; ésimo, ésima. Como recomendación utiliza lugares y personajes propios de tu comunidad. Luego lee durante la clase, si el docente te lo pide o también compártelo o través de la pizarra.

Link: <http://linoit.com/users/tesuntaxi/canvases/UNIDAD%2049%20SOCIALIZACI%C3%93N%20>

Guíate en la siguiente rúbrica para que elabores tu cuento

Rubrica de evaluación			
Criterios	Escala		
	1 punto	2 puntos	3 puntos
Incluye palabras haciendo el uso correcto de la S y Z			
El cuento tiene todas sus partes como: inicio, nudo y desenlace.			
El cuento cumple con una extensión corta según lo solicitado.			
Hace uso de palabras terminadas en ésimo y ésima			
Incluye lugares y personajes conocidos en su comunidad y del pueblo quichua Chibuleo.			
Puntaje total			



MATEMÁTICA

DOMINIO DEL CONOCIMIENTO

Sensopercepción

- Actividad: Unir el número con el nombre correcto según corresponda:

Link:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9166683-unir_los_numeros_decimales.html





Problematización

- Completar la tabla escribiendo el valor posicional.

Link: <https://es.liveworksheets.com/gr1872649sv>

TABLA DE VALORES						
ENTEROS			punto decimal	DECIMALES		
4	2	3	,	3	4	3

Desarrollo del contenido

Video de la transformación de fracciones a números enteros

Verificación

Link: <https://forms.gle/mDzayuBj4hqaMkgK6>

Ejercicio 1

En el mes de Junio se celebrará el Inti Raymi o Fiesta del sol, como tradición de la comunidad todas las familias aportan con alimentos o productos de sus Chakras y realizan una Pampa Mikuna. La persona al recibir y pesar lo obtenido se da cuenta que hay: 12,02 kg de papas; 23,45 kg de frejol; 3,131 kg de mellocos y finalmente 47,20 kg de habas.

1. ¿Cuántos kg de comida se logró recolectar en total?
 - a) 85,801 kg
 - b) 45,221 kg
 - c) 83,22 kg
 - d) 31,344 kg
2. ¿Cómo esta expresado el resultado obtenido?
 - a) Décimos



- b) Centésimos
- c) Milésimos
- d) No tiene números decimales

3. Escriba el resultado obtenido en el ejercicio.

Conclusión

Transformar las siguientes fracciones a números enteros y escribir el resultado.

$$\frac{17}{5}$$

$$\frac{12}{7}$$

$$\frac{28}{5}$$

APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO

Link: <https://forms.gle/1eoDsVBAEUUNct3CA>

En la tienda de Juan venden deliciosos quesos elaborados en la comunidad de San Francisco de Chibuleo, hay varios clientes que llegaron a comprarlos, el primer cliente compró $\frac{1}{2}$ queso, el segundo compro $\frac{3}{4}$ de queso, el tercero compró $1 \frac{1}{2}$ queso. Si sumamos todo lo que vendimos.

1. ¿Cuántos quesos habremos vendido al final del día?

.....

2. Transformar el resultado a números enteros y si es el caso colocar la parte decimal.



3. Escribir el resultado obtenido en la operación.

CREACIÓN DEL CONOCIMIENTO

Buscar cómo están representadas las fracciones en tu diario vivir y dibújalas en la siguiente tabla

Actividad:

- Buscar cómo están representadas las fracciones dentro de su diario vivir.

Por ejemplo:

	<ul style="list-style-type: none">• $1/2$ de agua
	<ul style="list-style-type: none">• $3/4$ de queso

Nota: toma una fotografía y envía la actividad a través del chat a tu docente y guárdala para compartirla en la siguiente clase.



SOCIALIZACIÓN

- En tu clase presentar los dibujos y describir donde utilizo las fracciones en mi diario vivir

Rubrica de evaluación			
Criterio de evaluación	Escala		
	1 punto	2 puntos	3 puntos
La fracción y el dibujo realizado están representados correctamente.			
Presenta al menos 3 ejemplos de las fracciones			
Socializa utilizando vocabulario adecuado y ordenadamente.			



CIENCIAS SOCIALES

DOMINIO DEL CONOCIMIENTO

Sensopercepción

- Pintar los casilleros del mismo color las provincias con sus capitales según corresponda

Link: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7597459-region_sierra.html

LATACUNGA	COTOPAXI	LOJAA	AMBATO
CHIMBORAZO	CUENCA	IBARRA	IMBABURA
QUITO	CAÑAR	RIOBAMBA	BOLIVAR
AZUAY	TULCÁN	GUARANDA	PICHINCHA
AZOGUES	LOJA	CARCHI	TUNGURAHUA

Problematización

Pizarra: <http://linoit.com/users/tesuntaxi/canvases/Sociales%20Problematizaci%C3%B3n>

¿Conoces las nacionalidades y los pueblos que existen en la región Sierra?

.....

.....

.....

.....



¿Cuáles son los principales productos agrícolas que produce la región Sierra?

.....
.....
.....

¿Cuáles son los productos agrícolas que más se producen en tu comunidad?

.....
.....
.....

Desarrollo de los contenidos

- Observa el mapa del Ecuador con las provincias y sus capitales



Verificación

- **Actividad sincrónica:** Responder las siguientes preguntas.

¿Conoces las nacionalidades y los pueblos que existen en la región sierra?

.....
.....
.....

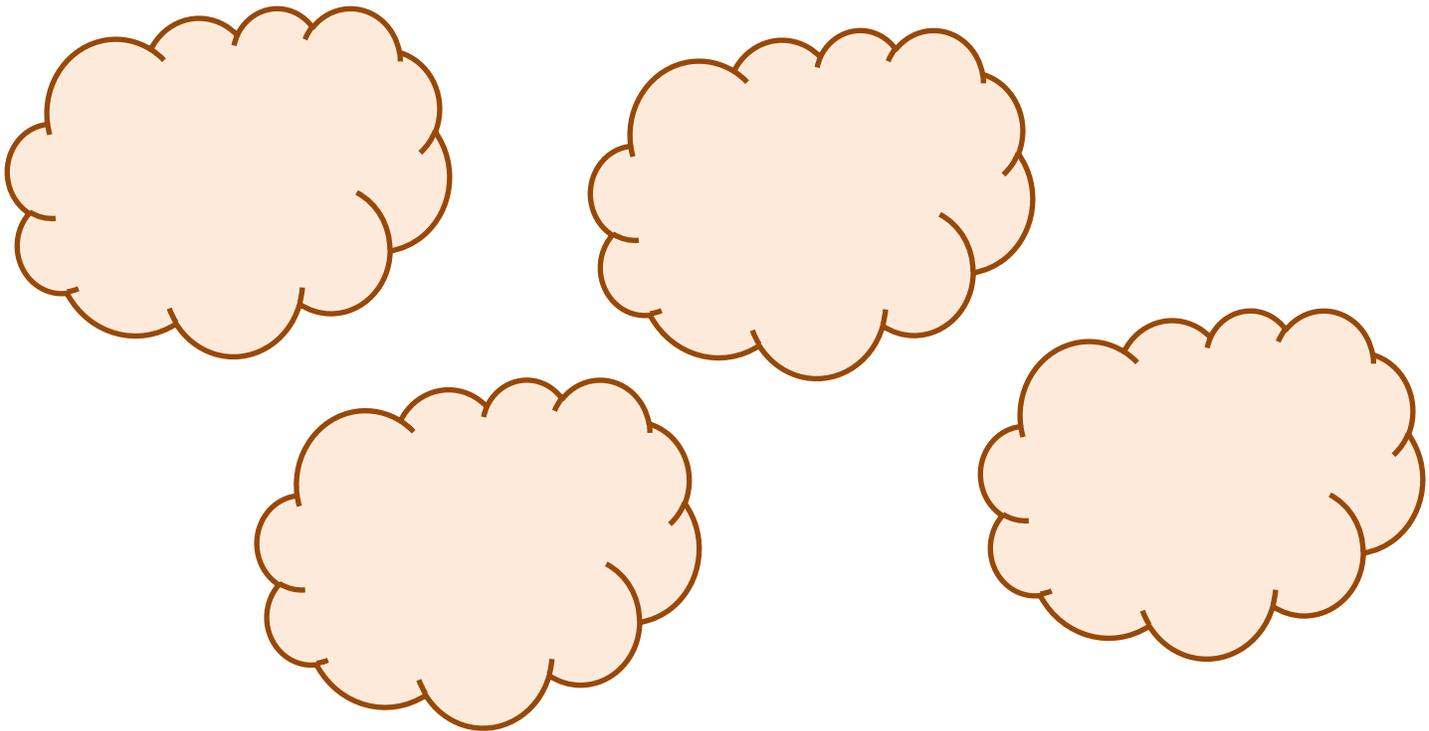
¿Cuáles son los principales productos agrícolas que produce la región sierra?



.....
.....
.....
¿Cuáles son los productos agrícolas que más se producen en tu comunidad?
.....
.....
.....

Conclusión

- Lluvia de ideas sobre los pueblos y nacionalidades de la Sierra





APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO.

- Responder las siguientes preguntas en la tabla sobre un pueblo o nacionalidad de la Región Sierra

Google

Forms,

link:

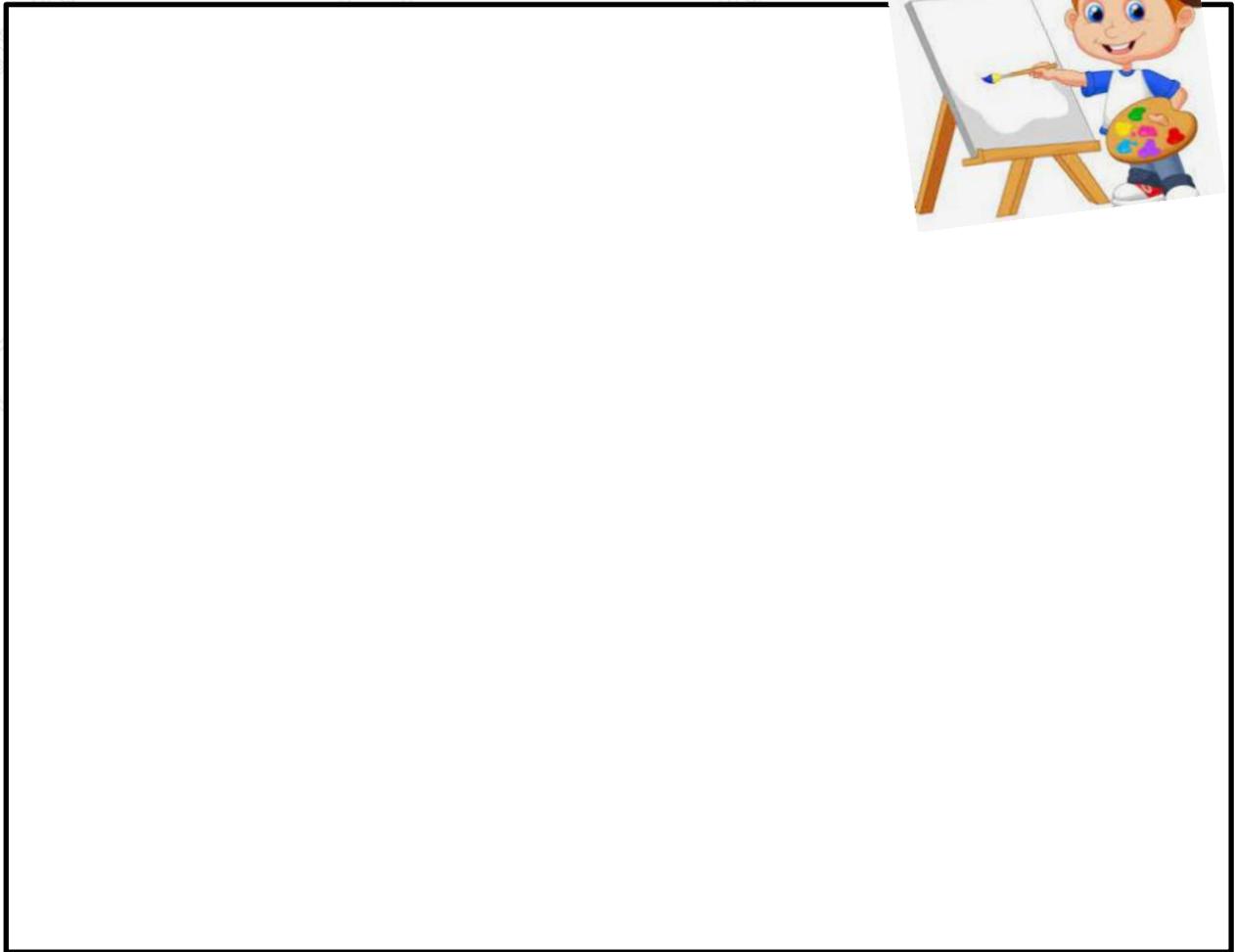
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeGv2UeoVjvwfBiJzKkSwlbMm0oAaAlz2bPrnJwbPxC14kzPg/viewform?usp=sf_link

Nombre del estudiante:
Pueblo o Nacionalidad:
Características:
Población:



CREACIÓN

Actividad: Realiza un dibujo sobre el pueblo o nacionalidad que elegiste realizar en la ficha.





SOCIALIZACIÓN

Actividad: Realiza un video corto explicando tu dibujo y las características principales.

Rúbrica de evaluación.

Rubrica de evaluación Ciencias Sociales Unidad 49 Circulo 1 Socialización			
Criterios	Escala		
	0 puntos	2 puntos	2.5 puntos
Las ideas son claras en el momento que expone su tarea.			
Respetar el tiempo de 2 a 4 minutos de video			
Las características son coherentes con el dibujo			
Su expresión es adecuada y elocuente.			



CIENCIAS NATURALES

Sensopercepción

Actividad: Escuchar el siguiente podcast y mencionar qué emociones le produce.

Link: <https://drive.google.com/file/d/1IRKWs92lcJmYRHDsSlTNT-j6dzo3wCbN/view>

Problematización:

Actividad: Responda las preguntas de acuerdo a sus conocimientos previos.

1. ¿Qué ideas le surgen cuando hablan de curativo?

.....
.....
.....

2. ¿Dentro de su comunidad que plantas curativas existen?

.....
.....
.....

3. ¿Qué actividad realizan en su huerta familiar?

.....
.....
.....

4. ¿Según el calendario agrícola su comunidad se encuentra en: Preparación de la tierra, siembra, apolcamiento, cosecha, ¿etc?

.....
.....
.....
.....



Desarrollo del contenido:

Actividad: Lectura de la infografía sobre el huerto familiar y la diferencia entre el huerto escolar.

HUERTO FAMILIAR

¿Qué es?

- El huerto es el lugar donde la familia cultiva hortalizas, verduras, frutas, plantas medicinales, hierbas comestibles, frutales y la cría de aves de corral.
- El huerto debe estar cerca de la casa para un mejor aprovechamiento y manejo.



¿Quiénes participan?

- En el huerto, la familia participa en las diferentes actividades productivas y asegura la alimentación y nutrición de todos.

Importancia

Un huerto bien establecido, puede cubrir con su producción la demanda de alimentos de la familia, lo que representa un ahorro importante. Con la venta de algunos productos del huerto, se ayuda a mejorar los ingresos familiares y adquirir semillas u otros materiales para la crianza de especies menores.

HUERTO ESCOLAR

Es una pequeña superficie de terreno que se encuentra en la escuela donde se siembra: Hortalizas, frutas, ornamentales y medicinales.

El huerto escolar permite a los niños desde tempranas edades conocer el mundo de las plantas, experimentar diversas técnicas de producción de alimentos.

Para la limpieza de los huertos escolares se realizan minkas con los estudiantes, docentes incluso padres de familia. En algunas instituciones los productos son vendidos al resto de la comunidad o son repartidos.

Bibliografía:

- Secretaría de Agricultura y Ganadería(2015). *Huerto familiar* integrado.<http://www.fao.org/3/at761s/at761s.pdf>
- Vizuete. R. &PMSK. *Gula: mi huerto escolar*. https://www.jica.go.jp/project/spanish/ecuador/001/materials/c8h0vm00008bcae4-att/guia_escolar.pdf

Infografía Huerto familiar y escolar by Johanna Guaraca, Israel Suntaxi is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional License.

Verificación:

Actividad: Después de revisar la información escribe las ideas sobre lo que piensas que es un huerto, sus tipos, su función, etc.






Conclusión:

Actividad: Lectura “Ciclo agrícola de las papas”

UNIDAD 49

Ciencias Naturales
Círculo 1
Fase: Conclusión

Ciclo agrícola

Autores:
Johanna Guaraca
Israel Suntaxi

EL CICLO AGRICOLA DE LAS PAPAS

CREATED USING POWTOON

1) Preparación del suelo

La preparación de suelo se realiza con anterioridad para que pudra las hierbas, rastrojos o el potrero viejo, cuando inicia el mes de septiembre preparan con azadón o con yunta el cruce o recruce dejan listo el suelo para la siembra.

2) Siembra de la papa

El cultivo de las papas se realiza dos veces en el año el hatun tarpuy que se siembra en los meses de septiembre y octubre y uchilla tarpuy meses de abril y mayo.

Los hombres hacen los surcos con azadón a una distancia de 1 metro, y las mujeres siembra las papas de 2 a 3 tubérculos cada 30 cm luego incorporan la materia orgánica.

CREATED USING POWTOON

3) Rascadillo

Esta actividad se realiza cuando tenga un mes desde la siembra donde se va igualando los surcos, los terrones y alguna mala hierba que haya crecido.

4) Deshierbe

La deshierba se realiza cuando las plantas tenga un altura de 15- 20 cm se realiza con azadón donde se eliminan las malas hierbas.



6) Aporque

La labor de aporque se hace cuando las plantas ya inicia a florecer es para aflojar el suelo cuidando de no cortar los brotes y dejar cubierto los mismos.

Esta actividad no se debe realizar en la luna tierna ya que no producirá solo habrá crecimiento de las hojas.



CREATED USING POWTOON

7) Corte del yuyo

El corte de yuyo se realiza cuando inicia ya amarillar los yuyos y se realiza para que se endure la cascara de las papas y no entre el gusano, el corte realizan con machete y hoz.



CREATED USING POWTOON

8) Cosecha

Se realiza cuando ya los tubérculos al pasar con los dedos no se pelan fácilmente. Se invitan a las personas que ayudaron en todas las labores agrícolas del cultivo de papas y luego invitan a los vecinos o amigos.



10) Selección de la semilla

La selección de papas se realiza la primera llamada gruesa, la segunda y la tercera lo crera también llamado para la semilla y la kuchi papa. Cuando los sacos estén llenos se vira los quintales para parte de arriba señal de buena venta.



CREATED USING POWTOON

11) Venta

Las papas son comercializadas en el mercado mayorista de la ciudad de Ambato los días miércoles, jueves, viernes, y domingo.



CREATED USING POWTOON

12) Almacenamiento de la semilla

El almacenamiento se realiza en camas donde tienen la paja seca luego se polvea la cal y luego la paja para la próxima siembra.



CREATED USING POWTOON

Datos curiosos

- En el momento de la siembra si observa ver la pelea de los mirlos es una señal de que habrá una buena producción y si la semilla se sobra también es una buena señal.



- La comida que prepara son las papas con cuy, también la colada de machica con cuy para que las papas sean arenosas.

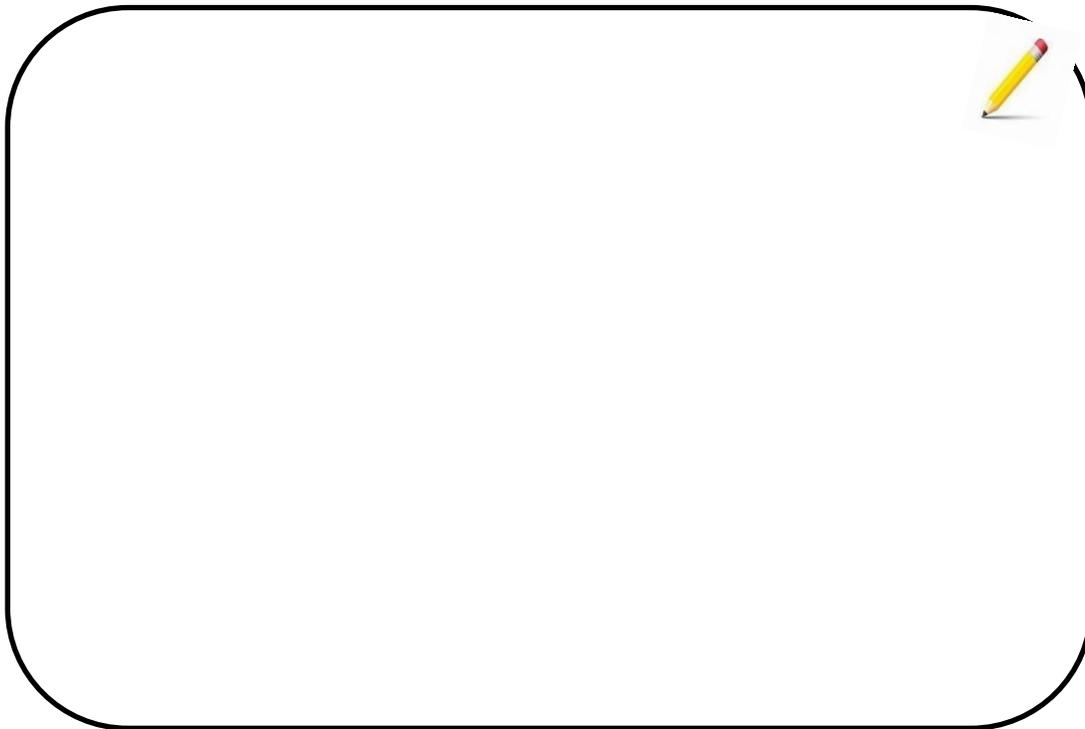
GRACIAS

Bibliografía:

Ministerio de educación. Cartilla de saberes y conocimientos de la nacionalidad Kichwa pueblo Chibuleo. https://www.educacionbilingue.gob.ec/wp-content/uploads/2021/01/CARTILLA-PUEBLO-CHIBULEO-ZONA-3_compressed.pdf



- Anota las ideas que más te llamo la atención del ciclo agrícola.



APLICACIÓN Y CREACIÓN DEL CONOCIMIENTO.

Actividad: Indagar dentro de su hogar sobre alguna planta medicinal y completa la siguiente ficha:

Nombre de la planta:	Dibujo:
Beneficios:	
Preparación:	



SOCIALIZACIÓN.

Actividad: Realiza un video explicando la ficha y el dibujo de la actividad anterior. Para su elaboración ten en cuenta la siguiente rubrica.

NOTA: Envía la actividad al docente

Rubrica de evaluación Ciencias Naturales Unidad 49 Circulo 1 Socialización			
Criterios	Escala		
	0 puntos	2 puntos	2.5 puntos
Las ideas son claras al momento de exponer			
Su expresión es adecuada y elocuente.			
Las características son coherentes con el dibujo			
Respeto el tiempo de 2 a 4 minutos de video o de exposición.			

Educación cultural artística

DOMINIO DEL CONOCIMIENTO

Sensopercepción

- Escoja la imagen que considere que sea elaborada con objetos reciclados.

Link: <https://wordwall.net/es/resource/15975338>





Problematización

Preguntas abiertas: sincrónico

¿Has realizado algún objeto con material reciclado?

.....
.....
.....

¿Conoces qué materiales se deben reciclar?

.....
.....
.....

¿Cómo ayudamos al planeta si reciclamos materiales?

.....
.....
.....
.....

Desarrollo del contenido

- Lectura de la infografía sobre el reciclaje



EL RECICLAJE

El reciclaje es el proceso mediante el cual los desechos se convierten en nuevos productos o en recursos materiales con el que fabricar otros productos.

REDUCE-REUTILIZA Y RECICLA

Al momento de llevar nuestros residuos a los contenedores de basura solo estamos cambiando de lugar. Reducir, reciclar y reutilizar permite obtener grandes beneficios.



REDUCE



- Utilizar papel reciclado certificado.
- Imprimir estrictamente lo necesario.
- Utilizar carpetas electrónicas para la difusión de información
- Evitar copias innecesarias.
- Antes de imprimir verificar la ortografía y configurar correctamente los márgenes de página. 35% de las impresiones, son de índole innecesario por error de configuración.

REUTILIZAR

- Al utilizar una caja, buscar la manera de reutilizarla para próximas entregas o almacenamiento de documentos.
- Al dejar de usar algún sobre, por favor colocarlo en la bandeja en el área de impresiones que dice "Sobres".
- NO poner hojas en cualquier bandeja con clips ó grapas.
- Cualquier producto hecho de papel, como periódico, revistas, secciones amarillas, libros etc., deberá dejarse en el área de impresión en donde dice "Otros productos de papel".



RECICLAR



Todo papel ó cartón que ya no pueda ser reutilizado deberá de tener un tratamiento de reciclaje.

Al acumularse el papel en el área de impresiones, éste de deberá de almacenar en un lugar libre de agua o humedad; lo mismo sucederá para el cartón.

REFERENCIA: <https://www.responsabilidadsocial.net/3r-la-regla-de-las-tres-erres-reducir-reciclar-y-reutilizar/#Reducir-2>

ELABORADO POR: Johanna Guaraca-Israel Suntaxi



Verificación

- Preguntas sobre el reciclaje

Link: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfv1b9pJyHSz1ZccrsN-DB7vOQr0vMadLEpkyZjWI_nJ3Y4tQ/viewform?usp=sf_link

- ¿Describe qué objetos pueden elaborarse con material reciclado o los objetos que hayas visto en tu casa?

.....

.....

.....

- ¿Conoces qué materiales se deben reciclar?

.....

.....

.....

- ¿Cómo ayudamos al planeta si reciclamos materiales?

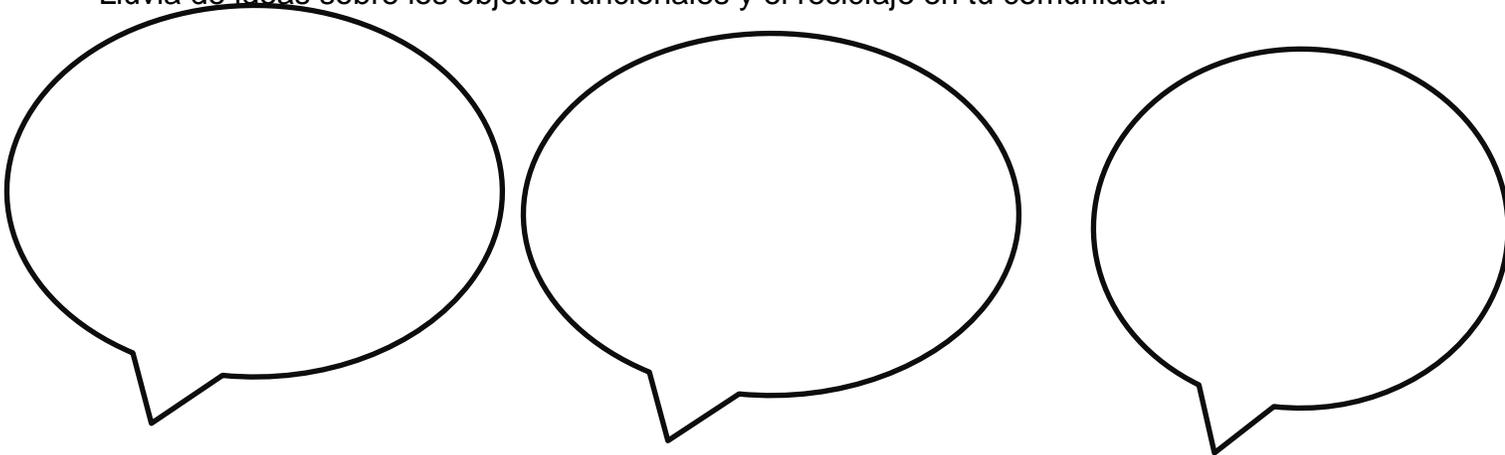
.....

.....

.....

Conclusión

- Lluvia de ideas sobre los objetos funcionales y el reciclaje en tu comunidad.





APLICACIÓN Y CREACIÓN DEL CONOCIMIENTO

Actividad: Elaborar un objeto funcional con materiales reciclados que dispongan.

- Ejemplos de objetos y materiales recomendados.





SOCIALIZACIÓN

Compartir las fotos o un video explicativo sobre el proceso de construcción de su objeto funcional, además, realizar una frase corta sobre el cuidado del planeta en kichwa

Rúbrica de evaluación:

Rubrica de evaluación Ciencias Naturales Unidad 49 Circulo 1 Socialización			
Criterios	Escala		
	0 puntos	2 puntos	2.5 puntos
Elabora su objeto con materiales reciclados.			
Explica el uso que tiene su objeto dentro de su hogar.			
Comparte el trabajo con su docente.			
Escribe su frase en kichwa el cual es entendible.			



Anexo 5

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio
Institucional



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

UNAE

Carrera de: Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Shuar

Yo, Johanna Magaly Guaraca Suqui, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Objetos virtuales de aprendizaje para fortalecer los saberes y dominios del proceso Desarrollo de Destrezas y Técnicas de Estudio del currículo Kichwa, en el pueblo Chibuleo", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

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

Azogues, 10 de septiembre del 2021

Johanna Magaly Guaraca Suqui

C.I 0105442032



UNAE

Cláusula de Propiedad Intelectual

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

Carrera de: Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Shuar

Yo, Johanna Magaly Guaraca Suqui, autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Objetos virtuales de aprendizaje para fortalecer los saberes y dominios del proceso Desarrollo de Destrezas y Técnicas de Estudio del currículo Kichwa, en el pueblo Chibuleo", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 10 de septiembre del 2021

Johanna Magaly Guaraca Suqui

C.I: 0105442032



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

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

Carrera de: Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Shuar

Yo, Israel Alexander Sntaxi Auqui, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Objetos virtuales de aprendizaje para fortalecer los saberes y dominios del proceso Desarrollo de Destrezas y Técnicas de Estudio del currículo Kichwa, en el pueblo Chibuleo", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

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

Azogues, 10 de septiembre del 2021

Israel Alexander Sntaxi Auqui

C.I: 1726484775



Cláusula de Propiedad Intelectual

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

Carrera de: Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Shuar

Yo, Israel Alexander Sntaxi Auqui, autor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Objetos virtuales de aprendizaje para fortalecer los saberes y dominios del proceso Desarrollo de Destrezas y Técnicas de Estudio del currículo Kichwa, en el pueblo Chibuleo", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Azogues, 10 de septiembre del 2021



Israel Alexander Sntaxi Auqui
C.I: 1726484775



Certificado del Tutor

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

Carrera de: Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Shuar

Yo, Daysi Karina Flores Chuquimarca , tutora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado “Objetos virtuales de aprendizaje para fortalecer los saberes y dominios en el proceso Desarrollo de Destrezas y Técnicas de Estudio del currículo kichwa, en el pueblo Chibuleo” perteneciente a los estudiantes: Johanna Magaly Guaraca Suqui con C.I. 0105442032, Israel Alexander Suntaxi Auqui con C.I. 1726484775. Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 0 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 10 de septiembre del 2021



Firmado digitalmente por:
DAYSI KARINA
FLORES
CHUQUIMARCA

Daysi Karina Flores Chuquimarca

C.I: 1721095626