



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

**DESARROLLO DE UN OVA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL
APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES CON DISLEXIA DE LA
ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA**

**TENORIO MENDEZ DANIELA SAMANTHA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MENA SISALIMA YILDA JAMILETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**DESARROLLO DE UN OVA COMO RECURSO DIDÁCTICO
PARA EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES CON
DISLEXIA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA**

**TENORIO MENDEZ DANIELA SAMANTHA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MENA SISALIMA YILDA JAMILETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O
INTERVENCIÓN**

**DESARROLLO DE UN OVA COMO RECURSO DIDÁCTICO
PARA EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES CON
DISLEXIA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA**

**TENORIO MENDEZ DANIELA SAMANTHA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MENA SISALIMA YILDA JAMILETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

VALAREZO CASTRO JORGE WASHINGTON

**MACHALA
2023**

TESIS FINAL

por DANIELA SAMANTHA TENORIO MENDEZ

Fecha de entrega: 29-sep-2023 05:26p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2180973416

Nombre del archivo: TESIS_FINAL.docx (3.23M)

Total de palabras: 17099

Total de caracteres: 97443

TESIS FINAL

INFORME DE ORIGINALIDAD

1 %

INDICE DE SIMILITUD

1 %

FUENTES DE INTERNET

0 %

PUBLICACIONES

1 %

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1 scielo.sld.cu Fuente de Internet <1 %

2 bdigital.unal.edu.co Fuente de Internet <1 %

3 ddd.uab.cat Fuente de Internet <1 %

4 idus.us.es Fuente de Internet <1 %

5 repositorio.up.edu.pe Fuente de Internet <1 %

6 www.colombiaaprende.edu.co Fuente de Internet <1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Las que suscriben, TENORIO MENDEZ DANIELA SAMANTHA y MENA SISALIMA YILDA JAMILETH, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado DESARROLLO DE UN OVA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES CON DISLEXIA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

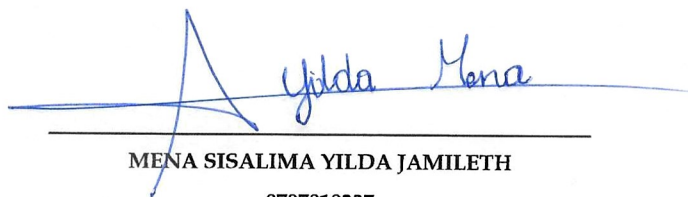
Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



TENORIO MENDEZ DANIELA SAMANTHA

0750540882



MENA SISALIMA YILDA JAMILETH

0707010237

DEDICATORIA

En primera, dedicamos la presente investigación a Dios por ser el guía y mediador en el transcurso de esta investigación al brindarnos salud, sabiduría y fortaleza para alcanzar nuestros objetivos y metas sin obstáculos y permitirnos seguir adelante durante los años de estudio en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales, que nos inculcó formación, competencia y aprovechar oportunidades de superación.

También a nuestros padres por ser pilares fundamentales en nuestra formación como profesionales, que siempre han estado como un apoyo incondicional, de perseverancia y motivación para culminar con éxito los objetivos planteados, manifestando su comprensión, amor y lealtad en cada momento y siendo ese motor de fortaleza que nos impulsa a ser mejores y positivos.

A los docentes que estuvieron presentes en nuestra formación académica y nos inculcaron nuevos conocimientos, valores y constancia, que siempre han estado para darnos apoyo en el transcurso de esta etapa. De la misma manera, le dedicamos esta investigación a las palabras de aliento y aprecio de nuestros compañeros y a las personas que nos aconsejaron con un propósito clave para la vida profesional y personal.

Yilda Mena Sisalima

Daniela Tenorio Méndez

AGRADECIMIENTO

Primeramente, queremos agradecerle a Dios por darnos fortalezas y bendiciones para culminar con los objetivos planteados, así mismo se agradece a nuestras familias por estar presente y apoyarnos significativamente en nuestros estudios y formación universitaria.

Expresamos con sinceridad y profundo agradecimiento el apoyo de nuestro tutor de la tesis Ing. Jorge Valarezo por su dedicación y apoyo condicional al brindarnos orientación y consejos en el proceso de la elaboración de la tesis. También al Ing. Rosman Paucar quién nos guío y orientó con información valiosa para realizar correctamente el trabajo de investigación.

Gracias por la confianza ofrecida a los participantes y rectora del Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” por darnos apertura y espacio para poder realizar la presente investigación de manera satisfactoria.

En definitiva, agradecemos a la Universidad Técnica de Machala por brindarnos la oportunidad de estudiar y formarnos profesionalmente en el campo educativo, por garantizarnos un futuro competente gracias a las enseñanzas de sabios docentes profesionales que fueron y son parte fundamental de todo el proceso académico hasta llegar a graduarnos.

Yilda Mena Sisalima

Daniela Tenorio Méndez

RESUMEN

DESARROLLO DE UN OVA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES CON DISLEXIA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA.

Autores: Mena Sisalima Yilda Yamileth

Tenorio Méndez Daniela Samantha

Tutor: Ing. Valarezo Castro Jorge Washington, Phd.

La presente investigación determina la factibilidad y el grado de influencia del diseño y ejecución de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) ejecutado en la plataforma Wix como estrategia metodológica para fomentar el aprendizaje en los estudiantes con dislexia de la Cátedra de Lengua y Literatura del primer año de Bachillerato General Unificado del Colegio “Mario Minuche” de la ciudad de Machala.

Dentro de este contexto, se exploró las diferentes necesidades académicas presentes en las instituciones educativas por medio de la observación directa con la intervención del docente de la asignatura y la encargada del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE), dando soluciones a problemáticas actuales al ofrecer y desarrollar un recurso lúdico interactivo que ayude a los estudiantes con dislexia a mejorar sus destrezas y desempeño académico.

El principal objetivo del estudio es utilizar herramientas digitales para introducir contenidos interactivos y fortalecer el desarrollo de las habilidades cognitivas y de expresión escrita de los estudiantes. Esto mejorará el aprendizaje y la participación en clase mientras fomenta el aprendizaje significativo.

El estudio de la investigación se enmarca en la metodología de Investigación Basada en Diseño, la cual permite y facilita el desarrollo del proceso investigativo basado en un enfoque cualitativo y cuantitativo para obtener información mediante procedimientos metodológicos, deductivos, analíticos y estadísticos, aplicando instrumentos de observación, entrevista y encuesta que influyen en la verificación del cumplimiento de los objetivos propuestos.

Además, se empleó un prototipo educativo utilizando la metodología ADDIE, que contiene cinco fases (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), de tal

manera que presenta un diseño instruccional donde involucra las etapas de evaluación inicial, procesual y final.

La experiencia I se efectuó con la participación y aportación de la docente de la asignatura de Lengua y Literatura, donde se ejecuta el prototipo OVA realizado en la plataforma Wix y en torno a las unidades y temáticas planteadas en el Plan de Unidad Didáctica (PUD) e interactuando con el uso de herramientas y recursos digitales que hacen que la experiencia sea más amena junto a las actividades lúdicas que mejoran la perspectiva de enseñanza.

La experiencia II, se realizó con los estudiantes de primer año de bachillerato, en la que se aplicó el prototipo realizado en Wix con diversos recursos y herramientas tecnológicas como Quizizz, Educaplay, Canva, Genially, entre otras, que permitieron efectuar una mejor interacción, socialización y participación con los educandos en torno a las actividades y evaluaciones planteadas.

En esta investigación se evidenció que el uso, adaptación y aceptación del prototipo OVA en la educación permite generar nuevos estilos de aprendizaje en un contexto innovador, interactivo y comprensivo, lo que beneficia la participación y atención de los estudiantes y a la comunicación entre el docente-estudiante, logrando un enfoque pedagógico más práctico y reflexivo.

Palabras claves: OVA, proceso de aprendizaje, recursos tecnológicos, estrategias metodológicas y didácticas.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF AN OVA AS A DIDACTIC RESOURCE FOR LEARNING IN STUDENTS WITH DYSLEXIA IN THE LANGUAGE AND LITERATURE SUBJECT.

Authors: Mena Sisalima Yilda Yamileth

Tenorio Méndez Daniela Samantha

Tutor: Ing. Valarezo Castro Jorge Washington, Phd.

The present research determines the feasibility and degree of influence of the design and implementation of a Virtual Learning Object (OVA) executed on the Wix platform as a methodological strategy to promote learning in students with dyslexia in the first year of Language and Literature course of the General Unified High School of the "Mario Minuche" School in the city of Machala.

Within this context, the different academic needs present in educational institutions were explored through direct observation with the intervention of the subject teacher and the person in charge of the Student Counseling Department (DECE), providing solutions to current problems by offering and developing an interactive playful resource that helps students with dyslexia improve their skills and academic performance.

The main objective of the study is to use digital tools to introduce interactive content and enhance the development of students' cognitive and written expression skills. In this way, learning and participation in class will be improved and meaningful learning will be promoted.

The research study is framed within the methodology of Design-Based Research, which allows and facilitates the development of the investigative process based on a qualitative and quantitative approach to obtain information through methodological, deductive, analytical, and statistical procedures, applying observation, interview, and survey instruments that influence the verification of the fulfillment of the proposed objectives.

In addition, an educational prototype was used using the ADDIE methodology, which includes five phases (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), in such a way that it presents an instructional design that involves the initial, procedural, and final evaluation stages.

Experience I was carried out with the participation and contribution of the language and literature subject teacher, where the OVA prototype created on the Wix platform was executed, focusing on the units and topics outlined in the Didactic Unit Plan (PUD), and interacting with the use of digital tools and resources that make the experience more enjoyable, along with the playful activities that improve the teaching perspective.

Experience II was carried out with first-year high school students, in which the prototype created in Wix with various technological resources and tools such as Quizizz, Educaplay, Canva, Genially, among others, was applied, allowing for better interaction, socialization, and participation with the students in the proposed activities and evaluations.

This research showed that the use, adaptation, and acceptance of the OVA prototype in education allows for the generation of new learning styles in an innovative, interactive, and comprehensive context, which benefits student participation and attention and communication between the teacher and student, achieving a more practical and reflective pedagogical approach.

Key words: OVA, learning process, technological resources, methodological and didactic strategies.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO I	15
DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS	15
1.1 Ámbito de aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.....	15
1.1.1 Planteamiento del problema del tema de investigación.....	15
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio	16
1.1.3 Problema central	16
1.1.4 Problemas complementarios	17
1.1.5 Objetivos de investigación.....	17
1.1.6 Población y muestra.....	17
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación	18
1.1.8 Descripción de los participantes	19
1.1.9 Características de la investigación	20
1.2 Establecimiento de requerimientos	24
1.2.1 Descripción de los requerimientos del prototipo	25
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer	26
1.3.1 Marco referencial.....	26
CAPÍTULO II.....	36
DESARROLLO DEL PROTOTIPO	36
2.1. Definición del prototipo	36
2.2. Fundamentación teórica del prototipo.....	36
2.3. Objetivo general y específicos del prototipo.....	40
2.4. Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA).....	41
2.5. Desarrollo del Objeto Virtual de Aprendizaje	42
2.6. Herramientas de desarrollo	47
2.7. Descripción del OVA.....	49
CAPÍTULO III.....	50
EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO	50
3.1. EXPERIENCIA I	50
3.1.1. Planeación.....	50
3.1.2. Experimentación	52
3.1.3. Evaluación y reflexión.....	53
3.1.4. RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA I	55
3.2. EXPERIENCIA II.....	58
3.2.1. Planeación.....	58

3.2.2. Experimentación	60
3.2.3. Evaluación	61
3.2.4. RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA II Y PROPUESTAS FUTURAS DE MEJORA DEL PROTOTIPO	61
Conclusiones	77
Recomendaciones	78
Anexos	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Datos informativos del Colegio de Bachillerato "Mario Minuche"	18
Tabla 2	Distribución de la población	19
Tabla 3	Dimensiones de la variable independiente Objeto Virtual de Aprendizaje	22
Tabla 4	Dimensiones de la variable dependiente Proceso de Aprendizaje.....	23
Tabla 5	Planeación experiencia 1	50
Tabla 6	Planificación de demostración del prototipo	51
Tabla 7	Organización de la presentación del prototipo	52
Tabla 8	Planeación experiencia II.....	58
Tabla 9	Planificación de actividades por tiempo	59
Tabla 10	Presentación del prototipo a los estudiantes	60
Tabla 11	Uso estratégico de un Objeto Virtual de Aprendizaje	62
Tabla 12	Adaptación de un recurso educativo virtual	63
Tabla 13	Herramientas de aprendizaje.....	64
Tabla 14	Recurso digital un ente motivacional y de interés	66
Tabla 15	Actividades planteadas por medio de recursos educativos digitales	67
Tabla 16	El docente desarrolle entornos de interacción	68
Tabla 17	Actividades prácticas realizadas en herramientas interactivas	69
Tabla 18	Grata experiencia explorar este nuevo recurso	71
Tabla 19	Aplicación de un OVA en las diferentes áreas de aprendizaje	72
Tabla 20	Recurso digital como nuevo ejemplar de aprendizaje	73
Tabla 21	Nivel de satisfacción con la nueva experiencia	74
Tabla 22	Matriz de consistencia	93
Tabla 23	Matriz de Operacionalización de Variables.....	94

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ubicación del Colegio de Bachillerato "Mario Minuche"	16
Figura 2 Datos sobre la dislexia en estudiantes	31
Figura 3 Fases del Modelo ADDIE.....	42
Figura 4 Bosquejo del OVA para la disciplina de Lengua y Literatura	43
Figura 5 Presentación del OVA	44
Figura 6 Ventana de contenidos Unidad I.....	45
Figura 7 Incrustación de recursos	45
Figura 8 Ventana de actividades	46
Figura 9 Ventana de evaluaciones.....	46
Figura 10 Video de motivación.....	46
Figura 11 Uso estratégico de un Objeto Virtual de Aprendizaje durante las horas de clases	62
Figura 12 Adaptación de un recurso educativo virtual	64
Figura 13 Herramientas de aprendizaje.....	65
Figura 14 Recurso digital un ente motivacional y de interés	66
Figura 15 Actividades planteadas por medio de recursos educativos digitales	67
Figura 16 El docente desarrolle entornos de interacción	69
Figura 17 Actividades prácticas realizadas en herramientas interactivas	70
Figura 18 Grata experiencia explorar este nuevo recurso	71
Figura 19 Aplicación de un OVA en las diferentes áreas de aprendizaje	72
Figura 20 Recurso digital como nuevo ejemplar de aprendizaje	74
Figura 21 Nivel de satisfacción con la nueva experiencia	75
Figura 22 Experiencia I con la docente de la asignatura Lengua y Literatura	87
Figura 23 Entrevista a la docente de la asignatura Lengua y Literatura	87
Figura 24 Entrevista dirigida a la docente de la asignatura Lengua y Literatura	88
Figura 25 Explicación acerca de los Objetos Virtuales de Aprendizaje	89
Figura 26 Presentación del prototipo	89
Figura 27 Interacción mediante actividades.....	90
Figura 28 Encuesta aplicada a los estudiantes	90
Figura 29 Encuesta dirigida a los estudiantes de primero de bachillerato	91

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el uso de recursos y herramientas tecnológicas se han vuelto esenciales en la educación por la transformación significativa que han priorizado en las instituciones académicas, ofreciendo métodos y estrategias activas que sean un ensamblaje en todos los niveles de estudio relacionados a la edad, capacidad, razonamiento y necesidad de cada estudiante. Esto conlleva a racionalizar el paradigma educativo en base a la tecnología para ostentar las competencias investigativas, la apropiación de conocimientos e información y la demostración de habilidades en el desarrollo de actividades prácticas.

Dentro del uso de las herramientas tecnológicas, el proceso de enseñanza se ve incursionado por las actualizaciones estratégicas implementadas por los centros educativos bajo un régimen de organización, planificación y capacitación que responda a las necesidades y desconocimiento social. Además, los métodos de formación deben estar incursionados a cubrir las necesidades educativas especiales y desarrollado en torno a la ciencia, razón y prácticas con un contraste pedagógico e impulsado por el uso adecuado de los recursos y herramientas digitales (Limas-Suárez, 2019).

El manejo de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) en los campos educativos ha sido un auge en las necesidades educativas erradicando gran parte de la brecha digital, por ello las instituciones educativas planifican y rediseñan el currículo en base a nuevas metodologías y propósitos que integren la tecnología como una forma innovadora e inclusiva que afecta positivamente a la trayectoria formativa de los educandos.

Por otra parte, Rosillo-López (2018) contrasta que existen factores problemáticos en el desarrollo de habilidades competentes y actitudinales de los estudiantes. Uno de estos casos es la dislexia que es un contratiempo en la lectura y escritura que afecta a un número limitado de estudiantes dificultando el nivel de conocimiento e inteligencia debida a dicha adversidad. Los estudiantes que carecen de este problema no alcanzan el mismo nivel de aprendizaje de sus compañeros debido a la falta de coordinación, lenguaje y memoria a corto plazo.

El déficit de la dislexia es un problema de alfabetización que ha surgido desde tiempos remotos que busca ser extraditado con la ayuda de medios, recursos y herramientas digitales que estimulen adecuadamente la comprensión lectora y escritura a través de una enseñanza compleja y directa que se realizan de forma sistemática y continua. Para

Vygotsky la dislexia no era una dificultad que limitaba al estudiante a realizar actividades académicas, sino que debían seguir un proceso continuo y recibir el apoyo docente y familiar para mejorar aquella particular a su propio ritmo.

El avance tecnológico en el siglo XXI ha sido un verdadero reto para los docentes y estudiantes, pero se ha focalizado en ser exclusivo al garantizar cambios importantes en el mundo siendo un enjambre de las adaptaciones curriculares en la educación y un relieve en la vida cotidiana, por ello la universalidad de la educación conlleva a la igualdad en la formación, enseñanza y aprendizaje y la presencia de valores que forma a futuros competentes del saber y a renovadores del conocimiento, formando parte de la calidad educativa y de los nuevos roles trascendentes.

No obstante, es necesario conocer la importancia de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como otra fuente de innovación y proceso, donde Criollo-Farias & Jiménez-Romero (2021) mencionan que son recursos digitales que incluye contenidos, actividades y elementos multimedia con un enfoque sistemático, donde los docentes pueden incentivar a los estudiantes a participar, a trabajar conjuntamente, a ser reflexivos y críticos y ser creativos. De esta manera, permite una mejor integración de las metodologías y estrategias impuestas por el docente al momento de impartir sus clases.

Es importante destacar que un OVA ha adquirido relevancia en los últimos años debido a la forma de conectar varios recursos para potenciar los procesos educacionales y mejorar la forma de enseñar y aprender. Asimismo, la inclusión de las TIC ha sido un esquema estratégico en tendencias tecnológicas propiciando conectores de ayuda en los diferentes espacios educativos (Delgado-Ramírez et al., 2020).

Una forma efectiva de emplear las TIC es por medio de la creación e implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) bajo un paradigma constructivo que permite a los docentes emprender una secuencia creativa de aprendizajes para que los estudiantes recuperen la motivación y el interés relacionado a los contenidos, haciendo énfasis en la responsabilidad, desarrollo de investigación, autoformación, trabajos colaborativos y saberes actitudinales, conceptuales y procedimentales.

El empleo de las TIC en el ámbito educativo conjunto al desarrollo de un OVA ha desechado problemáticas que delimitan a un docente al momento de enseñar debido a la incorporación de estrategias, el proceso constructivo y las actividades didácticas que conforman los cambios formativos. Estos aspectos subsisten como mecanismos de

accesibilidad, interacción, abundantes conocimientos y desarrollo de habilidades actitudinales y valores en torno a tres ejes fundamentales: enfoque pedagógico y didáctico, competencia tecnológica y diseño curricular e instruccional (Veytia-Bucheli et al., 2018).

A través de textos ilustrados que hacen uso de recursos multimedia, se contextualiza el método de enseñanza de Lengua y Literatura a través de OVA para mostrar cómo los estudiantes que tienen dificultades para leer y escribir pueden aprender de manera más efectiva y motivadora.

El propósito de este estudio es mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes disléxicos del primer año de bachillerato en el Colegio Mario Minuche de la ciudad Machala mediante la incorporación de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) como estrategia metodológica en la asignatura de Lengua y Literatura.

De este modo, la presente investigación aspira a obtener resultados efectivos a través del desarrollo de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) mediante contenidos y actividades que cubran con las necesidades educativas de los estudiantes, cuyo propósito promueva nuevos conocimientos de forma dinámica y activa y obtenga una inaudible experiencia sobre la interfaz de aprendizaje virtual.

Este trabajo consta de tres capítulos, en el primer capítulo se aborda el diagnóstico de necesidades y requerimientos manifestados en la institución educativa para suscitar una problemática donde se manifiesta la causa de la investigación y los objetivos a solventar; en el segundo capítulo se determina el desarrollo del prototipo en base a la conceptualización y explicación, por último el tercer capítulo que es la ejecución y evaluación del prototipo, además de las propuestas de mejoras a futuro para modernizar el vigente estudio.

CAPÍTULO I.

DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

1.1 **Ámbito de aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.**

1.1.1 **Planteamiento del problema del tema de investigación.**

A nivel mundial entre un 5 a 15% de la población estudiantil cuenta con el trastorno de aprendizaje llamado “Dislexia”, cuyo diagnóstico dificulta la lecto-escritura e interviene con las relaciones sociales que al no ser tratado en su debido momento conduce a consecuencias y limitaciones que no les permite hacer partícipe de la sociedad (De-La-Peña Álvarez & Brotóns, 2018).

Por otra parte, Moreno-Jusado (2020) afirma que países como Reino Unido, Estados Unidos y España varían los métodos y técnicas de detección del trastorno de aprendizaje debido a que en ciertas ocasiones no puede ser visiblemente detectada y es menos frecuente, por lo que implementan medios o recursos en base a la tecnología que detecta los indicios de la dislexia.

A nivel de Latinoamérica, la dislexia se ha desarrollado en un 3,6% de la población, afectando gradualmente a los estudiantes y personas mayores que no contaron con la intervención de especialistas ante el problema de aprendizaje y siendo un grave desenlace al relacionarse en la sociedad. Esta prevalencia ha congestionado la comunicación y las oportunidades en Ecuador al dar por sentado el abandono escolar; por ello, se forman a futuros competentes en base a educación, capacitación, competencia y tecnología para tratar la Dislexia y diluir la exclusión (Villegas & Villegas, 2020).

Ante la pandemia por COVID-19 se han adaptado cambios drásticos en el sistema educativo, de tal manera que tuvieron que aplicar herramientas de tecnologías inmersa en la información y en la educación, lo cual no consiste solo aplicar sino ayudar a incorporar para crear estudiantes competentes ante la sociedad (Cueva-Diego, 2020).

Existen instituciones educativas que tienen ciertas carencias en la adaptación de estas tecnologías, por lo que el docente tiene que asumir el reto de transformar la metodología tradicional en estrategias innovadoras que sean capaces de desarrollar habilidades, destrezas y competencias ante la crisis actual (Bakieva et al., 2020).

Por lo que se pretende implementar la utilización de los OVA como apoyo en el aprendizaje y medir el impacto que llegan a alcanzar en el proceso formativo.

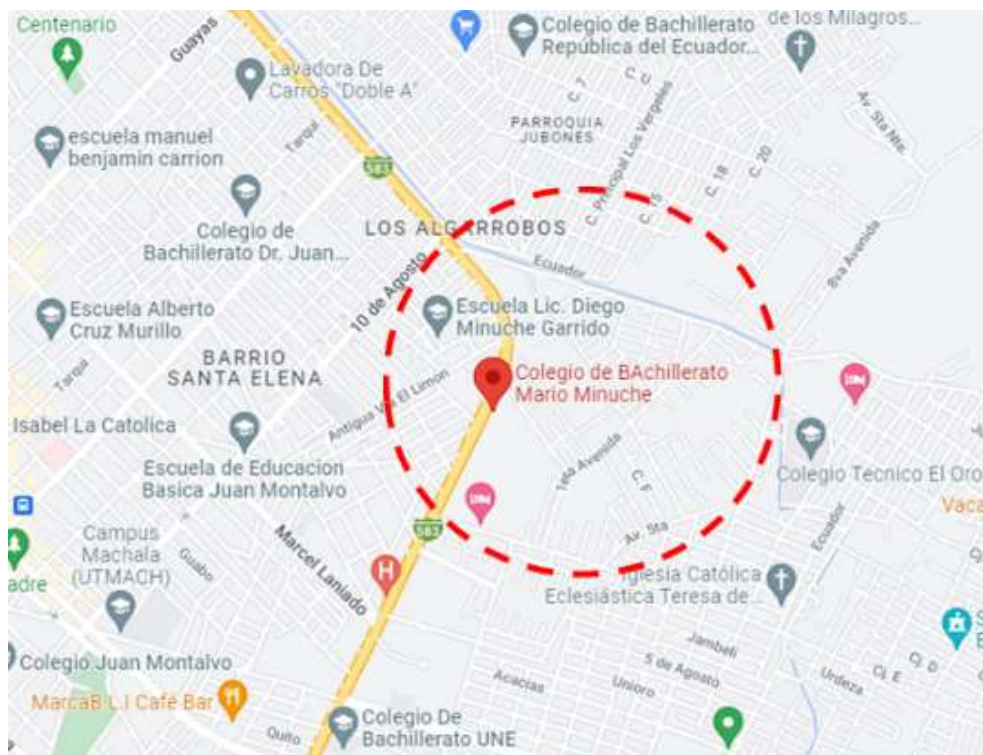
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.

El OVA se aplicará como estrategia metodológica en la disciplina de Lengua y Literatura para estudiantes de primer año de bachillerato en el Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”, donde se realizó este estudio.

Geográficamente el colegio está ubicado en la Avenida Edgar Córdova Polo La Lucha con código AMIE 07H00035 en la provincia El Oro de El Oro, Cantón Machala, parroquia La Providencia.

Figura 1

Ubicación del Colegio de Bachillerato "Mario Minuche"



Nota: Ubicación del objeto de estudio de la investigación efectuada.

Fuente: Google Maps: <https://goo.gl/maps/xJMYQEKpzCjWRvNx7>

1.1.3 Problema central.

¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje mediante el desarrollo de un OVA como estrategia metodológica en los estudiantes con Dislexia de la asignatura de Lengua y Literatura del primer año de Bachillerato General Unificado del Colegio “Mario Minuche”?

1.1.4 Problemas complementarios.

- ¿Cuáles son las estrategias metodológicas y didácticas que aplica el docente en la asignatura para estudiantes con dislexia?
- ¿Qué recursos educativos implementa el docente como táctica interactiva y dinámica para incentivar el aprendizaje en estudiantes con dislexia?
- ¿Qué procesos tecno-pedagógicos consideran positivos los docentes del Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” en la educación de los estudiantes con dislexia?
- ¿Cómo influye el uso de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?

1.1.5 Objetivos de investigación.

Objetivo General

Desarrollar un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como estrategia metodológica para el mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes con Dislexia de la asignatura de Lengua y Literatura del primer año de Bachillerato General Unificado del Colegio “Mario Minuche” de la ciudad de Machala”

Objetivos específicos

- Identificar las estrategias metodológicas y didácticas que aplica el docente en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes con dislexia.
- Identificar los recursos educativos que implementa el docente como táctica interactiva y dinámica para incentivar el aprendizaje en estudiantes con dislexia.
- Elaborar el Objeto Virtual de Aprendizaje como medio práctico de contenidos y actividades para motivar a los estudiantes con dislexia de la asignatura de Lengua y Literatura del primer año de Bachillerato General Unificado.
- Evaluar el grado de satisfacción de la población estudiantil sobre el uso estratégico de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.1.6 Población y muestra.

Con la ayuda de la docente de Lengua y Literatura, estudiantes y un representante del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE), la investigación se realizó con treinta y

un estudiantes de primer año de Bachillerato Unificado, paralelo B que asisten a la Escuela de Bachillerato "Mario Minuche" del Cantón Machala cuyo objetivo es producir resultados claros y concisos.

Tabla 1

Datos informativos del Colegio de Bachillerato "Mario Minuche"

Nombre de la institución	Código AMIE	Dirección de ubicación	Tipo de educación	Provincia	Cantón
Colegio de Bachillerato "Mario Minuche"	07H00035	Avenida Edgar Córdova Polo La Lucha	Educación Regular	El Oro	Machala
Parroquia	Nivel educativo que ofrece	Tipo de Unidad Educativa	Zona	Régimen escolar	Educación
La Providencia	EGB y Bachillerato	Fiscal	Urbana INEC	Costa	Hispana
Modalidad	Tenencia del inmueble	Jornada	Forma de acceso	Número de docentes	Número de estudiantes
Presencial	Propio	Matutina, Vespertina y Nocturna	Terrestre	23	507

Nota. Información del contexto educativo del objeto de estudio. Colegio de Bachillerato "Mario Minuche" (2023). **Fuente:** Las autoras.

1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.

En el contexto de la investigación se identificaron los componentes que se utilizaron para representar nuestra población, estas constan de:

- Representante encargado del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) del Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” de la ciudad Machala, periodo 2022-D2.
- El docente de primer año de Bachillerato General Unificado paralelo A con la disciplina de Lengua y Literatura en el Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” de la ciudad Machala, periodo 2022-D2.
- Estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado paralelo B del Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” de la ciudad Machala, periodo 2022-D2.

A través de la delimitación de las unidades investigativas se detalla lo siguiente:

- Un representante encargado del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) del Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” quién nos brindó información acerca de los estudiantes con problemas de dislexia en primer año de Bachillerato General Unificado paralelo A.
- Se propuso el estudio de investigación a 31 estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado del Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” de la ciudad Machala, periodo 2022-D2, como alusión al uso de recursos y medios digitales durante las clases.
- Una docente de primer año de Bachillerato General Unificado paralelo A que imparte la disciplina de Lengua y Literatura en el Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”, el cual nos colaboró en la recopilación de información por medio de una entrevista, detallando aspectos primordiales sobre el proceso instructivo y la incorporación de la tecnología educativa.

1.1.8 Descripción de los participantes.

Durante la investigación se estableció una muestra de treinta y un estudiantes, que representan a los estudiantes de primer año del paralelo Bachillerato General Unificado A, utilizando toda la población de investigación, al ser un número reducido no fue necesario obtener una muestra. Los estudiantes se componen de doce hombres y diez mujeres. En la siguiente tabla se muestra la distribución respectiva:

Tabla 2

Distribución de la población

Estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado paralelo “A” de la asignatura de Lengua y Literatura en el Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”

Población	Cantidad
Departamento de Consejería Estudiantil (DECE)	1
Docente de la asignatura Lengua y Literatura	1
Estudiantes	31
Total	33

Nota. Se especifica la población que participará en una experiencia del prototipo OVA. **Fuente:** Las autoras.

1.1.9 Características de la investigación.

Con el tema definido y la herramienta tecnológica a ser aplicada, se plantean los fundamentos teóricos con la finalidad de abordar puntos conceptuales en torno al objeto de estudio y a la propuesta de estudio. Posteriormente, se aplicó las técnicas destinadas a la recolección de datos e información para plasmar e interpretar los resultados de manera precisa y concisa, de esta manera llegar a conclusiones generales en torno a la integración de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) en las clases presenciales.

1.1.9.1 Enfoque de la investigación.

La investigación a realizar se desarrolla con el enfoque mixto que enfatiza cualitativo y cuantitativo:

Cualitativo: Se basa en la realidad subjetiva de tal modo que este enfoque permite realizar análisis profundos y reflexivos sobre los resultados que se espera obtener de acuerdo con los objetivos planteados dentro la investigación. Es importante tener en cuenta que se debe reflexionar cuidadosamente sobre los métodos y técnicas que se va a realizar en la investigación para describir las acciones a realizar que permite a obtener una mejor comprensión de conceptos complejos (Martín et al., 2022).

Cuantitativo: Se caracteriza por ser objetiva, deductiva, uso de estadísticas y control de las variables, de tal forma que se recolecta y analiza información de manera sistemática y estructurada para identificar una realidad externa, es decir que la información del fenómeno de estudio sea claro y preciso, lo cual permite justificar la necesidad, descubre los problemas, los relaciona y los cuantifica (Jiménez-Garza & Arroyo-Rojas, 2022).

Por lo tanto, se realizó el enfoque mixto que interviene la combinación del enfoque cuantitativo y cualitativo, lo cual permite obtener una comprensión de los fenómenos educativos y fortalecer las debilidades de un enfoque hacia el otro, de tal manera que otorga conocimientos contextualizados de mayor profundidad.

1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación.

En el avance relevante del proyecto se implementa el estudio descriptivo, de acuerdo con los autores, Pico et al. (2021) menciona que este estudio permite agrupar información obtenida, entre las cuales especifican las propiedades importantes de los estudiantes con dislexia, de tal manera para obtener el estudio descriptivo del docente se realizó un análisis de la metodología didáctica que utiliza para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La presente investigación se fundamenta en un modelo pedagógico y constructivista porque permite al docente acoger herramientas tecnológicas educativas para aplicar en los estudiantes, de tal forma que potencialice sus habilidades para resolver problemas de diversas índoles, además permite fortalecer el proceso instructivo en los estudiantes con dislexia de la asignatura de lengua y literatura del primer año de bachillerato general unificado del colegio Mario Minuche de la ciudad de Machala.

1.1.9.3 Método de investigación.

El presente estudio de investigación abordó aspectos fundamentales en la Investigación Basada en Diseño (IBD), lo que ayudó a conocer alternativas para la solución del problema sobre el efecto que generan los objetos de formación en los educandos con dislexia, de tal manera que se demostró la influencia existencial del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, en relación con redacción de citas de los artículos científicos revisados en la base de datos y textos actualizados. Además, es un proceso riguroso de análisis, recopilación y presentación precisa de resultados.

La metodología de la Investigación Basada en Diseño es un proceso sistematizado orientado a contextos innovadores educativos cuya aportación consiste en diseñar, implementar y evaluar un seguimiento constructivo del proceso de enseñanza-aprendizaje; por otra parte, busca reforzar los lazos significativos de la investigación e información establecidos en un marco recolector y análisis de datos (Guisasola et al., 2021).

El desarrollo de la investigación pasa por un paradigma constructivo alegado a la base de información de sitios bibliográficos que permiten tener una mejor percepción de datos detallados y confiables, aquellas fuentes citatorias provienen de artículos y revistas científicas, documentos oficiales y libros que validan la información expuesta en la investigación

Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para el proceso de experimentación se contará con técnicas e instrumentos de recolección de datos que determinarán la solidez y validez de la investigación en torno a los resultados obtenidos como base de cumplimiento y legitimidad de los objetivos planteados que precisan la participación de los actores implicados en la investigación y precede a futuras investigaciones para una mejor toma de decisiones.

Además, se suman las dimensiones enfocadas en descomponer las variables de la investigación para tener un mejor índice de la estructura, supervisión y autorregulación de las variables. Por ello, los expertos Lara Villanueva & De Fuentes Martínez (2019) detallan que las dimensiones de un Objeto Virtual de Aprendizaje dependen de la perspectiva educacional que requieren los educadores, en torno a su visión se direccionan a tres dimensiones susceptibles en la educación que determina el nivel académico de los estudiantes y la percepción capacitada de los docentes, estas son: pedagógica, tecnológica e innovación.

Variable independiente: Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)

La proyección de un OVA en la educación se basa en los diferentes elementos de multimedia, interacción y simulación que se adaptan a los distintos estilos de aprendizaje y a cada necesidad específica de los estudiantes, también apoya al docente con la aplicación de varias estrategias de enseñanza y crea un medio de aprendizaje efectivo, promotor de la construcción del saber, la investigación y autoaprendizaje Navas Julio (2021).

Tabla 3

Dimensiones de la variable independiente Objeto Virtual de Aprendizaje

Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Técnicas/Instrumentos
--------------------	--------------------	------------------	------------------------------

Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> • Expone de forma comprensiva e interpretativa la información reflejada en contenidos y actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> • P. 1 • P. 2 • P. 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: entrevista • Instrumento: guía de entrevista o banco de preguntas abiertas (Ver Figura 23)
Tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja los recursos digitales y de multimedia de manera factible y práctica para mejorar el rendimiento académico durante las horas de clases. 	<ul style="list-style-type: none"> • P. 4 • P. 5 • P. 6 • P. 7 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: entrevista • Instrumento: guía de entrevista o banco de preguntas abiertas (Ver Figura 23)
Interacción	<ul style="list-style-type: none"> • Propicia un mejor ambiente de aprendizaje en base a las actividades reflexivas y dinámicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • P. 8 • P. 9 • P. 10 • P. 11 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: entrevista • Instrumento: guía de entrevista o banco de preguntas abiertas (Ver Figura 23)

Nota. Dimensiones de la variable independiente del desarrollo de un OVA con su respectivo indicador, técnica e instrumento de recolección de datos. **Fuente:** Las autoras.

Variable dependiente: Proceso de aprendizaje (Lengua y Literatura)

El proceso de aprendizaje se lleva a cabo de manera significativa, direccionando los enfoques instructivos del saber en una transformación adaptable para aquellos estudiantes con necesidades especiales; además, procede a una orientación pedagógica en base al desarrollo de habilidades cognitivas y prácticas adquisitivas del conocimiento (Coque Coello, 2021).

Tabla 4

Dimensiones de la variable dependiente Proceso de Aprendizaje

Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Técnicas/Instrumentos
Percepciones y actitudes	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende estratégicamente la adaptación y utilidad de un OVA como fuente apoyo de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • P. 1 • P. 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: encuesta • Instrumento: cuestionario (Ver Figura 28)

Adquisición del conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende de manera práctica al manejar un recurso motivacional y que capte su interés durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la disciplina de Lengua y Literatura. 	<ul style="list-style-type: none"> • P. 3 • P. 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: encuesta • Instrumento: cuestionario <p>(Ver Figura 28)</p>
Extensión del conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla un entorno de interacción y participación activa mediante la realización de actividades inherente a la lectoescritura. 	<ul style="list-style-type: none"> • P. 5 • P. 6 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: encuesta • Instrumento: cuestionario <p>(Ver Figura 28)</p>
Uso significativo del conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Explora nuevos estilos de aprendizaje por medio de herramientas interactivas y actividades prácticas adaptadas al ritmo de aprendizaje de cada estudiante. 	<ul style="list-style-type: none"> • P. 7 • P. 8 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: encuesta • Instrumento: cuestionario <p>(Ver Figura 28)</p>
Hábitos mentales	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere nuevas expectativas de aprendizaje al aplicar un nuevo ejemplar de aprendizaje y adecuada para las diferentes áreas de pedagógicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • P. 9 • P. 10 • P. 11 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: encuesta • Instrumento: cuestionario <p>(Ver Figura 28)</p>

Nota. Dimensiones de la variable dependiente del proceso de aprendizaje con su respectivo indicador para efectuar la técnica e instrumento. **Fuente:** Las autoras.

1.2 Establecimiento de requerimientos.

El presente estudio de investigación se enfoca en el desarrollo de un prototipo OVA y en los requerimientos necesarios asociados a los objetivos específicos, creando pautas instructivas que permitan lograr resultados efectivos en la asignatura de Lengua y Literatura como rama complementaria de los contenidos y actividades.

Por ende, es imprescindible la participación del objeto de estudio como requerimientos primordiales, siendo el Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” la base inicial de la investigación. Se utilizaron recursos y técnicas digitales y pedagógicas en base a las necesidades previstas en la asignatura y al tema central de investigación.

1.2.1 Descripción de los requerimientos del prototipo.

Para realizar la investigación es necesario contar con la planificación de la asignatura a desarrollar para adecuarla a la propuesta investigativa planteada y al objeto de estudio; esta investigación se enfoca en la aplicación de un prototipo en el Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” orientada a las estrategias metodológicas que abordan los posibles problemas.

El presente estudio se enfoca en desarrollar un OVA en torno al Plan de Unidad Didáctica (PUD) de la disciplina de Lengua y Literatura. Por ende, la creación de un OVA es orientado a mejorar el aprendizaje de los estudiantes y como proceso innovador para los docentes en el desarrollo de contenidos y actividades, promoviendo la reflexión, participación, interacción y formación de nuevos conocimientos.

Conforme a las funcionalidades del recurso digital se establecen los siguientes requerimientos del prototipo:

Requerimientos pedagógicos

- Plan académico de la unidad didáctica con base en la disciplina de Lengua y Literatura.
- Libro de texto de la asignatura presentado por el docente o adjuntado en la página del Ministerio de Educación.
- Contenidos de las unidades académicas de la asignatura para el desenvolvimiento de los objetivos y estrategias metodológicas en el OVA.
- Colaboración del docente mediador de la asignatura.
- Interacción y participación del estudiante en el aula de clases.

Requerimientos técnicos

Para que los estudiantes y docentes puedan interactuar en la plataforma OVA, requieren lo siguiente:

- **Requisitos para computadora u ordenador**
 - La computadora debe tener un mínimo de 1.6 GHz o superior con un 32 o 64 bits.
 - Contar con un mínimo de 16 MB en la memoria RAM en la computadora.
 - Debe tener un espacio disponible en el disco duro con 200 MB.

- Contar con altavoces y auriculares.
- Conexión a internet de 56 KB para una adecuada navegación.
- **Requisitos para dispositivos móviles**
- Compatible con cualquier dispositivo móvil que contenga conectividad inalámbrica.

Requerimientos tecnológicos

- Uso de navegadores web como Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera o Internet Explorer para acceder a la plataforma OVA.
- Desarrollo del recurso educativo bajo estándares pedagógicos y formativos.
- Diseño o entorno visual del recurso digital en la herramienta Wix.
- Uso de herramientas interactivas como apoyo didáctico en el contenido y actividades de la asignatura.

1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer

1.3.1 Marco referencial

1.3.1.1 Referencias conceptuales

La Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación en el contexto educativo se caracteriza por su constante innovación para dar solución al problema de manera eficaz, lo cual proporciona cambios radicales de un paradigma tradicional a un paradigma constructivista (Márquez Celeste, 2021).

A pesar que el uso de las tecnología de la información y comunicación fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha manifestado ciertos inconvenientes en el uso, por lo que algunos sigue siendo obsoleto en lo sistemático y organización de realizar actividades, es decir que siguen siendo un reto en la incorporación de herramientas o recursos tecnológicos en la educación, de tal manera que es importante conocer, analizar y comprender cómo se utilizan, para qué y con qué frecuencia es necesario para aumentar la autonomía del alumno.

Los estudiantes tienen una estrecha relación con las TIC en entornos sociales porque han demostrado ser una herramienta útil para comunicarse, obtener información y fomentar el crecimiento de las habilidades de pensamiento crítico necesarias para adquirir conocimientos (Márquez Celeste, 2021).

Recursos educativos y tecnológicos en la educación.

En la actualidad, las herramientas tecnológicas todavía es un desafío en el ámbito académico por carencia de recursos educativo por parte de los docentes, falta de capacitación que impiden el desarrollo de habilidades e incremento de conocimiento. Sin embargo, la tecnología ha venido para quedarse por lo que se debe aplicarlo de tal forma permite mejorar la eficiencia y la productividad, además es muy flexible y fácil de adaptarlo a las necesidades de los estudiantes.

La adaptación de los recursos es importante desde muchas perspectivas diferentes. Es aconsejable que se adapte a las características de cada persona y de cada grupo en función de los conocimientos existentes, ya que su presencia en el contexto social y físico se adecúa al estudio evolutivo en el que las personas se encuentran, a lo que puede interactuar, compartir, informar y comunicar con los demás hasta las cosas más lejanas y abstractas (Rodríguez & Área-Moreira, 2022, p. 3).

Los recursos educativos radican en los diferentes materiales digitales que componen las imágenes, ilustraciones, contenidos, elementos multimedia, entre otros. Estos recursos son utilizados como medios de apoyo educativo para cumplir con los objetivos, guiar y orientar al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitar la comunicación entre el docente y estudiante, motivar al estudiante y alentar a los estudiantes a compartir sus ideales y nuevos conocimientos.

Los recursos tecnológicos en la educación nos permiten ser innovador, creativo por lo que es conveniente seleccionar los materiales que adecue a las características de los estudiantes para desarrollar dinámicas y actividades dentro o fuera de la clase. Con otras palabras, las tecnologías educativas son un medio no un fin.

La formación del profesorado debe ser continua para el uso adecuado de los recursos tecnológicos en la educación. Esto es crucial ya que se enfoca en la contribución de nuevos conocimientos a la práctica educativa y hace que sea mucho más fácil para los maestros analizar y reflexionar sobre el trabajo profesional que cada maestro tiene. Lo mismo se logra diariamente a través de sus

experiencias profesionales, personales, académicas y académicas, que serán muy útiles para sus procesos de enseñanza-aprendizaje (García, 2020, p. 8).

Los recursos tecnológicos ofrecen muchas ventajas en la educación otorgando facilidad en el aprendizaje, innovación e interacción durante las clases, intercambio de información y práctica de los conocimientos obtenidos a lo largo del periodo académico. Estos beneficios conllevan a la utilización de dispositivos tecnológicos (computadora, Tablet, celular, iPad, entre otros) que permite que la enseñanza se torne entretenida y fácil de comprender, además de ofrecer una mejora en los resultados académicos.

El Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como recurso innovador y didáctico.

Un Objeto Virtual de Aprendizaje es un conjunto de recursos digitales que puede ser reutilizado en diversos contextos, además el objeto de aprendizaje debe tener una estructura de información externa que permita facilitar el almacenamiento, identificación y recuperación (Gonzales, 2019).

Las herramientas tecnológicas integradas dentro de un objeto virtual permiten al docente ser más eficiente y eficaz en su labor al poseer un sin número de herramientas interactivas e innovadoras en la creación de una clase. De este modo, proporciona diversos medios que pueden ayudar como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que el estudiante comprenda el contenido de estudio (Gonzales, 2019).

Estrategias metodológicas y didácticas para estudiantes con dislexia.

Según García Sofía (2019) menciona tres métodos que permiten a los estudiantes con dislexia ayudar a mejorar la lectura y los mecanismos de lenguaje que son:

- **El aprendizaje multisensorial:** implica combinar actividades manuales y físicas para mejorar la capacidad de aprendizaje de idiomas. Por ejemplo, hacer que los niños formen palabras con materiales como hojas o fichas para proyectos de arte; pedir que salten la cuerda mientras deletrean; o crear un juego en donde las palabras estén escondidas en notas y los estudiantes tengan que encontrarlas.
- **Uso de recursos tecnológicos:** Estas herramientas pueden ayudarte a superar obstáculos para hablar y escribir, donde la revisión de los lectores en línea muestra el texto en su tamaño real automáticamente y los teclados en color son algunos ejemplos de los recursos que se pueden utilizar. Hay infinitos recursos para ayudar a leer y aprender idiomas.

- **Colaborar con los padres:** es fundamental reunirse con los padres para revisar su progreso y crear planes que tengan en cuenta tanto sus fortalezas como sus debilidades.

La asignatura de Lengua y Literatura en el bachillerato ecuatoriano.

La literatura ecuatoriana es considerada fundamental en la educación debido a que constituye una serie de textos literarios que son redactados por escritores ejemplares que subyacen en el confín de la República de Ecuador con participación en el extranjero. Por ende, la literatura en Ecuador se percibe por medio de hechos acontecidos en la historia humana, donde la imaginación es el ente caudal de las obras literarias que se ven influenciadas por distintos escenarios históricos que se enfocaban en el contexto, medios, romanticismo, personajes y narraciones poéticas (Nogales, 2020).

El área curricular de la asignatura de Lengua y Literatura cuenta con diversas habilidades y destrezas que coaccionan en el desarrollo psicológico por medio de la memoria, conciencia, capacidad intelectual e inferencial, cognición y metacognición, percepción, entre otros componentes que benefician en la formación de los educandos. Cabe destacar que dicha asignatura influye en los procesos cognitivos al prevalecer de forma psicolingüística al momento de fortalecer la capacidad informativa y comunicativa de los educandos y proyectar aspectos como hablar, leer, escribir, escuchar textos en situaciones reales (Ministerio de Educación, 2020).

De acuerdo con el (Currículo de Educación General Básica - EGB y Bachillerato General Unificado - BGU, 2016 citado por Borja & Curillo, 2019) los elementos curriculares ecuatoriano de la asignatura Lengua y Literatura se basan en:

- Aprendizajes imprescindibles, básicos y deseables.
- Bloques y adaptaciones curriculares.
- Criterios evaluativos.
- Destrezas enfocadas a los criterios de desempeño.
- Indicadores encaminados a la evaluación.
- Educación basada en niveles y subniveles.
- Objetivos generales institucionales para cada área.
- Objetivos y áreas por cada subnivel educativo.

- Organización y planificación del perfil del bachillerato de Ecuador.

Las nuevas adaptaciones curriculares en la asignatura tienen su enfoque en las competencias socio-comunicativas, dando la oportunidad de adoptarlas en la convivencia, participación social y autonomía, proyectando conocimiento en las áreas requeridas de la trascendencia humana. De esta manera se cuenta con una propuesta curricular flexible, autodidacta y abierta que se vincula con la diversidad social y cultural.

Importancia de un OVA en la dislexia en la asignatura de Lengua y Literatura.

La lecto-escritura han demandado una serie de procesos cognitivos que prevalecen en las competencias estudiantiles, siendo una de las mayores capacidades intelectuales del ser humano, creando lazos emocionales que sean motivación en la práctica continua y en la educación de los estudiantes, de esta manera adquieren saberes y conocimientos que los vuelve participante de una sociedad tecnológica.

La asignatura de Lengua y Literatura ha sido una de las principales reseñas del saber debido a la formación educativa que se forja a partir del conocimiento, vocabulario e idioma que compete al desarrollo lingüístico de la sociedad. Esto implanta en los estudiantes la comunicación y la facilidad para exponer sus propios argumentos y pensamientos con la ayuda del docente mediador y la intervención familiar (Navas-Julio, 2021).

De acuerdo con Vygotsky (2007) citado por Torres (2019) menciona que “hay niños que en etapa de desarrollo tienen problemas de lenguaje, por lo que buscan formas de comunicarse a través de las emociones y ven la necesidad de recordar eventos importantes” (p. 45). Por ende, es importante mantener el vínculo familiar para que los niños y jóvenes cuenten con la orientación necesaria para aprender significativamente, encaminados a mayores habilidades y competencias que propicien una mejor evolución en su aprendizaje, de esta forma favorece a su participación comunicativa de manera oral, escrita o gestual teniendo en cuenta al docente como guía y orientador del proceso formativo estudiantil.

La inclusión de Objetos Virtuales de Aprendizaje en Lengua y Literatura hace que el contenido sea claro y relevante para que los estudiantes con dislexia puedan completar tareas de una manera dinámica y realista, promoviendo la independencia del entorno y el ritmo de aprendizaje, ayudando a los estudiantes a sentirse seguros y confiados al realizar tareas. Los diferentes procesos de enseñanza a los estudiantes con dificultades de

aprendizaje han puesto un panorama más amplio, es por ello que aquel recurso digital aporta a la independencia estudiantil.

Desde un enfoque pedagógico, un OVA interviene el aprendizaje constructivo y autónomo de los estudiantes ejerciendo el pensamiento crítico y autorreflexivo. Por ello, la inclusión de aquel recurso en la asignatura de Lengua y Literatura cubre parámetros incomprensibles al proponer métodos y estrategias que orienten al análisis y síntesis de textos académicos, que complementen el contenido con gráficos para visualizar y entender mejor la temática de clase y centralizar la teoría y práctica en un módulo de empatía y autoaprendizaje.

Figura 2

Datos sobre la dislexia en estudiantes

LA DISLEXIA EN ESTUDIANTES

Señales de alerta

- Retraso en el lenguaje.
- Confusión de palabras similares.
- Historia familiar de problemas de lecto-escritura.
- Desarrollo lento del vocabulario.
- Falta de atención.
- Comprensión lectora pobre.
- Dificultades ortográficas.

Diagnóstico detectado por:

- Psicopedagógicos
- Neuropsicológicos

La intervención específica en dislexia tiene resultados más positivos si se lleva a cabo antes de los 8 ó 9 años.

b b q b b b

Alteración	Tipo de dislexia	Dificultad en leer	Se lee por:
Via directa / léxica	Dislexia profunda	Palabras regulares	Via indirecta
	Dislexia superficial	Palabras irregulares	Via indirecta
Via indirecta / no léxica	Dislexia fonológica	Pseudopalabras	Via directa

Trastorno Especifico del Aprendizaje más frecuente. Su prevalencia es un 5% y es más frecuente en niños.

Nota: Información relevante sobre la dislexia en los estudiantes.

Fuente: Obtenido de <https://acortar.link/mnfutV>

Estrategias de aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo permite que el estudiante asocie la información o conocimiento nuevo con la que ya posee, convirtiéndolo en un tópico reactivo en el aprendizaje organizado y sistemático y construyendo su dialecto como parte del esquema cognitivo en un proceso reflexivo y autocrítico. Por consiguiente, el rol docente es clave en la intervención educativa de los estudiantes ya que son pilares en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en la formación de futuros profesionales competentes y críticos del saber, brindando objetividad en la sociedad gracias a los conocimientos obtenidos (Moreira-Sánchez, 2019).

Por otra parte, Ausubel (1976) citado por Zamata et al. (2020) menciona que “para los estudiantes, el aprendizaje significativo pasa del desarrollo de actividades de construcción hasta el conocimiento, es decir, en el proceso de aprendizaje se pasa de la información a nuevos conocimientos con un enfoque cognitivo” (p.5). Por tanto, el aprendizaje significativo explora nuevos conocimientos que son imprescindibles en la vida cotidiana y conduce a nuevos cambios que se enfoca en el desarrollo cognitivo por medio de los contenidos, investigación e información para enfatizar los saberes previos del alumnado en torno a la conceptualización, adaptación, vivencia y reflexión, siendo sustanciales en el aprendizaje constructivo y no memorístico donde los estudiantes generan nuevos conceptos de acuerdo a los contenidos, información y experiencias previas.

Sandoval et al. (2022) dictaminaron que las estrategias del aprendizaje significativo generan múltiples beneficios en la participación activa de los estudiantes y en el cumplimiento de los objetivos y actividades planteadas en las adaptaciones curriculares y programas de enseñanza. Estas consideran el mejoramiento de la retroalimentación, recursos tecnológicos y calidad educativa que se inducen en la planificación y organización que derivan las instituciones educativas como oportunidad eficiente y segura de la interacción e innovación en los mecanismos de apoyo académicos y desarrollo continuo del proceso educativo como oportunidad en los nuevos saberes.

El aprendizaje estratégico involucra las preferencias estudiantiles y las actividades prácticas que concilien novedosamente las diferencias significativas y la cantidad de recursos digitales que se emplean para la motivación del estudiante y su rendimiento académico. Además, las tácticas formativas van acorde a las diferentes estrategias

metacognitivas e incentivas garantizando la competencia profesional en el desarrollo de destrezas, habilidades, actitudes, capacidades y conocimientos.

De este modo (Betancourt-Pereira, 2020) plantea las siguientes estrategias para el aprendizaje significativo:

- **Memorización:** grabación del contenido de la manera que es exhibida y es efectiva por contenidos breves, lo cual ayuda en la repetición.
- **Participación estudiante:** por medio de preguntas por parte del docente, el estudiante participa respondiendo activamente.
- **Motivación:** los estudiantes demuestran más interés y desarrollan con entusiasmo las actividades, trabajando con mayor esmero.
- **Material de apoyo didáctico:** la presentación de contenidos y actividades deben variar, siendo innovador y didáctico.
- **Práctica:** los estudiantes aprenden con más eficacia poniendo en práctica lo aprendido, no solo es basarse en la teoría.
- **Ambiente de aprendizaje:** debe proporcionar comodidad para los educandos para una mejor participación e interacción.
- **Debate y análisis:** se comparte ideales, argumentos y pensamientos con otros oyentes. Incluye la reflexión del tema presentado o estudiado.
- **Aprendizaje invertido:** los protagonistas (rol docente) son los estudiantes que se encargan de dar las clases al investigar e informarse del tema a presentar.

Estado de arte.

Los problemas de aprendizaje han tenido mejoras debido a que los estudios científicos y tecnológicos plasmaron soluciones favorables a la educación. Por tal razón, Villanueva-Bonilla et al. (2019) manifestaron que a nivel mundial la dislexia ha desencadenado uno de los factores transversales en la enseñanza, afectando de un 5% a 15% de la población y que se presenta con más frecuencia en países como Estados Unidos, Reino Unido, España, Uruguay, España, México y Perú. Estos países implementan estrategias curriculares de apoyo y formación que encaminen a los estudiantes al progreso cognitivo en base a la lectoescritura y den privilegios al dominio teórico-práctico.

La alfabetización lectora ha hecho énfasis en la educación, donde las dificultades formativas implícitas en el aprendizaje son conllevadas en un régimen poco ortodoxo, por ello, las condiciones cognitivas en base a la dislexia son imprescindibles ya que implican un control de competencias integrales en las actividades educativas. Por otra parte, los trastornos de aprendizaje son equivalentes a dificultades en el desenvolvimiento pedagógico, manifestando un ímpetu en la disfunción neurolingüística de los procesos metacognitivos y afectando a las relaciones personales.

La dislexia se encuentra entre una de las dificultades de aprendizaje, donde 1 de cada 10 personas tiene dicha adversidad que afecta al razonamiento, lectura y escritura y crea difusión en el sistema cognitivo formativo. Por otro lado, en las instituciones educativas de Ecuador la dislexia afecta entre un 5% a 10% de los estudiantes, creando limitaciones significativas en el aprendizaje y siendo un desafío para los docentes, lo que conlleva a ejercer varios métodos de apoyo que formen las habilidades cognitivas y lingüísticas del alumnado. Dado a lo mencionado, el plan educativo requerido en instituciones educativas se enfoca en las áreas de formación en torno a la disciplina de Lengua y Literatura ya que deriva el procesamiento regular en el habla y escucha que se segmentan en la capacidad intelectual de los estudiantes (Díaz-Castillo & Reyes-Vera, 2021).

Los momentos de aprendizaje se proyectan en la singularidad de leer y escribir, por ello Navas-Julio (2021) manifiesta que en la actualidad existen diferentes métodos y estrategias de prácticas en las preferencias lectoras o todo lo que conlleve al aprendizaje de sí mismo. Al igual que momentos circunstanciales que priorizan el aprender a leer y escribir en cualquier área o ámbito de desenvolvimiento académico que permite a los docentes y estudiantes mantener una comunicación que sea coherente y mantengan un propósito en la transmisión del mensaje que se quiere dar a conocer a los oyentes.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2016) citado por Cuadros (2022) nos dicen que el proceso educativo está adecuado a la implementación de tecnología que opta por la innovación de nuevos métodos de aprendizaje, donde los docentes y estudiantes han ido transformando sus roles en la praxis pedagógicas y didácticas. De hecho, en Ecuador se plasmó un plan educativo enfocado a objetos de aprendizajes de forma técnica, pedagógica y virtual que se profundiza en la creación de conocimientos y la interacción con el entorno adheridos al paradigma educativo, social y competente.

El avance de las TIC ha propiciado diversos beneficios a la educación vinculados con las necesidades e intereses de los educandos, dejando de lado la brecha digital y el arcaico modelo educativo que propende a la memorización y la baja calidad instructiva. Además, el surgimiento y actualización de la tecnología exige a los docentes capacitarse en diversas áreas del conocimiento factibles en el ámbito investigativo, comunicativo, autocrítico y competente apropiados en espacios de reflexión y aprendizaje para ayudar y apoyar a los estudiantes con trastornos de aprendizaje.

Según Coque-Coello (2021) los recursos educativos digitales y las actividades lúdicas ayudan a proyectar el desenvolvimiento educativo de los educandos con dislexia, debido a que ofrece la oportunidad de participar activamente sin limitaciones y dando la posibilidad de trabajar colaborativamente con otros compañeros de forma interactiva, dinámica e innovadora. Además, la inclusión educativa proyecta una visión sustentable de las metodologías aplicables en el aula de clases, siendo consolidado por la planificación y organización del docente ante la regulación grupal, individual y emocional.

La aplicación de un OVA como método de aprendizaje durante las clases instruye a los estudiantes a ser prácticos y reflexivos en las distintas temáticas o áreas pedagógicas, brindando apoyo ante posibles problemáticas y dando oportunidad de desarrollar destrezas y habilidades comunicativas, investigativas e informativas con resultados prósperos ante la diversidad académica (Arias et al., 2021).

Por otra parte, Torres (2019) plantea que los recursos educativos digitales lucran a los estudiantes al permitirles ser independientes y responsabilizarse de su propio aprendizaje, de tal manera que fortalezca la participación en cuanto a la interpretación de información, proyección de conocimientos y socialización de ideas. Además, el OVA considera al aprendizaje una innovación emergente en la vida social que debe ser provechosa en el crecimiento personal en los educandos.

CAPÍTULO II.

DESARROLLO DEL PROTOTIPO

2.1. Definición del prototipo.

El presente estudio de investigación aborda aspectos importantes que vinculan la teoría con la práctica ante la interacción con el Objeto Virtual de Aprendizaje, siendo una estrategia metodológica que permite a los educandos mejorar progresivamente sus habilidades en la lecto-escritura. De este modo, se realizan evidencias de la adaptabilidad del alumno en el recurso de formación de acuerdo con el desarrollo de actividades que causa el interés, comprensión, esfuerzo y dedicación de manera fructífera.

El desarrollo del OVA se crea con las temáticas de la disciplina Lengua y Literatura a través de actividades y recursos innovadores que propicien la interacción y participación, siendo un auge en la lectura y escritura y de conocimientos significativos con un enfoque dinámico que vuelve a las clases entendibles y prácticas.

En Ecuador existe un déficit de recursos y materiales en las instituciones educativas, sobre todo en los estándares públicos ya que no cuentan con herramientas necesarias para tratar a los estudiantes con trastornos de aprendizaje. Por ello, la creación del objeto virtual permite a los docentes aplicar mejoras en la forma de enseñar y promover un ensamblaje competente en sus estudiantes y guiarlos en el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

En la investigación se detallan algunos conceptos complementarios bajo una revisión bibliográfica que propician información relevante como parte sustentable de la investigación.

2.2. Fundamentación teórica del prototipo.

OVA es una importante herramienta de aprendizaje que ayuda a los estudiantes a resolver múltiples actividades de forma participativa y colaborativa para aplicar lo aprendido en el desarrollo de estas. La implementación de un OVA es nueva en las instituciones educativas permitiendo aclarar conceptos y desarrollar habilidades en diversas áreas del conocimiento, de manera que los conocimientos adquiridos en el aula con la ayuda de la tecnología mejoran los contenidos de forma práctica, fácil y dinámica (Arias et al., 2021).

Por lo tanto, el uso de un OVA se considera actualmente una herramienta formativa y eficaz para mejorar la práctica docente en el ámbito pedagógico y didáctico, ya que su implementación genera innumerables elementos que ayudan a los docentes en sus

actividades docentes y ayudan a los estudiantes a mejorar el rendimiento académico, la concentración y reflexión y la pasión por aprender; además, la integración de la tecnología en la educación se ve necesaria porque brinda una oportunidad desde cualquier lugar en que nos encontremos, facilitando el acceso a los recursos para el mejoramiento del proceso instructivo de aprendizaje.

Vinculación de la teoría con la práctica.

Un elemento importante en la educación es la relación que se establece entre el docente y el conocimiento, que a su vez está reflejado tanto en la actividad del docente como en la práctica posterior de los alumnos, pues dependiendo del modelo adecuado, puede contribuir a nuevas reformas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta la categoría general en el desarrollo profesional y personal del mundo real. Dicha característica permite que los docentes puedan construir actividades pedagógicas en la dirección del pensamiento cognitivo para mejorar los niveles académicos de los estudiantes.

Barros et al. (2020) mencionan que la práctica sin vinculación con la teoría se convierte en un vacío sin trayectoria alguna, creando inconvenientes en la práctica docente. Hay muchos ejemplares que confirman dicha situación, los más destacados son: no razonar ante los conceptos teóricos, aceptación intransigente de las propuestas estatales y, lo más importante, la dependencia de los especialistas hacia los libros de texto, que, volviendo a este proceso tradicional, desvirtúa el rol mediador del docente. Por tanto, teniendo en cuenta los dilemas educativos que plantea el programa de cursos de desarrollo profesional para docentes, es importante considerar formas de superar los patrones actuales.

En el proceso de la formación docente es importante pensar firmemente en implicar a los alumnos en actividades y lugares de estudio y en la construcción de su propio conocimiento, desarrollando y mejorando el currículo educativo en función de las características y necesidades de los estudiantes.

En ese caso “los docentes necesitan acercarse a las realidades de la enseñanza, es decir, aceptar los conceptos presentados como propios, pero pueden complementar, revivir y crear nuevos ideales y proyectos en torno a la práctica educativa” (Villar, 2000, citado por Pichs et al., 2019, p.18). A partir de esta perspectiva, el docente requiere, desde un escenario formativo, la adopción de estrategias de aprendizaje que permitan a los

estudiantes, futuros docentes, participar y tomar decisiones curriculares que enriquezcan el aprendizaje a partir de las diferencias entre los contextos educativos.

OVA en la educación.

Un OVA es una colección de recursos digitales que se pueden utilizar en una variedad de contextos con fines educativos. Debe tener un elemento de aprendizaje y al menos tres componentes internos, como contenido, actividades de aprendizaje y contextualización, cuya estructura externa de información facilita su almacenamiento, reconocimiento y recuperación (Albarracín et al., 2020).

De tal manera, los OVA están dentro de las herramientas TIC que han permitido dar cambios o avances metodológicos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo adquirir conocimientos en los docentes y estudiantes de tal manera que interactúen los agentes involucrados en el proceso educativo (Albarracín et al., 2020).

De lo anteriormente mencionado, es necesario que esta indagación acote para la elaboración del OVA mediante el modelo ADDIE, así como las diversas teorías de aprendizaje, teorías de información y teoría de conexiones. De igual manera, se centra en la teoría constructivista de Bruner, por su aprendizaje que permite a los estudiantes ser creativos e innovadores y al sujeto ir más allá de la información obtenida (Albarracín et al., 2020).

Recursos educativos didácticos y su interacción con el aprendizaje.

La docencia de calidad debe enfatizar en el saber cómo y en el saber hacer, permitiendo el valor de experiencia y formación, incluyendo las transmisiones de saberes, de tal forma ayuda a obtener una buena comunicación, motivación, interés, organización y claridad, siendo complementado con aspectos actitudinales y valóricos como justicia, asistencia, puntualidad, respeto, exigencia y honestidad.

En el proceso de aprendizaje-enseñanza es necesario proveer herramientas interactivas tecnológicas que permite interactuar adecuadamente a las necesidades de los estudiantes para desarrollar habilidades y logre transformar el conocimiento (Martínez et al., 2018).

Por otra parte, en ámbito didáctico es importante integrar la interacción en el diseño de la enseñanza, considerando el contenido del aula y tomando la decisión sobre la misma, dónde los actores se relacionan a través de la comunicación, herramienta cognitiva y transformadora del pensamiento (Martínez et al., 2018).

Recursos multimedia.

Los recursos multimedia es un conjunto de varios medios que permite transmitir información de manera simultánea, estos pueden ser textos, imágenes, videos, audios y animaciones interactivas. De tal manera, la introducción de la TIC en la educación ha permitido transformar la calidad de la educación (Espinoza et al., 2020).

Los softwares educativos son uno de los pilares fundamentales en el fortalecimiento del proceso instructivo de la enseñanza y el aprendizaje, lo que enriquece a los contenidos ayudando a disminuir los obstáculos tradicionales, además permite adquirir mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Espinoza et al., 2020).

Aprendizaje Basado en Diseño (ABD).

El Aprendizaje Basado en Diseño es un enfoque interdisciplinario y práctico que se centra en el desarrollo de capacidades y habilidades de los estudiantes para comprender y entender su entorno y así plantear soluciones efectivas a problemas actuales, de esta manera existe vinculación con la realidad y se analiza y sintetiza cualquier situación dada de manera creativa y experimental. Por otra parte, se basa en la ejecución de proyectos que va de acorde con la investigación e información complementadas por autores referenciales para emplear métodos estratégicos que ofrezca un nexo exploratorio bajo la enseñanza práctica, conocimientos, aprendizajes significativos y colaborativos, objetivos funcionales y la utilidad de herramientas tecnológicas que son eficaces en aportes investigativos e innovación (Palma-Luengo et al., 2021).

La integración de experiencias creativas en la educación ha sido considerada como un aprendizaje autónomo conjunto a la participación activa que profundiza los conocimientos en un enfoque flexible, cuya garantía es el desarrollo sostenible del aprendizaje y la vocación docente condicionada con los procesos formativos que conducen a modelos teóricos, didácticos, evaluativos y gestionales. Además, el proceso de enseñanza-aprendizaje usa estratégicamente habilidades en torno al diseño, construcción de prototipos y búsqueda de información verificable.

El trabajo de Molina-Zambrano & Ruiz-Morales (2020) consideran que el Aprendizaje Basado en Diseño en los espacios formativos son necesarios para un proceso sistemático más pragmático, por ende, la inclusión de un OVA atribuye a una serie de recursos que inducen al diseño y a la construcción de un prototipo que cubra con las necesidades

académicas de los estudiantes y conlleven a la mejora de contenidos, estrategias y planificaciones que se adapten a nuevas sucesiones educativas. Por ello, se constituye las siguientes directrices instruccionales en el diseño:

- Determinar las necesidades educativas y facilitar soluciones que se implanten en las planificaciones curriculares de forma concreta.
- Establecer métodos de enseñanza y recursos didácticos que cumplan con los objetivos.
- Aportar herramientas de apoyo referenciales a procesos metacognitivos, conceptuales y prácticos.
- Implementar actividades innovadoras que ofrezcan resultados eficaces para mejorar en los procedimientos evaluativos.

La Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) favorece todo aquel proceso al brindar herramientas que van de acorde al perfil estudiantil y propuestas didácticas que aportan al desarrollo de competencias y a la investigación en función a la formulación de problemas y soluciones, análisis y síntesis y espacios de diseño. Por tanto, dicha estructura repercute al Modelo ADDIE que subyace del análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación para un mejor procesamiento en la toma de decisiones y el rediseño de proyectos académicos.

El ABD contiene ventajas que posibilitan el desarrollo de habilidades complejas para organizar, planificar, tomar decisiones, trabajar colaborativamente, resolver posibles problemáticas y fomentar el pensamiento crítico y la creatividad. A su vez, permite que los estudiantes consideren siete puntos claves para su formación profesional, que se derivan de: veracidad de la realización de trabajos o proyectos, la solución refrendada a problemas cotidianos, el desenvolvimiento crítico y reflexivo en la educación, la entonación de las palabras en la defensa de los proyectos y los resultados con autenticidad del sistema de estudio o investigación (Silva-Weiss et al., 2019).

2.3. Objetivo general y específicos del prototipo

Objetivo general

Implementar un Objeto Virtual de Aprendizaje mediante la herramienta Wix que facilite el desarrollo de habilidades cognitivas para favorecer el proceso de aprendizaje de los

estudiantes con Dislexia en la asignatura de Lengua y Literatura del primer año de Bachillerato General Unificado del Colegio “Mario Minuche” de la ciudad de Machala”.

Objetivos específicos

- Diseñar un entorno virtual interactivo para la ejecución de actividades lúdicas que propicie la motivación en los estudiantes con dislexia.
- Establecer en el recurso los contenidos y actividades en torno al área de Lengua y Literatura de primer año de bachillerato.
- Aplicar herramientas educativas que propicien una mejor interacción con el recurso educativo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Evaluar a los estudiantes sobre los conocimientos obtenidos en el espacio virtual para reforzar las habilidades lingüísticas orales y escritas.

2.4. Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como estrategia metodológica para fomentar el aprendizaje en los estudiantes con dislexia de la asignatura de Lengua y Literatura del primer año de BGU.

En esta fase se diseñó un OVA como método estratégico en la asimilación de contenidos didácticos ante la utilización de diversos recursos interactivos que permitirá tanto al docente como al estudiante conocer nuevas formas instructivas formativas para mantener un manejo interactivo y comunicación constante en el desarrollo de actividades que incluye lectura y escritura, de esta manera se mantiene un entorno atractivo y formativo.

En un enfoque más pragmático Navas-Julio (2021) menciona que un OVA en la educación de estudiantes con dislexia permite construir el conocimiento, procesos cognitivos y realidad social combinado con la experiencia, competencias y prácticas que conlleva a que los estudiantes sean agentes activos y participativos, no solo en el aula de clases sino también en el entorno social referido a individuos de la tecnología, información y comunicación.

El proceso de diseño, construcción y adaptación de un OVA en el aula de clases se elaboró en base al modelo ADDIE que repercute de etapas que plasman el análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación necesarias para el diseño de materiales, contenidos y recursos en el proceso de enseñanza.

En el enfoque pedagógico Ángel et al. (2022) plantea que el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) se consolida en el régimen de la

formación en base a teorías y recursos digitales; por otra parte, categoriza diferentes niveles de aprendizaje en una ruta metodológica para procesar con los contenidos y actividades académicas. Este proceso es efectivo en la construcción del prototipo de manera planificada y organizada.

El recurso educativo contiene actividades, contenidos y multimedia de acuerdo con las unidades didácticas de la asignatura Lengua y Literatura. Además, prioriza la intervención del estudiante en cuanto a la reflexión, razonamiento y participación.

Figura 3

Fases del Modelo ADDIE



Nota. Se especifican las fases del diseño instruccional de acuerdo con el Modelo ADDIE.

Fuente: Tomado de (Ángel et al., 2022).

2.5. Desarrollo del Objeto Virtual de Aprendizaje.

El modelo ADDIE procede con un enfoque instruccional en el desarrollo del OVA para hacer énfasis en la creación de experiencias mediante el aprendizaje y a la innovación pedagógica orientada a la formación y a la construcción del saber. Por ello, se describen las siguientes fases del modelo ADDIE en base a la IBD:

Análisis: Se realizó una observación en base a las necesidades surgidas en la institución educativa, así mismo, identificando los inconvenientes de aprendizaje y de comprensión en la asignatura de Lengua y Literatura que carece de material didáctico y recursos educativos digitales como fuente de innovación e interacción. De igual manera, se procedió con el análisis del PUD de la asignatura para el desarrollo del OVA.

Diseño: De acuerdo con la planificación se crearon los escenarios en base a las unidades didácticas escogidas para el desarrollo del prototipo que fueron desplazadas por medio de una página principal (inicio), contenidos, recursos, actividades y evaluación que contendrá recursos digitales para un entorno más interactivo, participativo y promotor del aprendizaje significativo.

Figura 4

Bosquejo del OVA para la disciplina de Lengua y Literatura



Nota. Modelo concreto del entorno del OVA para la disciplina de Lengua y Literatura realizado en Canva.

Fuente: Las autoras.

Desarrollo: Se utilizó el gestor de contenidos Wix como herramienta prioritaria para la inclusión de información relevante en torno a la planificación didáctica, además, se dispuso de herramientas complementarias como Canva, Genially, Educaplay, Freepik, entre otras opciones para la creación de actividades y contenidos que proyecten una mejor visión de las temáticas propuestas en el PUD.

En las siguientes figuras se visualiza el menú principal y los submenús creados en el gestor de contenidos Wix para desplazar la información del PUD en base a los contenidos y actividades:

Figura 5

Presentación del OVA



Nota. Página inicial del recurso OVA con la información necesaria y su finalidad y los submenús de contenidos, recursos, actividades y evaluaciones. **Fuente:** Las autoras.

Figura 6

Ventana de contenidos Unidad I



Nota. Página de contenidos en el que se detalla las temáticas, objetivos y breve información.

Fuente: Las autoras.

Figura 7

Incrustación de recursos



Nota. Elaboración de recursos por unidad realizadas en herramientas complementarias e incrustadas en Wix. **Fuente:** Las autoras.

Figura 8

Ventana de actividades



Nota. Elaboración de actividades con la herramienta Genially, Educaplay y Quizizz que son incrustadas en Wix. **Fuente:** Las autoras.

Figura 9

Ventana de evaluaciones



Nota. Elaboración de evaluaciones hechas en Quizizz. **Fuente:** Las autoras.

Figura 10

Video de motivación



Nota. Presentación de video motivacional en Powtoon para estudiantes con dislexia.

Fuente: Las autoras.

Implementación: Una vez realizado el prototipo del OVA educativo, se procede con la primera experimentación cuya finalidad es promover un aprendizaje comprensivo y significativo. En un primer acercamiento se presentó el entorno a la docente de la disciplina de Lengua y Literatura en el Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” para las previas observaciones del OVA y mejorarlo de acorde a lo indicado.

Una segunda experiencia se torna en la interacción con los 22 estudiantes de primero de Bachillerato, mostrando el OVA como una fuente enriquecedora de información y constancia del aprendizaje en los procesos cognitivos y actitudinales.

Evaluación: Al ser presentado el producto en cuestión, se procede a aplicar la entrevista y encuesta para la recolección de datos y verificar si los objetivos planteados en la investigación se cumplieron.

2.6. Herramientas de desarrollo.

Para desarrollar el prototipo OVA se usaron herramientas necesarias que benefician a la elaboración del entorno y al presente trabajo de investigación:

- **Wix:** Es un gestor de contenidos que ofrece una serie de recursos para el desarrollo de sitios web de forma sencilla y eficaz, presentando contenidos y actividades de forma interactiva y dinámica sin necesidad de ser expertos en diseño.

- **Canva:** Software de diseño gráfico que permite crear presentaciones interactivas sin necesidad de pago para una mejor integración de contenidos, además, permite compartir el material didáctico con otras personas y trabajar colaborativamente en un entorno creativo y dinámico.
- **Genially:** Herramienta que permite crear contenidos y actividades interactivas y ayuda a los docentes a enseñar de forma práctica y a los estudiantes aprender fácilmente. Este recurso ofrece una serie de elementos que llegan a ser adaptables a las necesidades educativas.
- **Educaplay:** Plataforma educativa que ofrece recursos para la creación de actividades lúdicas, dinámicas e interactivas por medio de escenarios atractivos tales como sopa de letras, crucigrama, presentaciones, dictados, cuestionarios, entre otros.
- **Wordwall:** Herramienta educativa que permite crear actividades de forma sencilla, interactivas y a la vez imprimibles, también son accesibles desde cualquier dispositivo y navegador web.
- **Cerebriti:** Herramienta de gamificación educativa que genera juegos educativos para cualquier área de aprendizaje y que permite que el docente ponga a prueba los conocimientos de los estudiantes de forma dinámica en torno a las temáticas abordadas en clases.
- **Powtoon:** Software de presentación online que permite crear animaciones y presentaciones con un enfoque intuitivo y dinámico por medio de imágenes, recursos prediseñados (objetos), sonidos y textos.
- **Freepik:** Gestor de búsqueda de imágenes vectoriales, fotos, archivos PSD e ilustraciones de alta calidad de forma gratuita o de pago para complementar el diseño de algún trabajo de investigación, material educativo o páginas web.
- **Quizizz:** Diseño de gamificación web que permite crear cuestionarios en línea para evaluar a los estudiantes de manera creativa y divertida. Además, es un ambiente lúdico de aprendizaje que crea contenidos y sesiones en vivo para la interacción entre el docente y los estudiantes.

2.7. Descripción del OVA.

Se realizó el Objeto Virtual de Aprendizaje con una interfaz gráfica interactiva enfocado en estudiantes con un rango de edad entre 14 a 16 años, el cual cuenta con actividades prácticas, recursos multimedia y contenidos relacionados a las temáticas de la asignatura Lengua y Literatura, cuyo objetivo es consolidar una estrategia de aprendizaje factible para estudiantes con dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo el OVA una forma pedagógica y didáctica en el desenvolvimiento académico.

El recurso contará con menús y submenús que se desplegarán para que los estudiantes accedan a la respectiva fuente de información en base a contenidos y actividades por unidades, además de contar con recursos de interacción para un entorno más favorable y dinámico permitiendo a la docente y estudiantes mantener una comunicación y participación activa sin inconveniente alguno.

- Pautas establecidas en el entorno
- Al ingresar al entorno se encontrará la página principal (inicio) que contará con logos institucionales, una sección de bienvenida, finalidad y a quién está dirigido el recurso y fuentes de contactos para más información.
- Los apartados (contenidos, recursos, actividades y evaluaciones) en base al menú principal se forman en torno al PUD para proceder con la información de contenidos y actividades interactivas que conllevan a los conocimientos, reflexión y análisis de problemas en busca de soluciones.

CAPÍTULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO

3.1. EXPERIENCIA I

Desarrollada en el Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” con la participación y colaboración de la docente especializada en el área de Lengua y Literatura de primero de bachillerato “A” que presentó sus argumentos y punto de vista en torno al prototipo presentado como un Objeto Virtual de Aprendizaje realizado en Wix para fomentar un aprendizaje activo en los estudiantes con dislexia y así proceder con resultados en base a la información recogida de la experiencia con la docente.

3.1.1. Planeación.

El primer encuentro se programó para llevar a cabo en la institución educativa junto a la participación de la docente supervisora de la disciplina de Lengua y Literatura, de tal manera que se procederá a demostrar y ejecutar el prototipo correspondiente al desarrollo del OVA en la herramienta Wix. La interacción se establecerá de manera presencial para a dar conocer los diferentes elementos y recursos plasmados en el entorno virtual y así conocer el grado de satisfacción y recomendación que cree conveniente la docente para interactuarlo en clases con los estudiantes.

La siguiente tabla muestra la participación de los sujetos del estudio, las herramientas de recopilación de datos utilizadas y los recursos que se utilizarán para realizar la experiencia.

Tabla 5

Planeación experiencia 1

Horario/fecha	Fecha: 03 de julio de 2023 Horario: 07:20am Tiempo: 40min
Lugar	Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”

Participante	Docente institucional (Lengua y literatura) de primero de bachillerato “A”
Técnica/Instrumento de recolección de datos	<i>Técnica:</i> entrevista <i>Instrumento:</i> guía de entrevista
Recursos	<i>Laptop:</i> HP <i>Internet:</i> Datos móviles Presentación: Prototipo OVA (WIX)
Medios	Grabadora de audio y video Imágenes fotográficas

Nota. Tabla de planeación de la experiencia I

Para la ejecución del prototipo se procedió con una breve explicación o introducción del OVA, sus contenidos, actividades y finalmente proceder con una entrevista de 11 preguntas para obtener datos necesarios en base al prototipo presentado.

Tabla 6

Planificación de demostración del prototipo

	Tiempo	Actividades
PROTOTIPO OVA	7:20am – 7:25am (5 min)	Contextualización del OVA.
	7:25am – 7:30am (5min)	Introducción del OVA (inicio) en Wix.
	7:30am – 7:37am (7min)	Presentación de contenidos y recursos.
	7:37am – 7:42am (5min)	Demostración de actividades.
	7:42am – 7:47am (5min)	Presentación de evaluaciones.
	7:47am – 8:00am (13min)	Aplicación de entrevista, sugerencias y finalización de la primera experiencia.

Nota. Planificación distribuida por tiempo para la ejecución del prototipo.

3.1.2. Experimentación.

La experimentación se llevó a cabo en la sala de docentes, donde se presentó el prototipo (OVADIS) con la docente supervisora de la disciplina de Lengua y Literatura de primero de bachillerato (**Ver Figura 10**), realizado de manera ejemplar y sin inconvenientes el cual se llevó a cabo perfectamente sin ningún inconveniente, como se describe en detalle a continuación el proceso realizado en la presentación:

Tabla 7

Organización de la presentación del prototipo

Duración	Prototipo OVADIS - 40 minutos
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Presentar el tema y objetivo del trabajo de titulación.• Explicar brevemente el prototipo OVA.• Indicar los menús y funcionalidades del OVA en Wix.• Dar a entender el uso del OVA.
Explicación de las actividades	<ul style="list-style-type: none">• Presentación del prototipo a la docente, mostrando los recursos y herramientas necesarias para interactuar en clases.• Explicación de cómo está organizado los contenidos, recursos, actividades y evaluación.
Presentación de las actividades	<ul style="list-style-type: none">• Socialización de actividades interactivas en diferentes herramientas digitales educativas.• Presentación de evaluaciones dinámicas para evaluar de manera motivacional a los estudiantes.

Nota. Presentación distributiva de actividades y contenidos.

- Al finalizar con la presentación del prototipo OVADIS se procedió con la técnica de entrevista realizada con preguntas abiertas para evaluar y tener una nueva perspectiva o visión de la docente en base al prototipo y proceder con un enfoque general de los resultados obtenidos y las recomendaciones orientadas al mejoramiento del material requerido.
- Para la obtención de respuestas entorno a las preguntas, se hizo uso de una grabadora de audio que ayudó a recopilar la información detallada por la docente,

teniendo en cuenta los datos importantes que vendrían siendo relevantes para la investigación.

- La experiencia con la docente fue grata debido a la apertura, aceptación y adaptabilidad que le dio el prototipo a su área de aprendizaje, considerándolo como un material de innovación y motivación para incentivar a los estudiantes a aprender de manera factible y con nuevas y mejoras opciones, sin limitarse a un solo estilo de aprendizaje y teniendo en mente la capacidad de aprender y entender a su propio ritmo. Por ello, la docente no vio necesario hacer algún cambio al prototipo, al contrario, lo consideró beneficioso y positivo para el aprendizaje de estudiantes con dislexia.

3.1.3. Evaluación.

La evaluación del prototipo se enmarcó en una entrevista de 11 preguntas dirigidas a la profesora de la Cátedra de Lengua y Literatura, participante del proceso de investigación, en el cual se detalló el tiempo, recursos y espacio pertinente para la visualización, socialización y presentación del prototipo. Previo a la exposición del recurso educativo digital, se presentó una breve explicación del tema, objetivo y preguntas a realizar para un mejor entendimiento de lo que se tratará la ejecución del recurso.

Durante la presentación del prototipo, la docente consideró idóneo la estructura planteada en el recurso, la cual estaba conformada por el inicio que es la introducción del encaje temático y a quiénes va dirigido, en este caso a los estudiantes con dislexia; contenidos que es donde se incorpora las temáticas con sus respectivos objetivos de cada unidad y una breve información; recursos que va de la mano con los contenidos, pero realizados en presentación interactivas a través de herramientas complementarias; actividades planteados enfocadas en los contenidos presentados y evaluación realizada por cada unidad para comprobar los previos y nuevos conocimientos en base a la explicación de cada tema tomado del Plan de Unidad Didáctica (PUD) de la Cátedra abordada por la Lengua y Literatura.

La docente dio su punto de vista en torno al OVA desarrollado en la Herramienta Wix; desde su perspectiva, el recurso digital ofrece una serie de medios de interacción aplicables en el aula de clases, siendo capaz de motivar y captar el interés de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, por otra parte, es un beneficio

para el desarrollo de habilidades de la lectoescritura y un auge en la comunicación y participación activa y continua que puede ejercer nuevas formas y estilos de aprendizaje.

Reflexión

La primera experiencia e interacción con la profesora de la disciplina de Lengua y Literatura de primero de bachillerato “A” fue completamente exitosa debido a la aplicación y adaptación del OVA en contenidos y actividades, no solamente para estudiantes con dislexia, sino de manera general, ya que también es recurso de guía e instrucción que le sirve a los docentes para capacitarse continuamente. En base al proceso se realizó un análisis de la entrevista plasmada sobre el funcionamiento del recurso digital de acuerdo con los argumentos y convicciones determinadas por la docente que garantizó la aceptación del prototipo en las horas de clases y manifestó su agrado de incluir el entorno en un énfasis objetivo de motivación, soluciones a problemas, interacción, contexto pedagógico y práctico y apropiación de conocimientos.

En base al veredicto de la docente, se evidenció que la elaboración de un Objeto Virtual de Aprendizaje propicia un gran desenlace en la orientación pedagógica, motivación, participación e interacción providente con los estudiantes, beneficiosa para brindar y compartir experiencias efectivas en clases.

El entorno ofrece una mejor distribución de la información, dando la facilidad de entender y comprender cada espacio procedente a los contenidos y actividades, además ofrece métodos y estrategias innovadoras que repercuten a la interacción docente-estudiante y empleando un índice constructivo del saber y a la incentivación de la formación competente del conocimiento. Del mismo modo, manifiesta que incluir dicho entorno virtual mejorará varios aspectos de la educación como: la participación, colaboración, reflexión, investigación, realización de proyectos, razonamiento, inducción a la creatividad, habilidades cognitivas, innovación tecnológica, evaluación, entre otras cuestiones fundamentales en el proceso pedagógico y didáctico.

La inclusión de un OVA en la educación permitirá que los educandos aprendan a su propio ritmo y tengan la posibilidad de aprender de una manera flexible y práctica, también es un apoyo instructivo para los docentes ya que incorpora las TIC en un criterio interactivo y adaptativo que busca tener un fin específico en inculcar las variedades tecnológicas.

3.1.4. RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA I.

Con base en las 11 preguntas planteadas en la entrevista a la docente, se presenta los resultados obtenidos acorde a los indicadores reflejados en la variable independiente que hacen hincapié en la creación de un OVA (**Ver Tabla 3**).

Indicador: Expone de forma comprensiva e interpretativa la información reflejada en contenidos y actividades.

Pregunta 1. ¿Cuál es su valoración de la interfaz gráfica del Objeto Virtual de Aprendizaje?

La docente considera que la proyección gráfica del OVA es muy destacada, positiva y atractiva, ya que contiene elementos visuales, auditivos y pedagógicos funcionales para la representación de información.

“Considero que la interfaz gráfica del entorno es muy positivo y llamativo, el diseño y los recursos están muy bien organizados y eso causa mucho interés en el aula de clases, además es efectiva para aplicarla en la enseñanza con los estudiantes”.

Pregunta 2. ¿Proyectan los contenidos una mejor visión de información en torno a la comprensión de temas planteados?

Al ejecutar el prototipo, la docente considero que los contenidos por cada unidad muestran una mejor perspectiva de la información debido a las imágenes, videos y recursos implementadas como fuente de entendimiento y reflexión.

“Si, los contenidos incorporados en las temáticas de cada unidad presentan información clave y relevante para la comprensión lectora de manera práctica y reflexiva para los estudiantes con dislexia en mi área de aprendizaje”.

Pregunta 3. ¿Cree que la distribución de contenidos y actividades están estructuradas correctamente para la enseñanza y aprendizaje de estudiantes con dislexia? ¿Por qué?

La estructuración visualizada por la docente en los contenidos y actividades reflejan un panorama apropiado en la construcción del saber y en la interacción docente-estudiante. Además, la adaptación de colores, elementos y recursos permiten un mejor enfoque de socialización y participación continua.

“Desde mi perspectiva, el enfoque planificado de los contenidos y actividades están muy bien organizados y detallados, dando la posibilidad de crear un mejor ambiente de aprendizaje factible para la interacción”.

Indicador: Maneja los recursos digitales y de multimedia de manera factible y práctica para mejorar el rendimiento académico durante las horas de clases.

Pregunta 4. ¿Considera que los recursos educativos aplicados en el entorno virtual son una táctica interactiva y dinámica para los estudiantes con dislexia? ¿Por qué?

La docente considero que la interacción con los recursos educativos aplicados en el OVA es importante para la socialización en clase ya que capta el interés y atención del estudiante y lo ayuda a aprender de una forma práctica y reflexiva.

“Considero que la partición de recursos digitales en todo el entorno refleja un espacio de socialización, interacción y participación, esto induce a crear debates y argumentos de manera motivada ya que se obtiene el interés de los estudiantes”.

Pregunta 5. ¿Usted considera que los recursos multimedia presentados en el entorno son una forma efectiva de participación y colaboración?

La docente determinó que la visualización de recursos multimedia (imágenes, videos, gifs y animaciones) enriquece la comunicación, participación y colaboración de los estudiantes, incentivando la creatividad y el conocimiento.

“Considero que la implementación de recursos presentados en el entorno es beneficiosa y efectiva para la participación, colaboración y comunicación entre docentes y estudiantes”.

Pregunta 6. Desde su punto de vista ¿considera que el entorno virtual refuerza los contenidos de aprendizaje y propicia un mejor rendimiento académico en los estudiantes?

La docente dictamina que el entorno virtual permite reforzar los contenidos previstos en el texto y que cada estudiante aprenda a su propio ritmo, de esta manera consigue mejorar el rendimiento académico y propicia la participación y colaboración.

“Desde mi punto de vista, considero que el entorno virtual refuerza significativamente los contenidos de cada clase, debido a que ofrece un nuevo estilo de aprendizaje manejable y práctico”.

Pregunta 7. De acuerdo con su experiencia adquirida ¿usted implementaría un OVA para orientar a la formación y construcción del saber?

La docente considera conveniente la implementación de un OVA como medio evaluativo del saber y de la formación competente de los estudiantes, ya que refleja significativamente los conocimientos obtenidos en clases.

“Yo si haría uso de un OVA en el aula de clases y en mi área de aprendizaje para asegurar una mejor formación académica en mis estudiantes”.

Indicador: Propicia un mejor ambiente de aprendizaje en base a las actividades reflexivas y dinámicas.

Pregunta 8. ¿Cuál es el aspecto inclusivo que denota el entorno virtual en relación con el aprendizaje?

De acuerdo al dictamen de la docente, el OVA permite que los estudiantes se expresen libremente sin contraer sus propias ideas y mejoren tanto en la escritura como la lectura.

“El aspecto inclusivo en el entorno es la adaptación de los contenidos, actividades y evaluaciones, dado que, la información es generada en función a los estudiantes con dislexia”.

Pregunta 9. ¿Considera que el OVA es una fuente de innovación para mejorar la calidad de enseñanza en las distintas áreas de especialización?

La docente considera que el OVA es un medio práctico, factible y apropiado para ser acoplado a las diferentes áreas de aprendizaje, adaptando recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

“Considero factible el recurso de innovación OVA en el proceso de enseñanza en las diversas áreas de aprendizaje debido a la adaptación y al fácil ingreso del recurso”.

Pregunta 10. ¿Cuál es el grado de confiabilidad y aceptación que le genera el uso de un Objeto Virtual de Aprendizaje durante las horas de clases?

La docente considera que el OVA como medio de innovación es aceptable y confiable para aplicarlo durante las clases e inculca estrategias pedagógicas y prácticas que lleva al alumno a ser crítico, reflexivo y constante constructor del conocimiento.

“Desde mi enfoque pedagógico, la confiabilidad del recurso es aceptable para ser incorporada en el aula de clases, inculcando una formación práctica y reflexiva”.

Pregunta 11. ¿Qué otras mejoras usted considera que se debe realizar al prototipo?

En torno al punto de vista docente, el prototipo OVA no requiere ningún ajuste o mejora, ya que contiene estructuradas correctamente cada aspecto de enseñanza siendo eficiente y adaptable en la asignatura de Lengua y Literatura y para el aprendizaje de estudiantes con dislexia.

“No considero necesario ningún cambio o mejora al prototipo, cada espacio en el recurso está adaptado de acuerdo al aprendizaje de cada estudiante y ofrece un entorno dinámico y accesible. Estoy satisfecha con el recurso y la adaptación brindada en torno a mi área de aprendizaje”.

3.2. EXPERIENCIA II

3.2.1. Planeación.

El proceso de la segunda experiencia se efectuará en el Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” con la participación de 31 estudiantes (19 hombre y 12 mujeres) de primer de bachillerato “A”, cuyas edades abarcan entre los 15 a 17 años, contando con el apoyo de la docente especializada en el área de Lengua y Literatura, quién otorgará sus horas de clases para ejecutar el prototipo del Objeto Virtual de Aprendizaje en Wix y obtener una experiencia vivencial con los estudiantes.

La interacción se efectuará en la sala de computación para que todos los estudiantes puedan participar y hacer uso de los recursos en tiempo real. En la siguiente tabla se detalla más definidamente el proceso de planeación:

Tabla 8

Planeación experiencia II

Horario/fecha	<ul style="list-style-type: none">▪ Fecha: 16 de agosto de 2023▪ Horario: 10:30am▪ Tiempo: 1 hora y 20 minutos
Objeto de estudio	Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”
Sujetos de estudio	Estudiantes de primero de bachillerato “A” (22 participantes).
Entorno de experimentación	Laboratorio de computación

Técnica/instrumento de recolección de datos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Técnica: encuesta ▪ Instrumento: cuestionario
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Computadoras ▪ Celulares: Samsung, Huawei, entre otros. ▪ Internet: datos móviles ▪ Presentación y ejecución del prototipo OVA
Medios de comunicación	Material físico (hojas impresas) y multimedia (imágenes y video).

Nota. Tabla de la planeación detallada de la experiencia II

El proceso de experimentación constará con una breve introducción de conocimientos previos en torno al recurso elaborado y la importancia de la tecnología en la educación, además, se contará con la encuesta de 12 preguntas para verificar si se cumplió o no con los objetivos planteados y conocer el grado de satisfacción y aceptación que tiene el prototipo por parte de los estudiantes.

Tabla 9

Planificación de actividades por tiempo

Tiempo	Actividades
<i>10:30am – 10:35am (5 min)</i>	Introducción (breve conocimientos) del Objeto Virtual de Aprendizaje.
<i>10:35am – 10:40am (5 min)</i>	Explicación del recurso a los estudiantes.
<i>10:40am – 10:50am (10 min)</i>	Socialización e interacción sobre el entendimiento del entorno.
<i>10:50am - 11:00am (10 min)</i>	Presentación de los recursos y contenidos.
<i>11:00am – 11:10am (10 min)</i>	Demostración de actividades y evaluaciones.
<i>11:10am - 11:40am (30 min)</i>	Participación grupal de los estudiantes en el desarrollo de actividades.
<i>11:40am - 11:50am (10 min)</i>	Aplicación de la encuesta, sugerencias y finalización de la segunda experiencia.

Nota. Tabla de planificación por tiempo de actividades de la experiencia II

3.2.2. Experimentación.

En el desarrollo de la segunda experiencia se ejecutó el prototipo en base a un área de aprendizaje, en este caso Lengua y Literatura de primero de bachillerato, donde se contó con el apoyo de la docente quién proporcionó el Plan de Unidad Didáctica (PUD) para la inclusión de contenidos, recursos y actividades de manera dinámica para estudiantes con dislexia de manera presencial (**Ver Figura 24**). Se efectuó la ejecución del prototipo OVA e interacción favorecida con los estudiantes, abordando lo siguiente:

Tabla 10

Presentación del prototipo a los estudiantes

<i>Duración</i>	<i>Ejecución del prototipo OVADIS – 1 hora y 20 minutos</i>
<i>Introducción</i>	Bienvenida e introducción sobre el OVA adaptado a la herramienta de diseño Wix y direccionado a las unidades de la Cátedra de Lengua y Literatura. Explicación del tema y objetivo del proyecto de investigación.
<i>Actividades</i>	Presentación y ejecución de la página principal del prototipo. Demostración de contenidos y recursos adaptados a los temas de cada unidad. Presentaciones interactivas (Canva, Genially, Nearpod, etc.) en el entorno para un mejor entendimiento de los contenidos. Visualización de recursos multimedia (videos, imágenes, gifs) para incentivar plácidamente a los estudiantes. Socialización y explicación de los temas y objetivos para cada clase y su adaptación específica para estudiantes con dislexia. Proyección de clases grabadas para la comprensión lectora y escrita de los estudiantes con dislexia.
<i>Interacción</i>	Los estudiantes participaron de manera grupal para realizar las actividades por cada unidad realizadas en herramientas como Educaplay, Genially (gamificación), Kahoot, Wordwall, etc. Realización de las evaluaciones elaboradas en LikeWorksheets de manera práctica y didáctica para verificar si los estudiantes obtuvieron conocimientos en torno a cada unidad.

Nota. Tabla de presentación de contenidos, recursos, actividades y evaluaciones a los estudiantes.

- Al culminar con la aplicación, ejecución e interacción del prototipo con los estudiantes se procedió a aplicar una encuesta, cuyo instrumento es el cuestionario para evaluar la adaptación que tuvo el prototipo frente a los estudiantes. Asimismo, obtener recomendaciones enmarcadas al mejoramiento del entorno.
- La encuesta se realizó en material físico (hojas) para obtener respuestas y resultados exactos que son relevantes para la investigación.

3.2.3. Evaluación

En torno a la experiencia II sobre el Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) en la herramienta de diseño Wix, se realizó una encuesta de 12 preguntas impresas en material físico (hojas) a estudiantes de primero de bachillerato, lo que permitió obtener datos confiables en base al prototipo y su adaptación en el área de aprendizaje Lengua y Literatura.

Reflexión.

Al finalizar la experiencia II, se realizó un análisis completo de la misma, donde los estudiantes encontraron interesante el uso y aplicación de una OVA en clases ya que se requiere innovación y motivación constante para lograr un mejor aprendizaje y hacer más amena la interacción y participación entre los estudiantes y docente.

A pesar de la apreciación del entorno, hubo problemas con las máquinas y conexión en el laboratorio, por lo que solo fueron funcionales algunas computadoras y conectadas a internet a través de datos compartidos, también se utilizó los celulares para la ejecución del prototipo. Se trabajó con los estudiantes de manera grupal para que todos tengan la oportunidad de participar e interactuar con los recursos y actividades del entorno.

Con la aportación de herramientas complementarias tecnológicas, los estudiantes compartieron su interés con sus compañeros, viendo el uso estratégico del prototipo como una fuente de innovación, práctica y adquisición de saberes sin límites. Del mismo modo, argumentaron que las evaluaciones didácticas son una forma de motivación para aprender mejor y conceder retroalimentación dentro o fuera del aula de clases.

3.2.4. RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA II Y PROPUESTAS FUTURAS DE MEJORA DEL PROTOTIPO.

Resultados de la experiencia II.

En la realización de la experiencia II, se aplicó la encuesta como instrumento de evaluación a los educandos de primero de bachillerato de la asignatura Lengua y Literatura para manifestar el grado de aceptación sobre el OVA desarrollado. Los resultados se tabularon en el programa estadístico SPSS, donde Pacheco et al. (2020) mencionan que permite realizar un análisis cuantitativo de forma efectiva, destacando datos estadísticos en tablas y gráficos precisos que procesa adecuadamente la información de la investigación (**Ver Tabla 4**).

A continuación, se presenta los resultados estadísticos mediante tablas y gráficos con su respectivo análisis:

Indicador: Comprende estratégicamente la adaptación y utilidad de un OVA como fuente apoyo de aprendizaje.

1. ¿Qué te pareció el uso estratégico de un Objeto Virtual de Aprendizaje durante las horas de clases?

Tabla 11

Uso estratégico de un Objeto Virtual de Aprendizaje durante las horas de clases

¿Qué te pareció el uso estratégico de un Objeto Virtual de Aprendizaje durante las horas de clases?

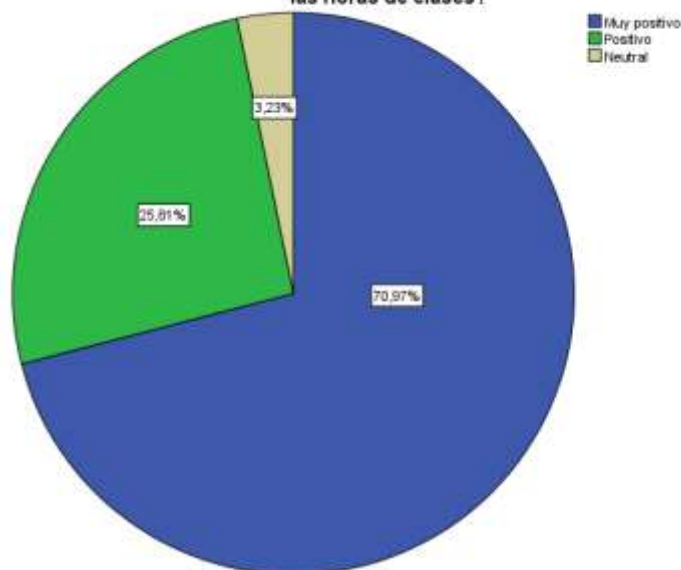
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy positivo	22	71,0	71,0	71,0
	Positivo	8	25,8	25,8	96,8
	Neutral	1	3,2	3,2	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Nota. Tabla de resultados que se obtuvieron de la encuesta realizada.

Figura 11

Uso estratégico de un Objeto Virtual de Aprendizaje durante las horas de clases

¿Qué te pareció el uso estratégico de un Objeto Virtual de Aprendizaje durante las horas de clases?



Nota. Gráfico con representación de valores estadísticos de la encuesta realizada.

Análisis: De la encuesta realizada, el 70,97% de los estudiantes consideran que el uso de un Objeto Virtual de Aprendizaje es una estrategia muy positiva durante las horas de clases, asimismo, se observa que el 25,81% de los estudiantes sostienen que es positivo el OVA en clases y el 3,23% se manifiestan en un estado neutral.

Interpretación: Se evidencia que gran parte de los estudiantes consideran que es esencialmente muy positivo integrar un OVA en la disciplina de Lengua y Literatura como una estrategia pedagógica y didáctica en las horas de clases, siendo un recurso innovador de comprensión de información e integración de experiencias.

2. ¿Consideras que es importante la adaptación de un recurso educativo virtual como fuente de apoyo para reforzar los conocimientos en clases?

Tabla 12

Adaptación de un recurso educativo virtual

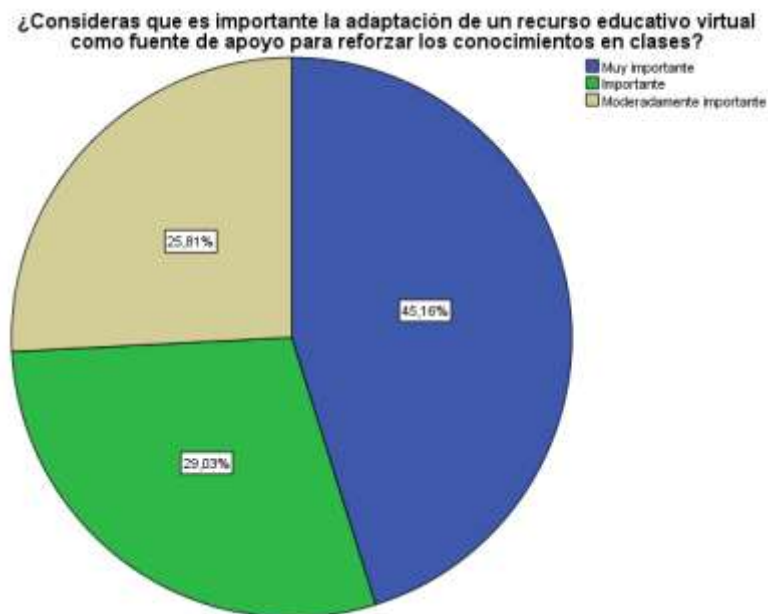
¿Consideras que es importante la adaptación de un recurso educativo virtual como fuente de apoyo para reforzar los conocimientos en clases?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy importante	14	45,2	45,2	45,2
	Importante	9	29,0	29,0	74,2
	Moderadamente importante	8	25,8	25,8	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Nota. Tabla de resultados que se obtuvieron de la encuesta realizada.

Figura 12

Adaptación de un recurso educativo virtual



Nota. Gráfico con representación de valores estadísticos de la encuesta realizada.

Análisis: Según los resultados obtenidos, el 45,16% de los estudiantes consideran muy importante y la adaptación de un recurso educativo virtual como fuente de apoyo para reforzar los conocimientos en clases, por otra parte, el 29,03% de los estudiantes sostienen que es importante y el 25,81% manifiestan que es moderadamente importante.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes consideran muy importante la adaptación de un recurso educativo virtual como fuente de apoyo y fortalecedor de conocimientos formativos, además valoran positivamente la incorporación de recursos educativos virtuales en su proceso de aprendizaje, lo que sugiere que este enfoque puede ser beneficioso para su desarrollo académico.

Indicador: Aprende de manera práctica al manejar un recurso motivacional y que capte su interés durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la disciplina de Lengua y Literatura.

3. ¿Fue fácil adaptarse y acceder a las herramientas de aprendizaje?

Tabla 13

Herramientas de aprendizaje

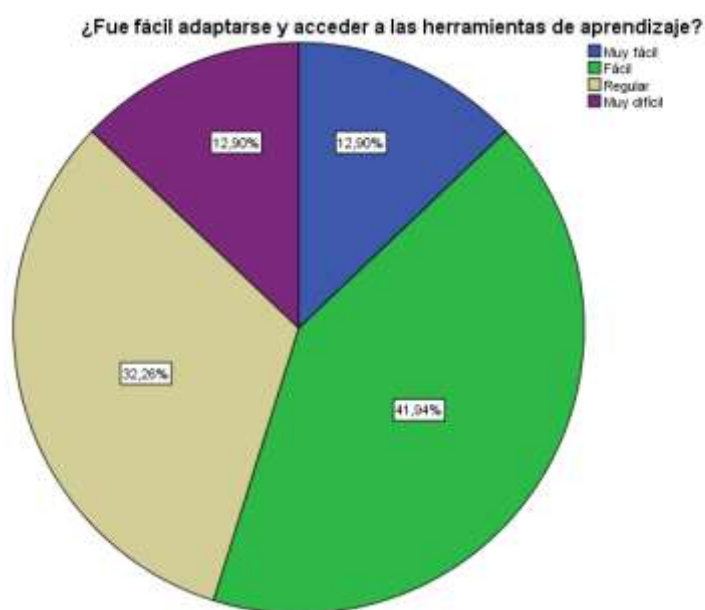
¿Fue fácil adaptarse y acceder a las herramientas de aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy fácil	4	12,9	12,9	12,9
	Fácil	13	41,9	41,9	54,8
	Regular	10	32,3	32,3	87,1
	Muy difícil	4	12,9	12,9	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Nota. Tabla de resultados que se obtuvieron de la encuesta realizada.

Figura 13

Herramientas de aprendizaje



Nota. Gráfico con representación de valores estadísticos de la encuesta realizada.

Análisis: Con base a los datos obtenidos, el 41,94% de los estudiantes consideran que es fácil adaptarse y acceder a las herramientas de aprendizaje en el recurso educativo, mientras que el 32,28% se limitan a un contexto regular por la poca participación, el 12,90% responde que es muy fácil adaptarse a las herramientas educativas y el 12,90% lo consideraron muy difícil.

Interpretación: Gran parte de los estudiantes consideran que es fácil adaptarse y acceder a las herramientas de aprendizaje en el recurso educativo, lo que indica que hay una variabilidad en la percepción de los estudiantes sobre la facilidad de adaptación a las herramientas educativas virtuales para mejorar su acceso y participación, y algunos pueden encontrarlo más desafiante que otros.

4. ¿Consideras que el recurso digital es un ente motivacional y de interés en las clases presenciales?

Tabla 14

Recurso digital un ente motivacional y de interés

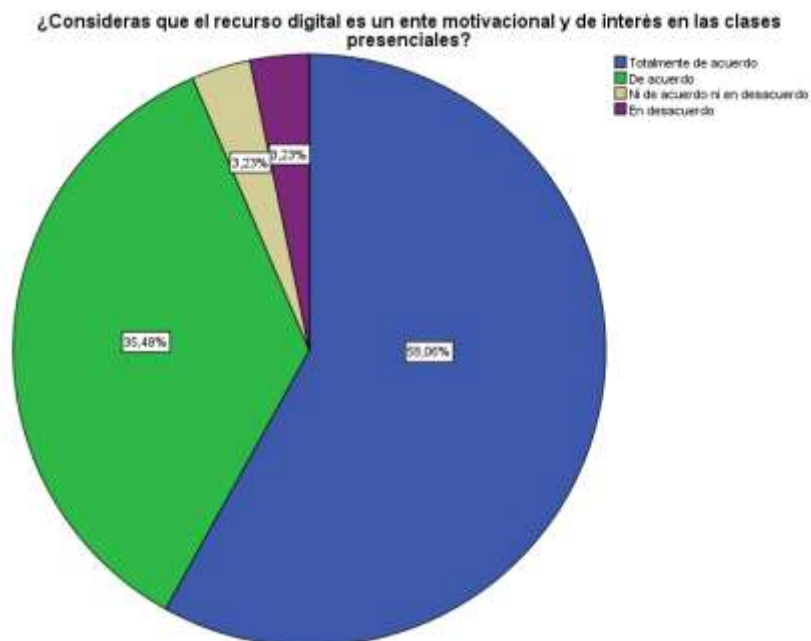
¿Consideras que el recurso digital es un ente motivacional y de interés en las clases presenciales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	18	58,1	58,1	58,1
	De acuerdo	11	35,5	35,5	93,5
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	3,2	3,2	96,8
	En desacuerdo	1	3,2	3,2	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Nota. Tabla de resultados que se obtuvieron de la encuesta realizada.

Figura 14

Recurso digital un ente motivacional y de interés



Nota. Gráfico con representación de valores estadísticos de la encuesta realizada.

Análisis: En torno a los resultados obtenidos, se detalla que el 58,06% de los encuestados están totalmente de acuerdo sobre que el recurso digital es un ente motivacional y de interés en las clases presenciales, asimismo el 35% manifiesta estar de acuerdo, el 3,21%

no están ni de acuerdo ni desacuerdo y el 3,21% restante mencionan que están en desacuerdo.

Interpretación: La mayor parte de los encuestados en el aula están totalmente de acuerdo en que el recurso digital es una herramienta motivacional y de interés en las clases presenciales. Esto indica que perciben el valor y la utilidad de los recursos digitales como elemento motivador en el contexto educativo y que una minoría lo consideren no motivador ni de interés debido al poco manejo de estas herramientas en el aula de clases.

Indicador: Desarrolla un entorno de interacción y participación activa mediante la realización de actividades inherente a la lectoescritura.

5. ¿Considera que las actividades planteadas por medio de recursos educativos digitales permiten mejorar la lectoescritura?

Tabla 15

Actividades planteadas por medio de recursos educativos digitales

¿Considera que las actividades planteadas por medio de recursos educativos digitales permiten mejorar la lectoescritura?

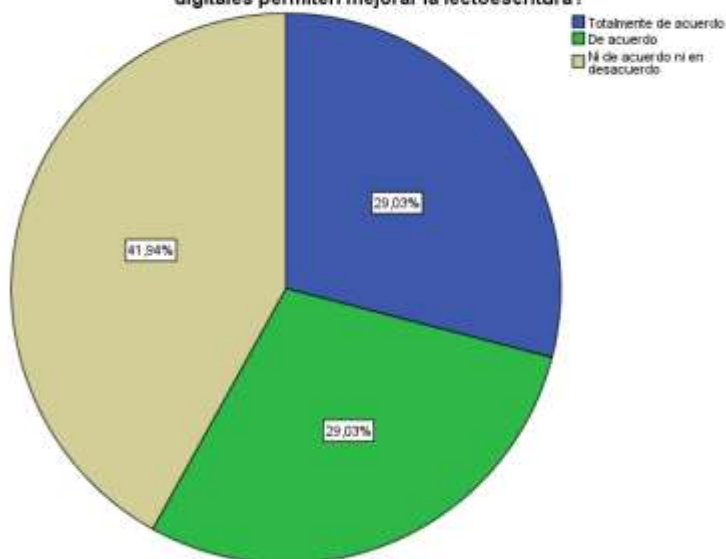
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	9	29,0	29,0	29,0
	De acuerdo	9	29,0	29,0	58,1
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	13	41,9	41,9	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Nota. Tabla de resultados que se obtuvieron de la encuesta realizada.

Figura 15

Actividades planteadas por medio de recursos educativos digitales

¿Considera que las actividades planteadas por medio de recursos educativos digitales permiten mejorar la lectoescritura?



Nota. Gráfico con representación de valores estadísticos de la encuesta realizada.

Análisis: Los resultados obtenidos de la pregunta, indican que el 41,94% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo con que las actividades planteadas por medio de recursos educativos digitales permitan mejorar la lectoescritura, en cuanto al 29,03% están totalmente de acuerdo y el 29,03% restante consideran que están de acuerdo.

Interpretación: Se evidencia que, en una división de opiniones, donde la gran mayoría de los participantes consideran que las actividades ejecutadas en recursos educativos digitales tienen un impacto positivo y satisfactorio para mejorar la lectoescritura en la educación de los estudiantes.

6. ¿Es importante que el docente desarrolle entornos de interacción para fomentar la participación activa de los estudiantes?

Tabla 16

El docente desarrolle entornos de interacción

¿Es importante que el docente desarrolle entornos de interacción para fomentar la participación activa de los estudiantes?

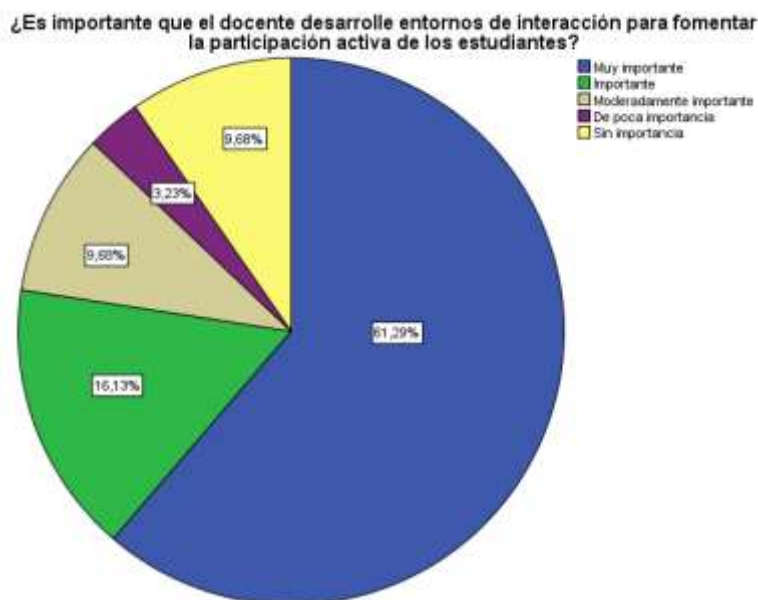
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy importante	19	61,3	61,3	61,3
	Importante	5	16,1	16,1	77,4
	Moderadamente importante	3	9,7	9,7	87,1
	De poca importancia	1	3,2	3,2	90,3
	Sin importancia	3	9,7	9,7	100,0

Total	31	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

Nota. Tabla de resultados que se obtuvieron de la encuesta realizada.

Figura 16

El docente desarrolle entornos de interacción



Nota. Gráfico con representación de valores estadísticos de la encuesta realizada.

Análisis: De la encuesta realizada, se indica que el 61,30% considera muy importante que el docente desarrolle entornos de interacción para fomentar la participación activa de los estudiantes, el 16,1% destacan que es importante, mientras que el 9,7% consideran moderadamente importante y a la vez sin importancia y el 3,2% restante mencionan de poca importancia.

Interpretación: La mayoría de los encuestados valoran significativamente la importancia de que el docente desarrolle entornos de interacción para fomentar la participación activa de los estudiantes, pero existe una minoría que no le da tanta relevancia o no lo considera necesario.

Indicador: Explora nuevos estilos de aprendizaje por medio de herramientas interactivas y actividades prácticas adaptadas al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

7. ¿Con qué frecuencia realiza actividades prácticas realizadas en herramientas interactivas?

Tabla 17

Actividades prácticas realizadas en herramientas interactivas

¿Con que frecuencia realiza actividades prácticas realizadas en herramientas interactivas?

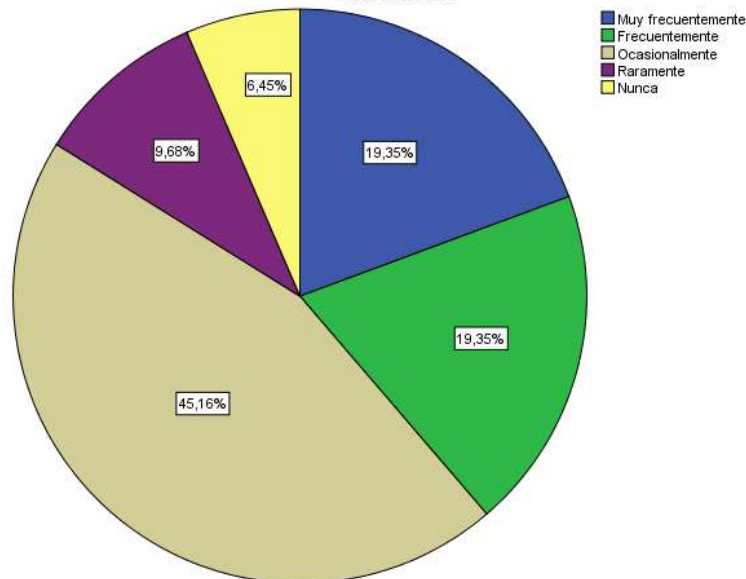
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy frecuentemente	6	19,4	19,4	19,4
	Frecuentemente	6	19,4	19,4	38,7
	Ocasionalmente	14	45,2	45,2	83,9
	Raramente	3	9,7	9,7	93,5
	Nunca	2	6,5	6,5	100,0
	Total		31	100,0	100,0

Nota. Tabla de resultados que se obtuvieron de la encuesta realizada.

Figura 17

Actividades prácticas realizadas en herramientas interactivas

¿Con que frecuencia realiza actividades prácticas realizadas en herramientas interactivas?



Nota. Gráfico con representación de valores estadísticos de la encuesta realizada.

Análisis: En torno a los resultados obtenidos, el 45,16% de los estudiantes mencionan que ocasionalmente realizan actividades prácticas en herramientas interactivas, por otro lado, el 19,35% han realizado actividades prácticas muy frecuentemente, el 19,35% aluden a frecuentemente, el 9,68% mencionan que raramente realizan y un 6,45% restante se destacaron por nunca realizar actividades en herramientas digitales.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes encuestados han realizado alguna experiencia con actividades prácticas en herramientas interactivas, ya sea de manera

ocasional, frecuente o muy frecuente. Sin embargo, también se identificó un grupo minoritario de estudiantes que rara vez o nunca han utilizado estas herramientas.

8. ¿Consideras qué es una grata experiencia explorar este nuevo recurso al adaptarse a tu ritmo de aprendizaje?

Tabla 18

Grata experiencia explorar este nuevo recurso

¿Consideras qué es una grata experiencia explorar este nuevo recurso al adaptarse a tu ritmo de aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	18	58,1	58,1	58,1
	De acuerdo	12	38,7	38,7	96,8
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	3,2	3,2	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Nota. Tabla de resultados que se obtuvieron de la encuesta realizada.

Figura 18

Grata experiencia explorar este nuevo recurso



Nota. Gráfico con representación de valores estadísticos de la encuesta realizada.

Análisis: Con base a los datos obtenidos, el 58,06% están totalmente de acuerdo con que es una grata experiencia explorar un nuevo recurso que se adapte a tu propio ritmo de

aprendizaje, mientras el 38,76% de los estudiantes están de acuerdo y el 3,23% restante no están ni de acuerdo ni desacuerdo.

Interpretación: Gran parte de los encuestados están totalmente de acuerdo en que explorar un nuevo recurso adaptado a su propio ritmo de aprendizaje es una experiencia gratificante, valorando positivamente la posibilidad de explorar recursos que se ajusten a su forma de aprender.

Indicador: Explora nuevos estilos de aprendizaje por medio de herramientas interactivas y actividades prácticas adaptadas al ritmo de aprendizaje de cada estudiante

9. ¿Qué tan de acuerdo esta con que se aplique un objeto virtual de aprendizaje en las diferentes áreas de aprendizaje?

Tabla 19

Aplicación de un OVA en las diferentes áreas de aprendizaje

¿Qué tan de acuerdo esta con que se aplique un objeto virtual de aprendizaje en las diferentes áreas de aprendizaje?

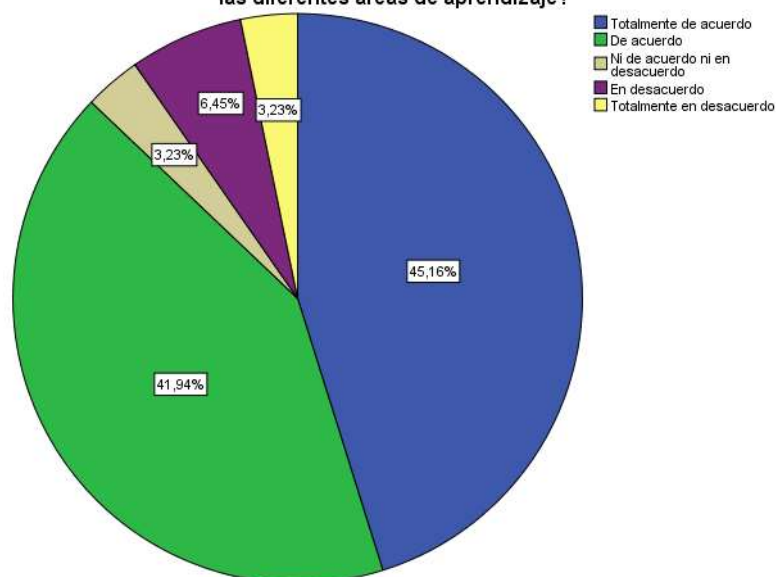
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	14	45,2	45,2	45,2
	De acuerdo	13	41,9	41,9	87,1
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	3,2	3,2	90,3
	En desacuerdo	2	6,5	6,5	96,8
	Totalmente en desacuerdo	1	3,2	3,2	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Nota. Tabla de resultados que se obtuvieron de la encuesta realizada.

Figura 19

Aplicación de un OVA en las diferentes áreas de aprendizaje

¿Qué tan de acuerdo esta con que se aplique un objeto virtual de aprendizaje en las diferentes áreas de aprendizaje?



Nota. Gráfico con representación de valores estadísticos de la encuesta realizada.

Análisis: De acuerdo a los datos obtenidos, el 45,16% están totalmente de acuerdo con que se aplique un Objeto Virtual de Aprendizaje en las diferentes áreas de aprendizaje, mientras que el 41,94% están de acuerdo, en cuanto a el 6,45% están en desacuerdo, el 3,23% están totalmente en desacuerdo al igual que el 3,23% que no están ni de acuerdo ni desacuerdo.

Interpretación: La evidencia de los datos proporcionados, se determina que existe una mayoría significativa de los encuestados están totalmente de acuerdo con la implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje en diversas áreas de aprendizaje, indicando su interés por la inclusión de un nuevo ejemplar de enseñanza en el aula de clases, por otra parte, una menor parte de los participantes muestran una postura clara, ni a favor ni en contra, existiendo algunas opiniones divergentes.

10. ¿Qué tan importante es aplicar un recurso digital como nuevo ejemplar de aprendizaje dinámico y practico en clases?

Tabla 20

Recurso digital como nuevo ejemplar de aprendizaje

¿Qué tan importante es aplicar un recurso digital como nuevo ejemplar de aprendizaje dinámico y practico en clases?

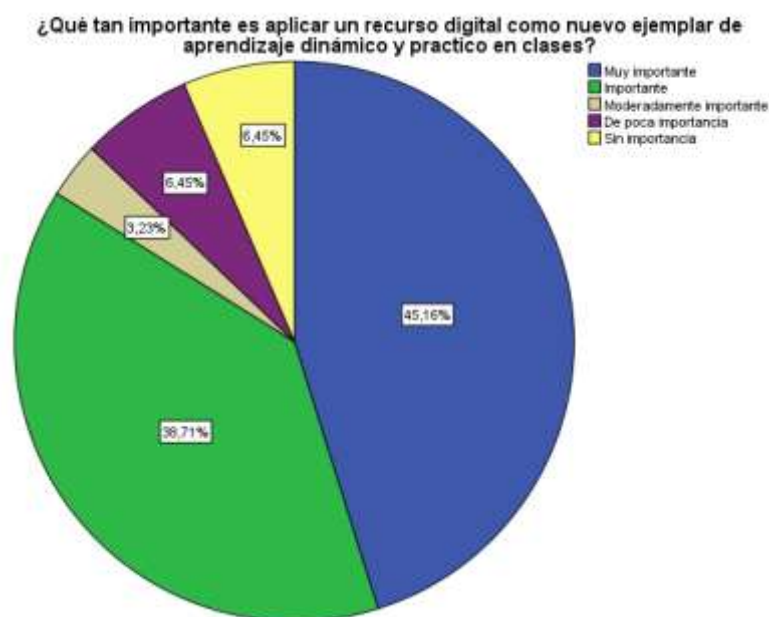
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy importante	14	45,2	45,2	45,2

Importante	12	38,7	38,7	83,9
Moderadamente importante	1	3,2	3,2	87,1
De poca importancia	2	6,5	6,5	93,5
Sin importancia	2	6,5	6,5	100,0
Total	31	100,0	100,0	

Nota. Tabla de resultados que se obtuvieron de la encuesta realizada.

Figura 20

Recurso digital como nuevo ejemplar de aprendizaje



Nota. Gráfico con representación de valores estadísticos de la encuesta realizada.

Análisis: Según los datos obtenidos, el 45,16% consideran que es muy importante aplicar un recurso digital como nuevo ejemplar de aprendizaje dinámico y práctico en clases, asimismo el 38,71% lo consideraron importante, con respecto al 6,45% mencionan que no tiene importancia, de igual forma el 6,45% lo consideran de poca importancia y el 3,23% lo destacan como moderadamente importante.

Interpretación: Se evidencia que la mayoría de los participantes valoran positivamente la importancia de integrar de recursos educativos digitales como una herramienta de aprendizaje dinámica y práctica en las clases, aunque existe una minoría que no le asigna una gran importancia o lo considera de poca importancia.

11. ¿Cuál es su nivel de satisfacción con la nueva experiencia generada por el recurso?

Tabla 21

Nivel de satisfacción con la nueva experiencia

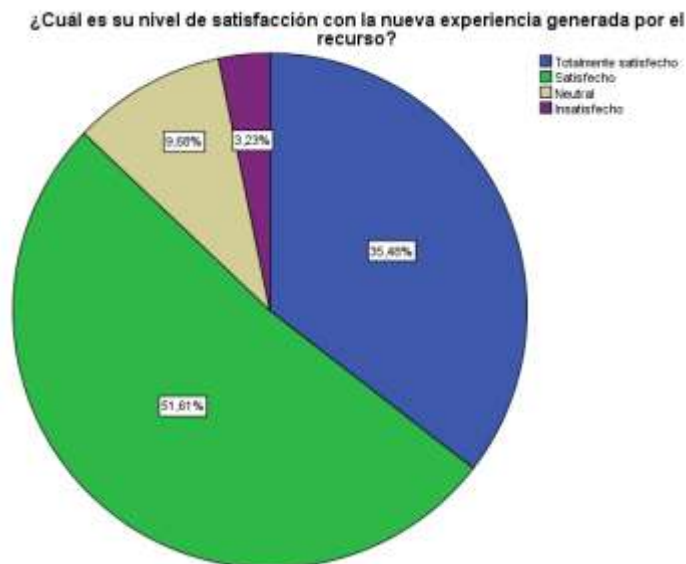
¿Cuál es su nivel de satisfacción con la nueva experiencia generada por el recurso?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente satisfecho	11	35,5	35,5	35,5
	Satisfecho	16	51,6	51,6	87,1
	Neutral	3	9,7	9,7	96,8
	Insatisfecho	1	3,2	3,2	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Nota. Tabla de resultados que se obtuvieron de la encuesta realizada.

Figura 21

Nivel de satisfacción con la nueva experiencia



Nota. Gráfico con representación de valores estadísticos de la encuesta realizada.

Análisis: De los resultados adquiridos en la encuesta realizada, se detalla que el 51,61% están satisfecho con la nueva experiencia generada por el recurso, el 35,48% están totalmente satisfecho, aunque el 9,68% lo consideran neutral y el 3,23% restante recalcan un estado insatisfecho con la experiencia generada.

Interpretación: Gran parte representativa de los encuestados están satisfechos con la experiencia generada por el recurso digital, siendo una proporción considerable de un aprendizaje comprensivo y significativo. Sin embargo, también existe un grupo minoritario que se muestra neutral o insatisfecho con la experiencia.

Propuestas de mejora del prototipo a futuro.

A partir de la pregunta 12, en la que se solicitó a la docente y los estudiantes recomendar mejoras del prototipo, y producto de la recolección de datos e información determinadas de la ejecución del prototipo e interacción con los participantes, indicaron como propuestas futuras de mejora lo siguiente:

- Añadir herramientas de colaboración (grupal) o foros para que los estudiantes puedan argumentar o compartir sus ideales en clases.
- Incluir otros videos de entendimiento para los temas de cada unidad.
- Aplicar actividades de retroalimentación para cada tema de aprendizaje.
- Diseñar recursos y actividades para otras áreas de aprendizaje.

Conclusiones

De los resultados establecidos y objetivos de la investigación, se determinan las siguientes conclusiones:

- A través de una entrevista y el transcurso de la investigación, se identificó que la docente de Lengua y Literatura aplica estrategias metodológicas y didácticas adecuadas y adaptables para el aprendizaje de los estudiantes con dislexia, haciendo uso de recursos o materiales físicos ya que no dispone de los conocimientos necesarios para aplicar correctamente la tecnología o herramientas digitales en base a su área de aprendizaje.
- Se identificaron los recursos educativos físicos implementados por la docente como una forma interactiva y dinámica para entablar una mejor comunicación, socialización e interacción con los estudiantes, logrando que la adaptación de un OVA sea un nuevo estilo de aprendizaje innovador y práctico para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y una nueva forma adquisitiva del saber.
- Se desarrolló un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) en la plataforma Wix como un método estratégico y enriquecedor del aprendizaje en los estudiantes con dislexia de primer año de bachillerato y la docente participante de la disciplina de Lengua y Literatura del Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” gracias a los recursos multimedia y herramientas complementarias digitales que generaron mayor comprensión en la lectura y escritura, siendo un enfoque constructivo y enriquecedor de la información y conocimientos. Esto permitió que el recurso sea una fuente progresiva para la adquisición del conocimiento, la participación y la inclusión y un espacio explorativo para la enseñanza y el aprendizaje.
- Mediante una encuesta, se evaluó el grado de satisfacción de la población estudiantil sobre la adaptación y el uso estratégico de un OVA en el proceso de aprendizaje, en la cual se evidenció la importancia de este recurso como una oportunidad de plasmar significativamente los contenidos, actividades y evaluaciones de manera creativa e interesante.
- La adaptabilidad del recurso tuvo gran aceptación por la mayoría de los estudiantes y la docente, considerando al OVA un método potencial de habilidades cognitivas, reflexivas y experimentales.

Recomendaciones

En torno a la investigación realizada, se recomienda que:

- La institución educativa adapte al proceso de enseñanza nuevas técnicas y estrategias de aprendizaje implementadas a través de la tecnología con el propósito de garantizar una educación de calidad a los estudiantes para que adquieran conocimientos de manera creativa, lúdica y motivacional.
- Es necesario que se brinden a los docentes capacitación sobre las nuevas tecnologías y la aplicación correcta de herramientas digitales en la educación para aplicar nuevos estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza y otorgarles el uso de laboratorio de computación para crear espacios de participación, colaboración y reflexión entre los estudiantes.
- Los docentes hagan uso de recursos digitales y multimedia en el aula de clases e integren a los Objetos Virtuales de Aprendizaje como un plan estratégico del proceso de aprendizaje, garantizando el desarrollo de habilidades cognitivas y la participación constante.
- Los estudiantes usen responsablemente los dispositivos tecnológicos para evitar distractores y mantener un aprendizaje innovador en base a la construcción de los conocimientos y las experiencias compartidas en torno a los recursos presentados.
- Los docentes mantengan un aprendizaje continuo en base a las nuevas y mejoradas tecnologías para que logren ser partícipes de los cambios presentes en la educación y otorguen a los estudiantes experiencias innovadoras y prácticas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ángel, M., Cárdenas, L., Cintya, C., & Estrada, P. (2022). Diseño instruccional: fortalecimiento de las competencias digitales a partir del modelo Addie. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 13(25), 403. <https://doi.org/10.23913/RIDE.V13I25.1309>
- Arias, S., Alexandra, M. I., Sarzosa, Q., Geovany, W. I., Ramos, T., Fernando III, L., & Patricio, R. I. (2021). Objeto virtual de aprendizaje, un instrumento de apoyo en la educación para niños con discapacidad. *Revista UNIANDES Episteme*, ISSN-e 1390-9150, Vol. 8, N°. 4, 2021 (Ejemplar Dedicado a: Octubre - Diciembre (01/10/2021)), Págs. 537-551, 8(4), 537–551.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8298223&info=resumen&idioma=SPA>
- Barros, M. S. F., Paschoal, J. D., Vicentini, D., Almeida, J. D. F. de, Ferreira, A. L., & Barros, P. C. S. (2020). La relación teoría y práctica en la formación docente: condición para el trabajo pedagógico. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, 15(1), 305–318.
<https://doi.org/10.21723/RIAAE.V15I1.13303>
- Berçot, F. F., Chion, A. R., & Adúriz-Bravo, A. (2021). Naturaleza de la ciencia en un objeto virtual de aprendizaje para el profesorado de ciencias en formación. *Enseñanza de Las Ciencias. Revista de Investigación y Experiencias Didácticas*, 39(1), 239–258.
<https://doi.org/10.5565/rev/ensciencias.3060>
- Betancourt-Pereira, J. (2020). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de Secretariado Ejecutivo, Machala – Ecuador. *Investigación Valdizana*, ISSN 1994-1420, ISSN-e 1995-445X, Vol. 14, N°. 1, 2020, Págs. 29-37, 14(1), 29–37.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7409392>
- Borja, G., & Curillo, C. (2019). *Los contenidos del texto de Lengua y Literatura del Bachillerato General Unificado del Ministerio de Educación y su relación con el dominio lingüístico en la prueba Ser Bachiller* [Tesis en licenciatura en Ciencias en la Educación, Universidad Central del Ecuador]. Quito: UCE. 125 p.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/20010>

- Coque Coello, M. Y. (2021). Dislexia y su influencia en las habilidades sociales en niños de ocho años de Unidades Educativas de la ciudad de Guayaquil. *Repositorio de La Universidad Estatal de Milagro*. <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/5782>
- Criollo Farias, J. E., & Jimenez Romero, S. M. (2021). *Ova mediante el uso de exelearning para potencializar la gramática en los estudiantes de octavo de educación básica superior* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio Digital de la UTMACH, El Oro. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/18280>
- Cuadros, V. A. G. (2022). *Uso de objetos virtuales de aprendizajes en las clases* [Tesis previa obtención del título de Licenciado/a Ciencias de la Educación mención Educación Básica]. Repositorio Digital PUCESE. <https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/3022>
- Cueva Diego. (02 de 07 de 2020). *La tecnología educativa en tiempos de crisis*. Obtenido de Scielo: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000300341
- De-La-Peña Álvarez, C., & Brotóns, E. B. (2018). Dislexia y discalculia: una revisión sistemática actual desde la neurogenética. *Universitas Psychologica*, 17(3), 1–11. <https://doi.org/10.11144/JAVERIANA.UPSY17-3.DDRS>
- Delgado-Ramirez, J. C., Tocto-Quezada, M. B., & Acosta-Yela, M. T. (2020). Experiencia de Diseño de Objeto Virtual de Aprendizaje OVA para Fortalecer el PEA en Estudiantes de Bachillerato. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 9(2), 151–157. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.158>
- Díaz Castillo, J. R., & Reyes Vera, M. C. (2021). *Departamento de consejería estudiantil en la prevención de dislexia en educación inicial ii y preparatoria*. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/18241>
- García, G. K. (2020). Utilización de los recursos tecnológicos y su influencia en el proceso de enseñanza docente de la Unidad Educativa “Lemas” Guayaquil-Ecuador, 2020. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/50218>

- Guisasola, J., Ametller, J., & Zuza, K. (2021). Designing Teaching Learning Sequences with Design Based Research: An emerging research line in science education. *Revista Eureka*, 18(1). https://doi.org/10.25267/REV_EUREKA_ENSEN_DIVULG_CIENC.2021.V18.I1.1801
- Jiménez-Garza, O., & Arroyo Rojas, L. (2022). Acerca de complementar investigación cuantitativa con cualitativa en atención primaria: La narrativa de las personas no muestra valor. *Atención Primaria*, 54(12), 102500. <https://doi.org/10.1016/J.APRIM.2022.102500>
- Lara Villanueva, R. S., & De Fuentes Martínez, A. (2019). La colaboración mediada con Objetos Virtuales de Aprendizaje como estrategia didáctica para trabajar en Educación Superior. *Aproximación Didáctica a Los Objetos Virtuales de Aprendizaje*, 63–84. https://www.researchgate.net/publication/348155149_Aproximacion_didactica_a_los_Objetos_Virtuales_de_Aprendizaje
- Limas Suárez, S. J. (2019). Los Objetos Virtuales de Aprendizaje-OVA en la Educación Superior como estrategia formativa en la era digital. Una experiencia del curso de Introducción a la Administración. *ATICA2019: Aplicaciones de Tecnologías de la Información y Comunicaciones Avanzadas*, 286-293. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/349830944>
- Martín, M. L. P., Rivera, E. R. E., Arvelo, M. G. V., & Machado, M. E. R. (2022). Hacia una reconceptualización de la investigación cualitativa. *Revista de Filosofía (Venezuela)*, 39, 524–536. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7312693>
- Ministerio de Educación (2020). *PLAN EDUCATIVO Caja de herramientas para el desarrollo de la “evaluación diagnóstica”: elementos conceptuales y recursos metodológicos Sección 2: habilidades Lengua y Literatura*. Recuperado el 02 de enero de 2023, de www.educacion.gob.ec. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Seccion-2_habilidades_Lengua.pdf
- Molina Zambrano, M., & Ruiz Morales, Y. A. (2020). Diseño de Objeto de Aprendizaje basado en una WebQuest para la programación de áreas que definen el espacio arquitectónico. *EduTec: Revista Electrónica de*

- Tecnología Educativa*, ISSN-e 1135-9250, N°. 74 (Número Especial), 2020 (Ejemplar Dedicado a: Codiseño de Situaciones Educativas Enriquecidas Con TIC), Págs. 127-148, 74, 127–148.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7688005>
- Moreira Sánchez, P. (2019). El aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, ISSN-e 2550-6587, Vol. 4, N°. 2, 2019 (Ejemplar Dedicado a: Mayo-Agosto.), Págs. 1-12, 4(2), 1–12.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8272678>
- Moreno Jurdado, D. (2020). *Cuestionario para la detección de la dislexia en educación primaria: CLEEP*. Archivo Institucional E-Prints Complutense. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/63970/>
- Navas Julio, M. (2021). *Análisis de una herramienta digital OVA como apoyo en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del grado 1º y 2º de la Institución Educativa Castillo de Ilusiones del municipio de Cúcuta: Una mirada desde la perspectiva de la Neurodidáctica* [Trabajo de Grado Especialización, Universidad de Pamplona]. Repositorio Hulago Universidad de Pamplona. <http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/3142>
- Nogales, D. L. (2020). *Entorno virtual de aprendizaje de la literatura ecuatoriana en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes del nivel tecnológico* [Master's thesis, Universidad Tecnológica Israel]. Repositorio digital Universidad Israel. Obtenido de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2590/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2020-098.pdf>
- Pacheco, J. L. R., Argüello, M. V. B., & Suárez, A. I. D. L. H. (2020). Análisis general del spss y su utilidad en la estadística. *E-IDEA Journal of Business Sciences*, 2(4), 17–25.
<https://revista.estudioidea.org/ojs/index.php/eidea/article/view/19>
- Palma Luengo, M., Alarcón Castro, J., & Navarrete Troncoso, L. (2021). Aprendizaje basado en el diseño en la formación universitaria. *Interciencia: Revista de Ciencia y Tecnología de América*, ISSN 0378-1844, Vol. 46, N°. 6, 2021, Págs. 248-255, 46(6), 248–255.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8024519&info=resumen&idioma=ENG>

- Pichs, M. A. E., Valladares, A. L. R., & Álvarez, I. G. (2019). De la teoría a la práctica curricular en la formación del docente de la educación inicial. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2(2), 13–19. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/122>
- Pico, O. M. A., Hernández, C. E. P., Ger, M. C. V., & Nogueira, Y. E. M. (2021). Análisis descriptivo de los indicadores de actividad hospitalaria publicados por las Comunidades Autónomas en el Sistema Nacional de Salud español. [Y rendimiento académico en los estudiantes del curso de investigación descriptiva en la carrera de enfermería de la universidad regional autónoma de los Andes-Ecuador liderazgo pedagógico] *Universidad y Sociedad*, 13(S3), 77-85. Obtenido de <http://www.scopus.com/>
- Prata, D., Barbato, S., & Gonzalez, M. F. (2020). Ambientes virtuales de aprendizaje y producción de identidad en la formación inicial docente. *Digital Education Review*, 38, 23–41. <https://doi.org/10.1344/DER.2020.38.23-41>
- Rodríguez, J. R., & Area-Moreira, M. (2022). Recursos digitales en Educación Infantil. ¿Cómo son y qué opinan los profesores y las familias? *Digital Education Review*, 41, 4–18. <https://doi.org/10.1344/DER.2022.41.4-18>
- Sandoval, O. G. V., Alendes, A. M. H., Mendoza, J. C., Cabanillas, P. E. S., Bonifacio, H. C. M., Sixto, V. V. C., Sandoval, O. G. V., Alendes, A. M. H., Mendoza, J. C., Cabanillas, P. E. S., Bonifacio, H. C. M., & Sixto, V. V. C. (2022). Aprendizaje significativo en el contexto de la pandemia. Una revisión sistemática. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(23), 458–465. <https://doi.org/10.33996/REVISTAHORIZONTES.V6I23.348>
- Sergio Navas, G., Escudero, C., & Zalazar, D. (2022). Objeto de aprendizaje virtual como recurso enriquecido para la enseñanza de la cinemática. *2022 IEEE Biennial Congress of Argentina (ARGENCON)*, p. 1–8. <https://doi.org/10.1109/ARGENCON55245.2022.9939778>
- Silva Weiss, A. C., Pérez Lorca, A., & Quiroz Espinoza, M. (2019). Investigación basada en diseño para la mejora sostenida del aprendizaje auténtico.

- REGIES: Revista de Gestión de La Innovación, ISSN-e 0719-7624, ISSN 0719-742X, Vol. 4, N°. 1, 2019 (Ejemplar Dedicado a: Gestión de La Innovación En Educación Superior), Págs. 7-33, 4(1), 7–33. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7306689>
- Torres, L.D. (2019). *Fortalecimiento de la comprensión lectora en niños y niñas del grado transición de 5 a 6 Años en el Jardín Infantil Esopo, mediante la implementación de un objeto virtual de aprendizaje implementación De Un Objeto Virtual De Aprendizaje (Ova)* [Maestría en Educación, Universidad Militar Nueva Granada]. Repositorio Institucional UMNG. <http://hdl.handle.net/10654/36672>
- Veytia-Bucheli, M. G., Selene, R., & Octaviano, G. (2018). Objetos virtuales de aprendizaje en la educación superior. *Eikasia: revista de filosofía*, 79(209). Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/329881862>
- Villanueva-Bonilla, C., Ríos-Gallardo, Á. M., Villanueva-Bonilla, C., & Ríos-Gallardo, Á. M. (2019). Intervention programs on reading and writing processes in children with learning disorders: A review. *Revista Mexicana de Neurociencia*, 20(3), 155–161. <https://doi.org/10.24875/RMN.M18000059>
- Zamata, F. R., Vallejo, U. C., Ines, D., Jaramillo, S., Luis, P., De, A., Reyes, L. C., Sabino, A., & Rivera, M. (2020). Estrategias didácticas, desarrollo del pensamiento crítico y su incidencia en el aprendizaje significativo. *CIID Journal, ISSN-e 2711-3388, Vol. 1, N°. 1, 2020 (Ejemplar Dedicado a: La Teoría Cuántica Como Aproximación de Un Diseño de Investigación Para Explicar Fenómenos Sociales Complejos)*, Págs. 432-444, 1(1), 432–444. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8528326>

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	I
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
RESUMEN	IV
ABSTRACT.....	VI
ÍNDICE DE CONTENIDOS	VIII
ÍNDICE DE TABLAS	X
ÍNDICE DE FIGURAS	XI
CAPÍTULO I.	15
DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS	15
1.1 Ámbito de aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.....	15
1.1.1 Planteamiento del problema del tema de investigación.....	15
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio	16
1.1.3 Problema central	16
1.1.4 Problemas complementarios	17
1.1.5 Objetivos de investigación.....	17
1.1.6 Población y muestra.....	17
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación	18
1.1.8 Descripción de los participantes	19
1.1.9 Características de la investigación	20
1.2 Establecimiento de requerimientos	24
1.2.1 Descripción de los requerimientos del prototipo	25
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer	26
1.3.1 Marco referencial	26
CAPÍTULO II.	36
DESARROLLO DEL PROTOTIPO	36
2.1. Definición del prototipo	36
2.2. Fundamentación teórica del prototipo.....	36
2.3. Objetivo general y específicos del prototipo.....	40
2.4. Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA).....	41
2.5. Desarrollo del Objeto Virtual de Aprendizaje	42
2.6. Herramientas de desarrollo	47
2.7. Descripción del OVA.....	49
CAPÍTULO III.....	50

EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO	50
3.1. EXPERIENCIA I	50
3.1.1. Planeación	50
3.1.2. Experimentación	52
3.1.3. Evaluación	53
3.1.4. RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA I	55
3.2. EXPERIENCIA II	58
3.2.1. Planeación	58
3.2.2. Experimentación	60
3.2.3. Evaluación y reflexión	61
3.2.4. RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA II Y PROPUESTAS FUTURAS DE MEJORA DEL PROTOTIPO	61
Conclusiones	77
Recomendaciones	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79
ÍNDICE GENERAL	85
ANEXOS	87
ANEXO A.....	87
ANEXO B.....	88
ANEXO C.....	89
ANEXO D.....	91
ANEXO E.....	93

ANEXOS

ANEXO A

Figura 22

Experiencia I con la docente de la asignatura Lengua y Literatura



Nota. Presentación del Objeto Virtual de Aprendizaje a la docente de primero de bachillerato “A” de la asignatura de Lengua y Literatura del Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”.

Figura 23

Entrevista a la docente de la asignatura Lengua y Literatura



Nota. Entrevista de 11 preguntas realizada a la docente, haciendo uso de una grabadora de audio.

ANEXO B

Figura 24

Entrevista dirigida a la docente de la asignatura Lengua y Literatura



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO "B" DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "MARIO MINUCHE"

TEMA: Desarrollo de un OVA como estrategia metodológica para fomentar el aprendizaje en los estudiantes con dislexia de la asignatura de Lengua y Literatura del primer año de bachillerato general unificado del Colegio Mario Minuche de la ciudad de Machala.

Objetivo: Desarrollar un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como estrategia metodológica para el mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes con Dislexia de la asignatura de Lengua y Literatura del primer año de Bachillerato General Unificado del Colegio Mario Minuche de la ciudad de Machala".

1. ¿Cuál es su valoración de la interfaz gráfica del Objeto Virtual de Aprendizaje?
2. ¿Proyectan los contenidos una mejor visión de información en torno a la comprensión de temas planteados?
3. ¿Cree que la distribución de contenidos y actividades están estructuradas correctamente para la enseñanza y aprendizaje de estudiantes con dislexia? ¿Por qué?
4. ¿Considera que los recursos educativos aplicados en el entorno virtual son una táctica interactiva y dinámica para los estudiantes con dislexia? ¿Por qué?
5. ¿Usted considera que los recursos multimedia presentados en el entorno son una forma efectiva de participación y colaboración?
6. Desde su punto de vista ¿considera que el entorno virtual refuerza los contenidos de aprendizaje y propicia un mejor rendimiento académicos en los estudiantes?
7. De acuerdo a su experiencia adquirida ¿usted implementaría un OVA para orientar a la formación y construcción del saber?
8. ¿Cuál es el aspecto inclusivo que denota el entorno virtual en relación al aprendizaje?
9. ¿Considera que el OVA es una fuente de innovación para mejorar la calidad de enseñanza en las distintas áreas de especialización?
10. ¿Cuál es el grado de confiabilidad y aceptación que le genera el uso de un Objeto Virtual de Aprendizaje durante las horas de clases?
11. ¿Qué otras mejoras usted considera que se debe realizar al prototipo?

Nota. Técnica entrevista cuyo instrumento es guía de entrevista dirigida a la docente de primero de bachillerato "A" de la asignatura de Lengua y Literatura del Colegio de Bachillerato "Mario Minuche".

ANEXO C

Figura 25

Explicación acerca de los Objetos Virtuales de Aprendizaje



Nota. Introducción y explicación sobre el uso de un OVA.

Figura 26

Presentación del prototipo



Nota. Ejecución y presentación del prototipo realizado en Wix a los estudiantes.

Figura 27

Interacción mediante actividades



Nota. Interacción y realización de las actividades por cada unidad.

Figura 28

Encuesta aplicada a los estudiantes



Nota. Encuesta de 12 preguntas con hojas impresas realizada a los estudiantes.

ANEXO D

Figura 29

Encuesta dirigida a los estudiantes de primero de bachillerato



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
PEDAGOGIA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFORMÁTICA

**ENCUESTA DIRIGIDA LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE
BACHILLERATO "B" DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "MARIO
MINUCHE"**

TEMA: Desarrollo de un OVA como estrategia metodológica para fomentar el aprendizaje en los estudiantes con dislexia de la asignatura de Lengua y Literatura del primer año de bachillerato general unificado del Colegio Mario Minuche de la ciudad de Machala.

Objetivo: Desarrollar un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como estrategia metodológica para el mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes con Dislexia de la asignatura de Lengua y Literatura del primer año de Bachillerato General Unificado del Colegio Mario Minuche de la ciudad de Machala".

Género: Masculino () Femenino ()

<p>1. ¿Qué te pareció el uso estratégico de un Objeto Virtual de Aprendizaje durante las horas de clases?</p> <p><input type="checkbox"/> Muy positivo <input type="checkbox"/> Positivo <input type="checkbox"/> Neutral <input type="checkbox"/> Negativo <input type="checkbox"/> Muy negativo</p>	<p>2. ¿Consideras que es importante la adaptación de un recurso educativo virtual como fuente de apoyo para reforzar los conocimientos en clases?</p> <p><input type="checkbox"/> Muy importante <input type="checkbox"/> Importante <input type="checkbox"/> Moderadamente importante <input type="checkbox"/> De poca importancia <input type="checkbox"/> Sin importancia</p>
<p>3. ¿Fue fácil adaptarse y acceder a la herramienta de aprendizaje?</p> <p><input type="checkbox"/> Muy fácil <input type="checkbox"/> Fácil <input type="checkbox"/> Regular</p>	<p>4. ¿Consideras que el recurso digital es un ente motivacional y de interés en las clases presenciales?</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo <input type="checkbox"/> De acuerdo <input type="checkbox"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p>

<input type="checkbox"/> Difícil <input type="checkbox"/> Muy difícil	<input type="checkbox"/> En desacuerdo <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo
5. ¿Considera que las actividades planteadas por medio de recursos educativos digitales permiten mejorar la lectoescritura? <input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo <input type="checkbox"/> De acuerdo <input type="checkbox"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="checkbox"/> En desacuerdo <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo	6. ¿Es importante que el docente desarrolle entornos de interacción para fomentar la participación activa de los estudiantes? <input type="checkbox"/> Muy importante <input type="checkbox"/> Importante <input type="checkbox"/> Moderadamente importante <input type="checkbox"/> De poca importancia <input type="checkbox"/> Sin importancia
7. ¿Con qué frecuencia realizas actividades prácticas realizadas en herramientas interactivas? <input type="checkbox"/> Muy frecuentemente <input type="checkbox"/> Frecuentemente <input type="checkbox"/> Ocasionalmente <input type="checkbox"/> Raramente <input type="checkbox"/> Nunca	8. ¿Consideras que es una grata experiencia explorar este nuevo recurso al adaptarse a tu ritmo de aprendizaje? <input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo <input type="checkbox"/> De acuerdo <input type="checkbox"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="checkbox"/> En desacuerdo <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo
9. ¿Qué tan de acuerdo está con que se aplique un objeto virtual en las diferentes áreas de aprendizaje? <input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo <input type="checkbox"/> De acuerdo <input type="checkbox"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="checkbox"/> En desacuerdo <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo	10. ¿Qué tan importante es aplicar un recurso digital como nuevo ejemplar de aprendizaje dinámico y práctico en clases? <input type="checkbox"/> Muy importante <input type="checkbox"/> Importante <input type="checkbox"/> Moderadamente importante <input type="checkbox"/> De poca importancia <input type="checkbox"/> Sin importancia
11. ¿Cuál es su nivel de satisfacción con la nueva experiencia generada por el recurso? <input type="checkbox"/> Totalmente satisfecho <input type="checkbox"/> Satisfecho <input type="checkbox"/> Neutral <input type="checkbox"/> Insatisfecho <input type="checkbox"/> Totalmente insatisfecho	12. ¿Qué recomendaciones de mejoras propone para el prototipo? <hr/> <hr/>

Nota. Técnica encuesta cuyo instrumento es cuestionario dirigida a los estudiantes de primero de bachillerato “A” de la asignatura de Lengua y Literatura del Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”.

ANEXO E

Tabla 22

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES-DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>GENERAL Déficit de aprendizaje en la lectoescritura y soluciones prácticas a problemas complejos a estudiantes con dislexia del Colegio de Bachillerato “Mario Minuche”</p>	<p>GENERAL Desarrollar un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como estrategia metodológica para el mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes con Dislexia de la asignatura de Lengua y Literatura del primer año de Bachillerato General Unificado del Colegio Mario Minuche de la ciudad de Machala”</p>	<p>GENERAL ¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el desarrollo de un OVA como estrategia metodológica en los estudiantes con Dislexia de la asignatura de Lengua y Literatura del primer año de Bachillerato General Unificado del Colegio Mario Minuche?</p>	<p>Variable 1: Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) Dimensiones: Pedagógica Tecnológica Interacción</p>	<p>Este estudio tiene enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo). Nivel: Descriptivo</p>
	<p>ESPECÍFICO Identificar las estrategias metodológicas y didácticas que aplica el docente en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes con dislexia. Identificar los recursos educativos que implementa el docente como táctica interactiva y dinámica para incentivar el aprendizaje en estudiantes con dislexia. Elaborar el Objeto Virtual de Aprendizaje como medio práctico de contenidos y actividades para motivar a los estudiantes con dislexia de la asignatura de Lengua y Literatura del primer año de Bachillerato General Unificado. Evaluar el grado de satisfacción de la población estudiantil sobre el uso estratégico de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>ESPECÍFICAS Cuáles son las estrategias metodológicas y didácticas que aplica el docente en la asignatura para estudiantes con dislexia. Existen recursos educativos implementados por el docente como táctica interactiva y dinámica para incentivar el aprendizaje en estudiantes con dislexia. Los procesos tecno-pedagógicos son considerados positivos para los docentes del Colegio de Bachillerato “Mario Minuche” en la educación de los estudiantes con dislexia. Es influyente el uso de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>Variable 2: Proceso de aprendizaje Dimensiones: Percepciones y actitudes Adquisición del conocimiento Uso significativo del conocimiento Hábitos mentales</p>	<p>Diseño de investigación es no experimental Población: 31 estudiantes Muestra: Ninguno Técnica: Entrevista y Encuestas Instrumento: Guía de entrevista o banco de preguntas abiertas y cuestionario</p>

Nota. Tabla de matriz de consistencia del proceso de investigación.

Tabla 23

Matriz de Operacionalización de Variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA	NIVEL
Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)	“Se basa en los diferentes elementos de multimedia, interacción y simulación que se adaptan a los distintos estilos de aprendizaje y a cada necesidad específica de los estudiantes, también apoya al docente con la aplicación de varias estrategias de enseñanza y crea un medio de aprendizaje efectivo, promotor de la construcción del saber, la investigación y autoaprendizaje” (Navas Julio, 2021).	En base a un cuestionario de encuesta se busca obtener una visión positiva de la aplicación de un OVA en la educación, sobre todo en la perspectiva interesante del alumnado.	Pedagógica Tecnológica Interacción	Comprensión e interpretación de información, manejo de recursos digitales, actividades reflexivas y dinámicas, práctica e interacción.	Likert Muy importante Importante Moderadamente importante De poca importancia Sin importancia	Alto-Medio
Proceso de aprendizaje	“Se lleva a cabo de manera significativa, direccionando los enfoques instructivos del saber en una transformación adaptable para aquellos estudiantes con necesidades especiales; además, procede a una orientación pedagógica en base al desarrollo de habilidades cognitivas y prácticas adquisitivas del conocimiento” (Coque Coello, 2021).	Con el cuestionario de la encuesta se busca conocer las estrategias cognitivas reflejadas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes por medio de herramientas y recursos de interacción pedagógica y práctica.	Percepciones y actitudes Adquisición del conocimiento Extensión del conocimiento Uso significativo del conocimiento Hábitos mentales	Comprender y adaptar, aprendizaje práctico, participar activamente. Explorar nuevos estilos de aprendizaje. Aplicar un nuevo ejemplar de aprendizaje. Compartir argumentos y socializar.	Likert Muy importante Importante Moderadamente importante De poca importancia Sin importancia	Alto-Medio

Nota. Tabla de matriz de Operacionalización de variables de la investigación.