



1859



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales

Recursos educativos digitales del portal Educar Ecuador para apoyar a los docentes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Ciudad Ibarra, Zamora Chinchipe, año lectivo 2021-2022

**Trabajo de Integración Curricular
previa a la obtención del título de
Licenciada en Pedagogía de la Informática**

AUTORA:

Maria Alexandra Ortega Medina

DIRECTOR:

Lic. Johnny Héctor Sánchez Landin, MBA.

Loja - Ecuador

2023

Certificación

Loja, 26 de agosto de 2022

Lic. Johnny Héctor Sánchez Landin, MBA.

DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular: **Recursos educativos digitales del portal Educar Ecuador para apoyar a los docentes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Ciudad Ibarra, Zamora Chinchipe, año lectivo 2021-2022**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Pedagogía de la Informática**, de la autoría de la estudiante **Maria Alexandra Ortega Medina**, con **cédula de identidad Nro.1950100360**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.



Lic. Johnny Héctor Sánchez Landin, MBA.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Maria Alexandra Ortega Medina**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mí del Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma: 

Cédula de Identidad: 1950100360

Fecha: 9 de enero de 2023

Correo electrónico: maria.a.ortega.m@unl.edu.ec

Teléfono: 0988244857

Carta de autorización por parte de la autora, para la consulta, reproducción parcial total y/o publicación electrónica de texto completo del Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Maria Alexandra Ortega Medina** declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Recursos educativos digitales del portal Educar Ecuador para apoyar a los docentes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Ciudad Ibarra, Zamora Chinchipe, año lectivo 2021-2022**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Pedagogía de la Informática** autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los nueve días del mes de enero de dos mil veintitrés.

Firma:



Autor: Maria Alexandra Ortega Medina

Cédula: 1950100360

Dirección: Loja - Chapintza

Correo electrónico: maria.a.ortega.m@unl.edu.ec

Celular: 0988244857

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director del Trabajo de Integración Curricular:

Lic. Johnny Héctor Sánchez Landin, MBA.

Dedicatoria

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la oportunidad de haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi madre, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo sin importar nuestras diferencias de opiniones a pesar de la distancia que nos separa. Además, a las personas cercanas con quienes he podido compartir momentos significativos, por estar dispuestos a escucharme y apoyarme en cualquier momento. A mis hermanos a quienes lo quiero mucho.

Maria Alexandra Ortega Medina

Agradecimiento

En primera instancia quiero agradecer a Dios, por bendecirme en mi carrera como profesional y fuerzas para culminar con éxito al trabajo de integración curricular.

Agradezco a la Universidad Nacional de Loja, a su personal docente y administrativo, en especial a los docentes de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales por darme la oportunidad de formarme como profesional. De manera especial expreso mi profundo agradecimiento a la Ing. Fanny Soraya Zuñiga Tinizaray Mg. Sc. y el Lic. Johnny Héctor Sánchez Landin, MBA, quienes se han tomado el tiempo y esfuerzo de coordinar este Trabajo de Integración Curricular, apoyo y compañía en los momentos más difíciles.

También agradezco a mis seres queridos quienes son los promotores de mis sueños y principal fuente de apoyo para hacer posible este arduo proceso. Además, a mis amigos que han formado parte de mi carrera profesional, y me encantaría agradecer por la amistad brindada.

Maria Alexandra Ortega Medina

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de tablas:	viii
Índice de figuras:	ix
Índice de anexos:	ix
1. Título	1
2. Resumen	2
2.1. Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	5
4.1 Currículo del subnivel medio de Educación General Básica	5
4.2. Recursos Educativos digitales	6
4.2.1. <i>Clasificación de los recursos educativos digitales</i>	7
4.3. Instrumento para evaluar los recursos educativos digitales	8
4.3.1. <i>Criterios de evaluación de los recursos educativos digitales</i>	8
4.3.2. <i>Dimensión de evaluación del recurso educativo digital</i>	10
4.4. Portal Educar Ecuador	10
5. Metodología	12
Área de estudio	12
Procedimiento	12
6. Resultados	14
6.1. Recurso “Día del niño conozcamos nuestros derechos”	17
6.2. Recurso “Ecuador democrático”	18
6.3. Recurso “Érase una vez la comunicación humana”	19
6.4. Recurso “Energía para la vida”	20
6.5. Recurso “Unidad 1: Los seres vivos y su ambiente”	21
6.6. Recurso “Unidad 2: El cuerpo humano y salud”	22
6.7. Recurso “Unidad 3: Materia y energía”	23
6.8. Recurso “Día de Juegos”	24
6.9. Recurso “La princesa del mar”	26

6.10. Recurso “Llegaron los libertadores”	26
6.11. Recurso “Espera tu turno”	27
6.12. Recurso “La niña que enseñaba”	29
6.13. Recurso “El templo de oro”	30
6.14. Recurso “Galileo e Hipatia”	31
6.15. Recurso “TINI”	32
7. Discusión	35
8. Conclusiones	36
9. Recomendaciones	37
10. Bibliografía	38
11. Anexos	39

Índice de tablas:

Tabla 1. Objetivos integrados del subnivel medio de EGB	5
Tabla 2. Criterios de calidad de los recursos educativos digitales	8
Tabla 3. Descripción del apartado de los RED del protal Educar Ecuador	11
Tabla 4. Características del recurso “Día del niño conozcamos nuestros derechos”	17
Tabla 5. Resultados del recurso “Día del niño conozcamos nuestros derechos”	17
Tabla 6. Resultados del recurso “Ecuador democrático”	19
Tabla 7. Resultados del recurso “Érase una vez la comunicación humana”	20
Tabla 8. Resultados del recurso “Energía para la vida”	21
Tabla 9. Resultados del recurso “Unidad 1: Los seres vivos y su ambiente”	22
Tabla 10. Resultados del recurso “Unidad 2: El cuerpo humano y salud”	23
Tabla 11. Resultados del recurso “Unidad 3: Materia y energía”	24
Tabla 12. Resultados del recurso “Día de juegos”	25
Tabla 13. Resultados del recurso “La princesa del mar”	26
Tabla 14. Resultados del recurso “Llegaron los libertadores”	27
Tabla 15. Resultados del recurso “Espera tu turno”	28
Tabla 16. Resultados del recurso “La niña que soñaba”	29
Tabla 17. Resultados del recurso “El templo de oro”	30
Tabla 18. Resultados del recurso “Galileo e Hipatia”	31
Tabla 19. Resultados del recurso “TINI”	32
Tabla 20. Rúbrica para definir el rango del RED	33
Tabla 21. Recursos que cumplen parcialmente	34

Tabla 22. Recursos que cumplen con los requisitos	34
--	----

Índice de figuras:

Figura 1. Área de estudio de la Escuela de Educación Básica “Ciudad Ibarra”	12
Figura 2. Instrumento de Evaluación basado en el modelo de calidad LORI	15

Índice de anexos:

Anexo 1. Documento legal.....	39
Anexo 2. Evaluación del recurso “Día del niño conozcamos nuestros derechos”	42
Anexo 3. Evaluación del recurso “Ecuador democrático”	43
Anexo 4. Evaluación del recurso “Érase una vez la comunicación humana”	45
Anexo 5. Evaluación del recurso “Energía para la vida”	46
Anexo 6. Evaluación del recurso “Unidad: Los seres vivos y su ambiente”	48
Anexo 7. Evaluación del recurso “Unidad 2: El cuerpo humano y salud”	49
Anexo 8. Evaluación del recurso “Unidad 3: Materia y energía”	51
Anexo 9. Evaluación del recurso “Día de juegos”	53
Anexo 10. Evaluación del recurso “La princesa del mar”	54
Anexo 11. Evaluación del recurso “Llegaron los libertadores”	56
Anexo 12. Evaluación del recurso “Espera tu turno”.....	57
Anexo 13. Evaluación del recurso “La niña que soñaba”	59
Anexo 14. Evaluación del recurso “El templo de oro”	60
Anexo 15. Evaluación del recurso “Galileo e Hipatia”	62
Anexo 16. Evaluación del recurso “TINI”	64
Anexo 17. Clasificación de RED del portal Educar Ecuador.....	66
Anexo 18. Certificado de traducción.....	72

1. Título

Recursos educativos digitales del portal Educar Ecuador para apoyar a los docentes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Ciudad Ibarra, Zamora Chinchipe, año lectivo 2021-2022

2. Resumen

El Ministerio de Educación del Ecuador da apertura a la tecnología e innovación, proporcionando a los docentes recursos educativos digitales a través del portal Educar Ecuador de fácil acceso y uso, que permiten incluir en su plan didáctico de manera rápida, fortaleciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje con un ambiente más interactivo. Por tanto, la presente investigación tuvo como objetivo principal definir los recursos educativos digitales del portal Educar Ecuador que apoyen a los docentes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica “Ciudad Ibarra” de la provincia Zamora Chinchipe, año lectivo 2021-2022; mediante un alcance descriptivo-exploratorio, siendo de método deductivo-inductivo con un enfoque cuantitativo; con la técnica de lista de verificación, con una población específica de 15 recursos. Para ello, se realizó un análisis al instrumento Learning Object Review Instrument (LORI) y se adaptó por dimensiones y criterios establecidos por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado que contiene diferentes indicadores de calidad que especifican las características para medir la pertinencia de los recursos educativos de forma que cumpla con los objetivos de que solicita el currículo actual, de este modo mediante la aplicación del instrumento adaptado se ha obtenido que 11 recursos cumplen con los criterios, a partir del valor 86,17% a 96,88%; mientras que 4 recursos cumplen parcialmente que alcanzan a una puntuación de 72,77% a 83,49%, estos recursos entran en la clasificación donde se detalla las características principales, permitiendo escoger el recurso adecuado según sus necesidades, teniendo presente los indicadores que muestran una puntuación menor de uno (1), en este caso el docentes al momento de implementar en sus planificaciones es de acuerdo a su experiencia y conforme los criterios evaluados.

Palabras claves: Recursos educativos digitales, portal Educar Ecuador, Instrumento LORI, Dimensión de evaluación.

2.1. Abstract

The Ecuadorian Ministry of Education gives openness to technology and innovation, give teachers digital educational resources through Educar Ecuador portal of easy access and use, which allow to include in their didactic plan quickly, strengthening the teaching-learning process with a more interactive environment. Therefore, the main objective of this research was to define the digital educational resources of the Educar Ecuador portal that support the teachers of the intermediate level of the Basic Education School "Ciudad Ibarra" of Zamora Chinchipe province, school year 2021-2022; through a descriptive-exploratory scope, being of deductive-inductive method with a quantitative approach; with the checklist technique, with a specific population of 15 resources. For this purpose, an analysis was made of the learning objects review instrument (LORI) and it was adapted by dimensions and criteria established by the National Institute of Educational Technologies and Teacher Training, which contains different quality indicators that specify the characteristics to measure the relevance of educational resources so that they meet the objectives requested by the current curriculum, thus through the application of the adapted instrument it was obtained that 11 resources meet the criteria, from the value 86.17% to 96.88%; while 4 resources partially comply that reach a score of 72.77% to 83.49%, these resources enter in the classification where the main characteristics are detailed, allowing to choose the appropriate resource according to their needs, bearing in mind the indicators that show a score less than one (1), in this case the teachers at the time of implementing in their planning is according to their experience and according to the evaluated criteria.

Key words: Digital educational resources, Educar Ecuador portal, Instrument LORI, Evaluation dimension.

3. Introducción

El presente trabajo hace referencia a los recursos educativos digitales del portal Educar Ecuador para apoyar a los docentes del subnivel medio de Educación General Básica como una oportunidad de interrelacionarse de mejor manera con los estudiantes. Como indica Ortiz (2017), los recursos educativos digitales tienen una intencionalidad didáctica para compartir información, aprender nuevos conocimientos, reforzar el aprendizaje, evaluar conocimientos, así también en adquirir habilidades con gran facilidad para el logro de los objetivos.

Por tanto, esta investigación parte de la necesidad de garantizar recursos educativos digitales pertinentes para incorporarlos ante la actividad docente, por ello se señala, directamente a la calidad como principal problema al emplear y definir si son pertinentes para aplicarlo en clase de manera adecuada, como González (2016) considera que es necesario valorar los objetos de aprendizaje con el fin de asegurar la efectividad en el uso, logrando que sea más significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, se ayudará determinar y examinar recursos que se presentan en el portal Educar Ecuador en los diferentes apartados como chispiola, conociendo, cuentos, karaokes, juegos, programas «En seña» y TINÍ; de esta manera permitirá a los docentes cuáles pueden ser utilizados y en qué momento son adecuados incluir en su plan didáctico, dando así apoyo a las prácticas pedagógicas, y den el cumplimiento del artículo 34, literal 8 de la Constitución de la República del Ecuador (2008).

Por ende, surgen la siguiente pregunta general: ¿Qué recursos educativos digitales del portal Educar Ecuador apoya a los docentes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica “Ciudad Ibarra”?, para dar cumplimiento a la pregunta general se realizará los siguientes objetivos específicos en: definir el instrumento para examinar la pertinencia de los recursos educativos digitales del portal Educar Ecuador correspondiente al subnivel medio de Educación General Básica; para luego, examinar la pertinencia de los recursos educativos digitales del portal Educar Ecuador correspondiente al subnivel medio de Educación General Básica y luego clasificar los recursos educativos digitales evaluados del portal Educar Ecuador que apoyen a los docentes correspondiente al subnivel medio de Educación General Básica.

Esta investigación se plantea con la finalidad de aportar a los docentes con recursos evaluados de tipo informativo, apoyo y tratamiento educativo; garantizando ser pertinentes para implementar en el proceso de enseñanza, de esta manera las clases sean interactivas, fortalezca el conocimiento y estimule la motivación e interés de los estudiantes a través del uso de las tecnologías.

4. Marco teórico

4.1 Currículo del subnivel medio de Educación General Básica

El currículo educativo forma una gran herramienta de planificación donde se desarrollan propuestas académicas, planes y programas; de acuerdo al Ministerio de Educación (2016) define al currículo como “un plan de estudios que se encuentra bien fundamentado, técnico, coherente y se ajusta a las necesidades de la sociedad que permite las condiciones necesarias de educación, junto con recursos que garantizan el proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad”. Es así, un currículo desempeña un papel fundamental en la práctica docente que permite informar lo qué se quiere conseguir, suministrar pautas de acción y los pasos para alcanzarlos; también establecer puntos de referencia para evaluar la rendición de cuentas y la calidad del sistema educativo.

Con lo mencionado anteriormente, los objetivos marcados en el currículo del subnivel medio de Educación General Básica (EGB) el Ministerio de Educación (2019) indica que es de carácter integrador, remitiendo a capacidades asociadas al ámbito de conocimiento, prácticas y experiencias; cuyo desarrollo y aprendizaje requieren la contribución de las diferentes áreas del currículo que se articulan, por un lado, con el perfil del Bachillerato ecuatoriano. De esta manera en la Tabla 1, en el subnivel medio corresponde a 5.º, 6.º. y 7.º de educación básica, de las edades comprendidas entre 9 a 11 años, en los diferentes ámbitos y áreas, los estudiantes serán capaces.

Tabla 1

Objetivos integrados del subnivel medio de EGB.

Código	Objetivos
OI.3.1.	Entender la relevancia de los procesos de transformación social y cultural y de la flora y fauna de su entorno natural, y la riqueza que entrañan, en la formulación de demandas orientadas a la construcción de una convivencia justa y equitativa, basada en la inclusión social.
OI.3.2.	Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas.
OI.3.3.	Reproducir buenas prácticas medioambientales y sociales, en el contexto de la era digital, a través de actividades concretas, que partan del análisis de las necesidades del entorno, para construir una sociedad justa y equitativa basada en una cultura de respeto y responsabilidad.
OI.3.4.	Explorar la realidad individual para reconocer sus posibilidades de involucrarse con los demás en proyectos de mediano plazo.
OI.3.5.	Desarrollar estrategias para la resolución de situaciones problemáticas cotidianas, que tomen en consideración el impacto sobre el entorno social y natural.

Continúa...

OI.3.6.	Interpretar los cambios en el entorno y ponerlos en relación con los que tienen lugar en el contexto global, por medio del trabajo en equipo, la fundamentación científica y el análisis de información.
OI.3.7.	Desarrollar una comunicación responsable, basada en hábitos autónomos de consumo y producción artística, científica y literaria, demostrando respeto a la diversidad de mensajes, lenguajes y variedades lingüísticas.
OI.3.8.	Mejorar los hábitos de organización en su trabajo y sus acciones, a partir de una postura reflexiva y autocrítica y una actitud de escucha activa, interés y receptividad, en la resolución de los problemas que se le presentan.
OI.3.9.	Proceder con respeto a la diversidad del patrimonio natural y social, interactuando en procesos de creación colectiva que fortalezcan la cultura de solidaridad.
OI.3.10.	Mantener una actitud de observación, indagación y escucha que le permita conocer y valorar la diversidad cultural del país enriquecida por la migración, a través del uso de diferentes fuentes de información.
OI.3.11.	Desarrollar prácticas corporales y artísticas, individuales y colectivas, orientadas al disfrute, como medios expresivos y de mejora del estado físico y emocional.
OI.3.12.	Promover la participación activa en el contexto del trabajo grupal y la armonización de criterios que trasciendan la generación de ideas para llegar a modificar procesos que respondan a las necesidades propias y de los demás y que conviertan cualquier práctica en segura y placentera.

Nota Los Objetivos Integrados (OI) son tomados del Ministerio de Educación (2019, p. 45).

Mediante los objetivos del currículo ecuatoriano permite informar a los docentes sobre los resultados que se busca obtener y las pautas de acción, es decir, que sirven de base para la conformación del plan de estudios. Cabe recalcar, que los objetivos marcados en el currículo de EGB medio definen el conjunto de aprendizajes que se espera que alcancen los alumnos en las diferentes áreas.

4.2. Recursos Educativos digitales

Es un material digital que fortalece el acceso a la información y al conocimiento de una manera más atractiva, adaptando a las necesidades e intereses de los docentes y alumnos. Como menciona Ortiz (2017), los Recursos Educativos Digitales (RED) tiene una intencionalidad educativa que permite informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de conocimientos, reforzar el aprendizaje con ejemplos más prácticos, favorecer el desarrollo de una determinada competencia, evaluar conocimientos y adquirir habilidades; estos recursos se presentan en diferentes elementos multimediales como: imágenes, sonidos, videos, animaciones y entre otros, a través de computadoras, tablets y dispositivos móviles (Citado en Zapata, 2012). Adicionalmente, Ortiz (2017), presenta las siguientes ventajas de los RED:

- Despierta el interés por los temas que se imparten cotidianamente en clase e incluso se mantiene el ánimo a querer aprender los nuevos conocimientos cognitivos por la presentación.
- Facilita al estudiante aprender por sí mismo e ingresar desde un computador para ejercitar cuando requiera.
- Motiva a leer mediante nuevas presentaciones multimedia, formatos de animación, tutoriales y materiales audiovisuales.
- Permite adquirir conocimientos específicos y lograr nuevos resultados de aprendizaje al brindarles una experiencia sensorial representativa de ese conocimiento y pautas de instrucción relacionadas.
- Ayudan a potenciar los aprendizajes y desarrollar las destrezas con criterio de desempeño que son tan importantes para el desarrollo profesional de los estudiantes en un futuro.

Es así, que permitirá al docente incluirlos en las planificaciones como apoyo en su proceso de enseñanza para compartir información, interactuar y organizar con gran facilidad el logro de los objetivos del aprendizaje y responder a las características didácticas, de modo que, los estudiantes sean más interactivos.

4.2.1. Clasificación de los recursos educativos digitales

Rivera (2021), presenta una clasificación de tres tipos que responde al alcance didáctico, curricular y el medio para el que fueron creados. Clasificándose en:

Recursos informativos: Son todos los documentos de autoría propia que explican o aclaran teorías y procesos que pueden incorporar datos como conceptos, gráficos y números, cuando sean de utilidad para el propósito de los docentes y estudiantes. Entre ellos se encuentran: blogs informativos, libros y bibliotecas digitales, pódcast, videos, entre otros.

Recursos de apoyo educativo: Impulsa la incorporación del aprendizaje por medio de actividades didácticas enfocadas al objeto de estudio para el estudiante y dirigidos a un grado en específico. Como ejemplo, están los libros digitales interactivos, G-Learning, simuladores y las herramientas de realidad virtual.

Recursos de tratamiento educativo: Refuerza los procesos de aprendizaje entre los participantes a través de la comunicación sincrónica o asincrónica con el objetivo de desarrollar un aprendizaje crítico que se aplique a la experiencia real, así también cuenta con un diseño instruccional o didáctico implícito que pueden ser cursos en línea, Objeto de aprendizaje, entre otros.

4.3. Instrumento para evaluar los recursos educativos digitales

Debido al incremento de los recursos educativos digitales a través de las diferentes herramientas que ofrece la web para incluir en el ámbito educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje deben ser evaluados con el fin de seleccionar de manera adecuada según a las necesidades y objetivos. El instrumento basado en el modelo LORI (Learning Object Review Instrument) fue desarrollado en el año 2002 por académicos investigadores de la Universidad Canadiense Simón Frase para evaluar tanto como objetos de aprendizaje (OA) y recursos educativos de forma individual y colaborativa (Adame, 2019). Dicho esto, mediante el instrumento permite conocer el impacto y la eficiencia, a través de cada indicador de evaluación que debe reunir para tener una alta consideración en dicho criterio; dicho instrumento

De manera que, los respectivos resultados que surgen de la aplicación del instrumento basado en el modelo LORI estarán sujetos a las características y con base a la experiencia de usabilidad para valorar el nivel y pertinencia del RED, esto ofrece una oportunidad estratégica de mejorar la calidad de la educación, el diálogo sobre políticas, el intercambio de conocimientos y el aumento de capacidades a través de la utilización de los recursos como alternativa para ayudar a maestros, motivar a los estudiantes y alcanzar los objetivos de aprendizaje.

4.3.1. Criterios de evaluación de los recursos educativos digitales

Los RED se pueden evaluar a partir de la normativa, así como, el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF, 2017) indica que a partir de la Norma UNE 71360 “Calidad de los materiales educativos digitales” por medio de 15 criterios que contienen diferentes indicadores que especifican las características que debe reunir un recurso. A continuación, en la Tabla 2 se detallan los criterios de evaluación.

Tabla 2

Criterios de calidad de los recursos educativos digitales.

Criterios	Concepto
Descripción didáctica	Se definen los objetivos didácticos, destinatarios, competencias e instrucciones para su uso. Este criterio permite la descripción del valor y coherencia didáctica.
Calidad de los contenidos	Presenta en formato adecuado, asociado con los objetivos, derechos de autor, nivel adecuado, aporta información veraz y actualizada.
Capacidad para generar aprendizaje	Promueve el aprendizaje significativo, creatividad e innovación, y estimula el pensamiento crítico y reflexión.

Continúa...

Adaptabilidad	Se adapta a los diferentes tipos de alumnos, niveles de educación y estilos de aprendizajes, y utiliza diferentes caminos para lograr los objetivos didácticos.
Interactividad	Se asegura la interacción del recurso, contiene actividades, el aprendizaje es dirigido y se registra el progreso en dichas actividades.
Motivación	Está vinculado a las experiencias de vida de los estudiantes, desarrolla su autonomía, se adapta al ritmo de aprendizaje y presenta contenidos de manera atractiva e innovadora, incrementado la competencia social del alumno.
Formato y diseño	Presenta una organización clara e intuitiva y audiovisuales de calidad que facilitan el aprendizaje y aumentan el dinamismo. Contiene algunos formatos (texto, imagen o video). Los detalles e instrucciones son correctos y el soporte también es personalizable.
Reusabilidad	Tiene módulos en lo que se refiere la posibilidad de organizarlos para crear nuevos recursos, utilizarse en diferentes materias y agrupaciones de alumnos.
Portabilidad	Tiene un formato estándar y se puede utilizar al por mayor. En caso contrario, el software se pondrá a disposición del usuario para el uso del recurso. Además, los medios didácticos digitales se pueden utilizar con diferentes dispositivos, con o sin conexión a Internet. Se encuentra catalogado de acuerdo a los estándares vigentes de recursos educativos y se puede exportar a diferentes plataformas dado que su empaque es estándar.
Estabilidad técnica	Puede funcionar sin problemas y rápidamente, reproduce audio y video mientras el usuario interactúa, proporciona ayuda y soluciones a problemas comunes.
Estructura del escenario de aprendizaje	Los títulos describen el objetivo del curso. La información en estas situaciones es coherente y significativa, haciendo que el recurso sea más accesible. Ser portátil y ajustarse entre diferentes situaciones de aprendizaje, puede avanzar o retroceder según lo defina el usuario; puede cambiar el tamaño, abrir y cerrar ventanas, etc.
Navegación	Los enlaces de los recursos proporcionan información relevante diferente al resto de los enlaces. Funcionan correctamente y siempre usan el mismo texto de descripción. Brinda un escenario de diferentes formas para lograr un mismo aprendizaje. Hay marcadores que muestran dónde se encuentra el usuario e identifican el progreso que están haciendo. También proporcionan tiempo suficiente para leer y utilizar el contenido. Si se reinicia, los ajustes vuelven a su configuración inicial.
Operabilidad	Se puede utilizar en diferentes dispositivos de forma intuitiva, clara y rápida. Presenta accesos directos o teclas de acceso rápido. Este medio opera de manera predecible y lógica.
Accesibilidad de contenido visual	El contraste es suficiente, las imágenes vienen con descripciones escritas. Hay alternativas al audiovisual. El usuario tiene el control sobre la reproducción de todos los contenidos. Se evitan los detalles estresantes.
Accesibilidad de contenido textual	El tamaño del texto se puede ajustar. El contraste es decente. La información se proporciona en una variedad de medios. Forma consistente y autorregulada. Las tablas y listas de soporte de productos deben ser fáciles de leer y estar claramente estructuradas.

Nota. INTEF (2017).

4.3.2. Dimensión de evaluación del recurso educativo digital

Para medir la pertinencia el recurso es importante destacar que el instrumento LORI adaptado por conecta13 (s.f.) se encuentra agrupado en tres dimensiones, que se detallaran a continuación:

Dimensión pedagógica: evalúa si existe una incorporación notable de los recursos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por tanto, debe estar vinculado con los objetivos que se encuentran en el currículo.

Dimensión del diseño: facilita transmitir el aprendizaje a través de un buen material con el fin de crear un sistema de aprendizaje que sea agradable para los usuarios, ayudándolos a concentrarse en el proceso de aprendizaje mientras adquieren los conocimientos y habilidades necesarios para una formación adecuada y competente. Además, asegura que funcione de manera correcta y así el docente pueda desempeñarse en su práctica como profesional para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dimensión tecnológica: busca valorar los aspectos técnicos, ya que se necesita saber manejar los diferentes recursos digitales como: vídeo, audio, imágenes, juegos repetitivos, presentaciones didácticas, entre otros; Además, se requiere que los docentes dispongan de elegir el recurso adecuado, capaz de proporcionar al estudiante facilidad de navegación, accesibilidad de los contenidos audiovisual y textual. De este modo, permitirá al estudiante ejecutar con confianza en las diferentes actividades y al docente como apoyo en su práctica.

4.4. Portal Educar Ecuador

El portal Educar Ecuador (s.f.), menciona que el Ministerio de Educación del Ecuador, a través del sitio de información oficial como es la comunidad en Línea, portal Educar Ecuador, tiene como finalidad facilitar la gestión educativa y mejoramiento a las comunidades educativas, a través de la implementación de servicios digitales, tales como: gestión de control escolar, gestión docente, trámites ciudadanos y etc.

De modo que, este portal agrega el apartado de RED multimediales e interactivos de manera gratuita que buscan desarrollar competencias en las áreas de ciencias y tecnologías, fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro y fuera del aula, que han sido elaborados en articulación con los contenidos curriculares y bajo los diferentes enfoques para todos los subniveles de educación y las distintas áreas del conocimiento del currículo. En la Tabla 1 se detallan los recursos del subnivel medio de EGB que se encuentran divididos en apartados, objeto de esta investigación.

Tabla 3

Descripción del apartado de los RED del portal Educar Ecuador.

Apartado	Descripción
Chispiola	Es un proyecto que presenta contenidos dinámicos centrados en teorías pedagógicas que orientan la didáctica de los contenidos curriculares, considerando los ejes transversales de fácil comprensión y trabajo, donde estudiantes de elemental y media de EGB reforzarán el aprendizaje.
Conociendo	Indica una cartilla y los RED interactivos creados en realidad aumentada, que muestran una explicación visual tridimensional sobre los temas que abarca el área de Ciencias Naturales con el fin de mejorar comprensión, motivación e interacción en el aprendizaje.
Cuento Karaoke	Es un relato breve que corresponde a la asignatura de Lengua y Literatura, se encuentra en idioma en español y Kichwa, este recurso imparte valores para formar conciencia y despertar el conocimiento de sí mismo al identificarse, a partir de sus vivencias personales o situaciones. Además, estimular, motivar al estudiante durante el desarrollo de habilidades cognitivas, actitudes y valores, vinculando a la comunidad educativa en los procesos de apropiación de conocimientos y uso de tecnologías.
Juegos	Facilita el aprendizaje mediante juegos de forma divertida, mediante historias, incluyendo actividades que se descargan en los sistemas operativos como Windows, Linux o Android.
Programas «En seña»	Consiste en la incorporación integral de nuestros valores históricos, culturales y patrimoniales a la práctica educativa, entendida en toda su generalidad mediante videos.
TINI	Este programa permite a niños/as de las instituciones educativas generar conciencia, conocimiento, valores hacia el medio ambiente que les permitan tener conciencia del mundo y sus dificultades que está afrontando actualmente.

Nota. Portal Educar Ecuador del Ministerio de Educación (s.f.).

Por ello, los RED que ofrece el Ministerio de Educación mediante el portal Educar Ecuador se someterán al instrumento basado en el modelo LORI y los criterios establecidos por el INTEF para comprobar si están vinculados con los objetivos del currículo. Estos recursos por defecto a esto, permitirán determinar y garantizar la efectividad de ubicar a su plan didáctica, identificando en qué momento integrar.

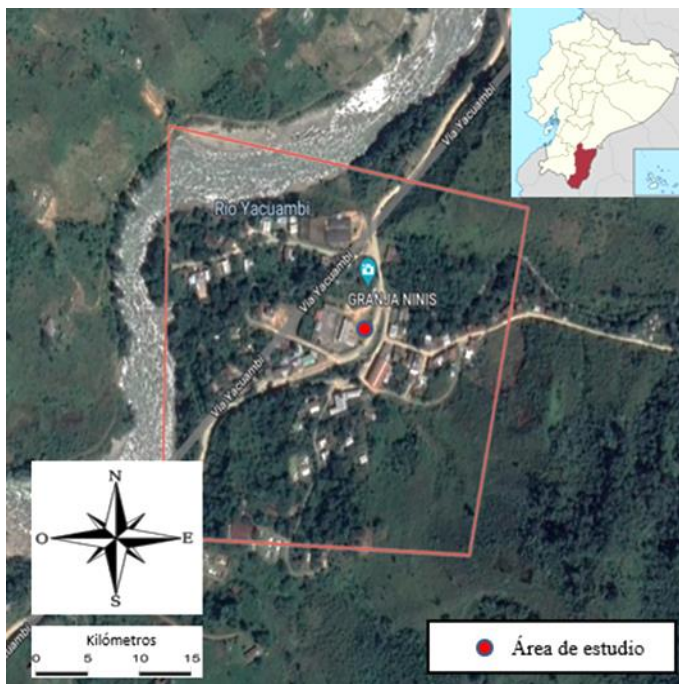
5. Metodología

Área de estudio

La investigación se realizó en la Escuela de Educación Básica “Ciudad Ibarra” perteneciente al régimen Sierra, localizada en la provincia Zamora Chinchipe, cantón Yacuambi, parroquia la Paz de la comunidad Chapintza Bajo (Ver Figura 1); un centro educativo de sostenimiento fiscal, modalidad presencial y jornada matutina formando parte de la coordinación Zonal 7 educación.

Figura 1

Área de estudio de la Escuela de Educación Básica “Ciudad Ibarra”



Nota. La figura muestra el área de estudio donde se realizó la presente investigación. Fuente: Google Maps (s.f.).

Procedimiento

La presente investigación es de alcance descriptivo-exploratorio por medio del método de estudio deductivo-inductivo, con un enfoque cuantitativo. En cuanto a la técnica esta la lista de verificación, y el instrumento se encuentra el cuestionario basado en el modelo LORI, siendo la población específica 15 recursos seleccionados del portal Educar Ecuador para los docentes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica “Ciudad Ibarra”, Zamora Chinchipe, durante el año lectivo 2021-2022, objeto de este estudio sustentado con su respectiva documentación legal incluido en el Anexo 1.

Para el desarrollo del primer objetivo se inició con un análisis al instrumento basado en el modelo LORI para evaluar los recursos educativos digitales, luego se procedió a realizar una adaptación al instrumento por dimensiones y los criterios establecidos por el INTEF (2017) que contiene diferentes indicadores de calidad que especifican las características; también, se revisó los RED de cada apartado que ofrece el portal Educar Ecuador del subnivel medio EGB, como se detalla en la Tabla 2 para determinar las características principales y agregar en el instrumento. Además, se realizó la elaboración y revisión de la fundamentación teórica y académica, acompañada del marco legal educativo en coherencia al objeto de estudio; de este modo, se definió la ficha y seguidamente se realizó la prueba piloto para luego ser aplicada.

Continuando con el proceso, para dar cumplimiento al segundo objetivo se hizo la exploración de los recursos del Subnivel Medio de EGB del portal Educar Ecuador, se definió cuáles se examinará con el instrumento; posteriormente se aplicó e interpretó los datos obtenidos por las tres dimensiones y se estableció la ponderación total definiendo el rango que se encuentre el RED. De esta manera, en el tercer objetivo de acuerdo a los resultados se identificó las características o datos generales esenciales que se tomó en consideración en el instrumento LORI y se aplicó en el proceso de clasificación; finalmente, se detalló el rango que pertenecen los recursos evaluados y así el docente pueda identificar qué recurso es pertinente implementar como apoyo a la práctica pedagógica.

6. Resultados

Un RED es desarrollado para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en función de las necesidades de la persona que lo accede mediante diferentes tipos de recursos. Por ello, mediante un análisis se optó utilizar un instrumento basado en el modelo LORI por dimensiones y los criterios establecidos por el INTEF, las cuales se consideró diez de ellos, adaptado según a los diferentes recursos del portal Educar Ecuador para ser evaluados.

Por consiguiente, la dimensión pedagógica se abordó con los criterios de descripción didáctica, calidad de los contenidos, capacidad para generar aprendizaje. Mientras la usabilidad abarca la dimensión del diseño, con los indicadores de adaptabilidad, interactividad, formato, diseño y reusabilidad; así también, la dimensión tecnológica cuenta con los descriptores de navegación, accesibilidad de contenido audiovisual y accesibilidad de los contenidos textuales. Como parte de la investigación se determinó las características principales de los recursos educativos de cada apartado que ofrece el portal Educar Ecuador del subnivel medio de Educación General Básica (<https://recursos2.educacion.gob.ec/inicio/>).

El instrumento de evaluación del RED construido para este efecto se representa en la Figura 2, que tiene como finalidad evaluar de una manera cuantitativa, ya que se utiliza la escala Likert, con una valoración de tres puntos, la calificación de cero (0) señala que no cumple, uno (1) Cumple parcialmente, y dos (2) cumple totalmente. Así mismo, cada dimensión tiene un valor de 100% para determinar si cumple o no los requisitos; además se otorgó diferentes valores de ponderación a cada una de las dimensiones analizadas: dimensión pedagógica con 50%, puesto que se valoran más indicadores, y es importante saber si el recurso puede ser utilizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje; dimensión del diseño 25% es indispensable que los contenidos y actividades sean visibles y atractivas por el usuario en los diferentes dispositivos; dimensión tecnológica 25% para determinar si es compatible con la navegación al momento de utilizar, la accesibilidad de los contenidos audiovisuales y textual, dando un valor total 100%.

Si el resultado obtenido por el recurso en las diferentes dimensiones y el valor total del recurso está entre los rangos definidos de: 0-69% no cumple los requisitos mínimos para ser validado; pero si es 70-84% cumple parcialmente con los requisitos, debiendo considerar los indicadores que presenta una puntuación menor de uno (1) al momento de usar; mientras el recurso con el valor de 85-100% se presenta válido porque cumple con los requisitos y puede ser utilizado por los docentes.

Figura 2*Instrumento de Evaluación basado en el modelo de calidad LORI.*

INSTRUMENTO					
DATOS GENERALES					
1. Título del recurso					
2. Tipo del recurso					
3. Apartado del recurso					
4. Asignatura					
5. Curso o grado					
6. Edad					
7. Autor					
8. Idioma					
9. Objetivo					
10. Destreza con Criterio de Desempeño					
11. Enlace URL					
EVALUACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES					
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA					
Criterios	Indicadores de evaluación	Escala de valoración			Puntaje
		0 No cumple	1 Cumple parcialmente	2 Cumple totalmente	
1.Descripción didáctica	1.1 Se especifican de manera clara datos como los objetivos, competencias, destinatarios, conocimientos previos, tiempo de aprendizaje, etc.				
	1.2. Existen instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos para el/la docente y/o el alumnado.				
2. Calidad de los contenidos	2.1 Es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión.				
	2.2 El contenido se presenta de manera atractiva, clara y comprensible.				
	2.3. Se destacan las ideas claves y se dan instrucciones claras en las actividades.				

DIMENSIÓN DEL DISEÑO					
Criterios	Indicadores de evaluación	Escala de valoración			Puntaje
		0 No cumple	1 Cumple parcialmente	2 Cumple totalmente	
4. Adaptabilidad	4.1. Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según su nivel de grado.				
5. Interactividad	5.1. La tipología de contenidos/actividades interactivas es variada.				
6. Formato y diseño	6.1. Los elementos visuales son identificables y visibles.				
7. Reusabilidad	7.1. Puede ser utilizado en cualquier dispositivo (con o sin conexión a internet).				
TOTAL					

DIMENSIÓN TECNOLÓGICA					
Criterios	Indicadores de evaluación	Escala de valoración			Puntaje
		0 No cumple	1 Cumple parcialmente	2 Cumple totalmente	
8. Navegación	8.1. La navegación es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.				
9. Accesibilidad del contenido audiovisual	9.1. Hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo.				
10. Accesibilidad del contenido textual	10.1. El texto es legible y/o puede ajustarse su tamaño.				
	10.2. Existe contraste entre el color de texto y el color del fondo para leerlo claramente y sin esfuerzo.				
TOTAL					

Nota. Adame (2013) y Conecta13 (s.f.).

Continuando con el proceso de análisis y adaptación del instrumento, se realizó la exploración con los recursos del Subnivel Medio de EGB del portal Educar Ecuador ya definidos para examinar mediante un instrumento basado en el modelo LORI, el cual está estructurada por tres dimensiones, diez criterios y quince indicadores de evaluación; cabe recalcar que se tomó en consideración asignar un valor del 100% por dimensión, y además se otorgó diferentes valores de ponderación a cada una de las dimensiones, dando así un total de

100% al RED. En vista de ello, se procedió a interpretar con la información obtenida. A continuación, los resultados de las mismas.

6.1. Recurso “Día del niño conozcamos nuestros derechos”

En la Tabla 4, se detallan las características del RED evaluado, campos que identifican al recurso y la calificación obtenida por el mismo.

Tabla 4

Características del recurso “Día del niño conozcamos nuestros derechos”.

DATOS GENERALES	
Título del recurso	Día del niño conozcamos nuestros derechos
Tipo del recurso	Recursos informativos y apoyo educativo
Apartado del recurso	Chispiola
Asignatura	Estudios Sociales
Curso o grado	EGB media
Edad	9 a 11 años
Autor	Publigestión
Idioma	Español
Objetivo	OI.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas.
Destreza con criterio de desempeño	CS.3.1.51. Appreciar el avance de la educación y de los derechos políticos y sociales como producto histórico de la lucha por la democracia.
Enlace URL	https://issuu.com/revistachispiola/docs/chispiola_junio_2022

Nota. Evaluación de los Recursos Educativos Digitales del portal Educar Ecuador.

El proceso que se realizó del recurso, se resume en la Tabla 5 de los resultados por cada dimensión y ponderación total del recurso.

Tabla 5

Resultados del recurso “Día del niño conozcamos nuestros derechos”.

Dimensión	Valoración del recurso	
	100%	Ponderación (%)
Pedagógica	85,71%	42,86%
Diseño	75,00 %	18,75%
Tecnológica	87,50%	21,88%
Total		83,49%

Nota. Evaluación de los Recursos Educativos Digitales del portal Educar Ecuador.

Durante la evaluación del recurso "Día del niño conozcamos nuestros derechos" se determinó el primer análisis, donde la dimensión pedagógica cumple el 85,71%, debido a que se especifica de forma clara la información y coherente con los objetivos didácticos; de este modo facilitando la comprensión y realización de actividades según los conocimientos previos; cabe señalar, que no existen actividades en formato digital para que el estudiante pueda expresarse de diferentes formas.

Aunque, el apartado de la dimensión del diseño, obtuvo una calificación el 75,00 %, por los diferentes contenidos y actividades, que pueden ser utilizados en los diferentes dispositivos a conexión con internet. Mientras que, en la dimensión tecnológica es el 87,50%, ya que el texto del recurso es compatible con las diferentes plataformas y dispositivos con enlaces que se abren correctamente, así también ajustarse al tamaño adecuado, existe suficiente contraste entre el color de las imágenes y fondo; cabe recalcar, que en parte no hay contraste del color del texto con el fondo para poder leer claramente sin esfuerzo.

Finalmente, asignado el valor de ponderación en las dimensiones: pedagógica 42,86%, diseño 18,75% y tecnológica con 21,88% dando un rango definido de 83,49%, esto indica que cumple parcialmente con los requisitos, teniendo presente los indicadores que presenta una puntuación menor de uno (1) al momento de usar, como se evidencia en el Anexo 2; considerando que al momento de utilizar el recurso los estudiantes no contarán con actividades de formato digital, y el docente tendrá que venir preparado o tomar otra alternativa para desarrollar las actividades.

6.2. Recurso “Ecuador democrático”

El RED denominado “Ecuador democrático”, está disponible en español, es de tipo informativo y apoyo educativo para estudiantes de EGB media para la asignatura de Estudios Sociales con los objetivos OI.3.2 y OI.3.3, destrezas con criterio de desempeño CS.3.1.51 y CS.3.1.63. que se encuentran marcados en el currículo (https://issuu.com/revistachispiola/docs/chispiola_mayo_2021).

En la tabla 6, se detallan los resultados del recurso por dimensiones, como se complementa en el Anexo 3.

Tabla 6

Resultados del recurso “Ecuador democrático”.

Dimensión	Valoración del recurso	
	100%	Ponderación (%)
Pedagógica	92,86%	46,43%
Diseño	87,50 %	21,88 %
Tecnológica	87,50%	21,88 %
Total		90,19%

Nota. Evaluación de los Recursos Educativos Digitales del portal Educar Ecuador.

Al aplicar el instrumento del recurso "Día del niño conozcamos nuestros derechos" se diagnosticó que la dimensión pedagógica cumple el 92,86%, esto revela que la información se presenta de manera clara, es coherente con los objetivos didácticos, así facilitando la comprensión y entendimiento del contenido mediante la realización de actividades; cabe resaltar, que cuenta con actividades en formato analógico, pero no digitales.

Por consiguiente, en la dimensión del diseño es de 87,50%, porque contiene diferentes contenidos y actividades identificables, que se puede utilizar en distintos dispositivos a conexión wifi. En cambio, la dimensión tecnológica cuenta con el 87,50%, por su compatibilidad en las diferentes plataformas y dispositivos, proporciona enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana, hay suficiente contraste en el color de las imágenes, el fondo y el texto se puede leer claramente; también, se logra ajustarse al tamaño adecuado, pero en la parte del comic no es legible.

Por último, el valor de ponderación del recurso de las dimensiones es: 46,43% pedagógica, 21,88 diseño y 21,88 tecnológica, dando un valor de 90,19%, dicho de otro modo, el recurso si cumple con los requisitos y puede ser utilizado por los docentes; considerando que al momento de utilizar el recurso no cuenta con diferentes tipos de actividades, y es oportuno que se prepare el docente para hacer uso de ello sin ningún inconveniente; por otra parte, el texto no es legible y entendible de forma rápida en la narrativa del cómic donde el estudiante necesita ayuda para poder leer y comprender la lectura.

6.3. Recurso “Érase una vez la comunicación humana”

El RED titulado “Ecuador democrático”, es de tipo informativo y apoyo educativo, disponible en español para estudiantes de EGB media para la asignatura de Lengua y literatura con los objetivos OI.3.12, destrezas con criterio de desempeño LL.3.1.1. y LL.3.4.13 (https://issuu.com/revistachispiola/docs/chispiola_julio_2021).

En la tabla 7 se exponen los resultados obtenidos del recurso, como se describe en el Anexo 4.

Tabla 7

Resultados del recurso “Érase una vez la comunicación humana”.

Dimensión	Valoración del recurso	
	100%	Ponderación (%)
Pedagógica	92,86%	46,43%
Diseño	87,50%	21,88%
Tecnológica	100%	25%
Total		93,31%

Nota. Evaluación de los Recursos Educativos Digitales del portal Educar Ecuador.

Con base de los resultados obtenidos de este recurso, en la dimensión pedagógica cumple el 92,86%, puesto que se especificaron clara la información y es coherente con los objetivos didácticos para la comprensión y realización de actividades; no obstante, solo cuenta con actividades en formato digital sino en analógico.

Además, en la dimensión del diseño obtiene un 87,00 %, a razón de los diferentes contenidos y actividades identificables que pueden ser utilizados en cualquier dispositivo con conexión a internet. En la dimensión tecnológica da el 100%, ya que el texto del recurso es compatible con las diferentes plataformas y dispositivos que se abren correctamente en una nueva ventana, hay suficiente contraste el color de las imágenes, fondo y el texto se puede leer sin dificultad; el texto es legible y logra ajustarse al tamaño adecuado.

En conclusión, se determinó el valor de ponderación de las dimensiones: pedagógica 46,43%, diseño 21,88% y tecnológica con 25% dando un total de 93,31%, esto demuestra que el recurso si cumple con las dimensiones y puede ser utilizado por los docentes, tomando en cuenta que no existe actividades digitales que permita reforzar su aprendizaje o poner en práctica su conocimiento; por otra parte, el contraste de color con el texto del contenido, esto puede presentar inconveniente al estudiante al hacer la lectura.

6.4. Recurso “Energía para la vida”

Las características que identificaron al recurso “Energía para la vida” es de tipo informativo y apoyo educativo para la asignatura de Ciencias Naturales / Ciencias Sociales, disponible en español, mediante los objetivos OI.3.2., OI.3.3. OI.3.5 y las destrezas con criterios de desempeño, CN.3.3.11., CS.3.3.7.

(https://issuu.com/revistachispiola/docs/chispiola_marzo_2022). Una vez evaluado, los resultados obtenidos como se presenta la Tabla 8 para mayor detalle en el Anexo 5.

Tabla 8

Resultados del recurso “Energía para la vida”.

Dimensión	Valoración del recurso	
	100%	Ponderación (%)
Pedagógica	100%	50%
Diseño	87,50%	21,88%
Tecnológica	87,50%	21,88%
Total		93,76%

Nota. Evaluación de los Recursos Educativos Digitales del portal Educar Ecuador.

El recurso cumple al 100%, en la dimensión pedagógica porque están valoradas con un puntaje de dos a cada una de las características, en vista de que detalla clara la información y es coherente con los objetivos didácticos, así facilitando la comprensión y realización de actividades digitales y analógicos para que el alumnado se exprese de diferentes formas. Por otro lado, en la dimensión del diseño se presenta con 87,50 %, esta calificación se proporciona por los contenidos y actividades que se proponen son identificables y pueden ser utilizarlo solo a conexión wifi en cualquier dispositivo, pero en parte la narrativa no es comprensible. En cuanto a la dimensión tecnológica es el 87,50%, en su mayoría se asigna el puntaje de dos (2), puesto que el texto del recurso es compatible con las diferentes plataformas y dispositivos funcionan de manera correcta en una nueva ventana, cuenta con suficiente contraste en el color de las imágenes, fondo y el texto sin presentar dificultad para visualizar el contenido y realizar actividades; el texto es legible y puede ajustarse al tamaño adecuado.

Entonces, el valor de ponderación que se asigna al recurso de las dimensiones son: pedagógica es 50%, diseño 21,88 y tecnológica con 21,88% asignando un valor de 93,76%, es decir el recurso cumple con las dimensiones y puede ser utilizado por los docentes como indica los resultados del Anexo 4 del instrumento LORI aplicado; considerando que el texto no es legible y entendible de forma rápida en la narrativa del cómic, por ende, el estudiante necesita ayuda para poder leer y comprender la lectura; además no cuenta con actividades de formato digital donde el alumno no podrá llegar a cierto conocimiento.

6.5. Recurso “Unidad 1: Los seres vivos y su ambiente”

En cuanto al recurso “Los seres vivos y su ambiente” es de tratamiento educativo, permitiendo el refuerzo del aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales que se encuentra

en idioma español, enmarcados al currículo con los objetivos OI.3.1. y destrezas con criterios de desempeño CN.3.1.6., CN.3.1.7. CN.3.1.8. (https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/ra_bs_unidad1/).

En la tabla 9, se revelan los resultados del recurso en las dimensiones, para más información se especifica en el Anexo 6.

Tabla 9

Resultados del recurso “Unidad 1: Los seres vivos y su ambiente”.

Dimensión	Valoración del recurso	
	100%	Ponderación (%)
Pedagógica	100%	50%
Diseño	87,50%	21,88%
Tecnológica	87,50%	21,88%
Total		93,76%

Nota. Evaluación de los Recursos Educativos Digitales del portal Educar Ecuador.

El resultado en la dimensión pedagógica es de 100%, puesto que la información se detalla de forma concisa y coherente con los objetivos didácticos, a fin de tener una buena comprensión y realización de actividades digitales y analógicas. En caso de la dimensión del diseño, el valor es de 87,50% en vista de que los elementos no son identificables y visuales; pero los contenidos y actividades son variados según el nivel del grado del subnivel EGB, además permite hacer uso de ello con o sin conectarse a una de zona de wifi. En la parte de la dimensión tecnológica con el 87,50%, en razón de que al ingresar a la plataforma se abre correctamente para poder descargarlo, pero al instalar la navegación del recurso no es posible hacer uso de ello; sin embargo, tiene suficiente contraste en los elementos que se ha mencionado anteriormente del recurso; el texto es legible y es posible ajustar el tamaño.

Como resultado, el valor al recurso a través de tres dimensiones es: pedagógica 50%, diseño 21,88% y tecnológica con 21,88% con un total de 93,76%, en otros términos, el recurso cumple con las dimensiones y puede ser utilizado por los docentes, pero tener en cuenta que está disponible para iOS y Android, en caso contrario no serán compatible con el ARCore es la plataforma de Google para crear experiencias de realidad aumentada, en caso contrario no permitirá hacer uso o los elementos visuales no serán identificables y visibles.

6.6. Recurso “Unidad 2: El cuerpo humano y salud”

El recurso educativo “Unidad 2: El cuerpo humano y salud” ofrece tratamiento educativo para la asignatura de Ciencias Naturales en idioma español que trabajan con los

objetivos OI.3.5. OI.3.12. y destrezas con criterio de desempeño CN.3.2.1. CN.3.2.2. (https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/ra_bs_unidad2/).

En la Tabla 10 se presenta los datos obtenidos mediante en el instrumento, este caso se demuestra detalladamente en el Anexo 7.

Tabla 10

Resultados del recurso “Unidad 2: El cuerpo humano y salud”.

Dimensión	Valoración del recurso	
	100%	Ponderación (%)
Pedagógica	100%	50%
Diseño	100%	25%
Tecnológica	87,50%	21,88%
Total		96,88%

Nota. Evaluación de los Recursos Educativos Digitales del portal Educar Ecuador.

El resultado en la dimensión pedagógica cumple 100%, la información es clara y coherente con los objetivos didácticos permitiendo una correcta comprensión para realizar las actividades que ofrece como formato digital y analógico para favorecer el proceso de construcción de conocimiento. En el contexto, de la dimensión del diseño es 100% en razón de que presenta varios contenidos y actividades según el grado de nivel, con un texto legible y la posibilidad de ajustar el tamaño y además se puede utilizar sin conexión a internet; en lo que corresponde a la tecnológica, no es navegable al hacer uso del recurso porque el dispositivo no es compatible con el con ARCore a través de los Servicios de Google Play para RA, en cambio, hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo, indicando así un valor de 87,50%.

En función de los resultados, la calificación del recurso sobre las dimensiones: pedagógica 50%, diseño 25% y tecnológica con 21,88% con un total de 96,88%, esto indica que el recurso cumple en su mayoría con los criterios y pueden ser utilizados por los docentes, denotando que al hacer uso se necesita un dispositivo que garantizan un rendimiento al momento de utilizar la cámara los sensores de movimiento y la arquitectura de diseño, teniendo como ventaja garantizar que tenga el rendimiento esperado y el estudiante tenga una buena experiencia de la RA creadas con un SDK de ARCore.

6.7. Recurso “Unidad 3: Materia y energía”

El recurso nombrando “Unidad 3: Materia y energía” es de tratamiento educativo, asignado para la asignatura de Ciencias Naturales con el idioma español, con el objetivo

OI.3.2., O.3.5 y con cuatro destrezas de criterio de desempeño: CN.3.3.1., CN.3.3.2., CN.3.3.3., CN.3.3.4. (https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/ra_bs_unidad3/).

En la Tabla 11 se puntualizan los valores por cada dimensión y el valor total, como constan los datos en el Anexo 8 al recurso correspondiente.

Tabla 11

Resultados del recurso “Unidad 3: Materia y energía”.

Dimensión	Valoración del recurso	
	100%	Ponderación (%)
Pedagógica	100%	50%
Diseño	87,50%	21,88%
Tecnológica	100%	25%
Total		93,88%

Nota. Evaluación de los Recursos Educativos Digitales del portal Educar Ecuador.

Según el recurso de la “Unidad 3: Materia y energía” en las diferentes dimensiones se establece que la pedagógica tiene un valor de 100%, dado que sus datos, contenidos y actividades analógicas y digital son claras con sugerencias sobre los posibles usos didácticos en el/la docente y/o el alumnado para su puesta en práctica. En lo que concierne a la dimensión del diseño es un 87,50% porque no es necesario recurrir a una conexión de red para visualizar los varios contenidos y realizar las actividades.

Para la dimensión tecnológica es de 100%, esto refiere que las imágenes, cuentan con suficiente contraste fondo y texto, propiciando ver sin ningún inconveniente; mientras que la navegabilidad del recurso no es adecuada, como se ha venido diciendo en los anteriores recursos de la unidad 1 y 2 por la compatibilidad en algunos dispositivos se integren con el diseño de hardware para garantizar un buen rendimiento a su funcionamiento de RA.

Según el resultado, se le apodera con un valor total de 96,88%, teniendo en consideración que el valor de la pedagógica esta entre el 50%, diseño 21,88% y tecnológica 25%, esto denota que el recurso cumple con las dimensiones y puede ser utilizado para su labor docente, cabe mencionar que el dispositivo debe ser compatible con ARCore para que detecte su entorno, comprenda el mundo y también interactúa con la información.

6.8. Recurso “Día de Juegos”

El recurso calificado “Día de Juegos” de tipo informativo para la asignatura Lengua y literatura con idioma español y kichwa, en concordancia con el currículo del subnivel medio a través de los objetivos: OI.3.2., OI.3.4. y las destrezas con criterio de desempeño: LL.3.3.10.

(https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/cuentokes_dia-de-juegos/). Mediante la tabla 12 se expresa los resultados y se precisa de mejor en el Anexo 9.

Tabla 12

Resultados del recurso “Día de juegos”.

Dimensión	Valoración del recurso	
	100%	Ponderación (%)
Pedagógica	78,57%	39,29%
Diseño	87,50%	21,88%
Tecnológica	100%	25%
Total		86,17%

Nota. Evaluación de los Recursos Educativos Digitales del portal Educar Ecuador.

Mediante la evaluación del recurso “Día de juegos” se encuentra varios valores, donde la dimensión pedagógica es de 78,57%, por la claridad que presentan los datos, objetivos, competencias e indicando también los destinatarios, los conocimientos previos y el tiempo de aprendizaje; pero no cuenta con instrucciones para el uso y actividades para fortalecer su conocimiento acerca del tema a tratar

Con respeto a la dimensión de diseño cuenta con 87,50%, este valor define que el recurso se podrá utilizar en cualquier dispositivo con o sin conexión a internet debido a que otorga descargar, el contenido que se presenta es interactivo y los elementos visuales son identificables y visibles, pero no propone varias actividades para este modo fortalecer el conocimiento previo. En lo que refiere a la tecnología es 100%, demostrando que cuenta suficiente contraste en los elementos para observar sin ningún problema la información y se logra ajustar el tamaño adecuado; en lo que refiere la navegabilidad es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.

Es así, el valor de ponderación en el recurso en las dimensiones son la siguiente: pedagógica 39,29%, diseño 21,88% y tecnológica con 25% con un total de 86,17% rango definido de 83,49%, por tanto, el recurso cumple parcialmente con los requisitos, debiendo atender los indicadores que presenta una puntuación menor de uno (1) al momento de usar, porque brinda poca información sin destacar ideas claras y sin proporcionar actividades donde el estudiante construye, modifica, enriquece y diversifica los esquemas de conocimiento abordado en clase.

6.9. Recurso “La princesa del mar”

El recurso informativo, titulado “La princesa del mar”, disponible en idioma español y kichwa con el objetivo OI.3.2. y destreza de criterio de desempeño LL.3.1.1 (https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/cuentokes_la-princesa-del-mar/). Los datos especificados se denotan en el Anexo 10.

Tabla 13

Resultados del recurso “La princesa del mar”.

Dimensión	Valoración del recurso	
	100%	Ponderación (%)
Pedagógica	78,57%	39,29%
Diseño	87,50%	21,88%
Tecnológica	100%	25,00%
Total		86,17

Nota. Evaluación de los Recursos Educativos Digitales del portal Educar Ecuador.

En la tabla 21 se estima el promedio del recurso “La princesa del mar” en la dimensión pedagógica es 78,57%, este valor se refleja porque los datos son explícitos, aunque no cuenta con ningún tipo de actividad para asimilar información, adquirir o construir conocimiento, pero solo presenta un contenido que relata una adaptación de la leyenda de Posorja, para hacer uso de ello es fundamental incluir todas las indicaciones.

A diferencia, la dimensión de diseño, la tipología es variada y los elementos son visibles e identificables y solo indica un contenido que corresponde a EGB medio, que se puede utilizar en cualquier dispositivo con o sin conexión a internet, dando así un valor de 87,50%. La tecnológica tiene un porcentaje de 100%; debido que el video tiene buena navegabilidad mediante las diferentes plataformas, posee contraste entre letra e imagen y es posible ampliar el video al tamaño adecuado.

Por lo cual, el valor que se le asigna a las dimensiones: pedagógica 39,29%, diseño 21,88% y tecnológica 25% da un porcentaje total de 86,17%, esto aborda que el recurso cumple con las dimensiones y puede ser utilizado para enseñar, estimando que no cuenta con indicaciones posibles para el uso, posee un solo contenido y sin actividades para que el docente tenga la oportunidad de construir aprendizajes significativos.

6.10. Recurso “Llegaron los libertadores”

El recurso nombrado “Llegaron los libertadores”, es informativo para la asignatura de Lengua y literatura en idioma español y kichwa, con los objetivos de las áreas por subnivel:

OI.3.2. y destrezas con criterio de desempeño LL.3.1.1. (https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/cuentokes_llegaron-los-libertadores/). En el transcurso de la evaluación, se concreta los datos con mayor información en el Anexo 11.

Tabla 14

Resultados del recurso “Llegaron los libertadores”.

Dimensión	Valoración del recurso	
	100%	Ponderación (%)
Pedagógica	78,57%	39,29%
Diseño	62,50%	15,63%
Tecnológica	100%	25%
Total		79,92%

Nota. Evaluación de los Recursos Educativos Digitales del portal Educar Ecuador.

Tal como se aprecia en la tabla 14, los resultados obtenidos de la evaluación al recurso “Llegaron los libertadores” cuyo valor en la dimensión pedagógica es de 78,50%, por la expresión del cuento es clara, es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión, pero no cuenta con instrucciones para posible uso y actividades para el crecimiento de conocimiento. En relación con la dimensión, diseño demuestra un porcentaje 62,50% debido a que el contenido no es variado, si embargo los elementos son identificables y visibles, es más cuenta con la opción de descargar. En la tecnológica es el 100%, en vista de que posee combinación de diferentes colores e intensidad, cualquier otro elemento visual del video, adicionalmente, el texto es legible y su navegación es compatible con las diferentes plataformas.

Finalmente, el valor de pedagógica 39,29%, diseño 15,63% y tecnológica con 25%, dando así un rango de 79,92%, por las razones enunciadas anteriormente, cumple parcialmente con los requisitos, debiendo estimar los indicadores que presenta una puntuación menor de uno (1) al momento de usar; cabe señalar que se debe considerar cuando se utilice el material, ya que cuenta con actividades, por ello, es necesario realizar actividades previas en relación con el video para el crecimiento del alumno para alcanzar los objetivos propuestos.

6.11. Recurso “Espera tu turno”

El recurso “Espera tu turno” de tipo informativo para las asignaturas de Lengua y Literatura / Educación cultural y Artística en idioma español, trabajan con el siguiente objetivo OI.3.7. y destreza con criterio de desempeño LL.3.2.3., ECA.3.2.15

(<https://recursos2.educacion.gob.ec/inclusiva/>). A través de la Tabla 15 se expresa los resultados y la ponderación asignada arrojados del instrumento que se registra en el Anexo 12.

Tabla 15

Resultados del recurso “Espera tu turno”.

Dimensión	Valoración del recurso	
	100%	Ponderación (%)
Pedagógica	78,57%	39,29%
Diseño	75,00%	18,75%
Tecnológica	100%	25%
Total		86,04%

Nota. Evaluación de los Recursos Educativos Digitales del portal Educar Ecuador.

En lo referente a la evaluación del recurso “Espera tu turno” se obtuvieron los siguientes resultados: dimensión pedagógica 78,57% porque la especificación del contenido no es clara, hay coherencia con los objetivos didácticos y ofrece elementos para facilitar su comprensión presentando de forma comprensible, promoviendo el aprendizaje significativo. Sin embargo, solo ofrece un contenido con instrucciones para realizar las imitaciones como su apartado indica Programas «En seña» se podría realizar una actividad.

Prosiguiendo con la dimensión de diseño es 75,00%, en virtud a los diferentes contenidos, señalando los diversos puntos que permitirán utilizar durante el transcurso de su día los elementos no son visuales, también se necesita de conexión a internet y no es posible descargar. En lo que trata la dimensión tecnológica es de 100% por la compatibilidad en los diferentes dispositivos y plataformas, la combinación de diferentes colores brinda contraste con las imágenes, texto y de fondo, también es posible ajustar al tamaño adecuado.

De este modo, el valor que se le apodera en cada dimensión es de: 39,29% pedagógica, 18,75% diseño y 25% tecnológica, representando un valor de 83,04%, por consiguiente el recurso es válido porque cumple con los requisitos y puede ser utilizado por los docentes; abordando con los aspectos que se debe tomar en consideración al momento de integrar en el proceso de enseñanza – aprendizaje como las indicaciones de seña que puede confundir al estudiante a la interpretación de los contenidos y la realización de movimientos como actividad, pero este recurso puede ser utilizado solo en la plataforma que se necesita conexión a internet en cuanto se desee visualizar el video.

6.12. Recurso “La niña que enseñaba”

El recurso “La niña que enseñaba” es de tipo informativo para la asignatura Lengua y literatura / Educación cultural y Artística, en idioma español con el objetivo OI.3.7. y destrezas con criterio de desempeño LL.3.2.3., LL.3.5.6, ECA.3.2.15 que se encuentra en el currículo de EGB medio (<https://recursos2.educacion.gob.ec/inclusiva/>). Mediante la Tabla 16 se puede verificar el efecto, estos datos evidentes se especifican en el anexo 13.

Tabla 16

Resultados del recurso “La niña que enseñaba”.

Dimensión	Valoración del recurso	
	100%	Ponderación (%)
Pedagógica	64,29%	32,14%
Diseño	62,50%	15,63%
Tecnológica	100%	25%
Total		72,77%

Nota. Evaluación de los Recursos Educativos Digitales del portal Educar Ecuador.

En este recurso denominado “La niña que enseñaba” a través de la evaluación se puede apreciar en la dimensión pedagógica el 64,29% lo que significa que el contenido del RED utiliza un lenguaje claro y comprensible, acorde con los objetivos didácticos, pero no ofrece las instrucciones o resaltando las ideas necesarias, y tampoco dispone de actividades como retroalimentación de que el alumnado exprese su conocimiento o desempeño.

De acuerdo en la parte de diseño es el 62,50%, a causa del único contenido que dispone la tipología en parte es variada, este caso los elementos visuales si son identificables y este video no se puede apreciar sin conexión a internet. Acerca de la dimensión tecnológica es un 100% pues al contraste de colores en el texto, fondo e imágenes para leerlo claramente es adecuado y su navegabilidad es muy buena en cualquier dispositivo.

Todo esto, permite interpretar los valores de la dimensión pedagógica con un 32,14%, diseño 12,50% y tecnológica 25%, considerando un valor de 69,64%, en otros términos, si cumple parcialmente con los requisitos, tomando en cuenta los indicadores que presenta una puntuación menor de uno (1) al momento de usar en los indicadores como: no cuenta con indicaciones necesarias y no resalta las ideas claras, así también no hay actividades que permita de alcanzar los objetivos de aprendizaje y dar a los estudiantes la oportunidad de demostrar lo aprendido.

6.13. Recurso “El templo de oro”

El recurso “El templo de oro” se relata la historia de Martín un niño de Guayaquil que visita a su familia en Quito, que comprende con la asignatura de Lengua y literatura/ Matemática con el objetivo OI.3.10 y destreza con criterio de desempeño LL.3.1.1. LL.3.3.2., M.3.1.4. (https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/juegos_el-templo-de-oro/).

En la tabla 17, se concibe los resultados por dimensiones, para mayor detalle, como se esclarece en el Anexo 14.

Tabla 17

Resultados del recurso “El templo de oro”.

Dimensión	Valoración del recurso	
	100%	Ponderación (%)
Pedagógica	92,86%	46,43%
Diseño	87,50%	21,88%
Tecnológica	100%	25%
Total		92,71%

Nota. Evaluación de los Recursos Educativos Digitales del portal Educar Ecuador.

En las diferentes dimensiones evaluadas del recurso “El templo de oro” la dimensión pedagógica corresponde el 92,86%, esto implica que los contenidos que presenta son entendibles en coherencia con los objetivos didácticos, mientras que los datos no interpretan de forma clara y las actividades siendo confuso a la hora de resolver, pero indica las instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos.

En el caso de la dimensión de diseño es 87,50%, esto implica que establece varios contenidos y actividades con tipología variada, con estilo identificable para jugar según su nivel de grado sin ningún inconveniente y en varias versiones de sistemas operativos como: Android, Windows y Linux. De modo que la tecnológica se calificó con un porcentaje de 100%, porque el funcionamiento es correcto, es compatible con las diferentes plataformas y dispositivos, existe contraste con el color del texto y fondo para poder leer claramente sin esfuerzo.

Por ende, el recurso se sitúa con un valor en las siguientes dimensiones: pedagógica 46,43%, diseño 21,88% y tecnológica 25%, con una ponderación de 92,71%, definiéndose un recurso válido porque cumple con los requisitos y puede ser utilizado por los docentes; adicionalmente, estimando algunos aspectos no se visualiza de forma clara el contenido, por tanto, es necesario que el docente ayude a entender en caso de que el estudiante no pueda resolver las actividades que se plantea, a su vez logrando los objetivos de la programación

didáctica; otro punto del indicador, se debe reconocer el sistema operativo que tenga su dispositivo en caso contrario no podrá instalar correctamente.

6.14. Recurso “Galileo e Hipatia”

El recurso de “Galileo e Hipatia”, una herramienta de apoyo y tratamiento educativo para el docente en la asignatura de Matemática, está en idioma español desarrollados con los objetivos OI.3.12. y destrezas con criterio de desempeño (https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/juegos_galileo-e-hipatia/).

En la siguiente Tabla 18 comprende al valor por dimensiones y el valor total que se apodera al recurso, como se concreta en el Anexo 15.

Tabla 18

Resultados del recurso “Galileo e Hipatia”.

Dimensión	Valoración del recurso	
	100%	Ponderación (%)
Pedagógica	100%	50%
Diseño	87,50%	21,88%
Tecnológica	100%	25%
Total		96,88%

Nota. Evaluación de los Recursos Educativos Digitales del portal Educar Ecuador.

El recurso “Galileo e Hipatia” en la dimensión pedagógica se asigna con una calificación de 100%, este resultado se debe a los datos que son claros, el contenido es coherente con los objetivos didácticos, brinda elementos e instrucciones de uso de apoyo para facilitar la comprensión y realización de las actividades, con el propósito de fomentar la creatividad, innovación para que el alumnado genere nuevas ideas y formas de aplicarlo.

En cambio, el diseño es de 87,50%, puesto que se propone varios contenidos y actividades con tipología variada, de modo organizada, clara, concisa e intuitiva, pero solo permite utilizarlo en sistemas operativos de Android, Windows y Linux. En la parte tecnológica el 100%, hay contraste entre el color de las imágenes, letras y fondo, con un texto legible y una navegación compatible en las diferentes plataformas.

Durante la evaluación, en las dimensiones cuenta con una calificación de: 50% pedagógica, 21,88% diseño y 25% tecnológica, con un rango de 96,88% que trata de un recurso válido porque cumple con los requisitos y el recurso puede ser utilizado por los docentes; reconociendo que no es compatible con todos los sistemas operativos porque no funciona con

las instrucciones del procesador, o directamente porque está bloqueado para funcionar en cualquier versión.

6.15. Recurso “TINI”

El Recurso TINI es una herramienta informativa y de apoyo didáctico que se dispone en idioma español y kichwa, permitiendo al docente transversalizar la educación ambiental en las diferentes asignaturas como: Lengua y literatura, Matemática, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Educación Cultural y Artística con los objetivos OI.3.1., OI.3.2., OI.3.3., OI.3.4., OI.3.9. y destrezas con criterio de desempeño Destreza con criterio de desempeño.

En la Tabla 19, se refleja los resultados del instrumento aplicado, como se especifica en detalle en el Anexo 16.

Tabla 19

Resultados del recurso “TINI”.

Dimensión	Valoración del recurso	
	100%	Ponderación (%)
Pedagógica	100%	50%
Diseño	87,50%	21,88%
Tecnológica	100%	25%
Total		96,88%

Nota. Evaluación de los Recursos Educativos Digitales del portal Educar Ecuador.

El recurso denominado “TINI” en la dimensión pedagógica se apodera con 100%, representando que los datos están bien definidos como los objetivos, competencias, destinatarios, etc.; el contenido es coherente con los objetivos del plan de estudios; también brindan elementos de apoyo e instrucciones de uso para facilitar la comprensión y la implementación de las actividades, otorgando oportunidad a los estudiantes para que se desempeñen, apliquen el contenido que han aprendido, y demuestren su conocimiento en formas que no son posibles.

Por consiguiente, la dimensión del diseño es de 87,50%, esto demuestra que proporciona contenidos y actividades con una tipografía clara e intuitiva, elementos visuales e identificables y es posible trabajar en cualquier dispositivo conexión e internet, aunque este recurso cuenta con enlaces que se necesita para ver la información actividad. En lo que concierne, la dimensión tecnológica es 100% por su contraste de colores, texto legible y su navegación es compatible con diferentes plataformas.

Respectivamente, este recurso, el valor que se asigna en la dimensión pedagógica es el 50%, diseño 21,88% y tecnológica 25%, dando una calificación de 96,88%; cabe resaltar que en algunos no se identifica los enlaces del texto y es necesario contar con internet para disfrutar de la información que proporciona TINI, señala que este proyecto tiene diferentes actividades con nuevas formas de presentación multimedia, formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual; dándole la oportunidad de acceder desde un computador y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiere.

Luego de examinar los RED con el instrumento adaptado, se identificó las características esenciales que comprende cada recurso título, tipo, asignatura, objetivo, destreza con criterio de desempeño, valor por dimensiones con el 100%; y diferentes valores por dimensiones, tomando mayor importancia a la pedagógica con el 50% porque se evalúa con más indicadores y además para determinar si está vinculado con los objetivos del currículo del para ser aplicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje; mientras que, la dimensión del diseño es el 25% y tecnológica el 25%, dando un valor total de 100%.

A continuación, se detalla cuáles de estos pueden ser utilizados por los docentes de la Escuela de Educación Básica Ciudad Ibarra y pertinentes para incluir en las planificaciones elaboradas para el subnivel medio. Para ello, se utilizó una rúbrica, como se ilustra en la Tabla 20, para determinar el rango que se ubica el recurso y en este sentido se implementó en el proceso de clasificación.

Tabla 20

Rúbrica para definir el rango del RED.

Valor inicial	Valor final	Rango
0 %	69 %	No cumple
70 %	84 %	Cumple parcialmente
85 %	100 %	Cumple totalmente

Entonces, se puede definir que ningún recurso se ubica en el rango menor de 69% de no cumple con los requisitos mínimos para ser válido. Mientras que, 4 recursos cumplen parcialmente para ser validado que corresponde en la escala entre el valor 84% a 70%, debiendo enfocar los indicadores que presenta una puntuación menor de uno (1) al momento de usar; como se detalla en la Tabla 21 con su respectivo valor.

Tabla 21*Recursos que cumplen parcialmente.*

Título del recurso	Resultados
Día del niño conozcamos nuestros derechos	83,49%
Llegaron los libertadores	79,92%
Espera tu turno	83,04%
La niña que soñaba	72,77%

Así también, en la Tabla 22 están los recursos que cumplen los requisitos para ser utilizado por el docente a partir del valor 85% a 100%.

Tabla 22*Recursos que cumplen con los requisitos.*

Título del recurso	Resultados
Ecuador democrático	90,19%
Érase una vez la comunicación humana	93,31%
Energía para la vida	93,76%
Unidad 1: Los seres vivos y su ambiente	93,76%
Unidad 2: El cuerpo humano y salud	96,88%
Unidad 3: Materia y energía	96,88%
Día de juegos	86,17%
La princesa del mar	86,17%
El templo de oro	92,71%
Galileo e Hipatia	96,88%
Guía metodológica TINI	96,88%

Mediante los resultados encontrados en esta investigación, se definió el instrumento basado en el modelo LORI adaptado según a los diferentes recursos del portal Educar Ecuador se determinó la valoración a través de 15 criterios decretados por el INTEF, que contiene diferentes indicadores que especifican las características que debe reunir un recurso, para luego agregar en la clasificación como se evidencia en el Anexo 17, con la finalidad de otorgar al docente con recursos pertinentes.

7. Discusión

El portal Educar Ecuador ofrece RED que permite fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, dentro y fuera del aula con la finalidad de determinar la pertinencia y establecer si se encuentran elaborados en articulación con los contenidos curriculares presentado por el Ministerio de Educación y bajo los diferentes enfoques establecidos por el subnivel medio de EGB y las distintas áreas.

En función de ello, para determinar la pertinencia de los RED se adaptó el instrumento basado en el modelo LORI, a través de dimensiones y criterios que contiene diferentes indicadores. Por esta razón, genero la necesidad adecuar el instrumento para establecer su nivel de pertinencia a fin de garantizar que cumplan los objetivos aprendizajes como menciona Gonzales (2016).

De acuerdo a la evaluación de los resultados obtenidos, 15 RED están en relación a las áreas del conocimiento que establece el Currículo Nacional: Lengua y literatura, Matemática, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Educación Cultural y Artística. Además, son de tipo informativo, apoyo educativo, y tratamiento educativo, siendo solo 11 recursos que obtuvieron el valor entre: 86,17% a 96,88%, que cumple con los requisitos y puede ser utilizado por los docentes.

Mientras que, 4 con el valor de 72,22% a 83,04% recursos cumplen los requisitos parcialmente, debiendo considerar los indicadores que presenta una puntuación menor de uno (1) al momento de usar; y ningún recurso obtuvo un valor menor de 69%. Solano (2020) menciona, que los recursos permiten mayor oportunidad para presentar contenidos de distintas formas, incrementando el nivel de anticipación y comunicación con las actividades, por ello depende el uso que le dé y la adecuada selección; por lo tanto, se clasifico para que puedan escoger e identifique el docente en qué momento integrar los RED en las planificaciones como apoyo a la práctica pedagógica de manera correcta.

8. Conclusiones

Se logró definir como instrumento para evaluar la pertinencia de los recursos educativos digitales del portal Educar Ecuador del subnivel medio de Educación General Básica, una adaptación del modelo LORI, que se encuentra estructurado en tres dimensiones (pedagógico, diseño y tecnológico), nueve criterios y un total de quince indicadores proporcionados por el INTEF; que especifican las características que debe reunir los recursos educativos digitales.

Se examinó la pertinencia de los recursos educativos digitales del portal Educar Ecuador correspondiente al subnivel medio de EGB, mediante la aplicación del instrumento adaptado del modelo LORI, dando como resultado que once recursos cumplen con los requisitos en la escala de totalmente y cuatro cumplen parcialmente con los requerimientos para utilizarlos en el proceso de enseñanza.

Finalmente, se clasificó los recursos educativos digitales del portal Educar Ecuador que apoyan a los docentes pertenecientes al subnivel medio de Educación General Básica, a través de características principales como: título, tipo, asignatura, objetivo y destrezas con criterio de desempeño, permitiendo que los docentes elijan el recurso que se adapte a las necesidades de los estudiantes.

9. Recomendaciones

De los resultados y conclusiones obtenidos en el Trabajo de Integración Curricular, se puede recomendar:

- A los directivos de la Institución Educativa (IE) participante y demás autores educativos, gestionar capacitaciones para los docentes respecto al uso de los recursos educativos digitales clasificadas a partir del portal Educar Ecuador, para que apoyen el proceso de enseñanza.

10. Bibliografía

- Adame, S. (2019). Instrumento para evaluar recursos educativos digitales, LORI-AD. *Revista CERTUS*, 12, 56-67.
https://www.researchgate.net/publication/281670043_Instrumento_para_evaluar_Recursos_Educativos_Digitales_LORI_-_AD
- Conecta 13. (s.f.). Evaluación de Recursos Educativos Digitales. https://conecta13.com/ie_red/
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado [INTEF]. (2017). Evaluar Recursos Educativos. <https://intef.es/recursos-educativos/educacion-digital-de-calidad/une-71362/>
- Google Maps. (s.f.). [Escuela de Educación Básica Ciudad Ibarra-Chapintza]. Recuperado del 31 de mayo del 2022. <https://goo.gl/maps/exHFCQL7wYLDumLZ9>
- González, L. (2016). Propuesta para evaluar la calidad de objetos de aprendizaje mediante el uso de ontologías [Tesis doctoral, Universidad de Alicante]. Archivo digital. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/53886/1/tesis_gonzalez_ruiz.pdf
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo. <https://n9.cl/owaka>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). Currículo de Educación General Básica Media. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Media.pdf>
- Ortiz, Y. (2017). Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje. In *VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual ya Distancia*, 3(28), 2-13. <https://n9.cl/wccz>
- Portal Educar Ecuador. (s.f.). Portal de servicios de Recursos Educativos del Ministerio de Educación. <https://recursos2.educacion.gob.ec/>
- Rivera, A. (2021). Recursos educativos digitales y su importancia en la educación del siglo XXI. <https://www.lucaedu.com/recursos-educativos-digitales/>
- Solano, M. I. (2020). Síntesis del Estudio de Tendencias Innovadoras en Recursos Educativos. *PUBLICACIONES*, 50(4), 99-115.
<https://doi.org/10.30827/publicaciones.v50i4.17784>

11. Anexos

Anexo 1. Documento legal



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA

JHSL

DOCENTE-CIE/PDI
ORCID ID: 0000-0002-0823-0551

Oficio Nro. 002-06-2022-JHSL
Loja, 1 de junio de 2022

Ing.
Milton Leonardo Labanda Jaramillo
**DIRECTOR DE LAS CARRERAS DE INFORMÁTICA EDUCATIVA Y DE PEDAGOGÍA DE
LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA**
En su despacho.

De mi consideración:

Reciba usted un cordial saludo de quien suscribe la presente, Lic. *Johnny Héctor Sánchez Landín MBA*; en Of. No. 208-CPCEI-FEAC-UNL-2022 del 30 de mayo de 2022 en el cual se señala:

*con la finalidad de poner en su conocimiento el proyecto de Investigación de Trabajo de Integración Curricular denominado: **Recursos educativos digitales del portal Educar Ecuador para apoyar a los docentes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Ciudad Ibarra, Zamora Chinchipe, año lectivo 2021-2022**, de la aspirante Señorita **María Alexandra Ortega Medina**, alumna del octavo ciclo de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales, que confiere el título de Licenciada en Pedagogía de la Informática..*

*Por lo anteriormente expuesto, con base en la distribución de carga horaria semanal de actividades AD9, asignada a usted de manera proporcional, en el periodo académico Abril-Septiembre 2022; me permito solicitarle de la manera más comedida se digne **emitir el informe de Estructura y Coherencia del mencionado proyecto**, tal pedido lo formulo en virtud del Art. 225 del Reglamento del Régimen Académico de nuestra Universidad. (las negritas me corresponden)*

me permito manifestar que el referido proyecto cumple con el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, que dice:

*Art. 216.- **El trabajo de integración curricular.**- Es el trabajo de investigación **exploratoria y/o descriptiva** que realiza el estudiante, **con la finalidad de validar los conocimientos y capacidades del perfil de egreso de la carrera**; aportar a la definición, explicación o resolución de los problemas prioritarios para el desarrollo social, científico y tecnológico; e incorporar en su futuro ejercicio profesional los aportes científicos, tecnológicos y los saberes ancestrales. (las negritas me corresponden)*

El Proyecto de Trabajo de Integración Curricular presentado por la señorita **María Alexandra Ortega Medina**; si corresponde al tipo de investigación permitida por el



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA

JHSL

DOCENTE-CIE/PDI
ORCID ID: 0000-0002-0823-0551

Oficio Nro. 002-06-2022-JHSL
Loja, 1 de junio de 2022

RRA-UNL, debido a ello, manifiesto que el **Proyecto de Trabajo de Integración Curricular, cumple con la estructura y coherencia.**

En respeto, a las Normas de Control Interno de Contraloría General del Estado, signada "407-08 Actuación y honestidad de las servidoras y servidores"; me suscribo de usted.

Atentamente,



Formado a través del sistema por:
JOHNNY HECTOR
SANCHEZ LANDIN

Lic. Johnny Héctor Sánchez Landin, MBA.
DOCENTE-PDI-FEAC-UNL
CI: 110244445-0
jhslandin@unl.edu.ec



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Carrera de
Informática
Educativa

Carrera de
Pedagogía de las Ciencias
Experimentales

Of. No. 236-CPCEI-FEAC-UNL-2022
Loja, 09 de junio de 2022

Licenciado

Johnny Héctor Sánchez Landín, MBA.

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA
Ciudad.-**

De mi consideración:

En calidad de Director de la Carrera y de conformidad a lo que establece el **Art. 228** del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, se la designa a usted como Director del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Recursos educativos digitales del portal Educar Ecuador para apoyar a los docentes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Ciudad Ibarra, Zamora Chinchipe, año lectivo 2021-2022**, perteneciente a la aspirante a Licenciada en Pedagogía de la Informática: **MARIA ALEXANDRA ORTEGA MEDINA.**

Particular que pongo a su conocimiento para los fines consiguientes.

Atentamente,



MILTON LEONARDO
LABANDA JARAMILLO

Milton Leonardo Labanda Jaramillo, Ms.
**DIRECTOR DE LAS CARRERAS INFORMÁTICA EDUCATIVA Y
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES CON
TITULACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA.**

C.c. *Estudiante María Alexandra Ortega Medina*
Archivo EXPEDIENTES
Archivo CIE
MLLJ/mamut

ADJUNTO EL TRABAJO

Anexo 2. Evaluación del recurso “Día del niño conozcamos nuestros derechos”

DATOS GENERALES				
1. Título del recurso	Día del niño conozcamos nuestros derechos			
2. Tipo del recurso	Recurso informativo y apoyo educativo			
3. Apartado del recurso	Chispiola			
4. Asignatura	Estudios Sociales			
5. Curso o grado	EGB media			
6. Edad	9 a 11 años			
7. Autor	Publigestión			
8. Idioma	Español			
10. Objetivo	OI.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas.			
9. Destreza con criterio de desempeño	CS.3.1.51. Appreciar el avance de la educación y de los derechos políticos y sociales como producto histórico de la lucha por la democracia.			
11. Enlace URL	https://issuu.com/revistachispiola/docs/chispiola_junio_2022			
DIMENSIÓN	Criterio	#	Indicadores de Dimensión	Valoración (0-1-2)
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA	1. Descripción didáctica	1	1.1 Se especifican de manera clara datos como los objetivos, competencias, destinatarios, conocimientos previos, tiempo de aprendizaje, etc.	2
		2	1.2 Existen instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos para el/la docente y/o el alumnado.	2
	2. Calidad de los contenidos	3	2.1 Es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión.	2
		4	2.2 El contenido se presenta de manera atractiva, clara y comprensible.	2
		5	2.3. Se destacan las ideas claves y se dan instrucciones claras en las actividades.	2
	3. Capacidad para generar aprendizaje	6	3.1 Promueve el aprendizaje significativo (y autónomo) del alumnado	2
		7	3.2 Existen actividades en formato digital y analógico, potenciando diferentes formas de que el alumnado se exprese	0

DIMENSIÓN DEL DISEÑO	4. Adaptabilidad	8	4.1. Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según su nivel de grado.	2
	5. Interactividad	9	5.1. La tipología de contenidos/actividades interactivas es variada.	2
	6. Formato y diseño	10	6.1 Los elementos visuales son identificables y visibles.	1
	7. Reusabilidad	11	7.2. Puede ser utilizado en cualquier dispositivo(con o sin conexión a internet).	1
DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	8. Navegación	12	8.1. La navegación es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.	2
	9. Accesibilidad del contenido audiovisual	13	9.1. Hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo.	2
	10. Accesibilidad del contenido textual	14	10.1. El texto es legible y/o puede ajustarse su tamaño.	2
		15	10.2. Existe contraste entre el color de texto y el color del fondo para leerlo claramente y sin esfuerzo.	1

Anexo 3. Evaluación del recurso “Ecuador democrático”

DATOS GENERALES	
1. Título del recurso	Ecuador democrático
2. Tipo del recurso	Recurso informativo y apoyo educativo
3. Apartado del recurso	Chispiola
4. Asignatura	Ciencia Sociales
5. Curso o grado	EGB media
6. Edad	9 a 11 años
7. Autor	Publigestión
8. Idioma	Español
10. Objetivo	OI.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas. OI.3.3. Reproducir buenas prácticas medioambientales y sociales, en el contexto de la era digital, a través de actividades concretas, que partan del análisis de las necesidades del entorno, para construir una sociedad justa y equitativa basada en una cultura de respeto y responsabilidad.
9. Destreza con criterio de desempeño	CS.3.1.51. Appreciar el avance de la educación y de los derechos políticos y sociales como producto histórico de la lucha por la democracia.

		CS.3.1.63. Apreciar la vigencia de la democracia y sus consecuencias en la sociedad actual y en la calidad de vida.		
11. Enlace URL		https://issuu.com/revistachispiola/docs/chispiola_mayo_2021		
DIMENSIÓN	Criterio	#	Indicadores de Dimensión	Valoración (0-1-2)
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA	1. Descripción didáctica	1	1.1 Se especifican de manera clara datos como los objetivos, competencias, destinatarios, conocimientos previos, tiempo de aprendizaje, etc.	2
		2	1.2 Existen instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos para el/la docente y/o el alumnado.	2
	2. Calidad de los contenidos	3	2.1 Es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión.	2
		4	2.2 El contenido se presenta de manera atractiva, clara y comprensible.	2
		5	2.3. Se destacan las ideas claves y se dan instrucciones claras en las actividades.	2
	3. Capacidad para generar aprendizaje	6	3.1 Promueve el aprendizaje significativo (y autónomo) del alumnado	2
		7	3.2 Existen actividades en formato digital y analógico, potenciando diferentes formas de que el alumnado se exprese	1
DIMENSIÓN DEL DISEÑO	4. Adaptabilidad	8	4.1. Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según su nivel de grado.	2
	5. Interactividad	9	5.1. La tipología de contenidos/actividades interactivas es variada.	2
	6. Formato y diseño	10	6.1 Los elementos visuales son identificables y visibles.	2
	7. Reusabilidad	11	7.2. Puede ser utilizado en cualquier dispositivo(con o sin conexión a internet).	1
DIMENSIÓN TECNOLOGÍA	8. Navegación	12	8.1. La navegación es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.	2
	9. Accesibilidad del contenido audiovisual	13	9.1. Hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo.	2
		14	10.1. El texto es legible y/o puede ajustarse su tamaño.	1

10. Accesibilidad del contenido textual	15	10.2. Existe contraste entre el color de texto y el color del fondo para leerlo claramente y sin esfuerzo.	2
---	-----------	--	---

Anexo 4. Evaluación del recurso “Érase una vez la comunicación humana”

DATOS GENERALES				
1. Título del recurso	Érase una vez la comunicación humana			
2. Tipo del recurso	Recurso informativo y apoyo educativo			
3. Apartado del recurso	Chispiola			
4. Asignatura	Lengua y literatura			
5. Curso o grado	EGB medio			
6. Edad	9-11 años			
7. Autor	Publigestión			
8. Idioma	Español			
10. Objetivo	OI.3.12. Desarrollar una comunicación responsable, basada en hábitos autónomos de consumo y producción artística, científica y literaria, demostrando respeto a la diversidad de mensajes, lenguajes y variedades lingüísticas.			
9. Destreza con criterio de desempeño	LL.3.1.1. Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural. LL.3.2.3. Apoyar el discurso con recursos y producciones audiovisuales. LL.3.4.13. Producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales.			
11. Enlace URL	https://issuu.com/revistachispiola/docs/chispiola_julio_2021			
DIMENSIÓN	Criterio	#	Indicadores de Dimensión	Valoración (0-1-2)
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA	1. Descripción didáctica	1	1.1 Se especifican de manera clara datos como los objetivos, competencias, destinatarios, conocimientos previos, tiempo de aprendizaje, etc.	2
		2	1.2 Existen instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos para el/la docente y/o el alumnado.	2
	2. Calidad de los contenidos	3	2.1 Es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión.	2
		4	2.2 El contenido se presenta de manera atractiva, clara y comprensible.	2
		5	2.3. Se destacan las ideas claves y se dan instrucciones claras en las actividades.	2

	3. Capacidad para generar aprendizaje	6	3.1 Promueve el aprendizaje significativo (y autónomo) del alumnado	2
		7	3.2 Existen actividades en formato digital y analógico, potenciando diferentes formas de que el alumnado se exprese	1
DIMENSIÓN DEL DISEÑO	4. Adaptabilidad	8	4.1. Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según su nivel de grado.	2
		9	5.1. La tipología de contenidos/actividades interactivas es variada.	2
	6. Formato y diseño	10	6.1 Los elementos visuales son identificables y visibles.	2
		11	7.2. Puede ser utilizado en cualquier dispositivo(con o sin conexión a internet).	1
DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	8. Navegación	12	8.1. La navegación es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.	2
		13	9.1. Hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo.	2
	10. Accesibilidad del contenido textual	14	10.1. El texto es legible y/o puede ajustarse su tamaño.	2
		15	10.2. Existe contraste entre el color de texto y el color del fondo para leerlo claramente y sin esfuerzo.	2

Anexo 5. Evaluación del recurso “Energía para la vida”

DATOS GENERALES	
1. Título del recurso	Energía para la vida
2. Tipo del recurso	Recurso informativo y apoyo educativo
3. Apartado del recurso	Chispiola
4. Asignatura	Ciencias Naturales / Ciencias Sociales
5. Curso o grado	EGB medio
6. Edad	9-11 años
7. Autor	Publigestión
8. Idioma	Español

10. Objetivo	<p>OI.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas.</p> <p>OI.3.3. Reproducir buenas prácticas medioambientales y sociales, en el contexto de la era digital, a través de actividades concretas, que partan del análisis de las necesidades del entorno, para construir una sociedad justa y equitativa basada en una cultura de respeto y responsabilidad.</p> <p>OI.3.5. Desarrollar estrategias para la resolución de situaciones problemáticas cotidianas, que tomen en consideración el impacto sobre el entorno social y natural.</p>			
9. Destreza con criterio de desempeño	<p>CN.3.3.11. Analizar las transformaciones de la energía eléctrica, desde su generación en las centrales hidroeléctricas hasta su conversión en luz, sonido, movimiento y calor.</p> <p>CS.3.3.7. Plantear actividades concretas para la protección y conservación del ambiente (siembra de árboles, reciclaje, ahorro de agua y combustibles, etc.)</p>			
11. Enlace URL	https://issuu.com/revistachispiola/docs/chispiola_marzo_2022			
DIMENSIÓN	Criterio	#	Indicadores de Dimensión	Valoración (0-1-2)
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA	1. Descripción didáctica	1	1.1 Se especifican de manera clara datos como los objetivos, competencias, destinatarios, conocimientos previos, tiempo de aprendizaje, etc.	2
		2	1.2 Existen instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos para el/la docente y/o el alumnado.	2
	2. Calidad de los contenidos	3	2.1 Es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión.	2
		4	2.2 El contenido se presenta de manera atractiva, clara y comprensible.	2
		5	2.3. Se destacan las ideas claves y se dan instrucciones claras en las actividades.	2
	3. Capacidad para generar aprendizaje	6	3.1 Promueve el aprendizaje significativo (y autónomo) del alumnado	2
		7	3.2 Existen actividades en formato digital y analógico, potenciando diferentes formas de que el alumnado se exprese	2
DIMENSIÓN DEL DISEÑO	4. Adaptabilidad	8	4.1. Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según su nivel de grado.	2
	5. Interactividad	9	5.1. La tipología de contenidos/actividades interactivas es variada.	2
	6. Formato y diseño	10	6.1 Los elementos visuales son identificables y visibles.	2

DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	7. Reusabilidad	11	7.2. Puede ser utilizado en cualquier dispositivo (con o sin conexión a internet).	1
	8. Navegación	12	8.1. La navegación es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.	2
	9. Accesibilidad del contenido audiovisual	13	9.1. Hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo.	2
	10. Accesibilidad del contenido textual	14	10.1. El texto es legible y/o puede ajustarse su tamaño.	1
15		10.2. Existe contraste entre el color de texto y el color del fondo para leerlo claramente y sin esfuerzo.	2	

Anexo 6. Evaluación del recurso “Unidad: Los seres vivos y su ambiente”

DATOS GENERALES				
1. Título del recurso		Unidad 1: Los seres vivos y su ambiente		
2. Tipo del recurso		Recurso de tratamiento educativo		
3. Apartado del recurso		Conociendo		
4. Asignatura		Ciencias Naturales		
5. Curso o grado		EGB media		
6. Edad		9 a 11 años		
7. Autor		Ministerio de Educación		
8. Idioma		Español		
10. Objetivo		<p>OI.3.1. Entender la relevancia de los procesos de transformación social y cultural y de la flora y fauna de su entorno natural, y la riqueza que entrañan, en la formulación de demandas orientadas a la construcción de una convivencia justa y equitativa, basada en la inclusión social.</p> <p>OI.3.5. Desarrollar estrategias para la resolución de situaciones problemáticas cotidianas, que tomen en consideración el impacto sobre el entorno social y natural.</p>		
9. Destreza con criterio de desempeño		<p>CN.3.1.6. Indagar y describir el ciclo reproductivo de los vertebrados y diferenciarlos según su tipo de reproducción.</p> <p>CN.3.1.7. Indagar y describir el ciclo reproductivo de los invertebrados y diferenciarlos según su tipo de reproducción.</p> <p>CN.3.1.8. Analizar y describir el ciclo reproductivo de las plantas e identificar los agentes polinizadores que intervienen en su fecundación.</p>		
11. Enlace URL		https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/ra_bs_unidad1/		
DIMENSIÓN	Criterio	#	Indicadores de Dimensión	Valoración (0-1-2)

DIMENSIÓN PEDAGÓGICA	1. Descripción didáctica	1	1.1 Se especifican de manera clara datos como los objetivos, competencias, destinatarios, conocimientos previos, tiempo de aprendizaje, etc.	2
		2	1.2 Existen instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos para el/la docente y/o el alumnado.	2
	2. Calidad de los contenidos	3	2.1 Es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión.	2
		4	2.2 El contenido se presenta de manera atractiva, clara y comprensible.	2
		5	2.3. Se destacan las ideas claves y se dan instrucciones claras en las actividades.	2
	3. Capacidad para generar aprendizaje	6	3.1 Promueve el aprendizaje significativo (y autónomo) del alumnado	2
		7	3.2 Existen actividades en formato digital y analógico, potenciando diferentes formas de que el alumnado se exprese	2
DIMENSIÓN DEL DISEÑO	4. Adaptabilidad	8	4.1. Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según su nivel de grado.	2
	5. Interactividad	9	5.1. La tipología de contenidos/actividades interactivas es variada	2
	6. Formato y diseño	10	6.1 Los elementos visuales son identificables y visibles.	1
	7. Reusabilidad	11	7.2. Puede ser utilizado en cualquier dispositivo(con o sin conexión a internet).	2
DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	8. Navegación	12	8.1. La navegación es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.	1
	9. Accesibilidad del contenido audiovisual	13	9.1. Hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo.	2
	10. Accesibilidad del contenido textual	14	10.1. El texto es legible y/o puede ajustarse su tamaño.	2
		15	10.2. Existe contraste entre el color de texto y el color del fondo para leerlo claramente y sin esfuerzo.	2

Anexo 7. Evaluación del recurso “Unidad 2: El cuerpo humano y salud”

DATOS GENERALES

1. Título del recurso	Unidad 2: El cuerpo humano y salud			
2. Tipo del recurso	Recurso de tratamiento educativo			
3. Apartado del recurso	Conociendo			
4. Asignatura	Ciencias Naturales			
5. Curso o grado	EGB media			
6. Edad	9 a 11 años			
7. Autor	Ministerio de Educación			
8. Idioma	Español			
10. Objetivo	<p>OI.3.5. Desarrollar estrategias para la resolución de situaciones problemáticas cotidianas, que tomen en consideración el impacto sobre el entorno social y natural.</p> <p>OI.3.12. Promover la participación activa en el contexto del trabajo grupal y la armonización de criterios que trasciendan la generación de ideas para llegar a modificar procesos que respondan a las necesidades propias y de los demás y que conviertan cualquier práctica en segura y placentera.</p>			
9. Destreza con criterio de desempeño	<p>CN.3.2.1. Indagar y describir la estructura y función del sistema reproductor humano, femenino y masculino, y explicar su importancia en la transmisión de las características hereditarias.</p> <p>CN.3.2.2. Examinar los cambios fisiológicos, anatómicos y conductuales durante la pubertad, formular preguntas y encontrar respuestas sobre el inicio de la madurez sexual en mujeres y hombres, basándose en sus propias experiencias.</p>			
11. Enlace URL	https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/ra_bs_unidad2/			
DIMENSIÓN	Criterio	#	Indicadores de Dimensión	Valoración (0-1-2)
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA	1. Descripción didáctica	1	1.1 Se especifican de manera clara datos como los objetivos, competencias, destinatarios, conocimientos previos, tiempo de aprendizaje, etc.	2
		2	1.2 Existen instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos para el/la docente y/o el alumnado.	2
	2. Calidad de los contenidos	3	2.1 Es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión.	2
		4	2.2 El contenido se presenta de manera atractiva, clara y comprensible.	2
		5	2.3. Se destacan las ideas claves y se dan instrucciones claras en las actividades.	2
	3. Capacidad para generar aprendizaje	6	3.1 Promueve el aprendizaje significativo (y autónomo) del alumnado	2
		7	3.2 Existen actividades en formato digital y analógico, potenciando diferentes formas de que el alumnado se exprese	2

DIMENSIÓN DEL DISEÑO	4. Adaptabilidad	8	4.1. Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según su nivel de grado.	2
	5. Interactividad	9	5.1. La tipología de contenidos/actividades interactivas es variada.	2
	6. Formato y diseño	10	6.1 Los elementos visuales son identificables y visibles.	2
	7. Reusabilidad	11	7.2. Puede ser utilizado en cualquier dispositivo (con o sin conexión a internet).	2
DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	8. Navegación	12	8.1. La navegación es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.	1
	9. Accesibilidad del contenido audiovisual	13	9.1. Hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo.	2
	10. Accesibilidad del contenido textual	14	10.1. El texto es legible y/o puede ajustarse su tamaño.	2
		15	10.2. Existe contraste entre el color de texto y el color del fondo para leerlo claramente y sin esfuerzo.	2

Anexo 8. Evaluación del recurso “Unidad 3: Materia y energía”

DATOS GENERALES	
1. Título del recurso	Unidad 3: Materia y energía
2. Tipo del recurso	Recursos de tratamiento educativo
3. Apartado del recurso	Conociendo
4. Asignatura	Ciencias Naturales
5. Curso o grado	EGB media
6. Edad	9 a 11 años
7. Autor	Ministerio de Educación
8. Idioma	Español
10. Objetivo	OI.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas. OI.3.5. Desarrollar estrategias para la resolución de situaciones problemáticas cotidianas, que tomen en consideración el impacto sobre el entorno social y natural.

9. Destreza con criterio de desempeño	<p>CN.3.3.1. Explorar y demostrar las propiedades específicas de la materia, experimentar, probar las predicciones y comunicar los resultados.</p> <p>CN.3.3.2. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, la constitución de la materia, analizar el modelo didáctico del átomo y describir los elementos químicos y las moléculas.</p> <p>CN.3.3.3. Indagar y clasificar la materia en sustancias puras y mezclas, y relacionarlas con los estados físicos de la materia.</p> <p>CN.3.3.4. Indagar y establecer preguntas sobre las propiedades de los compuestos químicos, clasificarlos en orgánicos e inorgánicos, y reconocerlos en sustancias de uso cotidiano.</p>
11. Enlace URL	https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/ra_bs_unidad3/

DIMENSIÓN	Criterio	#	Indicadores de Dimensión	Valoración (0-1-2)
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA	1. Descripción didáctica	1	1.1 Se especifican de manera clara datos como los objetivos, competencias, destinatarios, conocimientos previos, tiempo de aprendizaje, etc.	2
		2	1.2 Existen instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos para el/la docente y/o el alumnado.	2
	2. Calidad de los contenidos	3	2.1 Es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión.	2
		4	2.2 El contenido se presenta de manera atractiva, clara y comprensible.	2
		5	2.3. Se destacan las ideas claves y se dan instrucciones claras en las actividades.	2
	3. Capacidad para generar aprendizaje	6	3.1 Promueve el aprendizaje significativo (y autónomo) del alumnado	2
		7	3.2 Existen actividades en formato digital y analógico, potenciando diferentes formas de que el alumnado se exprese	2
DIMENSIÓN DEL DISEÑO	4. Adaptabilidad	8	4.1. Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según su nivel de grado.	2
	5. Interactividad	9	5.1. La tipología de contenidos/actividades interactivas es variada.	2
	6. Formato y diseño	10	6.1 Los elementos visuales son identificables y visibles.	2
			7.2. Puede ser utilizado en cualquier dispositivo (con o sin conexión a internet).	1

DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	8. Navegación	12	8.1. La navegación es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.	2
	9. Accesibilidad del contenido audiovisual	13	9.1. Hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo.	2
	10. Accesibilidad del contenido textual	14	10.1. El texto es legible y/o puede ajustarse su tamaño.	2
		15	10.2. Existe contraste entre el color de texto y el color del fondo para leerlo claramente y sin esfuerzo.	2

Anexo 9. Evaluación del recurso “Día de juegos”

DATOS GENERALES				
1. Título del recurso	Día de juegos			
2. Tipo del recurso	Recurso informativo			
3. Apartado del recurso	Cuento karaoke			
4. Asignatura	Lengua y Literatura			
5. Curso o grado	EGB media			
6. Edad	9 a 11 años			
7. Autor	Julio Awad			
8. Idioma	Español y Kichwa			
10. Objetivo	<p>OI.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas.</p> <p>OI.3.4. Explorar la realidad individual para reconocer sus posibilidades de involucrarse con los demás en proyectos de mediano plazo.</p>			
9. Destreza con criterio de desempeño	LL.3.3.10. Reconocer el punto de vista del autor y las motivaciones y argumentos de un texto.			
11. Enlace URL	https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/cuentokes_dia-de-juegos/			
DIMENSIÓN	Criterio	#	Indicadores de Dimensión	Valoración (0-1-2)
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA	1. Descripción didáctica	1	1.1 Se especifican de manera clara datos como los objetivos, competencias, destinatarios, conocimientos previos, tiempo de aprendizaje, etc.	2
		2	1.2 Existen instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos para el/la docente y/o el alumnado.	1

	2. Calidad de los contenidos	3	2.1 Es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión.	2
		4	2.2 El contenido se presenta de manera atractiva, clara y comprensible.	2
		5	2.3. Se destacan las ideas claves y se dan instrucciones claras en las actividades.	2
	3. Capacidad para generar aprendizaje	6	3.1 Promueve el aprendizaje significativo (y autónomo) del alumnado	2
		7	3.2 Existen actividades en formato digital y analógico, potenciando diferentes formas de que el alumnado se exprese	0
DIMENSIÓN DEL DISEÑO	4. Adaptabilidad	8	4.1. Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según su nivel de grado.	2
	5. Interactividad	9	5.1. La tipología de contenidos/actividades interactivas es variada.	1
	6. Formato y diseño	10	6.1 Los elementos visuales son identificables y visibles.	2
	7. Reusabilidad	11	7.2. Puede ser utilizado en cualquier dispositivo(con o sin conexión a internet).	2
DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	8. Navegación	12	8.1. La navegación es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.	2
	9. Accesibilidad del contenido audiovisual	13	9.1. Hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo.	2
	10. Accesibilidad del contenido textual	14	10.1. El texto es legible y/o puede ajustarse su tamaño.	2
		15	10.2. Existe contraste entre el color de texto y el color del fondo para leerlo claramente y sin esfuerzo.	2

Anexo 10. Evaluación del recurso “La princesa del mar”

DATOS GENERALES	
1. Título del recurso	“La princesa del mar
2. Tipo del recurso	Recurso informativo.
3. Apartado del recurso	Cuento karaoke
4. Asignatura	Lenguaje y literatura
5. Curso o grado	EGB medio

6. Edad	9 a 11 años			
7. Autor	Julio Awad			
8. Idioma	Español y Kichwa			
10. Objetivo	OI.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas.			
9. Destreza con criterio de desempeño	LL.3.1.1. Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural.			
11. Enlace URL	https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/cuentokes_la-princesa-del-mar/			
DIMENSIÓN	Criterio	#	Indicadores de Dimensión	Valoración (0-1-2)
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA	1. Descripción didáctica	1	1.1 Se especifican de manera clara datos como los objetivos, competencias, destinatarios, conocimientos previos, tiempo de aprendizaje, etc.	2
		2	1.2 Existen instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos para el/la docente y/o el alumnado.	1
	2. Calidad de los contenidos	3	2.1 Es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión	2
		4	2.2 El contenido se presenta de manera atractiva, clara y comprensible.	2
		5	2.3. Se destacan las ideas claves y se dan instrucciones claras en las actividades.	2
	3. Capacidad para generar aprendizaje	6	3.1 Promueve el aprendizaje significativo (y autónomo) del alumnado	2
		7	3.2 Existen actividades en formato digital y analógico, potenciando diferentes formas de que el alumnado se exprese	0
DIMENSIÓN DEL DISEÑO	4. Adaptabilidad	8	4.1. Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según su nivel de grado.	1
	5. Interactividad	9	5.1. La tipología de contenidos/actividades interactivas es variada.	2
	6. Formato y diseño	10	6.1 Los elementos visuales son identificables y visibles.	2
	7. Reusabilidad	11	7.2. Puede ser utilizado en cualquier dispositivo (con o sin conexión a internet).	2
	8. Navegación	12	8.1. La navegación es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.	2

DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	9. Accesibilidad del contenido audiovisual	13	9.1. Hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo.	2
	10. Accesibilidad del contenido textual	14	10.1. El texto es legible y/o puede ajustarse su tamaño.	2
		15	10.2. Existe contraste entre el color de texto y el color del fondo para leerlo claramente y sin esfuerzo.	2

Anexo 11. Evaluación del recurso “Llegaron los libertadores”

DATOS GENERALES				
1. Título del recurso	Llegaron los libertadores			
2. Tipo del recurso	Recurso informativo y transmisivo			
3. Apartado del recurso	Cuento karaoke			
4. Asignatura	Lengua y Literatura			
5. Curso o grado	EGB media			
6. Edad	9 a 11 años			
7. Autor	Julio Awad			
8. Idioma	Español y Kichwa			
10. Objetivo	OI.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas.			
9. Destreza con criterio de desempeño	LL.3.1.1. Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural.			
11. Enlace URL	https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/cuentokes_llegaron-los-libertadores/			
DIMENSIÓN	Criterio	#	Indicadores de Dimensión	Valoración (0-1-2)
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA	1. Descripción didáctica	1	1.1 Se especifican de manera clara datos como los objetivos, competencias, destinatarios, conocimientos previos, tiempo de aprendizaje, etc.	2
		2	1.2 Existen instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos para el/la docente y/o el alumnado.	1
	2. Calidad de los contenidos	3	2.1 Es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión.	2

		4	2.2 El contenido se presenta de manera atractiva, clara y comprensible.	2
		5	2.3. Se destacan las ideas claves y se dan instrucciones claras en las actividades.	2
	3. Capacidad para generar aprendizaje	6	3.1 Promueve el aprendizaje significativo (y autónomo) del alumnado	2
		7	3.2 Existen actividades en formato digital y analógico, potenciando diferentes formas de que el alumnado se exprese	0
DIMENSIÓN DEL DISEÑO	4. Adaptabilidad	8	4.1. Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según su nivel de grado.	1
	5. Interactividad	9	5.1. La tipología de contenidos/actividades interactivas es variada.	0
	6 Formato y diseño	10	6.1 Los elementos visuales son identificables y visibles.	2
	7. Reusabilidad	11	7.2. Puede ser utilizado en cualquier dispositivo (con o sin conexión a internet).	2
DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	8. Navegación	12	8.1. La navegación es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.	2
	9. Accesibilidad del contenido audiovisual	13	9.1. Hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo.	2
	10. Accesibilidad del contenido textual	14	10.1. El texto es legible y/o puede ajustarse su tamaño.	2
		15	10.2. Existe contraste entre el color de texto y el color del fondo para leerlo claramente y sin esfuerzo.	2

Anexo 12. Evaluación del recurso “Espera tu turno”

DATOS GENERALES	
1. Título del recurso	Espera tu turno
2. Tipo del recurso	Recursos informativo y transmisivo
3. Apartado del recurso	Programas «En seña»
4. Asignatura	Lengua y Literatura / Educación cultural y Artística
5. Curso o grado	EGB media
6. Edad	9 a 11 años
7. Autor	Educa, para aprender

8. Idioma	Español			
10. Objetivo	OI.3.7. Desarrollar una comunicación responsable, basada en hábitos autónomos de consumo y producción artística, científica y literaria, demostrando respeto a la diversidad de mensajes, lenguajes y variedades lingüísticas.			
9. Destreza con criterio de desempeño	LL.3.2.3. Apoyar el discurso con recursos y producciones audiovisuales. ECA.3.2.15. Contar historias a través de gestos o movimientos inspirados en distintas formas de expresión: mimo, danza o dramatización.			
11. Enlace URL	https://recursos2.educacion.gob.ec/inclusiva/			
DIMENSIÓN	Criterio	#	Indicadores de Dimensión	Valoración (0-1-2)
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA	1. Descripción didáctica	1	1.1 Se especifican de manera clara datos como los objetivos, competencias, destinatarios, conocimientos previos, tiempo de aprendizaje, etc.	1
		2	1.2 Existen instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos para el/la docente y/o el alumnado.	2
	2. Calidad de los contenidos	3	2.1 Es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión.	2
		4	2.2 El contenido se presenta de manera atractiva, clara y comprensible.	2
		5	2.3. Se destacan las ideas claves y se dan instrucciones claras en las actividades.	1
	3. Capacidad para generar aprendizaje	6	3.1 Promueve el aprendizaje significativo (y autónomo) del alumnado	2
		7	3.2 Existen actividades en formato digital y analógico, potenciando diferentes formas de que el alumnado se exprese	1
DIMENSIÓN DEL DISEÑO	4. Adaptabilidad	8	4.1. Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según su nivel de grado.	2
	5. Interactividad	9	5.1. La tipología de contenidos/actividades interactivas es variada.	1
	6 Formato y diseño	10	6.1 Los elementos visuales son identificables y visibles.	2
	7. Reusabilidad	11	7.2. Puede ser utilizado en cualquier dispositivo (con o sin conexión a internet).	1
	8. Navegación	12	8.1. La navegación es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.	2

DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	9. Accesibilidad del contenido audiovisual	13	9.1. Hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo.	2
	10. Accesibilidad del contenido textual	14	10.1. El texto es legible y/o puede ajustarse su tamaño.	2
		15	10.2. Existe contraste entre el color de texto y el color del fondo para leerlo claramente y sin esfuerzo.	2

Anexo 13. Evaluación del recurso “La niña que soñaba”

DATOS GENERALES				
1. Título del recurso	La niña que soñaba			
2. Tipo del recurso	Recurso informativo y transmisivo			
3. Apartado del recurso	Programas «En seña»			
4. Asignatura	Lengua y literatura / Educación cultural y Artística			
5. Curso o grado	EGB media			
6. Edad	9 a 11 años			
7. Autor	Educa, para aprender			
8. Idioma	Español			
10. Objetivo	OI.3.7. Desarrollar una comunicación responsable, basada en hábitos autónomos de consumo y producción artística, científica y literaria, demostrando respeto a la diversidad de mensajes, lenguajes y variedades lingüísticas.			
9. Destreza con criterio de desempeño	LL.3.2.3. Apoyar el discurso con recursos y producciones audiovisuales. LL.3.5.6. Recrear textos literarios leídos o escuchados mediante el uso de diversos medios y recursos (incluidas las TIC). ECA.3.2.15. Contar historias a través de gestos o movimientos inspirados en distintas formas de expresión: mimo, danza o dramatización.			
11. Enlace URL	https://recursos2.educacion.gob.ec/inclusiva/			
DIMENSIÓN	Criterio	#	Indicadores de Dimensión	Valoración (0-1-2)
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA	1. Descripción didáctica	1	1.1. Se especifican de manera clara datos como los objetivos, competencias, destinatarios, conocimientos previos, tiempo de aprendizaje, etc.	2
		2	1.2. Existen instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos para el/la docente y/o el alumnado.	0
	2. Calidad de los contenidos	3	2.1. Es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión.	2

		4	2.2 El contenido se presenta de manera atractiva, clara y comprensible.	2
		5	2.3. Se destacan las ideas claves y se dan instrucciones claras en las actividades.	1
	3. Capacidad para generar aprendizaje	6	3.1. Promueve el aprendizaje significativo (y autónomo) del alumnado	2
		7	3.2 Existen actividades en formato digital y analógico, potenciando diferentes formas de que el alumnado se exprese	0
DIMENSIÓN DEL DISEÑO	4. Adaptabilidad	8	4.1. Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según su nivel de grado.	1
	5. Interactividad	9	5.1. La tipología de contenidos/actividades interactivas es variada.	1
	6. Formato y diseño	10	6.1 Los elementos visuales son identificables y visibles.	2
	7. Reusabilidad	11	7.2. Puede ser utilizado en cualquier dispositivo (con o sin conexión a internet).	1
DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	8. Navegación	12	8.1. La navegación es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.	2
	9. Accesibilidad del contenido audiovisual	13	9.1. Hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo.	2
	10. Accesibilidad del contenido textual	14	10.1. El texto es legible y/o puede ajustarse su tamaño.	2
		15	10.2. Existe contraste entre el color de texto y el color del fondo para leerlo claramente y sin esfuerzo.	2

Anexo 14. Evaluación del recurso “El templo de oro”

DATOS GENERALES	
1. Título del recurso	El templo de oro
2. Tipo del recurso	Recurso de apoyo y tratamiento educativo
3. Apartado del recurso	Juego interactivo
4. Asignatura	Lengua y literatura/ Matemática
5. Curso o grado	EGB media
6. Edad	9 a 11 años
7. Autor	Julio Awad

8. Idioma	Español			
10. Objetivo	OI.3.10. Mantener una actitud de observación, indagación y escucha que le permita conocer y valorar la diversidad cultural del país enriquecida por la migración, a través del uso de diferentes fuentes de información.			
9. Destreza con criterio de desempeño	LL.3.1.1. Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural. LL.3.3.2. Comprender los contenidos implícitos de un texto mediante la realización de inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas a partir del contenido de un texto. M.3.1.4. Leer y escribir números naturales en cualquier contexto.			
11. Enlace URL	https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/juegos_el-templo-de-oro/			
DIMENSIÓN	Criterio	#	Indicadores de Dimensión	Valoración (0-1-2)
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA	1. Descripción didáctica	1	1.1 Se especifican de manera clara datos como los objetivos, competencias, destinatarios, conocimientos previos, tiempo de aprendizaje, etc.	1
		2	1.2 Existen instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos para el/la docente y/o el alumnado.	2
	2. Calidad de los contenidos	3	2.1 Es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión.	2
		4	2.2 El contenido se presenta de manera atractiva, clara y comprensible.	2
		5	2.3. Se destacan las ideas claves y se dan instrucciones claras en las actividades.	2
	3. Capacidad para generar aprendizaje	6	3.1 Promueve el aprendizaje significativo (y autónomo) del alumnado	2
		7	3.2 Existen actividades en formato digital y analógico, potenciando diferentes formas de que el alumnado se exprese	2
DIMENSIÓN DEL DISEÑO	4. Adaptabilidad	8	4.1. Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según su nivel de grado.	2
	5 Interactividad	9	5.1. La tipología de contenidos/actividades interactivas es variada.	2
	6 Formato y diseño	10	6.1 Los elementos visuales son identificables y visibles.	2
	7. Reusabilidad	11	7.2. Puede ser utilizado en cualquier dispositivo (con o sin conexión a internet).	1

DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	8. Navegación	12	8.1. La navegación es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.	2
	9. Accesibilidad del contenido audiovisual	13	9.1. Hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo.	2
	10. Accesibilidad del contenido textual	14	10.1. El texto es legible y/o puede ajustarse su tamaño.	2
		15	10.2. Existe contraste entre el color de texto y el color del fondo para leerlo claramente y sin esfuerzo.	2

Anexo 15. Evaluación del recurso “Galileo e Hipatia”

DATOS GENERALES				
1. Título del recurso	Galileo e Hipatia			
2. Tipo del recurso	Recurso de apoyo y tratamiento educativo			
3. Apartado del recurso	Juegos			
4. Asignatura	Matemática			
5. Curso o grado	EGB medio			
6. Edad	9 a 11 años			
7. Autor	Julio Awad			
8. Idioma	Español			
10. Objetivo	OI.3.12. Promover la participación activa en el contexto del trabajo grupal y la armonización de criterios que trasciendan la generación de ideas para llegar a modificar procesos que respondan a las necesidades propias y de los demás y que conviertan cualquier práctica en segura y placentera.			
9. Destreza con criterio de desempeño	M.2.1.2.4. Resolver y plantear, de forma individual o grupal, problemas que requieran el uso de sumas y restas con números hasta de cuatro cifras, e interpretar la solución dentro del contexto del problema. M.2.1.3.3. Resolver problemas relacionados con la multiplicación y la división utilizando varias estrategias, e interpretar la solución dentro del contexto del problema. M.3.1.8. Aplicar las propiedades de la adición como estrategia de cálculo mental y la solución de problemas. M.3.1.10. Aplicar las propiedades de la multiplicación en el cálculo escrito y mental, y la resolución de ejercicios y problemas.			
11. Enlace URL	https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/juegos_galileo-e-hipatia/			
DIMENSIÓN	Criterio	#	Indicadores de Dimensión	Valoración (0-1-2)

DIMENSIÓN PEDAGÓGICA	1 Descripción didáctica	1	1.1 Se especifican de manera clara datos como los objetivos, competencias, destinatarios, conocimientos previos, tiempo de aprendizaje, etc.	2
		2	1.2 Existen instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos para el/la docente y/o el alumnado.	2
	2. Calidad de los contenidos	3	2.1 Es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión.	2
		4	2.2 El contenido se presenta de manera atractiva, clara y comprensible.	2
		5	2.3. Se destacan las ideas claves y se dan instrucciones claras en las actividades.	2
	3. Capacidad para generar aprendizaje	6	3.1 Promueve el aprendizaje significativo (y autónomo) del alumnado	2
		7	3.2 Existen actividades en formato digital y analógico, potenciando diferentes formas de que el alumnado se exprese	2
DIMENSIÓN DEL DISEÑO	4. Adaptabilidad	8	4.1. Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según su nivel de grado.	2
	5. Interactividad	9	5.1.La tipología de contenidos/actividades interactivas es variada.	2
	6. Formato y diseño	10	6.1 Los elementos visuales son identificables y visibles.	2
	7. Reusabilidad	11	7.2. Puede ser utilizado en cualquier dispositivo(con o sin conexión a internet).	1
DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	8. Navegación	12	8.1. La navegación es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.	2
	9. Accesibilidad del contenido audiovisual	13	9.1. Hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo.	2
	10. Accesibilidad del contenido textual	14	10.1. El texto es legible y/o puede ajustarse su tamaño.	2
		15	10.2. Existe contraste entre el color de texto y el color del fondo para leerlo claramente y sin esfuerzo.	2

Anexo 16. Evaluación del recurso “TINI”

DATOS GENERALES	
1. Título del recurso	TINI
2. Tipo del recurso	Recurso informativo y de apoyo educativo.
3. Apartado del recurso	TINI
4. Asignatura	Lengua y literatura, Matemática, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales Educación Cultural y Artística.
5. Curso o grado	EGB media
6. Edad	9 a 11 años
7. Autor	Joaquín Leguía Orezzaoli
8. Idioma	Español y Kichwa
10. Objetivo	<p>OL.3.1. Entender la relevancia de los procesos de transformación social y cultural y de la flora y fauna de su entorno natural, y la riqueza que entrañan, en la formulación de demandas orientadas a la construcción de una convivencia justa y equitativa, basada en la inclusión social.</p> <p>OL.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas.</p> <p>OL.3.3. Reproducir buenas prácticas medioambientales y sociales, en el contexto de la era digital, a través de actividades concretas, que partan del análisis de las necesidades del entorno, para construir una sociedad justa y equitativa basada en una cultura de respeto y responsabilidad.</p> <p>OL.3.4. Explorar la realidad individual para reconocer sus posibilidades de involucrarse con los demás en proyectos de mediano plazo.</p> <p>OL.3.9. Proceder con respeto a la diversidad del patrimonio natural y social, interactuando en procesos de creación colectiva que fortalezcan la cultura de solidaridad.</p>
9. Destreza con criterio de desempeño	<p>CS.3.1.51. Apreciar el avance de la educación y de los derechos políticos y sociales como producto histórico de la lucha por la democracia</p> <p>CN.3.3.11. Analizar las transformaciones de la energía eléctrica, desde su generación en las centrales hidroeléctricas hasta su conversión en luz, sonido, movimiento y calor.</p> <p>CS.3.3.7. Plantear actividades concretas para la protección y conservación del ambiente (siembra de árboles, reciclaje, ahorro de agua y combustibles, etc.)</p> <p>LL.3.1.1. Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural.</p> <p>LL.3.3.2. Comprender los contenidos implícitos de un texto mediante la realización de inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas a partir del contenido de un texto.</p> <p>ECA.3.1.2. Elaborar carteles o murales colectivos combinando palabras, fotografías o dibujos que representen momentos relevantes de la historia personal de cada estudiante.</p> <p>ECA.3.1.11. Transformar materiales naturales y objetos de desecho en instrumentos musicales, a partir de un proceso de experimentación, diseño y planificación.</p>
11. Enlace URL	https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/tini/

DIMENSIÓN	Criterio	#	Indicadores de Dimensión	Valoración (0-1-2)
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA	1. Descripción didáctica	1	1.1 Se especifican de manera clara datos como los objetivos, competencias, destinatarios, conocimientos previos, tiempo de aprendizaje, etc.	2
		2	1.2 Existen instrucciones o sugerencias sobre los posibles usos didácticos para el/la docente y/o el alumnado.	2
	2. Calidad de los contenidos	3	2.1 Es coherente con los objetivos didácticos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión.	2
		4	2.2 El contenido se presenta de manera atractiva, clara y comprensible.	2
		5	2.3. Se destacan las ideas claves y se dan instrucciones claras en las actividades.	2
	3. Capacidad para generar aprendizaje	6	3.1 Promueve el aprendizaje significativo (y autónomo) del alumnado	2
		7	3.2 Existen actividades en formato digital y analógico, potenciando diferentes formas de que el alumnado se exprese	2
DIMENSIÓN DEL DISEÑO	4. Adaptabilidad	8	4.1. Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según su nivel de grado.	2
	5. Interactividad	9	5.1. La tipología de contenidos/actividades interactivas es variada.	2
	6 Formato y diseño	10	6.1 Los elementos visuales son identificables y visibles.	2
	7. Reusabilidad	11	7.2. Puede ser utilizado en cualquier dispositivo(con o sin conexión a internet).	1
DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	8. Navegación	12	8.1. La navegación es compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con enlaces que se abren correctamente en una nueva ventana.	2
	9. Accesibilidad del contenido audiovisual	13	9.1. Hay suficiente contraste entre el color de las imágenes y el color del fondo.	2
	10. Accesibilidad del contenido textual	14	10.1. El texto es legible y/o puede ajustarse su tamaño.	2
		15	10.2. Existe contraste entre el color de texto y el color del fondo para leerlo claramente y sin esfuerzo.	2

Anexo 17. Clasificación de RED del portal Educar Ecuador

Título	Clase	Asignatura	Objetivos	Destreza con Criterio de desempeño
Ecuador democrático	Recurso informativo y apoyo educativo	Ciencia Sociales	<p>OI.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas.</p> <p>OI.3.3. Reproducir buenas prácticas medioambientales y sociales, en el contexto de la era digital, a través de actividades concretas, que partan del análisis de las necesidades del entorno, para construir una sociedad justa y equitativa basada en una cultura de respeto y responsabilidad.</p>	<p>CS.3.1.51. Apreciar el avance de la educación y de los derechos políticos y sociales como producto histórico de la lucha por la democracia.</p> <p>CS.3.1.63. Apreciar la vigencia de la democracia y sus consecuencias en la sociedad actual y en la calidad de vida</p>
Érase una vez la comunicación humana	Recurso informativo y apoyo educativo	Lengua y literatura	<p>OI.3.12. Desarrollar una comunicación responsable, basada en hábitos autónomos de consumo y producción artística, científica y literaria, demostrando respeto a la diversidad de mensajes, lenguajes y variedades lingüísticas.</p>	<p>LL.3.1.1. Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural.</p> <p>LL.3.2.3. Apoyar el discurso con recursos y producciones audiovisuales.</p> <p>LL.3.4.13. Producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales.</p>
Energía para la vida	Recurso informativo y apoyo educativo	Ciencias Naturales / Ciencias Sociales	<p>OI.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones</p>	<p>CN.3.3.11. Analizar las transformaciones de la energía eléctrica, desde su generación en las centrales hidroeléctricas hasta su conversión en luz, sonido, movimiento y calor.</p> <p>CS.3.3.7. Plantear actividades concretas para la protección y conservación del</p>

				<p>cotidianas.</p> <p>OI.3.3. Reproducir buenas prácticas medioambientales y sociales, en el contexto de la era digital, a través de actividades concretas, que partan del análisis de las necesidades del entorno, para construir una sociedad justa y equitativa basada en una cultura de respeto y responsabilidad.</p> <p>OI.3.5. Desarrollar estrategias para la resolución de situaciones problemáticas cotidianas, que tomen en consideración el impacto sobre el entorno social y natural.</p>	<p>ambiente (siembra de árboles, reciclaje, ahorro de agua y combustibles, etc.)</p>
Unidad 1: Los seres vivos y su ambiente	Recurso de tratamiento educativo	de	Ciencias Naturales	<p>OI.3.1. Entender la relevancia de los procesos de transformación social y cultural y de la flora y fauna de su entorno natural, y la riqueza que entrañan, en la formulación de demandas orientadas a la construcción de una convivencia justa y equitativa, basada en la inclusión social.</p> <p>OI.3.5. Desarrollar estrategias para la resolución de situaciones problemáticas cotidianas, que tomen en consideración el impacto sobre el entorno social y natural.</p>	<p>CN.3.1.6. Indagar y describir el ciclo reproductivo de los vertebrados y diferenciarlos según su tipo de reproducción.</p> <p>CN.3.1.7. Indagar y describir el ciclo reproductivo de los invertebrados y diferenciarlos según su tipo de reproducción.</p> <p>CN.3.1.8. Analizar y describir el ciclo reproductivo de las plantas e identificar los agentes polinizadores que intervienen en su fecundación.</p>
Unidad 2: El cuerpo humano y salud	Recurso de tratamiento educativo	de	Ciencias Naturales	<p>OI.3.5. Desarrollar estrategias para la resolución de situaciones problemáticas cotidianas, que tomen en consideración el impacto sobre el entorno social y natural.</p> <p>OI.3.12. Promover la participación activa en el contexto del trabajo</p>	<p>CN.3.2.1. Indagar y describir la estructura y función del sistema reproductor humano, femenino y masculino, y explicar su importancia en la transmisión de las características hereditarias.</p> <p>CN.3.2.2.</p>

			<p>grupal y la armonización de criterios que trasciendan la generación de ideas para llegar a modificar procesos que respondan a las necesidades propias y de los demás y que conviertan cualquier práctica en segura y placentera.</p>	<p>Examinar los cambios fisiológicos, anatómicos y conductuales durante la pubertad, formular preguntas y encontrar respuestas sobre el inicio de la madurez sexual en mujeres y hombres, basándose en sus propias experiencias.</p>
Unidad 3: Materia y energía	Recursos de tratamiento educativo	de Ciencias Naturales	<p>OI.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas.</p> <p>OI.3.5. Desarrollar estrategias para la resolución de situaciones problemáticas cotidianas, que tomen en consideración el impacto sobre el entorno social y natural.</p>	<p>CN.3.3.1. Explorar y demostrar las propiedades específicas de la materia, experimentar, probar las predicciones y comunicar los resultados.</p> <p>CN.3.3.2. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, la constitución de la materia, analizar el modelo didáctico del átomo y describir los elementos químicos y las moléculas.</p> <p>CN.3.3.3. Indagar y clasificar la materia en sustancias puras y mezclas, y relacionarlas con los estados físicos de la materia.</p> <p>CN.3.3.4. Indagar y establecer preguntas sobre las propiedades de los compuestos químicos, clasificarlos en orgánicos e inorgánicos, y reconocerlos en sustancias de uso cotidiano.</p>
Día de juegos	Recurso informativo.	Lengua y Literatura	<p>OI.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas.</p> <p>OI.3.4. Explorar la realidad individual para reconocer sus posibilidades de involucrarse con los</p>	<p>LL.3.3.10. Reconocer el punto de vista del autor y las motivaciones y argumentos de un texto</p>

			demás en proyectos de mediano plazo	
La princesa del mar	Recurso informativo.	Lengua y Literatura	OI.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas	LL.3.1.1. Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural.
El templo de oro	Recurso de apoyo y tratamiento educativo	Lengua y literatura/ Matemática	OI.3.10. Mantener una actitud de observación, indagación y escucha que le permita conocer y valorar la diversidad cultural del país enriquecida por la migración, a través del uso de diferentes fuentes de información.	LL.3.1.1. Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural. LL.3.3.2. Comprender los contenidos implícitos de un texto mediante la realización de inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas a partir del contenido de un texto. M.3.1.4. Leer y escribir números naturales en cualquier contexto.
Galileo e Hipatia	Recurso de apoyo y tratamiento educativo	Matemática	OI.3.12. Promover la participación activa en el contexto del trabajo grupal y la armonización de criterios que trasciendan la generación de ideas para llegar a modificar procesos que respondan a las necesidades propias y de los demás y que conviertan cualquier práctica en segura y placentera.	M.2.1.2.4. Resolver y plantear, de forma individual o grupal, problemas que requieran el uso de sumas y restas con números hasta de cuatro cifras, e interpretar la solución dentro del contexto del problema. M.2.1.3.3. Resolver problemas relacionados con la multiplicación y la división utilizando varias estrategias, e interpretar la solución dentro del contexto del problema. M.3.1.8. Aplicar las propiedades de la adición como estrategia de cálculo mental y la solución de problemas. M.3.1.10. Aplicar las propiedades de la multiplicación en el cálculo escrito y mental, y la resolución de ejercicios y problemas.

Guía metodológica TINI	Recurso informativo y apoyo educativo	Lengua y literatura, Matemática, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Educación Cultural y Artística.	<p>OI.3.1. Entender la relevancia de los procesos de transformación social y cultural y de la flora y fauna de su entorno natural, y la riqueza que entrañan, en la formulación de demandas orientadas a la construcción de una convivencia justa y equitativa, basada en la inclusión social.</p> <p>OI.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas.</p> <p>OI.3.3. Reproducir buenas prácticas medioambientales y sociales, en el contexto de la era digital, a través de actividades concretas, que partan del análisis de las necesidades del entorno, para construir una sociedad justa y equitativa basada en una cultura de respeto y responsabilidad.</p> <p>OI.3.4. Explorar la realidad individual para reconocer sus posibilidades de involucrarse con los demás en proyectos de mediano plazo.</p> <p>OI.3.9. Proceder con respeto a la diversidad del patrimonio natural y social, interactuando en procesos de creación colectiva que fortalezcan la cultura de solidaridad.</p>	<p>CS.3.1.51. Apreciar el avance de la educación y de los derechos políticos y sociales como producto histórico de la lucha por la democracia</p> <p>CN.3.3.11. Analizar las transformaciones de la energía eléctrica, desde su generación en las centrales hidroeléctricas hasta su conversión en luz, sonido, movimiento y calor. CS.3.3.7.</p> <p>Plantear actividades concretas para la protección y conservación del ambiente (siembra de árboles, reciclaje, ahorro de agua y combustibles, etc.) LL.3.1.1.</p> <p>Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural.</p> <p>LL.3.3.2. Comprender los contenidos implícitos de un texto mediante la realización de inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas a partir del contenido de un texto. ECA.3.1.2.</p> <p>Elaborar carteles o murales colectivos combinando palabras, fotografías o dibujos que representen momentos relevantes de la historia personal de cada estudiante.</p> <p>EC A.3.1.11. Transformar materiales naturales y objetos de desecho en instrumentos musicales, a partir de un proceso de experimentación, diseño y planificación.</p>
Día del niño conozcamos	Recurso informativo y apoyo educativo	Estudios Sociales	OI.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando	CS.3.1.51. Apreciar el avance de la educación y de los derechos políticos y

nuestros derechos			las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas	sociales como producto histórico de la lucha por la democracia.
Llegaron los libertadores	Recurso informativo	Lengua y Literatura	OI.3.2. Demostrar empatía y reciprocidad en todas las actividades realizadas, empleando las herramientas adecuadas para la resolución de problemas en situaciones cotidianas.	LL.3.1.1. Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural.
Espera tu turno	Recurso informativo	Lengua y Literatura / Educación cultural y Artística	OI.3.7. Desarrollar una comunicación responsable, basada en hábitos autónomos de consumo y producción artística, científica y literaria, demostrando respeto a la diversidad de mensajes, lenguajes y variedades lingüísticas.	LL.3.2.3. Apoyar el discurso con recursos y producciones audiovisuales. ECA.3.2.15. Contar historias a través de gestos o movimientos inspirados en distintas formas de expresión: mimo, danza o dramatización.
La niña que soñaba	Recurso informativo	Lengua y literatura / Educación cultural y Artística	OI.3.7. Desarrollar una comunicación responsable, basada en hábitos autónomos de consumo y producción artística, científica y literaria, demostrando respeto a la diversidad de mensajes, lenguajes y variedades lingüísticas.	LL.3.2.3. Apoyar el discurso con recursos y producciones audiovisuales. LL.3.5.6. Recrear textos literarios leídos o escuchados mediante el uso de diversos medios y recursos (incluidas las TIC). ECA.3.2.15. Contar historias a través de gestos o movimientos inspirados en distintas formas de expresión: mimo, danza o dramatización.

Anexo 18. Certificado de traducción

Certificado de traducción

Loja, 16 de agosto de 2022

Yo, Lic. Eduardo Luis Cuenca Alulima, licenciado en Ciencias de la Educación mención Inglés, registro N° 1031-2021-2400859 certifico:

Que el resumen de la tesis titulada: **“Recursos educativos digitales del portal Educar Ecuador para apoyar a los docentes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Ciudad Ibarra, Zamora Chinchipe, año lectivo 2021-2022”** de autoría de Maria Alexandra Ortega Medina, con número de cédula 1950100360, es fiel traducción al idioma inglés a mi saber y entender.

Lo certifico en honor a la verdad pudiendo al interesado hacer uso de este documento como estime conveniente.



firmado electrónicamente por:
EDUARDO LUIS
CUENCA
ALULIMA

Lic. Eduardo Luis Cuenca Alulima
Cl. 1104812928