

# **Diseño de una plataforma educativa como apoyo al docente, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños que presentan diferentes trastornos de aprendizaje.**

Sandra Fernanda Gómez Ramos<sup>1</sup>, Jessica Guadalupe Sánchez Martínez<sup>1</sup>,  
Verónica Elizabeth Sánchez Flores<sup>2</sup>

Universidad Marista de Guadalajara<sup>1</sup> Universidad Santander<sup>2</sup>

## **Resumen.**

El presente proyecto se ejecutó después de llevar a cabo un diagnóstico para encontrar un área de mejora en el aprendizaje de niños con diferentes trastornos de aprendizaje. En su fase diagnóstica muestra que, los docentes no saben cómo integrar a los niños que presentan dificultades en el aprendizaje en la dinámica de clase de acuerdo a los contenidos del programa educativo. Es por eso por lo que se decidió hacer una plataforma la cual sirviera de apoyo para el docente donde pudiera encontrar contenido y actividades inclusivas de acuerdo a las temáticas del modelo educativo. El proyecto se llevó a cabo en una unidad de Servicios de Apoyo a Escuelas Regulares (USAER) específicamente en el centro Escolar Juan A, Mateos, donde se utilizó la metodología propuesta por Gloria Pérez Serrano(2015) en su libro "Elaboración de proyectos sociales". Como resultados se obtuvo los aprendizajes esperados de la materia de español en segundo y cuarto de primaria, el Desarrollo de actividades de acuerdo a cada aprendizaje, la creación de la rúbrica para evaluar la plataforma virtual y la creación de la plataforma. <https://jesaeducacion1.webnode.es/>

## **Palabras Clave.**

Trastornos de aprendizaje, Inclusión, Plataforma educativa.

## **Summary**

The present project was carried out after carrying out a diagnosis to find an area of improvement in the learning of children with different learning disorders. In its diagnostic phase shows that teachers do not know how to integrate children who have difficulties in learning in the class dynamics according to the contents of the educational program. That is why it was decided to create a platform which would serve as a support for the teacher where he could find content and inclusive activities according to the themes of the educational model. The project was carried out in a Support Unit for Regular Schools (USAER) specifically at the Juan A School, Mateos, where the methodology proposed by Gloria Pérez Serrano (2015) was used in her book "Elaboration of social projects " As results were obtained the expected learning of the subject of Spanish in second and fourth grade of primary, the Development of activities according to each learning, the creation of the rubric to evaluate the virtual platform and the creation of the platform

## **Keywords**

Learning Disorders, Inclusion, Educational Platform.

## Introducción

Los antecedentes de la educación especial en México comienzan en la segunda mitad del siglo XIX donde se crearon escuelas para sordos y ciegos. En 1915 se creó la primera escuela orientada a atender a niños con deficiencia mental, esta se fue diversificando con la intención de atender a niños con diferentes discapacidades.

En 1970 por decreto presidencial se crea la Dirección General de Educación Especial en la cual se prestó atención a personas que tuvieran deficiencia mental, trastornos de audición y lenguaje, además de atender también a discapacidades motoras, así como trastornos visuales.

A partir de 1993, se reformó el artículo 3° de la Constitución, así como la promulgación de la Ley General de Educación, en el cual se impulsó la reorientación y reorganización de los servicios de la educación especial, la cual tenía la intención de promover la integración educativa y reestructurar los servicios existentes, con el fin de combatir la discriminación. En 1994 se comenzó a implementar el término “necesidades educativas especiales”. Se promueve la inserción en las aulas regulares.

Además, se crearon instituciones que brindaban servicios los cuales consistían en dar asesorías a los profesores de las escuelas regulares para atender a niños con necesidades educativas especiales, como son: Centros de Atención Múltiple (CAM), Unidades de Servicios de Apoyo a Escuelas Regulares (USAER) y las Unidades de Orientación al Público (UOP) para brindar información y orientación a padres de familia y maestros

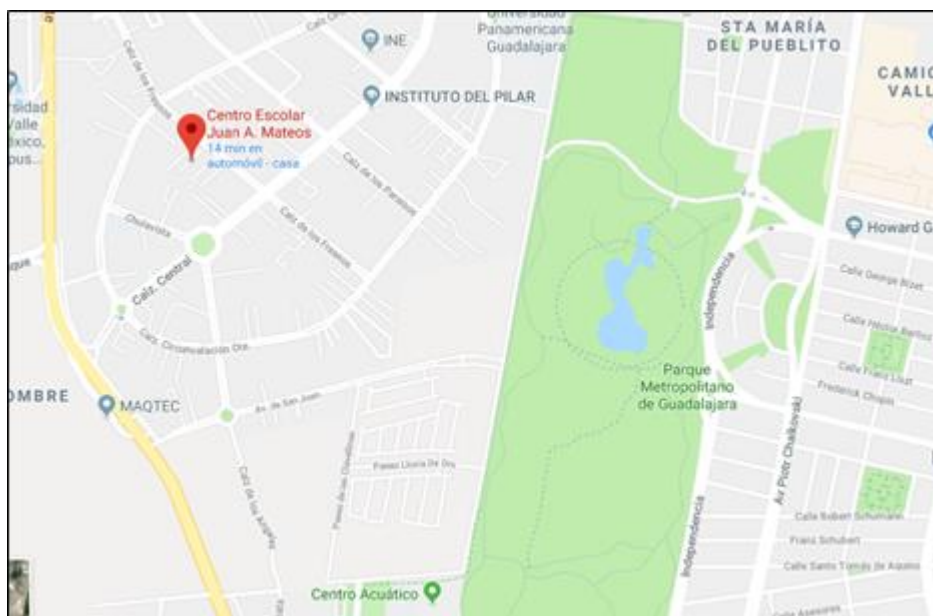
Con base a lo anterior la investigación, se llevó a cabo, bajo resultados de un diagnóstico preliminar, una intervención de manera innovadora, dentro de una Institución USAER.

El proyecto en su fase diagnóstica muestra que en la Institución en la cual se realizó la investigación, los docentes no saben cómo integrar a los niños que presentan dificultades en el aprendizaje en la dinámica de clase de acuerdo a los contenidos del programa educativo.

Es por eso por lo que se decidió hacer una plataforma la cual sirviera de apoyo para el docente donde pudiera encontrar contenido y actividades inclusivas de acuerdo a las temáticas del modelo educativo a continuación se presenta el contexto en el que se desarrolla la educación especial, además de una síntesis del diagnóstico realizado, así como la planeación de la intervención.

## Institución.

El proyecto se lleva a cabo en el centro Escolar Juan A. Mateos, ubicado en el estado Jalisco, Ciudad Granja, calle Fresnos #49. A continuación se presenta un mapa de la ubicación del centro.



Ubicación geográfica del Centro Escolar Juan A. Mateos.  
Recuperado de: [maps.google.com](https://maps.google.com)

La institución educativa cuenta con una Unidad de Servicio y Apoyo a Escuelas Regulares (USAER). En este servicio intervienen psicólogos, especialistas en lenguaje y trabajadores sociales para fortalecer las necesidades educativas dentro de escuelas regulares.

También son responsables de atender a los alumnos, maestros, directores y padres de familia y darles un seguimiento en conjunto para que el niño pueda aprender en todos sus contextos.

La integración educativa por la cual se integran a los distintos entornos en las que se desenvuelven los niños, mediante la atención de USAER, tiene como propósito central elevar la calidad de la educación y modernizar las prácticas de enseñanza. Este servicio funciona para conectar las escuelas regulares con las instituciones de educación especial para identificar a los alumnos con discapacidad.

## Resumen del diagnóstico

Durante el periodo agosto - diciembre del 2018, se llevó a cabo el diagnóstico del presente proyecto, a través del cual y mediante la metodología de Gloria Pérez Serrano (1998), se detectó, al analizar la información recolectada utilizando diversas técnicas para recabar información como entrevistas estructuradas y entrevistas semi estructuradas, observaciones y diarios de campo, que dentro de los salones de clases del segundo y cuarto grado de la Escuela Primaria Juan A. Mateos, se presentan diversas dificultades del aprendizaje en algunos niños, además, las maestras encargadas del grupo sentían que no tenían la preparación adecuada o el tiempo necesario para atender cada una de estas necesidades y que consideraban pertinente

el uso de diversas herramientas de apoyo que ayude al aprendizaje de estos niños, por lo tanto, se decidió desarrollar una herramienta tecnológica que ayude a mejorar tanto los procesos de aprendizaje como los procesos de enseñanza dentro del salón de clases, así mismo, lograr la integración de dichos niños a la dinámica de clase, ya que en algunas ocasiones son excluidos por sus compañeros o profesores, ya sea de manera consciente o inconsciente, debido a sus dificultades para aprender.

A continuación, se presenta la planeación general para desarrollar la herramienta tecnológica mencionada anteriormente.

## **Planteamiento del problema**

Una vez analizada la información que se obtuvo de la investigación, se concluyó que el problema a atender es el proceso de aprendizaje de niños con trastornos de aprendizaje, así como las herramientas y/o métodos que pueden facilitar su desarrollo. Para atender dicho problema, se desarrollará una plataforma educativa que apoye a los docentes a ayudar a mejorar el proceso de aprendizaje, específicamente en el área de español.

## **Justificación**

Según la Oficina de Representación para la Promoción e Integración Social para Personas con Discapacidad de la Presidencia de la República, cada año se suman en México, a las más de 10 millones de personas con alguna discapacidad, alrededor de 270 mil personas.

Como se puede ver, es una cifra que cada vez va en aumento y como menciona la CCEM (2017), dice que “Las personas con discapacidades conforman uno de los grupos más marginados del mundo”.

En México, según el artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y la Ley General de Educación dicen que todas las personas tienen derecho a la educación independientemente de su nivel socioeconómico, sexo o condiciones de salud.

Para cumplir con este último aspecto, se crearon usuarios que ayuden a las escuelas a atender a niños con problemas de aprendizaje, como son los servicios de USAER, sin embargo, siguen creando cada vez más centros de Educación Especial para niños y adolescentes con problemas de aprendizaje, y esto lo que está provocando es excluir a estos niños de la sociedad en general.

Al darles herramientas a los niños y adolescentes con alguna discapacidad o problemas de aprendizaje, ayudarán a que éste se desarrolle en la sociedad y pueda crear su propia autonomía.

## **Método**

Para la etapa de intervención, se continuará usando la metodología propuesta por Gloria Pérez Serrano (2015) en su libro “Elaboración de proyectos sociales”.

Para la elaborar un proyecto de carácter social, Pérez Serrano propone cuatro etapas:

1. Diagnóstico
2. Planificación

3. Aplicación-Ejecución
4. Evaluación

En la intervención se llevarán a cabo las etapas de planificación, aplicación-ejecución y la evaluación.

La planeación según la autora consiste en anticipar, predecir y tratar de comprender lo que va a desarrollarse y aplicarse en un futuro. Para esto la planeación tiene un conjunto de elementos necesarios para su desarrollo:

La aplicación/ejecución implica poner en práctica el proyecto y prestar atención de su desarrollo, seguimiento y control, ésta requiere de ciertos elementos: sensibilización, detección de minorías activas, capacitación del personal voluntario, cohesión a nivel grupal, crear proyectos propios, creatividad.

La evaluación intenta responder a la pregunta ¿qué hemos logrado?, es el proceso de reflexión que permite explicar y valorar los resultados de las acciones realizadas.

### Propuesta de intervención

#### *Objetivo General*

Elaborar diseño instruccional para la realización de una plataforma educativa que ayude a mejorar los procesos de aprendizaje de niños de segundo y cuarto grado de primaria en el área de español.

#### *Específicos*

1. Investigar los aprendizajes esperados de la materia de español en segundo y cuarto grado de primaria del Modelo Educativo.
2. Desarrollar actividades de acuerdo a cada aprendizaje esperado para la herramienta tecnológica.
3. Generar rúbrica para evaluar la herramienta tecnológica.

*Tabla 1. Planeación y organización de la intervención*

<b>Objetivo</b>	<b>Recursos</b>
1. Investigar los conocimientos esperados de la materia de español en segundo y cuarto grado de primaria.	Programa de estudio de conocimientos esperados de la materia de español en segundo y cuarto grado de primaria
2. Separar los conocimientos esperados por temáticas.	Conocimientos esperados de la materia de español en segundo y cuarto grado de primaria.
3. Clasificar las temáticas por dificultad.	Temáticas de los conocimientos esperados.
4. Diseñar tres actividades por temática.	Temáticas de los conocimientos esperados.
5. Planificación de actividades de acuerdo a cada conocimiento esperado	Actividades específicas por tema.
6. Diseño instruccional de cada actividad.	Planeaciones por actividad.
7. Planificación general en conjunto con alumnos de Animación digital y videojuegos.	Actividades y específicas. Planeaciones.
8. Diseño de evaluación.	Aplicación

## Marco teórico

### *Marco teórico conceptual*

Para el desarrollo de la plataforma, es necesario elaborar un diseño instruccional que guíe el proceso, Berger y Kam (1996) denominan el diseño instruccional como la ciencia de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación, y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de pequeñas y grandes unidades de contenidos, en diferentes niveles de complejidad.

### *Metodología del desarrollo de Objetos de Aprendizaje: Decálogo*

Prendes Espinosa (2003) propone un decálogo de criterios de diseño compartidos por diversos investigadores del tema, con base en las propiedades y capacidades que ofrece el ambiente virtual de aprendizaje:

*Tabla 2. Decálogo*

<b>Criterios de Diseño</b>	<b>Descripción</b>
Organización de la información (estructura)	Tener claro el tema o asunto a tratar y, a partir de este conocimiento disciplinar, establecer la organización más adecuada para la presentación del tema.
Aspectos motivacionales	Despertar el interés, la curiosidad, el desafío, la acción, en términos intelectuales y emotivos.
Interactividad	Poder actuar con otros (interactividad cognitiva) y poder actuar sobre el contenido (interactividad instrumental).
Multimedia	Aprovechar la convergencia de medios o los diferentes medios de presentación del contenido.
Hipertexto	La posibilidad de recorrer libremente diversos textos y de buscar rápidamente información en los mismos, como también de conectar el contenido interno de un documento con contenidos externos.
Navegabilidad	La posibilidad de pasar, subir, bajar, avanzar o retroceder como si se tratara de las páginas de un documento con presencia material.
Interfaz	Tomar en cuenta las recomendaciones de diseño (colores, tipografía, uso de dibujos, imágenes, fotografías animaciones, simulaciones, etc.) según el público objetivo, el tema tratado y el entorno de uso del objeto.
Usabilidad	Que se puedan usar fácilmente las herramientas o ayudas para operar sobre el contenido. Que se disponga de las herramientas que se necesitan para trabajar con el objeto.
Accesibilidad	Que sea fácil ingresar, salir y reingresar al contenido.
Flexibilidad	Que el material se pueda modificar y actualizar fácilmente. Que el usuario pueda establecer la configuración adecuada a sus requerimientos y preferencias.

## **Diseño instruccional ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación).**

Para desarrollar un objeto de aprendizaje, es necesario realizar el diseño instruccional de cada una de las actividades que se incluirán en el mismo, para esto, se tomó en cuenta el diseño ADDIE, el cual propone cinco etapas para la producción de recursos educativos. Las cinco fases del modelo son las siguientes:

Tabla 3. ADDIE

Fases	Tareas	Resultados
<b>Análisis</b> Proceso de definir qué será aprendido	Evaluación de necesidades Identificación del problema Análisis del problema	Perfil del estudiante Descripción de obstáculos Necesidades, descripción del problema
<b>Diseño</b> El proceso de especificar cómo debe ser aprendido	Escribir los objetivos Desarrollar los temas a evaluar Planear la instrucción Identificar los recursos	Objetivos medibles Estrategia instruccional Especificaciones del prototipo
<b>Desarrollo</b> Proceso de autorización y producción de los materiales	Trabajar con productores Desarrollar el libro de trabajo, organigrama y programa Desarrollar los ejercicios prácticos Crear el ambiente de aprendizaje	Storyboard Instrucción basada en la computadora Instrumentos de retroalimentación Instrumentos de medición Instrucción mediada por computadora Aprendizaje colaborativo Entrenamiento basado en el Web
<b>Implementación</b> Instalar el proyecto en el contexto del mundo real	Entrenamiento docente Entrenamiento piloto	Comentarios del estudiante Datos de evaluación
<b>Evaluación</b> Proceso de determinar la adecuación de la instrucción	Datos de registro del tiempo Interpretación de los resultados de la evaluación Encuestas a graduados Revisión de resultados	Recomendaciones Informe de la evaluación Revisión de las materias Revisión del prototipo

### Desarrollo de la intervención

En la tabla siguiente se muestran las actividades realizadas durante la investigación y el proceso que se siguió en el mismo.

Tabla 4. Planeación y organización de la intervención

Objetivo	Recursos
Investigar los conocimientos esperados de la materia de español en segundo y cuarto grado de primaria.	Programa de estudio de conocimientos esperados de la materia de español en segundo y cuarto de primaria
Separar los conocimientos esperados por temáticas.	Conocimientos esperados de la materia de español en segundo y cuarto grado de primaria.
Clasificar las temáticas por dificultad.	Temáticas de los conocimientos esperados.
Diseñar actividades por temática.	Temáticas de los conocimientos esperados.
Planificación de actividades de acuerdo a cada conocimiento esperado	Actividades específicas por tema.
Diseño de evaluación (plataforma)	Aplicación
Diseño evaluación (actividades)	Aplicación

## Evaluación

Para evaluar el funcionamiento de la plataforma, se realizó una rúbrica en la que se incluyen los siguientes aspectos:

- a) La metodología del desarrollo de los objetos de aprendizaje, donde se evaluará si la plataforma es funcional, si es amigable con el usuario, fácil de utilizar, etc.

*Tabla 5: Rúbrica de evaluación decálogo de un objeto de aprendizaje*

Criterio de Diseño	3	2	1
<b>Organización de la estructura</b>	La organización de la información respecto a los temas son adecuados y claros	Falta organización de los temas, sin embargo, la información es clara	No hay organización en los temas y la información no es clara
<b>Aspectos motivacionales</b>	Los temas abordados en la plataforma despiertan el interés de los alumnos y profesores.	Algunos de los temas que se incluyen en la plataforma despiertan el interés de los alumnos y profesores.	Los temas de la plataforma no despiertan el interés de los alumnos y profesores.
<b>Interactividad</b>	El docente puede interactuar con el contenido, y puede interactuar con otros participantes	El docente puede interactuar solamente con el contenido, pero no con los participantes.	El docente no puede interactuar con los contenidos ni con los demás participantes
<b>Multimedia</b>	Los contenidos se presentan en diversos medios, por lo menos 4	Los contenidos se presentan en 2 medios diferentes	Los contenidos se presentan siempre de la misma manera
<b>Hipertexto</b>	La plataforma permite recorrer libremente y buscar rápidamente la información	La plataforma permite recorrer rápidamente sin embargo, es difícil encontrar la información rápidamente	Lo plataforma no permite encontrar los contenidos rápidamente, en difícil recorrer la información.
<b>Navegabilidad</b>	La plataforma permite de pasar, subir, bajar, avanzar o retroceder de manera sencilla	La navegabilidad de la plataforma es complicada para subir, bajar, retroceder en los contenidos	La navegabilidad de la plataforma no permite recorrer los contenidos.
<b>Interfaz</b>	El diseño de la plataforma (colores, tipografía, uso de dibujos, imágenes, fotografías animaciones, etc.) es del agrado de la persona que la utiliza, de acuerdo al tema de los contenidos y el entorno del uso.	El diseño de la plataforma (colores, tipografía, uso de dibujos, imágenes, fotografías animaciones, simulaciones, etc.) es del agrado de la persona, sin embargo, no va de acuerdo al tema de los contenidos.	El diseño de la plataforma (colores, tipografía, uso de dibujos, imágenes, fotografías animaciones, simulaciones, etc.) no es del agrado de la persona, además de que el diseño no va de acuerdo al tema de los contenidos.
<b>Usabilidad</b>	Las herramientas de la plataforma son fáciles de usar u operar y contiene las herramientas necesarias para trabajar el tema	Las herramientas de la plataforma son fáciles de usar u operar y sin embargo no contiene las herramientas necesarias para trabajar el tema	Las herramientas de la plataforma no son fáciles de usar u operar, además, no contiene las herramientas necesarias para trabajar el tema



<b>Accesibilidad</b>	Es fácil ingresar, salir y reingresar al contenido de la plataforma	Es complicado ingresar, salir y reingresar al contenido de la plataforma	No se puede ingresar, salir y reingresar al contenido de la plataforma
<b>Flexibilidad</b>	El usuario puede establecer la configuración adecuada a sus requerimientos y preferencias	El material se puede adaptar fácilmente. Sin embargo, al usuario le cuesta trabajo establecer la configuración adecuada a sus requerimientos y preferencias	No se puede adaptar los contenidos de acuerdo a los requerimiento y referencias del docente.

También se evaluará si las actividades que se proponen en la plataforma están ayudando a la inclusión educativa según el “Índice para la inclusión-desarrollo del juego, el aprendizaje y la participación en Educación Infantil” de Booth, Ainscow & Kingston.

*Tabla 6. Indicadores de inclusión*

<b>Indicador de inclusión</b>	<b>Sí</b>	<b>A veces</b>	<b>No</b>
Los niños se ayudan unos a otros			
Todos los niños son tratados por igual			
Las actividades fomentan la participación de todos los niños			
Los niños cooperan en el juego y en el aprendizaje			

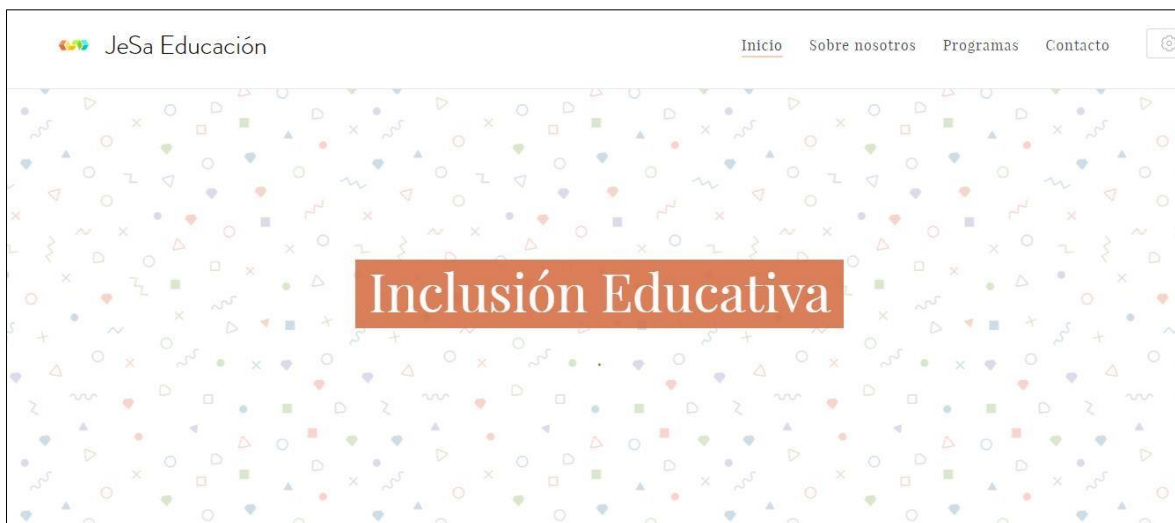
## **Resultados**

Se obtuvieron diferentes resultados a lo largo del proyecto:

- a) Diseño de la plataforma virtual en la cual vienen los contenidos.

La plataforma donde se encuentran los contenidos se puede acceder mediante el siguiente enlace: <https://jesaeducacion1.webnode.es/>

Figura 1. Portada de la plataforma



En la plataforma y siguiendo con los aprendizajes esperados se muestra información y actividades como las siguientes:

1. *Intercambio de experiencias de lectura*

En este tema el docente podrá encontrar actividades relacionadas a los aprendizajes clave siguientes:

1. Utiliza los acervos que dispone para seleccionar, explorar y leer diversos materiales de lectura
2. Elige, con base en sus preferencias, un material de lectura
3. Explora, lee, y relea el material de lectura elegido con ayuda del profesor si es necesario.

La información se encuentra en la siguiente liga:  
<https://docs.google.com/document/d/1bAv4QVdEASLceirm3OA3QeaJfPbxF9NNrqzvFWWIlk8/edit?usp=sharing>

Y se muestra la siguiente información:

## Planeación actividad 1.

<b>Tema:</b> Intercambio de experiencias de lectura			
<b>1. Utiliza los acervos de que dispone para seleccionar, explorar y leer diversos materiales de lectura</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Tiempo</b>
Ir a la biblioteca, y explorar el espacio de lectura existente	Libros Revistas	Explorar la biblioteca de la escuela, así como los distintos recursos y contenidos que se encuentran en ella.	15 minutos
Leer varios cuentos de distintos géneros.	Lecturas digitales / Libros de la biblioteca	Seleccionar y leer varios cuentos o lecturas de diferentes géneros	15 minutos
Comparte con el resto del grupo, cuál de las lecturas que leyó le gustó más y por qué.	Libro de la biblioteca o libro digital	Compartir con los compañeros de grupo sobre su gusto personal de lecturas y cuentos	10 minutos
Realiza un dibujo significativo de la lectura que más le gustó.	Cuaderno / Hojas / Colores / Crayolas	Plasmar de forma física sus gustos y preferencias.	15 minutos
<b>2. Elige, con base en sus preferencias, un material de lectura.</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Tiempo</b>
Una vez definido las preferencias de lectura, escoge un cuento de acuerdo al género que más te guste	Libro digital/libro de la biblioteca Tableta	Seleccionar un cuento de acuerdo al género literario de más agrado	15 min
Realiza un dibujo del personaje que más te gustó	Hojas Cuaderno Lápiz Colores	Plasmar de forma física el personaje del libro que escogió que más le gusto.	15 min
<b>3. Explora, lee y relea el material de lectura elegido con ayuda del profesor si es necesario.</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Tiempo</b>
Leer en voz alta el cuento que más le guste.	Lectura digital / libro	Practicar y fomentar la lectura en voz alta.	20 minutos

## 2. Intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos

En este tema el docente podrá encontrar actividades relacionadas a los aprendizajes claves siguientes:

1. Elige un tema de su interés
2. Explora textos en los acervos para seleccionar aquellos que le permitan saber más sobre el tema que le interesa.
3. Utiliza diferentes indicadores como: título, subtítulo, estructura, ilustraciones para seleccionar materiales que puedan cumplir con sus propósitos.
4. Lee los textos e identifica qué información le ofrece cada uno sobre el tema de su interés.
5. Infiere, con ayuda del profesor, el significado de palabras desconocidas.
6. Aprende el orden alfabético para buscar palabras en el diccionario.
7. Comparte lo aprendido sobre el tema de su interés al reconocer que sabía y qué descubrió con las lecturas.

La información se encuentra en la siguiente liga [https://docs.google.com/document/d/1gFU30f-LLw9shorX0I57F\\_q58Qq7\\_nJl13oOQL-Wt4g/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1gFU30f-LLw9shorX0I57F_q58Qq7_nJl13oOQL-Wt4g/edit?usp=sharing)

### Planeación actividad 2.

<b>Tema:</b> Intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos			
<b>1.</b> Elige el tema de su exposición y expresa verbalmente por qué le interesa y por qué considera necesario hablar al respecto.			
<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Tiempo</b>
En equipos de 3 a 4 personas, elegirán un tema de su interés, de manera libre, para presentarlo al resto de la clase. El profesor deberá llevar libros, revistas, imágenes, etc., donde los alumnos puedan investigar.	Revistas Libros Imágenes Marcadores Carteles Tijeras Pegamento	Promover la comunicación, convivencia e inclusión entre los alumnos dentro del salón de clases, a través de estrategias de investigación de temas determinados.	30 minutos
Presentar el trabajo realizado en conjunto, todos los integrantes del equipo deberán participar, de manera equitativa.	Carteles realizados por los alumnos.	Motivar a los alumnos a perder el miedo de hablar frente a grupo, así como a expresar sus ideas, gustos, temas de interés, a través de la exposición.	30 minutos
Una vez finalizadas las presentaciones, comentar al grupo cuáles fueron las que más les gustaron y por qué.		Compartir opiniones de un tema determinado.	10 minutos

## 3. Intercambio escrito de nuevos conocimientos

En este tema el docente podrá encontrar actividades relacionadas a los aprendizajes claves siguientes:

1. Elige el tema de su exposición y expresa verbalmente por qué le interesa y por qué considera necesario hablar al respecto.
2. Busca información con ayuda del profesor utilizando los materiales de lectura de los acervos, publicaciones periódicas y entrevistas sencillas a miembros de la escuela, la familia y la comunidad.

3. Registra en notas lo más relevante del tema seleccionado para apoyar su exposición.
4. Revisa y corrige, con ayuda del docente, la coherencia y propiedad de sus notas: escritura convencional, ortografía.
5. Recuerda lo trabajado sobre carteles en primer grado y lo aplica para elaborar los materiales de apoyo para su exposición.

La información se encuentra en la siguiente liga <https://docs.google.com/document/d/1IZgKuQOtW45DFtsnVinxroZmpYRPLiDNAXdMdwo3czU/edit?usp=sharing>

### Planeación actividad 3.

<b>Tema:</b> Intercambio escrito de nuevos conocimientos			
1. Elige, a partir de sus gustos e intereses, un proceso social de su interés, que puede ser de su contexto próximo o ajeno a este.			
<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Tiempo</b>
Realizar una carta a uno de sus compañeros, en la que platique cuál es su animal favorito y por qué, incluyendo características de este. Pedir a los alumnos que lleven de tarea una investigación previa sobre el animal del que van a escribir.	Hojas blancas o de color Pluma Lápiz Colores Investigación previa (láminas, hojas impresas, libros, etc.)	Compartir sus gustos e ideas de manera escrita, así como mejorar el proceso de escritura, redacción y ortografía.	20 minutos

#### 4. *Lectura, escritura y escenificación de obras teatrales*

En este tema el docente podrá encontrar actividades relacionadas a los aprendizajes claves siguientes:

1. Explora diversas obras de teatro infantil y recuerda sus características de forma y contenido, como acotaciones y su función, personajes y guiones para marcar diálogos. Con ayuda del profesor amplía lo que sabe.
2. Elige, en equipo, una obra de teatro para ser representada.
3. Planea la representación, considerando los papeles y tareas de cada integrante del equipo.
4. Participa en la representación

La información se encuentra en la siguiente liga [https://docs.google.com/document/d/10T77keMjIWn09oh\\_1AAQ3lvRZr2ob-IBb5RtOqSbJuE/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/10T77keMjIWn09oh_1AAQ3lvRZr2ob-IBb5RtOqSbJuE/edit?usp=sharing)

## Planeaciones actividad 4

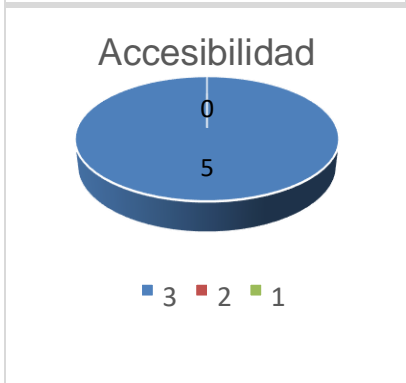
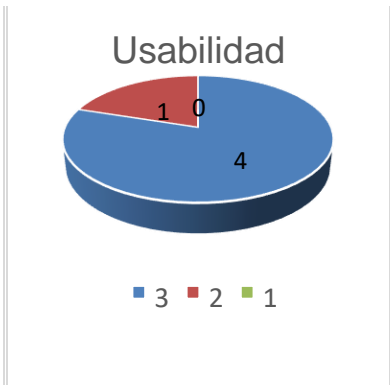
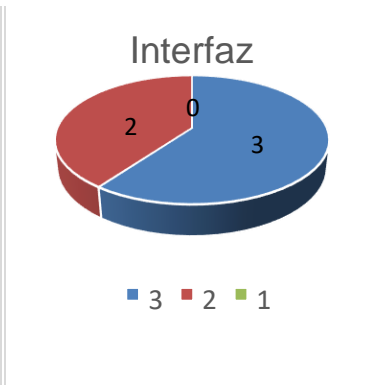
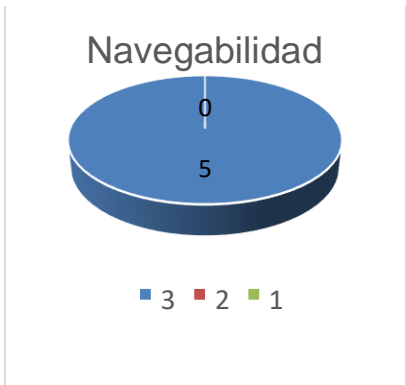
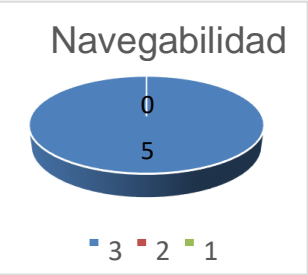
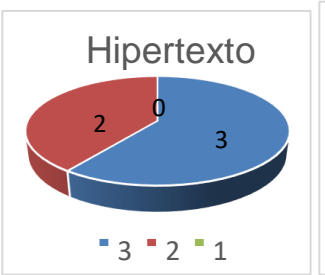
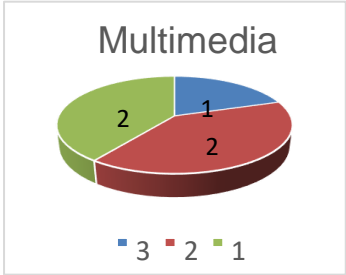
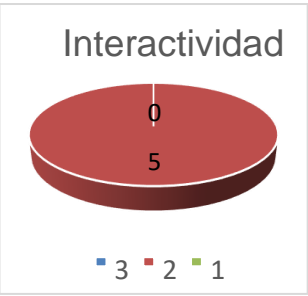
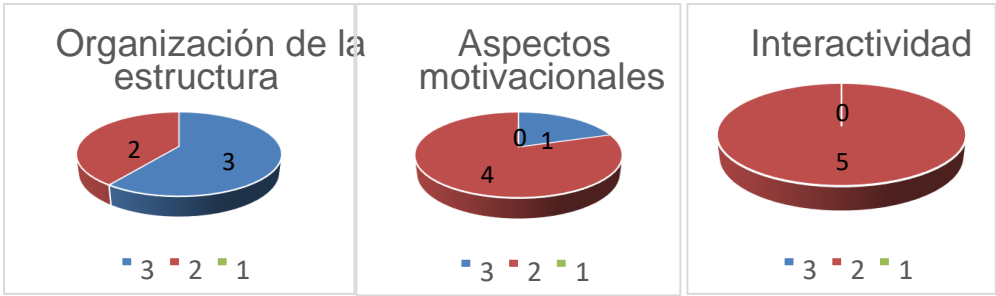
<b>Tema:</b> Lectura, escritura y escenificación de obras teatrales			
<b>1.</b> Explora diversas obras de teatro infantil y recuerda sus características de forma y contenido, como acotaciones y su función, personajes y guiones para marcar diálogos. Con ayuda del profesor amplía lo que sabe.			
<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Tiempo</b>
Pedir a los alumnos de tarea, que lleven una obra de teatro infantil.	-	Investigación de obras teatrales.	-
Compartir al grupo, algunas de las obras de teatro.	Obras de teatro impresas	Leer frente al grupo textos teatrales.	15 minutos
Hacer equipos de 5 a 7 personas, cada equipo escogerá una obra para interpretar.	Obras de teatro impresas	Leer y dar opiniones sobre un texto teatral, así como comunicarse y expresar sus ideas para tomar una decisión.	5 minutos
Dentro de cada equipo, ponerse de acuerdo para interpretar la obra, repartir personajes, diálogos.	-	Delegar responsabilidades, debatir para tomar decisiones a través de textos teatrales.	5 minutos
Aprender sus diálogos y ensayar, para presentar las obras al grupo.	-	Poner en práctica la memorización, la improvisación y representación de personajes.	15 minutos
Presentación de obras teatrales	-	Presentar frente al grupo guiones teatrales, fomentando el desenvolvimiento del habla, actuación y socialización.	40 minutos

b) Rúbrica de evaluación sobre plataforma virtual - Metodología del desarrollo de los objetos de aprendizaje

La plataforma fue evaluada por 4 docentes y 1 psicólogo que trabajan en diferentes instituciones educativas en el segundo grado de primaria:

- Centro Escolar Juan A. Mateos
- Fray Antonio Alcalde
- Roberto Cuéllar García
- Sor Juana Inés de la Cruz
- Colegio Maximiliano María Kolbe

Los resultados obtenidos fueron los siguientes, siendo 3 la mejor calificación y 1 la peor.



c) Indicadores de inclusión  
 Esta evaluación solo la realizaron 2 de los docentes de las instituciones:

- Centro Escolar Juan A. Mateos (primera actividad)
- Sor Juana Inés de la Cruz (segunda actividad)

Pusieron en práctica la primera y segunda actividad de la plataforma, en su salón de clase.

*Tabla 7. Rúbrica 1 actividad*

<b>Centro Escolar Juan A. Mateos (primera actividad)</b>			
Indicador de inclusión	Sí	A veces	No
Los niños se ayudan unos a otros	X		
Todos los niños son tratados por igual		X	
Las actividades fomentan la participación de todos los niños	X		
Los niños cooperan en el juego y en el aprendizaje		X	

*Tabla 8. Rúbrica 2 actividad*

<b>Sor Juana Inés de la Cruz (segunda actividad)</b>			
Indicador de inclusión	Sí	A veces	No
Los niños se ayudan unos a otros		X	
Todos los niños son tratados por igual	X		
Las actividades fomentan la participación de todos los niños	X		
Los niños cooperan en el juego y en el aprendizaje	X		

## **Conclusiones**

### Dar respuesta a los objetivos

El proyecto se generó a partir del siguiente objetivo “elaborar diseño instruccional para la realización de una plataforma educativa que brinde al docente mayor variedad de recursos educativos, para promover un ambiente más inclusivo dentro del salón de clases de segundo grado en la materia de español”; y para poder evaluar este objetivo se tiene que evaluar cada uno de los objetivos específicos:

- a) *Investigar los aprendizajes esperados de la materia de español en segundo y cuarto de primaria.*

Este objetivo se cumplió de manera completa y se puede ver reflejado en el documento donde se encuentran los aprendizajes esperados de la materia de español de segundo grado; no se incluyeron los de cuarto ya que esto no se terminaría en las fechas escolares.

- b) *Desarrollar actividades de acuerdo a cada aprendizaje esperado para la plataforma virtual.*

El objetivo se cumplió parcialmente ya que al principio sí se tenía pensado elaborar las actividades de todos los contenidos sin embargo por los tiempos de la universidad y para poder evaluar lo ya hecho, se hizo solo el primer bloque de actividades de segundo año de primaria.

- c) *Generar rúbrica para evaluar la plataforma virtual.*

Sí se cumplió este objetivo, como se puede mostrar en los apartados anteriores.

### *Aprendizajes obtenidos*



El más grande aprendizaje que se obtuvo fue integrar la tecnología con la educación inclusiva, si bien hemos visto y trabajado estrategias tecnológicas en la educación, es un reto completamente diferente desarrollar una herramienta tecnológica, especialmente agregando el tema de la inclusión, ya que nos metimos en temas que no son completamente de nuestra área, como la tecnología y un poco de psicología, pero fue una experiencia bastante interesante y enriquecedora.

#### *Áreas de mejora*

Haría falta más tiempo para terminar todos los contenidos y tener una mejor plataforma para que sea más fácil de manejar y acceder.

#### *Posibles nuevas investigaciones*

La idea con la que inicio el proyecto de hacer una aplicación móvil era una forma más innovadora de llegar a los alumnos e interactuar con ellos, sin embargo, por diversas razones la ruta se modificó y cambio, pero estaría interesante poder realizar este proyecto como aplicación móvil y poder hacer un trabajo multidisciplinar porque aportaría y beneficiaría a los niños en diversas áreas.

#### **Referencias**

- Berger y Kam (1996), citado por Belloch, C. *Diseño instruccional*. p.2. Recuperado de: <https://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>.
- Buzón, O. (2005) *La incorporación de plataformas virtuales a la enseñanza: una experiencia de formación online basada en competencias*. Sevilla, España.
- Kemp, J. (1972) *Planteamiento didáctico: plan de desarrollo para unidades y cursos*. Editorial Diana.
- Pérez, G. (2015) *Elaboración de Proyectos Sociales: Casos prácticos*. España: Narcea. (pp. 39-50).
- Secretaria de Educación Pública (2010). *Programa de fortalecimiento de la Educación Especial y de la integración educativa*. Recuperado de [https://www.educacionespecial.sep.gob.mx/pdf/tabinicio/2012/datos\\_pfeeie\\_2012.pdf](https://www.educacionespecial.sep.gob.mx/pdf/tabinicio/2012/datos_pfeeie_2012.pdf)
- Secretaria de Educación Pública (2014). *Diagnóstico del programa: Programa S244 Inclusión y Equidad Educativa*. Recuperado de [https://www.inclusionyequidad.sep.gob.mx/files/transparencia/diagnostico/Diagnostico\\_S244.pdf](https://www.inclusionyequidad.sep.gob.mx/files/transparencia/diagnostico/Diagnostico_S244.pdf)