



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE CUENCA
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ELABORACIÓN DE RECURSOS DIGITALES PARA FORTALECER
CONOCIMIENTOS EN EL ÁREA DE LENGUA EXTRANJERA NIVEL A1 PARA
ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE EN LA PLATAFORMA
EVERA (ENTORNO VIRTUAL EMERGENTE PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE),
AÑO LECTIVO 2020-2021

Trabajo de titulación previo a la obtención del
título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

AUTORAS: ALEXANDRA SOFÍA BERMEO PEÑALOZA

KAREN ANABEL DÍAZ OTAVALO

TUTORA: LCDA. SUSANA ELODIA CASTRO VILLALOBOS, Ph.D.

Cuenca - Ecuador

2022

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Nosotras, Alexandra Sofía Bermeo Peñaloza con documento de identificación N° 0106455066 y Karen Anabel Díaz Otavalo con documento de identificación N° 0150051423; manifestamos que:

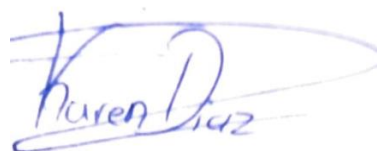
Somos las autoras y responsables del presente trabajo; y, autorizamos a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesianas pueda, usar, difundir, reproducir, publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 17 de marzo del 2022

Atentamente,



.....
Alexandra Sofía Bermeo Peñaloza
0106455066



.....
Karen Anabel Díaz Otavalo
0150051423

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Nosotras, Alexandra Sofía Bermeo Peñaloza con documento de identificación N° 0106455066 y Karen Anabel Díaz Otavalo con documento de identificación N° 0150051423, expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autoras de la Propuesta Metodológica: “Elaboración de recursos digitales para fortalecer conocimientos en el área de lengua extranjera nivel A1 para estudiantes con discapacidad intelectual leve en la plataforma EVERA (entorno virtual emergente para reforzar el aprendizaje), año lectivo 2020-2021”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

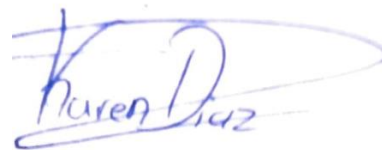
En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 17 de marzo del 2022

Atentamente,



.....
Alexandra Sofía Bermeo Peñaloza
0106455066



.....
Karen Anabel Díaz Otavalo
0150051423

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Susana Castro Villalobos con documento de identificación N° 0910826486, docente de la Universidad Politécnica Salesiana declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: ELABORACIÓN DE RECURSOS DIGITALES PARA FORTALECER CONOCIMIENTOS EN EL ÁREA DE LENGUA EXTRANJERA NIVEL A1 PARA ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE EN LA PLATAFORMA EVERA (ENTORNO VIRTUAL EMERGENTE PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE), AÑO LECTIVO 2020-2021, realizado por Alexandra Sofía Bermeo Peñaloza con documento de identificación N° 0106455066 y Karen Anabel Díaz Otavalo con documento de identificación N° 0150051423, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta Metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 17 de marzo del 2022

Atentamente,



.....

Lcda. Susana Castro Villalobos, Ph.D

0910826486

DEDICATORIA

A Dios por su infinita bondad.

A mi pequeña hija Paulita, mi persona, mi gran motor de arranque, la pequeña niña que me sigue enseñando el lado dulce de la vida y mis ganas de buscar lo mejor. Hace 4 años al iniciar una nueva etapa, todo parecía eterno, pero ahora con certeza sé que todo lo que pasó en el proceso valió la pena. Posiblemente en este momento Paulita no entiendas mis palabras, pero al ir creciendo te darás cuenta que siempre serás mi mayor importancia, parte de mi corazón y de mi vida entera.

A mi tía Gloria, mi reina tengo tanto por decir y por todo le agradezco mil gracias, jamás me negó un consejo, un saludo, una ayuda, su amor incondicional. Gracias a ella estoy donde estoy; siempre agradeceré que me hizo una mejor persona y aun lo sigue haciendo, siempre fomentándome el amor a Dios. Porque en muchos aspectos de flaqueza siempre supo ser mi persona y supo que decir en el momento, gracias por su apoyo infinito y su gran amor de madre.

A mis padres que siguen siendo los promotores de cada uno de mis sueños, por el infinito amor incondicional y porque a pesar de mucho aún siguen forjándome. Les agradezco tanto por mantenerme firme en mis decisiones, por enseñarme con su ejemplo cada día.

A toda mi familia materna y paterna por su gran cariño.

Bermeo Peñaloza Alexandra Sofia

A mis padres Eva Otavalo y Medardo Diaz y a mis hermanos Ronald Y Marlon por estar conmigo en todo lo momento, gracias a ellos por apoyarme está el último y cada sacrificio que hicieron no fue en vano.

Diaz Otavalo Karen Anabel

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a Dios por las oportunidades de cada día.

Agradezco el amor infinito de mis padres por estar siempre presentes en cada etapa de mi vida, por aceptarme con mis debilidades y fortalezas.

Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal de la Fundación Salesiana PACES por permitirme realizar todo el proceso investigativo dentro de su institución educativa.

De igual manera mis agradecimientos a la Universidad Politécnica Salesiana, a la carrera de Educación Básica, a mis docentes quienes con la enseñanza de sus conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada uno de ustedes por su sabiduría, paciencia y dedicación.

Finalmente quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento a mis docentes tutores de Tesis Dra. Susana Castro, tutora de todo este proceso, al Dr. Fernando Solorzano, al Dr. Edgar Loyola quienes con sus conocimientos, enseñanzas y colaboración permitieron el desarrollo de este trabajo.

RESUMEN

Mediante la propuesta planteada en la Fundación Salesiana PACES (Programa Artesanal de Capacitación Especial Salesiana), la cual es un centro de ayuda que acoge a niños, niñas y adolescentes en situaciones de vulnerabilidad para ayudarlos en el área de formación personal y ayuda en tareas, brindando así un lugar en donde los niños y adolescentes pueda ser guiados por educadores y voluntarios. Mediante esta necesidad evidenciada por el proyecto de vinculación de las carreras de educación con el proyecto Salesiano Ecuador PACES, el mismo que consiste en un plan de refuerzo escolar en una plataforma emergente, denominada EVERA (Entorno virtual emergente para reforzar el aprendizaje), cuenta con recursos debidamente planificados de acuerdo a las diversas necesidades educativas. Surge la necesidad de elaborar una opción de refuerzo en el área de inglés, para los estudiantes de los dos Centros Organizativos Salesianos (COS), dirigida a estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Fundación PACES. De esta manera ayude al aprendizaje de los estudiantes y puedan aprender a su ritmo de estudio, que luego de una prueba de diagnóstico realizada se consideró que los recursos fueran de un nivel A1 de inglés, concretamente con estudiantes que poseen discapacidad intelectual leve. Para tales efectos se parte de un análisis de estrategias digitales, para poder gestionar el refuerzo correspondiente, la cual se fundamenta a través del levantamiento de información realizada por la fundación mencionada. Mediante un enfoque cuantitativo se realizó encuestas y prueba de diagnóstico, obteniendo los resultados para el estudio, en el cual los educadores de los dos centros puedan guiarse en realizar tareas de refuerzo sin dependencia de edad, puesto que están generados específicamente para los niños, niñas adolescentes de la Fundación Salesiana. De este modo lograr el refuerzo educativo en el área de inglés las mismas que se basan en la elaboración de recursos adaptados para estudiantes con discapacidad intelectual leve.

ÍNDICE GENERAL

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	2
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIAN.....	3
CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DE TITULACIÓN	3
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
RESUMEN	6
1. PROBLEMA.....	11
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	11
5.5 ANTECEDENTES.....	11
5.5 IMPORTANCIA Y ALCANCE	17
1.4 DELIMITACIÓN	18
1.5 DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.....	19
1.5.1 RESULTADOS DE LA ENCUESTA	19
1.5.2 RESULTADOS DE LA PRUEBA DE DIAGNÓSTICO	20
1.5.3 DATOS DE ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD	21
1.6 INTERPRETACIÓN DEL DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.....	22
1.6.1 INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LA ENCUESTA	22

1.6.2 INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS DE LA PRUEBA DE DIAGNÓSTICO	22
1.6.3 INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS DE LOS NIÑOS CON DISCAPACIDAD.....	23
1.7 EXPLICACIÓN DEL PROBLEMA	23
2. OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICOS	24
2.1 Objetivo General	24
5.5 Objetivos específicos.....	24
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	24
3.1 Necesidades educativas especiales	24
3.1.1 Conceptualización.....	24
3.1.2 Tipos de necesidades educativas especiales	25
3.1.3 Discapacidad intelectual leve.....	26
3.1.4 Alfabetización digital a niños y adolescentes con discapacidad intelectual leve.....	28
3.1.5 La Inclusión	29
3.2 Recursos educativos digitales	30
3.2.1 Conceptualización.....	30
3.2.2 Importancia de los recursos educativos digitales.....	31
3.2.3 Refuerzo académico mediante recursos digitales	32
3.3 Web 2.0.....	33
3.3.1 Conceptualización.....	33

	9
3.3.2 La Web 2.0 en el aprendizaje.....	34
3.3.3 Características de la Web 2.0.....	34
3.3.4 Plataformas Educativas	35
3.3.5 Herramientas utilizadas para la enseñanza en la educación.....	36
3.3.6 Herramientas utilizadas para la enseñanza del inglés	37
3.3.7 Tipos de Plataformas educativas.....	37
3.4 Inglés.....	42
3.4.1 Importancia del inglés en el nivel básico	43
3.4.2 Aprendizaje del inglés en niños con discapacidad intelectual leve	44
3.4.3 Destreza necesarias para un nivel A1 en niños	45
3.4.4 Metodologías utilizadas en el inglés básico.....	46
3.4.5 Estrategias para el inglés.....	47
3.4.6 Importancia de la Web 2.0 en el área de inglés	47
4. METODOLOGÍA	48
4.1 Técnicas	49
4.1.1 Prueba de diagnóstico	49
4.1.2 Encuesta	49
4.1.3 Documental	49
5. PROPUESTA METODOLÓGICA	49
5.1 Tipo de propuesta.....	49
5.2 Descripción de la propuesta	49

	10
5.3 Objetivo.....	53
5.4 Partes de la propuesta.....	53
6. CONCLUSIONES.....	43
7. RECOMENDACIONES.....	44
8. BIBLIOGRAFÍA	45
9. ANEXOS	52
Anexo 1. Cuestionario para los estudiantes.....	54
Anexo 2. Prueba Diagnóstica de inglés para los estudiantes.....	56
Anexo 3 Formato Speaking Part	11
Anexo 4. Fotografías de los dos centros organizativos PACES.	6

1. PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En la Fundación Salesiana PACES se elabora recursos digitales para el refuerzo del aprendizaje del idioma inglés, para niños, niñas y adolescentes, basados en los contenidos de acuerdo al nivel A1, de tal manera se utilizará la gamificación mediante plataformas digitales que son más conocidas actualmente dentro de la web, puesto que servirá de orientación para los educadores y como refuerzo educativo.

Mediante el proyecto realizado por vinculación y el proyecto Salesiano PACES Ecuador se da una de las posibles causas para el nivel de dificultad del aprendizaje del inglés, es porque en su gran mayoría los educadores no cuentan con el suficiente material educativo de refuerzo para los niños, niñas y adolescentes de la Fundación ya antes mencionada acrecentando este problema, cuando en el grupo existen estudiantes con necesidades educativas, donde existen mayor niños con discapacidad intelectual leve y el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés se convierte en un reto, sumando a esto el déficit de recursos inclusivos en el aprendizaje del inglés.

En conclusión, se menciona que los educadores de PACES necesitan del apoyo de actividades interactivas de refuerzo en los ámbitos de aprendizaje de la lengua extranjera nivel A1 en base al marco común europeo para las lenguas MCER, donde les permitan innovar y motivar a los niños, niñas y adolescentes en el proceso de refuerzo en el control de tareas, mediante las herramientas digitales, los recursos digitales serán implantados en la plataforma EVERA.

5.5 ANTECEDENTES

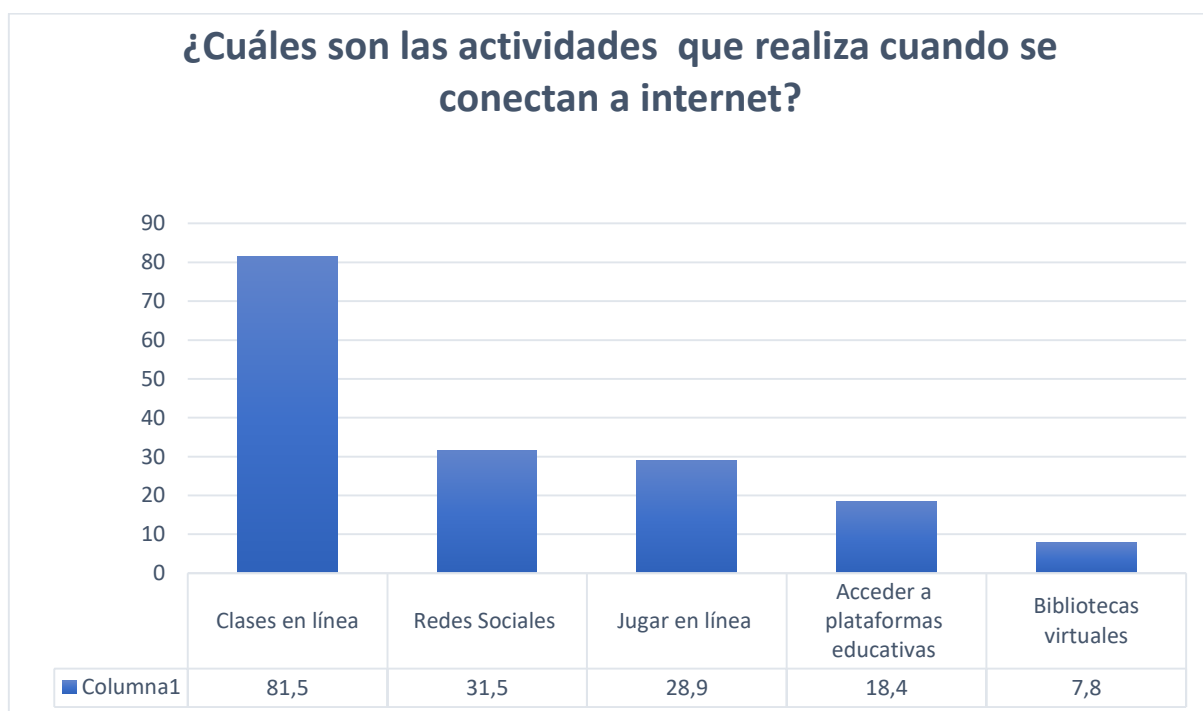
Mediante el proyecto Salesiano PACES, se pudo descubrir la carencia de recursos digitales para reforzar el aprendizaje en las diferentes áreas como el inglés. Presentando en su

mayoría estudiantes con NEE (Necesidades Educativas Especiales) y un déficit de recursos inclusivos en el refuerzo de un segundo idioma, como el inglés. Por lo tanto, se elaboran recursos digitales buscando mejorar y aportar en el refuerzo del inglés a través de una investigación verídica.

Esta nueva educación se hace compleja ante los niños en condiciones vulnerables y en establecimientos escolares públicos que no cuentan con la capacidad de acceder a las plataformas educativas existentes, por la situación que está atravesando el mundo, muchos de los estudiantes no cuentan con internet en sus hogares como es el caso de los niños, niñas y adolescentes pertenecientes a la fundación Salesiana PACES quienes en su mayoría no tienen acceso a conectividad e internet y los padres se les dificulta su ayuda al no tener una escolaridad completa.

¿Cuáles son las actividades que realiza cuando se conecta a internet?

Gráfico 1



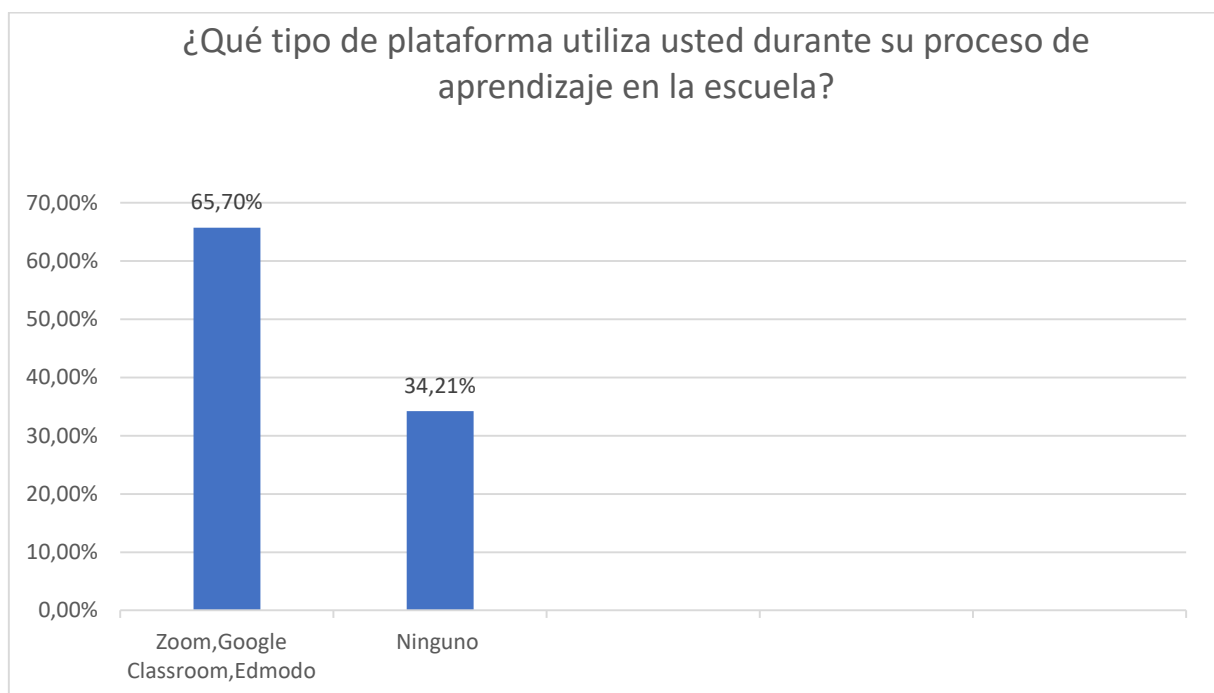
Fuente: Elaboración propia

Análisis

Según la encuesta se puede observar los resultados que el 81,5% de estudiantes prefieren clases en línea, mientras tanto el 31,5% prefiere las redes sociales, que el 28,9% juega en línea, por otro lado, el 18,4% accede a plataformas educativas y por último el 7,8% visita las bibliotecas virtuales.

¿Qué tipo de plataforma utiliza usted durante su proceso de aprendizaje en la escuela?

Gráfico 2



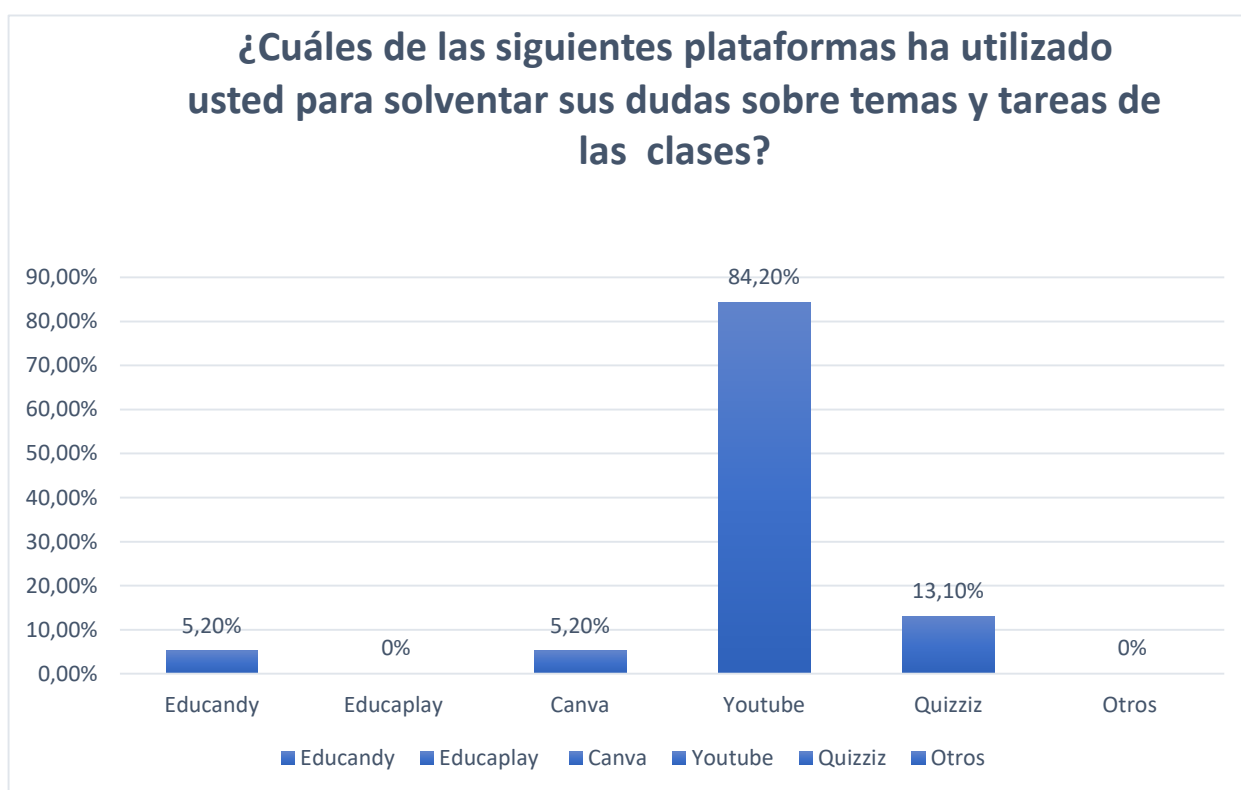
Fuente: Elaboración propia

Análisis

Según la encuesta se observa que el 65,7% de encuestados utilizan las plataformas denominadas Zoom, Google Classroom y Edmodo para su proceso de aprendizaje en la escuela y que el 34,21% no tiene ninguna plataforma o conocimiento de la misma.

¿Cuáles de las siguientes plataformas ha utilizado usted para solventar sus dudas sobre temas y tareas de las clases?

Gráfico 3



Fuente: Estudiantes de la Fundación PACES

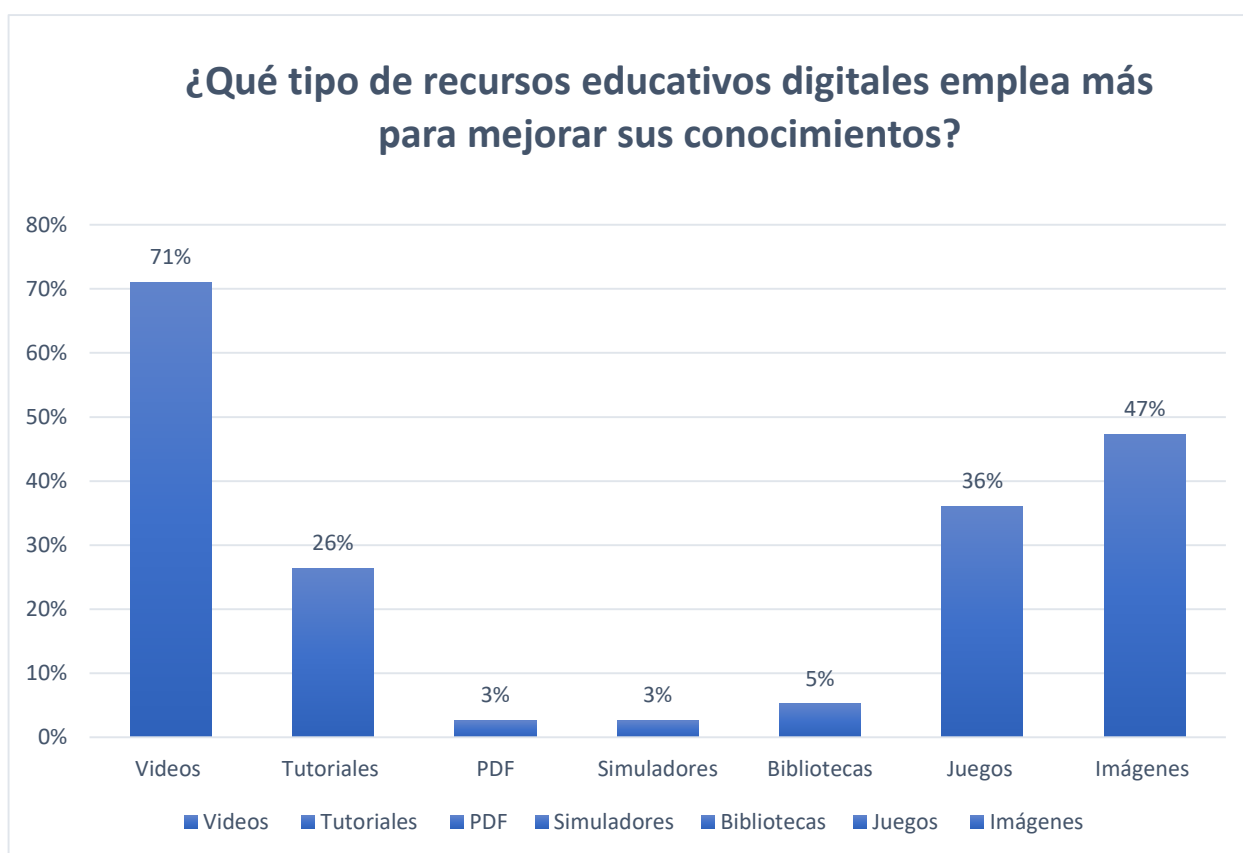
Análisis

Según la encuesta se puede observar los resultados que el 84,2% de estudiantes prefieren YouTube para resolver sus dudas con las tareas en clases, mientras tanto el 13,1% prefiere Quizziz, que el 5,2% Educandy y por último el 0% Educaplay y Otros. El resultado obtenido

nos servirá de mucho para realizar los recursos digitales basados por videos para los estudiantes.

¿Qué tipo de recursos educativos digitales emplea más para mejorar sus conocimientos?

Gráfico 4



Fuente: Elaboración propia

Análisis

Según la encuesta se puede observar los resultados de los estudiantes que emplean recursos digitales para su conocimiento son que el 71% de estudiantes prefieren Videos, mientras tanto el 47,3% prefiere Imágenes, que el 36,8% juegos, por otro lado, el 26,3% tutoriales y el 5,2% visita las bibliotecas y para finalizar el 2,6% PDF y Simuladores.

¿Te gustaría que se incrementen recursos digitales para el aprendizaje de inglés?

¿Elija los que más te guste?

Gráfico 5



Fuente: Elaboración propia

Análisis

Según la encuesta realizada se observa en el gráfico con un 57,8% los estudiantes prefieren Videos, además el 55,2% Juegos y el 52,8% Imágenes, de cual se puede verificar que los recursos mencionados son los que prefieren los niños para su aprendizaje del inglés mientras tanto que el 10,5% Bibliotecas, el 5,2% tutoriales, 2,6% en simuladores y para finalizar el 0% PDF son los que utilizarían con menor frecuencia.

Por lo tanto, se aplicó la encuesta a 12 niños y 26 niñas de la fundación PACES en los dos centros organizativos de la Feria Libre y Nueve de octubre dando como resultado 38 estudiantes que asisten de forma presencial con diferentes edades entre 5 a 19 años y niveles educativos desde Primero de básica hasta noveno. Luego de dar a conocer los resultados de las encuestas a los estudiantes se puede decir que los niñas y niños aprenden mejor con videos, juegos e imágenes en la cual debe ir todos estos recursos digitales en la plataforma de refuerzo académico en el área de inglés para en nivel A1.

5.5 IMPORTANCIA Y ALCANCE

El proyecto investigativo parte de la necesidad de los dos centros organizativos en la creación de los recursos digitales de refuerzo en el área de inglés, considerando en lograr un alcance significativo en que educadores y niños cuenten con un apoyo para la materia de inglés. Por esta razón esta propuesta se direcciona para ayudar a los niños, niñas y adolescentes con discapacidad intelectual leve mediante los recursos digitales de refuerzo, los cuales le permitirán al estudiante desarrollar su capacidad intelectual de manera práctica en la plataforma emergente EVERA, que contará con herramientas de apoyo o refuerzo para las tareas en la escuela como para la casa, dando así un resultado exitoso para el ámbito educativo y personal.

Es importante el impacto que tienen las plataformas educativas para el refuerzo de las distintas áreas de aprendizaje, genera la curiosidad en los niños y adolescentes, motivo por el cual los docentes debemos aprovechar para desarrollar más sus conocimientos. Para la actualidad, el saber acerca del uso de internet es de importancia puesto que, mediante las distintas aplicaciones, plataformas se pueda generar el interés por la educación. En la actualidad la educación y la tecnología deben ir a la par ya que los dos aspectos ayudan a los educandos y a los docentes a construir sus propios aprendizajes a través de recursos digitales

se puede obtener un conocimiento divertido e interactivo y mejor aún si es para el refuerzo del idioma inglés.

Considerando que a futuro vendrán nuevos retos a los cuales enfrentar, es necesario empezar el cambio, mediante ciertos proyectos que puedan llegar a una inclusión en diferentes ámbitos, siendo ahora importante el aprendizaje de un segundo idioma como el inglés.

1.4 DELIMITACIÓN

Campo: Educación

Área: Plataformas digitales/ Inglés/ Discapacidad intelectual leve

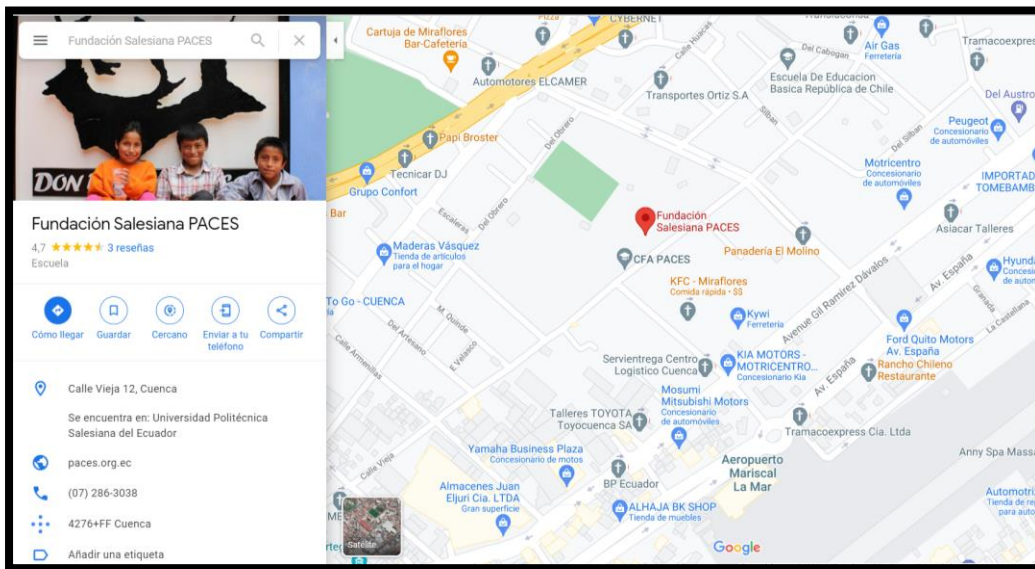
Aspecto: Refuerzo en el área de inglés

Delimitación espacial: La Fundación Salesiana PACES se encuentra ubicada en la provincia del Azuay, cantón Cuenca. Cuenta con dos COS, la primera ubicada en el sector 9 de octubre y la segunda en el sector de la Feria Libre, El Arenal. Estas dos fundaciones acogen a todos los niños en situaciones vulnerables. Por tal razón se trabaja conjuntamente y se realiza encuestas y pruebas de diagnóstico que demuestran el avance en sus conocimientos en la materia de inglés.

La recolección de datos para realizar el trabajo de titulación está en el periodo 2020-2022 considerado como la elaboración de recursos digitales para fortalecer conocimientos en el área de lengua extranjera nivel A1 para estudiantes con discapacidad intelectual leve en la plataforma EVERA, en la ciudad de Cuenca, en la Fundación Salesiana PACES, en dos Centros Organizativos Salesianos, Nueve de octubre y Feria Libre “El Arenal”.

Ilustración 1.

Mapa de la ubicación de la Fundación Salesiana PACES. Cuenca-Ecuador



Fuente: Consultada en mayo 2021 en (Google Maps)

Delimitación temporal: Elaboración de recursos digitales para niños con discapacidad intelectual leve para la Fundación Salesiana PACES.

Delimitación sectorial e institucional: existen dos centros organizativos ubicados: uno en el sector de la 9 de Octubre y otro en el sector de la Feria Libre.

1.5 DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

1.5.1 RESULTADOS DE LA ENCUESTA

A partir de esta encuesta que se aplica de manera presencial a los niños/as de los dos centros organizativos de la Fundación PACES, de manera matutina y vespertina en los sectores de la Feria Libre y Nueve de Octubre, se puede considerar la toma de datos para la propuesta que se va plantear, cuyos resultados darán paso a su ejecución, los cuales beneficiaran a niños y educadores de la Fundación, mediante las herramientas que ayudaran a motivar a los niños y adolescentes a seguir avanzando con su formación y a la vez desarrollar un aprendizaje significativo.

1.5.2 RESULTADOS DE LA PRUEBA DE DIAGNÓSTICO

Tabla 2*Prueba Diagnóstica de inglés a los niños de PACES. Destreza Reading and Writing*

DATOS DE LAS PRUEBAS DE DIAGNOSTICO.	MUESTRA DE NIÑOS. 38	100%
DESTREZA: Reading and Writing		
Niños:	Dificultades __/20	Porcentaje%
RW 2	16	5,2%
RW 2	15	5,2%
RW 1	14	2,6%
RW 2	13	5,2%
RW 3	12	7,8%
RW 4	11	10,5%
RW 1	10	2,6%
RW 3	9	7,8%
RW 2	8	5,2%
RW 2	7	5,2%
RW 2	6	5,2%
RW 1	3	2,6%
RW 13	0	34,2%

Tabla 3*Prueba Diagnóstica de Ingles a los niños PACES. Destreza Speaking*

DATOS DE LAS PRUEBAS DE DIAGNOSTICO.	MUESTRA DE NIÑOS.	Porcentaje 100%
DESTREZA: Speaking.		
Niños:	Dificultades __/15	
S 3	4	7,8%
S 2	2	5,2%
S 4	1	10,5%
S 29	0	76,3%

Tabla 4*Prueba de Ingles a los Niños de PACES. Destreza Listening*

DATOS DE LAS PRUEBAS DE DIAGNOSTICO.	MUESTRA DE NIÑOS.
--------------------------------------	-------------------

DESTREZA: Listening.		Porcentaje
		100%
Niños:	Dificultades ___/3	
L 1	3	2,6%
L 3	2	7,8%
L 5	1	15,7%
L 29	0	76,3%

1.5.3 DATOS DE ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD

Tabla 5

Número de Estudiantes con Discapacidad en los Dos Centros de PACES

ESTUDIANTES QUE PRESENTAN NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES 9 DE OCTUBRE			
EDAD	AÑO DE ESTUDIO	TIPO DE DISCAPACIDAD / %	OTRAS NEE
6	EGB SEGUNDO		ANTECEDENTES PPL
08	EGB TERCERO		REZAGO ESCOLAR
08	EGB CUARTO		ADAPTACIONES CURRICULARES - DIAC UDAI
07	EGB CUARTO	DISCAPACIDAD VISUAL (QUERATOCONO)	
7	EGB CUARTO		ANTECEDENTES PPL
10	EGB SEXTO		ADAPTACIONES CURRICULARES
09	EGB SEXTO		ADAPTACIÓN CURRICULAR Y REQUIERE VALORACIÓN PSICOPEDAGÓGICA
11	EGB OCTAVO	DISC. AUDITIVA - ADAPTACIÓN CURRICULAR	
13	EGB OCTAVO	DISC. AUDITIVA E INTELLECTUAL - ADAPTACIÓN CURRICULAR	
17	EGB NOVENO	DISCAPACIDAD INTELLECTUAL LEVE	
15	EGB NOVENO	DISCAPACIDAD INTELLECTUAL LEVE	Adolescente de inclusión educativa (C.I.L) de acuerdo al dx emitido por el UDIPSAI
18	EGB NOVENO	DISC. INTELLECTUAL MODERADA	
EDAD	AÑO DE ESTUDIO	TIPO DE DISCAPACIDAD / %	OTRAS N
12	EGB NOVENO	DISC. AUDITIVA Y ADAPTACIÓN CURRICULAR	
15	BGU PRIMERO	DISC. INTELLECTUAL 35%	
16	BGU SEGUNDO	DISC. INTELLECTUAL	

18	BGU	SEGUNDO	DISC. AUDITIVA – ADAPTACIÓN CURRICULAR (cuenta con traductor de lengua de señas)	
19	BGU	TERCERO	DISC. INTELLECTUAL – ADAPTACIÓN CURRICULAR	
17	BGU	SEGUNDO	DISC. INTELLECTUAL 50% – ADAPTACIÓN CURRICULAR	
18	BGU	SEGUNDO	DISC INTELLECTUAL	ADAPTACION CURRICULAR – DIAC UDAI
ESTUDIANTES QUE PRESENTAN NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES FERIA LIBRE				
EDAD		AÑO DE ESTUDIO	TIPO DE DISCAPACIDAD / %	OTRAS NEE
7	EGB	CUARTO	DISCAPACIDAD INTELLECTUAL 48%	
9	EGB	QUINTO		ADAPTACIÓN CURRICULAR (ATENCIÓN DISPERSA)
12	EGB	SEXTO		REZAGO ESCOLAR
11	EGB	SÉPTIMO		REZAGO ESCOLAR
12	EGB	OCTAVO		REZAGO ESCOLAR
14	EGB	DÉCIMO		ADAPTACIÓN CURRICULAR
19	BGU	TERCERO		ENFERMEDAD CATASTRÓFICA (CORAZÓN)

1.6 INTERPRETACIÓN DEL DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

1.6.1 INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LA ENCUESTA

Mediante la encuesta realizada se determinó que la mayor parte de niños y jóvenes de la Fundación poseen celular, computadora y servicio de internet mediante datos móviles, mientras que la calidad de servicio que poseen los niños es regular, en gran parte utilizan el internet para recibir clases, navegar en redes sociales y acceder a plataformas educativas como Edmodo, Zoom, Classroom, YouTube entre otros. Para mejorar sus conocimientos acceden a videos, tutoriales y juegos educativos.

1.6.2 INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS DE LA PRUEBA DE DIAGNÓSTICO

Mediante la prueba de diagnóstico realizada a los estudiantes podemos constatar que en las destrezas de Reading and Writing, la mayoría no alcanzan el nivel A1, mostrando dificultades en su escritura y lectura, mientras que en la destreza de Speaking no logran una conversación

activa, tomando en cuenta el nivel básico que fue abordado. En la destreza de Listening no alcanzaron una comprensión de los audios correspondientes a la prueba de Cambridge.

1.6.3 INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS DE LOS NIÑOS CON DISCAPACIDAD

Del estudio trabajado a partir de encuestas y pruebas diagnósticas, se puede determinar que de los estudiantes que asisten a la Fundación Salesiana PACES, en los dos centros, el 67% presentan discapacidad intelectual leve, mientras que un 7% presentan discapacidad auditiva e intelectual, otro 7% discapacidad visual y un 3% discapacidad auditiva; de los estudiantes que no tienen acceso a internet y trabajan de manera presencial, el 87% son estudiantes sin necesidades educativas; y el 13% son estudiantes con necesidades educativas especiales.

De los datos proporcionados por la Fundación Salesiana PACES es importante resaltar que la población que atiende esta fundación está entre la edad de 5 a 16 años de edad, estando la mayor cantidad de los estudiantes en un nivel educativo entre básica media y superior, siendo la mayoría de estas personas de sexo femenino.

1.7 EXPLICACIÓN DEL PROBLEMA

Frente a estas realidades una de las posibles causas para el nivel de dificultad del aprendizaje del inglés es porque en su gran mayoría los educadores no cuentan con el suficiente material educativo de refuerzo para los educandos, donde el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés se convierte en un reto, sumando a esto el déficit de recursos inclusivos en el aprendizaje de un segundo idioma. Se obtuvo que se necesita un refuerzo en las cuatro áreas básicas y adicionalmente manifiestan la necesidad de refuerzo en el área de inglés es por eso que el siguiente trabajo de investigación propone realizar actividades interactivas de refuerzo en los ámbitos de aprendizaje de la lengua extranjera nivel A1 con las destrezas oral, escrita, de escucha y habla en los niños de fundación PACES con el objetivo

de que refuercen sus conocimientos básicos del nivel A1 de inglés, en base al Marco Común Europeo para las lenguas MCER. Los recursos digitales serán implantados en la plataforma EVERA elaborando el refuerzo escolar a niños y niñas que presentan una necesidad educativa especial como discapacidad intelectual leve.

¿Qué alternativa tecnológica se puede elaborar para reforzar los conocimientos de la asignatura inglés para los niños con discapacidad intelectual leve?

2. OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICOS

2.1 Objetivo General

Elaborar recursos digitales para facilitar y reforzar los conocimientos de la lengua extranjera en la plataforma EVERA para los alumnos con discapacidad intelectual leve.

5.5 Objetivos específicos

- Investigar metodologías y estrategias educativas que se emplean en los recursos digitales.
- Implementar estrategias innovadoras de refuerzo en el área de inglés.
- Diseñar recursos digitales en inglés orientados a los alumnos con discapacidad intelectual leve.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1 Necesidades educativas especiales

3.1.1 Conceptualización

Las necesidades educativas especiales (N.E.E) son necesidades que requieren de una intervención o ayuda en sus dificultades; sea física, psíquico, cognitivo o sensorial. Se considera a personas con discapacidad, aquellas que presentan déficit en su área motora, cognitiva o sensorial, son personas que muestran dificultades y que sobresaltan sobre el resto de sus compañeros en el aprendizaje según su edad o curso en el que se encuentran, de tal

manera las personas con dificultades requieren de apoyo especializado (López y Velenzuela, 2015).

Durante el paso del tiempo se generan cambios ya sea sociales, culturales y tecnológicos. Promoviendo equidad e inclusión para que niños y jóvenes puedan acceder a la educación y se pueda generar un ambiente de sana convivencia.

Para una buena adaptación y compromiso con los estudiantes, Según Ministerio de Educación (2013) el docente y padres de familia buscan establecer varios apoyos hacia los estudiantes con necesidades educativas especiales (N.E.E).

- La incentivación de participación para dar seguridad y evitar la sobreprotección.
- La exigencia al estudiante con una adecuada estimulación.
- Dar la opción a los estudiantes de escoger entre dos o más cosas, reforzará la autodeterminación.
- Revisión conjuntamente de tareas del estudiante.

3.1.2 Tipos de necesidades educativas especiales

Los estudiantes con NEE tiene dificultad en el proceso de su aprendizaje que el del resto, existe las N.E.E permanentes que se presenta durante toda su vida y temporales que son en un periodo escolar en la cual necesitan apoyo para superar su capacidad de aprendizaje.

De acuerdo con el Ministerio de Educación del Ecuador (2013) se clasifica en N.E.E asociadas a la discapacidad:

- Discapacidad sensorial (Discapacidad auditiva): la persona con esta discapacidad tiene una pérdida auditiva de por vida o parcial, motivo por el cual no logra una comunicación con quienes le rodean, de este modo no logran una integración a la sociedad.
- Discapacidad sensorial (Visual): Se refiere a una pérdida total o parcial de su vista.

- **Discapacidad Intelectual:** Es la dificultad en el proceso de aprendizaje, alterando sus comportamientos adaptativos. Discapacidad Intelectual leve, discapacidad Intelectual moderada y discapacidad Intelectual severa y profunda.
- **Discapacidad Física / Motora:** Esta discapacidad abarca la postura, la movilidad y coordinación de movimientos.

3.1.3 Discapacidad intelectual leve

De acuerdo a los datos proporcionados por el proyecto Salesiano PACES se obtuvo información acerca de niños que muestran discapacidad intelectual leve, de este modo se dice que la discapacidad intelectual leve presenta un Coeficiente Intelectual (CI) de setenta a cincuenta o cincuenta y cinco. Existe un mínimo deterioro en las áreas sensorio-motoras, los estudiantes con esta discapacidad pueden aprender habilidades académicas hasta el nivel de educación primaria, quienes pueden necesitar orientación y asistencia cuando se encuentren sometidos a situaciones de estrés.

Las personas con discapacidad intelectual leve presentan déficit en funciones intelectuales, como el razonar, la solución de problemas, la ejecución en planes, el pensamiento abstracto, el criterio formativo, el aprendizaje académico y el aprendizaje a partir de la experiencia. Por otra parte, lleva consigo un comportamiento personal o social al que las personas con discapacidad intelectual leve no se ven muy involucradas. En varias ocasiones sin apoyo a esta necesidad, limitan el trabajo de las actividades de la vida diaria como la relación personal, la comunicación o el trabajo en su hogar, comunidad o en la escuela, ocasionando el bajo rendimiento en el desarrollo personal o social (Medina & Pérez , 2020).

Desde un punto de vista, las personas con discapacidad intelectual leve presentan problemas de aprendizaje, puesto que su desarrollo madurativo es mucho más lento, y muestra un desarrollo lento mental. Se evidencia que van experimentando las mismas o muy

parecidas fases madurativas, a la vez que su procesamiento mental de la información también evoluciona y mejora con la experiencia.

La importancia de trabajar con las debilidades y capacidades de estudiantes con esta discapacidad en la escuela, es un gran reto para el docente, quien debe estar capacitado para un apoyo total, en la cual debe motivar, organizar y planificar las clases y así poder atender todas las necesidades educativas con la obtención de una inclusión educativa dentro del aula.

Aranda (2019) menciona que la educación especial en los adolescentes con discapacidad intelectual leve requiere de una inclusión social plena, puesto que es necesario generar mejoras e innovaciones en la educación, se recomienda trabajar con las personas que tienen discapacidad intelectual leve con actividades que promuevan habilidades para su vida cotidiana y motivar en el área personal.

Los niños y jóvenes que son diagnosticados con esta discapacidad necesitan ayuda y refuerzo en sus capacidades en diferentes áreas y en el ambiente social y en el que más se desenvuelvan, de tal manera que, debemos dejar atrás las debilidades de cada uno de ellos, motivándoles a concluir con sus actividades.

La discapacidad es una de las condiciones con la que vive la persona, obstaculizando varios de los funcionamientos sean físicos o psicológicos. Causa por la cual, se delimita en la función de poder aprender como el resto de personas (Soberanes, et al., 2017).

Según Ley orgánica de discapacidades (2012) menciona involucrar a los padres de familia, comunidad educativa, autoridades de la institución y personas que estén a cargo de su cuidado y aprendizaje, llevando a cabo la participación activa de los niños y adolescentes con discapacidad.

Los niños y adolescentes que presentan discapacidad intelectual leve en el ámbito educativo pueden conseguir avances en su aprendizaje, generando un desempeño en sus actividades mediante un apoyo adecuado con adaptaciones y capacitaciones para desenvolverse en la vida cotidiana y alcanzar autonomía personal y trabajo en equipo, de este modo lograr una convivencia con la sociedad. (Mendoza & Sandoval , 2013)

3.1.4 Alfabetización digital a niños y adolescentes con discapacidad intelectual leve.

Durante el paso del tiempo, todos se han visto en la obligación de aprender más acerca de las nuevas tecnologías, las cuales han ido evolucionando a medida del paso del tiempo, por ello es necesario la enseñanza del uso de tecnologías mediante una inclusión para los niños y adolescentes con discapacidad intelectual leve y así poder generar y conseguir en ellos mejorar su enseñanza, puesto que años atrás no se tomaba en cuenta o no se generaba la inclusión a personas con discapacidad intelectual.

Estamos viviendo una era de tecnología digital, que al aumentar el uso de dispositivos pueden ser de gran ayuda para fomentar la calidad de vida de una persona con discapacidad intelectual, contribuyendo de la mejor manera en su ambiente social, laboral y personal. Con el avance de las tecnologías digitales se vuelve más fácil el acceso a diferentes herramientas o plataformas educativas y de uso personal, pero sin una adaptación, para las personas con discapacidad intelectual leve, se volverá complejo, por ello es necesario ir adaptando recursos y medios para su acceso.

Según Molero et al. (2021) menciona que es importante una alfabetización en cuestión de tecnología, ya que existen varias herramientas digitales que ayudarán a las personas en ámbitos de educación, movilidad y comunicación. Es por ello de vital importancia el manejo y actualización de la web.

3.1.5 La Inclusión

La inclusión tiene como finalidad promover la participación sin importar características mentales, físicas, sociales o culturales, aumentando la participación de los estudiantes con capacidades diferentes e integrarlos en todo tipo de aprendizaje. Tomemos en cuenta que no hay estudiantes o niños irrecuperables, todos pueden mantenerse mediante una educación adecuada. El progreso del estudiante no depende de su capacidad innata, sino de la calidez, calidad y cantidad de aprendizajes y enseñanzas realizados. Siendo los principales protagonistas de este rol y apoyo la familia, la escuela y docentes o educadores, pero también la sociedad juega un papel muy importante en los estudiantes, quienes deben brindar una acogida y un clima afectivo.

La participación activa de las familias, docentes y comunidad, es esencial para un cambio, propiciando un acompañamiento para el desarrollo de habilidades en el proceso. La inclusión es la adaptación de un espacio lejano en una unión sin distinción, dotando de confianza a los niños con necesidades educativas especiales.

El empleo de estrategias y técnica en el proceso de enseñanza, mejora la participación y el refuerzo en ciertas áreas de los niños con N.E.E. Se debe generar una orientación motivando al estudiante e incluyéndolo en las actividades cotidianas. (Moliner, 2020).

La educación cumple roles importantes en la sociedad, considerando que la diversidad debe ser valorada como tal, al hablar de inclusión se refiere a la integración a la sociedad, La sociedad es quién debe adaptarse y potenciar un aprendizaje con el objetivo de un desarrollo máximo en los niños con N.E.E.

La inclusión es una educación para todos, sin importar condiciones físicas, psicológicas, emocionales, lingüísticas, idiosincrasia, sociales o culturales, se debe mantener una forma de

integración o inclusión beneficiando a todos y generando el derecho a ser escuchado y acogido por todos (Puente, 2019).

La incorporación a la sociedad es vital para una armonía social, puesto que, ninguna persona debe ser segregada o discriminada para que todos gocen de los mismo derechos y oportunidades. El derecho a la educación sin la exclusión de personas con N.E.E, contando con un acceso total a un buen aprendizaje exitoso y una educación de calidad.

3.2 Recursos educativos digitales

3.2.1 Conceptualización

Los recursos digitales son herramientas que ayudan a generar y transmitir información, disponiendo de una interacción entre diferentes personas en diferentes partes del mundo. Siendo una conexión de gran ayuda en la sociedad. Son herramientas que ayudan o favorecen los ambientes de aprendizaje y generan un gran impacto en estudiantes y docentes por la gran acogida que genera, con el propósito de enriquecer o reforzar cada ámbito educativo. (Colectivo Educación Infantil y TIC, 2015).

La educación mediante el uso de recursos digitales a una edad temprana se vuelve cada día más normal, los niños hacen uso de la tecnología desde un dispositivo móvil o computador accediendo a herramientas educativas para jugar en plataformas formativas. El internet tiene una variedad de recursos digitales tanto para niños como adultos. Las TIC (Las tecnologías de la información y la comunicación) ayudan a enriquecer los procesos de aprendizaje. Los niños en casa pueden optar por reforzar sus aprendizajes mediante el uso de las TIC de tal manera, mejoraran sus competencias y habilidades (Colectivo Educación Infantil y TIC, 2015).

Mediante el uso de las TIC, los docentes crean recursos educativos digitales como videos, pdf, presentaciones, simulaciones, juegos interactivos y a la vez trabajar en las diferentes

plataformas educativas que existen en la Web 2.0 implementando un ambiente colaborativo, en el que se puedan visualizar, jugar, aprender y desarrollar habilidades significativas para el estudiante, de esta forma retroalimente el contenido académico o tema de clase que trató con su docente, mediante el uso de recursos visuales, auditivos, divertidos y con accesibilidad de almacenamiento en el dispositivo móvil o dispositivo electrónico con en que este trabajando (Durán, Barragán, González , & Guzmán , 2017) .

En la actualidad el avance tecnológico se ha convertido en parte esencial en la educación del ser humano, dando paso a la adaptación de niños y adultos para un conocimiento de la tecnología, por ejemplo, en el ámbito escolar los recursos digitales deben ser interactivos con nuevas estrategias, técnicas, entornos, libros y apps que mejoren el proceso de enseñanza – aprendizaje, con la necesidad de que los docentes reciban capacitaciones tecnológicas y puedan crear ambientes educativos con diversidad de actividades mediante la implementación de la tecnología y con la participación de los discentes (González, et al., 2018).

3.2.2 Importancia de los recursos educativos digitales

El uso de las tecnologías de la información y comunicación tienen la gran importancia de crear material teórico – práctico para una participación más activa de docentes y estudiantes, mediante el uso de las TIC se puede lograr que los estudiantes desarrollen sus propias técnicas, habilidades y capacidades para llegar a una comprensión con respecto a la dinámica escolar (Perez, 2017).

El aprendizaje significativo cambio radicalmente mediante el uso de recursos digitales, puesto que hoy en día se utiliza el internet para consulta de tareas y trabajos. Muchas ocasiones los estudiantes pasan con mayor frecuencia en dispositivos por lo que, se hace más fácil el acceso a sitios web de aprendizaje o juegos educativos los cuales ayudan a retener información mediante el juego.

Cada vez el avance tecnológico genera más curiosidad y en si un aprendizaje que conlleve a buscar más, siendo una gran ventaja para la educación, los docentes se benefician puesto que, pueden llevar a las aulas de clase mucha más información ya no solo teórica sino interactiva, conllevando al aprendizaje de los estudiantes.

La materia de inglés al ser un idioma extranjero genera dificultad en su aprendizaje, más en niños con discapacidad, motivo por el cual es necesario la implementación de recursos digitales como refuerzo de este modo se eleva la calidad de aprendizaje, puesto que genera un avance en las áreas de multimedia y audiovisuales necesarios en el aprendizaje del idioma inglés (Alaña, 2017).

Los recursos educativos digitales son de gran importancia en cada área de aprendizaje, puesto que nos ayuda a motivar y despertar interés en docentes y estudiantes, proporciona información, guía en el aprendizaje y refuerzo, permite evaluar, ofrece entornos de recreación y expresión de contenido, actividades de juego y diseño, entre otros. Razón por la cual es de gran ayuda tanto para docentes, estudiantes y la sociedad en general (Chacheiro, 2011).

Los recursos digitales forman parte esencial para el ámbito o el contexto educativo porque el docente recurre a utilizar o navegar en la Web y los recursos para motivar a los estudiantes en clases con diversas actividades creadas y subidas a una plataforma educativa y poder abrirlo en cualquier entorno o dispositivos dando paso a un ambiente real o ficticio, con una accesibilidad gratuita, para un aprendizaje autónomo y virtual (Guzman, 2012).

3.2.3 Refuerzo académico mediante recursos digitales

Los recursos educativos digitales son de gran importancia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, muchos de los elementos que poseen ayudan al refuerzo, comprensión y motivan para que el aprendizaje no sea monótono. La interactividad de cada uno llama la atención sea mediante sonidos, imágenes y videos. Los recursos educativos se han vuelto una

fuentes de información y aprendizaje para las necesidades de los estudiantes. (García & Valcárcel, 2016).

Las TIC complementan en el ámbito educativo a un enfoque digital que busca la solución a la necesidad de realizar cambios en las aulas de clases, al momento de enseñar algo nuevo en ciertas áreas de aprendizaje a los discentes, mediante las TIC se genera una transferencia de conocimientos educativos y conlleva al refuerzo académico con el apoyo necesario a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Dentro del proceso de enseñanza el docente elabora y crea su propia herramienta educativa digital como los recursos, para aplicar los contenidos o tema de clase, con la posibilidad de transmitir información que construya el estudiante para su necesidad educativa (Contreras, García, & Ramírez, 2010).

El progreso tecnológico cada día avanza con nuevas herramientas, pensando en la mejora de la sociedad y más aún en métodos de enseñanza, abriendo nuevas posibilidades de elaborar, adquirir y generar conocimientos. Pues esta nueva perspectiva con respecto a los recursos como refuerzo en las diferentes áreas de aprendizaje se logra una autonomía en la manera de aprender de cada estudiante, quien ya con conocimientos previos puede captar más información y por ende lograr su total comprensión (Real, 2019)

3.3 Web 2.0

3.3.1 Conceptualización

La Web 2.0 es una tecnología de la información y comunicación con aplicaciones que son interactivas. Son sitios que generan y comparten información, de tal modo, crean contenido de interacción y colaboración entre los usuarios, siendo flexibles, dinámicas para una experiencia agradable hacia los usuarios (Martínez de Salvo, 2010).

La Web 2.0 es una herramienta de la nueva generación, es la evolución de todos los sitios Web, dejando atrás lo tradicional o lo rutinario, en páginas cotidianas y poco interactivas. La

Web 2.0 trata de dar soluciones a los usuarios con la innovación de nuevos proyectos en Internet, manteniendo una participación activa y colaborativa en a nivel mundial, que permite a los usuarios mantener una estrecha conexión para una mejor información (Van Der Henst, 2005).

3.3.2 La Web 2.0 en el aprendizaje

La tecnología se ha convertido en un recurso importante para el ser humano, medio por el cual se aporta mucha información de ayuda para la enseñanza y aprendizaje de estudiantes y personas en general. El desarrollo tecnológico ha sumado imaginables aportaciones para beneficio de la educación, desarrollando en los estudiantes un carácter independiente fortalecido con la participación y colaboración. Mediante la búsqueda de la información se promueve el conocimiento de la investigación y al compartir la información se trabaja conjuntamente la colaboración y la cooperación, es decir que la tecnología nos ayuda a fortalecer ciertas áreas personales y con ello a desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Martínez de Salvo, 2010)

La Web 2.0 es un avance importante en el área de educación, permitiendo el aprendizaje autónomo con la generación de contenidos virtuales que favorecen en el aprendizaje, mediante el uso de herramientas que son subidas al internet, desarrollando nuevas capacidades y competencias personales, permitiendo al estudiante ir a su ritmo de aprendizaje el cual es favorable, puesto que, de no entender a la primera, puede reforzar con varias herramientas sus conocimientos previos. (Vaquerizo, 2011)

3.3.3 Características de la Web 2.0

De acuerdo con (Salvo, 2010) las siguientes características describen como es la Web 2.0

- Cuenta con aplicaciones, contenidos y servicios disponibles para el usuario al conectarse en el internet y poder gozar de estas herramientas para el aprendizaje.

- La opinión o ideas de los usuarios son adaptados y aprovechados por otros usuarios ya que es una red colaborativa con todos los usuarios de la web.

- Cuenta con sistema de servicios para todos los usuarios de la Web.
- Es innovadora y de evolución cada vez que el usuario lo use.
- Cuenta con aplicaciones con contenido fácil de visualizar.
- Con una amplia conexión con varios dispositivos electrónicos.
- Colaboración de diferentes páginas web para brindar servicios sus usuarios.
- Acceso libre.
- Construcción colectiva de conocimiento.

3.3.4 Plataformas Educativas

Las plataformas educativas son aquellas que generan interacción creativa mediante juegos que llaman la atención de los usuarios, estos juegos pueden ser manejados en diferentes dispositivos como en la computadora, laptops, celulares e incluso muchos de ellos no requieren de una red WI-FI. Mediante la implementación de estas plataformas educativa se podrá lograr un aprendizaje, desarrollando en los niños y adolescentes el interés y concentración para producir el conocimiento de temas a tratar en el ámbito de la educación.

Al hablar de la educación virtual en la actualidad, se menciona una serie de actividades que el docente debe realizar para que los estudiantes puedan ser beneficiarios de recursos digitales realizados en plataformas educativas que a la vez contribuyan al aprendizaje eficaz.

Las plataformas educativas son de gran ayuda al aprendizaje virtual de cada uno de los estudiantes y existe mayor flexibilidad en los horarios, más recursos y actividades que el docente puede dar a conocer y a la vez trabajar con toda el aula (Ministerio de Educación, 2020).

Para poder realizar las actividades en las plataformas educativas debemos conocer los siguientes tipos de plataformas que existen, de acuerdo con Person (2020) las plataformas educativas son:

Plataformas de software libre

Este tipo de plataformas se pueden instalar de manera gratuita y la vez no pueden ser personalizadas y cada usuario solo debe utilizar para un uso específico.

Plataformas de desarrollo propio

Este tipo de plataformas son creadas o diseñadas a la necesidad de la institución educativa y pueden ser de uso personalizado, pero existe un costo por los contenidos o actualizaciones

Plataformas educativas de uso comercial

Estas plataformas tienen un contenido completo para el ambiro académico y es de uso diario por parte de las instituciones educativas, pero no cubre todas las necesidades de los estudiantes.

3.3.5 Herramientas utilizadas para la enseñanza en la educación

En la actualidad, partiendo de la pandemia del Coronavirus (Covid-19) se puede decir que tanto docentes como estudiantes recibían e impartían clases de forma virtual. Esto conlleva a la utilización de herramientas tecnológicas avanzadas y a la adaptación de la nueva realidad. Las herramientas más utilizadas durante la pandemia fueron: la televisión, computadora, Tablet, y las clases en línea se realizaban en Classroom, Zoom, Meet, E-mail, WhatsApp (Serrano , Guerrero, & Zamudio , 2021).

El uso de las algunas herramientas tecnológicas por parte de los docentes fueron blogs, Google, wikis, etc. El uso de contenido tanto de audio como video de YouTube dando paso a

la gamificación como en Kahoot, Educa-play, Quizizz, y contenido colaborativo y presentaciones en prezi y Google (García & García, 2021).

Por lo tanto, las herramientas mencionadas forman parte de la realidad educativa, ya que por la pandemia los estudiantes y docente deben seguir a la par con la tecnología.

3.3.6 Herramientas utilizadas para la enseñanza del inglés

En la actualidad Arias y Ariza (2021) en las instituciones educativas trabajan con la modalidad de b-learning, esto quiere decir que existe un aprendizaje virtual y presencial por parte de los alumnos y profesores, de esta manera se planificado las clases de forma virtual utilizando una serie de herramientas.

3.3.7 Tipos de Plataformas educativas

Las plataformas educativas que se utilizaron para el refuerzo académico del idioma inglés en niños con discapacidad intelectual leve son:

3.3.7.1 Plataforma Worwall

Para los fundadores Josh y Ben (2016) la plataforma permite que el docente pueda crear contenido y a la vez dar a conocer los recursos a la clase dando paso a la educación interactiva y adaptada a cualquier dispositivo, con un contenido gratuito para docentes y estudiantes.

Características

Interactivos e imprimibles ya que permite que los estudiantes puedan jugar de manera autonoma grupal dando paso al aprendizaje significativo, también se puedes imprimir las actividades para trabajar en el aula.

- Las plantillas son de gran variedad porque tiene actividades como concursos, crucigramas, laberintos, etc.

- Actividades que se pueden editar y personalizar de acuerdo a la necesidad educativa.
- Los temas también son variados ya que contiene imágenes y sonidos
- Compartir con los demás docentes.
- Wordwall se puede integrar a otros sitios web

Ventajas

Una de las ventajas más importantes, wordwall es una herramienta que se puede utilizar para cualquier asignatura o materia.

Desventajas

Una de las desventajas de esta plataforma es que solo se puede crear cinco actividades ya que después de cumplir con dichas actividades se tiene un costo para poder seguir creando recursos (Pérez Y. , 2020)

3.3.7.2 Plataforma Quizizz

Es un software gratuito que permite crear cuestionarios online, donde los estudiantes pueden participar de dos maneras de modo en ese momento que el docente está impartiendo la clase o la otra es para tarea. También tiene personajes, clasificación y memes (Artal, 2017).

Características

Según (Ruiz, 2019)

1. En un juego en directo (tipo Kahoot)
2. Como tarea (los resultados le llegan al maestro)
3. De manera individual (“solo game”)

Es una web/app gratuita y puedes registrarte con tu usuario de Google, con lo que no tendrías que hacerte una cuenta más.

Ventajas

Las ventajas de esta plataforma es que el gratis, flexibilidad en los juegos creados por los docentes y utilizados los alumnos, existe una sección para los docentes que permite crear evaluaciones y revisar cada uno de ellas (kahoorteando, 2021).

Desventajas

Existen varias desventajas una de ella es que existe un límite de tipo de preguntas y accesos ya que cuando colocas gráficos o imágenes deben ser propios de la plataforma, con tamaño y calidad de acuerdo con la misma (kahoorteando, 2021).

3.3.7.3 Plataforma Liveworksheets

En liveworksheets nos permite crear fichas interactivas que puedan utilizar los alumnos en online o impresa, en online los estudiantes tiene una opción para enviar al docente las respuestas y a la vez ser calificados. También se puede incluir sonidos, imagen videos, ejercicios selección múltiple, unir, ejercicios hablados que los propios estudiantes pueden grabar audios y subir (Liveworksheets, 2021).

Características

Es muy fácil de elaborar recursos, ya que se tiene que subir un documento (doc, pdf, jpg.) , para las actividades se debe utilizar comandos para tener la opción de arrastrar y soltar, , ejercicios hablados ,unir , colocar números , audio y videos (Liveworksheets, 2021).

Ventajas

Liveworksheets, las actividades se pueden trabajar en casa y en el aula, nos permite comprobar respuestas y corregir las actividades, enviar al docente para la respectiva calificación (Gayol, 2021).

Desventajas

Existe dos desventajas para la utilización de estas plataformas, primero es el tiempo que se debe utilizar para crear la actividad ya que se debe seguir una serie de comandos y la selección de contenidos y segundo se necesita más de un dispositivo para trabajar en las actividades (López A. , 2019).

3.3.7.4 Plataforma Genially

Genially es un software que forma parte del mundo de gamificación ya que nos ayuda crear contenido online, consisten en elaborar los temas o contenido de forma interactiva porque existen plantillas que se pueden personalizar según la necesidad del estudiante (Allende, 2021).

Características

De acuerdo con Allende (2021) existen tres características principales y son:

- Animación, es dar vida a una imagen, grafico, tablas mediante movimientos, y así crear contenidos animados y creativos
- Interactividad, el estudiante deben ser los principales protagonistas porque ellos juegan y comparten información a través de la actividad que realizan
- Integración, permite colocar información de la web y de plataformas educativas.

Ventajas

Para Barradas (2019) las ventajas de utilizar genially es porque ofrece plantillas con diseños interactivos, la posibilidad de animar y conseguir respuesta en los estudiantes a través del juego.

Desventajas

Al momento de utilizar genially en el dispositivo móvil se puede mover y no permite una visión correcta de la plantilla porque reduce el tamaño de la actividad (Barradas, 2019).

3.3.7.5 Plataforma Educaplay

Es una plataforma que nos ayuda a elaborar y compartir actividades para desarrollarlas en el momento de clases, así crear contenido para reforzar del conocimiento (Correa, 2013)

Características

Las características relevantes son; es gratuita, tiene 12 actividades y se puede descargar de manera gratuita (Ayala, 2015).

Ventajas

Las ventajas que existen al momento de utilizar eduplay es que es fácil de manejar, se puede agregar video, imágenes a las actividades y no necesario instalar un programa.

Desventajas

La mayor desventaja es que para actividades de dictado se necesite tener micrófono y parlante y algunas actividades tienen un límite de uso.

3.3.7.6 Plataforma iSLCOLLECTIVE

Es una plataforma que tiene actividades que pueden ser compartidas, primero se debe crear una cuenta para poder acceder a los ejercicios, se puede realizar una serie de cambio en

las actividades dando paso a un trabajo personalizado y de uso compartido de archivos y de contenido donde se permite la impresión de los documentos en distintos tipos de formato.

Características

Las actividades educativas son de gran variedad y colección de recursos educativos en diferentes formatos en ppt, video, audio, etc., también esta integrada varias herramientas de comunicación como foros y contenido personal que se puede visualizar en cualquier dispositivo (iSLCollective , 2009).

Ventajas

Las ventajas de utilizar esta plataforma es el uso de ejercicios de comprensión oral, de gramática, diccionarios, vocabulario, actividades como pruebas, exámenes, tareas de lectura de comprensión lectora, escritura, conversaciones, etc. (iSLCollective , 2009).

Desventajas

No se puede subir trabajos escaneados, hojas en blanco y páginas para colorear y otras hojas que no son materiales de ESL para los niños pequeños (iSLCollective , 2009).

3.4 Inglés

El inglés es la lengua más utilizada en el mundo, con el tiempo se fue desplazando en todo el mundo, ahora con el creciente de la tecnología toma un rumbo diferente, en el cual todas las personas se ven en la obligación de aprender, puesto a su gran crecimiento y necesidad de comunicación. De acuerdo a las condiciones de hoy en día es de vital importancia su aprendizaje, mediante el crecimiento amplio entre relaciones internacionales se ha convertido en una de las lenguas más habladas en el mundo, declarado como el idioma universal.

3.4.1 Importancia del inglés en el nivel básico

Al aprender un segundo idioma como es el inglés es muy importante no solo sirve para comunicarnos, sino que facilita el conocimiento en valores personales y sociales en la vida cotidiana, costumbres y tradiciones, se pretende enseñar desde una edad temprana porque es uno de los momentos más importantes del ser humano donde los niños son más receptivos en el aprendizaje. “El aprender y entender otro idioma no es solamente aprender a decir o escribir diferentes palabras, también es aprender otras maneras de pensar y ver las cosas de la vida cotidiana de una manera más crítica acerca de esas cosas.” – Flora Lewis

Para la enseñanza del idioma inglés o lengua extranjera se necesitan métodos y estrategias didácticas, en las cuales deben seguir un procedimiento ordenado de actividades cooperativas y autónomas. Según (Sánchez, 2009). Entre los métodos más conocidos para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera se considera las siguientes:

Técnica de la gramática, se centra en las instrucciones de las reglas gramaticales del inglés.

Técnica directa o memorista, se basa en el apoyo directo del docente, mejorando la expresión oral y memorización de palabras o conocidas como vocabulario.

Técnica Audio-oral, es una técnica que nos ayuda al desarrollo de la pronunciación a partir de la reproducción de audios. Generando un análisis de repetición y conocimiento de palabras.

Técnica audiovisual, mediante la implementación de recursos visuales y auditivos, se podrá desarrollar la capacidad de retención de información y comprensión del lenguaje hablado mediante la interacción de personajes.

Estas técnicas son muy necesarias en cada destreza para el aprendizaje de un idioma nuevo, en este caso el inglés, puesto que cada técnica logrará sumar una comprensión en los niños.

Para potenciar el aprendizaje del idioma inglés se puede reforzar mediante la comunicación y el uso de estrategias basadas en proyectos de desarrollo motivacional los mismos realizados en grupos.

Si bien es cierto el refuerzo para los niños con discapacidad intelectual leve en el área de inglés, no es para un proceso curricular sino es un aporte para los niños de la Fundación Salesiana PACES, y es por eso que se ha optado en función de la información que ha sido entregada por los educadores reforzar el nivel A1 en base a Cambridge. Las personas con discapacidad intelectual leve si bien son personas que presentan déficit en su aprendizaje ya sea en la lectura, capacidad del pensamiento, escritura, etc. Por consiguiente, a la hora del aprendizaje de un segundo idioma la complejidad de aprender será mayor, pero esta pequeña dificultad de aprendizaje puede mejorar con estrategias que se adapten a su nivel de discapacidad y con el apoyo necesario los niños con discapacidad obtendrán buenos resultados e incluso con similares resultados al de sus compañeros. (Medina & Pérez, 2017).

Para un mejor aprendizaje se ha optado por implementar todas las técnicas en la creación de los recursos digitales de refuerzo, siendo cada una de ellas de suma importancia las cuales consisten en un aprendizaje total de cada una de las destrezas del inglés.

3.4.2 Aprendizaje del inglés en niños con discapacidad intelectual leve

De acuerdo con (Rabazo & Gómez , 2018) El aprendizaje de un segundo idioma como el inglés en niños o estudiantes que tiene dificultad en el proceso de aprender y sufren de discapacidad intelectual leve, deben contar con una serie de procesos como: el desarrollo de las habilidades de alfabetización en este idioma. Desde el cambio de políticas educativas del

país hasta lograr una incorporación de métodos innovadores en las aulas de clases y en casa, para poder estimular y reforzar las destrezas del idioma inglés, mediante recursos digitales, puesto que las herramientas digitales deben ser adaptadas para los estudiantes con discapacidad intelectual leve.

Los estudiantes con discapacidad intelectual leve, pueden aprender el idioma el inglés, mediante las adaptaciones curriculares con apoyo de refuerzo necesario por parte del docente, y padres de familia, conjuntamente en el ambiente escolar haciendo uso de las plataformas o recursos educativos digitales y construyendo las herramientas o los recursos innovadores y del igual el estudiante debe tener voluntad y motivaron para adquirir este idioma por ser un proceso educativo divertido , creativo y significativo pata el aprendizaje autónomo y colaborativo (Pérez V. , 2016).

3.4.3 Destreza necesarias para un nivel A1 en niños

De acuerdo con (Cambridge University Press & Assessment , 2021) Las destrezas necesarias para comunicarse y aprender el idioma inglés son, comprensión auditiva (Listening), expresión oral (Speaking), comprensión de lectura (Reading) y expresión escrita (Writing), de esta manera se puede mencionar que el niño debe capaz de desenvolverse en la vida cotidiana generando comunicación con su oyente. En el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) se determina que las competencias se utilizan en todo el mundo para definir las destrezas lingüísticas de los estudiantes en una escala de niveles de inglés desde un A1, nivel básico de inglés, hasta un C2, para aquellos que dominan el inglés de manera excepcional.

Para lograr alcanzar un Nivel A1 se debe reforzar las cuatro destrezas más importantes en todos los ámbitos, con el fin de ir construyendo un aprendizaje significativo y de calidad para el bien común personal y social.

Figura 1*Destrezas del idioma inglés*

Nota. Las cuatro destrezas del idioma inglés según el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER). Adaptado Niveles de inglés, de St. James Language Center, 2017, <https://www.stjames.es/blog/que-nivel-de-ingles-necesito-a1-a2-b1-b2-c1-c2>.

3.4.4 Metodologías utilizadas en el inglés básico

Para López (2020) La metodología es una serie de procesos, es la clasificación de los contenidos, dependiendo del nivel escolar y de las destrezas que se van a trabajar, el docente debe guiar sus clases de acuerdo con los conocimientos de los estudiantes y luego realizar actividades o recursos para desarrollar la clase o el refuerzo académico.

La metodología que se utiliza para la enseñanza del inglés es seguir un proceso; primero el conocimiento de lo abstracto a lo concreto desarrollando la habilidad de saber hacer, y lo más significativo es que el docente debe saber hacer y dirigir el proceso de enseñanza - aprendizaje del inglés, preparando material digital para reforzar los conocimientos de cada estudiante

Una de las metodologías es el uso de recursos digitales, puesto que tiene un vínculo con el concepto y juego lo que da paso al aprendizaje constructivista y rechaza la memorización del conocimiento de la lengua extranjera.

3.4.5 Estrategias para el inglés

Las estrategias forman parte esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, permite en los estudiantes generar aprendizajes significativos a través de estas cuatro estrategias cooperativas según menciona (Torres & Yépez, 2018):

Tutoría entre iguales

Utilizando los recursos educativos digitales se puede trabajar con diálogos, fichas interactivas, videos, juegos, etc., donde los estudiantes puedan retroalimentarse entre ellos porque si el estudiante tiene error en pronunciar, escribir y leer, entre los estudiantes buscan la solución para completar la tarea y a la vez desarrollen un pensamiento crítico, utilizando el inglés para expresar sus conocimientos y lo ponen en prácticas ellos mismos.

Aprendizaje juntos

Esta estrategia busca que a través de los recursos digitales los estudiantes desarrollen la responsabilidad individual y grupal y a la vez un aprendizaje dinámico.

3.4.6 Importancia de la Web 2.0 en el área de inglés

La importancia de la Web 2.0 es que son grandiosas herramientas que ayuda al docente a incorporar sus conocimientos junto a la tecnología, de este modo genera innovación en las clases haciéndolas más llamativas e interesantes, donde los estudiantes tengan mayor retención de información acerca de cada tema. El uso de las tecnologías en el aula se vuelve importante donde la atención estaría enfocada en los conocimientos a ser aprendidos que en el docente.

Las herramientas tecnológicas en el internet son una gran red, con las cuales se pueden adquirir grandes conocimientos, entre esas herramientas tenemos la pizarra digital, gamificaciones, libros digitales, blogs, plataformas de investigación, recursos digitales, juegos educativos, videos, entre otro.

La implementación de las tecnologías en la enseñanza del inglés ayuda a los estudiantes a adquirir mayores conocimientos y desarrollar las distintas destrezas del inglés, adquiriendo un aprendizaje significativo. (Gutierrez, et al., 2017).

TIC

Al crear los recursos educativos digitales los docentes deben utilizarlos en el aula de clases o enviar en caso de virtualidad, cada recurso contiene diversos temas, actividades que refuerzan los aprendizajes en el área de inglés, adaptados a las personas que tiene discapacidad intelectual leve.

Al momento de seleccionar los contenidos y realizar los recursos se tomó en cuenta las tres estrategias que dan paso a la interacción y el uso las cuatro destrezas del inglés listening, reading, speaking y writing.

4. METODOLOGÍA

La metodología que se utilizó dentro del proceso de la investigación es cuantitativa y cualitativa. Una metodología basada que se abordó de acuerdo a lo investigado para ser examinado y establecer el problema con exactitud.

Según el autor (Sampieri, 2008) señala que la investigación cuantitativa y cualitativa se utiliza para consolidar las creencias formuladas de manera lógica en una teoría o un esquema teórico y establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población.

4.1 Técnicas

4.1.1 Prueba de diagnóstico

Este método de recolección de datos son instrumentos que consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, el investigador aplica este instrumento para obtener mejores datos sobre una dificultad. (López R. , 2017).

4.1.2 Encuesta

Mediante las encuestas se puede obtener información sistemáticamente de los encuestados a través de preguntas, personales, telefónicas o por correo (Lopez, 2002).

4.1.3 Documental

Para el trabajo de la investigación se utilizó la técnica de investigación documental , es una investigación cualitativa en que se puede recopilar datos escritos, auditivos, y virtuales, estos datos que nos brinda la investigación dando paso una selección de fuentes para obtener las características de la exploración desde los hechos que sucedieron tiempo a atrás o actuales de tal manera que se analice la información y brindar posibles soluciones a la indagación (Rojas, 2011).

5. PROPUESTA METODOLÓGICA

5.1 Tipo de propuesta

Recursos digitales para el fortalecimiento de las destrezas lingüísticas en el área de lengua extranjera como para alcanzar el nivel A1; en estudiantes con discapacidad intelectual leve.

5.2 Descripción de la propuesta

La presente propuesta es para reforzar las cuatro destrezas para los niños/as de los dos centros organizativos Feria Libre y Nueve de Octubre, es por ello que se basará en la creación de recursos digitales para el refuerzo en la asignatura de inglés. Esta metodología motivará a los niños en su razonamiento, por ello se realizará en la plataforma de los dos centros

organizativos, para motivarles y de esta forma generar la adquisición de habilidades, destrezas y conocimientos. Las TIC son un mecanismo de ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje, son un recurso valioso que aspira alcanzar el dominio de un nuevo aprendizaje. (García Ponce, 2012)

La utilización de las TIC permite que cada niño vaya avanzando al ritmo de sus capacidades, puesto que genera conocimientos y los niños van adquiriendo destrezas de acuerdo a lo aprendido. (García Ponce, 2012) Afirma que “Las TIC, en el aula está cambiando los clásicos modelos metodológicos en los que el docente dirigía el aprendizaje a todos los alumnos realizando las oportunas adaptaciones a los alumnos con necesidades educativas especiales”. Las TIC ayudan de tal forma que nos permite abrirnos a desarrollar recursos que ayuden a niños con necesidades educativas especiales.

Los contenidos para realizar los recursos digitales se obtuvieron del libro Personal Best A1 Beginner students book and workbook combined edition B. Al estudiar cada contenido, actividad que tiene el libro se dio paso a seleccionar los temas de acuerdo a la discapacidad y adaptación para ingresar a cada recurso, se obtuvo los siguientes temas para reforzar el aprendizaje del idioma inglés.

Contenidos	
Tema: Places	Descripción: Reforzar y Conocer los lugares que existen en tu ciudad o país.
Tema: There is /There are	Descripción: Reforzar There is en singular (hay o existe) There are es plural (hay / existen)
Tema: Was/Were	Descripción: Para utilizar y reforzar cuando hablamos de un pasado simple.

Tema: Verb To	<p>Descripción: Reforzar el estar o tener.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Am (I) • Is (She, He) • Are (They , You , We)
Tema: Professions	<p>Descripción: Reforzar las celebridades de mundo de la fama.</p>
Tema: Body Parts	<p>Descripción: Las partes del cuerpo humano.</p>
Tema: Months	<p>Descripción: Los meses del año.</p>
Tema: Clothes	<p>Descripción: Reforzar las prendas de vestir</p>
Tema: Food	<p>Descripción: Reforzar los alimentos que consumimos diariamente</p>
Tema: Weather and seasons	<p>Descripción: Las estaciones del año</p>
Tema: Nature	<p>Descripción: El medio ambiente o la naturaleza</p>
Tema: Ordinal Numbers	<p>Descripción: Reforzar los números ordinales del primero al décimo.</p>
Tema: Numbers	<p>Descripción: Reconocer los números del 1 al 10.</p>
Tema: Colors	<p>Descripción: Reconocer los colores primarios.</p>
Tema: Feelings	<p>Descripción: Reconocer los sentimientos de cada persona.</p>
Tema: Free – time activities	<p>Descripción: Reforzar las actividades de tiempo libre.</p>
Tema: Types of music and movies	<p>Descripción: Reconocer los géneros musicales y los tipos de músicas.</p>

Tema:Sports and Games	Descripción: Reconocer los diferentes deportes y juegos.
Tema:Giving Directions	Descripción: Reconocer y reforzar las instrucciones para llegar a un lugar.

De acuerdo a estos contenidos se elaboran recursos digitales de refuerzo en inglés para que los educadores de la fundación PACES puedan guiarse con sus niños y adolescentes en la realización de tareas de refuerzo que los niños presentan a la hora de realizar sus tareas.

Para la creación de juegos educativos para el refuerzo del inglés en el Nivel A1, para niños con discapacidad Leve en la Fundación PACES, se toman en cuenta alguna de las plataformas que se encuentran en internet. Entre ellas las más utilizadas para la creación de recursos son las siguientes.

Wordwall: plataforma que sirve para la creación de actividades interactivas y a la vez imprimibles, es decir que se puede utilizar para una evaluación escrita. Siendo juegos que se pueden reproducir en un celular, computadora, Tablet o pizarra interactiva. (Wordwall, 2021).

Liveworksheets: es una herramienta que ayuda a transformar fichas imprimibles en fichas interactivas con la ventaja de corrección enviando las respuestas al docente quien tiene el conocimiento de su nota final. En el cual se puede incluir video, sonido, etc (Liveworksheets, 2021).

Genially: Es un software que permite la creación de actividades interactivas, los cuales pueden ser dotados de efectos interactivos y animaciones (Genially, 2021).

Animaker: Es una aplicación para crear animaciones en formato de video el cual puede ser vinculado en cualquier plataforma ya antes mencionada (Animaker, 2021).

Power Point: Es un programa diseñado para hacer presentaciones, pero a la vez sirve para realizar juegos mediante los vínculos que proporciona el programa, generando juegos interactivos para luego ser convertidos y subidos a la web para que los estudiantes puedan jugar desde sus dispositivos (Microsoft, 2021).

5.3 Objetivo

Desarrollar recursos digitales para fortalecer las destrezas lingüísticas en el idioma inglés, para niños y niñas con discapacidad intelectual leve de la fundación salesiana PACES.

5.4 Partes de la propuesta

La propuesta metodológica consta de 3 etapas:

- Enlistar los contenidos a ser llevados para el desarrollo de los recursos.
- Seleccionar los recursos digitales para reforzar el inglés en los niños con discapacidad intelectual leve.
- Elaborar los recursos digitales con juegos, imágenes y videos para mejorar en los niños su nivel de conocimiento dentro de las cuatro destrezas.

5.5 Destinatarios

Niños/as y jóvenes de los dos centros organizativos de la Fundación Salesiana PACES.

LINK DE LA GUIA DE RECURSOS DIGITALES



Guía de Recursos Digitales para la enseñanza del Inglés

Autores: Sofia Bermeo; Karen Diaz





¡BIENVENIDOS,
ESTUDIANTES Y
DOCENTES !



WELCOME



En esta guía se encuentran diferentes tipos de recursos en las diferentes plataformas educativas, que ayudarán al refuerzo del inglés en su nivel A1



Contenidos de inglés Nivel A1

 The Alphabet/El alfabeto	 Family/ Familia	 Months / Meses	 Animals/ Animales
 Numbers / Números	 Shapes/ Formas Geo.	 Holidays/ Días festivos	 Professions/ Profesiones
 Colours/ Colores	 Clothes / Ropa	 Seasons/ Estaciones	 Types of Music /Tipos de musica
 School things/ Cosas de la escuela	 Transports/ Transportes	 Places/Lugares	 Hobbies/ Pasa tiempo
 Food/ Comida	 Body parts/ Partes del cuerpo	 Nature / Naturaleza	 Feelings/ Emociones



PLATAFORMAS EDUCATIVAS

Las plataformas educativas utilizadas para diseñar todos los recursos digitales son las siguientes:



El software se utiliza en clase, tareas grupales, revisión previa a la prueba, evaluaciones formativas y exámenes sorpresa.

<https://quizizz.com>

Docentes:

1. Crear una cuenta.
2. Opción para crear actividades.
3. Opción para evaluar a los estudiantes.

Estudiantes:

1. Opción de refuerzo.
2. Ingresar el link para ingresar al refuerzo correspondiente.



PLATAFORMAS EDUCATIVAS

Las plataformas educativas utilizadas para diseñar todos los recursos digitales son las siguientes:



Creación de actividades interactivas y a la vez imprimibles, se utilizan en un celular, computadora, Tablet o pizarra interactiva.

link: <https://wordwall.net/es>

Docentes:

1. Crear una cuenta.
2. Opción para crear actividades.
3. Opción para evaluar a los estudiantes.

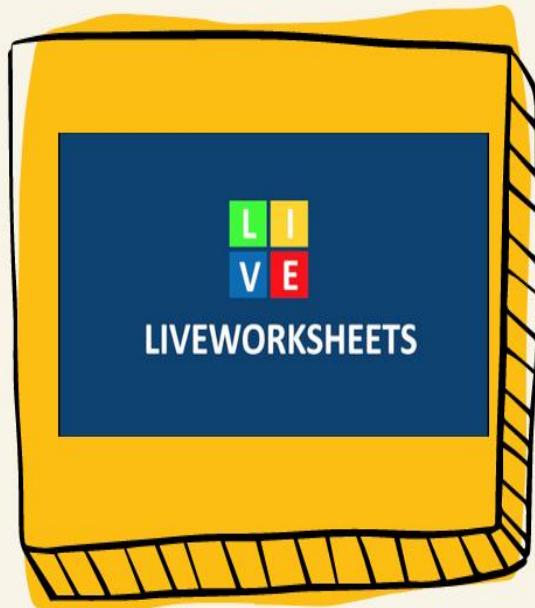
Estudiantes:

1. Opción de refuerzo.
2. Ingresar el link para ingresar al refuerzo correspondiente.



PLATAFORMAS EDUCATIVAS

Las plataformas educativas utilizadas para diseñar todos los recursos digitales son las siguientes:



Es una herramienta que ayuda a transformar fichas imprimibles en fichas interactivas.

<https://es.liveworksheets.com>

Docentes:

1. Crear una cuenta.
2. Opción para crear actividades.
3. Opción para evaluar a los estudiantes.

Estudiantes:

1. Opción de refuerzo.
2. Ingresar el link para ingresar al refuerzo correspondiente.



PLATAFORMAS EDUCATIVAS

Las plataformas educativas utilizadas para diseñar todos los recursos digitales son las siguientes:



Es una plataforma donde pueden subir y compartir hojas de trabajo.

<https://es.islcollective.com/upload-rules#:~:text=ISLCollective%20es%20una%20plataforma%20donde,materiales%20%22hojas%20de%20trabajo%22.>

Docentes:

1. Crear una cuenta.
2. Opción para crear actividades.
3. Opción para evaluar a los estudiantes.

Estudiantes:

1. Opción de refuerzo.
2. Ingresar el link para ingresar al refuerzo correspondiente.



PLATAFORMAS EDUCATIVAS

Las plataformas educativas utilizadas para diseñar todos los recursos digitales son las siguientes:



- . Un portal de juegos sobre cultura general creados por los propios usuarios.

Docentes:

1. Crear una cuenta.
2. Opción para crear actividades.
3. Opción para evaluar a los estudiantes.

Estudiantes:

1. Opción de refuerzo.
2. Ingresar el link para ingresar al refuerzo correspondiente.



PLATAFORMAS EDUCATIVAS

Las plataformas educativas utilizadas para diseñar todos los recursos digitales son las siguientes:



Crear contenidos visuales e interactivos de manera fácil y rápida, de uso individual o en equipo

<https://genial.ly/es>

Docentes:

1. Crear una cuenta.
2. Opción para crear actividades.
3. Opción para evaluar a los estudiantes.

Estudiantes:

1. Opción de refuerzo.
2. Ingresar el link para ingresar al refuerzo correspondiente.



PLATAFORMAS EDUCATIVAS

Las plataformas educativas utilizadas para diseñar todos los recursos digitales son las siguientes:



Crea y comparte actividades educativas, agrúpalas en retos, exporta tus recursos y utilízalos en cualquier dispositivo

<https://es.educaplay.com/>

Docentes:

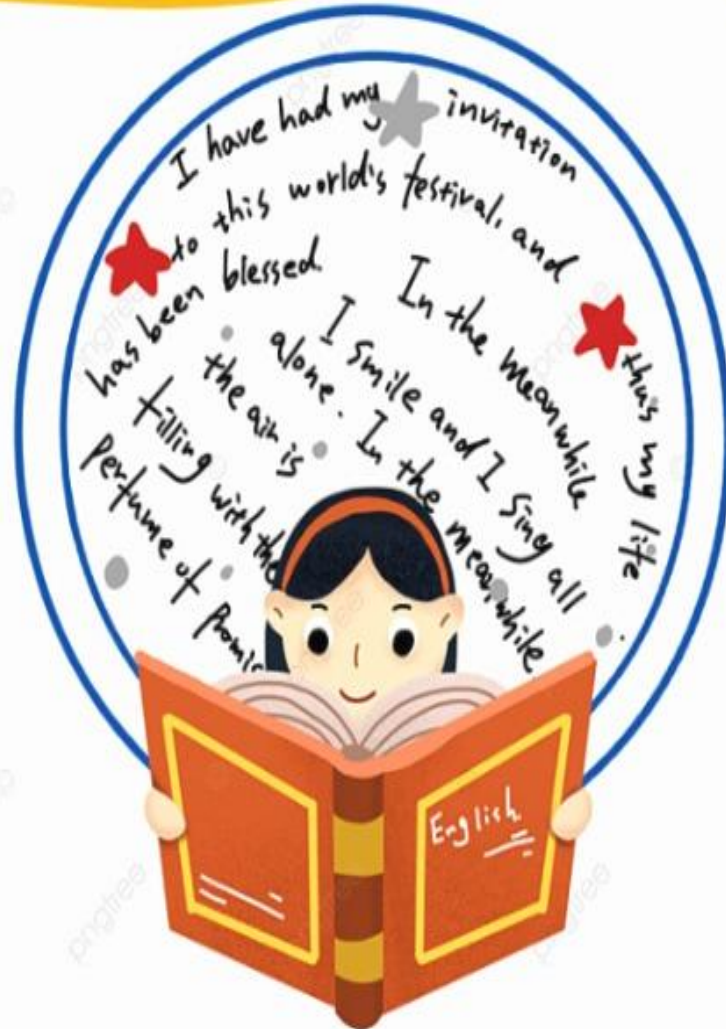
1. Crear una cuenta.
2. Opción para crear actividades.
3. Opción para evaluar a los estudiantes.

Estudiantes:

1. Opción de refuerzo.
2. Ingresar el link para ingresar al refuerzo correspondiente.

RECURSOS DIGITALES

DESTREZA - READING



Reading

CONTENIDO

Alphabet
El alfabeto

Numbers
Los números

Colours
Los colores

School things
Cosas de la escuela

OBJETIVO

Reforzar y aprender el
alfabeto en inglés

Reforzar y memorizar los
números en inglés

Aprender los colores en
inglés

Reconocer y aprender los
materiales que se usan en
la escuela

RECURSOS - WEB

1. <https://app.nearpod.com/presentation?pin=N7T6W>

1. <https://www.powtoon.com/s/d5LFDmDCApZ/1/m/s>

1. <https://view.genial.ly/61ea09950f7d8200129c8046/video-presentation-colors>

1. <https://view.genial.ly/61ecd49c69e488001290db8b/interactive-content-school-things>

Reading

CONTENIDO

Family members
Miembros de la familia

Shapes
Formas Geométricas

Clothes
Ropa

Transports
Medios de transporte

OBJETIVO

Reconocer los miembros de familia en inglés

Aprender las formas geométricas en inglés

Aprender las prendas de vestir en inglés

Reforzar y reconocer los diferentes tipos de transporte

RECURSOS - WEB

1. <https://view.genial.ly/61eb3c01ac555000135261e5/guide-family>

1. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9797010-the_animals.html

1. <https://app.nearpod.com/?pin=IWVDR>

1. <https://view.genial.ly/61ecfdb04d15bb0012832b6b/presentation-transports>

Reading

CONTENIDO

Body Parts
partes del cuerpo

Emotions and feelings
Emociones y
sentimientos

Months of the year
Meses del año

Holidays
Dias festivos

OBJETIVO

Memorizar y aprender las
partes del cuerpo

Reconocer y aprender las
emociones

Reforzar y aprender los
meses del año

Conocer los dias festivos en
inglés

RECURSOS - WEB

1. <https://view.genial.ly/61ecfd0e82ffbc0012e63cf4/presentation-body-parts>

1. <https://app.nearpod.com/?pin=MCWFE>

1. <https://app.nearpod.com/?pin=E2GKX>

<https://view.genial.ly/61ed5b4d69e488001290e0c6/video-presentation-dias-festivos>

Reading

CONTENIDO	OBJETIVO	RECURSOS - WEB
Seasons of year Estaciones del año	Aprender las estaciones del año en inglés	1. https://app.nearpod.com/?pin=6wau3
Places lugares	Reconocer y aprender los lugares mas transcurridos y conocidos en inglés	1. https://view.genial.ly/61946524c5d9760d8b0eaa54/interactive-content-images-quiz
Nature la naturaleza	Reconocer y aprender diferentes cosas que hay en la naturaleza	1. https://view.genial.ly/61ecfca5402db7001224e148/video-presentation-nature
Animals Los animales	Identificar a los distintos animales mas conocidos en inglés	1. https://view.genial.ly/60ed1904d84c080d883c07c9/interactive-content-animals

Reading

CONTENIDO

Professions
Profesiones

Food
Comida

Types of music
Tipos de musica

Hobbies
Aciones de tiempo
libre

OBJETIVO

Distinguir y aprender las
distintas profesiones en inglés

Aprender acerca de la
comida, frutas y bebidas en
inglés

Reconocer los diferentes
tipos de música

Aprender e identificar las
actividades de tiempo libre
en inglés

RECURSOS - WEB

1. <https://view.genial.ly/61ed8add82ffbc0012e64402/video-presentation-professions>

1. https://es.educaplay.com/juego/11260740-the_food_comida_alimentos.html

1. <https://view.genial.ly/61edb3fb402db7001224ea37/video-presentation-types-of-music>

1. <https://app.nearpod.com/?pin=97UFJ>

DESTREZA - WRITING



Writing

CONTENIDO

Alphabet
El alfabeto

Numbers
Los números

Colours
Los colores

School things
Cosas de la escuela

OBJETIVO

Reforzar mediante la escritura y repetición el alfabeto

Escribir y reforzar los números en inglés

Aprender y escribir los colores en inglés

Escribir los materiales que se usan en la escuela

RECURSOS - WEB

1. <https://wordwall.net/play/27844/700/502>

1. https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/Math/Numbers/Numeros_vz2047290pb
2. <https://www.liveworksheets.com/2-uk1210512fp>

1. <https://wordwall.net/resource/27333592>

1. <https://wordwall.net/resource/27817080>

Writing

CONTENIDO

Family members
Miembros de la familia

Shapes
Formas Geométricas

Clothes
Ropa

Transports
Medios de transporte

OBJETIVO

Reconocer y escribir los miembros de familia en inglés

Aprender mediante la escritura las formas geométricas en inglés

Escribir y aprender las prendas de vestir en inglés

Reforzar y escribir los diferentes tipos de transporte

RECURSOS - WEB

1. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9776904-the_family.html

1. <https://wordwall.net/resource/27816901>

1. <https://wordwall.net/resource/27817901>
2. https://kahoot.it/challenge/0b8fea47-e6d2-4a01-a418-c795a6698c0c_1642896215379

1. <https://quizizz.com/join?gc=509225>

Writing

CONTENIDO

Body Parts
partes del cuerpo

Emotions and feelings
Emociones y
sentimientos

Months of the year
Meses del año

Holidays
Días festivos

OBJETIVO

Escribir las partes del
cuerpo

Reconocer y escribir las
emociones

Reforzar, escribir y
aprender los meses del año

Conocer y escribir los días
festivos en inglés

RECURSOS - WEB

1. <https://wordwall.net/resource/27842413>

1. <https://quizizz.com/join/quiz/61eb985bd61495001d1a185a/start>

1. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11247216-meses_del_ano_the_months_of_the_year.html

1. <https://quizizz.com/admin/quiz/61eb4208e3acca001d556ff0>

Writing

CONTENIDO

Seasons of year
Estaciones del año

Places
lugares

Nature
la naturaleza

Animals
Los animales

OBJETIVO

Aprender a escribir las
estaciones del año en inglés

Escribir lugares más
conocidos en inglés

Reconocer y aprender a
escribir objetos de la
naturaleza

Escribir los distintos
animales en inglés

RECURSOS - WEB

1. <https://en.islcollective.com/video-lessons/seasons-estaciones-del-ano>

1. <https://wordwall.net/play/25194/402/673>

1. <https://en.islcollective.com/video-lessons/5acb346afd548da782960316bb3bec8c>

1. <https://app.nearpod.com/?pin=BAJUX>

Writing

CONTENIDO

Professions
Profesiones

Food
Comida

Types of music
Tipos de musica

Hobbies
Aciones de tiempo
libre

OBJETIVO

Distinguir las distintas
profesiones en inglés

Escribir acerca de la
comida, frutas y bebidas
escritas en inglés

Seleccionar la escritura
correcta de los tipos de
música (Géneros musicales)

Identificar las actividades
de tiempo libre en inglés

RECURSOS - WEB

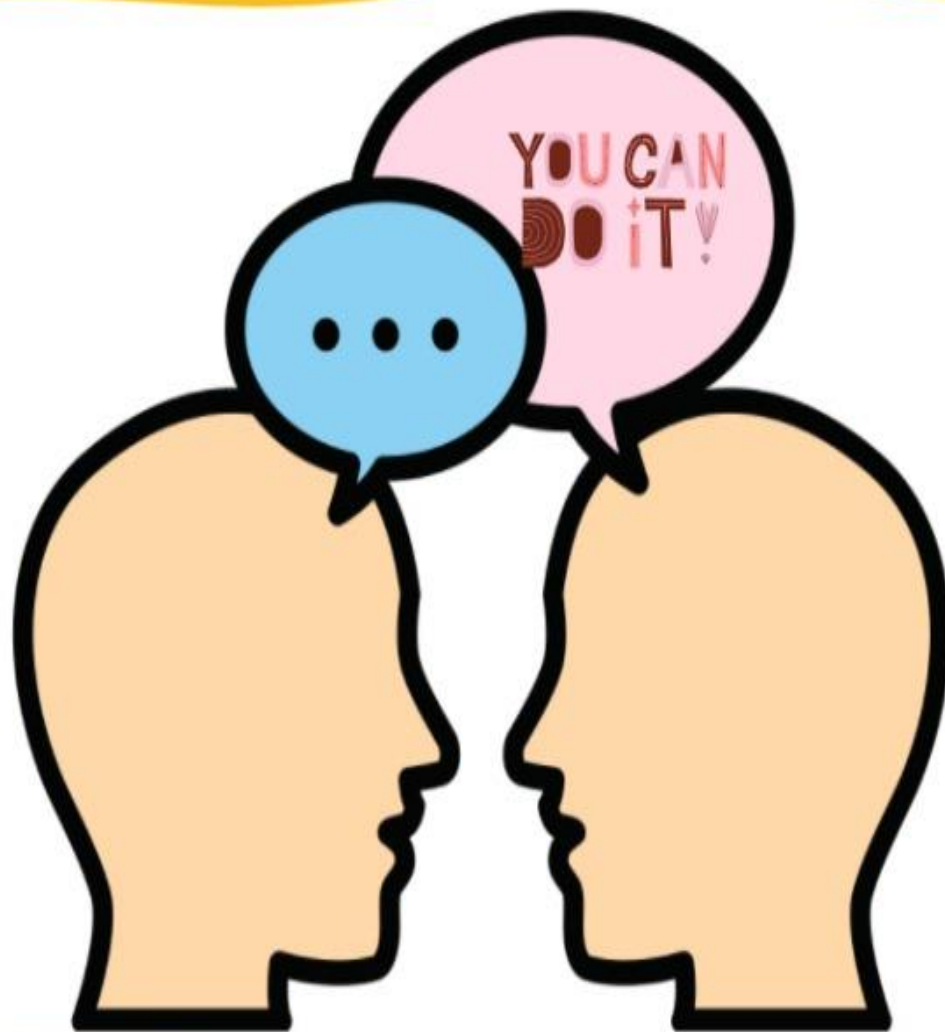
1. [https://wordwall.net/resource/27334555/professions-profesiones-](https://wordwall.net/resource/27334555/professions-profesiones)
2. <https://wordwall.net/resource/25256297/professionsprofesiones>

1. <https://wordwall.net/resource/27874375/the-food-los-alimentos>

1. <https://wordwall.net/play/27897/661/226>

1. <https://wordwall.net/resource/27874002/hobbies-actividades-de-tiempo-libre>

DESTREZA - SPEAKING



Speaking

CONTENIDO	OBJETIVO	RECURSOS - WEB
Alphabet El alfabeto	Reforzar el alfabeto en inglés mediante videos	<ol style="list-style-type: none">https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English_language/Alphabet/Alphabet_pi2818011puhttps://5qlywqjzxl6zkyszlrIxag-on.driv.tw/KARAOKE%20JUEGO%20ABCD%20LKDS%20(Published)/
Numbers Los números	Reforzar y pronunciar bien los números en inglés	<ol style="list-style-type: none">https://www.liveworksheets.com/2-au1219401mv
Colours Los colores	Aprender a pronunciar los colores en inglés	<ol style="list-style-type: none">https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/Special_Education/Spelling/Colors_gx2818064jz
School things Cosas de la escuela	Reconocer y pronunciar materiales que se usan en la escuela	<ol style="list-style-type: none">https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(ESL)/School/School_dg2818121ee

Writing

CONTENIDO

Family members
Miembros de la familia

Shapes
Formas Geométricas

Clothes
Ropa

Transports
Medios de transporte

OBJETIVO

Reconocer y escribir los miembros de familia en inglés

Aprender mediante la escritura las formas geométricas en inglés

Escribir y aprender las prendas de vestir en inglés

Reforzar y escribir los diferentes tipos de transporte

RECURSOS - WEB

1. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9776904-the_family.html

1. <https://wordwall.net/resource/27816901>

1. <https://wordwall.net/resource/27817901>
2. https://kahoot.it/challenge/0b8fea47-e6d2-4a01-a418-c795a6698c0c_1642896215379

1. <https://quizizz.com/join?gc=509225>

Speaking

CONTENIDO

Body Parts
partes del cuerpo

Emotions and feelings
Emociones y
sentimientos

Months of the year
Meses del año

Holidays
Días festivos

OBJETIVO

Pronunciar y aprender las
partes del cuerpo

Pronunciar y reconocer las
emociones

Reforzar y pronunciar los
meses del año

Conocer los días festivos en
inglés y como se
pronuncian

RECURSOS - WEB

1. [https://5qlywqizxl6zkyszlrhxag-on.driv.tw/Bath%20song%20Juego%20A%20\(Published\)/](https://5qlywqizxl6zkyszlrhxag-on.driv.tw/Bath%20song%20Juego%20A%20(Published)/)

1. <https://www.liveworksheets.com/js2822274gi>

1. <https://es.liveworksheets.com/yc2664216cd>

1. <https://www.liveworksheets.com/vf2822309yu>





Writing

CONTENIDO

Seasons of year
Estaciones del año

Places
lugares

Nature
la naturaleza



Animals
Los animales

OBJETIVO

Aprender a escribir las
estaciones del año en inglés

Escribir lugares más
conocidos en inglés

Reconocer y aprender a
escribir objetos de la
naturaleza

Escribir los distintos
animales en inglés




RECURSOS - WEB

1. <https://en.islcollective.com/video-lessons/seasons-estaciones-del-ano>

1. <https://wordwall.net/play/25194/402/673>

1. <https://en.islcollective.com/video-lessons/5acb346afd548da782960316bb3bec8c>

1. <https://app.nearpod.com/?pin=BAJUX>



Speaking

CONTENIDO

Professions
Profesiones

Food
Comida

Types of music
Tipos de musica

Hobbies
Aciones de tiempo
libre

OBJETIVO

Pronunciar y aprender las
distintas profesiones en inglés

Aprender acerca de la
comida y alimentos en
inglés

Reconocer los diferentes
tipos de música

Identificar las actividades
de tiempo libre en inglés

RECURSOS - WEB

1. <https://www.liveworksheets.com/gx2822316lr>

1. <https://www.liveworksheets.com/ns2822283sf>

1. <https://es.liveworksheets.com/ll2664403gy>

1. <https://www.liveworksheets.com/ov2822292xm>

DESTREZA - LISTENING



Listening

CONTENIDO

Alphabet
El alfabeto

Numbers
Los números

Colours
Los colores

School things
Cosas de la escuela

OBJETIVO

Reforzar mediante sonidos
el alfabeto en inglés

Reforzar y escuchar los
números en inglés

Escuchar los colores en
inglés

Reconocer los materiales
que se usan en la escuela

RECURSOS - WEB

1. <https://es.lyricstraining.com/play/HrcQjK5CKr?t=1642824702403#cZl/clsofi310709>

1. <https://view.genial.ly/60d3e4d343a6990d26fe4784/interactive-content-alphabet>

1. <https://www.liveworksheets.com/2-uk1210512fp>

1. <https://www.liveworksheets.com/uy2817822zb>

1. https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English_language/Listening/School_hp2818667mt

Listening

CONTENIDO

Family members
Miembros de la familia

Shapes
Formas Geométricas

Clothes
Ropa

Transports
Medios de transporte

OBJETIVO

Identificar mediante el sonido los miembros de familia en inglés

Escuchar las formas geométricas en inglés

Reforzar mediante el sonido las prendas de vestir en inglés

Reforzar y reconocer los diferentes tipos de transporte

RECURSOS - WEB

1. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11247056-the_familily_la_familia.html

1. <https://es.lyricstraining.com/play/HjK5ofqCKj?t=1642829749417#cZx/c!sofi310709>

1. https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English_language/Vocabulary/Clothes_xh2818690aq

1. https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/Social_Studies/Vocabulary/Medio_de_transporte_tc2818716te

Listening

CONTENIDO

Body Parts
partes del cuerpo

Emotions and feelings
Emociones y
sentimientos

Months of the year
Meses del año

Holidays
Días festivos

OBJETIVO

Escucahr y aprender las
partes del cuerpo

Reconocer y escuchar las
emociones

Reforzar y aprender los
meses del año mediante el
sonido

Reconocer y escuchar los
días festivos en inglés

RECURSOS - WEB

1. https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English_language/Vocabulary/Partes_del_cuerpo_ab2818738nt

1. <https://es.liveworksheets.com/c?a=s&t=y8jkboaageh&sr=n&ms=uz&l=pq&i=dfsoc&r=ty&db=0&f=dzduuudn&cd=pi6qcfjddbrwlhtnepjkzi2ngnxxxnlxg>

1. <https://es.lyricstraining.com/play/los-meses-del-ano-months-of-the-year-seguir-la-secuencia-de-la-cancion-y-seleccionar-el-mes-que-falte-cuando-aparezca-el-punto-azul-/HGuRFPTTHG#cZg/clsofi310709>

1. https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English_language/Vocabulary/Dia_festivos_li2818748xb





Listening

CONTENIDO

Seasons of year
Estaciones del año

Places
lugares

Nature
la naturaleza



Animals
Los animales

OBJETIVO

Escucahr las estaciones del
año en inglés

Reconocer los lugares en
inglés

Reconocer diferentes cosas
que hay en la naturaleza

Identificar a los distintos
animales en inglés

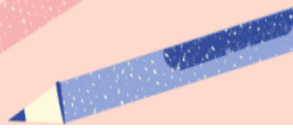

RECURSOS - WEB

<https://www.liveworksheets.com/jx2823996ku>

1. [https://es.educaplay.com/juego/9776895-
the_family.html](https://es.educaplay.com/juego/9776895-the_family.html)

1. <https://www.liveworksheets.com/2-jz1183029as>

1. [https://es.educaplay.com/editor-de-recursos
/11255118/](https://es.educaplay.com/editor-de-recursos/11255118/)



Listening

CONTENIDO

Professions
Profesiones

Food
Comida

Types of music
Tipos de musica

Hobbies
Aciones de tiempo
libre

OBJETIVO

Distinguir las distintas
profesiones dichas en inglés

Identificar acerca de la
comida o alimentos en
inglés

Reconocer los diferentes
tipos de música

Aprender e identificar las
actividades de tiempo libre
en inglés

RECURSOS - WEB

<https://www.liveworksheets.com/vy2824024tj>

<https://www.liveworksheets.com/vs2824066vs>

1. <https://es.liveworksheets.com/2-du1183102zd>

1. <https://www.liveworksheets.com/2-pm1183088rv>



**YOU'RE
THE
BEST!**

Canva



6. CONCLUSIONES

Para concluir se puede decir, mediante la plataforma EVERA, se busca reforzar el proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés en un nivel A1, nivel básico para los niños con y sin discapacidad, mediante los recursos digitales creados en Genially, Powtoon, Canva, etc.

el uso de recursos digitales para refuerzo de conocimientos, es muy importante para el proceso educativos de los estudiantes, generando en ellos el interés por aprender más y logrando así un avance en sus conocimientos.

Mediante el uso de la Web 2.0 ha permitido el fácil acceso y creación de recursos digitales, contando con plataformas donde se pueda generar contenido.

A su vez la implementación de recursos digitales en inglés abre la oportunidad para que los estudiantes amen la asignatura y no solo para la obtención de una calificación sino porque es fuente de conocimiento. Motivo por el cual es importante la innovación y generación de recursos, de tal manera, lograr la inclusión en la educación, generado una alta motivación en los niños con discapacidad y con ello el aprendizaje de un nuevo idioma en su nivel básico A1.

7. RECOMENDACIONES

Para el mejor desempeño de este proyecto se sugiere:

Mediante actividades educativas de juego, los educadores, padres de familia y los mismos estudiantes se involucren de forma más dinámica para el desarrollo de las destrezas y con ello la generación de buenos resultados en el proceso de aprendizaje.

Los tutores de la Fundación Salesiana PACES trabajen conjuntamente con los recursos que serán subidos a la plataforma, con el uso constante de recursos digitales para el refuerzo en el inglés, puesto que, aportará más conocimientos en las cuatro destrezas del inglés de los niños con discapacidad intelectual leve.

Es necesario seguir innovando y creando más recursos con los diferentes contenidos en sus cuatro destrezas, mediante la Web 2.0 se podrá elaborar más recursos, sirviendo como medio de refuerzo. Siempre es bueno la renovación en muchos aspectos, sabiendo que la creación de recursos es importante, porque se aprovecha del desarrollo de cada estudiante.

Seguir promoviendo la innovación tecnológica para el avance continuo de conocimientos.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Arias, A., & Ariza, Y. (2021). Diseño de un curso de inglés modalidad b-learning implementando las plataformas symboloo learning paths y Google Classroom. *Estudios en Educación*. Obtenido de <http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/188/107>
- González , C., Gómez, S., & Vega, A. (2018). Portales educativos: la producción de materiales didácticos digitales. *@tic. revista d'innovació educativa* . Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3495/349557964012/html/>
- Alaña, T. (2017). Los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes de Educación General Básica. *Luz*, 16(2), 112 - 122. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=589166503012>
- Animaker. (2021). *Animaker*. Obtenido de <https://app.animaker.com/dashboard/>
- Aranda, I. (2019). a educación ambiental para el desarrollo de la autoestima en los adolescentes con discapacidad intelectual leve. *I*(4), 102 - 111. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181360994008>
- Artal, J. (2017). kahoot, socrative & quizizz. Herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la gamificación en el aula. *In Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC*. Obtenido de https://catbs.unizar.es/jornada/septima/resumenes/23_artal.pdf
- Assessment, C. U. (2021). *Cambridge University Press & Assessment* . Obtenido de <https://www.cambridgeenglish.org/es/exams-and-tests/cefr/>

- Chacheiro, M. (2011). RECURSOS EDUCATIVOS TIC DE INFORMACIÓN, COLABORACIÓN Y APRENDIZAJE. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*(39), 69-81.
- Colectivo Educación Infantil y TIC. (2015). Recursos educativos digitales para la educación infantil. (Z. Próxima, Ed.) *Redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85331022002>
- Contreras, G., García, R., & Ramírez , M. (2010). Uso de simuladores como recurso digital para la transferencia de conocimiento. *Apertura*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68820841008>
- Durán, B., Barragán, J., González , J., & Guzmán , T. (2017). Formación en TIC y competencia digital en la docencia en instituciones públicas de educación superior. *Scielo*. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802017000200080
- Ecuador, M. d. (2013). *Ministerio de Educación del Ecuador*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/05/Guia-de-adaptaciones-curriculares-para-educacion-inclusiva.pdf>
- García , J., & García, S. (2021). Uso de herramientas digitales para la docencia en España durante la pandemia por COVID-19. *Española de Educación Comparada*. Obtenido de <http://revistas.uned.es/index.php/REEC/article/view/27816/23113>
- García Ponce, F. (2012). *Accesibilidad, TIC y educación*. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España.

- García, A., & Valcárcel. (2016). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje.
- Genially. (2021). *Genial.ly*. Obtenido de <https://genial.ly/es>
- Guzman, K. (2012). *Importancia de los recursos digitales en la educación*. Obtenido de <http://recursosdigitalrd.blogspot.com/>
- Ley Orgánica de discapacidades. (25 de Septiembre de 2012). *Cepal*. Obtenido de https://oig.cepal.org/sites/default/files/2012_leyorg.dediscapacidades_ecu.pdf
- Liveworksheets. (2021). *Liveworksheets*. Obtenido de <https://es.liveworksheets.com/>
- López, I., & Velenzuela, G. (2015). Niños y adolescentes con necesidades educativas especiales. *Revista Médica Clínica Las Condes*(26), 42-51. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0716864015000085>
- Lopez, R. (2002). *El análisis de contenido como método de investigación*. Continental 2002.
- López, R. (2017). Uso de métodos más utilizados en investigaciones. *Revista digital*, 25.
- López, R. (2020). Enseñanza del inglés a nivel preescolar en un contexto de educación pública. *Educación*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/440/44060092013/44060092013.pdf>
- Martínez de Salvo, F. (2010). Herramientas de la Web 2.0 para el aprendizaje 2.0. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 11(3), 174-190. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=170121969008>

- Medina , L., & Pérez , C. (2020). Fundamentos teórico-prácticos en torno a la inclusión del alumnado con discapacidad intelectual en el aula de lengua extranjera. *Dialnet*, 64-83. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7472702>
- Medina, L., & Pérez, C. (2017). Adaptaciones Metodológicas en el Aula de Lengua Extranjera para el Alumnado con Discapacidad Intelectual Leve: Estudio de Caso. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10481/54150>
- Mendoza, E., & Sandoval , D. (2013). Manual de planificaciones de aula para el área de apoyo psicopedagógico dirigido a las y los estudiantes con discapacidad intelectual leve y moderada del programa Ramón Arregui Monreal de la fundación general ecuatoriana. Cuenca.
- Microsoft. (2021). *Microsoft*. Obtenido de <https://www.microsoft.com/es-ec>
- Ministerio de Educación. (2020). *La Educación a través de plataformas digitales*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/la-educacion-a-traves-de-plataformas-digitales/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2013). *Guía de Trabajo Adaptaciones Curriculares para la Educación Especial E Inclusiva*. Quito, Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/05/Guia-de-adaptaciones-curriculares-para-educacion-inclusiva.pdf>
- Molero, T., Lázaro, J., Vallverdú, M., & Gisbert, M. (2021). Tecnologías Digitales para la atención de personas con Discapacidad Intelectual. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, , 24(1). Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331464460013>

Moliner, O. (2020). Acompañar la inclusión escolar. Dykinson. Obtenido de

<https://bibliotecas.ups.edu.ec:3488/es/ereader/bibliotecaups/147222>

Pearson . (2020). *Tipos de plataformas educativas: ¿cuál elegir para mi escuela?* Obtenido de

<https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/tipos-de-plataformas-educativas-cual-elegir>

Perez, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre Innovación

Educativa con TIC. *Revista Internacional de Sociología de la Educación*, 6(2), 243 - 268. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=317151451004>

Pérez, V. (2016). *Discapacidad y aprendizaje de un segundo idioma*. Obtenido de

<https://ydeverdadtienestres.com/discapacidad-aprendizaje-idioma/>

Pérez, Y. (2020). *Wordall , herramienta para crear actividades*. Obtenido de

<https://micajondesastreinfantil.blogspot.com/2020/05/wordwall-herramienta-para-crear.html#:~:text=La%20pantalla%20es%20super%20intuitiva,y%20un%20m%C3%A1ximo%20de%2010.&text=La%20desventaja%20de%20la%20herramienta,y%20sencilla%20para%20estos%20d%C3%ADas>.

Puente, A. (2019). *Neuroaprendizaje e inclusión educativa*. Santaiaigo - Chile: RIL. editores.

Obtenido de <https://bibliotecas.ups.edu.ec:3488/es/ereader/bibliotecaups/130150>

Rabazo , M., & Gómez , M. (2018). BILINGÜISMO EN PERSONAS CON DISCAPACIDAD

INTELECTUAL. *INFAD*. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/journal/3498/349856428006/349856428006.pdf>

Real, C. (2019). MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES: UN RECURSO INNOVADOR EN LA DOCENCIA DEL SIGLO XXI. *Dialnet*, 12-27. doi:<https://orcid.org/0000-0002-2236-4265>

Rojas, V. (2011). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Ediciones de la U. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55118936/METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_DISENO_Y_EJECUCION-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1637929717&Signature=VfyCYUe3SaYfrzOUmEq~seing8l~oT~102ypXEKLwpN9LqRdcHPTrWGxs6NLDzc~RQyxv8NB0QvorY5siVdH4~qAZbSn-xFEGhXHpe~Aj

Ruiz, D. (2019). Quizizz en el aula: evaluar jugando. *Observatorio de tecnología educativa*. Obtenido de <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/02/Quizizz.pdf>

Salvo, F. M. (2010). Herramientas de la Web 2.0 para el aprendizaje 2.0. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=170121969008>

Sampieri, H. R. (2008). *Metodología de la Investigación*. Mexico.

Sánchez, M. (2009). Historia de la metodología de enseñanza de lenguas extranjeras. *Dialnet*, 54-70. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2983568>

Serrano , G., Guerrero, L., & Zamudio , V. (2021). Nueva normalidad: Retos y herramientas tecnológicas en la educación. *Utilización de una herramienta TIC para la enseñanza del inglés en un contexto rural*. Obtenido de <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/737/888>

- Soberanes , A., Peña , A., Castillo , J., & Martinez , M. (2017). Aplicación para la ejercitación del lenguaje de niños con discapacidad intelectual. *Sistemas y Gestión Educativa*, 4(11), 14-23. Obtenido de https://www.ecorfan.org/bolivia/researchjournals/Sistemas_y_Gestion_Educativa/vol4num11/Revista_de_Sistemas_y_Gestion_Educativa_V4_N11.pdf#page=21
- Torres, M., & Yépez, D. (2018). Aprendizaje cooperativo y TIC y su impacto en la adquisición del idioma inglés. *mexicana de investigación educativa*, 861-882. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/140/14057728009/14057728009.pdf>
- Van Der Henst, C. (2005). Qué es la Web 2.0. *Academia Accelerating the worlds rearch*. Obtenido de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33054442/Queeslaweb2.0-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1637458930&Signature=fm1ryXnkh-6WXdps0JVSexUjuloXC~DmxkaACPocM719GZKG8vhfBDp6hJms-tu-7fKDP5Cv33YGmrDgU5SzzE6XeYZXTgn-BHrYCTLGo63P4iqm4q0CukISGhfRRgWIXkcbb-aun0PYoM>
- Vaquerizo, M. (2011). ENSEÑANZA-APRENDIZAJE CON WEB 2.0 Y 3.0. *Redalyc*(117). Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752959014>
- Wordwall. (2016). *wordwall.net*. Obtenido de <https://wordwall.net/about>
- Wordwall. (2021). *Wordwall*. Obtenido de <https://wordwall.net/es>

9. ANEXOS



Tabla 1

Encuesta Dirigida a los Niños de La Fundación Salesiana PACES

TABULACIÓN DE DATOS ENCUESTA.		MUESTRA: 38 NIÑOS.	100%
Datos Informativos.			
		Número de niños.	Porcentaje %
Genero:	Masculino	12	31.5%
	Femenino	26	68.42%
Edad:	5 a 7 años	10	26.3%
	8 a 10 años	11	28.9%
	11 a 13 años	14	36.8%
	14 a 16 años	2	5.2%
	17 a 19 años	1	2.6%
Nivel educativo:	Primero	1	2.6%
	Segundo	5	13.1%
	Tercero	5	13.1%
	Cuarto	3	7.8%
	Quinto	3	7.8%
	Sexto	5	13.1%
	Séptimo	6	15.7%
	Octavo	5	13.1%
	Noveno	4	10.5%
	Decimo		
Preguntas:			
		Número de niños.	Porcentaje %
1. Del siguiente listado de dispositivos electrónicos, elija usted, el que más utiliza:			
	Celular	32	86,2%
	Computadora	14	36,8%
	Laptop		
	Tablet	1	2,6%
	No posee	2	5,2%
2. Posee el servicio de internet			
	Si	20	52,6%
	No	18	47,3%
3. ¿Qué tipo de internet posee?			
	Fijo	11	28,9%

Datos móviles	22	57,8%
Otros	5	13,1%
Ninguno		
4. La calidad de servicio que usted posee es:		
Bueno	14	36,8%
Regular	18	47,3%
Malo	5	13,1%
Pésimo		%
5. ¿Cuáles son las actividades que realiza cuando se conectan a internet?		
Clases en línea	31	81,5%
Redes sociales	12	31,5%
Jugar en línea	11	28,9%
Acceder a plataformas educativas	7	18,4%
Bibliotecas virtuales	3	7,8%
6. ¿Qué tipo de plataforma utiliza usted durante su proceso de aprendizaje en la escuela?		
Zoom, Google, Youtube, Classroom, Edmodo. = 65,7%		
Ninguno: 13 = 34, 21		
7. ¿Cuáles de las siguientes plataformas ha utilizado usted para solventar sus dudas sobre temas y tareas de las clases?		
Educandy	2	5,2%
educaplay	0	
Canva	2	5,2%
You 53uve	32	84,2%
Quizziz	5	13,1%
Otros		
8. ¿Qué tipo de recursos educativos digitales emplea más para mejorar sus conocimientos?		
Juegos	14	36,8%
Tutoriales	10	26,3%
PDF	1	2,6%
Simuladores	1	2,6%
Bibliotecas	2	5,2%
Videos	27	71%
Imágenes	18	47,3%
9. Te gustaría que se incrementen recursos digitales para el aprendizaje de inglés. Elija los que más te guste		
Videos	21	55,2%
Tutoriales	2	5,2%
PDF		
Simuladores	1	2,6%
Bibliotecas	4	10,5%
Juegos	22	57,8%
Imágenes	20	52,6%

Anexo 1. Cuestionario para los estudiantes

 <p>UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA ECUADOR</p>	 <p>SALESIANOS PACES</p>
<p>CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA</p>	
<p><u>DATOS INFORMATIVOS:</u></p>	
<p>Género:</p> <p>Hombre <input type="checkbox"/> Muje<input type="checkbox"/></p>	
<p>Edad:</p> <p>5 a 7 años <input type="checkbox"/> 8 a 10 años <input type="checkbox"/> 11 a 13 años <input type="checkbox"/> 14 a 16 años <input type="checkbox"/> 17 a 19 años <input type="checkbox"/></p>	
<p>Nivel educativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educación General Básica <p>Primero <input type="checkbox"/> Segundo<input type="checkbox"/> Tercero <input type="checkbox"/> Cuarto <input type="checkbox"/> Quinto <input type="checkbox"/> Sexto <input type="checkbox"/></p> <p>Séptimo<input type="checkbox"/> Octavo <input type="checkbox"/> Noveno <input type="checkbox"/> Décimo <input type="checkbox"/></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bachillerato <p>Primero <input type="checkbox"/> Segundo<input type="checkbox"/> Terce<input type="checkbox"/></p>	
<p>Encuesta para los estudiantes que conforman la organización PACES.</p> <p>Objetivo: Determinar la realidad de los niños y niñas de la Fundación Paces en relación al uso de recursos digitales y el acceso a las Tics.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Marque en cada pregunta la casilla que mejor crea necesario. <p>Preguntas.</p>	
<p>1. Del siguiente listado de dispositivos electrónicos, elija usted, el que más utiliza</p> <p><input type="checkbox"/> Celular</p> <p><input type="checkbox"/> Computadora de escritorio</p> <p><input type="checkbox"/> Laptop</p> <p><input type="checkbox"/> Tablet</p> <p><input type="checkbox"/> No poseo dispositivo electrónico</p>	

2. Posee acceso al servicio de internet.

<input type="checkbox"/>	SI
<input type="checkbox"/>	NO

3. ¿Qué tipo de servicio de internet posee?

Servicio fijo		
Datos	<input type="checkbox"/>	Móviles
Otros	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	

4.

5. La calidad de servicio de internet que usted utiliza es:

<input type="checkbox"/>	Bueno
<input type="checkbox"/>	Regular
<input type="checkbox"/>	Malo
<input type="checkbox"/>	Pésimo

6. ¿Cuáles son las actividades que realizan cuando se conectan a internet?

Clases en línea	<input type="checkbox"/>
Redes sociales	<input type="checkbox"/>
Jugar en línea	<input type="checkbox"/>
Acceder a plataformas Educativas	<input type="checkbox"/>
Bibliotecas virtuales	<input type="checkbox"/>

7. ¿Qué tipo de plataformas utiliza usted durante su proceso de aprendizaje en su escuela?

8. ¿Cuáles de las siguientes plataformas ha utilizado usted para solventar sus dudas sobre temas y tareas de la escuela?

Educandy	<input type="checkbox"/>
Educaplay	<input type="checkbox"/>
Canva	<input type="checkbox"/>
You Tube	<input type="checkbox"/>
Quizziz	<input type="checkbox"/>

Otros _____

9. ¿Qué tipos de recursos educativos digitales emplea más para mejorar sus conocimientos?



Juegos	<input type="checkbox"/>
Tutoriales	<input type="checkbox"/>
PDF	<input type="checkbox"/>
Simuladores	<input type="checkbox"/>
Bibliotecas	<input type="checkbox"/>
Videos	<input type="checkbox"/>
Imágenes	<input type="checkbox"/>

10. Te gustaría que se incrementara recursos digitales para el aprendizaje de inglés: Elija los que más le guste.

Juegos	<input type="checkbox"/>
Tutoriales	<input type="checkbox"/>
PDF	<input type="checkbox"/>
Simuladores	<input type="checkbox"/>
Bibliotecas	<input type="checkbox"/>

Videos	
Imágenes	

Anexo 2. Prueba Diagnóstica de inglés para los estudiantes

 UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA <small>ECUADOR</small>	 CARRERAS DE EDUCACIÓN <small>1979 - CUERPO</small>
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA	
<u>DIAGNOSTIC TEST</u>	
<u>CODE:</u>	

Listening Part

Listen and draw lines. There is one example.

Sue

Ann

Lucy

Nick



Pat

Jill

Dan

Reading and Writing Part

Look and read. Put a tick (✓) or a cross (X) in the box.
There are two examples.

Examples



These are grapes.



This is a house.



Questions

1



This is a helicopter.



2



This is a clock.

3



These are shells.

4



This is a sock.

5



These are chairs.

Look and read. Write **YES** or **NO**.



Examples

There are two armchairs in the living room. Yes

The big window is open. No

Questions

1 The man has got black hair and glasses.

2 There is a lamp on the bookcase.

3 Some of the children are singing.

4 The woman is holding some drinks.

5 The cat is sleeping under an armchair.

Look at the pictures. Look at the letters. Write the words.

Example



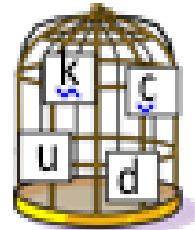
s n a k e



Questions

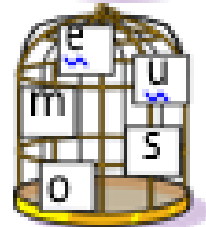
1





2





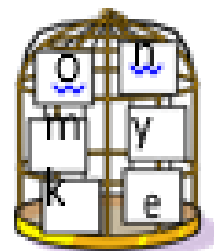
3



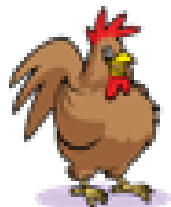


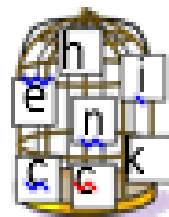
4





5





Read this. Choose a word from the box. Write the correct word next to numbers 1-5. There is one example.

Lizards



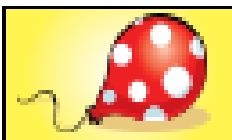



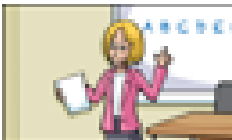



Lots of lizards are very small animals but some are really big.

Many lizards are green, grey or yellow. Some like eating (1) and some like eating fruit.

A lizard can run on its four (2) and it has a long (3) at the end of its body.

Many lizards live in (4) but, at the beach, you can find some lizards on the (5) Lizards love sleeping in the sun!

Example			
			
<u>animals</u>	<u>tail</u>	<u>balloon</u>	<u>trees</u>
			
<u>legs</u>	<u>spiders</u>	<u>teacher</u>	<u>sand</u>

Anexo 3 Formato Speaking Part

SPEAKING PART

ANSWER SHEET

Name.....

Answers	Excellent 3 pts	Good 2 points	Bad 1 point	None 0
1				
2				
3				
4				
5				

Name.....

Answers	Excellent 3 pts	Good 2 points	Bad 1 point	None 0
1				
2				
3				
4				
5				

Name

Answers	Excellent 3 pts	Good 2 points	Bad 1 point	None 0
1				
2				
3				
4				
5				

Name

Answers	Excellent 3 pts	Good 2 points	Bad 1 point	None 0
1				
2				
3				
4				
5				

Speaking Part

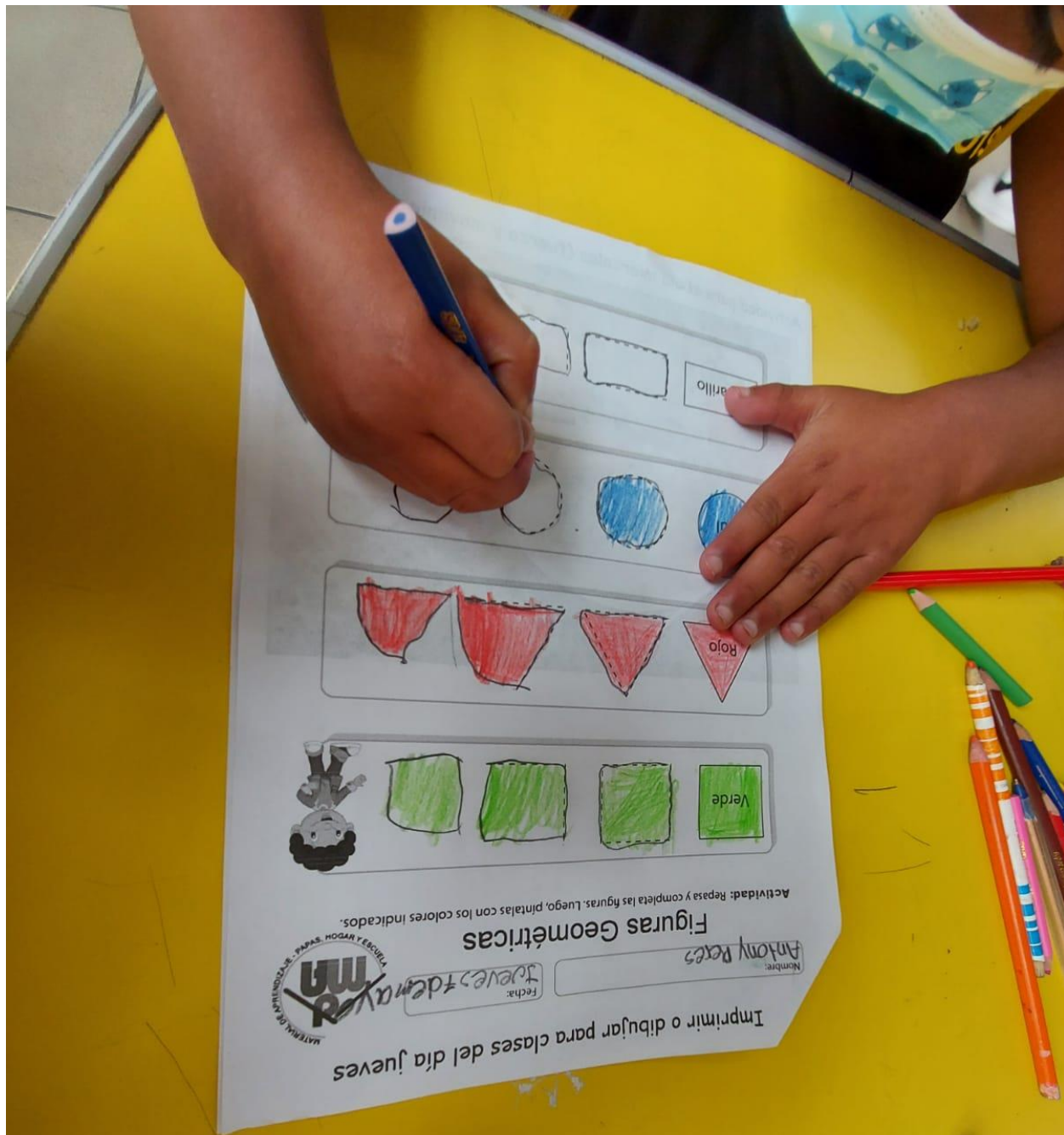


Anexo 4. Fotografías de los dos centros organizativos PACES.

Centro organizativo 9 de Octubre







Centro organizativo Feria Libre “El Arenal”



