



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES
INFORMÁTICA**

**IMPLEMENTACIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA
HABILIDADES COMUNICATIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE 8VO GRADO
DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN
PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA**

AUTORA:

Mancero Guaño Johanna Esthefania

TUTORA:

Mgs. María Belén Piñas Morales

Riobamba, Ecuador. 2023

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo Johanna Esthefania Mancero Guaño, con cédula de ciudadanía 060601104-7, autora del trabajo de investigación titulado: Implementación de un objeto virtual de aprendizaje para habilidades comunicativas de los estudiantes de 8vo grado de Educación General Básica, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 27 de mayo del 2025.



Johanna Esthefania Mancero Guaño

C.I: 060601104-7

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs.Maria Belén Piñas Morales catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación Implementación de un objeto virtual de aprendizaje para habilidades comunicativas de los estudiantes de 8vo grado de Educación General Básica., bajo la autoría de Johanna Esthefania Mancero Guaño ; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 2 días del mes de abril del 2025.
mes de año.



Mgs.Maria Belén Piñas Morales

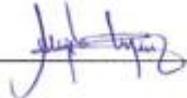
C.I: 0603014531

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación “Implementación de un objeto virtual de aprendizaje para habilidades comunicativas de los estudiantes de 8vo grado de Educación General Básica”, por Johanna Esthefania Mancero Guaño, con cédula de identidad número 060601104-7, bajo la tutoría de la Mg. María Belén Piñas Morales; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba , 27 de mayo de 2025.

PhD. Angelica Urquiza
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE
GRADO**



Mgs. Jorge Silva
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE
GRADO**



PhD. Ana Urrego
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE
GRADO**



CERTIFICADO ANTIPLAGIO

Que, MANCERO GUAÑO JOHANNA ESTHEFANIA con CC: 0606011047, estudiante de la Carrera Pedagogía de la Informática, Facultad de CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado " IMPLEMENTACIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA HABILIDADES COMUNICATIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE 8VO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA", cumple con el 7 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio COMPILATIO, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 16 de mayo de 2025



Mg. M. Belén Piñas M.
TUTORA

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada a:

Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y su mano de fidelidad y amor han estado conmigo hasta el día de hoy.

A mis padres quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mi el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer a las adversidades porque Dios está conmigo siempre por su comprensión y ayuda en momentos malos y buenos. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi perseverancia y mi empeño, y todo ello con una gran dosis de amor y sin pedir nunca nada a cambio.

A la mujer que amo con mi vida a mi Madrecita que desde que inicie ha estado conmigo siempre apoyándome , ayudándome , motivándome y sobre todo siendo mi fuerza en todo momento por sus valiosos consejos por su tiempo y compañía en todo este largo camino tan anhelado a nuestra meta.

A mi hermana y mi cuñado quienes, con sus consejos, apoyo incondicional, y sus palabras las cuales fueron el impulso y el aliento más importante para día con día continuar hasta cumplir la meta tan anhelada durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento por brindarme su ayuda y orientarme a tomar buenas decisiones.

A toda mi familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas. Es por ello que he podido ir avanzando y llegar hasta mi meta anhelada.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a Dios y a la Virgen del Cisne , quienes con su bendición llenan siempre mi vida por protegerme durante todo mi camino y darme fuerzas para superar obstáculos y dificultades.

A mis abuelitos María, Cesar, Fausto, Aída quienes, con sus palabras, consejos, paciencia me han ayudado e impulsado a lograr esta meta que es también es un éxito más tanto para mí como para ellos.

A mis dos angelitos que están en el cielo a mi abuelito Cesar y mi hermanito Kevin quienes son mi pilar fundamental para cada día seguir adelante desde el cielo siempre me han mandado sus bendiciones gracias a ellos que sé que están presentes en cada etapa de mi vida les agradezco por darme su amor y compañía durante esta maravillosa etapa.

Agradecerles profundamente de todo corazón a mis tías, tíos y mis sobrinos por acompañarme durante toda esta etapa por confiar en mí por animarme y motivarme a seguir adelante por sus consejos, palabras que me han servido mucho gracias a ustedes hoy por hoy he logrado cumplir mi meta de ser una profesional.

Les agradezco también a mis profesores a la directora de carrera la Dra. Cristhy Jiménez quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada una de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad.

A mi tutora la Dra. María Belén Piñas quien fue mi guía y aliento durante este proceso , quien supo creer en mi capacidad y orientarme, para culminar con éxito esta investigación por la revisión cuidadosa que ha realizado de este trabajo y sus valiosas sugerencias en momentos de duda.

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLES DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I.....	14
1. INTRODUCCIÓN	14
1.1. Antecedentes	15
1.2. Formulación del problema.....	16
1.3. Justificación.....	17
1.4. Objetivos	19
1.4.1. General	19
1.4.2. Específicos	19
CAPÍTULO II	20
2. MARCO TEÓRICO	20
2.1. Tecnología y Educación	20
2.2. Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA).....	21
2.3. Importancia de la implementación de un objeto virtual de aprendizaje.....	24
2.4. Herramientas para desarrollar un OVA	26
2.5. Software Educativo	30
2.5.1. Que es Jelic.....	31
2.6. Habilidades comunicativas.....	32
2.6.1. Tipos de habilidades comunicativas Escucha Activa	35
CAPÍTULO III.....	39
3. METODOLOGÍA	39
3.1. Tipo de Investigación.....	39
3.2. Diseño de Investigación	39
3.3. Nivel de Investigación	39
3.4. Técnicas de recolección de Datos	39
3.5. Población beneficiaria.....	40
3.6. Procedimiento para el análisis de la información.....	40

3.7. Metodología para la clasificación de los Objetivos de Aprendizaje	40
CAPÍTULO VI.....	42
4. PROPUESTA.....	42
4.1 INTRODUCCIÓN	42
4.1.1 Objetivo del Recurso de Aprendizaje	43
4.1.2 Determinación de las actividades.....	44
4.2 Desarrollo de la herramienta Autor educativa.....	44
4.2.1 Fase de análisis.....	45
Tabla 1. Matriz de Necesidades	45
4.2.2 Fase de Diseño	46
CAPÍTULO V	58
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	58
5.1 CONCLUSIONES	58
5.2 RECOMENDACIONES	58
BIBLIOGRAFÍA	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de Necesidades.....	45
Tabla 2. Diseño del Recurso de Aprendizaje	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1. Portada.....	50
Ilustración 2. Lenguaje Verbal	50
Ilustración 3. Escoge las partes de una entrevista (Juego)	51
Ilustración 4 . Actividad señale la respuesta correcta.....	52
Ilustración 5. Preguntas directas	52
Ilustración 6. Leer y analizar	53
Ilustración 7. Escoja la respuesta correcta relato.....	53
Ilustración 8. Lenguaje puzle	54
Ilustración 9. Lenguaje Verbal	54
Ilustración 10. Lenguaje discusión	55
Ilustración 11. Lenguaje reportaje	55
Ilustración 12. Reportaje.....	56
Ilustración 13. Lenguaje reportaje	56

RESUMEN

Un objeto virtual de aprendizaje para habilidades comunicativas es una estrategia pedagógica innovadora que aprovecha la tecnología para ofrecerles un ambiente de aprendizaje interactivo y motivador a los estudiantes. El objetivo principal de la investigación fue implementar un objeto virtual de aprendizaje para las habilidades comunicativas. El enfoque metodológico que se aplicó dentro del trabajo de investigación se trató de la metodología de diseño tecnológico, el proyecto se centró en el desarrollo de un recurso educativo tecnológico para habilidades comunicativas, también se usó la metodología DICREVOA, la cual busca proporcionar directrices para la elaboración de la herramienta, donde consta con cinco fases que guían al docente para crear un recurso adecuado dentro del campo educativo. La propuesta se enfocó en una experiencia innovadora, participativa y exitosa, estos objetos virtuales de aprendizaje suelen incluir una variedad de actividades y recursos multimedia, como ejercicios interactivos, juegos educativos, videos y material de lectura, adaptados a las necesidades y niveles de los estudiantes de 8vo grado. Para finalizar el trabajo, como resultado se obtuvo un recurso educativo que permitirá a los estudiantes y docentes del área de Lengua y literatura trabajar con actividades que propicien estas habilidades comunicativas, el cual estará alojado y publicado en un repositorio de un sitio web.

Palabras claves: DICREVOA, Objeto Virtual, Herramienta autor.

ABSTRACT

A virtual learning object for communication skills is an innovative pedagogical strategy that leverages technology to provide students with an interactive and motivating learning environment. The main objective of the research was to implement a virtual learning object for communication skills. The methodological approach applied within the research was the technological design methodology. The project focused on the development of a technological educational resource for communication skills. The DICREVOA methodology was also used, which seeks to provide guidelines for the development of the tool. It consists of five phases that guide teachers in creating an appropriate resource within the educational field. The proposal focused on an innovative, participatory, and successful experience. These virtual learning objects typically include a variety of activities and multimedia resources, such as interactive exercises, educational games, videos, and reading materials, adapted to the needs and levels of 8th grade students. To conclude, the project produced an educational resource that will allow students and teachers in the area of Language and Literature to work on activities that foster these communication skills. The resource will be hosted and published in a website repository.

Keywords: DICREVOA, Virtual Object, Authoring Tool.



Reviewed by:

Dra. Myriam Trujillo Brito, Mgs.

ENGLISH PROFESSOR

c.c. 0601823214

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la era digital ha transformado radicalmente la forma en que nos comunicamos, interactuamos y accedemos a la información. Este cambio ha generado un impacto significativo en nuestras habilidades comunicativas, convirtiéndose en una herramienta fundamental para el desarrollo personal y profesional. En este contexto, resulta crucial comprender cómo la adopción de tecnologías digitales puede potenciar nuestras destrezas comunicativas, permitiendo navegar eficazmente en un mundo cada vez más conectado. Las habilidades comunicativas abarcan un conjunto diverso de competencias esenciales para expresarnos de manera clara, efectiva y persuasiva.

Estas incluyen la capacidad de expresar ideas de manera oral y escrita, escuchar activamente, interpretar información de manera crítica y adaptarse al contexto comunicativo. En el entorno digital actual, estas habilidades no solo son valiosas en la comunicación cara a cara, sino también en plataformas virtuales, redes sociales y entornos de trabajo remoto. OVA es un recurso educativo diseñado para ser accesibles a través de plataformas digitales brindando un espacio interactivo que facilita la adquisición de conocimientos de manera autónoma. Estos objetos no solo ofrecen información, sino que también integran diversos elementos multimedia, como videos, animaciones y simulaciones, para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Un objeto virtual de aprendizaje, al incorporar elementos interactivos y multimedia, no solo se limitan a transmitir información de manera estática, sino que fomentan la participación activa del usuario. Este enfoque dinámico no solo mejora la retención de conocimientos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades comunicativas al exigir la interpretación, la síntesis y la expresión de ideas de manera más eficaz.

La implementación de un objeto virtual de aprendizaje para habilidades comunicativas de los estudiantes de 8vo grado de educación general, un OVA puede ayudar a los estudiantes a fortalecer su comprensión lectora, ampliar su conocimiento de términos y conceptos literarios, mejorar su expresión escrita y oral y profundizar sus conocimientos sobre los géneros literarios. Además, el OVA puede ser utilizado tanto por los estudiantes en el aula como en su tiempo libre, lo que permite un acceso flexible y adaptable a sus necesidades y

ritmos de aprendizaje con la tecnología, nos encontramos ante un abanico de posibilidades para la enseñanza que pueden hacer más ameno y divertido el aprender, uniendo al mismo tiempo la teoría con la práctica. Una de estas herramientas tecnológicas que se ha vuelto cada vez más populares son los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) (Caro, 2017).

Toda esta gran cantidad de información que se encuentra en la web puede tener un contenido valioso y fiable, pero también se comparten contenidos con fines específicos. De acuerdo con Hernández y Fuentes, (Adabal, 2001) la información es cuantiosa, pero es de baja calidad. Es necesario acceder a diferentes fuentes de información y comprender lo que éstas pueden aportar y, asimismo, seleccionar las más adecuadas, así los estudiantes pueden adquirir habilidades para aprender de manera autónoma para el resto de la vida.

1.1. Antecedentes

Existen diversas investigaciones relacionadas con la temática, las mismas que sirven de apoyo para el desarrollo de la presente investigación a continuación, se presenta algunas investigaciones donde se da a conocer de manera breve el nombre de los autores, investigaciones, metodología y su respectivo resultado (Castrillón, 2011).

Castrillón, *et al* (2011) realizó una investigación con el tema denominado “objetos virtuales de aprendizaje en el área de lengua y literatura” el mismo que tuvo como objetivo analizar las metodologías activas propicias para la enseñanza de los objetos virtuales de aprendizaje de 8vo año de Educación General Básica. La metodología responde a una investigación descriptiva de tipo revisión bibliográfica.

Los métodos de investigación científica utilizados fueron: revisión documental, análisis de contenido, hermenéutico y analítico-sintético. Los resultados reflejan que estos métodos apoyan las estrategias y metodologías activas en un contexto constructivista direccionado al logro del aprendizaje significativo como contribución al desarrollo de la creatividad, la reflexión, la argumentación, la criticidad y la independencia cognoscitiva.

El trabajo de Castrillón *et al.* (2011) aporta en la investigación en cuanto a la importancia que tiene la implementación de un OVA en el área de lengua y literatura, además de que nos proporciona consideraciones que se deben tener en cuenta para integrarlas de manera efectiva

dentro de los salones de clases.

Marrugo *et al.* (2016) realizó una investigación con el tema denominado “Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior” el mismo que tuvo como objetivo describir la gamificación como técnica de motivación para el nivel superior en los estudios realizados entre el período 2012 a 2022. La metodología corresponde a una investigación descriptiva para tal efecto se revisaron 50 artículos y se seleccionaron 37 artículos que se extrajeron de las bases de datos Scie, Dialnet, Emerald, Semantic Scholar, Google Académico y revistas de universidades a nivel nacional e internacional. En cuanto a los resultados obtenidos se puede verificar que la gamificación es una herramienta poderosa de motivación para el aprendizaje.

El trabajo de Marrugo *et al.* (2016) aporta en la investigación la implementación de un objeto virtual de aprendizaje en esta ocasión en el ámbito universitarios, dando a conocer que la utilización ayuda a que las clases monótonas y aburridas se transformen en un ambiente de motivación.

En el ámbito educativo la tecnología ha tomado un giro inesperado, el cual ha permitido implementar objetos virtuales de aprendizaje que ayuden a solventar dificultades académicas “El uso e incorporación de las tecnologías en la sociedad, realizan enormes esfuerzos económicos y logísticos para dotar de tecnología los espacios escolares, dando sentido a las herramientas tecnológicas para que se adapten a los procesos de los sistemas educativos”

Falta de conocimiento y habilidades técnicas sobre la creación de un OVA requiere de conocimientos técnicos especializados en el diseño y desarrollo de contenidos digitales, muchos docentes y profesionales de la educación carecen de estas habilidades, lo que dificulta la creación y adaptación de OVAS a sus necesidades específicas (Caro, 2017)

1.2. Formulación del problema

En el ámbito educativo contemporáneo, las habilidades comunicativas han adquirido una importancia crucial para el éxito académico y profesional de los estudiantes. Sin embargo, la falta de recursos digitales adecuados afecta significativamente la capacidad de los educandos para desarrollar estas competencias de manera efectiva. En este contexto, es

esencial comprender por qué los enfoques tradicionales y materiales impresos ya no son suficientes en el panorama educativo actual, y cómo esta carencia incide negativamente en el aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes.

Los enfoques tradicionales, centrados en la enseñanza magistral y el uso exclusivo de materiales impresos, han mostrado ser insuficientes para preparar a los estudiantes para las demandas comunicativas de la sociedad contemporánea. La limitación de estos métodos radica en su naturaleza estática y unidireccional, lo que dificulta la interactividad y participación activa por parte de los estudiantes. Además, el énfasis en la información textual impresa no aborda las variadas formas de comunicación digital que caracterizan el entorno actual.

La implementación de recursos digitales ha adquirido cada vez más importancia como herramienta pedagógica para el proceso de enseñanza y aprendizaje. En el contexto específico de las habilidades comunicativas de los estudiantes de 8vo grado de Educación General Básica, se ha observado la necesidad de contar con recursos didácticos interactivos y atractivos que fomenten el interés de los estudiantes por la lectura, la escritura y el análisis literario.

Diversos estudios han evidenciado la brecha en el desarrollo de habilidades comunicativas debido a la falta de recursos digitales en la educación. Según estadísticas recientes, un porcentaje significativo de estudiantes carece de acceso a tecnologías digitales que podrían mejorar su competencia comunicativa. Estas limitaciones contribuyen a la persistencia de habilidades subdesarrolladas, como la expresión escrita y oral, la interpretación crítica de la información y la capacidad de adaptarse a distintos contextos comunicativos.

1.3. Justificación

La implementación de un objeto virtual de aprendizaje para los estudiantes de 8vo grado de educación general básica es importante porque busca su necesidad en el ámbito educativo actual, ya que se requiere de nuevas metodologías y herramientas que permitan un aprendizaje más dinámico, interactivo y efectivo para los estudiantes en sus habilidades comunicativas. La implementación de un objeto virtual de aprendizaje es esencial en el ámbito profesional, donde la comunicación es clave para el éxito, sino que también son

fundamentales en la vida cotidiana y en las relaciones interpersonales. Un OVA puede ayudar a las personas a mejorar estas habilidades, lo que a su vez mejora la calidad de su vida y sus perspectivas profesionales (Bautista, 2024).

En un mundo cada vez más globalizado, las habilidades comunicativas, tanto en la comunicación oral como escrita, son altamente valoradas por los empleadores. La implementación de un objeto virtual de aprendizaje puede contribuir a cerrar la brecha entre la demanda de habilidades comunicativas y la oferta de formación en este campo. Accesibilidad y flexibilidad un OVA permite a las personas acceder a material de aprendizaje sobre habilidades comunicativas en cualquier momento y lugar, lo que fomenta la flexibilidad y la personalización del aprendizaje. Esto es especialmente importante para aquellos que tienen horarios ocupados o limitaciones geográficas para asistir a cursos presenciales. Enfoque interactivo y práctico un objeto virtual de aprendizaje puede proporcionar un entorno de aprendizaje interactivo y práctico, donde los usuarios pueden poner en práctica lo que están aprendiendo a través de ejercicios, simulaciones y retroalimentación. Esto mejora la retención y la aplicación de las habilidades comunicativas en situaciones reales.

Aprendizaje Personalizado los objetos virtuales de aprendizaje pueden adaptarse al nivel de competencia de cada usuario, permitiéndoles avanzar a su propio ritmo. Esto garantiza que el aprendizaje sea efectivo y relevante para cada individuo. Las personas de diferentes lugares geográficos pueden acceder a un OVA, lo que amplía el alcance de la educación en habilidades comunicativas. Esto es especialmente valioso para aquellas comunidades que no tienen fácil acceso a programas de formación presenciales.

Un objeto virtual de aprendizaje puede mantenerse actualizado con las últimas tendencias y enfoques en el campo de las habilidades comunicativas. Esto garantiza que los usuarios estén expuestos a información relevante y actual. Los Objetos Virtuales de Aprendizaje pueden proporcionar herramientas para evaluar y hacer un seguimiento del progreso del usuario, lo que facilita la mejora continua de las habilidades comunicativas.

La implementación de un OVA representa una forma innovadora de brindar educación y formación en habilidades comunicativas, lo que contribuye al avance de la educación en línea y la tecnología educativa en general. Mejorar las habilidades comunicativas puede tener

un impacto positivo en la sociedad y la cultura en general, ya que fomenta una comunicación más efectiva, comprensión mutua y resolución de conflictos de manera pacífica.

1.4.Objetivos

1.4.1. General

Implementar un objeto virtual de aprendizaje para las habilidades comunicativas de los estudiantes de 8vo grado de EGB.

1.4.2. Específicos

- Indagar bibliográficamente los aspectos más relevantes para la implementación un objeto virtual de aprendizaje para las habilidades comunicativas de los estudiantes de 8vo grado de EGB.
- Diseñar el OVA para habilidades comunicativas en base a la metodología DICREVOA y la selección de contenidos del libro de Lengua y Literatura de octavo año EGB del Ministerio de Educación
- Publicar el OVA mediante una herramienta de autor y un sitio online.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Tecnología y Educación

Hoy en día los autores como Serrano Sánchez et al. (2014) afirman que la tecnología educativa es una disciplina responsable del estudio de medios, materiales, portales y plataformas tecnológicas que sirven al proceso de aprendizaje; Los recursos utilizados con fines de formación y educación están diseñados inicialmente para satisfacer las necesidades e inquietudes de los usuarios. Estos autores coinciden en el estudio del uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje (en contextos formales o informales) y el impacto de la tecnología en el sector educativo en su conjunto a través del uso de la tecnología educativa. Sostienen que todo depende de un enfoque de sistemas sociales, que siempre analiza los procesos de mediación desde una perspectiva holística e integrada (Sánchez, 2014).

En el ámbito educativo la tecnología ha tomado un giro inesperado, el cual ha permitido implementar objetos virtuales de aprendizaje que ayuden a solventar dificultades académicas “El uso e incorporación de las tecnologías en la sociedad, realizan enormes esfuerzos económicos y logísticos para dotar de tecnología los espacios escolares, dando sentido a las herramientas tecnológicas para que se adapten a los procesos de los sistemas educativos” (Caro, 2017, pág. 31).

Por su parte, Moreira (2009) por su parte, afirma que la tecnología educativa es un campo de investigación responsable del aprovechamiento de todos los recursos educativos y audiovisuales; por ello, ha crecido exponencialmente el número de herramientas tecnológicas (actividades digitales de aprendizaje, portafolios, blogs, etc.), cuyo propósito es dinamizar el ambiente escolar y promover el aprendizaje de nuevas habilidades. Entonceesse puede decidir, porque las tecnologías de la información y la comunicación agrupan sólo recursos relacionados con los medios de comunicación (cine, televisión, radio, Internet), que sirven y son responsables de la transferencia de contenidos educativos a un grupo de participantes o a la sociedad.

La tecnología educativa se sirve tanto de medios de enseñanza y aprendizaje, que pueden ser tradicionales como libros, pizarras y cuadernos, así como herramientas alternativas

proporcionadas por las TIC. Es importante destacar que, si bien las nuevas tecnologías pueden hacer una contribución valiosa para garantizar que los estudiantes aprendan más, mejor y de manera diferente, no son una panacea para los problemas educativos actuales. Se debe considerar otra lectura sobre el uso de las nuevas tecnologías en el aula para el manejo efectivo y ético de las nuevas tecnologías en los estudiantes, ya que corresponde a uno de los objetivos de la educación actual, al considerarse una competencia básica integrada. ciudadanos en la sociedad y en la economía basada en el conocimiento (Hernandez, 2017).

2.2. Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) son herramientas digitales que se utilizan en la educación virtual. Dentro de su metodología utilizan las TIC, como complemento para los procesos de enseñanza en entornos de aprendizaje mediados por estas tecnologías.

Cuando se habla de OVA nos referimos a un conjunto de herramientas digitales que se pueden implementar en las diferentes ramas del conocimiento, con el fin de hacer más didáctico, creativo, moderno y llamativo el desarrollo de actividades diarias; en la educación la implementación de este tipo de recursos juega un papel primordial debido al nivel tecnológico y anticultural que presenta el estudiante, la modernización de la educación y el contorno social, debemos tener presente que el uso de estas herramientas es propicio para el desarrollo de contenidos, estimular la creatividad y captar la participación del estudiante moderno.

En términos generales, Mora (2012) establece que: Los OVA son recursos digitales, auto contenibles y reutilizables, desarrollados con propósitos educativos para facilitar el estudio de un determinado contenido, diseñados para ser utilizados en plataformas de aprendizaje en línea o para ser distribuidos por Internet, siendo posible que sean consultados y usados por varias personas, sin necesidad de contacto síncrono. (p. 109).

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) son herramientas digitales que se utilizan en la educación virtual. Dentro de su metodología utilizan las TIC, como complemento para los procesos de enseñanza en entornos de aprendizaje mediados por estas tecnologías. Los Ovas son desarrollados con distintos programas, que tenga formatos técnicos compatibles para poder captar la atención de los estudiantes. Ya que, el propósito es, que puedan ser

reutilizados, adaptados, editados, combinados y distribuidos en distintos ambientes de aprendizaje.”

Al pensar en un OVA imaginémoslo, como una pieza de un puzle, es decir, una estructura de aprendizaje muy pequeña que puede combinar con otras piezas para formar una imagen completa para una estructura de aprendizaje mucho más compleja” Mosquera, (2021). Un OVA busca promover y dinamizar los procesos de aprendizaje, no sólo para una determinada actividad académica, sino también para aportar a los procesos de investigación en distintos niveles.

Las Herramientas para desarrollar un OVA es indispensable por parte de los docentes universitarios, en el horizonte marcado por las tecnologías, usar estrategias pedagógicas para enriquecer la labor presentada dentro del aula, para las diversas temáticas mediante el uso de las herramientas digitales como OVA, de manera que se pueda lograr un nivel más alto de comprensión, aprendizajes interactivos, fomentar una participación más activa de los estudiantes haciendo uso de herramientas digitales en este caso Edilim.

En este escenario surgen los objetos virtuales de aprendizaje (OVA), los cuales pueden ser usados como estrategias de aprendizaje por los múltiples beneficios que ofrece en la educación superior, Lo anterior conlleva a tomar en cuenta la utilización de OVA, como una forma de aprovechar las posibilidades que ofrecen las tecnologías educativas. “Las tecnologías, a usar estrategias pedagógicas, fomenta la construcción del aprendizaje en una interfaz interactiva y con ello un nivel más alto de comprensión, posibilita el trabajo cooperativo “, Tovar permite el desarrollo de capacidades innovadoras y creativas, entre otras “es importante que los docentes tomen prioridad en la posibilidad de utilizar OVA como parte de la estrategia didáctica para impartir clases en un ambiente que propicie el interés por aprender (Tovar, 2014, pág. 15).

La importancia de una ova en la educación virtual es común escuchar el término OVA por parte de los tutores virtuales hacia los estudiantes. “Es una herramienta que utilizan como complemento para sus procesos de enseñanza-aprendizaje en metodologías de educación alineadas con las TIC. Para aprovechar al máximo los OVA, los tutores deben contar con una serie de capacidades y preparaciones para utilizar de manera efectiva” (Acevedo, 2018, pág. 31) estos recursos de igual manera, los estudiantes deben estar en disposición de

aprender a aprender con estas herramientas digitales que están al servicio de la educación virtual.

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) son recursos educativos interactivos diseñados para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación. Estos objetos pueden ser aplicaciones, simulaciones, animaciones, videos, juegos educativos, entre otros.

Características Principales:

- **Interactividad:** Permiten la participación activa del estudiante, fomentando el aprendizaje autónomo.
- **Multimedialidad:** Incluyen diversos formatos como texto, imágenes, audio y video para enriquecer la experiencia de aprendizaje.
- **Adaptabilidad:** Pueden ajustarse a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad.
- **Accesibilidad:** Facilitan el acceso a la información educativa desde cualquier lugar con conexión a Internet.
- **Objetivos Educativos:** Diseñados con objetivos pedagógicos claros para mejorar la comprensión y retención del contenido (Bucheli, 2018).

Ventajas:

- **Flexibilidad:** Se adaptan a diversos temas y niveles educativos.
- **Motivación:** La interactividad y el carácter lúdico pueden aumentar el interés y la motivación de los estudiantes.
- **Acceso Remoto:** Permite el aprendizaje fuera del aula, fomentando la educación a distancia.
- **Retroalimentación Inmediata:** Muchos OVA proporcionan retroalimentación instantánea, facilitando el proceso de corrección y mejora continua.

Desafíos:

- **Desarrollo:** Requiere tiempo y recursos para crear OVA efectivos.
- **Acceso Tecnológico:** La disponibilidad de dispositivos y conectividad puede ser un obstáculo para algunos estudiantes.
- **Evaluación:** Es crucial evaluar la efectividad de los OVA en términos de logro de objetivos educativos.

Los Ovas son desarrollados con distintos programas, que tenga formatos técnicos compatibles para poder captar la atención de los estudiantes. Ya que, el propósito es, que puedan ser reutilizados, adaptados, editados, combinados y distribuidos en distintos ambientes de aprendizaje.”

Al pensar en un OVA imaginémoslo, como una pieza de un puzle, es decir, una estructura de aprendizaje muy pequeña que puede combinar con otras piezas para formar una imagen completa para una estructura de aprendizaje mucho más compleja” (Medina, 2016) Un OVA busca promover y dinamizar los procesos de aprendizaje, no sólo para una determinada actividad académica, sino también para aportar a los procesos de investigación en distintos niveles.

2.3. Importancia de la implementación de un objeto virtual de aprendizaje

La importancia de la educación virtual es común escuchar el término OVA por parte de los tutores virtuales hacia los estudiantes. “Es una herramienta que utilizan como complemento para sus procesos de enseñanza-aprendizaje en metodologías de educación alineadas con las TIC. Para aprovechar al máximo los OVA, los tutores deben contar con una serie de capacidades y preparaciones para utilizar de manera efectiva” (Acevedo, 2018, pág. 31), estos recursos de igual manera, los estudiantes deben estar en disposición de aprender a aprender con estas herramientas digitales que están al servicio de la educación virtual.

Los objetos virtuales de aprendizaje se han vuelto cada vez más importantes, especialmente después de la llegada de las plataformas virtuales. Estos objetos permiten una mayor interacción entre estudiantes y sujetos durante el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, el colectivo necesita crear una metodología para su desarrollo que pueda fortalecer los cursos ofrecidos, generar mayor involucramiento y estimular el proceso de aprendizaje de contenidos abiertos.

La implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) puede tener múltiples beneficios y desempeñar un papel importante en los entornos educativos modernos. Aquí se destacan algunas razones clave para considerar la implementación de OVA:

Acceso Flexible al Contenido: Los OVAS permiten a los estudiantes acceder al contenido

educativo en cualquier momento y lugar, siempre que tengan conexión a Internet. Esto facilita el aprendizaje fuera del aula y se adapta a diferentes horarios y estilos de vida.

Individualización del Aprendizaje: pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Pueden ofrecer rutas de aprendizaje personalizadas, evaluaciones adaptativas y retroalimentación instantánea, lo que facilita la individualización del proceso educativo.

Interactividad y Participación: suelen ser interactivos, incorporando elementos multimedia, simulaciones y actividades que fomentan la participación activa de los estudiantes. Esto puede aumentar la retención de información y mantener el interés en el contenido.

Facilita la Enseñanza a Distancia: En situaciones donde la enseñanza a distancia es esencial, los OVAS son herramientas valiosas. Permiten a los educadores ofrecer contenido de alta calidad, interacción y evaluaciones a través de plataformas en línea.

Variación de Formatos de Contenido: Los Ovas pueden combinar diversos formatos de contenido, como texto, imágenes, videos, simulaciones y juegos. Esto facilita la presentación de información de manera variada, atendiendo a diferentes estilos de aprendizaje.

Retroalimentación Inmediata: Los Objetos Virtuales de Aprendizaje pueden proporcionar retroalimentación inmediata a los estudiantes después de completar actividades o evaluaciones. Esto permite a los estudiantes corregir errores y comprender conceptos de manera más efectiva.

Gestión Eficiente del Tiempo: Para los educadores, la implementación de Ovas puede ayudar en la gestión eficiente del tiempo. Los recursos educativos predefinidos y las evaluaciones automatizadas permiten a los profesores centrarse más en actividades de apoyo y en la interacción directa con los estudiantes.

Actualización y Adaptación Continua: son fácilmente actualizables, lo que garantiza que el contenido educativo esté siempre al día. Esta capacidad de adaptación continua es esencial en campos que experimentan cambios rápidos, como la tecnología o la ciencia.

Fomenta la Colaboración: Algunos Ovas incluyen características que facilitan la

colaboración entre estudiantes. Pueden trabajar juntos en proyectos en línea, participar en discusiones y compartir recursos, fomentando así el aprendizaje colaborativo.

Seguimiento y Evaluación Efectiva: Los Objetos Virtuales de Aprendizaje a menudo proporcionan herramientas de seguimiento y evaluación que permiten a educadores y estudiantes evaluar el progreso de manera efectiva. Esto contribuye a la mejora continua y a la identificación de áreas que requieren más atención.

La implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje ofrece una serie de beneficios que mejoran la calidad y la flexibilidad de los entornos de aprendizaje. Contribuye a la modernización de la educación, haciendo que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más dinámico, accesible y personalizado (Castell, 2010).

2.4. Herramientas para desarrollar un OVA

Es indispensable por parte de los docentes universitarios, en el horizonte marcado por las tecnologías, usar estrategias pedagógicas para enriquecer la labor presentada dentro del aula, para las diversas temáticas mediante el uso de las herramientas digitales como OVA, de manera que se pueda lograr un nivel más alto de comprensión, aprendizajes interactivos, fomentar una participación más activa de los estudiantes haciendo uso de herramientas digitales en este caso Edilim.

En este escenario surgen los objetos virtuales de aprendizaje (OVA), los cuales pueden ser usados como estrategias de aprendizaje por los múltiples beneficios que ofrece en la educación superior, Lo anterior conlleva a tomar en cuenta la utilización de OVA, como una forma de aprovechar las posibilidades que ofrecen las tecnologías educativas. “Las tecnologías, a usar estrategias pedagógicas, fomenta la construcción del aprendizaje en una interfaz interactiva y con ello un nivel más alto de comprensión, posibilita el trabajo cooperativo “ (Tovar, 2014, pág. 15), permite el desarrollo de capacidades innovadoras y creativas, entre otras “es importante que los docentes tomen prioridad en la posibilidad de utilizar OVA como parte de la estrategia didáctica para impartir clases en un ambiente que propicie el interés por aprender.

Para desarrollar un objeto virtual de aprendizaje son:

1.-Jclic: es una plataforma de software libre diseñada para crear y distribuir actividades educativas interactivas. Desarrollada en Java, JClic ofrece a educadores y estudiantes una variedad de herramientas para diseñar recursos educativos que fomentan la participación activa y el aprendizaje significativo. Algunas características destacadas incluyen:

Interactividad

JClic permite la creación de actividades interactivas, como rompecabezas, cuestionarios y juegos educativos, para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Adaptabilidad

Las actividades pueden adaptarse a diferentes niveles educativos y necesidades específicas, facilitando la personalización del contenido para los estudiantes.

Variedad de Actividades

Ofrece una amplia gama de tipos de actividades, desde crucigramas hasta ejercicios de asociación, lo que permite a los educadores diversificar sus métodos de enseñanza.

Seguimiento del Progreso

JClic permite realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes, lo que facilita la evaluación y la retroalimentación para mejorar el rendimiento académico.

Multiplataforma

Al ser basado en Java, JClic es compatible con diversas plataformas, lo que permite a los estudiantes acceder a las actividades desde diferentes dispositivos. JClic se ha convertido en una herramienta valiosa en el ámbito educativo para la creación de recursos interactivos, promoviendo la participación activa y la comprensión profunda de los contenidos.

2.-Edilim: es un software con el que podrás crear las actividades típicas de unir con flechas para tu PDI o simplemente mostrar un concepto teórico para posteriormente poner a prueba las habilidades del grupo. Aunque su fortaleza reside en que también podrás generar libros interactivos para trabajar cualquier tema mediante las diversas opciones de actividades que nos ofrece.

Con esta herramienta podemos crear una web que contenga todo lo necesario para el desarrollo de un bloque de contenidos, ya que no tiene límite de páginas y no contiene publicidad de ningún tipo. De esta manera se podrá:

- Recordar los conocimientos previos mostrando resultados de unidades pasadas.
- Comprender el siguiente nivel a través de las actividades destinadas a mostrar información.
- Aplicar los nuevos conceptos desarrollando actividades interactivas de diversos tipos.

La herramienta, como decíamos, es portable, eso significa que no requiere de instalación en nuestro equipo, basta con ejecutar el archivo .exe para tenerla funcionando. Otro punto a favor es que es multiplataforma por lo que podremos crear libros desde ultra portátiles con Linux, nuestro pc Windows o el flamante Macbook. ¿Y nuestro alumnado? Con tener un navegador en su equipo es suficiente. El alumno/a no tendrá que registrarse, instalar o esperar, simplemente ingresará la URL dada o ejecutará el archivo html en local.

3.- Ardora: Es una herramienta digital que permite:

- Generar recursos con tecnología web html5, css3, JavaScript y php.
- Crear más de 30 actividades como puzzles, sopas de letras, ordenar imágenes, tests, gráficos estadísticos, actividades de geometría, entre otras.
- Publicar contenidos multimedia como galerías de imágenes, libros, pizarras, reproductor de archivo de sonido, etc.
- Armar páginas para alojar en servidor, como anotaciones colectivas, álbum colectivo, líneas de tiempo, chat, formulario, gestor de archivos, entre otros.
- Generar paquetes de actividades organizando su forma de navegación.
- Crear un espacio web que integre y organice todas las actividades, páginas alojadas en servidor y contenidos multimedia que se han generado.
- Obtener informes detallados del trabajo realizado por cada participante.

¿Cómo se usa?

- Para comenzar a utilizar Ardora, es necesario descargarlo en tu dispositivo.

- Para ello ve a la pestaña “Descargas” del sitio web. (DESCARGAS: http://webardora.net/descarga_cas.htm) Elige el sistema operativo de tu dispositivo (Para Positivo BGH y Magallanes selecciona “Linux 64bits”).
- Descomprime la carpeta, ingresa en la misma y haz clic derecho sobre el archivo "Ardora".
- Allí selecciona "Permitir ejecutar el archivo como un programa". Luego podrás abrir Ardora.
- En la pestaña “Ayuda” de la web Ardora encontrarás de manera detallada cómo descargar, ejecutar y realizar cada uno de los tipos de actividades.
- Ten en cuenta que es necesario grabar la actividad, no se guarda automáticamente (Educarchil, 2025).

4.- eXeLearning: es una herramienta de código abierto (open source) que facilita la creación de contenidos educativos sin necesidad de ser experto en HTML o XML. Se trata de una aplicación multiplataforma que nos permite la utilización de árboles de contenido, elementos multimedia, actividades interactivas de autoevaluación... facilitando la exportación del contenido generado a múltiples formatos: HTML, SCORM, IMS, etc.

Es una herramienta de autor gratuita que se creó con dos objetivos:

- Promover la democratización de contenidos educativos en internet.
- Facilitar la tarea de creación de esos contenidos a profesores y académicos.

Gracias a eXeLearning los profesionales de la educación pueden crear materiales de aprendizaje digitales y publicarlos en la web sin necesidad de dominar los lenguajes de marcado HTML o XML. Puedes consultar nuestro curso de moodle con exelearning.

Es una herramienta sencilla e intuitiva con un entorno de trabajo amigable que garantiza un proceso de producción sencillo y es compatible con la gran mayoría de navegadores web, Learning Management Systems (LMS) y sistemas administradores de aprendizaje.

Para qué sirve eXeLearning

Esta herramienta está especialmente orientada a profesionales de la educación (académicos, profesores, maestros, docentes y diseñadores instruccionales), interesados en desarrollar y publicar materiales de enseñanza en la web y en plataformas LMS de aprendizaje en línea como Moodle.

Los LMS o plataformas e-learning, no disponen de herramientas de autor integradas en sus sistemas para desarrollar contenidos de aprendizaje. eXeLearning soluciona este inconveniente ya que permite crear y exportar contenidos fácilmente a estos LMS bajo los estándares IMS y SCORM.

2.5. Software Educativo

Un software educativo es un programa informático, cuyo objetivo es que sea de aplicación formativa, académica o de enseñanza. Por lo general el software educativo permite exponer una temática o enseñar un tema para generar un aprendizaje significativo en el estudiante. La importancia del software educativo radica en su capacidad para mejorar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Aquí hay algunas razones clave que destacan su relevancia:

Interactividad y Participación: Los softwares educativos suelen ser interactivos, lo que fomenta la participación activa del estudiante. Esta interacción puede aumentar el interés y la retención de la información.

Acceso a Recursos Multimedia: Permiten la inclusión de diversos tipos de contenido multimedia, como imágenes, videos y simulaciones. Esto facilita la comprensión de conceptos complejos al proporcionar representaciones visuales y auditivas.

Personalización del Aprendizaje: Muchos softwares educativos permiten adaptar el contenido y el ritmo de aprendizaje según las necesidades individuales de cada estudiante. Esto es esencial para abordar diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad.

Retroalimentación Inmediata: Los sistemas de evaluación incorporados en el software educativo proporcionan retroalimentación instantánea sobre el desempeño del estudiante. Esto permite correcciones inmediatas y la oportunidad de mejorar.

Acceso Remoto y Flexibilidad: Con la tecnología actual, el software educativo a menudo permite el acceso remoto, lo que brinda flexibilidad a los estudiantes para aprender en cualquier momento y lugar. Esto es especialmente importante en situaciones de aprendizaje a distancia o educación en línea.

Motivación y Compromiso: Los elementos interactivos, las recompensas y los desafíos incorporados en algunos softwares educativos pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo.

Gestión de Datos y Seguimiento del Progreso: Los sistemas de software educativo a menudo incluyen herramientas para la gestión de datos y el seguimiento del progreso. Esto facilita a los educadores realizar un seguimiento del rendimiento individual y colectivo de los estudiantes.

Enseñanza Colaborativa: Algunos softwares educativos permiten la colaboración entre estudiantes, fomentando el aprendizaje cooperativo y la construcción conjunta del conocimiento.

Adaptación a los Cambios Tecnológicos: Prepara a los estudiantes para el mundo digital en constante cambio al familiarizarlos con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Eficiencia en la Gestión Educativa: Para los educadores, el software educativo puede facilitar la gestión de aulas, la planificación de lecciones, la evaluación y la generación de informes.

El software educativo ofrece una serie de beneficios que pueden mejorar significativamente la calidad y la eficacia de la enseñanza, contribuyendo así al desarrollo educativo y académico de los estudiantes.

2.5.1. Que es Jclic

JClic es una plataforma de software educativo de código abierto diseñada para crear y distribuir actividades educativas interactivas. Está especialmente orientada a la educación primaria y secundaria. La herramienta JClic fue desarrollada por el Departamento de Educación de la Generalitat de Catalunya (Gobierno de Cataluña) con el objetivo de proporcionar a los educadores una herramienta versátil para crear actividades interactivas que se adapten a las necesidades de los estudiantes. Las principales características de JClic

incluyen:

Variedad de Actividades: JClic permite la creación de una amplia variedad de actividades educativas interactivas, como crucigramas, sopas de letras, asociaciones, rompecabezas, ejercicios de texto, entre otros.

Adaptabilidad: Los maestros pueden adaptar las actividades según el nivel y las necesidades específicas de sus estudiantes.

Entorno Multilingüe: JClic es compatible con varios idiomas y puede adaptarse para su uso en entornos educativos de diferentes países.

Recursos Preexistentes: La plataforma proporciona una biblioteca de actividades preexistentes que los educadores pueden utilizar directamente o personalizar según sea necesario.

Seguimiento del Progreso: JClic permite realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes, lo que puede ser útil para evaluar el rendimiento individual y grupal.

Plataforma de Autoría Visual: La creación de actividades en JClic se realiza mediante una interfaz gráfica, lo que facilita su uso tanto para educadores como para estudiantes.

Código Abierto: JClic es un software de código abierto, lo que significa que su código fuente está disponible para la comunidad. Esto permite que la herramienta evolucione y se adapte con el tiempo gracias a las contribuciones de la comunidad de usuarios y desarrolladores.

El software educativo JClic es una herramienta de apoyo pedagógico; que puede dar soluciones significativas a los docentes, ante la gran exigencia de usar una estrategia innovadora para fortalecer la lectura de los estudiantes. Este estudio tiene como propósito; Promover actividades pedagógicas para el uso del software JClic como método de enseñanza para fortalecer la lectura de los estudiantes, siendo la lectura; una de las grandes debilidades académicas en la actualidad.

2.6. Habilidades comunicativas

Las Habilidades o Competencias Comunicativas se entienden como un conjunto de procesos lingüísticos que se desarrollan durante la vida, con el fin de participar con eficiencia y destreza, en todas las esferas de la comunicación y la sociedad humana. Hablar, escuchar, leer y escribir son las habilidades del lenguaje.

El lenguaje verbal y el no verbal (cine, música, pintura, etc.), la diversidad lingüística, la gestualidad, la emocionalidad, la comprensión de las diferencias, las semejanzas entre el habla y la escritura y el papel mediador de la lectura, cimientan nuestra capacidad de comprender, interpretar y elaborar contenidos comunicativos, para la interpretación del mundo, la expresión de la subjetividad y el ejercicio de nuestra ciudadanía.

Las habilidades comunicativas son todas aquellas que nos permiten mantener una buena comunicación con otras personas, esta debe ser eficaz y precisa. Comunicarse va más allá de estructurar o emitir un mensaje, pues durante este proceso intervienen factores conscientes e inconscientes que influyen directamente en la comprensión de lo que transmitimos y en la reacción de quienes reciben el mensaje (Ríos, 2019).

La habilidad comunicativa de una persona hace referencia a su capacidad para expresar sus ideas correctamente a los demás, a su capacidad para hacerse entender y comprender al tercero. Una buena habilidad comunicativa es imprescindible para casi cualquier situación en la que nos podamos encontrar. Es importante saber cómo hablar con las personas siendo tan respetuoso como claro y conciso.

Aun así, es importante destacar que las habilidades comunicativas de una persona dependen en gran medida de sus ámbitos de conocimiento. Un experto en política tendrá una gran habilidad comunicativa sobre este tema, pero posiblemente poco podrá decir sobre biología. Es por eso que, si quieres desarrollar una habilidad comunicativa aceptable sobre un tema en concreto, lo mejor que puedes hacer es aprender todo lo posible sobre ello.

Pese a esto, también es importante desarrollar una buena habilidad comunicativa general, aprender a comunicar cualquier cosa de manera clara. Para hacerlo, existen varias capacidades que mejoran la habilidad comunicativa de una persona y que vale la pena

desarrollar. Algunas de ellas serían la escucha activa, la claridad, la empatía, la comunicación no verbal o el asertividad. Son aspectos que deberían trabajarse en las distintas fases de la educación de una persona, sobre todo en aquellas donde los dotes comunicativos se potencian. Las habilidades comunicativas nos proporcionan la oportunidad de poder establecer una comunicación efectiva con los demás. Para ello, será también importante como primer paso trabajar el vínculo con nosotras mismas desde la confianza (Vallejo C, 2022).

Ejemplos de habilidades comunicativas:

Existen varios ejemplos o pautas de habilidades comunicativas que se pueden trabajar y lograr un crecimiento personal:

Escucha activa: La capacidad de prestar atención completa a lo que la otra persona está diciendo, sin interrumpir y mostrando interés genuino.

Expresión verbal clara: Ser capaz de comunicar tus ideas de manera coherente y comprensible, utilizando un lenguaje apropiado y evitando ambigüedades.

Comunicación no verbal: Comprender y utilizar gestos, expresiones faciales, postura corporal y tono de voz para transmitir mensajes adicionales y emociones.

Empatía: La habilidad de comprender y compartir los sentimientos de los demás, lo que ayuda a establecer conexiones emocionales más profundas.

Comunicación asertiva: Expresar tus opiniones, deseos o necesidades de manera respetuosa y directa, sin ser pasivo ni agresivo.

Resolución de conflictos: Saber cómo abordar y resolver disputas o desacuerdos de manera constructiva, buscando soluciones mutuamente beneficiosas.

Habilidades de persuasión: Convencer a otros de tus argumentos de manera efectiva, presentando evidencia sólida y utilizando técnicas persuasivas apropiadas.

Adaptabilidad: Ajustarse a diferentes estilos de comunicación y a las necesidades de

diferentes audiencias.

Claridad en la escritura: Escribir de manera organizada y comprensible, evitando errores gramaticales y ortográficos.

Habilidades de presentación: La capacidad de comunicarse eficazmente frente a una audiencia, utilizando apoyos visuales si es necesario y manteniendo la atención de la audiencia (Pozo Gilson, 2016).

2.6.1. Tipos de habilidades comunicativas Escucha Activa

La escucha activa es un concepto que engloba las mejores prácticas para la comunicación entre dos o más personas y que permite que el receptor, tenga su atención plenamente enfocada en quien habla.

La importancia de la escucha activa en el ámbito laboral radica en que esta permite comprender claramente y en su totalidad las necesidades de los clientes, colaboradores o superiores.

Comunicación no verbal

Esta es la manera natural e inconsciente de comunicarnos, por medio de la comunicación no verbal transmitimos un mensaje a través de gestos, movimientos, ademanes y signos. No usamos las palabras como medio de comunicación, sino que el lenguaje corporal por medio de la postura, expresiones faciales y contacto visual.

La importancia de la comunicación no verbal en un contexto laboral radica en que esta debe tener armonía y sinergia con nuestra comunicación verbal, pues de no ser así podríamos contradecirnos a nosotros mismos y el mensaje que tratamos de comunicar.

Señales no verbales

Aunque no nos damos cuenta, gran parte de la comunicación que podemos entablar con una o más personas se produce a través de señales o lenguaje no verbal como el lenguaje

corporal, contacto visual o expresiones faciales. Cuando te dispones a escuchar a alguien, el lenguaje no verbal emite una señal importante acerca de tu actitud o la respuesta que puedes ofrecer con respecto al mensaje.

Por tal motivo, es vital estar conscientes de nuestro lenguaje no verbal. De la misma forma, debemos darnos cuenta de lo que proyecta el lenguaje corporal para asegurarnos de que estamos emitiendo las señales correctas hacia los demás.

Volumen y claridad

Cuando hablamos es importante ser claros y audibles. Mientras que también es importante saber cuándo es prudente hacer silencio, ya que un momento de silencio puede denominar un momento de reflexión y respeto. No obstante, saber ajustar la voz para que te escuchen en distintos entornos es una habilidad fundamental para comunicarnos con eficacia.

Hablar muy alto puede ser irrespetuoso o incómodo de acuerdo a ciertos entornos, mientras que hacerlo muy bajo puede ser un grave problema que obstaculice la buena recepción del mensaje emitido.

La empatía

Tener empatía significa que no solo puedes entender, sino que además eres capaz de compartir las emociones de las demás personas. Esta es una habilidad comunicativa esencial, tanto en lo que se relaciona con equipos como en ámbitos individuales. En ambos casos, ser empáticos y entender las emociones de los demás, te permitirá acertar con la selección de una respuesta adecuada (Medina, J. M. C., 2016)

2.6.2. Importancia de las habilidades comunicativas en la enseñanza educativa

Las habilidades comunicativas juegan un papel fundamental en el ámbito educativo, ya que son la base para establecer una conexión efectiva entre el docente y los estudiantes. La comunicación efectiva no solo implica la transmisión de información, sino también la capacidad de comprender y adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. A continuación, se destacan algunos puntos clave sobre la importancia de las habilidades

comunicativas en la enseñanza educativa:

Facilita la Transmisión de Conocimientos:

- Las habilidades comunicativas eficientes permiten al docente transmitir conceptos de manera clara y comprensible.
- La capacidad de expresar ideas de forma estructurada facilita la comprensión y retención de la información por parte de los estudiantes.

Promueve un Ambiente de Aprendizaje Positivo:

- Una comunicación efectiva contribuye a un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo.
- Fomenta la participación activa de los estudiantes, creando un espacio propicio para el intercambio de ideas y preguntas.

Adaptación a Diferentes Estilos de Aprendizaje:

- Las habilidades comunicativas permiten al docente identificar y adaptarse a los diversos estilos de aprendizaje presentes en el aula.
- Facilita la implementación de estrategias pedagógicas que respeten las diferencias individuales de los estudiantes.

Feedback Constructivo:

- La retroalimentación es esencial para el desarrollo académico. Las habilidades comunicativas eficaces permiten al docente proporcionar feedback de manera constructiva y motivadora.
- Se establece un diálogo abierto que favorece la mejora continua tanto para el estudiante como para el educador.

Fortalece la Relación Profesor-Estudiante:

- La comunicación efectiva contribuye a construir relaciones positivas entre profesores y estudiantes.
- Establece un vínculo de confianza que facilita la colaboración y la resolución de problemas académicos o personales.

Desarrollo de Habilidades Sociales:

- A través de la comunicación en el aula, los estudiantes desarrollan habilidades sociales importantes, como la escucha activa, el respeto por las opiniones de los demás y la expresión de ideas de manera clara y respetuosa.

Estimula el Pensamiento Crítico:

- La comunicación efectiva estimula el pensamiento crítico al fomentar la reflexión y el análisis de la información.
- Se promueve la formulación de preguntas y el debate, lo que enriquece el proceso de aprendizaje.

Las habilidades comunicativas no solo son esenciales para la transmisión de conocimientos, sino que también contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes y a la construcción de un entorno educativo enriquecedor. Un docente con fuertes habilidades comunicativas tiene el poder de inspirar, motivar y guiar a sus estudiantes hacia el éxito académico y personal.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Investigación

La investigación propositiva permitió implementar un objeto virtual de aprendizaje para habilidades comunicativas de los estudiantes de 8vo grado de Educación General Básica, donde se proponen acciones para solucionar problemas que surgen en el ámbito educativo (Estela, 2020).

3.2. Diseño de Investigación

Es un diseño Tecnológico por qué se va a utilizar en la implementación de un objeto virtual de aprendizaje para habilidades comunicativas de los estudiantes de 8vo grado de educación, se va a desarrollar proyectos utilizando la tecnología para solucionar alguna necesidad educativa (Benito, 2016).

3.3. Nivel de Investigación

La investigación es de tipo exploratorio debido a que en nuestro contexto el uso objetos virtuales de aprendizaje para habilidades comunicativas son tipos de investigaciones que nos permiten y ayudan a comprender mejor sobre la temática en la que está enfocada nuestra investigación debido a que no existe mucha información disponible (Morales, 2015).

3.4. Técnicas de recolección de Datos

La técnica de observación es un método que permitió recolectar información de forma sistemática, observando y documentando comportamientos, tal como ocurren en su entorno natural. Consistió en percibir un acontecimiento, principalmente con la vista y analizar para obtener información (Díaz, 2010).

La técnica de análisis de documentos es un método para interpretar y extraer información de diferentes tipos de fuentes documentales (textos, imágenes, audios, etc.). Se utilizó para comprender acontecimientos, a partir de fuentes existentes. Implicó una serie de pasos, desde

la selección de los documentos hasta la interpretación y presentación de los resultados (Stewart, 2024).

3.5. Población beneficiaria

Está dirigida a estudiantes de octavo año de educación general básica.

3.6. Procedimiento para el análisis de la información

Como principal análisis realizado una indagación bibliográfica sobre los aspectos más relevantes para la implementación de un OVA en revistas, artículos, libros, trabajos exploratorios.

Se seleccionaron los contenidos de Lengua y Literatura de octavo año de EGB sobre los cuales se realizó el OVA con la ayuda del libro de texto y se trabajó con diferentes unidades temáticas.

Con la herramienta de Autor Edilim se crearon las actividades que conformaron el Objeto de aprendizaje como estrategia pedagógica en el área de lengua y literatura de 8vo grado de EGB.

3.7. Metodología para la clasificación de los Objetivos de Aprendizaje

La metodología de desarrollo en este trabajo se utilizó la metodología DICREVOA propuesta por Maldonado Mahauad y otros autores (2017), menciona un conjunto de 5 fases que marcan el camino a seguir al momento de materializar un Objeto de Aprendizaje, siendo ésta el resultado del estudio y compendio de 19 metodologías de facto utilizadas en Iberoamérica, mismas que han sido ampliamente utilizadas en el diseño y creación de material educativo digital. Por ello estas fases tienen la intención de guiar al docente en el diseño del Objeto de Aprendizaje, quien recibe instrucciones que le permiten tomar decisiones importantes relacionadas con el diseño del aprendizaje a través del objeto que se está creando.

Por lo tanto, esta metodología está dirigida a aquellos docentes cuya institución educativa no cuenta con un equipo multidisciplinario responsable de brindar el apoyo necesario en la creación de materiales digitales de aprendizaje. Esto asegura que el docente sea quien asuma la responsabilidad de todo el proceso de desarrollo. La figura a continuación ilustra las fases propuestas por esta metodología:

Fases de DICREVOA 2.0



Dentro de la primera fase, la Fase de Análisis en donde se realiza la recopilación de información para solventar el Objeto de Aprendizaje. A continuación, en la Fase de Diseño se hace un levantamiento de información desde la perspectiva educativa, así como desde la perspectiva tecnológica, para poder clasificar actividades previamente realizadas por la carrera. Posteriormente, en la etapa de Implementación, se crea la estructura del esquema general del objeto de aprendizaje utilizando herramientas informáticas. Fase de Evaluación, aquí se evalúa su efectividad tecnológica y didáctica potencial del Objeto de Aprendizaje, finalmente, la Fase de Publicación se pone el recurso a disposición del público mediante un repositorio de Objeto de Aprendizaje (Maldonado Mahauad, 2017).

CAPÍTULO VI

4. PROPUESTA

4.1 INTRODUCCIÓN

La propuesta del presente trabajo se centra en el análisis y exploración del libro de habilidades comunicativas utilizado en el octavo grado de educación general básica. Este libro, diseñado específicamente para estudiantes de este nivel educativo, constituye una pieza fundamental en el desarrollo de competencias comunicativas esenciales en la etapa formativa de los jóvenes.

En el mundo actual, la comunicación efectiva se ha convertido en una habilidad fundamental en todos los ámbitos de la vida. Específicamente en el contexto educativo, el desarrollo de habilidades comunicativas sólidas es crucial para el éxito académico y personal de los estudiantes. Sin embargo, la enseñanza de estas habilidades puede resultar desafiante, especialmente en entornos donde los recursos son limitados y las metodologías tradicionales pueden no ser suficientemente efectivas para satisfacer las necesidades de aprendizaje de todos los estudiantes.

En este sentido, la implementación de objetos virtuales de aprendizaje se presenta como una alternativa innovadora y prometedora para mejorar la enseñanza de habilidades comunicativas en el nivel de educación general básica. La implementación de un objeto virtual de aprendizaje para habilidades comunicativas en estudiantes de 8vo grado de educación general básica representa una oportunidad única para promover una educación más inclusiva, innovadora y efectiva, preparando a los alumnos para enfrentar los desafíos del mundo actual y futuro.

Mediante la utilización de recursos multimedia, actividades interactivas y retroalimentación inmediata, se busca motivar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades comunicativas de manera autónoma y significativa. Además, este objeto virtual de aprendizaje permitirá a los docentes realizar un seguimiento personalizado del progreso de cada alumno, identificar sus fortalezas y áreas de mejora, y brindarles el apoyo necesario para su desarrollo integral (Herrera Cogollo, 2016).

Estos objetos virtuales, que incluyen recursos multimedia interactivos y actividades personalizadas, tienen el potencial de involucrar a los estudiantes de manera más activa y motivadora en su proceso de aprendizaje. En este estudio, se propone explorar la

implementación de un objeto virtual de aprendizaje diseñado específicamente para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes de 8vo grado de educación general básica. Se examinará cómo este objeto virtual puede complementar y enriquecer las prácticas educativas existentes, proporcionando a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más dinámica y centrada en sus necesidades individuales.

A través de este enfoque, se busca no solo mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes, sino también promover su autonomía, creatividad y confianza en sí mismos como comunicadores. Al hacerlo, se espera contribuir al desarrollo integral de los estudiantes y prepararlos para enfrentar los desafíos del mundo moderno de manera efectiva y competente.

4.1.1 Objetivo del Recurso de Aprendizaje

El objetivo de este recurso de aprendizaje es reforzar los contenidos del tema habilidades comunicativas para los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica, mediante el uso de entornos interactivos en la herramienta de Autor Edilim, para generar interés y motivación por el tema. Pues existe una falta de motivación al abordar este contenido por su parte, Cortés (2018) implementó su investigación, con el objetivo de mejorar las habilidades comunicativas de alumnos de grado once, mediante el uso de herramientas tecnológicas para incluir material de desarrollo, así como la implementación de la herramienta de Autor Edilim para desarrollar. Esto resultó en una mejora significativa de las habilidades comunicativas de dichos estudiantes, en relación con la aplicación.

Esta propuesta busca establecer entornos dinámicos e interactivos que llamen la atención del estudiante en el proceso de aprendizaje. En este contexto, se ha optado por desarrollar actividades dentro de Edilim en base a los contenidos de las Tablas de habilidades comunicativas, dado que este ya ha evidenciado impactos positivos en las metodologías educativas. Se trata de un recurso que promueve el aprendizaje a través de actividades interactivas, proporcionando a los estudiantes un ambiente más animado y entretenido para su formación académica.

4.1.2 Determinación de las actividades

El producto que se desea realizar es en la herramienta de Autor Edilim de habilidades comunicativas en el cual se pretende incluir actividades que ayuden a captar el interés y a la vez poder desarrollar los contenidos sin ninguna dificultad.

Las actividades que se han creado se basan principalmente en la lógica, la observación y el análisis, pero, para que este se lo pueda introducir a niños de edades cortas que van desde los 12 a 14 años de edad se ha priorizado realizarlas con una vista dinámica y colorida que pueda captar la atención y motivación de los estudiantes por medio de estas actividades.

4.2 Desarrollo de la herramienta Autor educativa

El desarrollo de este recurso didáctico fue creado para estudiantes de octavo grado de educación general básica en la asignatura de lengua y literatura del mismo se escogió temas referentes al texto del alumno del libro habilidades comunicativas (Ministerio de Educación, 2019), en el cual se desarrolló cada actividad con las temáticas correspondientes de la unidad y de esta manera continuar con la línea de enseñanza habitual pero con un recurso divertido que pueda captar la atención y motivación de los estudiantes. En este estudio, se propone explorar la utilización de la herramienta Edilim como una estrategia innovadora para desarrollar y mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes de 8vo grado de educación general básica.

En particular, se examinará cómo esta plataforma puede ser adaptada y utilizada para diseñar actividades que fomenten la expresión oral, la comprensión auditiva, la lectura comprensiva y la escritura en los estudiantes de este nivel educativo. La elección de Edilim como herramienta para este propósito se fundamenta en su versatilidad y facilidad de uso, así como en su capacidad para integrar diferentes tipos de contenido multimedia, como imágenes, audio y video, en actividades interactivas. Además, Edilim ofrece la posibilidad de adaptar las actividades según las necesidades y el nivel de competencia de los estudiantes, lo que lo convierte en una herramienta flexible y personalizable para el desarrollo de habilidades comunicativas en el aula.

El objetivo principal de esta investigación es examinar de manera crítica y detallada los contenidos, enfoques y metodologías presentadas en el libro de habilidades comunicativas

de octavo grado. A través de este análisis, se busca comprender cómo se abordan aspectos clave de la comunicación, tales como la expresión oral y escrita, la comprensión lectora, la argumentación y el análisis de textos, entre otros.

Asimismo, se pretende identificar las fortalezas y posibles áreas de mejora del material didáctico, así como su adecuación al contexto y las necesidades de los estudiantes de octavo grado. Se prestará especial atención a la pertinencia de los ejercicios y actividades propuestas para el desarrollo de habilidades comunicativas efectivas en este nivel educativo (López-García, 2018).

4.2.1 Fase de análisis

En la etapa de análisis, se desarrolló la Matriz de Necesidades, la cual proporciona datos sobre la población beneficiaria, la misma que podemos observar a continuación.

Tabla 1. Matriz de Necesidades

Matriz de Necesidades	
Tema del Recurso de Aprendizaje	Habilidades comunicativas
Descripción del recurso de Aprendizaje	Este recurso inmersivo presenta 6 actividades interactivas que, proporcionando a los estudiantes una experiencia dinámica y motivadora para fortalecer sus habilidades educativas.
Nivel	Octavo Grado De Educación General Básica (EGB)
Perfil del estudiante	Generalmente tienen la edad de alrededor de 11 o 13 años. A nivel académico, se espera que comprendan y desarrollen las habilidades comunicativas.
Tiempo estimado para recorrer el recurso de aprendizaje	50 minutos
Contexto educativo	Participación: Las actividades están relacionadas a las habilidades comunicativas las que serán utilizadas como es el lenguaje verbal, escucha activa, leer y escribir bien estas actividades involucran a los estudiantes de manera activa, fomentando su participación y atención. Aprendizaje práctico: Las actividades prácticas en el entorno virtual permiten a los estudiantes aplicar las tablas de multiplicar

	de manera práctica, fortaleciendo la comprensión conceptual. Motivación: La combinación de aprendizaje y diversión motiva a los estudiantes, creando un ambiente adecuado para su enseñanza. Autonomía: La naturaleza dinámica del recurso permite a los estudiantes tener cierto control sobre su aprendizaje, fomentando la autonomía y la toma de decisiones.
Tipo de Licencia	No-Comercial (Non-Commercial)
Requerimientos no funcionales del Recurso de aprendizaje	Computador con: Hardware

Autor: Elaboración propia en base a Maldonado y otros autores (2017).

4.2.2 Fase de Diseño

En la fase de diseño del recurso de aprendizaje, se elabora la estructura de las actividades a realizarse en la herramienta Autor Edilim, también los elementos del recurso de aprendizaje, como vienen a ser los contenidos, objetivos, actividades etc. Mientras que internamente se planifican las mecánicas de las actividades para garantizar coherencia y efectividad pedagógica. Por lo que se elaboró la tabla de Diseño del Recurso de Aprendizaje

Tabla 2. Diseño del Recurso de Aprendizaje

DISEÑO DEL RECURSO DE APRENDIZAJE	
Descripción textual del contenido	Las Habilidades Comunicativas se entienden como un conjunto de procesos lingüísticos que se desarrollan durante la vida, con el fin de participar con eficiencia y destreza, en todas las esferas de la comunicación y la sociedad humana.
Objetivo de Aprendizaje	Facilitar un aprendizaje interactivo y efectivo de las habilidades comunicativas mediante la creación de actividades dinámicas, promoviendo la comprensión conceptual y el interés sostenido de los estudiantes.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje Verbal - Escucha Activa - Leer y Escribir bien file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Lengua_y_Literatura_8%20(1).pdf
Actividades	<p>Estructura del programa realizado en Edilim El programa consta de 6 apartados los cuales son Inicio, Presentación, Objetivo de Aprendizaje, Contenidos, Actividades y Autoevaluación.</p> <p>Inicio: Imagen de portada.</p> <p>Presentación: Introducción del programa.</p> <p>Objetivo de aprendizaje: Información sobre los objetivos de aprendizaje.</p> <p>Contenidos: Información recopilada expuesta en Genially.</p>

Actividades: Ejercicios interactivos de Edilim.

<https://comforting-taffy-54c545.netlify.app/>

Autoevaluación: Autoevaluación en Google Forms.

Autor: Elaboración propia en base a Maldonado y otros autores (2017).

4.3 Fase de Implementación

4.3.1 Introducción

En esta fase, se utilizan herramientas informáticas y el entorno de la herramienta de Autor Edilim para plasmar la estructura del Recurso de Aprendizaje diseñado. Este proceso implica la creación y adaptación detallada del esquema general dentro del software, garantizando la coherencia y funcionalidad del recurso educativo.

En este contexto, el recurso busca contribuir con el objetivo O.M.2.4 del currículo priorizado, el mismo que busca resolver de forma colaborativa problemas cotidianos de su entorno” (Ministerio de Educación, 2021), pues el recurso proporciona un entorno en el que el estudiante necesita aplicar técnicas de conteo y el uso de la multiplicación.

La comunicación es uno de los pilares fundamentales en cualquier ámbito de la vida, ya sea personal, académico o laboral. Por tanto, es de vital importancia desarrollar habilidades comunicativas eficaces que nos permitan expresar nuestras ideas de forma clara, coherente y persuasiva. Una forma innovadora de implementar habilidades comunicativas es a través de la herramienta Edilim un software educativo que permite la creación de actividades interactivas que pueden ser utilizadas para mejorar la comunicación verbal y escrita.

Con Edilim, es posible diseñar ejercicios y juegos virtuales que fomenten la expresión oral y escrita, la escucha activa, la comprensión lectora y la argumentación. Estas actividades ayudan a los estudiantes a desarrollar su capacidad para comunicarse de manera efectiva y a adquirir destrezas comunicativas que les serán de gran utilidad en su vida académica y profesional.

Además, Edilim ofrece la posibilidad de adaptarse a las necesidades y niveles de los

estudiantes, lo que permite personalizar el aprendizaje y trabajar de forma individualizada en el desarrollo de habilidades comunicativas específicas. La implementación de habilidades comunicativas con la herramienta Edilim es una excelente manera de potenciar la comunicación en el ámbito educativo, favoreciendo el aprendizaje y la adquisición de competencias clave para la vida.

4.3.2 Narrativa

Edilim es una herramienta educativa muy versátil y poderosa que ha revolucionado la forma en que los profesores y estudiantes interactúan en el aula. Con su variedad de actividades interactivas y personalizables, Edilim permite a los docentes crear experiencias de aprendizaje dinámicas y atractivas para sus alumnos.

En una escuela primaria, la profesora María estaba planeando una lección sobre las estaciones del año. Quería que sus estudiantes participaran activamente en el proceso de aprendizaje y se sintieran motivados a explorar el tema por sí mismos. Fue entonces cuando descubrió Edilim y decidió utilizarlo en su clase.

Con Edilim, María creó una serie de actividades interactivas sobre las estaciones del año, como crucigramas, sopas de letras y juegos de asociación. Sus estudiantes estaban encantados con las divertidas y desafiantes actividades, y se sumergieron en el tema con entusiasmo y curiosidad. Incluso los estudiantes con dificultades de aprendizaje encontraron las actividades accesibles y estimulantes.

Gracias a Edilim, la clase de María se convirtió en un ambiente de aprendizaje colaborativo y emocionante. Los estudiantes trabajaron juntos para resolver los desafíos planteados por las actividades, desarrollando habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. Al final de la lección, los estudiantes demostraron un profundo entendimiento de las estaciones del año y un entusiasmo renovado por el aprendizaje.

Edilim había transformado la forma en que María enseñaba a sus estudiantes, convirtiendo la lección en una experiencia educativa memorable y significativa para todos. Ahora, María sabía que podía contar con Edilim para enriquecer sus lecciones y hacer que el aprendizaje fuera aún más estimulante y efectivo para sus alumnos.

4.3.3 Empieza la actividad

Nivel de Adaptación

En este nivel de inicio, se diseñó las actividades al igual que su caratula que permite al estudiante aprender sobre las habilidades comunicativas y va por paso iniciando por el Lenguaje verbal y no verbal, escucha activa, leer estas actividades nos proporcionar información muy relevante que ayudara a fortalecer las habilidades, plantear preguntas o solicitar tareas que el estudiante debe completar para avanzar con las demás actividades e ir analizando cada espacio del contenido. Esta dinámica de aprendizaje práctico y gamificado fomenta una mayor participación y compromiso, permitiendo al estudiante adquirir habilidades de navegación y comunicación en el entorno virtual de Minecraft de una manera divertida y educativa.

Ilustración 1. *Portada*



Nota: Elaboración propia

Inicio

Una caratula inicial como bienvenida para iniciar con las actividades distribuidas según las habilidades comunicativas en la herramienta Autor.

Ilustración 2. *Lenguaje Verbal*

Presentación

- El presente curso educativo digital esta desarrollado para 8vo grado de educación básica, permitirá al estudiante identificar elementos explicitos mediante actividades interactivas especificas, los cuales ayudaran al desarrollo de Habilidades Comunicativas.
- La comunicación es la base de las relaciones humanas. En este programa, aprenderás a expresarte con claridad, escuchar activamente y mejorar tus interacciones. ¡Vamos a empezar!

botón para mostrar



Objetivo de Aprendizaje

- Desarrollar competencias comunicativas integrales que permitan a los estudiantes expresarse con claridad, coherencia y eficacia en contextos diversos, tanto de forma oral como escrita, mediante la comprensión, análisis y producción de textos literarios y no literarios.



Nota: Elaboración propia

En el primer apartado se brinda una breve presentación sobre las habilidades comunicativas y también está un apartado donde nos da a conocer el objetivo de aprendizaje que se va a desarrollar y así ya para poder empezar a desarrollar las actividades con mucho entusiasmo y motivación para arrancar con esta gran aventura de las habilidades comunicativas en los estudiantes de 8vo grado de educación general básica a quienes se les implemento estas actividades en la herramienta autor Edilim.

Ilustración 3. Escoge las partes de una entrevista (Juego)



Nota: Elaboración propia.

En esta actividad se realizó un tipo juego donde vamos a escoger las partes de una entrevista basándonos en el libro de trabajo de lengua y literatura nos pide escoger las respuestas correctas de acorde a lo que se le pide en la actividad el estudiante debe analizar y buscar la respuesta correcta para pasar a la siguiente actividad, si realizo correctamente se le felicitará y motivará que siga a la siguiente actividad si no logra pasar debe nuevamente intentarlo.

Ilustración 4 . Actividad señale la respuesta correcta

¿Cuál es el objetivo principal de una entrevista?



- 1 Contar una historia ficticia con personajes inventados.
- 2 Promocionar productos comerciales.
- 3 Criticar públicamente a una persona.
- 4 Recopilar información u opiniones de una persona sobre un tema específico.

Autor: Elaboración propia.

En esta actividad se trata de colocar correctamente ¿Cuál es el objetivo principal de una entrevista? teniendo como base 4 alternativas en la que solo deberá escoger una para así poder pasar a la siguiente actividad.

Ilustración 5. Preguntas directas

¿Escoge las preguntas directas?



- 1 ¿Quisiera saber qué te inspiró a ser escritor?
- 2 ¿Cómo lograste superar los obstáculos en tu carrera?
- 3 ¿Quisiera que me contaras como lograste superar los obstáculos en tu carrera.?
- 4 ¿Qué te inspiró a ser escritor?

Autor: Elaboración propia.

En la actividad que se muestra a continuación tiene relación con el contenido de lenguaje oral y verbal de las habilidades comunicativas donde nos pide ¿Escoger las preguntas directas? El estudiante debe pensar muy bien en cual es la respuesta correcta y si no logra

responder correctamente debe repetir las veces necesarias hasta poder completar la actividad puesto que esta nos permite analizar y pensar.

Ilustración 6. Leer y analizar



Son los seres que realizan las acciones de la historia que se cuenta. Normalmente son personas, pero también pueden ser animales o cosas animadas.

6 5 4 3 2 1

S N R A J E P O

Autor: Elaboración propia.

Esta actividad consiste en una pequeña adivinanza donde el estudiante debe leer detenidamente y completar lo que se le pide en este caso debe ordenar el animal que corresponde en la actividad para que luego vaya marcando las respuestas correctas solo tiene un intento para poder resolver dicha actividad caso contrario deberá regresar al inicio y empezar nuevamente desde cero hasta lograr completar la actividad de leer y analizar.

Ilustración 7. Escoja la respuesta correcta relato

¿Cual es la definición correcta de relato?



- 1 Una historia breve con personajes, conflicto y estructura clara.
- 2 Un texto poético que expresa emociones.
- 3 Un ensayo científico sobre un tema específico.

Autor: Elaboración propia.

En la presenta actividad se le pide al estudiante escoger y señalar la respuesta correcta sobre ¿Cuál es la definición correcta de relato? que hace referencia a las habilidades comunicativas.

Ilustración 8. *Lenguaje puzle*

Resuelve el puzle para conocer el concepto de personaje principal



Autor: Elaboración propia.

En esta parte se realizó una actividad donde debe resolver el puzle para conocer el concepto del personaje personal es un pequeño rompecabezas donde el estudiante debe armar para poder saber la respuesta correcta debe tener mucha concentración y analizar detenidamente la actividad y descubrir su respuesta y continuar a la siguiente actividad interactiva.

Ilustración 9. *Lenguaje Verbal*

Arrastra el texto correctamente para completar los significados de las partes del reportaje

Título	Ideas principales
Entrada	Es la parte central
Cuerpo o desarrollo	Es el primer párrafo
Conclusión o cierre	Nombre del reportaje

Autor: Elaboración propia.

La actividad que se ve a continuación es en base a las habilidades comunicativas con el eje del lenguaje verbal donde nos pide arrastrar el texto correctamente para completar los significados de las partes de un reportaje en esta parte el estudiante debe pensar e indagar en los contenidos vistos en su libro de trabajo y seguir con la siguiente actividad una vez completada o seguir intentando.

Ilustración 10. Lenguaje discusión

¿Cuales son las pautas para organizar la discusión?



Autor: Elaboración propia.

Esta actividad nos permite desarrollar las habilidades comunicativas en la que se nos pide es marcar cada imagen con la respuesta correcta sobre la pregunta de ¿Cuáles son las pautas para organizar la discusión? para ver el nombre de las cosas que se piden en nuestra actividad como un desafío relacionado a las habilidades comunicativas, la misma se observa en la Figura 10. En este apartado, la tarea del estudiante consiste en localizar y marcar adecuadamente la respuesta correcta que se pide y así superar con éxito la actividad.

Ilustración 11. Lenguaje reportaje



Autor: Elaboración propia.

Esta actividad nos pide que busquemos y escojamos la respuesta correcta sobre que caracteriza principalmente a un reportaje según el texto solo debe marca una respuesta correcta.

Ilustración 12. Reportaje

comforting-taffy-54c545.netlify.app

CHIMBORAZO

Inicio Presentación Objetivo de aprendizaje Contenidos Actividades Autoevaluación

CHIMBORAZO

Arrastra los pasos del reportaje en orden correcto, para escribir un reportaje

1 2 3 4

Redacción

Planificación

Publicación

Revisión

10

Autor: Elaboración propia.

En esta actividad el estudiante debe arrastrar los pasos correctos y en orden sobre como escribir un reportaje debe pensar bien antes de responder la actividad caso contrario debe seguir intentado hasta obtener su respuesta correcta.

Ilustración 13. Lenguaje reportaje

comforting-taffy-54c545.netlify.app

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

Habilidades Comunicativas 8vo

Inicio Presentación Objetivo de aprendizaje Contenidos Actividades Autoevaluación

Escoge la opción que muestre el significado de la jerga

DICCIONARIO

La forma correcta de hablar según la Real Academia Española

Un lenguaje exclusivo de la literatura clásica

Un dialecto regional con reglas gramaticales propias.

Es la lengua especial que se utiliza al interior de un grupo social diferenciado

11

Autor: Elaboración propia.

En esta última actividad ya para finalizar le pide al estudiante que escoja la opción que muestre el significado correcto sobre la jerga y así damos por concluido nuestras actividades.

4.3.4 Finalización de la actividad

Al finalizar todas las actividades de habilidades comunicativas, los estudiantes experimentan un gran sentido de logro y satisfacción. Han trabajado arduamente para memorizar y comprender cada una de las actividades de acuerdo a las diferentes temáticas tratadas, y ahora pueden aplicar ese conocimiento en situaciones reales. Han adquirido confianza en sus habilidades y se sienten preparados para enfrentar desafíos más complejos.

Además, han desarrollado una comprensión más profunda de las habilidades comunicativas en conjunto con la ayuda de las actividades desarrolladas en la herramienta de Autor Edilim lo que les ayudará en futuros aprendizajes. Esta actividad ha sentado las bases para su progreso académico y les ha brindado una herramienta importante para resolver problemas y tomar decisiones basadas en datos en su vida cotidiana, dichas afirmaciones se ven respaldadas con las investigaciones citadas en los antecedentes.

4.3.5 Producto final

El producto final es un recurso educativo en la herramienta de Autor Edilim que su fusión es el aprendizaje de las habilidades comunicativas con una narrativa envolvente y desafíos interactivos. A través de una serie de actividades, los estudiantes resuelven satisfactoriamente las diferentes actividades de temas como lenguaje verbal, escucha activa, leer y escribir de manera correcta incentivando a los estudiantes a despertar su imaginación. Esta experiencia no solo fortalecerá el conocimiento de las habilidades comunicativas, sino que también desarrollará habilidades de pensamiento crítico. Al finalizar, los estudiantes se sentirán empoderados y preparados para enfrentar desafíos de la vida cotidiana.

4.3.6 Acciones futuras

En el contexto actual, el proyecto está planteado a un nivel propositivo, es decir, se trata de una propuesta, concentrándose en la conceptualización y diseño de soluciones innovadoras para problemas específicos.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

En base a la información obtenida a través de la revisión de la literatura y al desarrollo de las actividades dentro de las habilidades comunicativas se llegó a las siguientes conclusiones:

- La revisión bibliográfica sobre la Implementación de un objeto virtual de aprendizaje para habilidades comunicativas de los estudiantes de 8vo grado de Educación General Básica. es una herramienta apta y efectiva para la educación debido a los beneficios y mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- La selección de los contenidos de lengua y literatura de octavo año de EGB para el desarrollo de un OVA enfocado en habilidades comunicativas, a partir de los libros del ministerio de educación, permite a los estudiantes mejorar su capacidad para expresarse de manera clara y efectiva, así como comprender y analizar textos literarios con mayor profundidad. El uso de recursos audiovisuales en el aprendizaje de dichas habilidades ayuda a los alumnos a desarrollar competencias comunicativas más allá del aula, preparándolos para enfrentar situaciones de comunicación en diversos ámbitos de su vida.
- La utilización de una herramienta de autor para diseñar un objeto de aprendizaje se presenta como una estrategia eficaz para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes de 8vo grado de EGB. Mediante esta herramienta, se pueden crear recursos interactivos y personalizados que permiten a los estudiantes practicar y mejorar su capacidad de comunicación de forma dinámica y entretenida. Esto les brinda la oportunidad de desarrollar sus habilidades lingüísticas de manera más efectiva y significativa, lo que contribuye a su desempeño académico y su desarrollo personal.

5.2 RECOMENDACIONES

- Implementar mecanismos que permitan una retroalimentación inmediata a los estudiantes cuando se usan objetos virtuales de aprendizaje en las actividades

educativas, para que el estudiante vaya reteniendo la información acorde al contenido y el conocimiento no se altere hasta haber finalizado la actividad, debido al nivel de atención que requiere el entorno.

- Incentivar el uso de objetos virtuales de aprendizajes como herramienta de apoyo dentro de la educación y el uso de las habilidades comunicativas, ya que esto favorecía al sector estudiantil, debido a las ventajas que incluyen, las cuales van desde la motivación hasta las actividades interactivas.
- Incorporar la herramienta de Autor Edilim y un objeto virtual de aprendizaje para habilidades comunicativas que se adapten a las preferencias y habilidades de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, facilitando un aprendizaje más efectivo y, por ende, mejorando significativamente la calidad de la educación.

BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, M. (2018). *¿Qué es la cuarta revolución industrial?* Agencia de noticias UPB. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana:
<https://www.upb.edu.co/es/noticias/que-es-la-cuarta-revolucion> .
- Bautista, A. L. (s/f). *Objetos virtuales de aprendizaje - ovas*. Edu.co. Recuperado el 22 de febrero de 2024, de
<https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/1307/Objetos%20virtuales%20de%20aprendizaje%20-%20ovas.pdf?sequence=1>.
- Benito, C. e. (2016). *Metodología de Investigación* .
- Bucheli, M. G. (2018). *Objetos virtuales de aprendizaje en la educación superior*. Eikasía: revista de filosofía, 79, 209.
- Caro, L. (2017). *Objetos virtuales de aprendizaje -ovas*. Bogotá: Areandino.
<https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/1307/Objetos%20virtuales%20de%20aprendizaje%20-%20ovas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Castell, P. (2010). *Objetos virtuales de aprendizaje*. Recuperado el 9 de marzo de 2015 .
- Castrillón, E. P. (2011). *Propuesta de metodología de desarrollo de software para objetos virtuales de aprendizaje-MESOVA*. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, (34), 113-137.
- Estela. (2020). *Tipo de investigación*. Propositivo.
- Hernández et al. (2014). *Población y Muestra*.
- Hernandez, R. M. (2017). *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas*. *Propósitos y representaciones*, 5(1), 325-347.
- Herrera Cogollo, A. D. (2016). *Implementación de un objeto virtual de aprendizaje (ova) para apoyar el proceso educativo en los estudiantes de grado cuarto de primaria de la institución educativa Alfon*.
- López-García, &. G. (2018). *Efecto del uso de la herramienta “realidad aumentada” en el rendimiento académico de estudiantes de Educación Básica*. *Perspectivas*, 3(1), 6-12. Obtenido de <https://revistas.ufps.edu.co/index.php/perspectivas/article/>.
- Medina, J. M. (2016). *Uso de objetos virtuales de aprendizaje OVAs como estrategia de enseñanza–Aprendizaje Inclusivo y Complementario para los cursos teórico–prácticos*. *Revista educación en ingeniería*, 11(22), 4-12.
- Medina, J. M. C. (2016). *Uso de objetos virtuales de aprendizaje OVAs como estrategia de enseñanza–Aprendizaje Inclusivo y Complementario para los cursos teórico–*

- prácticos. Revista educación en ingeniería, 11(22), 4-12.*
- Morales. (2015). *Nivel de investigación. Exploratorio.*
- Pozo Gilson, R. T. (2016). *TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA AUTOR. Edu.ec. Recuperado el 23 de mayo de 2023, de <https://repositorio.upse.edu.ec/bi>.*
- Ríos, S. L. (2019). *Objetos Virtuales de Aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje en la educación superior tecnológica. RECIMUNDO: Revista Científica de la Investigación y e.*
- Sánchez, M. I. (2014). *Estado del arte de las metodologías y modelos de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS) en Colombia. Entornos, 2014,(28).*
- Tovar, I. B. (2014). *Propuesta metodológica para la construcción de objetos virtuales de aprendizaje basados en realidad aumentada. Formación universitaria, 7(2), 11-20.<https://www.redalyc.org/pdf/3735/373534462003.pdf>.*
- Vallejo C, U. P. (s/f). *UCV-HACER. Revista de Investigación y. Redalyc.org. Recuperado el 19 de mayo de 2023, de <https://www.redalyc.org/pdf/5217/521752180007.pdf>.*

ANEXOS

comforting-taffy-34c345.netlify.app

CHIMBORAZO

Inicio Presentación Objetivo de aprendizaje Contenidos Actividades Autoevaluación

Escoge las partes de una entrevista



1

CHIMBORAZO

Inicio Presentación Objetivo de aprendizaje Contenidos Actividades Autoevaluación

Actividades

¿Cuál es el objetivo principal de una entrevista?



- 1 Contar una historia ficticia con personajes inventados.
- 2 Promocionar productos comerciales.
- 3 Criticar públicamente a una persona.
- 4 Recopilar información u opiniones de una persona sobre un tema específico.

2

comforting-taffy-54c545.netlify.app

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

Habilidades Comunicativas 8vo

Inicio Presentación Objetivo de aprendizaje Contenidos Actividades Autoevaluación

¿Escoge las preguntas directas?



- 1 ¿Quisiera saber qué te inspiró a ser escritor?
- 2 ¿Cómo lograste superar los obstáculos en tu carrera?
- 3 ¿Quisiera que me contaras cómo lograste superar los obstáculos en tu carrera.?
- 4 ¿Qué te inspiró a ser escritor?

3

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO **Habilidades Comunicativas 8vo**

Inicio Presentación Objetivo de aprendizaje Contenidos **Actividades** Autoevaluación

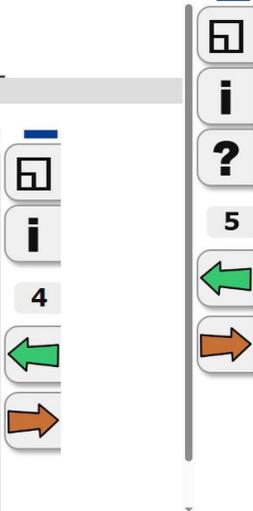
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO **Actividades**

✓

Son los seres que realizan las acciones de la historia que se cuenta. Normalmente son personas, pero también pueden ser animales o cosas animadas.

Personajes

6 5 4 3 2 1

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

Inicio Presentación Objetivo de aprendizaje Contenidos **Actividades** Autoevaluación

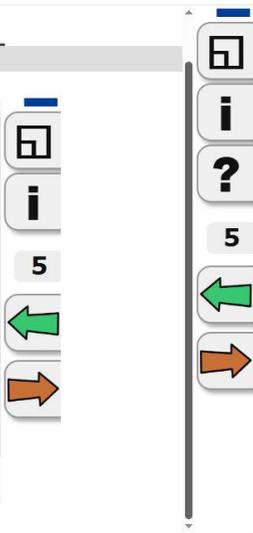
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO **Actividades**

✓

¿Cual es la definición correcta de relato?

RELATO

- Una historia breve con personajes, conflicto y estructura clara.
- Un texto poético que expresa emociones.
- Un ensayo científico sobre un tema específico.

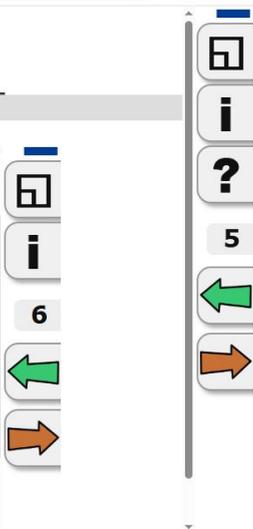
comforting-tafy-54c545.netlify.app

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO **Habilidades Comunicativas 8vo**

Inicio Presentación Objetivo de aprendizaje Contenidos **Actividades** Autoevaluación

✓ **suelve el puzle para conocer el concepto de personaje principal**

PERSONAJE PRINCIPAL O PROTAGONISTA ES QUIEN LLEVA A CABO LAS ACCIONES DEL RELATO Y SOBRE QUIEN RECRE EL PESO DE LA TRAMA.

← → ↻ comfoting-taffy-54c545.netlify.app ☆ ⬇️ 🔴 ⋮

 **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO** **Habilidades Comunicativas 8vo**

Inicio Presentación **Objetivo de aprendizaje** Contenidos Actividades Autoevaluación

✓ Arrastra el texto correctamente para completar los significados de las partes del reportaje

Título	Nombre del reportaje
Entrada	Es el primer párrafo
Cuerpo o desarrollo	Es la parte central
Conclusión o cierre	Ideas principales














← → ↻ comfoting-taffy-54c545.netlify.app ☆ ⬇️ 🔴 ⋮

 **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO** **Habilidades Comunicativas 8vo**

Inicio Presentación **Objetivo de aprendizaje** Contenidos Actividades Autoevaluación

 Debe haber un moderador	 Debe haber uno o dos relatores	 Los participantes emiten sus <u>opiniones</u> .
	 No debe haber un moderador	 Los participantes no emiten sus opiniones
















comforting-taffy-54c545.netlify.app

CHIMBORAZO

Inicio Presentación Objetivo de aprendizaje Contenidos Actividades Autoevaluación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO **Actividades**

✓ ¿Qué caracteriza principalmente a un reportaje según el texto?



- 1 Resumir noticias breves sin análisis.
- 2 Narrar eventos ficticios con personajes imaginarios.
- 3 Presentar opiniones personales sin fundamento.
- 4 Profundizar en un tema con

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO **Habilidades Comunicativas 8vo**

Inicio Presentación Objetivo de aprendizaje Contenidos Actividades Autoevaluación

CHIMBORAZO

✓ **arrastra los pasos del reportaje en orden correcto, para escribir un reportaje**

- 1 Planificación
- 2 Redacción
- 3 Revisión
- 4 Publicación

comforting-taffy-54c545.netlify.app

CHIMBORAZO

Inicio Presentación Objetivo de aprendizaje Contenidos Actividades Autoevaluación

Autoevaluación

Habilidades Comunicativas 8vo

joannamancero100@gmail.com [Cambiar cuenta](#)

No compartido

* Indica que la pregunta es obligatoria

Ahora puedo participar en discusiones de manera mas organizada y respetuosa *

Si

No

Un poco mejor

← → ↻ comfoting-taffy-54c545.netlify.app ☆ ⓘ ⋮

 **CHIMBORAZO**

[Inicio](#) [Presentación](#) [Objetivo de aprendizaje](#) [Contenidos](#) [Actividades](#) [Autoevaluación](#)

Autoevaluación

Las actividades interactivas fueron útiles para practicar lo aprendido. *

Sí

No

Ahora me siento más segur@ al expresar mis ideas en público. *

Sí

No

☰
i
?
6
←

← → ↻ comfoting-taffy-54c545.netlify.app ☆ ⓘ ⋮

 **CHIMBORAZO**

[Inicio](#) [Presentación](#) [Objetivo de aprendizaje](#) [Contenidos](#) [Actividades](#) [Autoevaluación](#)

Autoevaluación

¿Qué actividad o recurso del programa te ayudó más a mejorar tus habilidades comunicativas? *

Tu respuesta

¿Qué cambios o mejoras sugerirías para el programa? *

Tu respuesta

Enviar
Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

☰
i
?
6
←