



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA:

**ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO COMPLEMENTO AL
PROCESO ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA LENGUA Y
LITERATURA**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación.

Autor: Marcelo Montalvo Rojas

Tutor: Ing. Fredy Esparza MSc.

QUITO-ECUADOR

2024

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Marcelo Eduardo Montalvo Rojas, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Entorno virtual de aprendizaje como complemento al proceso enseñanza y aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura” en niños de segundo año de EGB, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulga esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 31 días del mes de diciembre de 2023, firmo conforme:

Autor: Marcelo Eduardo Montalvo Rojas

Firma: 

Número de Cédula: 171709814-7

Dirección: Pichincha, Quito, Cotacollao, El Condado.

Correo Electrónico: maravilla087@gmail.com

Teléfono: 0998411344

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO COMPLEMENTO AL PROCESO ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA.”, presentado por Marcelo Eduardo Montalvo Rojas, para optar por el Título de Magíster en Educación.

CERTIFICO

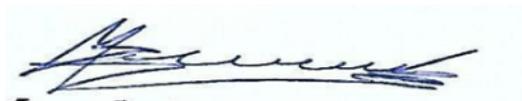
Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

.....
Ing. Esparza Bernal Carlos Fredy MSc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Educación, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 31 de diciembre de 2023



.....
Marcelo Eduardo Montalvo Rojas

CI: 1717098147

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el tema: ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO COMPLEMENTO AL PROCESO ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA, previo a la obtención del Título de **Magíster en Educación**, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación

.....
Diana Elizabeth Cevallos Benavides MSc.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....
Marcela Soledad Silva Jiménez MSc.
EXAMINADOR

.....
Carlos Fredy Esparza Bernal MSc.
DIRECTOR/TUTOR

DEDICATORIA

A mis padres por darme el ejemplo de superación y que son el motivo para que yo siga adelante con sus consejos, enseñanzas y amor, permitiéndome confiar en mis habilidades y capacidades para realizar todo lo que me he propuesto.

A mi hermana Maira, quien ha sido mi inspiración y ha estado en los momentos fundamentales de mi vida.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres, quienes han sido mi apoyo, a mi hermana que ha estado en todo momento ayudándome.

Agradezco a la Universidad Indoamérica y a todos los docentes quienes nos guiaron en este proceso.

Y en especial agradezco a mi tutor de tesis el Ing. Esparza Bernal Carlos Fredy MSc.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	2
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	2
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	3
APROBACIÓN TRIBUNAL	4
DEDICATORIA.....	5
AGRADECIMIENTO	6
RESUMEN EJECUTIVO	12
INTRODUCCIÓN	15
Importancia y actualidad	15

Planteamiento del problema	20
Interrogantes de la investigación.....	20
Árbol de problemas	21
Análisis crítico.....	21
Destinatarios del proyecto	22
Delimitación de la investigación	22
Objetivo General	23
Objetivos Específicos	23
CAPÍTULO I	24
MARCO TEÓRICO.....	24
Fundamentación teórica del tema.....	24
Antecedentes de la investigación	25
Desarrollo teórico del objeto y campo	27
Constelación de Ideas de la Variable Independiente	28
Constelación de Ideas de la Variable Dependiente.....	29
Desarrollo Teórico del Objeto y Campo.....	30
Variable Independiente.....	30
Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).....	30
Herramientas Tecnológicas	31
YouTube	31
Moodle.....	31
Google	32
Google Slides.....	32
Google Classroom	32
Google Drive	33
Google Padlet	33
Google Gamma.....	33
Google Gemini	33
Genially	34
Kahoot	34
Prezi	34
Youtube	34
Redes sociales.....	35
Educaplay	35
H5P	35
Inteligencia artificial.....	35
Chat GPT	36

Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)	37
Aplicaciones Educativas	37
Plataformas virtuales	38
Moodle	39
Aulas virtuales	40
Entornos digitales.....	40
E-Books.....	41
EPUB.....	41
AZW	42
PDF.....	42
Licencias Creative Commons.....	42
Recursos educativos abiertos (REA).....	43
Desarrollo teórico del objeto y campo	44
Variable Dependiente	44
Modalidades de educación	44
Educación a distancia	44
Educación semipresencial.....	44
Educación presencial	45
Estrategias didácticas	45
Ejemplos de estrategias didácticas	45
Aprendizaje colaborativo.....	46
Gamificación en el aula	46
Aula invertida	46
Simulaciones.....	46
Metodología educativa	46
Metodología tradicional.....	46
Metodología innovadora en la educación.....	47
Aplicaciones educativas	48
Entorno tecnológico en educación.....	48
Currículo de Lengua y Literatura	49
Metodologías activas.....	49
Gamificación	49
Clase Invertida.....	50
ERCA.....	51
Método ABP.....	51
Método ABPro.....	52
Diseño Instruccional para aulas virtuales.....	52

Modelo ADDIE	52
Modelo ASSURE	54
Evaluación en EVA	55
CAPITULO II	57
DISEÑO METODOLÓGICO	57
Generalidades	57
Enfoque y diseño de la investigación	57
Paradigma	57
Diseño de la investigación.....	58
Modalidad de la investigación	58
Tipo de investigación	59
Investigación Descriptiva	59
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos	60
Técnicas	60
Encuesta.....	60
Entrevista	60
Instrumentos	60
Cuestionario.....	60
Escala de Likert	61
Guía de entrevista	61
Plan y procedimiento de recolección de la información	61
Procedimientos	61
Población	62
Muestra	62
Validez y confiabilidad.....	66
Validez.....	66
Confiabilidad	66
Alfa de Cronbach.....	66
Análisis e Interpretación de Resultados	68
Entrevista aplicada a las docentes pertenecientes a segundo año de educación general básica de la escuela colegio militar N° 1 Eloy Alfaro.....	68
Encuesta aplicada a padres de familia a padres de familia de los estudiantes de segundo año de educación general básica de la escuela colegio militar N° 1 Eloy Alfaro	71
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	80
Conclusiones	80
Recomendaciones.....	81
CAPITULO III.....	85

Nombre de la propuesta.....	85
Datos informativos	85
Contexto y aplicación de la propuesta	85
Justificación.....	86
Definición del tipo de producto	86
Objetivos de la propuesta	87
Objetivos Específicos	87
Análisis de factibilidad.....	87
Metodología	88
Plan de acción.....	90
Catálogo de Recursos Digitales.....	91
Misión.....	¡Error! Marcador no definido.
Visión.....	¡Error! Marcador no definido.
Objetivo General.....	92
Objetivos Específicos	92
AULA VIRTUAL 2do AÑO DE EGB	92
Planificación didáctica de Lengua y Literatura	92
Estructura de la propuesta.....	¡Error! Marcador no definido.
Metodología.....	¡Error! Marcador no definido.
Valoración de la propuesta	98
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	99
ANEXOS	103
Anexo 1. Encuesta a padres de familia	103
Anexo 2. Guía de entrevista a docentes de segundo año de educación general básica	106
Anexo 3. Ficha de validación del instrumento	107
Anexo 4. Ficha de validación del instrumento	110
Anexo 5. Matriz de conclusiones	1
Anexo 6. Alfa de Cronbach	3
Anexo 7. Estudiantes.....	7
Anexo 8. Entorno virtual de aprendizaje 2do año de EGB	10
ANEXO 9. Planificación didáctica I Trimestre de Lengua y Literatura	11
ANEXO 10. Planificación didáctica II Trimestre de Lengua y Literatura.....	14
ANEXO 11. Planificación didáctica de Lengua y Literatura III Trimestre.....	22
Anexo 12 Fichas de valoración de especialistas	30
Anexo 13. Fichas de valoración de especialistas	32

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Plataformas virtuales	38
Tabla 2 Matriz de caracterización de los tipos de licencia Creative Commons.....	42
Tabla 3 Población y muestra	63
Tabla 4 Operacionalización de la variable independiente.....	64
Tabla 5 Operacionalización de la variable dependiente	65
Tabla 6 Plan de acción.....	90

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Efectividad de los entornos virtuales de educación.....	71
Gráfico 2 Facilidad de uso de los entornos virtuales de educación	72
Gráfico 3 Percepción de mejoras en el rendimiento académico	73
Gráfico 4 Percepción de existencia de suficientes recursos.....	74
Gráfico 5 Conformidad con la comunicación entre profesores y padres.....	75
Gráfico 6 Accesibilidad adecuada a materiales didácticos	76
Gráfico 7 Percepción de la estimulación de la participación del estudiante a través de entornos virtuales de educación	77
Gráfico 8 Efectividad de las evaluaciones y retroalimentaciones.....	78
Gráfico 9 Dificultad técnica al utilizar los entornos virtuales de educación	79
Gráfico 10 Recomendación de los entornos de educación a otros padres	80

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de problemas	21
Figura 2 Organizador de variables.....	27
Figura 3 Constelación de ideas desde la variable independiente.....	28
Figura 4 Constelación de ideas de la variable dependiente	29

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA: ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO COMPLEMENTO AL PROCESO ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA.

AUTOR: MSc. Marcelo Eduardo Montalvo Rojas

TUTOR: Ing. Carlos Fredy Esparza Bernal MSc.

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación se centra en diseñar e implementar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), para complementar la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de segundo año de educación general básica de la escuela del colegio militar N° 1 “Eloy Alfaro”. El EVA proporcionará recursos interactivos, actividades y herramientas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes, promoviendo una educación más dinámica e inclusiva para los alumnos.

El paradigma de la investigación fue pragmático con un enfoque cuantitativo, el tipo de estudio fue descriptivo, documental y de campo. Se elaboraron y aplicaron dos instrumentos de recolección de datos, el cuestionario para una muestra de 75 alumnos, el mismo que fue respondido con la ayuda de los padres de familia de los estudiantes y la guía de entrevista para 3 docentes de la institución. La información recopilada fue analizada e interpretada, concluyendo que, la implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de segundo año de EGB representa la oportunidad de innovar en la educación, adaptando las demandas de educación en el siglo XXI. Este proyecto mejora el aprendizaje en los estudiantes y equiparó a los docentes con herramientas nuevas para fomentar un entorno en la educación más dinámico, efectivo y digital.

PALABRAS CLAVE: Implementación, Entorno Virtual de Aprendizaje, Lengua y Literatura, Herramientas

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

THEME: VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT AS A COMPLEMENT TO
THE TEACHING AND LEARNING PROCESS OF THE LANGUAGE AND
LITERATURE COURSE

AUTOR: Marcelo Eduardo Montalvo Rojas

TUTOR: MSc. Carlos Fredy Esparza Bernal

ABSTRACT

Master's Degree in Education

AUTHOR: MONTALVO ROJAS MARCELO
EDUARDO

TUTOR: MG. ESPARZA BERNAL CARLOS
FREDY

ABSTRACT

VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT AS A COMPLEMENT TO THE TEACHING AND LEARNING PROCESS OF LANGUAGE AND LITERATURE

The research focuses on designing and implementing a Virtual Learning Environment (VLE) to enhance the teaching and learning of Language and Literature subjects, for second-year students from “Eloy Alfaro” Military High School N° 1. The VLE will provide interactive resources, activities, and tools that help students learn and promote a more dynamic and inclusive education.

The research paradigm was pragmatic with a qualitative approach. The study types were descriptive, documentary, and field. Two data collection tools were developed and implemented. The parents of students assisted in answering the questionnaire for a sample of 75 pupils, and the interview guide for 3 teachers of the institution. The collected information was scrutinized and interpreted. To sum up, the implementation of a Virtual Learning Environment in the language and literature subject for students in the second year of EGB. represents the opportunity to innovate in education, adapting to educational demands in the 21st century. This project enhances students learning and gives teachers new tools to create a more dynamic, effective, and digital education environment.

KEYWORDS: Implementation, language and literature, tools, virtual learning



INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

En el presente trabajo de investigación que corresponde a la línea de investigación de gestión pedagógica de la innovación se analizarán los cambios e innovación tecnológica que suceden dentro del aula de clases; así también la forma que estos han transformado y mejorado el acceso, enseñanza y aprendizaje tanto para los estudiantes como para los docentes de la institución educativa. La tecnología educacional constituye un factor importante en el aprendizaje y progreso de conocimientos en los estudiantes de educación básica, permitiendo así, que todas aquellas nuevas técnicas halladas e implementadas se conviertan en un canal de integración y con ello un aprendizaje activo entre ellos.

Los propósitos de la NUCTICD de la UNESCO (UNESCO, 2008) afirma que, hay que diseñar y crear direccionamientos donde los profesionales en formación puedan utilizar, definir, preparar y evaluar programas, herramientas y materiales de formación docente, para que el mismo utilice las TIC en la enseñanza y el aprendizaje dentro del aula de clases. El diseño, programación y estrategias tecnológicas, direcciona de una manera muy eficaz a los docentes para dirigir a sus estudiantes, esto nos ayuda a la utilización de las herramientas TIC para la enseñanza y aprendizaje, tanto de docentes como para los estudiantes en el aula de clases.

El programa conectar igualdad en Argentina como lo dice Tourn (2022), esta política establece un orden en la sociedad educativa, para que se efectivice la inclusión digital y un derecho de igualdad para todos los estudiantes, frente a una realidad de desigualdad en el acceso informático, así como el conocimiento y la utilización de entornos digitales y TIC dentro del aula de clases. Este programa es un gran ejemplo para una orden en el entorno educativo, ya que permite que la inclusión digital en el aula de clases se efectivice y sea una ayuda para los docentes así como una integración informática en entornos virtuales para los estudiantes, la utilización de la informática

en centros educativos ayuda a una incorporación de parte tanto de docentes como de estudiantes a una era digital moderna, en donde se cohesiona la tecnología en el día a día en los centros educativos.

El plan nacional de banda ancha ejecutado por el MINTEL (2023), fomenta el acceso a las tecnologías de la información y comunicación, proveyendo herramientas digitales y conectividad para que la educación logre un desarrollo en la sociedad, facilitando el uso de internet para el acceso a consultas, comunicación, actividades que benefician al estudiante con herramientas tecnológicas así como también con entornos virtuales de aprendizaje que permiten que la inversión en tecnología educativa, equipos y herramientas digitales potencien todos los talentos y destrezas de los estudiantes y profesores en esta era digital educativa.

La era digital en constante transformación y desarrollo requiere de una educación que permita a los estudiantes ampliar sus habilidades, y destrezas para responder a los requerimientos de un mercado laboral que está conectado con el avance tecnológico.

El proceso educativo, las herramientas tecnológicas sirven como un medio pedagógico que contribuyen a potenciar el pensamiento crítico de resolución de problemas, aumentar las competencias computacionales, la participación de manera individual y el trabajo colaborativo grupal en nuestros centros de educación.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) aportan mejoras a la calidad y variedad en la enseñanza-aprendizaje que no se consiguen utilizando los métodos convencionales (Britain & Liber, citado por Scheuermann & Barajas, 2003). Por lo tanto, estas plataformas educativas dan soporte a la educación superior actual (Fernández, 2007). Cabe destacar que, la gran mayoría de las instituciones escolares se vieron en la necesidad de incorporar el E-learning para impartir una enseñanza bajo la modalidad semipresencial y a distancia (Pastora & Fuentes, 2021).

En el contexto de tecnologías aplicadas en la educación como explica Salinas (2011), tenemos técnicas que pueden ser aplicadas en un entorno virtual de aprendizaje, las mismas que dependerán de lo que tenemos o hemos planificado como contenidos a enseñar y a qué edad o grado vamos a impartir los conocimientos con actividades como: discusiones, debates entre estudiantes, solución de problemas, juegos de roles, lecturas,

videos educativos, etc. Desarrollando actividades por medio de los entornos virtuales de aprendizaje que los estudiantes interactúen, y como docentes proponer alternativas tecnológicas que permitan brindar conocimientos mediante recursos y actividades innovadores hacia el alumnado.

La aplicación de nuevas estrategias por medio de entornos virtuales para la educación, constituyen una herramienta fundamental para su buen desarrollo educativo, sin duda, incrementa un trabajo cooperativo y participativo de los estudiantes al descubrir sus diferentes capacidades, que con otros métodos no eran factibles; así también aumentan sus inquietudes, necesidades de un mayor conocimiento. La dirección de los docentes y la colaboración de los padres de familia lograrán iniciar una trayectoria educativa en los grados y cursos de educación general básica y mediante los mismos recursos van descubriendo nuevas formas de aprendizaje en las diferentes áreas de la educación.

Como parte del Plan Nacional de Banda Ancha que ejecuta el MINTEL en Ecuador se promueve el acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), no solo, a través de la dotación de equipamiento y conectividad sino por medio de la capacitación en TIC a la población beneficiada, capacitando a docentes para brindar una enseñanza aprendizaje hacia sus estudiantes. Desde el Ministerio de Telecomunicaciones existe el convencimiento que el aprendizaje tecnológico es esencial para el desarrollo del país, en los diferentes campos: educativo, social, económico y cultural, gracias a los marcados y potentes beneficios que nos ofrecen las TIC.

Sin lugar a duda, un país educado es un país que avanza. El MINTEL apuesta a una educación tecnológica de calidad con la dotación de equipos y conectividad de internet a escuelas y colegios fiscales. Las TIC como aporte a la educación facilitan la comprensión en las diferentes materias; así también, el uso de herramientas tecnológicas motiva y hace que los estudiantes mantengan la atención más fácilmente, provocando que los contenidos se asimilen con mayor rapidez.

En este sentido, una de las ventajas de las TIC en educación es que ayudan a mejorar la integración de las personas con discapacidad, se fomenta la alfabetización

digital y audiovisual. Los alumnos adquieren las competencias digitales y audiovisuales necesarias para su futuro profesional, se aumenta la autonomía del estudiante. Otra de las ventajas de las TIC en educación es que ayudan a las personas a ser autosuficientes y resolutivas, enseñan a trabajar cooperativamente, fomenta la interacción interpersonal. La tecnología genera interacción entre los alumnos y favorece el trabajo en equipo. En este sentido, la gamificación resulta una herramienta educativa magnífica.

Desarrollar un mayor pensamiento crítico en donde el internet y las redes sociales abren al alumnado un gran número de puntos de vista. De esta manera, en las TIC se puede debatir, aceptar, discutir las opiniones ajenas. Ofrecen muchas posibilidades para intercambiar ideas con personas de otros países y culturas lo que pone al alumno en contacto con opiniones, posturas diferentes, para que estas sean estudiadas y compartidas entre los participantes, haciendo una comprensión mas directa y específica del tema que estamos investigando, aprendiendo o estudiando, las TIC nos ayudan de una manera específica, directa y efectiva.

Las TIC en la educación presenta la ventaja de que los alumnos pueden seguir ritmos distintos en su aprendizaje. Esto es posible gracias al acceso a contenidos adicionales o a materiales de apoyo dependiendo de las necesidades específicas de cada uno, agilizan la comunicación entre toda la comunidad educativa. Todos los implicados en el proceso educativo, tienen acceso rápido a los mismos recursos. Se puede utilizar herramientas que permiten una interacción directa sin necesidad de desplazamientos.

Incrementan la motivación, debido a que, al iniciar la utilización de estas herramientas digitales en las aulas, los alumnos se encuentran más motivados para afrontar las diferentes áreas que estudian donde se renuevan los métodos de aprendizaje y sus procesos. Todos los educadores han tenido que reciclarse para utilizar estas herramientas y cambiar la forma en la que enseñan en las aulas. La continua evolución de las TIC representa una ventaja para la educación, ya que, con su desarrollo poco a poco ayudarán a incrementar la calidad de la enseñanza.

Las tecnologías de información son recursos y herramientas de trabajo las mismas que dan información digital, multimedia y audiovisual utilizadas tanto por

docentes así como también por los estudiantes con diferentes recursos digitales los cuales permiten recibir, mandar y receptor la información que se quiere dar, así como también recibir la información requerida por los docentes, innovando técnicas y destrezas requeridas en el ámbito educativo, cumpliendo con las normas, reglas, deberes, pedidos y requerimientos que son emitidas por el docente en el área de estudio y así también requeridas por la institución educativa hacia el mismo docente.

Como lo dice en su política de calidad el colegio militar Eloy Alfaro:

“Orientar el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes, asegurando el cumplimiento de los requisitos de las partes interesadas pertinentes en forma sinérgica y participativa a través de procesos educativos que permitan alcanzar la mejora continua y la excelencia académica e institucional” (COMIL, 2024).

Existe un desarrollo integral para sus estudiantes donde por de medio de la tecnología se podrán resolver las dudas, inquietudes y aplicar nuevas formas de aprendizaje, relación estudiantil y métodos educativos innovadores en beneficio del aprendizaje de todos los alumnos y docentes, donde se puede expresar todas las aptitudes del estudiante así como sus capacidades lúdicas en los docentes con la metodología de implementar la tecnología dentro de las aulas de clase, asignando un presupuesto para materiales, herramientas y clases tecnológicas dentro del establecimiento educativo.

La Unidad Educativa Colegio Militar N° 1 Eloy Alfaro, tiene sus disposiciones hacia la orientación y desempeño en el área tecnológica educacional, la misma que comparte con sus estudiantes brindándoles todo lo necesario para que estos puedan aprender e implementar la tecnología en su espacio educacional, brindando herramientas y clases en donde todo el sistema y establecimiento educativo en donde la tecnología forme parte de la era virtual e informática en la educación.

Planteamiento del problema

Bajo nivel de uso de plataformas virtuales en el desarrollo de enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura para estudiantes de segundo año de educación general básica de la unidad educativa colegio militar Eloy Alfaro.

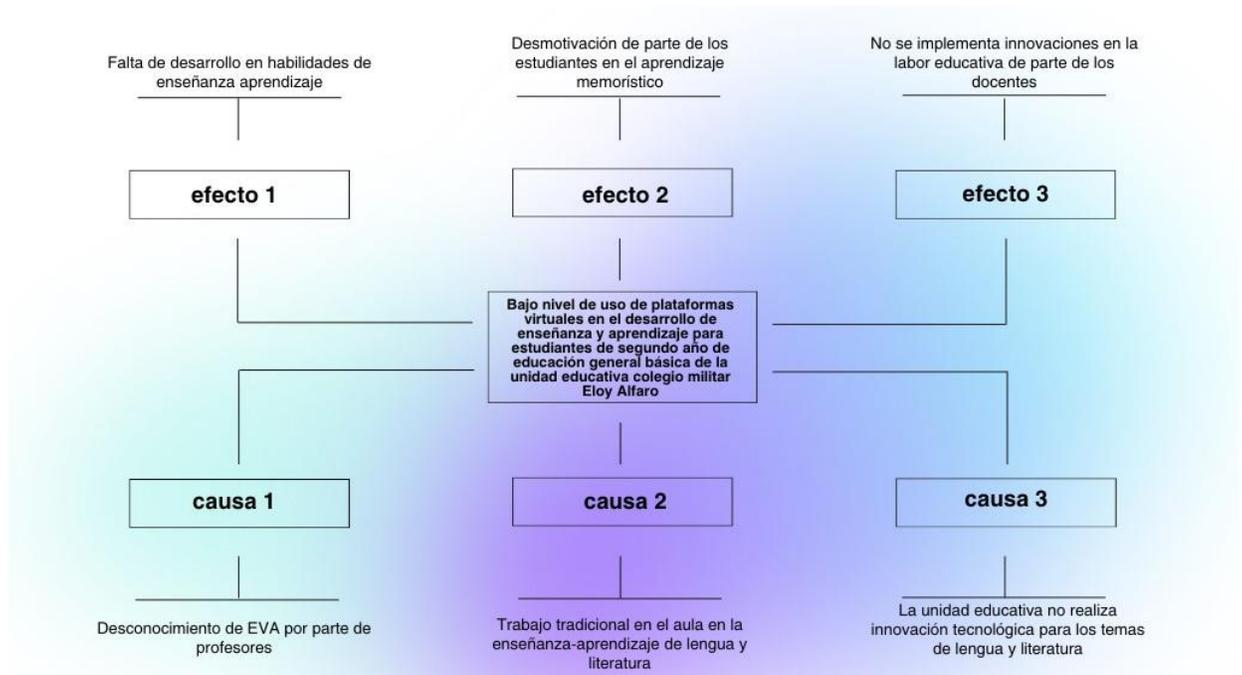
Interrogantes de la investigación

- ¿El bajo nivel de uso de entornos virtuales de aprendizaje afecta en el proceso enseñanza y aprendizaje en el área de lengua y literatura en segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Colegio Militar Eloy Alfaro?
- ¿Cómo los nuevos métodos educacionales tecnológicos ayudarán en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de lengua y literatura en segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Colegio Militar Eloy Alfaro?
- ¿La innovación tecnológica ayudará a plantear nuevas técnicas y recursos en el área de lengua y literatura en segundo año de educación general básica de Unidad Educativa Colegio Militar Eloy Alfaro?

Árbol de problemas

Figura 1

Árbol de problemas



Nota. Elaboración propia (2024).

Análisis crítico

El problema que presenta el bajo nivel de uso de entornos virtuales de aprendizaje en el área de lengua y literatura en segundo año de educación básica tiene las siguientes causas y efectos. El tradicionalismo en la educación tiene como efecto en los estudiantes recibir información ya establecida por medio de libros y materiales que establecen memorización y un seguimiento ya dado por la sociedad educativa, sin que se pueda concebir conceptos nuevos y de innovación en el aula de clases.

El poco uso de nuevos métodos tecnológicos en educación hace que exista desmotivación en los estudiantes, limitando a los docentes a utilizar técnicas y métodos establecidos sin que se pueda generar innovación, emprendimiento y recursos de

tecnología nuevos y eficaces dentro del aula. La falta de actualización en métodos tecnológicos hace que la educación se vuelva de memorización y sin espacios para debatir entre estudiantes y docentes, el poco uso de innovación tecnológica no permite un método nuevo educacional de enseñanza y aprendizaje por parte de alumnos y docentes.

Destinatarios del proyecto

El presente trabajo de investigación está dirigido a niños estudiantes de segundo año de educación general básica, donde se cuenta con 75 niños en donde 46 son niños y 29 niñas y contamos 3 docentes profesionales magister y licenciados en educación.

Delimitación de la investigación

- **Campo:** Educación elemental
- **Área:** Lengua y literatura
- **Aspecto:** Entornos virtuales de aprendizaje como metodología de educación para la lengua y literatura
- **Delimitación Espacial:** Unidad Educativa de FF.AA. Colegio Militar Nro. 1 “Eloy Alfaro”.
- **Delimitación Temporal:** año lectivo 2024 - 2025
- **Unidades de Observación:** Estudiantes de segundo año de educación general básica.

Objetivo General

Diseñar un entorno virtual de aprendizaje como complemento a la educación presencial para la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes de segundo año de educación general básica de la unidad educativa colegio militar Eloy Alfaro

Objetivos Específicos

1. Caracterizar plataformas virtuales de aprendizaje como complemento a la educación presencial.
2. Analizar las competencias digitales de docentes del segundo año de educación general básica de la unidad educativa colegio militar Eloy Alfaro.
3. Elaborar una propuesta de solución para el uso de un entorno virtual de aprendizaje en el segundo año de educación general básica de la Unidad educativa colegio militar Eloy Alfaro.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Fundamentación teórica del tema

Las metodologías de enseñanza y aprendizaje aplicadas en la asignatura de lengua y literatura continúan con un sistema tradicionalista en la actualidad, es decir, el docente es un presentador de tipo expositor dentro del aula de clase. Por esta razón, la investigación del modelo pedagógico de entornos virtuales de aprendizaje ha tomado una gran importancia a partir de la pandemia del COVID-19, especialmente por el confinamiento que se produjo a nivel mundial, considerada una metodología activa, participativa y colaborativas, donde el alumno tiene participación en conjunto por medio del internet y con tecnologías actuales para que pueda aprender, compartir y socializar entre sus compañeros y el docente.

Los entornos virtuales de aprendizaje permiten al estudiante desarrollar habilidades organizativas junto a sus compañeros, padres y el docente. Para lograr una buena realización del modelo pedagógico mediante entornos virtuales de aprendizaje, tanto los docentes como estudiantes deben apoyarse de tecnologías actuales y plataformas vigentes y modernas del siglo XXI.

Se investigará el cambio en la metodología docente al utilizar entornos virtuales de aprendizaje y uso de tecnología, para así generar un aprendizaje dinámico y tecnológico que permita mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de

segundo año de educación general básica en la asignatura de lengua y literatura de la unidad educativa colegio militar Eloy Alfaro.

Antecedentes de la investigación

Como afirma Martín (2022), cuando hablamos de las TIC se hace referencia al conjunto de tecnologías que hacen de forma más eficaz la información y comunicación. Las TIC son las que permiten que se enriquezca el proceso de enseñanza-aprendizaje, por medio de metodologías activas las mismas que potencian habilidades y capacidades digitales.

Las tecnologías de información y comunicación nos ayudan a una comunicación eficaz y precisa, en el aula de clases el entorno virtual de aprendizaje el cual es permitido por medio de las TIC, nos facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje con nuestros alumnos mediante estrategias, herramientas y medios digitales, los mismos que nos permiten la comunicación, reproducción y las diferentes tareas las cuales encontramos y nos permiten diferentes medios tecnológicos que tenemos a disposición tanto en los centros educativos como en los hogares de cada uno de los estudiantes, las TIC en la escuela del colegio militar desde la pandemia han sido puestas a disposición de sus docentes para que puedan seguir en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes por medio de una herramienta tecnológica, permitiendo que las mismas ayuden en el proceso escolar que cursan los participantes en la institución educativa.

Como lo dicen Pibaque y Larreal de la universidad UMECIT de Panamá , los entornos virtuales en el aprendizaje tienen un mayor peso en los procesos de enseñanza en los tiempos actuales, se encargan como resultado de integrar a los estudiantes en comunidad a partir de estrategias pedagógicas en donde se utilizan herramientas y recursos digitales por medio de un aula virtual promoviendo un aprendizaje significativo y de innovación (Pibaque & Larreal, 2023).

El aporte de Pibaque y Larreal es de gran importancia para el sistema educativa, al integrar la tecnología en el aula, creamos recursos y herramientas para las clases de la materia que vamos a impartir en nuestra planeación pedagógica.

Como lo afirma Cadena (2023), de la Universidad de Babahoyo en Ecuador, la utilización y avance de la tecnología resulta vital en la educación, facilita las actividades diarias de los docentes y alumnos en el sistema educativo, ya que por medio de la tecnología tenemos a disposición la información, recursos y materiales que necesitamos en el ámbito escolar, el docente debe actuar como guía en el proceso de enseñanza y aprendizaje reforzando los temas que se esta enseñando y lograr conocimiento en los estudiantes de una manera innovadora y digital.

Este trabajo nos hace ver que en la actualidad es de suma importancia e imprescindible la utilización de la tecnología en el aula de clases, de tal manera me hace comprender que mi investigación y mi producto que es un aula virtual de aprendizaje es un complemento a la enseñanza y aprendizaje dentro del aula en la materia de Lengua y Literatura.

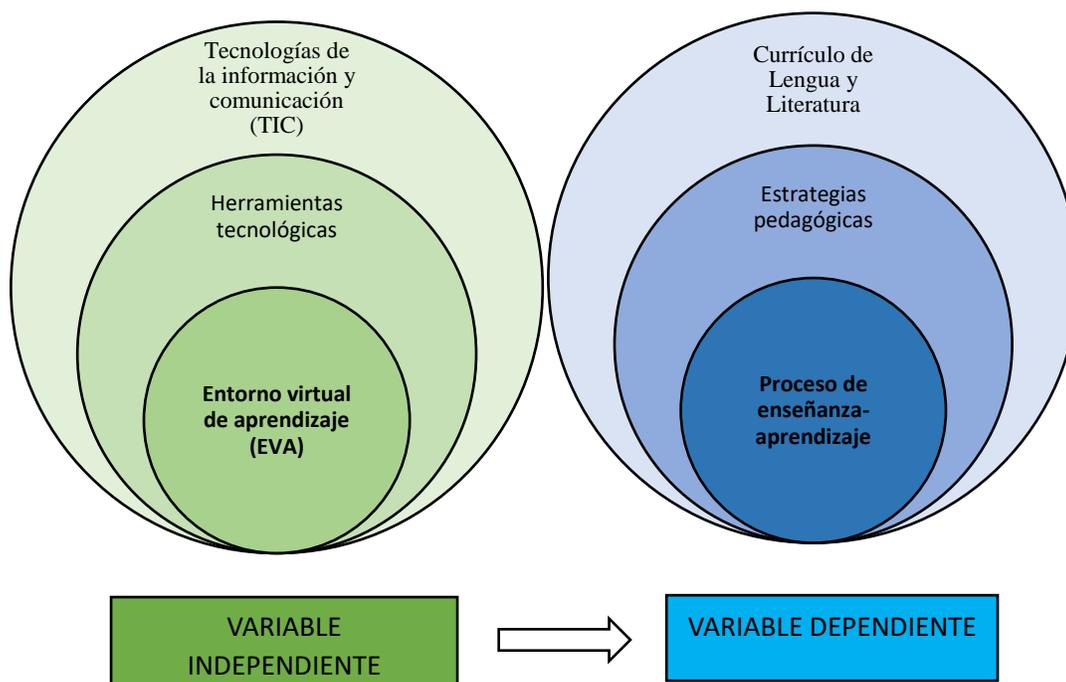
Como afirma en su investigación Cedeño (2022) de la Universidad Indoamérica, en el ámbito de educación el desarrollo de la tecnología ha transformado la forma de dar y recibir clases, información, recursos y materiales tanto para docentes como para estudiantes, pasando de un modelo tradicional a uno basado en el uso de nuevas tecnologías, destacando así los entornos virtuales de aprendizaje, para el complemento en la enseñanza y aprendizaje en los centros educativos.

El desarrollo de tecnologías nuevas en educación, nos permite tener clases innovadores para los estudiantes, como dice en este trabajo los entornos virtuales de aprendizaje son necesarios y fundamentales en los centros educativos, es así mi trabajo de investigación es de un complemento para los docentes en las labores diarias como profesores en la asignatura de Lengua y Literatura, brindando una opción tecnológica como lo es en entorno virtual de aprendizaje.

Desarrollo teórico del objeto y campo
ORGANIZADOR LÓGICO DE VARIABLES

Figura 2

Organizador de variables

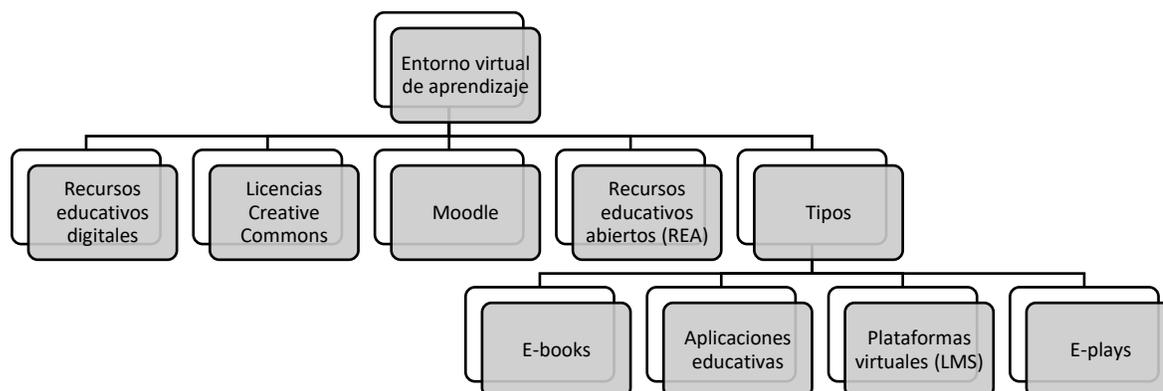


Nota. Elaboración propia (2024)

Constelación de Ideas de la Variable Independiente

Figura 3

Constelación de ideas desde la variable independiente

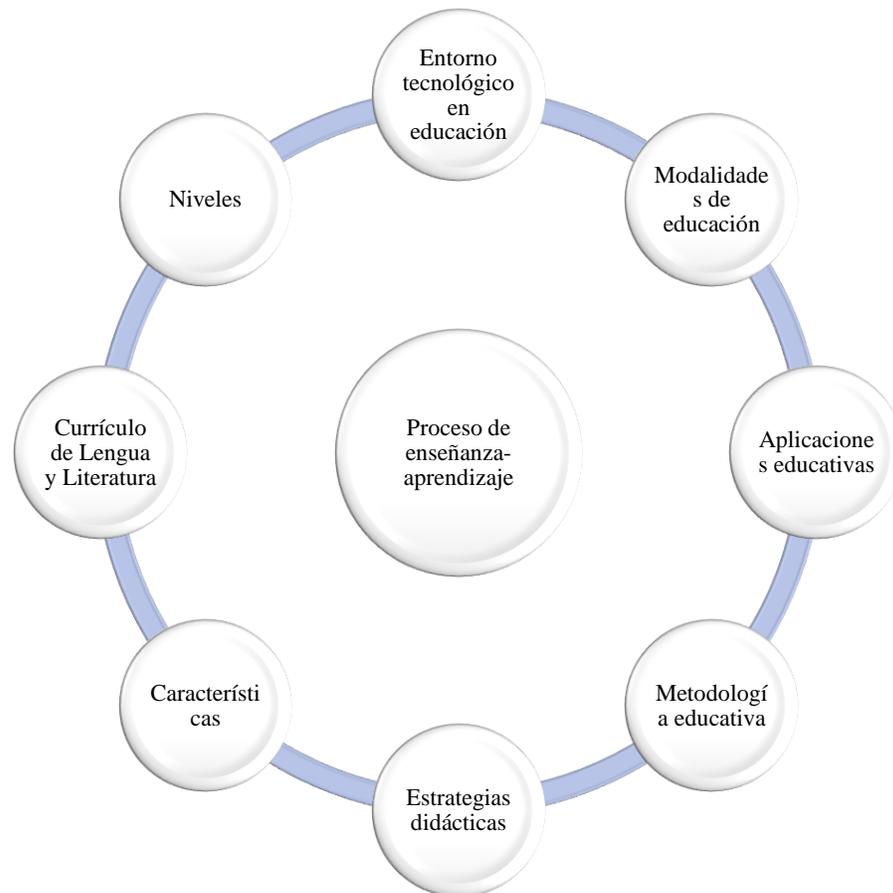


Nota. Elaboración propia (2024).

Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

Figura 4

Constelación de ideas de la variable dependiente



Nota. Elaboración propia (2024).

Desarrollo Teórico del Objeto y Campo

Variable Independiente

Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

Las TIC, son recursos, herramientas, programas, aplicaciones informáticas, redes, medios y estrategias que permiten la comunicación, información por medio de internet a través de recursos informáticos como las plataformas virtuales, webinars, redes sociales, correo electrónico y sistemas de información y comunicación digital.

Como lo dice Flores et al. (2011), al integrar las TIC en las instituciones de educación se debe visualizar como un proceso a largo plazo que requiere un programa sistemático a nivel macro- de programas de formación a profesores. Las mismas TIC deben integrarse como capacitación a los planes de estudios que tiene cada docente como apoyo a la práctica docente, como un modelo tecnológico e innovador para impartir sus clases.

Las TIC juegan un papel importante en la educación para los estudiantes, la tecnología en los contextos educativos permite la formación de los alumnos en su escolaridad. La utilización de tecnología en entornos de educación es una motivación innovadora donde los estudiantes por medio de herramientas digitales pueden compartir conocimientos y aprender nuevos temas de educación en la convivencia del día a día en los centros educativos, pueden compartir ideas, conocimientos, aprendizajes y así mismo debatir, sugerir y mejorar su aprendizaje por medio de herramientas y entornos digitales.

Las Tic como tecnologías en educación tienen las funciones de:

- Creación de contenido y medios de expresión.
- Colaboración mediante el intercambio de ideas mediante un canal de comunicación.
- Creación de presentaciones, ideas, exposiciones como medios de comunicación.
- Información y procesos de datos de forma masiva.

- Desarrollo cognitivo a través de instrumentos.
- Recursos y herramientas motivadoras e interactivas para la enseñanza y aprendizaje.
- Gestiones de institutos de educación
- Medios tecnológicos del contenido curricular para el instituto educativo.

Herramientas Tecnológicas

Las herramientas de tecnología en educación se han ido familiarizando en los últimos años, los estudiantes utilizan diferentes herramientas al realizar sus diferentes trabajos académicos. Y los recursos digitales han ayudado al trabajo, tiempo y materiales que utilizan los estudiantes mediante estas herramientas tecnológicas. Como lo afirma Cedillo Monroy, (2020), las herramientas tecnológicas, son recursos, herramientas y programas, que se utilizan en la enseñanza y aprendizaje como soporte tecnológico en la educación.

Como lo dice EUROINNOVA (2024), existen varios tipos de herramientas digitales, en educación las más importantes y utilizadas son las siguientes:

YouTube

La herramienta virtual más conocido de aprendizaje en todo el mundo, donde podemos encontrar miles de videos que nos explican paso a paso los temas que queramos investigar, los cuales pueden ser ciencias naturales, lenguaje y literatura, muica, juegos, inglés, matemáticas y lo que queramos saber acerca de un tema específico, se recomienda esta herramienta para el aprendizaje y descubrir, analizar e investigar muchas cosas más.

Moodle

Esta herramienta digital es de gran ayuda en centros educativos, es una aplicación que permite al estudiante revisar las tareas y ejercicios que tiene en el nivel académico que está cursando, para después poder subir las mismas a esta aplicación por medio del internet de manera personalizada en la página que esta proporcionada por medio de Moodle a la institución, paralelo y curso respectivo.

En la pandemia sufrida a nivel global fue de gran ayuda y una de las herramientas más utilizadas por las entidades escolares, para poder proseguir con los estudios que se estén realizando, así como terminar cursos, clases y planeamiento inicial académico.

Google

El navegador de Google Chrome, es la herramienta más utilizada a nivel global, en el mismo se puede encontrar miles de artículos, libros, videos, toda la información en general de cualquier tema, así como también se puede ingresar a diferentes sitios online para realizar compras o descargar de manera online lo que se necesite, en el ámbito educativo encontramos Google Académico, donde podemos encontrar toda la literatura académica y escolar que necesitemos, con una amplia gama de fuentes académicas y disciplinas estudiantiles.

Las herramientas que podemos encontrar en Google para la educación son:

Google Slides

Con esta herramienta podemos armar presentaciones para los alumnos para el complemento de sus clases. Con diapositivas para un aprendizaje interactivo, además de trabajar con varias personas al mismo tiempo en tiempo real, esta herramienta es ideal y útil para la colaboración entre docentes y alumnos. Con control para cada usuario de poder editar, ver, agregar comentarios y asignar tareas en equipo.

Google Classroom

Herramienta completa tanto para alumnos como también para docentes, en donde podemos gestionar, medir y dar optimización al proceso de enseñanza. Es muy segura en proteger datos y actividades que tienen los estudiantes.

La podemos encontrar como aplicación en Google Workspace for Education y fue realizada para la administración de clases, las cuales pueden ser de manera

presencial o de manera remota. Nos permite la creación, clasificación y recopilación de las tareas de alumnos, brindando una mejor comunicación entre alumnos y docentes.

Google Drive

Esta herramienta educativa, es de las más completas y útiles, para la colaboración entre alumnos y docentes, en donde podemos almacenar los archivos en tiempo real, nos permite editar los documentos y luego poder guardarlos en cualquier dispositivo y todo en un mismo lugar.

Tiene una seguridad muy alta, ya que nos permite el acceso cifrado y seguro a los archivos, con riesgos mínimos que están expuestos los dispositivos que se tiene, por ser una aplicación nativa de la nube.

Google Padlet

Esta herramienta educativa nos permite trabajar entre alumnos y docentes en un entorno digital único. En esta herramienta digital podemos crear murales y paneles colaborativos junto con nuestros estudiantes.

Google Gamma

Esta herramienta esta potenciada por inteligencia artificial, facilitando la creación de medios visuales y presentaciones. Con esta herramienta nos enfocamos a generar contenido visual en lugar de la generación de solo texto, nos brinda presentaciones atractivas, llamativas e interesantes en un tiempo corto para poder mostrárselas y compartirlas junto a nuestros estudiantes, y todo esto por medio de inteligencia artificial.

Google Gemini

Gemini es el modelo de inteligencia artificial, sucesor de PaLM. Es el modelo de inteligencia artificial más avanzado utilizado por Google, puede procesar varios tipos de información, como imágenes, textos, audios, como también códigos de programación.

Como beneficios de Gemini en la educación tenemos:

- Crear contenido personalizado
- Seguimiento y evaluación del aprendizaje
- Tutorías personalizadas
- Asistencia y apoyo cooperativo
- Aprendizaje interactivo

Genially

Esta herramienta interactiva, nos permite gestionar y planificar las clases día a día, donde podemos crear materiales, trabajos y proyectos para el aula de clases. Nos ayuda a llevar metodologías activas y crear aprendizaje significativo para nuestros estudiantes, mediante plantillas de la misma aplicación.

Kahoot

Esta plataforma gratuita, nos permite crear cuestionarios de evaluación. Como herramienta donde el profesor crea concursos dentro del aula para reforzar y aprender, donde los alumnos son los que concursan. Los alumnos eligen el nombre de usuario o alias y proceden a contestar preguntas por medio de un dispositivo electrónico. Sus modos de juego son 2: individual o en grupo. Las preguntas son reutilizadas o modificadas para que el aprendizaje sea garantizado.

Prezi

Esta herramienta es utilizada para la ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje, nos permite la realización y presentación de proyectos o clases de manera interactiva, con la colaboración de estudiantes en grupos hasta de diez personas y en tiempo real.

Youtube

Esta herramienta, es de transmisión y comunicación interactiva, al docente le sirve como herramienta de administración de contenido, búsqueda, selección y evaluación de material audiovisual siendo la misma de autoría propia o de otro autor.

Redes sociales

Esta herramienta tecnológica, nos ayuda a que los alumnos vean la importancia de trabajar y socializar en equipo. El uso de estas plataformas tiene que tener un control tanto de padres de familia así como de docentes estudiantiles, el uso de las misma será un incentivo de aprendizaje, con diferentes temas, ejercicios y dinámicas.

Educaplay

Esta plataforma tecnológica, nos permite a los docentes por medio de la web, crear actividades de educación multimedia, mediante escenarios y actividades diferentes como pueden ser: sopa de letras, adivinanzas, crucigramas, etc.

H5P

Este recurso digital, es de tipo HTML 5, el cual nos permite tener o crear actividades y tareas para que sean integradas dentro de un aula virtual. Nos ayuda con la elaboración de videos, imágenes, presentaciones, ejercicios y los elementos que deseemos de manera interactiva para que los mismos sean trabajados dentro del aula de clase.

Inteligencia artificial

La tecnología en la actualidad desempeña un papel importante y diario dentro de nuestras vidas, la inteligencia artificial tiene un gran impacto y va creciendo en el ámbito educativo, mediante el uso de aplicaciones, plataformas y una enseñanza-aprendizaje de forma personalizada, la inteligencia artificial tiene ventajas en la educación como son:

Evaluación de rendimiento: Se puede utilizar para que el rendimiento de los estudiantes pueda ser evaluados, en exámenes donde con la inteligencia artificial podemos tener retroalimentación personalizada para mejorar el rendimiento de estos.

Apoyo en la enseñanza: Mediante materiales y sistemas de inteligencia artificial, nos proporciona personalización en la evaluación, progreso y en el rendimiento estudiantil.

Aprendizaje personalizado: Los sistemas de inteligencia artificial nos ayudan para la adaptación de contenido, a las necesidades, deseos y estilos en el aprendizaje individual de cada estudiante.

El uso de la inteligencia artificial en la educación debe ser de una manera responsable y ética a la vez, donde se pueda garantizar la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, y el beneficio que esta da tanto al profesor como al alumno.

Chat GPT

La tecnología esta transformando y creciendo día a día, ahora la manera de acceder a información la podemos tener mediante inteligencia artificial. Un desarrollo impresionante y de grandes beneficios es el chat GPT, en donde en la educación podemos tener grandes beneficios, oportunidades y potenciales tanto para docentes como para estudiantes, convirtiéndose así en una comunidad educativa dentro del área del conocimiento estudiantil.

Los beneficios que podemos obtener en la educación mediante el chat GPT son los siguientes:

- Acceso inmediato y con precisión a la información
- Instrucción personalizada
- Apoyo en proyectos y tareas
- Retroalimentación
- Apoyo para docentes
- Mejora en el aprendizaje a distancia
- Recursos de educación de gran calidad
- Aprendizaje colaborativo
- Monitoreo y seguimiento de cada estudiante.

Estas herramientas digitales son las que podemos encontrar, las mismas que podemos usar para aprender, investigar y mejorar los conocimientos académicos que poseemos.

Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)

Los entornos virtuales de aprendizaje son espacios de formación educativa que están en el internet, por medio de la web podemos encontrar una gran variedad de herramientas tecnológicas informativas que permitan la interacción de las personas que deseen ocupar este servicio didáctico donde por medios digitales el docente puede interactuar con sus estudiantes y dirigidos. Como lo explica en su tesis la autora Salinas, (2011), la dimensión tecnológica está representada por las herramientas o aplicaciones informáticas con las que está construido el entorno. Estas herramientas sirven de soporte o infraestructura para el desarrollo de las propuestas educativas. Varían de un tipo de EVA a otro, pero en términos generales, puede decirse que están orientadas a posibilitar cuatro acciones básicas en relación con esas propuestas:

- La publicación de materiales y actividades,
- La comunicación o interacción entre los miembros del grupo,
- La colaboración para la realización de tareas grupales y
- La organización de la asignatura.

Aplicaciones Educativas

Las aplicaciones tecnológicas en la educación son las que ofrecen una asistencia para el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del aula, buscando que los estudiantes aprendan de una manera sencilla, amena y eficaz por medio de la tecnología. Estas aplicaciones nos permiten realizar de manera sencilla y ordenada una metodología educativa para nuestros estudiantes con la ayuda de la innovación mediante aplicaciones tecnológicas dentro del aula de clases.

Plataformas virtuales

Tabla 1

Plataformas virtuales

Característica / Plataforma	Moodle	Canvas	Blackboard	Google Classroom	Microsoft Teams	Territorium
Tipo de plataforma	LMS	LMS	LMS	LMS	Colaboración	LMS
Costo de plataforma	Gratuito (Open Source) / Pago por soporte	Pago por suscripción	Pago por suscripción	Gratuito	Gratuito con suscripción a Office 365	Gratuito previo matriculación de un curso SENNA
Herramientas de evaluación	Amplias herramientas de evaluación, incluyendo cuestionarios, asignaciones, etc.	Variedad de opciones de evaluación	Amplias herramientas de evaluación, incluyendo cuestionarios, tareas, etc.	Herramientas de evaluación básicas: cuestionarios y tareas	Herramientas básicas de evaluación como asignaciones y cuestionarios	Herramientas de evaluación: cuestionarios, tareas, evaluación.
Integración a otros sistemas	Buena integración con sistemas externos	Buena integración con sistemas externos	Buena integración con sistemas externos	Integración con Google Workspace	Integración con Microsoft 365	Integración con Microsoft, territorium tools y sistemas externos
Comunicación	Foros, mensajería interna	Mensajería interna, videoconferencias integradas	Mensajería interna, videoconferencias integradas	Mensajería interna, videoconferencias integradas	Mensajería interna, videoconferencias integradas	Mensajería interna, videoconferencias y foros
Seguridad	Alta	Alta	Alta	Alta	Alta	Alta

Nota. Elaboración propia (2024).

Las plataformas virtuales son programas de diferentes tipos que por medio de herramientas nos permiten realizar diferentes tareas, con programas en internet que son utilizados para el diseño y desarrollo de módulos, tareas o cursos didácticos en educación, que permiten comunicación entre el aprendizaje y enseñanza con los alumnos de un aula de clase. La plataforma LMS en educación es espacio de aprendizaje de manera online el cual nos permite crear un aula en entornos virtuales para impartir clases por medio de la WEB, así también como compartir recursos y metodologías educativas de manera multimedia con diferentes recursos tecnológicos.

El Learning Management System, es una Plataforma digital que nos ayuda a tener nuestra propia institución educativa. En esta plataforma tenemos almacenados cursos, clases, ejercicios de e-learning, donde el estudiante cuenta con todo el acceso a contenido y evaluación de resultados.

Moodle

Ilustración 1

Interfaz plataforma Moodle



Nota. Obtenido de Aulasmoodle.com (2024).

Moodle es un sistema que nos permite la gestión de aprendizaje, siendo un LMS (Learning Management System), en donde podemos enseñar, capacitar, gestionar y realizar seguimiento a los estudiantes, en un sistema integrado en un espacio y entorno virtual, mediante tareas, talleres, foros y videos educativos a través de la WEB, con acceso a los contenidos las 24 horas del día para sus estudiantes.

Moodle nos da la facilidad de poder crear una plataforma eLearning adaptada a las necesidades que requerimos, es un software de código abierto fácil de usar de una

forma segura y que nos permite personalizar la decisión educativa de enseñanza de manera online.

Aulas virtuales

Moodle (2024), afirma que el aula virtual es un entorno de aprendizaje en línea que hace fácil la educación en tiempo real a distancia. Utiliza plataformas o programas digitales, donde estudiantes y docentes participan e interactúan en tiempo real a través de internet, por medio de dispositivos electrónicos. Desarrollando la enseñanza en la educación primaria, secundaria, superior y profesional de una manera permanente.

Las ventajas de utilizar aulas virtuales son:

- Accesibilidad
- Flexibilidad
- Integración de las LMS
- Personalización
- Colaboración entre estudiantes y docentes

Entornos digitales

Los entornos virtuales en la educación son espacios digitales, donde los estudiantes de manera dinámica acceden a clases y contenidos de enseñanza.

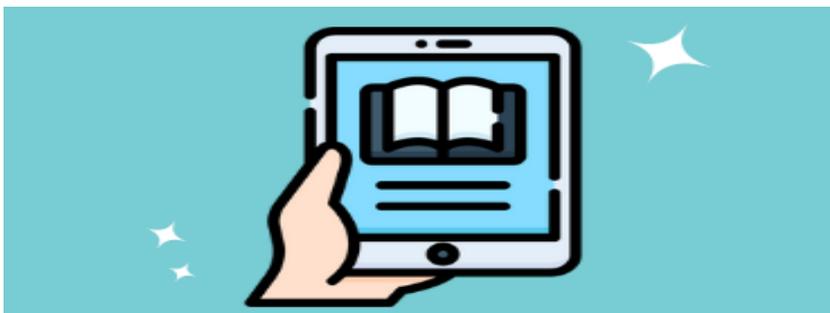
Mediante la interacción entre alumnos y docentes, los entornos virtuales apoyan a las instituciones de educación de una forma significativa, dinámica e innovadora, con espacios digitales creados específicamente para los fines educativos requeridos y dados por medio del docente.

Moodle es un entorno digital de aprendizaje, donde por medio de la plataforma, la misma está diseñada para que los profesores administren su clase y tengan información personalizada de cada uno de sus estudiantes, de forma única y segura.

E-Books

Ilustración 2

Representación gráfica E-books



Nota. Obtenido de (Nuñez, 2020).

Los E-books son libros en un formato digital o electrónico, se los puede leer y comprar de manera online. Estos tienen derechos de autor y de uso definidos para cada uno de ellos con las especificaciones dadas y especificadas por cada autor. Los E-books son libros en formato digital, se los utiliza para ser leído en formato digital por medio de laptops, tablets o smartphones. Existen dos formatos de E-books; el ePub que es el más popular y tiene un código abierto para su lectura, y el mobi que pertenece a Kindle de la empresa Amazon que contiene código cerrado, por su exclusividad.

Formato de los E-books

Los tres formatos más conocidos por su facilidad en el uso y formato que contribuye ampliamente y se utiliza de fácil manera en el diseño de la página web son:

EPUB

EPUB o conocido también como publicación electrónica, es el formato ampliamente soportado por dispositivos electrónicos y puede ser leído en gran variedad de estos, como pueden ser: computadoras, teléfonos inteligentes, tablets y mayoría de eReaders (Excepto en Kindles). Facilitan la lectura en dispositivos pequeños.

AZW

Son desarrollados por Amazon para los lectores electrónicos de Kindle. Son archivos que pueden almacenar un contenido complejo, como anotaciones y tectos destacados. Su uso en los archivos AZW está limitado a Kindle o dispositivos con las aplicaciones Kindle, solo se puede acceder a estos archivos desde la librería de Amazon en forma online.

PDF

También conocido como formato de documento portátil, es el formato donde la mayoría de personas estamos familiarizados. Son creados por Adobe, de fácil uso y con capacidad de mantener los diseños personalizados. Es el formato de libros electrónicos más utilizados, especialmente por los profesionales en educación.

Licencias Creative Commons

Tabla 2

Matriz de caracterización de los tipos de licencia Creative Commons

Característica / Tipo de Licencia	CC BY	CC BY-SA	CC BY-NC	CC BY-NC-SA	CC BY-ND	CC BY-NC-ND
Permite el uso comercial	Sí	Sí	No	No	Sí	No
Permite la modificación	Sí	Sí	No	No	No	No
Obliga a compartir bajo la misma licencia	No	Sí	No	Sí	No	No
Permite el uso comercial en obras derivadas	-	Sí	-	No	-	No
Permite la distribución de obras derivadas	Sí	Sí	No	Sí	No	No
Permite la distribución de obras originales	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Nota. Obtenido de Aulasmoodle.com (2024). “-” Este indica que la característica no es aplicable al tipo de licencia. “Sí” indica que está permitida la característica en esa licencia. “No” indica que no está permitida la característica en esa licencia.

Las licencias Creative Commons son herramientas de carácter gratuito, las mismas que permiten la utilización de obras o publicaciones protegidas por derecho de autor, sin solicitar el permiso de este.

Las licencias más usadas son:

- Atribución (CC BY).
- Atribución-Compartir Igual (CC BY-SA).
- Atribución-No Derivadas (CC BY-ND).
- Atribución-No Comercial (CC BY-NC).
- Atribución-No Comercial-Compartir igual (CC BY-NC-SA).
- Atribución-No comercial-No Derivadas (CC BY-NC-ND).

La UNESCO (2023) en sus publicaciones en acceso dice que las Creative Commons son modelos de contratos que nos otorgan de manera publica el acceso y derecho de utilizar una publicación o trabajos protegidos por los derechos de autor.

Recursos educativos abiertos (REA)

Los REA (recursos educativos abiertos), son materiales de enseñanza, aprendizaje, así como también de investigación de manera digital y de forma gratuita con licencia abierta en Creative Commons, los mismos que se pueden usar, adaptar sin ninguna restricción. Nos ayuda en el aprendizaje y enseñanza en la educación en entornos escolares al acceder al conocimiento de una manera gratuito y libre.

Son materiales de dominio público que contienen programas de estudio, conferencias, pruebas, proyectos educativos, libros, videos y animaciones estudiantiles. Los cuales nos permiten a los usuarios que se puedan utilizar, poder copiar y compartir los contenidos de forma legítima y legal de manera libre, de acuerdo con las licencias específicas que contienen en licencias Creative Commons.

Desarrollo teórico del objeto y campo

Variable Dependiente

Proceso de enseñanza y aprendizaje

Como lo dice Gómez (2021), los cambios en la educación en el siglo XXI han sido grandes transformaciones en el aula de clases. La acción pedagógica mediante la enseñanza-aprendizaje permite construir un aprendizaje que sea significativo tanto en estudiantes como en docentes, donde damos respuesta a: ¿quién aprende? ¿cómo aprende? y ¿cómo y cuándo evaluar?, las respuestas a estas preguntas clave nos permite actuar y resolver los retos educativos en el entorno estudiantil.

El proceso de enseñanza y aprendizaje por medio de la tecnología nos permite adaptar la información a las necesidades, características y recursos que requieren los estudiantes, este proceso es personalizado, desarrollando innovación en las experiencias formativas en educación para los estudiantes.

Modalidades de educación

Como lo dice el ministerio de educación (2024), las modalidades de educación se dividen en:

Educación a distancia

Educación en casa: Se caracteriza por visitas de parte del docente en espacios que no son parte de la institución educativa para realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, en donde el estudiante se encuentra en un entorno junto a su familia o su comunidad.

Educación semipresencial

Este tipo de educación se caracteriza porque los estudiantes puedan aprender mediante clases en línea y periódicamente clases en el aula de la institución educativa, depende del cronograma académico y estrategias utilizadas de la institución escolar y como está planeado la división de estas clases en el periodo académico.

Educación presencial

Esta modalidad de educación es donde los estudiantes acuden al aula de clase en donde el docente realiza sus clases normal y periódicamente, realizando el seguimiento de los estudiantes dentro del establecimiento educativo.

Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas como lo dice la Universidad Internacional de la Rioja (2023), son actividades planeadas por el profesor para la enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes, las mismas que dependen del tema planteado y el nivel de estudiados de los estudiantes, con las metodologías y guía del docente.

Existen dos tipos de estrategias didácticas:

- Estrategias de enseñanza: Son las estrategias, metodología y herramientas que el docente aplica para que aprendan los estudiantes
- Estrategias de aprendizaje: Es la actuación mental de los estudiantes para poder aprender y tener la información procesada en su mente como procedimiento escolar

Ejemplos de estrategias didácticas

Algunos ejemplos de estrategias didácticas que se pueden dar en el aula de clases:

Aprendizaje basado en problemas:

Se da con grupos pequeños para resolver problemas reales. Donde los estudiantes buscan información y charlan entre ellos para buscar la mejor solución del problema planteado. El docente provee los medios y aclara las dudas para que los estudiantes puedan encontrar la respuesta.

Aprendizaje colaborativo

Los alumnos trabajan junto a otras personas para tener conocimientos nuevos, socializando, cooperando y debatiendo entre ellos para llegar a una afirmación y respuesta correcta (Esemtia, 2022).

Gamificación en el aula

Es donde juegos se introducen en el aula de clases para que los estudiantes puedan tener conocimientos de una forma divertido e innovadora para ellos.

Aula invertida

Es donde la tecnología es incorporada para que el aprendizaje se desarrolle. Los estudiantes buscan y amplifican conceptos para poder aprender de forma dinámica e interactiva

Simulaciones

Son situaciones planteadas de manera ficticia para trabajar con contenidos que posee una materia educativa y poder encontrar soluciones a los problemas que se tienen en la situación dada.

Metodología educativa

Como afirma la Universidad Europea (2023), la metodología educativa son estrategias, acciones y medios que son planificadas por los docentes, de manera ordenada para que el aprendizaje de los alumnos sea posible, mediante métodos de educación para lograr los objetivos que se ha planteado el docente.

Existe dos tipos de metodologías educativas:

Metodología tradicional

Donde el docente muestra, enseña y expone sus conocimientos, mientras los estudiantes reciben la información, toman apuntes, realizan preguntas, y muestran dudas de los contenidos explicados por el docente

Las metodologías educativas tradicionales tenemos:

- Clases magistrales.
- Prácticas en el laboratorio.
- Tutorías.
- Aprendizaje por repetición.
- Trabajo individual.
- Trabajo en grupo.

Metodología innovadora en la educación

Donde el estudiante es el protagonista, es autónomo en el proceso que se da en la enseñanza y aprendizaje, mediante participación en las actividades y debates en clase. La labor del docente es coordinar, orientar como coordinador.

Las metodologías innovadoras principales son:

- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje cooperativo
- Aula invertida
- Gamificación en el aula

Aplicaciones educativas

Ilustración 3

Ilustración Aplicaciones Educativas



Nota. Obtenido de Torres (2023).

Como lo afirma Ortega (2024), las aplicaciones educativas se han vuelto muy comunes en la actualidad, el uso de la tecnología es esencial en el aula de clases, el mismo que mejora los diferentes métodos de enseñanza para los estudiantes, ya que captan de manera rápida las nuevas tecnologías, esto lo hacen en entornos de aprendizaje como escuelas, casas inteligentes, familias y herramientas tecnológicas que disponen a su alrededor.

La mayoría de los niños poseen teléfonos inteligentes, lo cual les permite con solo pulsar un botón acceder a un sinfín de información y conocimientos nuevos por medio del internet, haciendo esto que sea más fácil el aprendizaje y sea accesible con el control de sus padres poder acceder a un mundo de gran conocimiento.

Entorno tecnológico en educación

Carvalho (2024), afirma que las nuevas tecnologías que existen en la educación son claves para atender a los estudiantes en el ámbito escolar en el que se desarrollan. La evolución que han tenido los procesos educativos forma parte de un gran cambio generacional en el ámbito educativo, junto a la tecnología han llegado las innovaciones

en los procesos de enseñanza. La influencia en entornos tecnológicos en la educación ayuda tanto a docentes, estudiantes y padres de familia a crear un modelo estudiantil innovador, y de gran ayuda en la preparación de los estudiantes en el nivel educativo en el que se encuentren, mediante herramientas tecnológicas tanto la institución como padres de familia tienen la posibilidad de acceder a todo el contenido curricular y estudiantil que tienen los chicos en el aula de clase y en su institución educativa.

Currículo de Lengua y Literatura

El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en el currículo se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado.

Como lo señala el ministerio de educación MIEDUC (2016), la Lengua y Literatura promueve el desarrollo de las habilidades de los estudiantes en el área de lengua y comunicación, fomentando la buena utilización de la lengua. Haciendo referencia a la capacidad de poder comunicar pensamientos, ideas y oraciones de una manera comprensible y que se pueda entender para los demás en nuestro entorno.

Metodologías activas

Gamificación

Educación 3.0 (2024), afirma que la gamificación es una técnica de aprendizaje que lleva la mecánica de los juegos a lo educativo para conseguir mejores resultados, como absorber conocimientos, mejorar habilidades con recompensas en acciones concretas, concretamente en entornos digitales educativos.

El docente aplica recompensas mediante la dinámica de juego, con objetivos de actividades que son realizadas y cumplidas por los estudiantes. El docente puede aplicar la competición para sus estudiantes al cumplir la meta del juego como instrumento en la enseñanza del ámbito educativo.

Como objetivo principal, se intenta potenciar al máximo las habilidades que poseen los estudiantes, mientras experimentan jugando, ya que, con la experiencia y la diversión, es más fácil lograr aprendizajes funcionales y significativos.

Las actividades realizadas con gamificación como objetivo logran:

- La fidelización con el alumno.
- Alumnos motivados.
- Recompensas de aprendizaje en los alumnos.

Aquellos que usan la gamificación afirman que aporta ingredientes muy atractivos para sus alumnos y que, gracias a su uso, obtienen mejores resultados en algunas actividades. “Con esta metodología hemos conseguido seguir trabajando en el aprendizaje cooperativo inmerso en el resto de las áreas y necesario para potenciar estos aprendizajes.

Clase Invertida

Esta metodología de aprendizaje de clase invertida o Flipped Classroom, es la que cambia los métodos tradicionales de educación entre los roles de docentes y estudiantes.

Esta metodología los docentes se convierten en acompañantes de los estudiantes, mientras que los alumnos dirigen la formación en la clase, mediante la generación de preguntas, debates y propuestas de aprendizaje. El objetivo de la clase invertida es fomentar una participación de manera directa de los alumnos conforme transcurre la clase, así también como salir del aula para tener conocimientos de forma práctica.

Ventajas de la clase invertida

- Trabajo colaborativo.
- Involucra directamente al estudiante.
- Diversos ritmos de aprendizaje.

- Desarrolla habilidades como la oral, escrita, análisis, gestión de tiempos, autocrítica, adaptación, decisiones y creatividad.

ERCA

Collahuaso (2013), afirma que la metodología ERCA, nos ayuda a planificar las clases diariamente, los estudiantes aprenden por medio de experiencias concretas, concretamente a su estado de desarrollo en la cognición, social y emocional, su aprendizaje significativo se planifica con secuencias de actividades iniciadas con una etapa exploratoria, después con manipulación de material dispuesto, que facilita el desarrollo de conceptos a partir de las experiencias de los alumnos mediante la exploración, desarrollando actividades para que sean aplicados y evaluados para la comprensión de conceptos.

Método ABP

El método ABP (Aprendizaje Basado en Problemas), a través de situaciones de la vida real, este método de enseñanza-aprendizaje se centra en que el estudiante adquiere conocimientos, actitudes y habilidades donde los mismos son capaces de analizar y enfrentar los problemas como lo hará durante su actividad estudiantil y profesional a futuro, adquiriendo conocimientos y herramientas nuevas para generar competencias en su día a día.

La característica del ABP es el uso de problemas como punto de inicio para adquirir conocimientos nuevos, en donde el estudiante gestiona individualmente su aprendizaje.

El ABP, pretende que el estudiante tenga conocimiento sobre la base de problemas y situaciones que se presenten en la vida real, tenga razonamiento con el proceso que utilizara en el ámbito académico y a futuro en la vida profesional.

Método ABPro

El método ABPro, es una estrategia en donde se lleva a cabo la coordinación de los docentes de diferentes asignaturas para realizar un proyecto, donde los alumnos apliquen conocimientos de diferentes asignaturas. Permite identificar problemas de la vida real, conocer sus causas, entenderlo, para que se plantee un proceso para poder solucionarlo.

El alumno en este método tiene un papel activo, mayor responsabilidad como compromiso y un profundo enfoque en el estilo de aprendizaje.

Características del ABPro

- Autoconocimiento.
- Empatía en el trabajo
- Comunicación
- Cooperación
- Pensamiento crítico

Diseño Instruccional para aulas virtuales

El diseño instruccional es la forma donde se planean el diseño de actividades, estrategias, técnicas didácticas, evaluación y retroalimentación en el aprendizaje que realizará el estudiante, con una formación tecnológica de manera online.

Modelo ADDIE

Oana (2022), afirma que el modelo ADDIE (cinco etapas de desarrollo), es de los más utilizados para crear diseños instruccionales de objetivos en el aprendizaje para los alumnos en centros educativos.

Este modelo tiene cinco etapas o fases de diseño instruccional: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Estas fases se establecieron para seguirlas de manera secuencial y obtener resultados en el comportamiento previstos en cada uno de estos pasos.

El modelo ADDIE, produce una mejora formativa a cualquier tipo de material de aprendizaje así como también mejora su evaluación.

Ejemplo en la escuela de modelo ADDIE:

Análisis:

Identificación de la necesidad: Los resultados de los exámenes de matemáticas muestran que los estudiantes tienen dificultades para comprender los conceptos de álgebra.

Identificación del público objetivo: Estudiantes de noveno grado en el curso de matemáticas.

Recopilación de información sobre los objetivos de aprendizaje y las necesidades específicas de los estudiantes.

Diseño:

Desarrollo de objetivos de aprendizaje específicos: Por ejemplo, comprender los conceptos básicos del álgebra, resolver ecuaciones lineales, etc.

Selección de estrategias de enseñanza y recursos didácticos: Puede incluir clases magistrales, ejercicios prácticos, material de lectura complementario, videos explicativos, etc.

Diseño del plan de evaluación: Decidir cómo se evaluará el progreso de los estudiantes, ya sea a través de exámenes, tareas, proyectos, etc.

Desarrollo:

Creación de materiales de aprendizaje: Preparación de presentaciones, actividades prácticas, materiales de lectura, cuestionarios, etc.

Desarrollo de herramientas de evaluación: Creación de exámenes, rúbricas de evaluación, tareas, etc.

Implementación:

Ejecución del plan de enseñanza: Impartición de las clases siguiendo el plan diseñado, utilizando los materiales y recursos preparados.

Monitoreo del progreso de los estudiantes: Observación del rendimiento de los estudiantes y realización de ajustes en el plan de enseñanza si es necesario.

Evaluación:

Evaluación del programa de estudio: Revisión de los resultados de aprendizaje alcanzados en comparación con los objetivos establecidos.

Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje: Recopilación de retroalimentación de los estudiantes y otros interesados, análisis de la efectividad de las estrategias de enseñanza utilizadas.

Identificación de áreas de mejora: Identificación de aspectos que puedan mejorarse en futuras implementaciones del programa de estudio.

Modelo ASSURE

Este modelo de diseño instruccional se utiliza para dar programas de capacitación mediante tecnología integrada. Los seis pasos son el acrónimo de ASSURE:

A: Analizar a los alumnos

S: Establecer estándares y objetivos

S: Seleccionar las estrategias, medios, tecnología y materiales

U: Utilizar tecnología

R: Requerir participación de parte del alumno

E: Evaluar y revisar

Este modelo nos da un ambiente de aprendizaje adecuado para los estudiantes. Brinda una guía de orientación para los objetivos de aprendizaje sean claros y precisos.

Ejemplo del modelo ASSURE:

Supongamos que un maestro de ciencias naturales está enseñando sobre el sistema solar a estudiantes de segundo año de educación general básica. Al utilizar el modelo ASSURE, el maestro podría seguir los siguientes pasos:

Analizar: El maestro revisa los estándares educativos estatales y el nivel de comprensión de los estudiantes sobre el sistema solar. También evalúa qué recursos tecnológicos están disponibles en el aula.

Establecer Objetivos: El maestro establece el objetivo de que al final de la unidad, los estudiantes puedan identificar los planetas del sistema solar y comprender sus características principales.

Seleccionar Métodos y Materiales: El maestro decide utilizar un software interactivo sobre el sistema solar que incluya videos, animaciones y actividades interactivas. También selecciona un video educativo y una presentación en línea como recursos adicionales.

Utilizar medios y Materiales: Durante la clase, el maestro utiliza el software interactivo para presentar información sobre los planetas. Los estudiantes trabajan en grupos para completar actividades en el software y luego discuten lo que han aprendido. También ven el video educativo y exploran la presentación en línea para obtener más información.

Requerir Participación del alumno: Los estudiantes participan activamente en la exploración del software interactivo, discuten en grupos y hacen preguntas durante la clase para aclarar conceptos.

Evaluar y Revisar: Al final de la unidad, el maestro administra una evaluación para medir la comprensión de los estudiantes sobre el sistema solar. Basándose en los resultados y en la retroalimentación de los estudiantes, el maestro ajusta su enfoque de enseñanza para futuras unidades sobre ciencias.

Evaluación en EVA

Como afirma Rosales (2020), mediante la evaluación en entornos virtuales de aprendizaje, podemos medir y evaluar el rendimiento, progreso y logro de objetivos de aprendizaje, que tienen los estudiantes en los cursos, actividades, tareas y evaluaciones de los estudiantes a través de internet.

Se usa con herramientas digitales para medir el desempeño, información de los estudiantes, donde se proporciona calificaciones y retroalimentación.

Características de la evaluación en entornos virtuales de aprendizaje:

- Flexibilidad: Variedad de métodos en evaluación, cuestionarios, tareas, discusiones, debates, proyectos, etc.
- Automatización: Sistemas integrados de evaluación, corrección automatizada en tareas, retroalimentación para los estudiantes
- Monitoreo: Herramientas de seguimiento del progreso para los estudiantes, identificación de problemas y dificultades según necesidades individuales del estudiante.
- Interactividad: Evaluación interactiva y dinámica, vinculación del estudiante en todas las actividades, colaboración en proyectos grupales en línea, crear contenido multimedia.
- Accesibilidad: Accesible en cualquier lugar con conexión a internet, horarios flexibles para el estudiante, existencia de diversos dispositivos electrónicos para el uso de entornos virtuales de aprendizaje
- Retroalimentación: Retroalimentación proporcionada por los docentes a cada estudiante de manera personal a través de comentarios, grabaciones, y herramientas de análisis para identificar el desempeño de los estudiantes y ofrecer la orientación a cada uno de ellos.

Como afirma Rodríguez (2022), los entornos virtuales de aprendizaje aprovechan la tecnología para mejorar los procesos de aprendizaje, y tener un mayor compromiso y participación por parte de los estudiantes.

CAPITULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Generalidades

Como lo afirma Robles et al., (2023), el diseño metodológico en toda investigación es de gran importancia, es el que define y organiza como se va a desarrollar la investigación. Su objetivo principal es ser una guía para poder llevar a cabo el proceso de la investigación de una forma eficaz.

En este capítulo se desarrollará un diseño metodológico en donde vamos a tomar en cuenta los procesos, diseños y enfoques de investigación, vamos a seleccionar la población y la muestra para poder aplicar técnicas e instrumentos para la recolección de datos y medir las variables de investigación, se realizará el análisis de resultados obtenidos en esta investigación.

Enfoque y diseño de la investigación

Paradigma

Como lo afirma Gonzáles, (2005), un paradigma es entendido como el conjunto de conceptos, valores, técnicas y procedimientos compartidos por una comunidad científica, en un momento histórico determinado, para definir problemas y buscar soluciones. La investigación está ubicada en el paradigma cuali-cuantitativo porque el problema está relacionado de manera directa con el bajo nivel de uso de plataformas y

entornos digitales dentro de la institución escolar. El paradigma nos ayuda ha comprender como se da el modelo institucional educativo y como esta ayuda en el modelo pedagógico dentro del aula de clases.

Diseño de la investigación

El diseño metodológico de la investigación, lo podemos dividir en tres enfoques: cualitativo, cuantitativo, y mixto. El enfoque cualitativo como lo explica Solís, (2019), el enfoque cualitativo en la investigación es el que realiza un análisis profundo y bien explicado de los significados que encontramos de las realidades que va a hacer estudiadas. El análisis cualitativo, nos ayuda a ver como los estudiantes están percibiendo la realidad dentro del aula para comprender la situación y mejorar las realidades, deseos, preferencias y necesidades del entorno estudiantil para que esta sea mejorada, o siga como se la está llevando dentro del diseño de la investigación.

El análisis e investigación cuantitativa como lo afirma en su trabajo Torrez, (2018), es una forma estructurada para la recopilación y análisis de datos obtenido, que implica el uso de herramientas informáticas, estadísticas y matemáticas que nos ayudan a la obtención de resultados. El análisis cuantitativo nos permite obtener datos por medio de cantidades al realizar nuestra investigación, así podremos analizar los datos obtenidos de una manera ordenada y estructurada por medio de números exactos.

El análisis mixto en la investigación como lo afirma Herrera, (2018), es el que integra sistemáticamente los métodos cuantitativos y cualitativos en un solo estudio, que permite un mejor entendimiento de lo que va a ser estudiado. El análisis mixto nos permite combinar lo cuantitativo y cualitativo dentro de la investigación, haciendo que podemos realizar un trabajo con un mejor entendimiento de lo que vamos a estudiar ayudando así al investigado a realizar un trabajo sistemático y de fácil comprensión y entendimiento de este.

Modalidad de la investigación

La investigación aplicada como lo explica en su trabajo Murillo, (2009), se caracteriza por buscar la aplicación o utilización de conocimientos adquiridos, a la vez

que se adquieren otros, después de la implementación y sistematización la práctica basada en investigación. Dando como resultado un forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad.

Esta investigación aplicada nos permite resolver problemas específicos ayudándonos a encontrar y dar soluciones correctas, concretas y prácticas a los problemas que encontramos dentro del entorno que vamos a estudiar, en el segundo año de educación básica de la escuela en colegio militar Eloy Alfaro, mediante el uso de tecnología encontraremos las soluciones a los problemas dados dentro del aula.

Tipo de investigación

Investigación Descriptiva

La investigación descriptiva como lo afirman en su trabajo García & Castro, (2017), es el que pretende describir un fenómeno analizando su estructura y explorando las diferentes asociaciones de las características que lo definen, siendo su objetivo principal conocer las situaciones, costumbres, actitudes, mediante la descripción de actividades, objetos, procesos y personas utilizando, técnicas de recolección de datos como la observación, la entrevista o la encuesta.

Esta investigación descriptiva nos ayuda a describir las diferentes características de lo que estamos estudiando, utilizando criterios para poder establecer comportamientos y características de estudio, las cuales nos proporcionan la información que necesitamos estudiar y resolver. Mediante esta investigación podremos ver las características sobre el conocimiento que tienen sobre entornos virtuales de aprendizaje tanto los docentes de la institución educativa, como también los padres de familia de los estudiantes de segundo año de educación general básica de la institución educativa colegio militar N° Eloy Alfaro.

Se pueden evidenciar estos conocimientos mediante una entrevista de manera personal con las docentes, así como una encuesta con preguntas cerradas dirigida a los padres de familia de los estudiantes.

Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos

Técnicas

Encuesta

La encuesta como lo señala Montes, (2000), es un sistema de preguntas el cual tiene como finalidad obtener datos para una investigación. La encuesta nos ayuda a tener una comprensión más precisa de lo que vamos a investigar y estudiar, al realizar preguntas nos podemos dar cuenta cuales son los problemas y necesidades del trabajo que vamos a realizar.

Entrevista

La entrevista como lo señala Folgueira, (2016), la entrevista es una técnica que recoge información de forma oral y personalizada entre dos personas de forma oral y personalizada, sobre acontecimientos y temas de lo que aborda la investigación a realizar. La entrevista es una técnica de conversación en la cual se propone un determinado tema para conversar y analizar sobre algo específico el que nos ayuda a despejar interrogantes en la investigación que se va a realizar.

Instrumentos

Cuestionario

Como lo dice EUROINNOVA (2023), el cuestionario es un documento formado por un conjunto de preguntas que deben estar redactadas de forma coherente, y organizadas, secuenciadas y estructuradas, de acuerdo con una determinada planificación, con el fin de que sus respuestas nos puedan ofrecer toda la información necesaria. El cuestionario es un instrumento el cual nos permite recoger de manera organizada la información por medio de preguntas realizadas a la persona que nos ayuda a responder las mismas de una forma estructurada, en donde aclararemos el tema que se va a investigar.

Escala de Likert

La escala de Likert como lo afirma Matas, (2018), son instrumentos psicométricos donde el encuestado debe indicar su acuerdo o desacuerdo sobre una afirmación, ítem o reactivo, lo que se realiza a través de una escala ordenada y unidimensional. Esta escala de Likert es un método de medición que se utiliza para evaluar la opinión, actitudes y aptitudes de las personas que son consultadas en la investigación, las cuales responden a preguntas de encuestas donde se obtienen puntuaciones numéricas.

Guía de entrevista

La guía de entrevista como lo señala Tejero, (2021), es un listado de preguntas que lo realiza el investigador para que de manera sistemática y ordenada pueda interrogar al entrevistado. Esta guía de entrevista nos permite tener preguntas ordenadas y claras, las mismas que nos dejan saber lo que necesitamos averiguar de una manera ordenada, respondidas por un entrevistado que es la persona encargada y profesional en el tema propuesto.

Plan y procedimiento de recolección de la información

Procedimientos

Elaborar encuestas por medio de escala de Likert, de manera presencial, en donde las preguntas sean claras y dirigidas a encontrar las soluciones que el entrevistado nos pueda proporcionar. Mediante una guía de entrevista se estructuran de una manera ordenada y sistemática las preguntas que se van a realizar a la persona profesional encargada de aclarar cada una de ellas, esto se lo aplicara a tres docentes de segundo año de educación básica de la unidad educativa colegio militar N° 1 Eloy Alfaro, de manera directa en una conversación frente a frente con preguntas abiertas.

Población

Como lo dice EKMR (2022), la población es la que encierra la totalidad de sujetas que están inmersos en la investigación, es el conjunto de todos los elementos que están considerados para un estudio. La población de estudio que se ha tomado en cuenta para la investigación está conformada de 78 personas; 75 estudiantes en donde los padres contestarán a la encuesta enviada, , tres docentes los cuales trabajan en segundo año de educación general básica. La población de estudio pertenece al sistema particular de educación ecuatoriano, régimen Sierra, modalidad presencial, zona urbana, los estudiantes pertenecen a la unidad educativa Colegio Militar N° 1 Eloy Alfaro de la provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Chaupicruz.

Las unidades de observación serán los estudiantes por medio de los padres de familia que contestan la encuesta y las docentes de segundo año de educación general básica, se trabajará con los padres de familia por medio de encuestas, ya que los estudiantes son muy pequeños para responder las mismas, en cuanto a las docentes se trabajará por medio de una entrevista personal a cada una de ellas.

Muestra

La muestra como lo afirma EKMR (2022), esta identificada como una parte de la población o un grupo de esta. La muestra de estudio que se ha tomado en cuenta para la investigación serán tres paralelos del segundo año de educación básica de la unidad educativa Colegio Militar N° 1 Eloy Alfaro de la provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Chaupicruz. Se va a trabajar con la población de tres paralelos con el total de alumnos de los mismos paralelos por medio de sus padres, porque el número total es de menos de cien personas. Por tal motivo se hará con toda la población seleccionada de tres paralelos para trabajar un muestreo deliberado a los estudiantes por medio de los padres de 3 paralelos de 2do año de EGB de la unidad educativa colegio Militar “Eloy Alfaro”.

Las unidades de observación serán los estudiantes por medio de los padres de familia que contestan la encuesta y las docentes de segundo año de educación general básica,

se trabajará con los padres de familia por medio de encuestas, ya que los estudiantes son muy pequeños para responder las mismas, en cuanto a las docentes se trabajará por medio de una entrevista personal a cada una de ellas.

Tabla 3

Muestra

Unidad de observación	Género	Número		Porcentaje
Niños de segundo año de educación general básica	Masculino	46	75	96%
	Femenino	29		
	Docentes de segundo año de educación general básica	Femenino	3	3
	Masculino	0		
Total de la muestra		78		100%

Nota. Elaboración propia con base en datos de la Unidad Educativa Colegio Militar Eloy Alfaro.

Operacionalización de la variable independiente

Tabla 4

Operacionalización de la variable independiente

VARIABLE INDEPENDIENTE: Entorno virtual de aprendizaje					
CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
			DOCENTES	ESTUDIANTES	
Los entornos virtuales de aprendizaje son espacios de formación educativa que están en el internet, por medio de la web podemos encontrar una gran variedad de herramientas tecnológicas informativas que permitan la interacción de las personas que deseen ocupar este servicio didáctico donde por medios digitales el docente puede interactuar con sus estudiantes y dirigidos. Como lo explica en su tesis la autora Salinas, (2011), la dimensión tecnológica está representada por las herramientas o aplicaciones informáticas con las que está construido el entorno.	Entorno virtual de aprendizaje Gestión de recursos	Acceso a internet Uso de los dispositivos electrónicos Recursos digitales de educación. Entornos virtuales	Preguntas 9 y 10 Preguntas 2 6 y 9	Preguntas 5 6 y 10 Preguntas 1 2 3 4 7 8 y 9	Encuesta en línea Encuesta en línea Entrevista Guía de entrevista

Nota. Elaboración propia (2024).

Validez y confiabilidad

Validez

Narváez, (2023), afirma que la validez está definida como la medida en que un concepto se mide con precisión, con la validez podemos saber que el método y técnica de medición son los adecuados, coherentes y capaces de producir los resultados acordes con la realidad dentro de la investigación. La validez de los instrumentos esta realizada a través de juicios de expertos, los mismos que son dos especialistas y expertos tanto en innovación tecnológica educativa como conocimientos en el área de educación básica, con conocimientos en tecnología e innovación educativa.

Confiabilidad

Como lo dice Narváez, (2023), la confiabilidad se refiere a la constancia y fiabilidad del proceso de recogida de datos. Es como tener una mano firme que produce el mismo resultado cada vez que se pone a realizar una tarea.

Alfa de Cronbach

Conforme al anexo número seis pudimos obtener el resultado que nos da para el Alfa de Cronbach.

Como lo asegura Cascaes da Silva et al., (2015), el coeficiente α , descrito en 1951 por Lee J. Cronbach (20,21), se refiere a un índice para medir la consistencia interna de una escala que sirve para evaluar la extensión en que los ítems de un instrumento son correlacionados. El Alfa de Cronbach es un modelo que nos ayuda a evaluar cuanto mejoraría o empeoraría la confiabilidad de una prueba si excluyéramos un determinado ítem, es de consistencia interna de un promedio de correlaciones existentes en diferentes ítems.

Alfa de Cronbach

Formula del alfa de Cronbach:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum V_i^2}{V_T^2} \right]$$

α = Alfa de Cronbach

K = Número de ítems

V_i = Varianza de cada ítem

$$V_T = \text{Varianza total}$$

$K =$	10.000
$V_i =$	13.552
$V_T =$	76.143

$\alpha =$	0.913
------------	-------

ITEM o Pregunta	1 = Totalmente en Desacuerdo	2 = En Desacuerdo	3 = Neutral	4 = De acuerdo	5 = Totalmente de acuerdo
--------------------	---------------------------------	----------------------	-------------	----------------	------------------------------

El número Alfa de Cronbach es 0.913; con un Análisis de Consistencia: Alta; y resultados fiables

K es 10.000 ya que en la parte estadística manejamos con tres decimales, después del punto son los decimales siendo el número de ítems 10 ítems, para trabajar en alfa de Cronbach se lo hace con decimales para sacar los datos estadísticos.

Análisis e Interpretación de Resultados

Después de tener la información de los instrumentos que fueron aplicados a 3 docentes y padres de familia de 75 e estudiantes de segundo año de educación general básica de la escuela colegio militar N° 1 Eloy Alfaro, se pudo realizar el análisis e interpretación de resultados, generando conclusiones de las preguntas que están tanto en la entrevista como en la encuesta, se pudo analizar todos los factores para mejorar o mantener cada uno de ellos

Entrevista aplicada a las docentes pertenecientes a segundo año de educación general básica de la escuela colegio militar N° 1 Eloy Alfaro

La entrevista fue realizada directamente y de manera personal a tres docentes de la escuela colegio militar N° 1 Eloy Alfaro del área de lengua y literatura del segundo año de educación general básica, y las preguntas fueron las siguientes:

1. ¿Cuál es tu experiencia previa con entornos virtuales de aprendizaje?

La institución desde hace varios años se ha trabajado con proyector y computador en cada salón de clase. En ella se han realizado varias actividades no solo produciendo videos, si no ingresando a diferentes páginas donde se presentan actividades que han llamado la atención a los estudiantes. También se ha desarrollado las clases usando presentaciones que son proyectadas.

De la misma manera aseguran que no ha existido capacitación ni ningún curso o seminario para el correcto uso de herramientas digitales para que las mismas sean aprovechadas al 100% y no cuentan con un aula virtual para cada materia sino es algo general donde no se aprovechan los beneficios tecnológicos de un aula virtual de educación.

2. ¿Qué plataformas o herramientas virtuales has utilizado en tus clases?

Poco antes de iniciar la pandemia la institución contaba ya con la plataforma de Microsof 365, pero no se daba un uso al 100%, a raíz del confinamiento a causa del virus covid-19 se empezó con el uso de esta plataforma institucional. Usando las diversas herramientas que ella cuenta, Empezando con la Notebook donde se desarrollaban las clases. También se usaba Word, PowerPoint y principalmente Teams.

Lo que necesitan dicen las docentes es un aula virtual para la materia que imparten len clases, para así aprovechar las herramientas y recursos tecnológicos que brinda el internet.

3. ¿Cómo has adaptado tus métodos de enseñanza al entorno virtual?

Al inicio del confinamiento fue difícil el cambio, pero poco a poco nos hemos adaptado, a más de eso que existen métodos que nos permiten adaptarnos al uso de entornos virtuales mediante el internet y se necesitan materiales y recursos propios de la materia de Lengua y Literatura para dar el uso del 100% de la tecnología en educación.

4. ¿Cómo evalúas el progreso y el desempeño de los estudiantes en un entorno virtual?

Existen diversos entornos donde se puede seguir el avance de los estudiantes, recordemos que en la actualidad los docentes guiamos a los estudiantes a la construcción de su aprendizaje y una de esas herramientas puede ser genially, donde podemos crear una actividad gamificada para que siga un proceso. También se puede crear actividades tecnológicas, donde pueden realizar la actividad en la comodidad de su hogar pero los resultados de su avance en las actividades llegan directo al perfil.

5. ¿Cuáles son los principales desafíos que has enfrentado al enseñar en un entorno virtual y cómo los has superado?

Al inicio fue la falta de capacitación por parte de la institución y falta de autocapacitación, fue difícil al inicio el trabajar con la tecnología. Bajo esa emergencia se ofertaron varios cursos privados y gratuitos donde capacitaban a docentes para solventar las nuevas necesidades de los estudiantes con falencias por el desconocimiento de nuevas tecnologías para la enseñanza por medios tecnológicos.

6. ¿Qué recursos o técnicas utilizas para mantener la motivación de los estudiantes en un entorno virtual?

Es importante la motivación dentro de la clase y una técnica que trabaja eso es la gamificación, donde se sigue un proceso, niveles y por supuesto recompensas que premian a los estudiantes por su desenvolvimiento.

7. ¿Cómo fomentas la interacción y la colaboración entre los estudiantes en un entorno virtual?

Realizando trabajos grupales, una actividad inicial que se puede ejecutar para

fomentar la interacción puede ser una Yincana para que cumplan retos en forma grupal. Luego se realizaría el trabajo con la temática desarrollada en el aula de clases y colaboración de estudiantes mediante las actividades que podemos ver en el aula virtual.

8. ¿Qué medidas de seguridad implementas para proteger la privacidad y la integridad de los estudiantes en un entorno virtual?

Al ser niños pequeños se trabaja con los padres de familia, y a ellos se les indica que no deben colocar datos personales de los estudiantes en sitios desconocidos. Como docentes nosotras también debemos tener cuidado de la difusión de información de nuestros estudiantes.

9. ¿Qué consideraciones tienes en cuenta al diseñar actividades o tareas en un entorno virtual para asegurar que sean efectivas y significativas para los estudiantes?

Las actividades deben ser llamativas que despierten el interés en los estudiantes y sobre todo que permitan que ellos construyan su propio aprendizaje y puedan aprovechar todo lo que el internet nos brinda en materia de educación y aprendizaje.

Las preguntas fueron contestadas y al trabajar en la misma institución por algunos años podemos interpretar la similitud en sus contestaciones y respuestas, pudiendo interpretar lo siguiente:

Que en la institución hace varios años ya se ha trabajado por medio de un proyector y computadora en cada uno de los salones de clases, ingresando a diferentes páginas en donde se presentan y realizan actividades para los estudiantes, en el área de los primeros años no disponen de una plataforma propia de la escuela por tal motivo no tienen las actividades ya programadas. Se cuenta con la plataforma de Microsoft 365, pero no se la da un uso del 100% en la actualidad, la misma fue una herramienta de ayuda en la crisis del COVID 19 como plataforma institucional, y por esta crisis tuvieron que adaptarse a las herramientas tecnológicas de sus estudiantes para poder realizar las clases, en donde también se utilizó Word, Power Point, Sway y de manera principal el Microsoft Teams para poder realizar las diferentes clases y actividades.

También indican que existen diversos entornos en donde se puede seguir el avance de los estudiantes, recordemos que en la actualidad los docentes guiamos a los estudiantes a la construcción de su aprendizaje y una de esas herramientas puede ser Genially, donde podemos crear una actividad gamificada para que siga un proceso. También se puede crear actividades en Nearpod, donde pueden realizar la actividad en la comodidad de su hogar pero los resultados de su avance en las actividades llegan directo al perfil del docente.

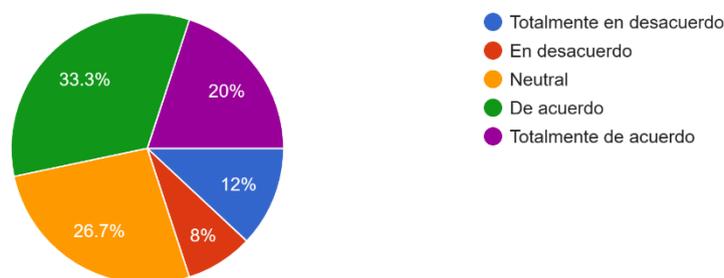
Encuesta aplicada a padres de familia a padres de familia de los estudiantes de segundo año de educación general básica de la escuela colegio militar N° 1 Eloy Alfaro

Gráfico 1

Efectividad de los entornos virtuales de educación

1.- ¿Considera que los entornos virtuales de educación son efectivos para el aprendizaje de su hijo/a en segundo año de educación general básica?

75 respuestas



Nota. Elaboración propia (2024).

Análisis: Del total de encuestados el 33,3% respondieron que están de acuerdo que los entornos virtuales son efectivos para el aprendizaje de sus hijos, el 26.7% tienen una respuesta neutral, el 20% están totalmente de acuerdo, el 12% totalmente desacuerdo y el 8% están en desacuerdo

Interpretación: Los resultados obtenidos demuestran que los padres de familia de los estudiantes están de acuerdo en que los entornos virtuales de aprendizaje son efectivos en el aprendizaje de sus hijos, y tenemos un gran porcentaje que tienen una decisión neutral,

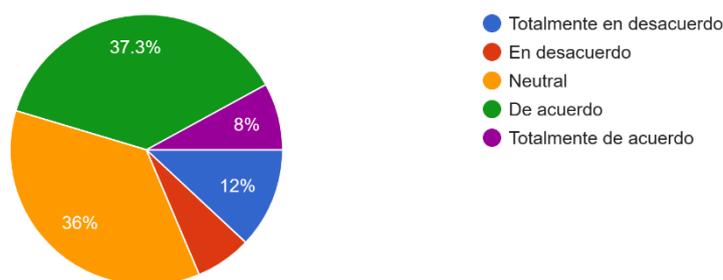
donde los padres de familia no están seguros si los entornos virtuales de aprendizaje son efectivos en la educación de sus hijos.

Gráfico 2

Facilidad de uso de los entornos virtuales de educación

2. ¿Existe facilidad de uso de los entornos virtuales de educación para padres de niños de segundo año de educación general básica?

75 respuestas



Nota. Elaboración propia (2024).

Análisis: Del total de encuestados el 37,3% respondieron que están de acuerdo que los entornos virtuales son efectivos para el aprendizaje brindan facilidad de uso para los padres de familia de los estudiantes, el 36% tienen una respuesta neutral, el 12% están totalmente en desacuerdo, el 12% totalmente desacuerdo, 8% está totalmente de acuerdo y el 6.7% está en desacuerdo.

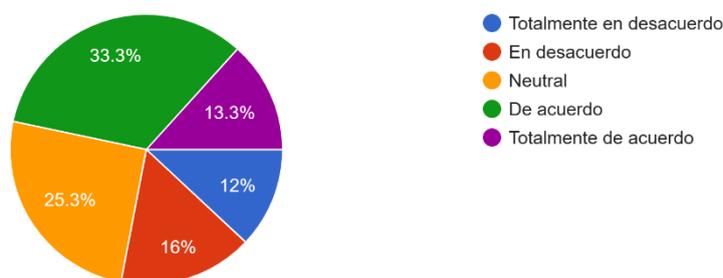
Interpretación: Los resultados obtenidos demuestran que los padres de familia de los estudiantes están de acuerdo en que los entornos virtuales de aprendizaje son de facilidad en su uso, y tenemos porcentaje casi del mismo valor que tienen una decisión neutral, donde los padres de familia no están seguros si los entornos virtuales de aprendizaje son de facilidad en su uso.

Gráfico 3

Percepción de mejoras en el rendimiento académico

3.- ¿Está de acuerdo con que existen mejoras en el rendimiento académico de su hijo/a desde que comenzaron a utilizar entornos virtuales de educación?

75 respuestas



Nota. Elaboración propia (2024).

Análisis: Del total de encuestados el 33,3% respondieron que están de acuerdo que los entornos virtuales son efectivos para la mejora en el rendimiento académico de sus hijos, el 25.3% tienen una respuesta neutral, el 16% están en desacuerdo, el 13.3% totalmente de acuerdo, y el 12% está totalmente en desacuerdo.

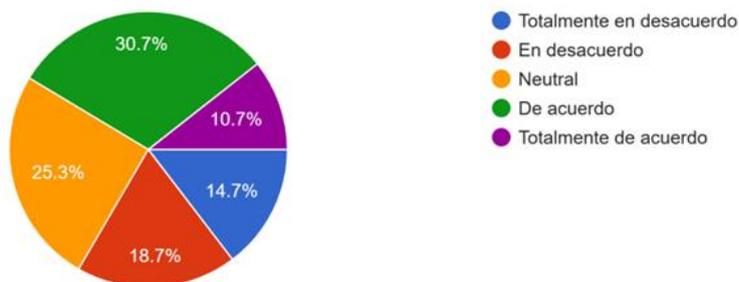
Interpretación: Los resultados obtenidos demuestran que los padres de familia de los estudiantes están de acuerdo que existen mejoras en el rendimiento académico de sus hijos con el uso de entornos virtuales de educación, mientras que un porcentaje alto tienen una decisión neutral, donde los padres de familia no están seguros si los entornos virtuales de aprendizaje mejoran el rendimiento de sus hijos.

Gráfico 4

Percepción de existencia de suficientes recursos

4.- ¿Cree que los entornos virtuales de educación brindan suficientes recursos para el desarrollo integral de su hijo/a ?

75 respuestas



Nota. Elaboración propia (2024).

Análisis: Del total de encuestados el 30,7% respondieron que están de acuerdo que los entornos virtuales brindan suficientes recursos para el desarrollo integral de sus hijos, el 25.3% tienen una respuesta neutral, el 18.7% están en desacuerdo, el 14.7% totalmente en desacuerdo, y el 10.7% está totalmente de acuerdo.

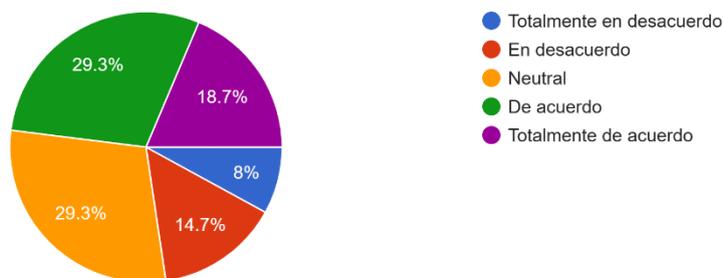
Interpretación: Los resultados obtenidos demuestran que los padres de familia de los estudiantes están de acuerdo en que los entornos virtuales de educación brindan los suficientes recursos para el desarrollo integral de sus hijos, mientras que un gran porcentaje tienen una decisión neutral, donde los padres de familia no están seguros si los entornos virtuales de aprendizaje brinden los recursos necesarios para el desarrollo integral de sus hijos.

Gráfico 5

Conformidad con la comunicación entre profesores y padres

5.-¿Se encuentra de acuerdo con la comunicación entre los profesores y los padres a través de los entornos virtuales de educación?

75 respuestas



Nota. Elaboración propia (2024).

Análisis: Del total de encuestados el 29.3% respondieron que están de acuerdo que en los entornos virtuales de educación existe comunicación entre padres de familia y profesores, con el mismo porcentaje los padres de familia tienen una respuesta neutral, y con un porcentaje menor los padres de familia están en desacuerdo de la comunicación que existe con los docentes.

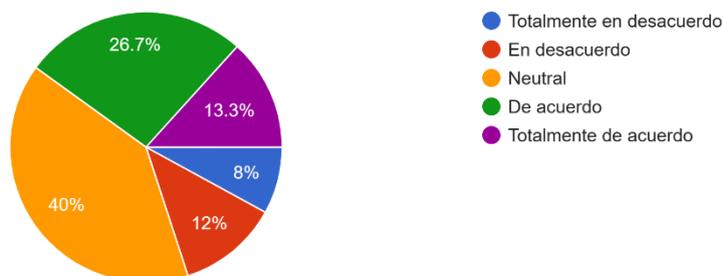
Interpretación: Los resultados obtenidos demuestran que los padres de familia de los estudiantes están de acuerdo en que los entornos virtuales de educación brindan en una comunicación entre estos y los profesores, mientras que un mismo porcentaje tienen una decisión neutral, donde los padres de familia no están seguros si los entornos virtuales de aprendizaje brinden comunicación entre padres y profesores

Gráfico 6

Accesibilidad adecuada a materiales didácticos

6.-¿ La accesibilidad de los materiales educativos proporcionados en los entornos virtuales para padres y niños de segundo año de educación general básica son los adecuados?

75 respuestas



Nota. Elaboración propia (2024).

Análisis: Del total de encuestados el 40% respondieron que tienen una decisión neutral y no saben si los materiales proporcionados en entornos virtuales de educación tienen accesibilidad en estos entornos digitales, mientras que un 26.7% están de acuerdo que existe accesibilidad de materiales educativos proporcionados en los entornos virtuales de educación.

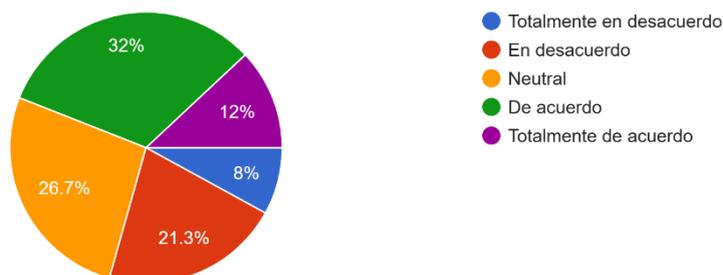
Interpretación: Los resultados obtenidos demuestran que los padres de familia de los estudiantes no están seguros si existe accesibilidad de materiales proporcionados en entornos virtuales de educación, mientras un porcentaje considerable está de acuerdo con que existe accesibilidad de materiales en estos entornos.

Gráfico 7

Percepción de la estimulación de la participación del estudiante a través de entornos virtuales de educación

7.-¿Considera que los entornos virtuales de educación fomentan la participación de su hijo/a en el proceso de aprendizaje?

75 respuestas



Nota. Elaboración propia (2024).

Análisis: Del total de encuestados el 32% respondieron que están de acuerdo que los entornos virtuales fomentan la participación de sus hijos en el proceso de aprendizaje, el 26.7% tienen una respuesta neutral, el 21.3% están en desacuerdo, el 12% totalmente de acuerdo, y el 8% está totalmente en desacuerdo.

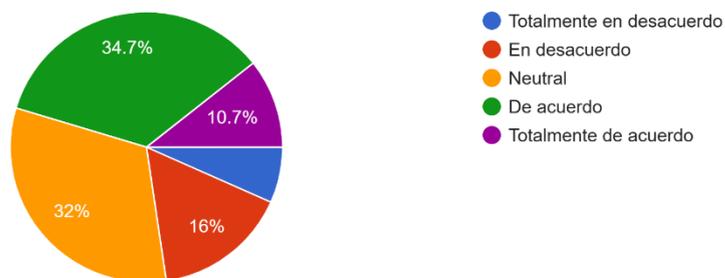
Interpretación: Los resultados obtenidos demuestran que los padres de familia de los estudiantes están de acuerdo en que los entornos virtuales de aprendizaje son de facilidad en su uso, y tenemos porcentaje casi del mismo valor que tienen una decisión neutral, donde los padres de familia no están seguros si los entornos virtuales de aprendizaje son de facilidad en su uso.

Gráfico 8

Efectividad de las evaluaciones y retroalimentaciones

8.-¿Son efectivas las evaluaciones y retroalimentaciones proporcionadas a través de los entornos virtuales de educación para padres de niños de segundo año de educación general básica?

75 respuestas



Nota. Elaboración propia (2024).

Análisis: Del total de encuestados el 34.7% respondieron que están de acuerdo que las evaluaciones y retroalimentaciones proporcionadas a través de entornos virtuales de educación son efectivas para padres de niños de segundo año de educación general básica, , el 32% tienen una respuesta neutral, el 16% están en desacuerdo, el 10.7% totalmente de acuerdo, y el 6.6% está totalmente en desacuerdo.

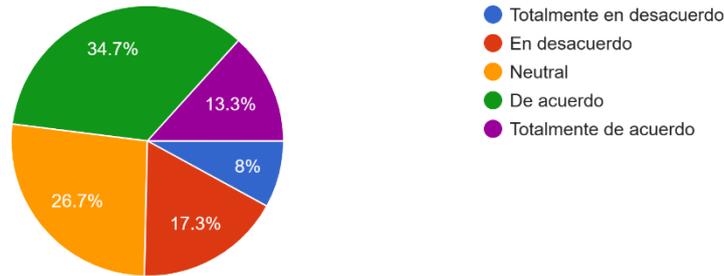
Interpretación: Los resultados obtenidos demuestran que los padres de familia de los estudiantes están de acuerdo con que los entornos virtuales de aprendizaje tienen una evaluación y retroalimentación efectiva , y tenemos porcentaje casi del mismo valor que tienen una decisión neutral, donde los padres de familia no están seguros si los entornos virtuales de aprendizaje dan evaluaciones y retroalimentaciones efectivas para padres de familia de los estudiantes.

Gráfico 9

Dificultad técnica al utilizar los entornos virtuales de educación

9.-¿Existe dificultad técnica al utilizar los entornos virtuales de educación para apoyar el aprendizaje de su hijo/a en segundo año de educación general básica?

75 respuestas



Nota. Elaboración propia (2024).

Análisis: Del total de encuestados el 34.7% respondieron que están de acuerdo que existe dificultad al utilizar entornos virtuales de educación para el apoyo en el aprendizaje de sus hijos, el 26.7% tienen una respuesta neutral, el 17.3% están en desacuerdo, el 13.3% totalmente de acuerdo, y el 8% está totalmente en desacuerdo.

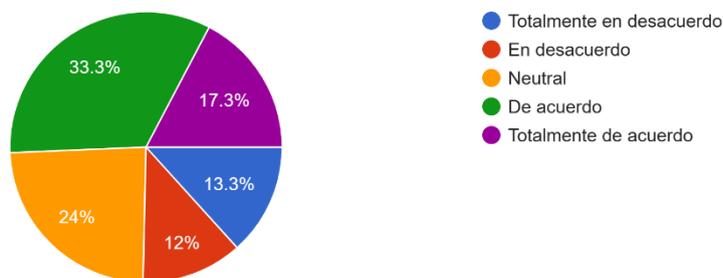
Interpretación: Los resultados obtenidos demuestran que los padres de familia de los estudiantes están de acuerdo con que existe dificultad al utilizar los entornos virtuales de educación, y tenemos porcentaje alto que tienen una decisión neutral, donde los padres de familia no están seguros si los entornos virtuales de aprendizaje tienen dificultad en su uso.

Gráfico 10

Recomendación de los entornos de educación a otros padres

10.-¿Recomendaría los entornos virtuales de educación a otros padres de familia con niños de segundo año de educación general básica?

75 respuestas



Nota. Elaboración propia (2024).

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Se puede concluir que el entorno virtual de aprendizaje se presenta como complemento necesario, valioso y fundamental para la educación presencial en la asignatura de Lengua y Literatura, contribuyendo a una educación innovadora, dinámica, inclusiva y efectiva para los estudiantes de 2do año de EGB de la unidad educativa Colegio Militar “Eloy Alfaro”.
- La integración de plataformas virtuales de aprendizaje como complemento a la educación presencial, mejora la accesibilidad y flexibilidad del proceso educativo, enriquece la experiencia de aprendizaje, promueve la interacción y colaboración entre estudiantes y docentes, y permite una personalización del aprendizaje más acorde a las necesidades de cada estudiante.
- Fortalecer las competencias digitales de los docentes del segundo año de educación general básica en la Unidad Educativa Colegio Militar “Eloy Alfaro” es fundamental y necesaria para mejorar la calidad educativa. La formación continua y apoyo institucional son clave para lograr este objetivo, asegurando que los docentes estén

bien equipados y preparados para enfrentar los desafíos de la nueva era en la educación digital y aprovechar las oportunidades del entorno educativo por medio del internet.

- Luego de analizar los resultados obtenidos, es realmente necesario proponer una solución al problema percibido en la institución, que oriente a los docentes como deben aplicar las diferentes técnicas, herramientas y estrategias digitales dentro de un entorno virtual de aprendizaje, a través de un aula virtual que refuerce y fortalezca las habilidades, destrezas en el aprendizaje de los estudiantes y la enseñanza en los docentes.

Recomendaciones

- Para aprovechar los beneficios del entorno virtual de aprendizaje como complemento a la educación presencial en la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes de 2do año de EGB de la Unidad Educativa Colegio Militar “Eloy Alfaro”, se recomienda lo siguiente:

- Capacitación Continua de Docentes
- Desarrollo de Contenidos Interactivos
- Fomento de la Participación
- Evaluación y Retroalimentación Personalizada
- Acceso Equitativo a la Tecnología
- Integración de Métodos de Enseñanza
- Evaluación Continua del Entorno Virtual

Implementando estas recomendaciones, se puede asegurar una buena utilización del entorno virtual de aprendizaje, potenciando sus ventajas, beneficios y contribuyendo a una educación más innovadora, dinámica, efectiva para los estudiantes de Lengua y Literatura de 2do año de EGB en la Unidad Educativa Colegio Militar “Eloy Alfaro”.

- Para aprovechar los beneficios de la integración de plataformas virtuales de aprendizaje como complemento a la educación presencial, se recomienda lo siguiente:

- Capacitación para Docentes
- Desarrollo de Contenidos de Calidad
- Participación y Colaborativa
- Evaluación y Retroalimentación Continua

- Acceso a la Tecnología
- Interacción y Comunicación
- Integración de Métodos de Enseñanza
- Fomento de la Cultura Digital Educativa

Implementando estas recomendaciones, se puede asegurar una integración efectiva de las plataformas virtuales de aprendizaje, mejorando la accesibilidad y flexibilidad del proceso educativo, promoviendo la interacción y colaboración de estudiantes, padres de familia y docentes.

- Fortalecer las competencias digitales de docentes de segundo año de educación general básica en la Unidad Educativa Colegio Militar “Eloy Alfaro” es un objetivo fundamental institucional para mejorar la calidad educativa. Las recomendaciones para lograrlo son:

- 1. Formación Continua**
- 2. Apoyo Institucional**
- 3. Desarrollo de Recursos**
- 4. Mentoría y Acompañamiento**
- 5. Evaluación y Retroalimentación.**
- 6. Integración Curricular**
- 7. Buenas Prácticas digitales**

La formación continua y apoyo institucional son fundamentales para fortalecer las competencias digitales de los docentes.

- Como recomendación se plantea una:

Propuesta de Solución para el Uso de un Entorno Virtual de Aprendizaje en el Segundo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Colegio Militar "Eloy Alfaro"

1. Objetivo de la Propuesta

Implementar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) que facilite la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes del segundo año de educación general básica.

2. Componentes del Entorno Virtual de Aprendizaje

Plataforma de Gestión de Aprendizaje (LMS): Utilizar una plataforma robusta y amigable como Moodle para el entorno virtual de aprendizaje.

Contenido Interactivo: Crear contenido educativo interactivo, incluyendo videos, presentaciones, juegos educativos y ejercicios interactivos.

Herramientas de Comunicación: Facilitar la comunicación entre docentes, estudiantes y padres a través de foros, chats y videoconferencias.

3. Fases de Implementación

Fase 1: Planeación y Preparación

Evaluación de Necesidades: Realizar un diagnóstico para identificar las necesidades y capacidades tecnológicas de los docentes y estudiantes.

Selección de la Plataforma: Elegir la plataforma de gestión de aprendizaje más adecuada para las características de la institución educativa.

Capacitación Inicial: Organizar talleres para capacitar a los docentes en el uso de la plataforma y en la creación de contenido digital.

Fase 2: Desarrollo e Integración

Creación de Contenidos: Desarrollar materiales educativos digitales alineados con el currículo de segundo año.

Integración de Recursos: Incorporar recursos educativos digitales existentes, como videos de YouTube, juegos educativos y actividades interactivas.

Configuración de la Plataforma: Personalizar y configurar la plataforma seleccionada para que se adapte a las necesidades de la institución y de los estudiantes.

Fase 3: Implementación Piloto

Prueba Piloto: Implementar un piloto con un grupo pequeño de estudiantes y docentes para evaluar la funcionalidad y efectividad del EVA.

Recopilación de Feedback: Recoger feedback de los participantes para identificar áreas de mejora.

Fase 4: Implementación

Despliegue: Extender la implementación del EVA a todos los estudiantes del segundo año de educación general básica.

Soporte Continuo: Proveer soporte técnico y pedagógico continuo para asegurar una implementación exitosa y sostenible.

4. Monitoreo y Evaluación

Evaluación Continua: Implementar mecanismos de evaluación continua para medir el impacto del EVA en el rendimiento académico y satisfacción de estudiantes y docentes.

Ajustes y Mejoras: Realizar ajustes basados en los resultados de las evaluaciones de estudiantes

- **5. Recomendaciones para el Uso del Entorno Virtual**

Enfoque en la Interactividad: Priorizar actividades interactivas en el aula virtual de aprendizaje.

Se recomienda a la institución educativa realizar charlas junto a los padres de familia de los estudiantes, en donde se desarrolle el uso correcto y la importancia de la tecnología en la educación, para que su uso sea adecuado y aprovechado en los niños de segundo año de educación general básica de la escuela colegio militar Eloy Alfaro.

Finalmente se describe la propuesta de la implementación de un entorno virtual de aprendizaje, con sus recomendaciones para que en la institución educativa puedan aplicar e implementar esta herramienta de educación para que sea aprovechada en la enseñanza y aprendizaje tanto en docentes como en estudiantes y todos quienes rodean el entorno estudiantil.

CAPITULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta

Entorno virtual de aprendizaje como complemento al proceso enseñanza y aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura para estudiantes de segundo año de educación general básica.

Datos informativos

- **Nombre de la Institución:** Escuela del Colegio Militar N° 1 “Eloy Alfaro”
- **Provincia:** Pichincha
- **Cantón:** Quito
- **Dirección:** Av. Francisco de Orellana, Quito 170515
- **Beneficiarios:** Estudiantes de octavo año de educación general básica
- **Ejecución:** Durante el periodo lectivo 2023-2024

Contexto y aplicación de la propuesta

La Unidad Educativa colegio militar N° 1 “Eloy Alfaro”, se caracteriza por ser una institución que busca orientar el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes, mediante el cumplimiento de los requisitos pertinentes en forma sinérgica y participativa a

través de procesos educativos que permitan alcanzar la mejora continua y excelencia académica e institucional de estudiantes y docentes.

Tras la crisis del COVID-19, la educación ha tenido que afrontar nuevos con el fin de dar una educación de calidad en todos los niveles, y en Ecuador la educación en línea ha tomado fuerza por estos sucesos; por ello, es indispensable que los docentes incorporen herramientas y un entorno digital de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases. A pesar de esto en esta investigación se ha evidenciado que los docentes aún no logran de manera eficaz y efectiva utilizar las herramientas tecnológicas que tienen a su disposición en la educación online.

Es importante el uso y aplicación de un entorno virtual de aprendizaje con sus herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro del aula de clases.

Justificación

El uso de la tecnología es imprescindible dentro de las instituciones educativas, sin embargo existe falta de preparación, capacitación y seminarios hacia docentes en el uso de tecnología y sus herramientas, que buscan fortalecer los procesos en la enseñanza y aprendizaje para los estudiantes.

La propuesta busca proporcionar una ayuda y alternativa para la incorporación de entornos virtuales de aprendizaje junto con sus herramientas, generando en los estudiantes y docentes habilidades tecnológicas con el objetivo de fortalecer capacidades, destrezas y competencias de los estudiantes en la era digital que atravesamos en la actualidad, con bases de educación y conocimiento adquirido con la tecnología y de manera virtual.

Definición del tipo de producto

Implementación de un entorno virtual de aprendizaje como complemento al proceso enseñanza y aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura, para segundo año de educación general básica en la unidad educativa colegio militar N ° 1 “Eloy Alfaro”

Objetivos de la propuesta *Objetivo*

General

Implementar un aula virtual que contenga un catálogo de recursos educativos digitales que facilite el uso y acceso a materiales educativos digitales de calidad para estudiantes de segundo año de EGB en la materia de Lengua y Literatura, promoviendo un aprendizaje significativo, efectivo interactivo e inclusivo.

Objetivos Específicos

- Organizar y clasificar de recursos digitales en la materia Lengua y Literatura.
- Integrar herramientas digitales para estudiantes de segundo año de EGB en la materia de Lengua y Literatura
- Orientar a docentes sobre los procesos, recursos y herramientas didácticas en un entorno virtual de aprendizaje.

Análisis de factibilidad

Normativa: Las leyes y regulaciones relevantes que pueden aplicarse al uso de entornos virtuales de aprendizaje en Ecuador son:

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI): Esta ley establece el marco general para el sistema educativo en Ecuador. Si bien no aborda específicamente los entornos virtuales de aprendizaje, sienta las bases para la innovación educativa y el uso de tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Plan Decenal de Educación (PDE): El PDE es una política pública que guía el desarrollo del sistema educativo ecuatoriano durante un período de diez años. Puede incluir objetivos y estrategias relacionadas con la integración de tecnología y la implementación de entornos virtuales de aprendizaje.

Reglamento para el Funcionamiento de Instituciones Educativas Particulares (RIEP): Este reglamento puede incluir disposiciones específicas sobre el uso de tecnología y entornos virtuales de aprendizaje en instituciones educativas privadas en Ecuador.

Planes de estudio y programas educativos: Los entornos virtuales de aprendizaje pueden estar integrados en los planes de estudio y programas educativos específicos desarrollados por el Ministerio de Educación o por instituciones educativas individuales.

Directrices y políticas educativas locales: A nivel local, los gobiernos autónomos

descentralizados (GAD) y las direcciones provinciales de educación pueden emitir directrices y políticas específicas relacionadas con el uso de tecnología y entornos virtuales de aprendizaje en las escuelas.

Factibilidad sociocultural: La propuesta es aplicable, por lo que se desarrolló en relación a los ideales institucionales que comprenden el fortalecimiento y la aplicación de tecnología dentro de la institución, además cuenta con el apoyo de docentes, padres de familia y autoridades del establecimiento educativo.

Factibilidad financiera: Esta propuesta no requiere de presupuesto, ya que las herramientas tecnológicas a utilizarse se encuentran en la misma institución, es decir, no tiene ningún costo, por lo mismo se puede incorporar a cualquier contexto educativo, además se cuenta con el apoyo y predisposición de docentes, padres de familia, estudiantes y autoridades, ya que la incorporación de la propuesta no genera ningún gasto.

Metodología

Esta propuesta ofrece un catálogo con instrucciones detalladas, planeadas y ordenadas que buscan fortalecer la calidad educativa y proporcionar estrategias y herramientas digitales didácticas para ser aplicadas en la labor del docente, con el fin de fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de segundo año de educación general básica, mediante el uso de un entorno digital de educación y las herramientas disponibles que tiene.

La incorporación de un entorno virtual de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la evolución de la misma, brinda herramientas, organización, cursos, características propias del entorno, objetivos y metas para los estudiantes como también a docentes, una comunicación eficaz y una integración del alumnado con el uso del entorno digital y las herramientas que el mismo tiene a disposición para los estudiantes.

Estructura de la propuesta

El entorno virtual de aprendizaje cuenta con actividades semanales, en la materia de Lengua y literatura, materiales didácticos, ejercicios de clases, soporte, notas y toda la información de los estudiantes, esta plataforma fomenta el lenguaje ya que refuerza a los estudiantes en las actividades lúdicas de clases, siendo actividades, materiales y recursos concretos con guía del docente para lograr aprendizajes que sean significativos. Esta propuesta es factible debido a que se cuenta con todos los recursos tecnológicos para su

desarrollo; además del respaldo de autoridades y los docentes del plantel educativo para la ejecución de esta.

Metodología

Planificar el aula virtual con estrategias y recursos digitales como complemento a la enseñanza-aprendizaje para la asignatura de Lengua y Literatura de segundo año de educación general básica.

En esta metodología, los alumnos son los participantes en su aprendizaje, a través de las metodologías y herramientas tecnológicas del entorno virtual, que permiten que sea complemento al proceso de enseñanza y aprendizaje en la materia de Lengua y Literatura.

El acceso al aula se da por medio del link: <https://ppingenieros.com/login/index.php>, se pone el usuario y contraseña del estudiante y accedemos al aula para poder ver sus diferentes recursos y actividades en la misma.

Plan de acción

Tabla 6

Plan de acción

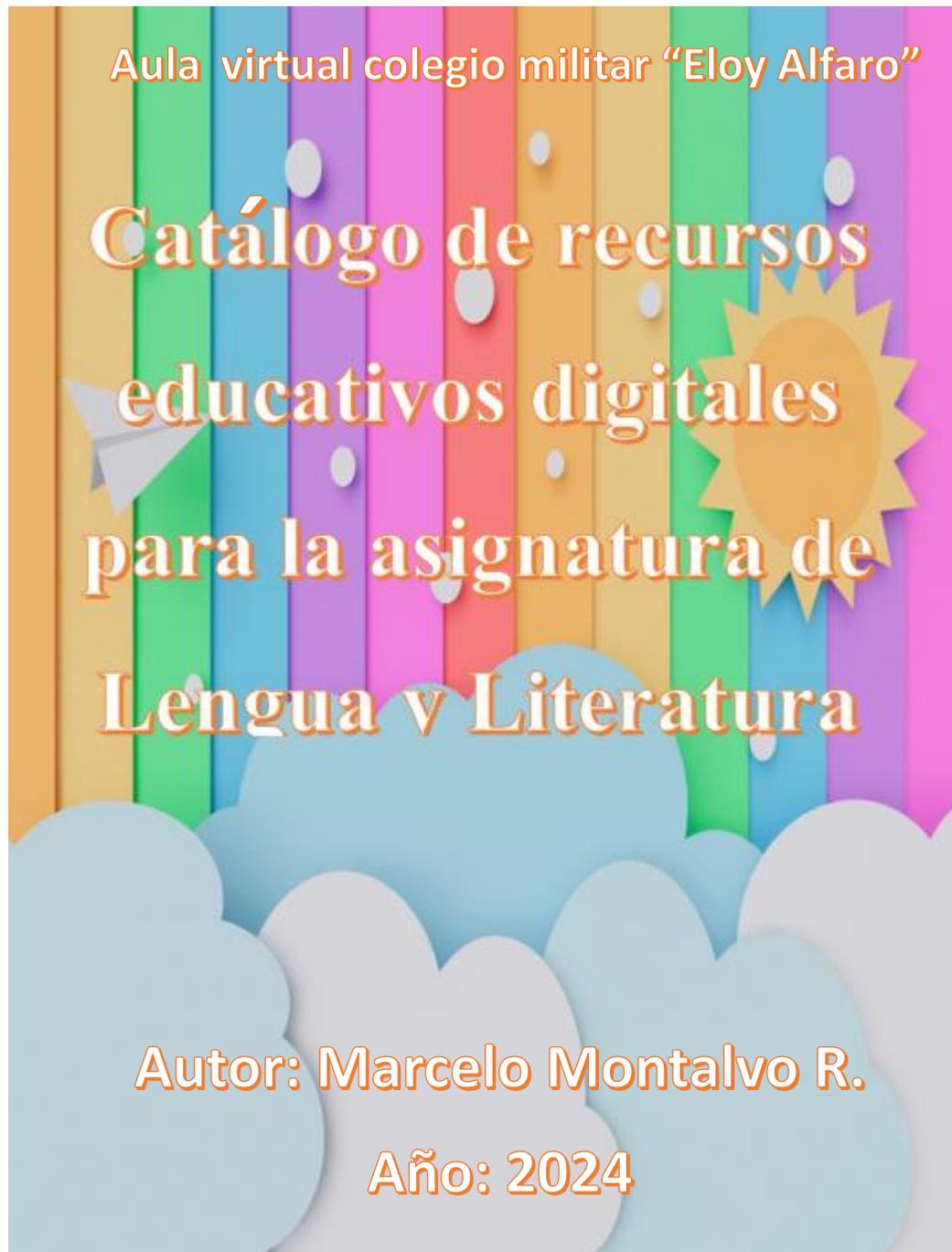
Nro.	Objetivo	Actividades	Recurso	Responsable	Indicador de logro
Planificación	Organizar un cronograma de actividades para desarrollar la propuesta.	Análisis del cronograma previsto de acciones para desarrollar la propuesta.	Planificación escolar Recursos tecnológicos	Investigador	Realización de actividades en tiempos estimados.
Socialización	Compartir la idea de la propuesta con docentes, padres de familia y autoridades de la institución educativa para que exista apoyo de la misma.	Exposición de entornos virtual de aprendizaje y su aplicación como apoyo en la enseñanza y aprendizaje.	Materiales digitales y tecnológicos Autorizaciones	Investigador	Informe de aplicación y uso de los entornos virtuales de aprendizaje
Ejecución	Desarrollo y aplicación de un entorno virtual de aprendizaje para la aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación dentro del aula de clases.	Actividades programadas dentro del cronogramas de forma digital.	Expositor -Herramientas -Materiales tecnológicos.	Investigador	Implementación del Entorno virtual de aprendizaje para estudiantes de segundo año de educación general básica en la escuela colegio militar N °1 “Eloy Alfaro”
Evaluación	Valoración de resultados	Desarrollar estrategias que permitan valorar la aplicación del instrumento y su utilidad en el desarrollo del proceso enseñanza y aprendizaje en el segundo año de EGB.	Evaluación del instrumento	Investigador	Resultados Entorno virtual de aprendizaje para la asignatura de Lengua y Literatura para 2do año de E.G.B.

Nota. Elaboración propia (2024).

Catálogo de Recursos Digitales

Ilustración 4

Aula virtual colegio militar “Eloy Alfaro”



El tecnológico de Monterrey (2022), define a los catálogos en educación como un recurso didáctico, donde están diseñadas las estrategias de las clases impartidas en el aula, estrategias de

evaluación y diseño del curso educativo explicado en el catálogo y diseñado por el docente en la institución escolar, el cual integra videos, tareas, juegos y evaluaciones, este nos orienta a los estudiantes y padres de familia para que tengan un entendimiento del recurso que se va a usar en la formación educativa.

La creación de un catálogo de recursos educativos digitales para la plataforma virtual tiene beneficios tanto para docentes, padres de familia y estudiantes. Permite al estudiante complementar el aprendizaje que se ha realizado en el aula de clases, identificar y analizar sobre el aprendizaje adquirido en la materia de Lengua y Literatura. Además, es una forma innovadora e interactiva para el programa académico en la institución, mostrando interacción e interés de parte de los estudiantes para complementar las habilidades y conocimientos entregados por el docente dentro del aula de clases.

Objetivo General

Proporcionar al docente de una herramienta tecnológica complementaria para la aplicación de recursos educativos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura.

Objetivos Específicos

- Organizar y clasificar recursos digitales en la materia Lengua y Literatura.
- Integrar herramientas digitales para los estudiantes de segundo año de EGB para la asignatura de Lengua y Literatura.

AULA VIRTUAL 2do AÑO DE EGB

Link: <https://ppingenieros.com/course/view.php?id=31>

USUARIO: 1717098147

CONTRASEÑA: 1717098147

Planificación didáctica de Lengua y Literatura

Como lo podemos ver en los anexos 9, 10 y 11, esta planeación didáctica tiene como objetivo crear un entorno de aprendizaje, que permita a los estudiantes de segundo año de educación general básica de la escuela colegio Militar N° 1 “Eloy Alfaro” en la asignatura de Lengua y Literatura, mediante la tecnología, desarrollar las habilidades y conocimientos adquiridos en el aula de clase de una manera

innovadora, divertida y efectiva, con recursos y herramientas tecnológicas que permitan elaborar, conocer y aplicar los aprendizajes que adquieren en la asignatura de Lengua y Literatura.

El aula virtual está diseñada en una plataforma Moodle, es decir una plataforma E-learning de código abierto, la cual permite desarrollar un ecosistema de aprendizaje virtual para los estudiantes. Este entorno virtual de aprendizaje está estructurado y dividido por los trimestres que cursan los estudiantes, los cuales son tres el primero, el segundo y el tercer trimestre cada uno con sus actividades, videos y herramientas digitales para la enseñanza y aprendizaje de los alumnos en la asignatura de Lengua y Literatura para segundo año de educación general básica de la escuela del colegio militar N° 1 “Eloy Alfaro”

Cronograma

Primer trimestre: Introducción a las letras y sonidos, formación de palabras y lectura de cuentos simples.

Actividades en el aula virtual

- Aprendamos sobre las vocales: Canciones y juegos para niños de educación sobre las vocales. Aprendamos sobre las vocales es una actividad educativa diseñada para enseñar a los estudiantes sobre las vocales de manera interactiva. Se presenta una explicación metodológica de este enfoque:

Enfoque Lúdico

El enfoque lúdico es fundamental en la educación infantil, promueve el interés y la motivación en los estudiantes. Los juegos y canciones son herramientas para captar la atención en los niños y hacer que el aprendizaje de manera interactiva sea una experiencia positiva y que puedan recordar.

Participación y colaboración

Permite que los estudiantes trabajen en actividades y juegos. Esto mejora su comprensión de las vocales y desarrolla habilidades sociales como el trabajo en grupo

Juego sobre cuentos: Juego interactivo donde los estudiantes tienen que relacionar columnas lo aprendido en clases y en el video del aula virtual.

Los estudiantes tienen que relacionar columnas como herramienta pedagógica efectiva para reforzar el aprendizaje y evaluar la comprensión de los estudiantes.

Explicación metodológica sobre cómo desarrollar y utilizar este tipo de juego en un entorno educativo:

El objetivo del juego es reforzar el aprendizaje de los estudiantes permitiéndoles relacionar

conceptos clave aprendidos en clase con los contenidos presentados en un video del aula virtual.

Aprende jugando: Juego interactivo donde los estudiantes responderán preguntas para poder seguir en el juego.

Un juego interactivo donde los estudiantes deben responder preguntas para avanzar es una herramienta educativa que combina diversión con aprendizaje. Este tipo de juego fomenta la participación y puede ser utilizado para evaluar la comprensión de los estudiantes sobre un tema específico.

El objetivo del juego es consolidar y evaluar el conocimiento de los estudiantes sobre el tema aprendido en clases, incentivando la participación y el aprendizaje continuo.

Practicemos lo aprendido: Responder preguntas sobre el video del aula virtual, de todo lo que se ha aprendido.

Es una herramienta donde los estudiantes podrán poner en práctica lo aprendido por medio de un video, donde podremos evaluar todo lo que los estudiantes han podido captar y aprender en el aula de clases por medio del entorno virtual de aprendizaje

Segundo trimestre: Composición de frases, comprensión lectora básica, narración de cuentos orales.

Actividades en el aula virtual

- **Adivinanza:** Adivinanzas para niños- los estudiantes deben adivinar viendo el video del entorno virtual de aprendizaje.
Esta metodología de utilizar adivinanzas para los estudiantes en un entorno virtual de aprendizaje es una forma efectiva e interactiva de enseñar y estimular la creatividad y el pensamiento crítico.
- **Desarrollo cognitivo:** Mejorar habilidades de razonamiento y comprensión
- **Habilidades lingüísticas:** Incrementar el vocabulario y mejorar la comprensión lectora y auditiva.
- **Participación y colaboración:** Promover el interés y participación activa en los estudiantes.
- **Adivina, adivinador:** Adivinar el personaje mediante las indicaciones e instrucciones del video del aula virtual de aprendizaje

- Desarrollo cognitivo: Fomentar las habilidades de deducción del estudiante y desarrollar el pensamiento crítico
 - Habilidades lingüísticas: Mejorar la comprensión auditiva y la capacidad de seguir instrucciones
 - Participación y Motivación: Compromiso de parte de los estudiantes en el proceso activo de enseñanza y aprendizaje
- Ordenando palabras: Ordenar las palabras con las instrucciones dadas en el juego del aula virtual.
 - Desarrollo cognitivo: Mejorar habilidades de los estudiantes de razonamiento lógico y secuencial.
 - Habilidades lingüísticas: Reforzar la comprensión gramatical y la estructura en las oraciones.
 - Motivación y participación: Participación activa en los estudiantes y fomentar el interés con instrucciones dadas por el entorno virtual de aprendizaje.
 -
 - A quién le teme el lobo feroz: Adivinar el personaje mediante instrucciones dadas en el aula virtual.
 - Desarrollo cognitivo: Estimular el pensamiento crítico, habilidades de deducción y lógica.
 - Habilidades lingüísticas: Ampliar el vocabulario y mejorar la deducción de instrucciones.
 - Motivación y participación: Compromiso de participación de parte de los estudiantes durante la actividad.
- Estás listo, hagámoslo: Responder preguntas mediante un trabalenguas de lo que hemos aprendido.
- Cuestionario por medio de un trabalenguas donde se podrá evaluar todo lo que hemos aprendido en el aula de clases y en la práctica en el entorno virtual de aprendizaje

Tercer trimestre: Escritura de historias cortas, lectura y análisis de cuentos y fábulas, proyectos literarios.

Actividades en el aula virtual

- Juegos de secuencias: Seguir secuencias con frutas
- Desarrollo cognitivo: Mejorar habilidades de razonamiento lógico en los estudiantes, memoria y reconocimiento de patrones.

- Habilidades: Fortalecer la comprensión en los estudiantes de secuencias y patrones.
 - Motivación y participación: Interés de los estudiantes mediante una actividad lúdica y atractiva visualmente.
- Sopa de letras: Patrones fonológicos (Encontrar las palabras dentro de la sopa de letras)
 - Desarrollo cognitivo: Mejorar habilidades de los estudiantes en reconocimiento de secuencias y patrones.
 - Habilidades lingüísticas: Fortalecer el reconocimiento de palabras y la secuencia fonológica.
 - Motivación y participación: Participación comprometida de los estudiantes a las actividades lúdicas del entorno virtual de aprendizaje
- Cuestionario: Responde las preguntas de lo aprendido
Cuestionario donde podremos aplicar todo lo aprendido en clases y en actividades del aula virtual.
 - Realidad y fantasía: Diferencia entre fantasía y realidad
Actividad mediante cuentos dentro del aula virtual, donde aprenderemos sobre lo que es la realidad y lo que es fantasía.
 - Realizar cuento: Realizar cuento sobre el medio ambiente de 25 palabras.
 - Actividad lúdica que se da como evaluación donde tenemos que realizar un cuento acerca del medio ambiente de un máximo de 25 palabras.

Ilustración 5

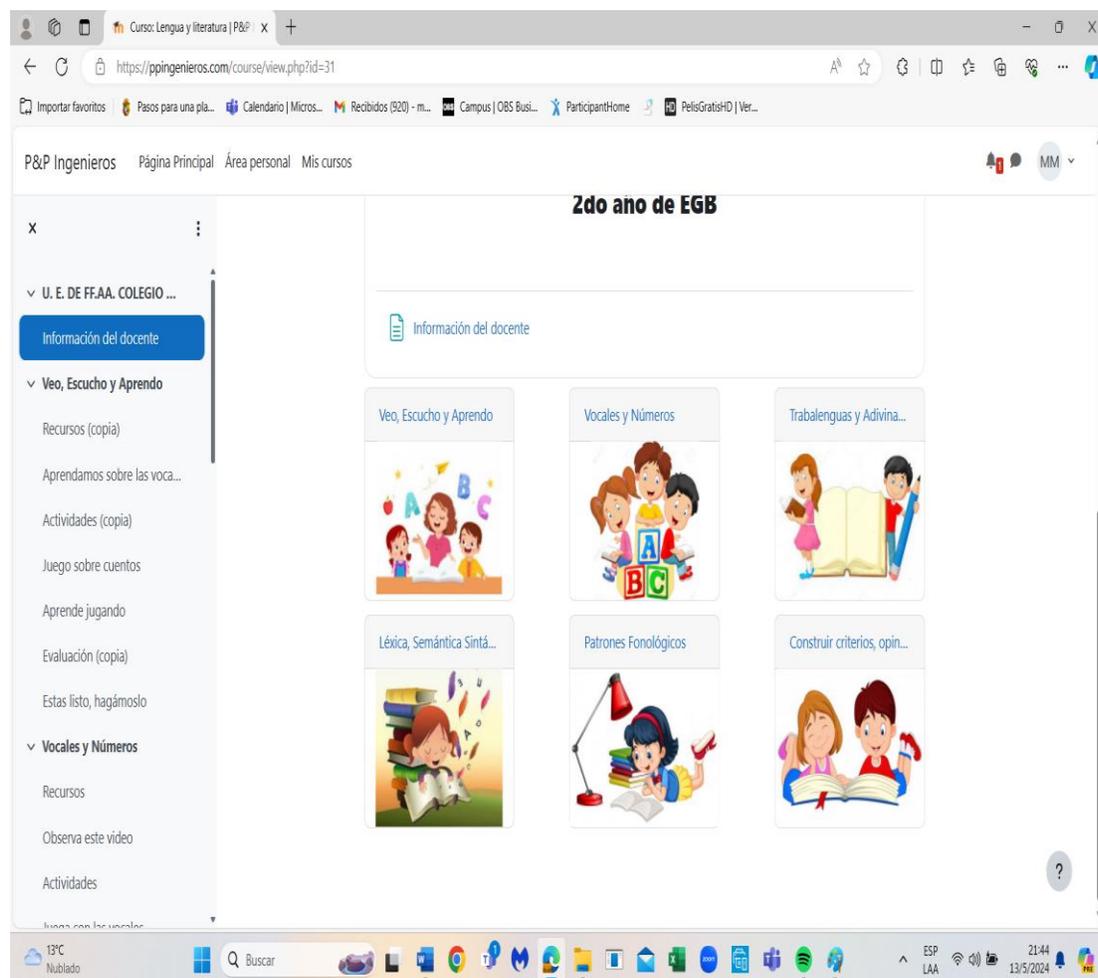
Interfaz aula virtual segundo año de educación básica

The screenshot shows a web browser window displaying a virtual classroom interface. The browser's address bar shows the URL <https://ppingenieros.com/course/view.php?id=31>. The page title is "Lengua y literatura". The interface includes a navigation menu on the left with options like "U. E. DE FF.AA. COLEGIO ...", "Información del docente", "Veo, Escucho y Aprendo", "Recursos (copia)", "Aprendamos sobre las voca...", "Actividades (copia)", "Juego sobre cuentos", "Aprende jugando", "Evaluación (copia)", "Estas listo, hagámoslo", "Vocales y Números", "Recursos", "Observa este video", and "Actividades". The main content area features a banner for "U. E. DE FF.AA. COLEGIO MILITAR Nº1 'ELOY ALFARO'" with a right-pointing arrow. Below the banner is a colorful illustration of cartoon animals (a bear, a rabbit, a bird, a tiger, and a pig) under a sign that reads "BIENVENIDOS 2DO E.G.B". Below the illustration, the text "Lengua y Literatura" and "2do año de EGB" is displayed. The Windows taskbar at the bottom shows the system tray with the date 13/5/2024 and time 21:40.

Nota. Obtenido de [Curso: Lengua y literatura | P&P Ingenieros \(ppingenieros.com\)](https://ppingenieros.com)

Ilustración 6

Actividades, Recursos y Tareas del aula Virtual



Nota. Obtenido de [Curso: Lengua y literatura | P&P Ingenieros \(ppingenieros.com\)](https://ppingenieros.com)

Valoración de la propuesta

La validación de la propuesta fue realizada por 2 especialistas que son docentes, en la cual los mismos destacan las fortalezas y las áreas de mejora para el estudiante. Ambos expertos en educación coinciden en que la propuesta se alinea con los objetivos educativos de la institución y valoran la inclusión de herramientas digitales accesibles para estudiantes y docentes. (véase en anexos 12 y 13)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 3.0,E.(2024). <https://www.educaciontrespuntocero.com>.
- <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>
- Almendra, M. P. (2020). <http://portal.amelica.org>.
<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/499/4992185006/4992185006.pdf>
- Aulasmoodle.com. (2024). <https://aulasmoodle.com>. <https://aulasmoodle.com/moodle/que-herramientas-ofrece-moodle/>
- Cadena, G. (2023). <http://dspace.utb.edu.ec>. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/15402/C-UTB-CEPOS-TIE-000072.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carabantes, C. A. (2005). <https://www.redalyc.org>. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331427204006.pdf>
- Carvalho, L. (2024). <https://www.sydle.com>. <https://www.sydle.com/es/blog/nuevas-tecnologias-en-la-educacion-63ef92977f03ed13ae2d1909>
- Cascaes da Silva, F., Gonçalves, E., Valdivia Arancibia, B. A., Bento, G. G., Silva Castro, T. L., Soleman Hernandez, S. S., & Silva, R. D. (2015). Estimadores de consistencia interna en las investigaciones en salud: el uso del coeficiente alfa. *Revista Peruana de medicina experimental y salud pública*, 32, 129-138.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1726-46342015000100019#:~:text=El%20coeficiente%20CE%B1%2C%20descrito%20en,de%20un%20instrumento%20son%20correlacionados.
- Cedeño, M. (2022). <https://repositorio.uti.edu.ec>.
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2945/1/CEDE%c3%91O%20LOMBEIDA%20MARISELA%20INES.pdf>
- Cedillo Monroy, M. E. (2020). Proyecto de implementación de un sistema transaccional convergente para servicios de telecomunicaciones y TIC . (*Master's thesis, Quito: Universidad de las Américas, 2020*).
<https://www.gicesperu.org/articulo.php?id=q+sNp2eAe7ON4EYpqsMuAQ>
- COMIL. (2024). <https://comil.edu.ec>. <https://comil.edu.ec/public/>
- educación, M. d. (2016). <https://revistas.unae.edu.ec>.
<https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/707/666#:~:text=El%20Ministerio%20de%20Educaci%C3%B3n%20de,e%20ideas%20de%20manera%20comprensible>.
- educacion, M. d. (2024). <https://educacion.gob.ec>. <https://educacion.gob.ec/modalidades-educativas/>
- Educación, R. I. (2005). <https://www.redalyc.org>. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331427204006.pdf>
- EKMR. (2022). <https://invest.mundotareavirtual.com>.
<https://invest.mundotareavirtual.com/generalidades/diferencias-entre-poblacion-y-muestra/>

- Esemtia. (2022). <https://esemtia.com>. <https://esemtia.com/2022/04/26/aprendizaje-colaborativo-o-cooperativo/>
- Espinoza, R. (2018). Espinoza Freire, EE y Ricaldi Echevarría, ML (2018). El tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. . *Revista Universidad y Sociedad*, 10(3), 201-210.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202018000300201&script=sci_arttext&lng=en
- EUROINNOVA. (2023). <https://www.euroinnova.ec>. <https://www.euroinnova.ec/blog/que-es-el-cuestionario-en-una-investigacion>
- Euroinnova. (2024). <https://www.euroinnova.ec>. <https://www.euroinnova.ec/blog/herramientas-digitales-para-el-aprendizaje>
- Europea, U. (2023). <https://universidadeuropea.com>. <https://universidadeuropea.com/blog/tipos-metodologias-educativas/#:~:text=Una%20metodolog%C3%ADa%20educativa%20es%20el,logro%20de%20los%20objetivos%20planteados%E2%80%9D>.
- Flores, T., Ramírez, M., Vidal, C., & Sánchez, R. (2011). Formación docente para la integración de las TIC en la práctica educativa. . *Apertura*, 3(1).
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/181/196>
- Folgueira, P. (2016). La entrevista.
<https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>
- García, M., & Castro, A. (2017). La investigación en educación. . *Notas Teórico-Metodológicas de Pesquisas em Educação: Concepções e Trajetórias; Mororó, IP, Couto, MES, Assis*, 13-40.
<https://books.scielo.org/id/yjxdq/pdf/mororo-9788574554938-01.pdf>
- Gomez, M. M. (2021). <http://elearningmasters.galileo.edu>.
<http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>
- González, F. (2005). ¿ Qué es un paradigma? Análisis teórico, conceptual y psicolingüístico del término. . *Investigación y postgrado*, 20(1), 13-54. [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872005000100002#:~:text=Un%20paradigma%20es%20entendido%20como,problemas%20y%20buscar%20soluciones%20\(p](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872005000100002#:~:text=Un%20paradigma%20es%20entendido%20como,problemas%20y%20buscar%20soluciones%20(p)
- Guzmán, C. A., & López, J. T. (2022). El impacto de la pandemia en América Latina: retos y perspectivas para los procesos de enseñanza/aprendizaje a distancia. . *InterNaciones*, 22, 143-160.
<http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/474>
- Herrera, C. D. (2018). Investigación cualitativa y análisis de contenido temático. . . *Orientación intelectual de revista Universum. Revista general de información y documentación*, 28(1), 119-125.
<https://digi.usac.edu.gt/sitios/capacitaciones2017/xela2017/presentaciones/MetodosPlanRegionalSandra.pdf>
- <https://www.um.es>. (2024). <https://www.um.es/muvhe/itinerario/los-catalogos-de-material-de-ensenanza/>
- Larreal, P. &. (2023). <https://ciencialatina.org>.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5048/7661>

- Lisbeth, V. M. (2022). <https://repositorio.uti.edu.ec>. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4980>
- Martín, E. (2022). <https://digitum.um.es>. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/123863/1/TFG%20-%20EI%c3%adsabet%20Mart%c3%adn%20Seva.pdf>
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. . *Revista electrónica de investigación educativa*, 20(1), 38-47.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412018000100038
- Maza, J. (2014). <https://es.slideshare.net>. <https://es.slideshare.net/josselynelizabethmaza/uso-de-la-plataforma-moodle>
- MINTEL. (2023). <https://www.telecomunicaciones.gob.ec>. <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/ecuador-digital-sinergia-entre-educacion-y-tecnologia/>
- Monterey, T. d. (2022). <https://mosaico.tec.mx>. <https://mosaico.tec.mx/es/noticia/para-ti-nuevos-catalogos-de-innovadores-recursos-educativos-digitales>
- Montes, G. (2000). Metodología y técnicas de diseño y realización de encuestas en el área rural. . *Temas sociales*, 21, 39-50. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0040-29152000000100003
- Moodle. (2024). <https://moodle.com>. <https://moodle.com/es/integraciones-con-moodle/moodle-y-las-aulas-virtuales/>
- Mundana. (2024). <https://www.mundana.us>. <https://www.mundana.us/blog/plataformas-educativas>
- Muñoz, J. (2014). <https://tradprof.blogspot.com>. <https://tradprof.blogspot.com/2014/07/caracteristicas-para-escooger-un-libro.html>
- Murillo, G. (2009). Conocimiento e innovación en los procesos de transformación organizacional: El caso de las organizaciones bancarias en Colombia. *Estudios Gerenciales*, 25(112), 71-100.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>
- Narváez, M. (2023). ¿ Qué es la validez y confiabilidad en la investigación. .
<https://doi.org/https://www.questionpro.com>
- Nuñez, V. (2020). <https://vilmanunez.com>. <https://vilmanunez.com/que-formatos-de-e-book-existen/>
- Oana, C. (2022). <https://es.venngage.com>. <https://es.venngage.com/blog/modelo-addie/>
- Ortega, C. (2024). <https://www.questionpro.com>. <https://www.questionpro.com/blog/es/aplicaciones-educativas/>
- Pastora, B., & Fuentes, A. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 59-76. <https://doi.org/http://scielo.senescyt.gob.ec>
- Pibaque, & Larreal. (2023). <https://ciencialatina.org>.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5048/7661>
- Pulido, L. (2020). <https://repository.usta.edu.co>.
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29769/2020linapulido.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- RINNA, C. E. (2013). <https://repositorio.ute.edu.ec>.
https://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/3135/1/53209_1.pdf
- Rioja, U. i. (2023). <https://mexico.unir.net>. <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/estrategias-didacticas/>
- Robles, F., Robles, E., & Ambriz, B. (2023). Desarrollo de una metodología de medición multifactorial de la productividad por fases. . *Development*, 10(2).
[file:///C:/Users/Maira%20Rojas/Downloads/Qu%C3%A9%20es%20el%20Dise%C3%B1o%20Metodol%C3%B3gico%20de%20una%20Investigaci%C3%B3n%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Maira%20Rojas/Downloads/Qu%C3%A9%20es%20el%20Dise%C3%B1o%20Metodol%C3%B3gico%20de%20una%20Investigaci%C3%B3n%20(2).pdf)
- Rodriguez, J. (2022). <https://repositorio.uasb.edu.ec>.
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/9246/1/SM338-Rodriguez-El%20impacto.pdf>
- Salinas, M. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. *Universidad Católica de Argentina*, 8.
https://wadmin.uca.edu.ar/public/ckeditor/Facultad%20de%20Ciencias%20Sociales/PDF/educacion/articulos-educacion-eva-en-la-escuela_web-depto.pdf
- Solís, L. D. (2019, Mayo 28). El enfoque cualitativo de investigación. *Investigalia*.
<https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cualitativo-de-investigacion/>
- Sulbarán, I. (04 de Abril de 2023). <https://global.tiffin.edu>. <https://global.tiffin.edu/noticias/que-son-los-entornos-virtuales-de-aprendizaje>
- Tejero, J. (2021). Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario. 1-180.
<https://ruidera.uclm.es/server/api/core/bitstreams/fdf77886-6075-453a-b7cc-731232b56e77/content#:~:text=La%20gu%C3%ADa%20de%20la%20entrevista,Existen%20numerosas%20clasificaciones%20de%20preguntas.>
- Torre, S. D. (2023). <https://www.iseazy.com>. <https://www.iseazy.com/es/blog/herramientas-digitales-educativas/#:~:text=Las%20herramientas%20digitales%20educativas%20son,experiencia%20de%20ense%C3%B1anza%20y%20aprendizaje.>
- Torres, M. (2023). <https://conecta.tec.mx>. <https://conecta.tec.mx/es/noticias/nacional/educacion/aplicaciones-educativas>
- Torrez, J. (2018). El marco teórico referencial y los enfoques de investigación: José Antonio Cortez Torrez. *Apthapi*, 4(1), 1036-1062. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14232/1/Cap.4-Investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20y%20cualitativa.pdf>
- Tourn, L. (9 de abril de 2022). <https://revistaeypp.flacso.org.ar>.
https://revistaeypp.flacso.org.ar/files/revistas/1653102589_167-183.pdf
- UNESCO. (2008). Estándares de competencias TIC para docentes. Londres.
https://www.campuseducacion.com/blog/wp-content/uploads/2017/02/Normas_UNESCO_sobre_Competicencias_en_TIC_para_Docentes.pdf
- UNESCO. (2023). <https://es.unesco.org>. <https://es.unesco.org/open-access/las-licencias-creative-commons>

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta a padres de familia

Cuestionario de la encuesta aplicada a padres de familia



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Asunto: Encuesta dirigida a padres de familia de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular colegio militar N° 1 Eloy Alfaro

Objetivo Especifico:

Analizar las competencias digitales de estudiantes y docentes del segundo año de educación general básica de la unidad educativa colegio militar Eloy Alfaro.

Instrucciones: Lea atentamente el siguiente cuestionario y conteste de las preguntas correspondientes

1. ¿Considera que los entornos virtuales de educación son efectivos para el aprendizaje de su hijo/a en segundo año de educación general básica?
 - Totalmente en desacuerdo
 - En desacuerdo
 - Neutral
 - De acuerdo
 - Totalmente de acuerdo

2. ¿Existe facilidad de uso de los entornos virtuales de educación para padres de niños de segundo año de educación general básica?
 - Totalmente en desacuerdo
 - En desacuerdo
 - Neutral
 - De acuerdo

- Totalmente de acuerdo

3. ¿Está de acuerdo con que existen mejoras en el rendimiento académico de su hijo/a desde que comenzaron a utilizar entornos virtuales de educación?

- Totalmente en desacuerdo

- En desacuerdo

- Neutral

- De acuerdo

- Totalmente de acuerdo

4. ¿Cree que los entornos virtuales de educación brindan suficientes recursos para el desarrollo integral de su hijo/a en primer grado?

- Totalmente en desacuerdo

- En desacuerdo

- Neutral

- De acuerdo

- Totalmente de acuerdo

5. ¿Se encuentra de acuerdo con la comunicación entre los profesores y los padres a través de los entornos virtuales de educación?

- Totalmente en desacuerdo

- En desacuerdo

- Neutral

- De acuerdo

- Totalmente de acuerdo

6. ¿La accesibilidad de los materiales educativos proporcionados en los entornos virtuales para padres y niños de segundo año de educación general básica son los adecuados?

- Totalmente en desacuerdo

- En desacuerdo

- Neutral

- De acuerdo

- Totalmente de acuerdo

7. ¿Considera que los entornos virtuales de educación fomentan la participación de su hijo/a en el proceso de aprendizaje?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

8. ¿Son efectivas las evaluaciones y retroalimentaciones proporcionadas a través de los entornos virtuales de educación para padres de niños de segundo año de educación general básica?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

9. ¿Existe dificultad técnica al utilizar los entornos virtuales de educación para apoyar el aprendizaje de su hijo/a en segundo año de educación general básica?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

10. ¿Recomendaría los entornos virtuales de educación a otros padres de familia con niños de segundo año de educación general básica?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Anexo 2. Guía de entrevista a docentes de segundo año de educación general básica

Guía de entrevista aplicada a docentes de 2do año de EGB



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

**GUÍA DE ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LENGUA Y LITERATURA
DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA COLEGIO MILITAR N° 1 ELOY ALFARO**

Buen día, mi nombre es Marcelo Montalvo y me encuentro en la realización de un estudio sobre el uso de entorno virtual de aprendizaje como apoyo al proceso enseñanza-aprendizaje de la materia de lengua y literatura.

El objetivo es analizar el conocimiento de los docentes sobre el uso y la aplicación de entornos virtuales de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de lengua y literatura.

En este sentido, siéntase libre de responder de manera sincera y clara, Esta información será utilizada únicamente para el presente trabajo investigativo y sus respuestas serán manejadas de manera anónima.

1. ¿Cuál es tu experiencia previa con entornos virtuales de aprendizaje?
2. ¿Qué plataformas o herramientas virtuales has utilizado en tus clases?

3. ¿Cómo has adaptado tus métodos de enseñanza al entorno virtual?
4. ¿Cómo evalúas el progreso y el desempeño de los estudiantes en un entorno virtual?
5. ¿Cuáles son los principales desafíos que has enfrentado al enseñar en un entorno virtual y cómo los has superado?
6. ¿Qué recursos o técnicas utilizas para mantener la motivación de los estudiantes en un entorno virtual?
7. ¿Cómo fomentas la interacción y la colaboración entre los estudiantes en un entorno virtual?
8. ¿Qué medidas de seguridad implementas para proteger la privacidad y la integridad de los estudiantes en un entorno virtual?
9. ¿Qué consideraciones tienes en cuenta al diseñar actividades o tareas en un entorno virtual para asegurar que sean efectivas y significativas para los estudiantes.

Anexo 3. Ficha de validación del instrumento



**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO
COMPLEMENTO AL PROCESO ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA
LENGUA Y LITERATURA**

Autor: Marcelo Eduardo Montalvo Rojas

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Entrevista dirigida a Docentes. Está destinada a implementar las herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en primero bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en el periodo 2023-2024.

Nombre del validador /a: MSc. Fredy Esparza Fecha: 06/05/2024

Objetivo: La presente entrevista tiene como objetivo analizar el conocimiento de los docentes sobre el uso y la aplicación de entornos virtuales de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de lengua y literatura, en la Unidad Educativa colegio militar Eloy Alfaro en el periodo 2023-2024.

Instrucciones: Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio experto. Su aporte es de suma importancia y valioso en el contexto investigativo que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
11	X		X		X		X		X			
12	X		X		X		X		X			
13	X		X		X		X		X			
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		

5. El número de ítems es suficiente para la investigación				X			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)							
Aplicable		X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones		
Validado por	MSc. Fredy Esparza		Cédula	1715025944		Fecha	06/05/2024
Firma			Teléfono	0997626899		Mail	cesparzab@hotmail.com

FICHA PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: Encuesta dirigida a Estudiantes. Implementar las herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en primero bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en el periodo 2023-2024.

Nombre del validador /a: MSc. Juan Guato

Fecha: 06/03/2024

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo implementar las herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en primero bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en el periodo 2023-2024.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		

4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial				X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación				X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)						
Aplicable		X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones	
Validado por	MSc. Juan Guato		Cédula	172112479-8	Fecha	06/03/2024
Firma			Teléfono	0998340606	Mail	jdtot8f@gmail.com

Anexo 4. Ficha de validación del instrumento



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO
 COMPLEMENTO AL PROCESO ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA
 LENGUA Y LITERATURA

Autor: Marcelo Eduardo Montalvo Rojas

Criterios generales		SI	NO	Observaciones		
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado		X				
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente		X				
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación		X				
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial		X				
5. El número de ítems es suficiente para la investigación		X				
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)						
Aplicable		X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones	

Validado por	MSc. Juan Guato	Cédula	172112479-8	Fecha	18-03-2024
Firma		Teléfono	0998340606	Mail	jdtot8f@gmail.com

Autor: Marcelo Eduardo Montalvo Rojas

Criterios generales		SI	NO	Observaciones	
1.	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado	X			
2.	La escala propuesta para medición es clara y pertinente	X			
3.	Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación	X			
4.	Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	X			
5.	El número de ítems es suficiente para la investigación	X			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)					
Aplicable	X	No aplicable	Aplicable atendiendo a las observaciones		
Validado por	MSc. Juan Guato	Cédula	172112479-8	Fecha	18-03-2024
Firma		Teléfono	0998340606	Mail	jdtot8f@gmail.com

FICHA PARA LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: Encuesta destinada a padres de familia de los estudiantes de 2do año de EGB

Nombre del validador: MSc. Fredy Esparza **Fecha:** 06 de febrero del 2024

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo diagnosticar la situación del proceso enseñanza-aprendizaje mediante entornos digitales de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de 2do año de EGB de la unidad educativa colegio Militar “Eloy Alfaro”

Instrucciones: Luego de estudiar detenidamente el instrumento Encuesta con Escala de Likert dirigido a los estudiantes. Permítase llenar la siguiente matriz de acuerdo a su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleva a cabo.

Ítem	CRITERIOS A EVALUAR											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		x		x		x		x			X
2	X		x		x		x		x			X
3	X		x		x		x		x			X
4	X		x		x		x		x			X
5	X		x		x		x		x			X
6	X		x		x		x		x			X
7	X		x		x		x		x			X
8	X		x		x		x		x			X
9	X		x		x		x		x			X
10	X		x		x		x		x			X
11	X		x		x		x		x			X
12	X		x		x		x		x			X
13	X		x		x		x		x			X
14	X		x		x		x		x			X
15	X		x		x		x		x			X
16	X		x		x		x		x			X
17	X		x		x		x		x			X
18	X		x		x		x		x			X
19	X		x		x		x		x			X
20	X		x		x		x		x			X
21	X		x		x		x		x			X
22	X		x		x		x		x			X
23	X		x		x		x		x			X
24	X		x		x		x		x			X
25	X		x		x		x		x			X
Criterios Generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										x		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										x		

3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación	X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación	X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)			

Aplicable	X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones			
Validado por	MSc. Fredy Esparza	Cédula	1715025944	Fecha	06-02-2024		
Firma		Telf.:	0997626899	Email	cesparzab@hotmail.com		

Anexo 5. Matriz de conclusiones

Objetivos	Preguntas	Conclusiones	Conclusiones definitivas	Recomendaciones
1. Caracterizar plataformas virtuales de aprendizaje como complemento a la educación presencial	<p>1. ¿Cuál es tu experiencia previa con entornos virtuales de aprendizaje?</p> <p>2. ¿Qué plataformas o herramientas virtuales has utilizado en tus clases?</p> <p>3. ¿Cómo has adaptado tus métodos de enseñanza al entorno virtual?</p>	Las plataformas virtuales de aprendizaje representan un complemento valioso para la educación presencial al proporcionar accesibilidad, diversidad de recursos, interacción, colaboración, seguimiento del progreso y personalización en el aprendizaje.	Los docentes de la institución saben como usar plataformas virtuales de educación, para complementar la enseñanza en el aula de clases	Se recomienda a los docentes que sigan actualizandose en tecnología educacional para poder compartir nuevos recursos y herramientas digitales para el complemento en la enseñanza y aprendizaje para sus alumnos.

<p>2. Analizar las competencias digitales de estudiantes y docentes del segundo año de educación general básica de la unidad educativa colegio militar Eloy Alfaro.</p>	<p>4. ¿Cómo evalúa el progreso y el desempeño de los estudiantes en un entorno virtual como padre de familia?</p> <p>5. ¿Cuáles son los principales desafíos que has enfrentado al enseñar en un entorno virtual y cómo los has superado?</p>	<p>El análisis de competencias digitales de estudiantes y docentes del segundo año de educación general básica resalta la importancia de abordar la brecha digital, ofrecer capacitación con los docentes, promover la educación</p>	<p>Las competencias sobre entornos digitales de parte de los docentes es muy buena, conocen bastante sobre entornos digitales de educación, mientras tanto los padres de familia es de nivel medio ya que desconocen bastantes cosas acerca del tema.</p>	<p>Se recomienda que existan cursos sobre entornos virtuales de educación y que los mismos tengan retroalimentación sobre el tema, para aclarar las dudas del mismo</p>
<p>3. Elaborar una propuesta de solución para el uso de un entorno virtual de aprendizaje en el segundo año de educación general básica de la Unidad educativa colegio militar Eloy Alfaro.</p>	<p>7. ¿Cómo fomentas la interacción y la colaboración entre los estudiantes en un entorno virtual?</p>	<p>La elaboración de una propuesta de solución para el uso de un entorno virtual de aprendizaje en el segundo año de educación general básica ofrece una oportunidad para mejorar la calidad de la educación mediante la tecnología, el fomento de competencias digitales y el apoyo a la enseñanza presencial.</p>	<p>La implementación de un aula de entorno virtual de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura para 2do año de EGB permitirá un complemento en la labor de enseñanza y aprendizaje dictada en clases por medio del docente.</p>	<p>Se recomienda la implementación del aula virtual y el uso diario a la misma para complementar lo estudiado en clases y que los estudiantes puedan ver una manera innovadora, digital y divertida de lo que pudieron aprender en el aula.</p>

FICHA PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: Entrevista dirigida a Docentes. Está destinada a implementar un entorno virtual de aprendizaje para el complemento en la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en 2do año de EGB de la Unidad Educativa colegio Militar “Eloy Alfaro” en el periodo 2023-2024.

Nombre del validador /a: Ing. Fredy Esparza MSc. Fecha: 06/02/2024

Objetivo: La presente entrevista tiene como objetivo analizar el conocimiento de los docentes sobre el uso y la aplicación de entornos virtuales de aprendizaje en el proceso de enseñanza- aprendizaje en la materia de lengua y literatura, en la Unidad Educativa colegio militar Eloy Alfaro en el periodo 2023-2024.

Instrucciones: Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio experto. Su aporte es de suma importancia y valioso en el contexto investigativo que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable			X	No aplicable				Aplicable atendiendo a las observaciones				

Validado por	Ing. Fredy Esparza MSc.	Cédula		Fecha	06/02/2024
Firma		Teléfono	0997626899	Mail	cesparzab@hotmail.com

Anexo 6. Alfa de Cronbach

SUJETO	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	TOTAL
1	4	4	2	2	2	2	4	2	5	3	30
2	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	17
3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	5	37
4	2	3	2	2	3	2	2	2	4	2	24
5	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	35
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
7	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	31
8	3	1	4	4	5	5	4	5	5	4	40
9	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	26
10	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	46
11	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	29
12	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	24
13	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	34
14	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	47
15	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	36
16	3	1	4	3	2	3	3	3	4	2	28
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	4	4	3	4	3	4	2	3	2	4	33

19	2	3	3	3	1	1	3	3	4	1	24
20	4	4	4	2	2	3	4	3	4	4	34
21	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	46
22	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	27
23	1	3	1	1	4	1	1	1	2	1	16
24	4	4	5	4	4	3	3	4	1	5	37
25	3	3	4	4	2	3	2	2	4	3	30
26	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41
27	3	4	2	2	2	3	2	2	3	2	25
28	1	1	1	1	3	3	1	1	3	1	16
29	2	2	1	1	4	1	2	1	4	3	21
30	4	4	3	2	5	4	4	4	3	4	37
31	4	4	3	3	5	4	3	3	2	4	35
32	5	4	4	4	4	2	4	4	2	4	37
33	4	3	1	2	2	3	2	3	3	3	26
34	4	4	2	2	3	3	2	3	4	2	29
35	3	3	3	3	5	3	4	3	3	3	33
36	3	4	3	2	4	3	4	4	4	4	35
37	3	3	4	2	4	4	4	4	3	3	34
38	4	4	2	4	1	5	3	5	1	3	32
39	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	29
40	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38
41	3	4	3	4	5	5	4	3	5	4	40
42	4	3	1	1	4	2	3	3	4	4	29
43	1	4	1	2	3	3	2	2	2	1	21
44	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
45	1	4	3	1	2	2	2	2	2	2	21
46	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	29
47	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	32
48	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	42
49	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
50	5	3	3	4	4	2	4	4	4	3	36
51	5	4	5	2	4	4	5	4	4	5	42
52	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	37
53	5	3	5	5	4	4	5	4	5	4	44
54	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	22
55	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
56	3	4	4	5	3	3	5	4	4	5	40

57	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	40
58	5	3	4	4	3	3	4	3	4	3	36
59	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38
60	1	1	4	5	1	2	2	2	2	4	24
61	5	5	5	3	5	5	4	4	2	5	43
62	1	1	1	1	5	5	1	5	5	1	26
63	3	1	2	1	4	3	3	2	4	1	24
64	4	3	2	3	2	3	2	3	3	4	29
65	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
66	3	4	4	2	3	4	4	2	2	4	32
67	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	36
68	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41
69	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	26
70	5	4	5	4	3	4	5	4	4	5	43
71	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	47
72	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	34
73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
74	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
75	4	2	3	3	2	3	2	2	4	2	27
VARIANZA	1.522	1.189	1.467	1.505	1.377	1.176	1.298	1.129	1.295	1.594	76.143

Anexo 7. Estudiantes







Anexo 8. Entorno virtual de aprendizaje 2do año de EGB



Colegio Militar Eloy Alfaro

Aula virtual ▾

Cuenta

Soporte

Notas

11:00 AM

Salir

Marcelo Eduardo Montalvo Rojas



Marcelo Montalvo

Año escolar	2023 - 2024
Grado	2do de Básica
Matricula	42789345
Identificación	17100146789
Tutor	Daniel Montalvo Rojas
Contacto tutor	d.monti@gmail.com

Actividades semana 1
Conoce las actividades de esta semana

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lengua
Aprende el alfabeto

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Literatura
Ordenamos de forma ascendente y c

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Tareas

Material didáctico números
Traza y representa el número

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Ejercicios con letras
Conoce las actividades de esta semana

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Números
Conoce las actividades de esta semana

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Mostrar más >

ANEXO 9. Planificación didáctica I Trimestre de Lengua y Literatura



EJÉRCITO ECUATORIANO

UNIDAD	UNIDA EDUCATIVA DE FUERZAS ARMADAS COLEGIO MILITAR No 1 “ELOY ALFARO”			CÓDIGO	A.A
NOMBRE	PLANIFICACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS				
Nombre del Docente:	TUTORAS DE SEGUNDO E.G.B				10
Área: LENGUA E.G.B	Grado/Curso: Segundo año de E.G.B	Año Lectivo			2023-2024
Asignatura:	LENGUA Y LITERATURA	Fecha de inicio	01-09-2023	Fecha de finalización	22-11-2023
Unidad Didáctica:	1 canciones, presentaciones y señales.				
Objetivo de la Unidad:	<p>O.LL.2.1.1. Escuchar y cantar canciones, rondas y nanas, para divertirme y disfrutar.</p> <p>O.LL.2.3. Conversar y compartir para presentarme a los demás.</p> <p>O.LL.2.6. Practica el uso de relaciones temporales para resolver problemas y aprender.</p> <p>O.LL.2.10. Apropiarme del código alfabético en el proceso de escritura.</p> <p>O.LL.2.2. Valorar la diversidad del país y el uso de los textos escritos.</p>				
Criterios de evaluación:	<p>CE.LL.2.10. Escucha y lee diversos géneros literarios (textos populares y de autores ecuatorianos) como medio para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria, de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura.</p> <p>CE.LL.2.3. Dialoga, demostrando capacidad de escucha, manteniendo el tema de conversación, expresando ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente y siguiendo las pautas básicas de la comunicación oral, a partir de una reflexión sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística.</p> <p>CE.LL.2.5. Comprende contenidos implícitos y explícitos, emite criterios, opiniones y juicios de valor sobre textos literarios y no literarios, mediante el uso de diferentes estrategias para construir significados.</p> <p>CE.LL.2.9. Utiliza elementos de la lengua apropiados para diferentes tipos de textos narrativos y descriptivos; emplea una diversidad de formatos, recursos y materiales para comunicar ideas con eficiencia.</p> <p>CE.LL.2.2. Distingue y busca conocer el significado de palabras y expresiones de las lenguas originarias y/o variedades lingüísticas del Ecuador, e indaga sobre los dialectos del castellano en el país.</p>				

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACION (indicador esencial de evaluación). Técnicas e Instrumentos
<p>UNIDAD 1 BLOQUE DE LITERATURA LL.2.5.2. Escuchar la lectura de canciones infantiles, rondas y nanas para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía y disfrutar.</p>	<p>Experiencia concreta Observo la imagen y adivino de que se trata la canción. (página 10) Contesto la siguiente pregunta exploratoria: ¿Qué canciones infantiles conozco? Observación reflexiva Escuchar la canción “Si te sientes muy feliz aplaude así” enlace http://goo.gl.huADqw Conceptualización Escucho la lectura de mi profesora y si conozco la canción la canto. Respondo la siguiente pregunta: ¿Qué hago yo cuando me siento muy feliz? Aplicación Realizo las actividades del libro página 11. Visito los enlaces que se encuentran en la página 11 del texto y escucho las canciones.</p> <p>Experiencia concreta Escuchar la lectura de mi docente “A la ronda” de la página 12. Respondo las siguientes preguntas: ¿Qué otros personajes crees que se unirán a la fiesta? ¿Qué instrumento podrá tocar el elefante? Observación reflexiva Observo la imagen y adivino a que juegan los niños. Conceptualización Escucho la lectura de mi profesora y aprendo una ronda. Respondo la siguiente pregunta: ¿Para qué comparto el juego de las rondas con mis</p>	<p>Texto del estudiante Cuaderno del estudiante Hojas de trabajo Cartulinas Marcadores Revistas Periódicos Tarjetas Youtube Diapositivas Computador Internet Canciones Rondas Aula virtual: . Aprendamos sobre las vocales - Juego sobre cuentos -Aprende jugando -Observa este video -Juega con las vocales -Sílabas -Estas listo hagámoslo</p>	<p>LL.2.10.1. Escucha y lee diversos géneros literarios (textos populares y de autores ecuatorianos) como medio para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria, de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura.</p>

	<p>compañeros?</p> <p>Aplicación Aprendo las rondas que se encuentran en la página 13 del texto y juego con mis amigos.</p> <p>Experiencia concreta Observo la imagen de la página 14 y comparto con una lluvia de ideas si he tenido experiencias similares y responder la siguiente pregunta: Observación reflexiva Escucho la lectura de mi docente (página 14) y contesto la siguiente pregunta: ¿Cómo son las estrellas?</p> <p>Conceptualización Escucho la siguiente nana (página 15) y encierro los elementos que se nombran. Respondo la siguiente pregunta: ¿Qué hago yo cuando me siento muy feliz?</p> <p>Aplicación Luego de escuchar la segunda lectura de mi profesora de la actividad del libro página 15, elaboro un dibujo sobre el contenido del texto.</p>		
--	---	--	--

ANEXO 10. Planificación didáctica II Trimestre de Lengua y Literatura



EJÉRCITO ECUATORIANO

	UNIDAD EDUCATIVA DE FUERZAS ARMADAS COLEGIO MILITAR No 1 “ELOY ALFARO”			CÓDIGO	A.A
	PLANIFICACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS				
Nombre del Docente:	TUTORAS DE SEGUNDO E.G.B				10
	Tiempo en semanas:				
Área: LENGUA	Grado/Curso: Segundo año de E.G.B	Año Lectivo			2023- 2024
Asignatura:	LENGUA Y LITERATURA	Fecha de inicio	27-11-2023	Fecha de finalización	28-02-24
Unidad Didáctica:	2. Juegos de palabras, descripción y revistas infantiles				
Objetivo de la Unidad:	(O.LL.2.11.) Jugar con trabalenguas y adivinanzas, para despertar la imaginación, la curiosidad, y la memoria. (O. LL. 2.4.) Realizar descripciones con un vocabulario preciso y adecuado. (O.LL.2.6.) Practicar con inferencias para resolver problemas y aprender. (O.LL.2.9.) Emplear patrones semánticos, léxicos, sintácticos y ortográficos para escribir. (O.LL.2.2.) Valorar a la nacionalidad tsáchila, para fortalecer el sentido de identidad y pertenencia. (O.LL.2.2.)				
Criterios de evaluación:	CE.LL.2.10. Escucha y lee diversos géneros literarios (textos populares y de autores ecuatorianos) como medio para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria, de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura. CE.LL.2.4. Expone oralmente sobre temas de interés personal y grupal en el contexto escolar, y los enriquece con recursos audiovisuales y otros.				

	<p>CE.LL.2.5. Comprende contenidos implícitos y explícitos, emite criterios, opiniones y juicios de valor sobre textos literarios y no literarios, mediante el uso de diferentes estrategias para construir significados.</p> <p>CE.LL.2.9. Utiliza elementos de la lengua apropiados para diferentes tipos de textos narrativos y descriptivos; emplea una diversidad de formatos, recursos y materiales para comunicar ideas con eficiencia.</p> <p>CE.LL.2.1. Diferencia la intención comunicativa de diversos textos de uso cotidiano (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) y expresa con honestidad, opiniones valorativas sobre la utilidad de su información.</p> <p>CE.LL.2.2. Distingue y busca conocer el significado de palabras y expresiones de las lenguas originarias y/o variedades lingüísticas del Ecuador, e indaga sobre los dialectos del castellano en el país.</p>		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN (indicador esencial de evaluación). Técnicas e Instrumentos
<p>BLOQUE DE LITERATURA (LL.2.5.2.) Escuchar la lectura de trabalenguas y de adivinanzas, para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura.</p>	<p>Experiencia concreta <i>Antes de leer preguntar a los estudiantes: ¿para qué sirve la lengua? Y ¿qué pueden hacer con su lengua?</i></p> <p>Reflexión: Inferir el significado de trabalenguas a partir de la identificación del significado de la palabra trabar. https://www.youtube.com/watch?v=0BkCRSBXUIM</p> <p>Conceptualización <i>Preguntar después de cada trabalenguas: ¿qué fue lo más difícil de pronunciar? Y ¿qué tienen en común todos los trabalenguas?</i> <i>Pedir a los estudiantes que elijan uno de los trabalenguas y hagan un dibujo sobre su sentido y los presentes.</i></p> <p>Aplicación <i>Leer y repetir los trabalenguas de la página 98.</i> <i>Realizar las actividades 1, 2 y 3 de la página 99 del libro de texto.</i> <i>Para conocer más trabalenguas, visita el enlace: https://goo.gl/qh4C5W</i></p>	<p>Texto del estudiante Cuaderno del estudiante Hojas de trabajo Cartulinas Marcadores Revistas Periódicos Tarjetas Youtube Diapositivas Computador Internet Canciones Rondas</p>	<p>I.LL.2.10.1. Escucha y lee diversos géneros literarios (textos populares y de autores ecuatorianos) como medio para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria, de manera que desarrolle preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura. (I.1., I.3.)</p>
<p>BLOQUE COMUNICACIÓN ORAL (LL.2.2.4.) Reflexionar sobre la descripción oral con uso de la conciencia lingüística (léxica, semántica</p>	<p>Experiencia concreta <i>Realizar colectivamente la actividad 1 y 2 de la página 104 del libro de texto.</i></p> <p>Reflexión: Coloreo las características que se mencionan en la adivinanza. Observo la imagen, reconozco sus detalles y los encierro.</p>	<p>Texto del estudiante Cuaderno del estudiante Hojas de trabajo Cartulinas Marcadores</p>	<p>I.LL.2.3.2. Interviene espontáneamente en situaciones informales de comunicación oral, expresa ideas, experiencias y</p>

<p>sintáctica y fonológica) en contextos cotidianos.</p>	<p>Conceptualización <i>Formar parejas y entregar objetos. Pedir a los estudiantes que los observen y respondan las siguientes preguntas: ¿qué es?, ¿de qué tamaño es?, ¿de qué color?, ¿para qué sirve?, ¿qué objeto es parecido?</i> Aplicación <i>Leer el fragmento de la página 105. Plantear preguntas de orden literal sobre la descripción.</i></p>	<p>Revistas Periódicos Tarjetas Youtube Diapositivas Computador Internet</p>	<p>necesidades con un vocabulario pertinente a la situación comunicativa, y sigue las pautas básicas de la comunicación oral. (L3.)</p>
<p>BLOQUE LECTURA (LL.2.3.2.) Comprender los contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias temporales y referenciales.</p> <p>(LL.2.3.6.) Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción.</p>	<p>Experiencia concreta <i>Formar parejas y entregar a cada pareja una portada de revista infantil. Hay que pedir que la describan. Comparar las descripciones y registrar las características comunes de las portadas con la técnica el niño dicta el maestro escribe.</i> Observación reflexiva <i>Pedir a los estudiantes que digan qué revistas similares han visto en su casa y qué tipo de textos pueden encontrar en ellas.</i> Conceptualización <i>Definir colectivamente qué son las revistas infantiles según el comprendo de la pág. 110.</i> Aplicación: <i>Indicar que van a escuchar una lectura extraída de una revista infantil. Leer el texto de la página 111 del libro de texto.</i></p> <p>Experiencia concreta: <i>Presentar diferentes títulos informativos de una revista infantil y pedir a los estudiantes que digan cuál les interesa más y por qué.</i> Reflexión: <i>Preguntar a los estudiantes qué información podría ayudarnos a mejorar nuestros hábitos alimenticios. Registrar las respuestas en la pizarra con la técnica el niño dicta el maestro escribe.</i> <i>Observar la imagen del texto de la página 112 y hacer predicciones del texto a partir de la imagen.</i> Conceptualización:</p>	<p>Texto del estudiante Cuaderno del estudiante Hojas de trabajo Cartulinas Marcadores Revistas Periódicos Tarjetas Youtube Diapositivas Computador Internet Aula virtual: -Adivinanza -Adivina adivinador -Ordenando palabras -A quién le teme el lobo feroz -Qué es la semántica -Aprendamos sobre fonemas -Realiza este crucigrama -Estas listo hagámoslo</p>	<p>LLL.2.3.1. Comprender los contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espaciotemporales, referenciales y de causa-efecto, y amplia la comprensión de un texto mediante la identificación de los significados de las palabras utilizando estrategias de derivación (oración generadora) sinónimos y antónimos, contextualización, prefijos y sufijos y etimología.</p>

	<p>Leer el título y decir lo que los estudiantes saben de la alimentación y lo que desean saber, a través del cuadro SDA.</p> <p>Leer el texto de la página 112 del libro de texto. Y realizar preguntas de orden textual.</p> <p>Aplicación: Cotejar lo que los estudiantes aprendieron en la lectura con lo que deseaban aprender a través de lo aplicado en la p. 112</p>		
<p>BLOQUE DE ESCRITURA LL.2.4.7. Identificar los patrones fonológicos que tienen las oraciones generadoras, palabras que comienzan con un mismo fonema; palabras que tienen un mismo fonema dentro de la palabra; palabras que terminan en fonemas iguales. Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura de los FONEMAS P-S-L. (Método global)</p> <p>(LL.2.4.5.) Utilizar diversos formatos y recursos que apoyen la escritura de experiencias y hechos cotidianos.</p>	<p>Construcción Observo el gráfico sobre la oración generadora “Amo a mi papá” y describo de qué se trata, recortamos la oración y descubrimos la palabra generadora. Construimos la serie silábica y deducimos el sonido del fonema en estudio (Pp), identificamos la relación fonema-grafema. Estructuramos nuevas palabras con el fonema a través de una lluvia de ideas. Construimos nuevas oraciones con las palabras generadas.</p> <p>Consolidación Realizo las actividades de las hojas de trabajo para reforzar direccionalidad de la letra (Pp) tanto en imprenta como en cursiva, mayúscula y minúscula. Observamos el video del Monosílabo letra P.</p> <p>Experiencia concreta Cantamos la canción Soy una serpiente luego observamos el video del cuento “Ese sapo se asoma”.</p> <p>Reflexión: Respondemos las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Quién es el personaje principal del cuento?</p> <p>Conceptualización Observo el gráfico sobre la oración generadora “Ese sapo se asoma” y describo de qué se trata, recortamos la oración y descubrimos la palabra generadora “sapo”. Construimos la serie silábica y deducimos el sonido del fonema en estudio (S-s), identificamos la relación fonema-grafema.</p>	<p>Texto del estudiante Cuaderno del estudiante Hojas de trabajo Cartulinas Marcadores Revistas Periódicos Tarjetas Youtube Diapositivas Computador Internet</p>	<p>LL.2.9.2. Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas representaciones gráficas; la letra L-S. (Ref. I.3.)</p>

	<p>Estructuramos nuevas palabras con el fonema a través de una lluvia de ideas. Construimos nuevas oraciones con las palabras generadas.</p> <p>Aplicación Realizo las actividades de las hojas de trabajo para reforzar direccionalidad de la letra (S-s) tanto en imprenta como en cursiva, mayúscula y minúscula.</p> <p>Experiencia concreta Observamos el video del cuento “El lechero”</p> <p>Reflexión: Respondemos las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama el cuento? ¿A quién le vendía leche el lechero L? ¿A qué letras le encantaba la leche? ¿Quién lamió la leche derramada por el príncipe E?</p> <p>Conceptualización Observo el gráfico sobre la oración generadora “Lupe sale a la loma” y describo de qué se trata, cambiamos de orden la oración generadora, recortamos la oración y descubrimos la palabra generadora “loma”. Construimos la serie silábica y deducimos el sonido del fonema en estudio (L - l), identificamos la relación fonema-grafema. Estructuramos nuevas palabras con el fonema a través de una lluvia de ideas. Construimos nuevas oraciones con las palabras generadas.</p> <p>Aplicación Realizo las actividades de las hojas de trabajo para reforzar direccionalidad de la letra (L-l) tanto en imprenta como en cursiva, mayúscula y minúscula.</p>		
<p>BLOQUE DE LITERATURA <i>(LL.2.5.2.) Escuchar la lectura de poemas, para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura</i></p>	<p>Experiencia concreta: Observar la imagen del piojo de la página 142 del libro de texto. Pedir a los estudiantes que la describan y provocar anticipaciones al texto a partir de preguntas.</p> <p>Reflexión:</p>	<p>Texto del estudiante Cuaderno del estudiante Hojas de trabajo Cartulinas Marcadores Revistas</p>	<p>LL.2.10.1. Escucha y lee diversos géneros literarios (textos populares y de autores ecuatorianos) como medio para potenciar la imaginación, la</p>

	<p>Leer el poema el piojo y realizar preguntas de nivel literal. Definir conjuntamente las palabras resaltadas del poema “Los ratones” a partir de la técnica familia de palabras, contextualización, radicación</p> <p>Conceptualización: Leer el poema de la página “142” y realizar las actividades de la sección durante la lectura. Promover la participación oral de los estudiantes. Reconstruir el poema a partir de preguntas de índole literal y la técnica de secuencia. Comparte los poemas infantiles de Gloria Fuertes en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=FFm4iyFZ6v0</p> <p>Aplicación Realizar las actividades de la página 143 del libro de texto.</p>	<p>Periódicos Tarjetas Youtube Diapositivas Computador Internet Canciones Cuentos</p>	<p>curiosidad, la memoria, de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura. (I.1., I.3.)</p>
<p>BLOQUE DE COMUNICACIÓN ORAL <i>(LL.2.2.4.) Reflexionar sobre la ex-presión oral de sentimientos y emociones, con uso de la conciencia lingüística (léxica, semántica sintáctica y fonológica) en contextos cotidianos.</i></p>	<p>Experiencia concreta Formar grupos de tres y pedir a los estudiantes que compartan lo que hicieron en sus vacaciones de fin de trimestre. Promover la participación de cada grupo en el pleno de la clase. A partir de la historia personal de cada estudiante realizar las actividades 3 y 4 de la página 148 para relacionar las anécdotas con los sentimientos.</p> <p>Reflexión: Reflexionar sobre la importancia de expresar sentimientos y emociones a amigos y familiares y la manera adecuada de hacerlo. Crear, colectivamente, pautas para que lo que decimos al expresar nuestros sentimientos sea legible para quien nos escucha y la comunicación sea eficaz.</p> <p>Conceptualización: Observa el video sobre emociones y sentimientos para niños en el siguiente link: https://www.youtube.com/watch?v=d8pOqtf7AVs</p> <p>Lee el comprendo de la pág. 148 y expresamos lo que sentimos.</p>	<p>Texto del estudiante Cuaderno del estudiante Hojas de trabajo Cartulinas Marcadores Revistas Periódicos Tarjetas Youtube Diapositivas Computador Internet</p>	<p>1.LL.2.4.1. Realiza exposiciones orales, adecuadas al contexto escolar, sobre temas de interés personal y grupal, y las enriquece con recursos audiovisuales y otros. (I.3., S.4.)</p>

	<p>Aplicación: Realizar las actividades de la página 149, para desarrollar la empatía, oralidad y la relación causa efecto.</p>		
<p>BLOQUE DE LECTURA LL.2.3.10. Leer de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.</p>	<p>Experiencia concreta Presentar el título del cuento “La bruja triste”. Hacer predicciones del cuento a partir de preguntas. Registrarlas en el pizarrón con la técnica el niño dicta el maestro escribe.</p> <p>Reflexión: Observar el cuento de la página, caracterizar el tipo de texto (pictogramas) y definir lo que es un pictograma.</p> <p>Conceptualización: Observa el video sobre pictogramas en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=eNaKrfwljcg Leer individualmente el cuento “la bruja triste” de la página 152. Realizar preguntas de orden literal para reconstruir el sentido del texto. Contrastar lo que leyeron con las anticipaciones que hicieron al texto.</p> <p>Aplicación: Realizar las actividades de la página 153</p>		
<p>BLOQUE DE ESCRITURA LL.2.4.7. Identificar los patrones fonológicos que tienen las oraciones generadoras, palabras que comienzan con un mismo fonema; palabras que tienen un mismo fonema dentro de la palabra; palabras que terminan en fonemas iguales. Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura de los FONEMAS N, T, R, D, (CA-CO-CU), (QUE-</p>	<p>Experiencia concreta Observamos el video del cuento de la letra en estudio.</p> <p>Reflexión: Respondemos las siguientes preguntas exploratorias acerca de la comprensión del cuento.</p> <p>Conceptualización Observo el gráfico sobre la oración generadora y describo de qué se trata, cambiamos de orden la oración generadora, recortamos la oración y descubrimos la palabra generadora. N/Nina mima su nene. T/Tito tiene un tomate. R/Rita mira la rosa. D/Dina mira su dedo. (CA-CO-CU) Camila está en su casa.</p>	<p>Texto del estudiante Cuaderno del estudiante Hojas de trabajo Cartulinas Marcadores Revistas Periódicos Tarjetas Youtube Diapositivas Computador Internet</p>	<p>LL.2.9.2. Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas y representaciones gráficas; la letra N, T, R, D, (CA-CO-CU), (QUE-QUI),</p>

<i>QUI</i>)	<i>QUE-QUI</i> Construimos la serie silábica y deducimos el sonido del fonema en estudio, identificamos la relación fonema- grafema. Estructuramos nuevas palabras con el fonema a través de una lluvia de ideas. Construimos nuevas oraciones con las palabras generadas. Aplicación Realizo las actividades de las hojas de trabajo para reforzar direccionalidad de la letra, tanto en imprenta como en cursiva, mayúscula y minúscula.		
ELABORADO POR:	REVISADO POR:	APROBADO POR:	
NOMBRE DEL DOCENTE: Lic. Ana Carvajal	COORDINADOR DE AÑO: Lic. Ana Carvajal	ADMINISTRACIÓN ACADÉMICA: Msc. Jorge Paredes	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha: 23-11-2023	Fecha: 23-11-2023	Fecha:	

OBSERVACIÓN:

Revisado noviembre del 2023

ANEXO 11. Planificación didáctica de Lengua y Literatura III Trimestre



EJÉRCITO ECUATORIANO

UNIDAD	UNIDAD EDUCATIVA DE FUERZAS ARMADAS COLEGIO MILITAR No 1 “ELOY ALFARO”			CÓDIGO	A.A.
NOMBRE	PLANIFICACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS				
Nombre del Docente:	TUTORAS DE SEGUNDO			E.G.B	12
Área:	Grado/Curso: Segundo año			Año Lectivo	2023-2024
LINGÜÍSTICA Y LINGÜÍSTICA	de E.G.B				
Asignatura:	LINGÜÍSTICA Y LINGÜÍSTICA	Fecha de inicio	01-04-2024	Fecha de finalización	21-06-2024
Unidad Didáctica:	3. Cuentos acumulativos, narraciones y textos instructivos				
Objetivo de la Unidad:	(O.LL.2.12.) Escuchar y leer cuentos acumulativos para explorar la escritura creativa. Narrar oralmente experiencias (O.LL.2.4.) Personales mediante el uso de las estructuras básicas de la lengua oral. (O.LL.2.6.) Desarrollar estrategias de sinonimia y antonimia para resolver problemas y aprender.				

	<p>(O.LL.2.10.) Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo en el proceso de escritura.</p> <p>(O.LL.2.1.) Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones y valorar la diversidad lingüística y cultural del país.</p>			
<p>Criterios de evaluación:</p>	<p>CE.LL.2.11. Produce y recrea textos literarios, a partir de otros leídos y escuchados (textos populares y de autores ecuatorianos), valiéndose de diversos medios y recursos (incluidas las TIC).</p> <p>CE.LL.2.4. Expone oralmente sobre temas de interés personal y grupal en el contexto escolar, y los enriquece con recursos audiovisuales y otros.</p> <p>CE.LL.2.5. Comprende contenidos implícitos y explícitos, emite criterios, opiniones y juicios de valor sobre textos literarios y no literarios, mediante el uso de diferentes estrategias para construir significados.</p> <p>CE.LL.2.9. Utiliza elementos de la lengua apropiados para diferentes tipos de textos narrativos y descriptivos; emplea una diversidad de formatos, recursos y materiales para comunicar ideas con eficiencia.</p> <p>CE.LL.2.1. Diferencia la intención comunicativa de diversos textos de uso cotidiano (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) y expresa con honestidad, opiniones valorativas sobre la utilidad de su información.</p>			
<p>DESTREZA DESEMPEÑO</p>	<p>CON DE</p>	<p>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)</p>	<p>DE RECURSOS</p>	<p>EVALUACION (indicador esencial de evaluación). Técnicas e Instrumentos</p>
<p>BLOQUE DE ESCRITURA</p> <p>LL.2.4.7. Identificar los patrones fonológicos que tienen las oraciones generadoras, palabras que comienzan con un mismo fonema; palabras que tienen un mismo fonema dentro de</p>	<p>DE</p>	<p>Experiencia concreta Observamos el video del cuento de la letra en estudio. Observación reflexiva Respondemos las siguientes preguntas exploratorias acerca de la comprensión del cuento. Conceptualización Observo el gráfico sobre la</p>	<p>Texto del estudiante Cuaderno del estudiante Hojas de trabajo Cartulinas Marcador</p>	<p>I.LL.2.9. 2. Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en</p>

<p>la palabra; palabras que terminan en fonemas iguales.</p> <p>Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura de los FONEMAS Y GRAFEMAS DE LA LETRA B- J- F- LL- Y- H- CH- (GA- GO-GU)- (GE- GI) – (GUE – GUI)-(GÜE - GÜI).</p>	<p>Oración generadora:</p> <p>Benito es mi burrito. José mira el pajarito. Felipe va a la fiesta. Llerena mira la llama. Yolita come papaya. Hugo vende helados. Chelita chupa chupete. Gus el gato goloso. El gigante tiene mal genio. Olguita toca la guitarra. La cigüeña quiere agüita. Describimos de lo que se trata la oración, cambiamos el orden y recortamos, descubrimos la palabra generadora: burrito, pajarito, fiesta, llama, papaya, helado, gato, gigante, guitarra, cigüeña.</p> <p>Aplicación</p> <p>Realizar las actividades de las hojas de trabajo para reforzar direccionalidad de la letra, tanto en imprenta como en cursiva, mayúscula y minúscula.</p>	<p>Revistas Periódicos Tarjetas Youtube Diapositivas Computadoras Internet Canciones Rondas de aprendizaje Youtube Entorno virtual de aprendizaje</p>	<p>la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas; la letra formada por dos sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano. (I.3.)</p>
<p>BLOQUE DE LITERATURA</p> <p>(LL.2.5.1.) Escuchar y leer cuentos acumulativos, para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria.</p>	<p>Experiencia concreta</p> <p>Preguntar a los estudiantes qué cuentos de princesas conocen, y cuáles les gusta.</p> <p>Reflexión:</p> <p>Observar las imágenes del cuento “El pollito Pito” en la página 186 pedir a los estudiantes que describan cada imagen y plantear dees</p>	<p>Texto del estudiante Cuaderno del estudiante Hojas de trabajo Cartulinas Marcador</p>	<p>.LL.2.11. 1. Recrea textos literarios (adivinanzas, trabalenguas, retahílas, nanas, rondas,</p>

	<p>manera sucesiva las preguntas “¿qué creen que le paso al pollito?, ¿qué pudo pasar después de eso? Formar una historia con las respuestas y registrarla en la pizarra.</p> <p>Conceptualización</p> <p>Los cuentos acumulativos son musicales e incluso se pueden or cantar, como La rana cantaba, que puedo escuchar en el siguiente enlace: https://goo.gl/pntHw1</p> <p>Establecer que en ambos casos el cuento se fue armando con una serie de hechos. Definir que es el cuento acumulativo y pedir a los estudiantes que digan si recuerdan uno de esos cuentos y lo compartan.</p> <p>Aplicación</p> <p>Realizar las actividades de la sección después de leer de la página 189.</p>	<p>Revistas Periódicos Tarjetas Youtube Diapositivas Computador Internet Youtube Entorno virtual de aprendizaje Cuentos</p>	<p>villancicos, chistes, refranes, coplas, loas) con diversos medios y recursos (incluidas las TIC). (I.3., I.4.)</p>
<p>BLOQUE LECTURA</p> <p><i>LL.2.3.8. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.</i></p>	<p>Experiencia concreta</p> <p>Presentar la necesidad de preparar un plato y preguntar a los estudiantes dónde podemos encontrar la información para prepararlo. Registrar las respuestas de los estudiantes en la pizarra y pedir que describan cada uno a los textos o fuentes dictadas. Eliminar las que no cumplan la función y establecer que el tipo de texto que nos da esa información es una receta y la podemos encontrar en libros de cocina o Internet.</p>	<p>Texto del estudiante Cuaderno del estudiante Hojas de trabajo Cartulinas Marcador Revistas Periódicos Tarjetas Youtube Diapositivas</p>	<p>I.LL.2.5.2. Comprende los contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto, y</p>

	<p>Observación reflexiva</p> <p>Realizar el proceso de la sección “Antes de leer” de la página 196, y hacer una lectura de paratextos de la receta de la misma página. Leer la receta y reconstruir el proceso en la pizarra con la técnica el niño dicta el maestro escribe</p> <p>Conceptualización</p> <p>En el siguiente enlace encuentro recetas de deliciosos jugos para niños: https://goo.gl/iBSsmo</p> <p>Caracterizar la receta y la instrucción Definir a partir de este ejemplo qué es un texto instructivo y para qué podría usarse.</p> <p>Aplicación:</p> <p>Realizar las actividades de la página 197 para afianzar el conocimiento de los textos instructivos.</p>	<p>as Computad Internet Cuento Entorno virtual de aprendizaje</p>	<p>amplía la comprensión de un texto mediante la identificación de los significados de las palabras, utilizando estrategias de derivación (familia de palabras), sinonimia-antonomia, contextualización, prefijos y sufijos y etimología. (I.2., I.4.)</p>
<p>BLOQUE DE ESCRITURA</p> <p>LL.2.4.7. Identificar los patrones fonológicos que tienen las oraciones generadoras, palabras que comienzan con un mismo fonema; palabras que tienen un mismo fonema dentro de la palabra; palabras que terminan en fonemas iguales.</p> <p>Aplicar progresivamente</p>	<p>Experiencia concreta</p> <p>Observamos el video del cuento o canción de la letra en estudio.</p> <p>Observación reflexiva</p> <p>Respondemos las siguientes preguntas exploratorias acerca de la comprensión del cuento o canción.</p> <p>Conceptualización</p> <p>Observo la oración generadora: Cecilia cocina rico. Karen adora el karate.</p>	<p>Texto del estudiante Cuaderno del estudiante Hojas de trabajo Cartulinas Marcador es Revistas Periódicos Tarjetas</p>	<p>I.LL.2.9. 2. Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica</p>

<p>las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura de los FONEMAS y GRAFEMAS DE LA LETRA (CE - CI)- K – W- X – Z)</p> <p>DOBLES PR – PL- BL- BR- CL – CR- FR- FL- GR- GL- TR- DR</p>	<p>Wilson come kiwi. Ximena va en taxi. Zulema usa lindos zapatos. Sílabas dobles: El presidente va a la playa. Blanca es una brujita buena. Clemente come fresas con crema. El tigre es muy glotón. Alfredo toca la flauta. El dragón mira las estrellas. Describimos de qué se trata, cambiamos de orden la oración generadora, recortamos la oración y descubrimos la palabra generadora: cocina, karate, kiwi, taxi, zapatos. DOBLES: playa, brujita, Clemente, fresas, crema, tigre, flauta, dragón.</p> <p>Construimos la serie silábica y deducimos el sonido del fonema en estudio, identificamos la relación fonema- grafema.</p> <p>Estructuramos nuevas palabras con el fonema a través de una lluvia de ideas.</p> <p>Construimos nuevas oraciones con las palabras generadas.</p> <p>Aplicación</p> <p>Realizo las actividades de las hojas de trabajo para reforzar direccionalidad de la letra (L-l) tanto en imprenta como en cursiva, mayúscula y minúscula.</p>	<p>Youtube Diapositivas Computadora Internet Entorno virtual de aprendizaje</p>	<p>de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas; la letra formada por dos sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano. (I.3.)</p>
--	--	---	--

<p>BLOQUE DE LITERATURA</p> <p>(LL.2.5.1.) Escuchar y leer poemas narrativos (privilegiando textos populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria.</p>	<p>Experiencia concreta:</p> <p>Preguntar a los estudiantes qué cuentos de princesas conocen, y cuáles les gusta.</p> <p>Reflexión:</p> <p>Incentivar la narración oral de estos relatos y pedir que los estudiantes describan a los personajes de las narraciones de sus compañeros.</p> <p>Conceptualización:</p> <p>Observar las imágenes de la página 230, describirlas y establecer predicciones de los sucesos que se cuentan en el poema.</p> <p>Leer el poema “A Margarita Debayle”, hacer preguntas de nivel literal y reconstruir el sentido del poema.</p> <p>En el siguiente enlace podrá ver la bella historia del poema A Margarita Debayle: https://goo.gl/N4T8Dq</p> <p>Observar las características formales del poema “A Margarita Debayle”, Definir las diferencias y semejanzas de este texto con los cuentos.</p> <p>Aplicación</p> <p>Realizar las actividades de la página 133 para reforzar la comprensión del texto y desarrollar la creatividad de los estudiantes</p>	<p>Texto del estudiante</p> <p>Cuaderno del estudiante</p> <p>Hojas de trabajo</p> <p>Cartulinas</p> <p>Marcador</p> <p>Revistas</p> <p>Periódicos</p> <p>Tarjetas</p> <p>Youtube</p> <p>Diapositivas</p> <p>Computador</p> <p>Internet</p> <p>Canciones</p> <p>Cuentos</p> <p>Entorno virtual de aprendizaje</p>	<p>I.LL.2.1</p> <p>1.2. Escribe textos propios a partir de otros (cuentos, fábulas, poemas, leyendas, canciones) con nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos, con diversos medios y recursos (incluidas las TIC). (I.3., S.3.)</p>
<p>BLOQUE DE LECTURA</p>	<p>Experiencia concreta</p> <p>Jugar con los niños a reconocer</p>	<p>Texto del estudiante</p>	<p>I.LL.2.5.</p> <p>3. Construye</p>

<p>(LL.2.3.6.) Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción.</p>	<p>los hechos fantásticos o imposibles en nuestra realidad: los niños deben cambiarse de puesto cada que escuchen un hecho fantástico.</p> <p>Reflexión: Reflexionar sobre el juego y definir qué les permitió identificar los hechos fantásticos. Observar las imágenes de la página 240, describir ambos bosques e identificar el que pertenece a la fantasía.</p> <p>Conceptualización: Realizar el proceso de comprensión lectora y leer el texto “La realidad y la fantasía” en esa misma página. Realizar preguntas de índole literal. Pedir a los estudiantes que digan las características de realidad y fantasía. Realizar un organizador gráfico en un papelote y colocarlo en un lugar visible del salón.</p> <p>Aplicación: Realizar las actividades de la página 241 para reforzar la diferencia entre realidad y fantasía.</p>	<p>Cuaderno del estudiante Hojas de trabajo Cartulinas Marcadores Revistas Periódicos Tarjetas Youtube Diapositivas Computador Internet Aula virtual: -Juego de secuencias -Sopa de letras -Realidad y fantasía -El conejito travieso -Estas listas hagámoslo</p>	<p>criterios, opiniones y emite juicios acerca del contenido de un texto, al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones, y desarrolla estrategias cognitivas como lectura de paratextos establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo, para autorregular la comprensión. (J.4., I.3.),</p>
<p>ELABORADO POR:</p>	<p>REVISADO POR:</p>	<p>APROBADO POR:</p>	
<p>NOMBRE DEL DOCENTE: Lic. Andrea Manosalvas</p>	<p>COORDINADOR DE AÑO: Lic. Ana Carvajal</p>	<p>ADMINISTRACIÓN ACADÉMICA: Msc. Jorge Paredes</p>	
<p>Firma:</p>	<p>Firma:</p>	<p>Firma:</p>	

Fecha: 18-03-24	Fecha: 18-03-24	Fecha:

OBSERVACIÓN:

<p>En el segundo trimestre se aplicó progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica, en la escritura de los FONEMAS P,S,L,N, T, R, D, (CA-CO-CU), (QUE-QUI), y avanzando provechosamente hasta las consonantes RR, Ñ, V.</p>
--

Anexo 12 Fichas de valoración de especialistas



**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADOS**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

FICHA DE VALORACIÓN DE UN ESPECIALISTA

Título de la Propuesta:

Objetivo: Diseñar un Entorno Virtual de Aprendizaje como complemento al proceso enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura

1. Datos Personales del Especialista (esta información será solo de uso académico, los datos privados no serán públicos)

Nombres y apellidos:	Juan Diego Guato Santamaría
Título (s) Profesional:	Maestría en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales.
Ocupación o Cargo:	Docente
Años de experiencia:	9 años
Cédula de identidad:	1721124798

Teléfono:	0998340606
Correo electrónico:	juandiegototgs@outlook.com

2. Autovaloración del especialista

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		
Conocimiento técnico y/o científico acerca de la propuesta.	X		
TOTAL	4		
Observaciones: La propuesta es pertinente, se pueden ampliar las actividades según la aplicación de la guía didáctica.			

3. Valoración de la propuesta

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de guía de herramientas tecnológicas.	X				
Facilidad de uso de la guía de herramientas tecnológicas.	X				
Pertinencia del contenido en la aplicación de la guía de herramientas tecnológicas	X				
Coherencia entre el objetivo planteado y la propuesta de solución.	X				
Aplicación fácil, llamativo e interesante.	X				
TOTAL	5				
Observaciones: Es totalmente pertinente.					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

4. Recomendaciones



Firma de responsabilidad

Anexo 13. Fichas de valoración de especialistas



**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADOS**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

FICHA DE VALORACIÓN DE UN ESPECIALISTA

Título de la Propuesta: Entorno Virtual de Aprendizaje como complemento al proceso enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura

Objetivo: Diseñar un Entorno Virtual de Aprendizaje como complemento al proceso enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura

1. Datos Personales del Especialista (esta información será solo de uso académico, los datos privados no serán públicos)

Nombres y apellidos:	Ana Carvajal
Título (s) Profesional:	MSc.
Ocupación o Cargo:	Profesora
Años de experiencia:	13
Cédula de identidad:	1710798123
Teléfono:	022535565
Correo electrónico:	anitabananita08

2. Autovaloración del especialista

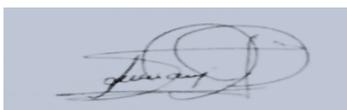
Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	+		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	+		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	+		
Conocimiento técnico y/o científico acerca de la propuesta.	+		
TOTAL	4		
Observaciones: La propuesta es pertinente, se pueden ampliar las actividades según la aplicación de la guía didáctica.			

3. Valoración de la propuesta

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de guía de herramientas tecnológicas.	+				
Facilidad de uso de la guía de herramientas tecnológicas.	+				
Pertinencia del contenido en la aplicación de la guía de herramientas tecnológicas	+				
Coherencia entre el objetivo planteado y la propuesta de solución.	+				
Aplicación fácil, llamativo e interesante.	+				
TOTAL	5				
Observaciones: Es totalmente pertinente.					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

4. Recomendaciones



Ana Carvajal

Firma de responsabilidad

ANEXO 14. Carta de autorización para la investigación

Quito, 12 de septiembre del 2023

**Señor Crnl. de E.M.C.
Carlos Mendieta
Rector de la U. E. FF.AA. Colegio Militar No. 1 Eloy Alfaro.**

De mi consideración:

Yo Marcelo Montalvo Rojas, con cedula de identidad numero 1717098147, solicito de la manera mas cordial y amable poder hacer mi trabajo de titulación para poder aprobar los lineamientos que me exige mi Maestría en Educación.

El proyecto está diseñado para niños de segundo año de educación general básica, en donde se procederá a realizar un Entorno virtual de aprendizaje como complemento del proceso enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura para los estudiantes y docentes.

La línea de investigación del proyecto es de gestión pedagógica de la innovación, donde generaremos un aprendizaje dinámico y colaborativo en los estudiantes y docentes de la institución.

Solicito se digne designar un docente para poder coordinar todas las actividades que se requieren para iniciar mi proyecto de tesis magistral, para lo cual le refiero mi contacto para los fines pertinentes

Por la atención brindada a la presente le anticipo mi agradecimiento.

Atentamente



**MSc. Marcelo Eduardo Montalvo Rojas
CI: 1717098147
Contacto: 0998411344
Quito-Ecuador**



12-09-2023

08 P11