



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:**

**“ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA LA ENSEÑANZA  
DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN EL TERCER AÑO DE  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
PIMAMPIRO AÑO LECTIVO 2021-2022”**

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

**AUTORA:**

Cunalata Ati Viviana Lucia

**DIRECTOR:**

PhD. Rómulo Paúl Andrade Ubidia

**OPOSITORES:**

PhD. Marcelo René Mina Ortega

MSc. Silvio Fernando Placencia Enríquez

Ibarra, 2022



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

## BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

### AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	<b>DE</b>	100380901-7	
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	<b>Y</b>	Cunalata Ati Viviana Lucia	
<b>DIRECCIÓN:</b>		Barrio Santa Clara, Pimampiro	
<b>EMAIL:</b>		<a href="mailto:ylcunalataa@utn.edu.ec">ylcunalataa@utn.edu.ec</a>	
<b>TELÉFONO FIJO:</b>		<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0982855385

DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	“Entornos Virtuales de Aprendizaje para la enseñanza del área de Lengua y Literatura en el tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Pimampiro año lectivo 2021-2022”
<b>AUTOR (ES):</b>	Cunalata Ati Viviana Lucia
<b>FECHA:</b>	31/03/2022
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TITULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciada en Ciencias de la Educación Básica
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	PhD. Rómulo Paúl Andrade Ubidia

## CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 31 días del mes de marzo de 2022

### EL AUTOR:



Cunalata Ati Viviana Lucia

1003809017

## CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, a los 31 días del mes de marzo de 2022

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

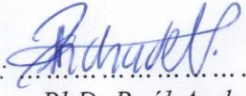


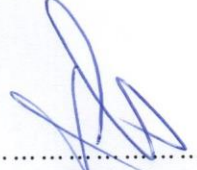
*PhD. Paul Andrade*  
C.C.: 1001908449


## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

*El Tribunal Examinador del trabajo de titulación “Entornos Virtuales de Aprendizaje para la enseñanza del área de Lengua y Literatura en el tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Pimampiro año lectivo 2021-2022” elaborado por Cunalata Ati Viviana Lucia., previo a la obtención del título del Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:*

(f):   
MSc. Fernando Placencia  
C.C.: 100162181-0

(f):   
PhD. Paul Andrade  
Director  
C.C.: 100190844-9

(f):   
PhD. Marcelo Mina  
Opositor  
C.C.: 100199754-1

(f):   
MSc. Fernando Placencia  
Opositor  
C.C.: 100162181-0

## **DEDICATORIA**

Al culminar esta etapa de mi vida universitaria, dedico con todo mi corazón y aprecio el presente trabajo a mis padres María y Nelson que me han inculcado valores, respeto y responsabilidades y sobre todo por el apoyo moral que siempre me brindaron día a día ya que esta nueva meta que he culminado les llena de orgullo tanto a ellos como a mí.

Con especial cariño dedico también a mis maestros quien han sido un pilar fundamental ya que me brindaron conocimiento y experiencias personales y profesionales durante toda mi carrera universitaria.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco en primer lugar a Dios y a la vida por permitirme cumplir una meta y haberme llenado de bendiciones en todo este tiempo, a él que con su infinito amor me ha brindado la sabiduría suficiente para culminar mi carrera universitaria.

También expreso con todo el cariño mi más sincero agradecimiento, reconocimiento y cariño a mis padres por todo el esfuerzo que han hecho para darme una profesión, gracias por los sacrificios y la paciencia que demostraron todos estos años; gracias a ustedes he llegado a ser una profesional, profesional que llena de orgullo sus corazones.

Agradezco también de manera muy especial a mi asesor por ser un guía, durante el todo el proceso de la presente investigación quién con sus conocimientos y apoyo supo guiar el desarrollo desde el inicio hasta su culminación

## RESUMEN

La enseñanza del área de Lengua y Literatura ha sido un elemento a investigar dentro del proceso de formación académica en los últimos años, sin embargo a raíz de la pandemia la práctica educativa docente tomó un giro repentino, pasó de desarrollarse en un salón de clases a ser mediados por la tecnología, donde los Entornos Virtuales de Aprendizaje son fundamentales para brindar una educación de calidad y calidez. En tal virtud este estudio tuvo como objetivo Caracterizar los Entornos Virtuales de Aprendizaje para la enseñanza del área de Lengua y Literatura en el tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Pimampiro”, con el propósito de elaborar estrategias didácticas lúdicas, innovadoras y motivadoras para fortalecer la enseñanza del área de Lengua y Literatura. En cuanto a la metodología se enmarcó dentro del enfoque mixto, el tipo de investigación fue descriptiva, las técnicas empleadas fueron: encuesta aplicada a cuatro docentes, un directivo y 131 padres de familia de la Unidad Educativa “Pimampiro”. Los resultados respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje a través de los EVA develaron que existe debilidad en la aplicación de estrategias innovadoras y manejo de herramientas digitales por parte de los docentes. En conclusión, esta área de formación requiere por parte de los docentes de una praxis pedagógica integral e innovadora que permita el uso de diversas plataformas, recursos y herramientas digitales para fortalecer los EVA durante la educación virtual. Como propuesta fue posible diseñar estrategias didácticas lúdicas que permiten generar un aprendizaje colaborativo y significativo a través del uso de las TIC.

**Palabras clave:** Lengua y Literatura, recurso didáctico, herramientas TIC, Entornos Virtuales de Aprendizaje.



## ABSTRACT

In recent years, the teaching of Language and Literature has been a topic of investigation within the academic training process. As a result of the pandemic, teaching educational practice took a sharp turn, shifting from developing in a classroom to being mediated by technology, with Virtual Learning Environments becoming increasingly important in providing excellent education and warming. The goal of this research was to characterize virtual learning environments for language and literature teaching in the third year of Basic General Education at the "Pimampiro" Educational Unit, to develop didactic, innovative, and motivating strategies to improve language and literature teaching. As for the methodology, it was framed within the mixed approach; the type of research was descriptive, the techniques used were: survey applied to four teachers, a director, and 131 parents of the "Pimampiro" Educational Unit. The results regarding the teaching-learning process through the EVA revealed that there is weakness in the application of innovative strategies and management of digital tools by teachers. In conclusion, this area of training requires from teachers a comprehensive and innovative pedagogical praxis that allows the use of various platforms, resources, and digital tools to strengthen EVA during virtual education. As a proposal, it was possible to design didactic strategies playful that allow generating collaborative and meaningful learning through the use of ICT.

**Keywords:** Language and Literature, teaching resource, ICT, Virtual Learning Environments.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Problema de investigación.....	15
Justificación .....	17
Antecedentes .....	19
OBJETIVOS.....	22
<b>CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>24</b>
<b>1.1 Entornos Virtuales de Aprendizaje .....</b>	<b>24</b>
1.1.1. Características de los Entornos Virtuales de Aprendizaje .....	24
1.1.2. Tipos de Entornos Virtuales de Aprendizaje.....	25
1.1.2.1. Plataformas digitales para producción de recursos en la enseñanza de Lengua y Literatura .....	28
1.1.3. El rol del docente en los Entornos Virtuales de Aprendizaje .....	31
1.1.3.1 El rol del estudiante en Entornos Virtuales de Aprendizaje .....	32
<b>1.2. Enseñanza de la Lengua y Literatura .....</b>	<b>34</b>
1.2.1. El conectivismo en la enseñanza de la Lengua y Literatura.....	35
1.2.2. La importancia de enseñar y aprender Lengua y Literatura .....	36
1.2.3. El área de Lengua y Literatura en el Currículo Ecuatoriano de EGB....	38
1.2.3.1. Importancia de las actividades lúdicas en el área Lengua y Literatura .....	40
1.2.3.2. Aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura .....	41
<b>CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS.....</b>	<b>42</b>
2.1 Tipo de investigación.....	42
2.2 Métodos, técnicas e instrumentos de investigación .....	42
2.2.3. Instrumentos .....	43
2.4. Participantes .....	44
2.5. Procedimiento y análisis de datos .....	45
<b>CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>45</b>
<b>CAPÍTULO IV: PROPUESTA .....</b>	<b>58</b>

<b>4.1. Título de la propuesta .....</b>	<b>58</b>
<b>4.3 Objetivo General de la propuesta.....</b>	<b>59</b>
<b>4.4 Fundamentación.....</b>	<b>59</b>
<b>4.4.1 Estrategias Lúdicas .....</b>	<b>60</b>
<b>4.4.2 Benéficos de las herramientas TIC en los Entornos Virtuales de Aprendizaje.....</b>	<b>61</b>
<b>4.6 Estructura de la propuesta.....</b>	<b>66</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>105</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>106</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Plataformas digitales educativas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje .....	26
Tabla 2 Herramientas digitales educativas para la producción de recursos, materiales. .	30
Tabla 3 Aportes de la Teoría del conectivismo .....	35
Tabla 4 Destrezas de Lengua y Literatura .....	39
Tabla 5 Distribución de representantes padres de familia de los estudiantes por paralelo .....	44
Tabla 6 Posee conexión a internet y Zona donde vive .....	45
Tabla 7 Listado de herramientas tecnológicas de información y comunicación .....	46
Tabla 8 Listado de herramientas tecnológicas de información y comunicación .....	46
Tabla 9 Plataformas digitales para la enseñanza de Lengua y Literatura .....	48
Tabla 10 Plataformas digitales para la enseñanza de Lengua y Literatura .....	48
Tabla 11 Recursos digitales educativos para la enseñanza de Lengua y Literatura .....	49
Tabla 12 Recursos digitales educativos utiliza para la enseñanza de Lengua y Literatura .....	50
Tabla 13 Medio por el cual recibe las actividades y material de Lengua y Literatura ....	52
Tabla 14 Medio por el cual envía las actividades y material de Lengua y Literatura .....	53
Tabla 15 Elementos para fortalecer en la formación del docente del área de Lengua y Literatura .....	53
Tabla 16 Elementos para fortalecer en la formación del docente del área de Lengua y Literatura .....	54
Tabla 17 Años de servicio .....	55
Tabla 18 Métodos de enseñanza y aprendizaje que el docente conoce y aplica en el área de Lengua y Literatura.....	55
Tabla 19 Finalidades de las TIC en los Entornos Virtuales del Aprendizaje .....	57
Tabla 20 Benéficos del uso de esta herramienta.....	63

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> .....	47
<b>Figura 3</b> .....	51
<b>Figura 4</b> .....	51
<b>Figura 5</b> .....	63
<b>Figura 6</b> .....	64
<b>Figura 7</b> .....	65
<b>Figura 8</b> .....	70
<b>Figura 9</b> .....	74
<b>Figura 10</b> .....	77
<b>Figura 11</b> .....	81
<b>Figura 12</b> .....	84
<b>Figura 13</b> .....	87
<b>Figura 14</b> .....	91
<b>Figura 15</b> .....	94
<b>Figura 16</b> .....	97
<b>Figura 17</b> .....	101

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación, se enfoca en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) como una nueva tendencia educativa del área de Lengua y Literatura durante la virtualidad; donde la innovación tecnológica, el uso de recursos y el crecimiento de la accesibilidad al internet, son las principales razones del desarrollo de numerosas aplicaciones que favorecen a este campo educativo mismo que se encuentra mediado por tecnología. A partir de la presencia del internet y ante esta nueva forma de enseñanza –aprendizaje mediado por los entornos virtuales de adaptación y comprensión a través de los cuales recibimos, creamos y conectamos toda la información han fomentado nuevas herramientas de gestión y difusión que fortalece el aprendizaje los diversos niveles y áreas educativas (Rodríguez, Barragán, 2017).

La implementación de los EVA en las diferentes áreas de conocimiento se convierte, en un apoyo educativo que fortalece y complementa los aprendizajes de una manera positiva e innovadora, además de que se fomenta la creatividad, el pensamiento crítico-reflexivo y el aprendizaje colaborativo mejorando así su proceso de enseñanza-aprendizaje (Yépez, 2020). Por lo que este estudio se inserta en el campo de la educación, de manera especial en el EVA, con los cambios constantes en nuestra sociedad del conocimiento y mediados por la tecnológica, cada día aparecen herramientas tecnológicas e innovadoras que ayudan a fortalecer el proceso educativo.

En cuanto a las motivaciones que guiaron a la investigación es conocer los diversos Entornos Virtuales de Aprendizaje y las principales dificultades en el área de Lengua y Literatura que han experimentado todos los miembros de la comunidad educativa (docentes, estudiantes y padres de familia) durante la educación virtual. Esta es un área fundamental en el desarrollo comunicativo del ser humano ya que desarrolla habilidades de escuchar, hablar, leer y escribir que son imprescindibles y forman parte esencial dentro de todo el proceso académico del estudiante (Vega-Córdova, et al., 2020).

### **Problema de investigación**

A raíz de la emergencia sanitaria declarada en el país debido a la propagación del COVID-19, y ante el cierre prolongado de las escuelas a nivel nacional, la docencia tuvo un cambio paradigmático; pasó de desarrollarse en el salón de clases a ejercerse a través de un dispositivo tecnológico, es decir pasó de una educación presencial a una educación virtual donde el uso de herramientas virtuales será la clave del nuevo aprendizaje. La propuesta de renovación de las estrategias de enseñanza trae consigo retos significativos hacia la docencia tales como: Alfabetización digital, Desconocimiento sobre el uso y manejo de dispositivos

tecnológicos, Actualización docentes en herramientas TIC, entre otros (Pérez & Rábago, 2020).

Por lo tanto la crisis sanitaria que atraviesa actualmente el país y el mundo han puesto en evidencia la gran brecha digital tanto en docentes como en los estudiantes si bien es cierto, El Ministerio de Educación ante el cierre drástico de las escuelas tomó la iniciativa de crear portales educativos por medio de la televisión y radio, así como también las fichas impresas organizados por nivel educativo, área de conocimiento y tema, el reto para los docentes en el área de Lengua y Literatura, así como también en las demás áreas de educación, es desarrollar nuevas técnicas métodos o estrategias enseñanza para los diversos temas de Lengua y Literatura los cuales deberán ser modificados y adaptados a la nueva realidad educativa (Bonilla, 2020).

Sin duda alguna los docentes durante este tiempo han enfrentado el desafío tecnológico y entender que las plataformas o recursos tecnológicos no son el cambio, sino el enfoque pedagógico, la interacción y finalidad que debe crearse entre docente y estudiante para mantener activo el sistema educativo. Yépez (2020) menciona que El Ministerio de Educación del Ecuador también realizó ajustes curriculares para permitir que las instituciones siguieran ofreciendo clases en una modalidad virtual, esta modalidad ha implicado retos, tales como la escasez de dispositivos móviles para estudiantes, poca o nula conexión a internet (debido a que las familias no pueden costear los gastos de este servicio y la falta de infraestructura), desconocimiento del uso de dispositivos, plataformas y recursos digitales por parte de familias y docentes en los procesos de enseñanza-aprendizaje son pequeñas diferencias que no permiten llevar a cabo la educación.

Ante lo mencionado anteriormente el uso de técnicas, estrategias, recursos y procesos metodológicos no son empelados por los docentes en la educación virtual ya que el desconocimiento de diversas plataformas, programas, aplicaciones o recursos virtuales educativos ha hecho que la educación se torne difícil tanto para docentes como estudiantes, esto constituyen una grave situación en el ámbito educativo. Por lo tanto, para que una educación sea de calidad y calidez es indispensable conocer los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) que son entornos novedosos que surgen como resultado de la incorporación de las TIC a la educación estos se caracterizan por desarrollar un ambiente armónico y adecuado para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Roncancio, 2019).

Esta nueva realidad de aprendizaje que el sistema educativo debe afrontar durante y después de la pandemia es promover la utilización recursos lúdicos, didácticos acordes a la edad de los estudiantes, materia y tema a desarrollarse. En cuanto al área de Lengua y Literatura los recursos deben estar enfocado en las actividades educativas lúdicas que generen un aprendizaje significativo mediante el uso de las TIC, en donde el niño pueda

desarrollar sus habilidades, ya que la lúdica (juego) durante la niñez y hasta en la adolescencia es una importante herramienta de la cual los docentes deben tener conocimiento y emplearlas durante la educación virtual (UNESCO, 2013).

### **Delimitación del Problema**

La presente investigación se inserta en el campo de la educación, de manera especial en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura del tercer año de EGB, que con la evolución de la tecnología se ha visto que ofrece un sin número de herramientas que están inmersas de los EVA que ayudan y apoyan en el proceso educativo de la sociedad de maneja interactiva y atractiva

### **Delimitación de las unidades de observación.**

- Docentes y Directivo del área de Lengua y Literatura
- Padres de familia de los Estudiantes de los 3er años de Educación General Básica

### **Delimitación espacial.**

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Pimampiro” perteneciente al Cantón Pimampiro, Provincia Imbabura.

### **Delimitación Temporal**

La presente investigación se realizó en el periodo académico 2021 – 2022

### **Formulación del problema**

¿Identificar los Entornos Virtuales de Aprendizaje y determinar cuan preparado se encuentra el docente del área de Lengua y Literatura en el tercer año de Educación General Básica para afrontar la educación virtual?

### **Justificación**

La presente investigación tiene por objetivo caracterizar los Entornos Virtuales de Aprendizaje para la enseñanza del área de Lengua y Literatura y así responder a las diversas incógnitas desarrollada a través de la educación virtual, con el propósito de brindar pautas o estrategias didácticas virtuales para potenciar el acompañamiento docente y así reforzar el aprendizaje de los estudiantes a través de los EVA.

El principal desafío que presenta el sistema educativo en la actualidad es reducir al máximo las consecuencias directas e indirectas en el proceso de aprendizaje por lo que se hace necesario que la escuela genere acciones viables que respondan a las exigencias y requerimientos de los estudiantes en sus distintos contextos y realidades. Por lo tanto, la educación tecnológica y la implementación de las TIC es reconocida como parte de las nuevas reformas educativas de cada país, la cual intenta emplearla desde la edad de



preescolar. Sin embargo, la educación en situaciones de emergencia como la actual requiere una reorientación profunda de la acción educativa para ser pertinente, relevante y adecuada. (Ministerio de Educación, 2020).

Dentro de las innovaciones educativas, la incorporación de los EVA implica dar un cambio al proceso de adquisición y transformación del conocimiento; ya que la calidad y utilidad educativa consiste en saber integrar las actividades de aprendizajes significativos y aprovechar las herramientas que ofrecen los entornos virtuales. Rincón (2008) menciona “Para lograr estos propósitos es necesario atender la formación del profesorado en la incorporación de las TIC: desarrollo de conocimientos, competencias y habilidades, frente a la implementación de las tecnologías como herramientas y medios para apoyar el aprendizaje” (p.5). Es decir, el cuerpo docente de una institución debe conocer acerca de los beneficios que tienen las TIC al ser incorporadas en la educación ya que a partir de ello se genera un aprendizaje constructivista y significativo en y para el desarrollo de las y los estudiantes.

Además, la investigación se considera factible ya que se pretende conocer el EVA como apoyo al aprendizaje en una modalidad virtual, mismo que debe ser considerando como una innovación a un sistema de enseñanza, aprendizaje partiendo de herramientas que contrasten a los métodos tradicionales debido a que nos enfrentamos a las exigencias comunicativas y cognitivas de las generaciones emergentes vinculadas a la era digital (Aparici y Silva 2011).

Por lo tanto, la investigación realizada tendrá resultados beneficiosos en la impartición de conocimientos, de los cuales los beneficiarios directos son: los estudiantes de tercer año de Educación General Básica, ya que, podrán adquirir conocimientos de lengua y literatura de manera entretenida y motivadora, lo cual, genera aprendizajes colaborativos y significativos en los entornos mediados por tecnología. sintetizar, organizar y comprender de una manera más sencilla la información, así como también los docentes del área de Lengua los cuales tendrán el conocimiento acerca del uso de las diversas plataformas o herramientas educativas que complementarán su práctica educativa.

Los beneficiarios indirectos de la presente investigación son: la sociedad ya que contará con mejoras en los procesos de enseñanza y en general en el desarrollo del individuo, para así, formar jóvenes con pensamiento crítico y analítico, capaces de resolver de una mejor manera problemas cotidianos y generando cambios positivos a la sociedad en la cual se desarrollan. Los padres de familia contarán con un sistema de educación de calidad para sus hijos, lo que beneficia el ambiente familiar en el cual se desarrollan los niños mejorando su autoestima y su capacidad de resolución, por ende, mejorar la capacidad de adquirir nuevos conocimientos impartidos por docentes al momento de recibir las clases.

Además, esta investigación generó impactos positivos dentro de la Unidad Educativa “Pimampiro” ya que se atendió a las necesidades de los docentes y estudiantes para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje la cual está inmersa dentro de los entornos virtuales misma que se basa en desarrollar, motivar y construir el aprendizaje de las y los estudiantes mediante el uso de las TIC.

En cuanto a los impactos educativos, se producirá un impacto positivo ya que al proponer el diseño de estrategias didácticas lúdicas para fortalecer el aprendizaje a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje como propuesta educativa, el personal docente del área de Lengua y Literatura del tercer año y del Subnivel Elemental de Educación General Básica podrán mejorar su praxis educativa, así mismo los estudiantes se sentirán motivados a aprender con la implementación de diversas herramientas, plataformas y recursos didácticos para la enseñanza de Lengua y Literatura, de igual manera los padres de familia ya que tendrán una estrecha relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijas/os y los recursos TIC empleados que utiliza el docente para para brindar una educación de calidad y calidez

### **Antecedentes**

La presente investigación está sustentada mediante información analizada en las diversas bases científicas, bibliográficas las cuales están basada en estudios previos mismos que están relacionados con la problemática planteada, que aportan al desarrollo de esta.

En su informe de investigación sobre. La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19 realizado por la (CEPAL-UNESCO, 2020) donde menciona que la pandemia ha transformado los contextos de implementación del currículo, no solo por el uso de plataformas y la necesidad de considerar condiciones diferentes a aquellas para las cuales el currículo fue diseñado, sino también porque existen aprendizajes y competencias que cobran mayor relevancia en el actual contexto. Es preciso tomar una serie de decisiones y contar con recursos que desafían a los sistemas escolares, los centros educativos y los docentes.

Si bien es ciertos la pandemia generó grandes brechas e incertidumbres en la educación más aun en los docentes y estudiantes ya que las medidas que se han implementado ante la crisis se relacionan con la suspensión de las clases presenciales en todos los niveles e instituciones educativas, lo que ha dado origen a campos de acción tales como: el despliegue de modalidades a distancia mediante el uso de las TIC, la utilización de diversos formatos y plataformas, así como también el apoyo y la movilización del personal y las comunidades educativas, entre otros (Giler, 2021).

Sin embargo, la pandemia muestra un panorama desolador en la enseñanza de Lengua y Literatura en Latinoamérica. (Arévalo & Hernández, 2020) un ejemplo claro es el panorama que vive el sistema educativo del El Salvador donde refleja la ineficiencia de la intervención

del Estado y de las políticas públicas educativas ya que los profesores recibieron capacitaciones de plataformas virtuales mediante teléfonos inteligentes mas no por medio de computadoras o equipos electrónicos, cuyo costo saldaron de sus sueldos, esto afecta más a docentes y estudiantes de zonas rurales.

En cuanto a México, frente al cierre de las instituciones educativas, los educadores implementaron herramientas y plataformas virtuales en sus clases, que, tuvieron que aprender a utilizarlas, denotándose su limitada alfabetización tecnológica y el escaso conocimiento sobre el uso de herramientas o recursos didácticos. La política educativa, tiene que enfocarse en atender las necesidades del magisterio, porque gran parte del profesorado, según (Pérez-Archundia, 2020), no cuenta con medios digitales o planes de internet, viéndose obligados a acudir a cibercafé, prestar un computador o teléfono inteligente, lo cual se encuentran en la necesidad de salir a parques y plazas para conectarse e impartir sus clases, e incluso dirigirse a los domicilios de los estudiantes para entregar el material de estudio, poniendo en peligro su salud.

Referente a Ecuador, el profesor de Lengua y Literatura tuvo que reinventarse, abandonar el pizarrón y marcador, para adoptar plataformas virtuales, redes sociales y explicar los contenidos de las guías pedagógicas emitidas por el Ministerio de Educación [MINEDUC]. El MINEDUC elaboró el Plan Aprendamos Juntos en Casa, basado en proyectos de contención emocional y refuerzo académico. Frente a esto, mencionado por (Álvarez, et al., 2020). Esta nueva modalidad educativa afecta enormemente a los maestros de instituciones rurales, quienes no han podido adquirir dispositivos móviles o tecnológicos para contactarse con sus estudiantes.

Vega-Córdova, et al. (2020) En su informe de investigación sobre los Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de pandemia en Ecuador, el autor hace referencia que a consecuencia de la pandemia Covid-19, la docencia tuvo repentino cambio ya que paso de ser presencial a virtual, en cuanto a los docentes de Lengua y Literatura se vieron en la necesidad de aprender con prontitud el uso y manejo de plataformas, en este proceso quedó evidente la brecha marcada entre el docente y la tecnología. El docente del área de Lengua y Literatura debe preparar y diseñar estrategias pedagógicas para el desarrollo de destrezas, habilidades, además de dotar al estudiante de herramientas comunicacionales, desarrollar actividades que complementen la educación, es decir, integrar materiales y recursos didácticos multimedia diseñados para dirigir el aprendizaje a través de una activa comunicación siendo así imprescindible vincular a las TIC como eje de procesos dinámicos en la enseñanza y aprendizaje

Ahora bien, es importante abordar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como una oportunidad para reposicionar a la comunidad docente. El dominio de las TIC es el primer paso que requiere actualmente el sistema educativo con el fin de impulsarlos

y motivarlos a diseñar nuevas estrategias de aprendizaje en la práctica educativa. Es aquí donde surge la necesidad de que las instituciones educativas planteen actividades de enseñanza, de manera que exija al docente poseer capacidades, competencias y conocimientos variados y que estos permitan la construcción del conocimiento en los procesos de aprendizaje, relacionando la teoría con la práctica, es decir, promover un aprendizaje orientado para la acción en beneficio de las y los estudiantes (Esteban, 2012).

En cuanto al uso de las herramientas TIC presenta ciertos inconvenientes con respecto a la implementación por parte de los docentes en los primeros años escolares para generar un aprendizaje significativo, De acuerdo con Sierra, et al (2018), el uso y la implementación de las TIC en la educación actual es muy necesaria debido a varios factores: a los cambios en los contenidos curriculares que exigen una formación integral y continua a lo largo de la vida; por la penetración de nuevas herramientas tecnológicas; a la alineación permanente en competencias básicas TIC, tanto para modalidad presencial como no presencial; y para asegurar una formación continua tanto de profesores como sus alumnos en las instituciones educativas públicas.

En ese mismo sentido Arceo (2010), menciona que los docentes deben tener esa disponibilidad, disposición y motivación de aprendizaje, que busca lograr un mayor vínculo con los contenidos del currículo escolar y pretende dar un sustento teórico a sus propuestas, sobre todo desde la perspectiva constructivista y desde el fenómeno educativo de las instituciones del sector público de la ciudad. Un estudio titulado Usos y abusos de las TIC en los adolescentes (Sallán y Mercader) indica que:

Los buenos usos de las TIC se concretan para el profesorado en las acciones relacionadas con actividades escolares y de aprendizaje, la comunicación e interacción con otras personas, el entretenimiento, el desarrollo de la creatividad, la curiosidad y la investigación, siendo todas estas acciones importantes en la medida en que ayudan al adolescente a pensar y a crear su propia identidad a través de la información a la que tienen acceso. Para los adolescentes, la utilización de las TIC se asocia a valoraciones muy positivas referidas a su funcionalidad, rapidez y facilidad, con la idea de fondo de que ayudan a vivir (p. 138).

De igual modo, (Cotino, 2020), indica que el docente debe empezar a escuchar y motivar a sus estudiantes, además de aprovechar la oportunidad para pensar de qué forma la disciplina impartida puede aportar conocimientos relevantes para sus vidas. En cuanto a la educación virtual el en el país se han diseñado e implementado el plan educativo estratégico Juntos Aprendemos en Casa con la finalidad de no detener la educación y evitar que los educandos se conviertan en desertores del proceso escolar.

Continuando con Cabero (2007), el uso adecuado de las TIC como herramientas y medios de recursos didácticos generan desarrollo pedagógico dentro de las aulas de clases, considerando que se debe volver a configurar el escenario educativo, y esto requiere de formación y perfeccionamiento del entorno educativo y administrativo, para que se cree un entorno diferente y propicio para el aprendizaje.

Por lo tanto, se busca que los Entornos Virtuales de Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura y en las demás áreas de educación estén basados en la interpretación y solución de problemas (Gutiérrez-Rodríguez, 2018); que además sean espacios activos, interactivos y colaborativos tanto para el docente como para sus estudiantes. Sin embargo, a raíz de la situación de pandemia, cada docente con sus estudiantes, han generado entornos de aprendizaje de características singulares. Los espacios virtuales, se han ido configurando de distintas formas, mediante los recursos disponibles y las voluntades de toda la comunidad educativa. Cada ambiente formativo se tiñe de valores, de experiencias, de historias de vida de los docentes, que promueven el desarrollo y socialización de las experiencias de sus estudiantes, en vinculación con la familia (García, 2020).

Ante esta situación en marcada por el miedo y la incertidumbre frente a los acontecimientos sanitarios y sus consecuencias sociales, laborales y económicas, la figura del docente ha cumplido un rol fundamental que ha ido mucho más allá de los aspectos pedagógicos. Transformó su enseñanza presencial en enseñanza remota desde su hogar y mediatizó materiales didácticos a fin de favorecer el aprendizaje de sus estudiantes (García, 2020). Optar por la virtualidad en educación ofrece un modelo más flexible de enseñanza y aprendizaje, donde las buenas prácticas docentes son las facilitadoras de los procesos educativos mediante el uso de las TIC (Durán-Rodríguez, et al., 2016).

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Caracterizar los Entornos Virtuales de Aprendizaje para la enseñanza del área de Lengua y Literatura en el tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Pimampiro” año lectivo 2021-2022.

### **Objetivos Específicos**

- a) Fundamentar las bases teóricas y científicas relacionadas a los Entornos Virtuales de Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura del tercer año de Educación General Básica.
- b) Diagnosticar los Entornos Virtuales de Aprendizaje por medios de los cuales se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura en el tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Pimampiro” año lectivo 2021-2022.

- c) Diseñar estrategias didácticas lúdicas para fortalecer el aprendizaje del área de Lengua y Literatura a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje en el tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Pimampiro” año lectivo 2021-2022.

### **Breve descripción de la estructura o contenido del informe**

**Capítulo I.-** Se presenta la fundamentación teórica acerca de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, los recursos, plataformas y herramientas educativas para fortalecer el aprendizaje del área de Lengua y Literatura, así como también la importancia de esta área dentro del currículo educativo.

**Capítulo II.-** Comprende los materiales y métodos, donde se explica de manera detallada el tipo de investigación, métodos, técnicas e instrumentos, participantes que fueron utilizados para el desarrollo de la investigación.

**Capítulo III.-** Corresponde a los resultados y discusión, que trata del análisis de los resultados del cuestionario aplicado a los docentes, directivo y padres de familia.

**Capítulo V.-** Se detalla una propuesta sobre el diseño de estrategias didácticas lúdicas para fortalecer el aprendizaje del área de Lengua y Literatura a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje

# CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

## 1.1 Entornos Virtuales de Aprendizaje

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son un espacio apoyado en el uso de las herramientas tecnológicas de información y comunicación, en el cual constituyen diversos elementos con un propósito fundamental (González & Flórez citado en Munévar, 2015) determina que un ambiente de aprendizaje es “El lugar donde la gente puede buscar recursos para dar sentido a las ideas y construir soluciones significativas para los problemas” (pág.100). Es decir, los entornos de aprendizaje radican en ofrecer un escenario favorable para la construcción del conocimiento a partir de la interacción de las TIC entre los agentes participantes del proceso de enseñanza aprendizaje.

De la misma forma Muñoz & González (2009) plantean que los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son espacios virtuales en los que se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje en cursos pertenecientes a formación virtual. Estos ambientes de aprendizaje se diseñan dentro de diversas plataformas educativas a través del uso de las TIC. Dentro de los EVA, las relaciones, vivencias y emociones que los estudiantes puedan experimentar se basan en espacios de interacción coherentes y fundamentados en valores técnicos, intelectuales, individuales, sociales entre otros.

Dentro de este marco los entornos virtuales de aprendizaje hay que tener-presente todos los componentes del sistema didáctico, por un lado, que los materiales diseñados para su utilización en entornos virtuales se orientan a un aprendizaje muy activo, pues se necesita tener en cuenta la estructuración correcta del contenido y apropiarse de los contenidos. Por lo tanto, es necesario que los docentes, especialmente en los niveles de preparatoria, elemental, medio y superior, dominen las herramientas informáticas y de comunicación que les permitan desenvolverse con soltura en estos nuevos escenarios (Méndez, et al, 2007).

### 1.1.1. Características de los Entornos Virtuales de Aprendizaje

En los entornos educativos, el estado afectivo de los estudiantes es uno de los temas más estudiados y uno de los más importantes para lograr que los entornos de aprendizaje sean eficaces. Por lo tanto, la mediación en este punto no solo implica usar un entorno virtual y guiar a los estudiantes, sino que requiere que el docente realice múltiples funciones para asegurar la calidad y la eficacia de los procesos en los entornos virtuales de aprendizaje (González, et al., 2012)

Para Boneu (2007) propone cuatro características básicas, e imprescindibles, que deberían cumplir cualquier EVA tales como:

- **Interactividad:** consigue que la persona que está usando la plataforma tenga consciencia de que es el protagonista de su formación.

- **Flexibilidad:** Se caracteriza por tener una adaptación fácil en la organización del sistema e-learning donde se quiere implantar. Esta adaptación se puede dividir en los siguientes puntos:
  - Capacidad de adaptación a los planes de estudio de la institución donde se quiere implantar el sistema.
  - Capacidad de adaptación a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.
- **Escalabilidad:** Hace referencia a la capacidad de la plataforma e-learning para que funcione con un número pequeño o grande de usuarios.
- **Estandarización:** es la capacidad de utilizar cursos realizados por terceros; de esta forma los cursos se encuentran disponibles para la organización que los ha creado y para otras que cumplen con el estándar.

Las características cumplen una función importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que permite la diversificación de medios para la adquisición de habilidades, conocimientos y capacidades que deben tener tanto los docentes como estudiantes dentro de los EVA. Entre los principales elementos y características se relacionan con el diseño de estrategias didácticas, la organización interna de las actividades, los objetivos de aprendizaje (conceptos, procedimientos, actitudes), dinámicas de las actividades, actividades de retroalimentación o refuerzo entre otros (Rincón, 2008).

### 1.1.2. Tipos de Entornos Virtuales de Aprendizaje

Los tipos de EVA de uso más extendido a nivel escolar son cuatro: plataformas de e-learning, blogs, wikis y redes sociales (Salinas, 2019). Lo que distingue a estos ambientes entre sí es su dimensión tecnológica y, por lo tanto, las potencialidades educativas que cada uno de ellos ofrece, al servir de soporte a distintas actividades de aprendizaje ya que son un conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, con base en un programa curricular (Rincón, 2008).

**Wikis:** Son espacios web que se construyen y se caracterizan por ser de forma cooperativa sin necesidad de conocimientos de programación web. Silva & Salgado menciona “Los wikis son atractivas herramientas de colaboración que permiten una fácil autoría del contenido en la web. Precisan de un conocimiento informático básico y su fácil acceso” (p.167). También permite la generación de textos de manera colectiva donde el usuario puede editar el contenido de forma rápida y sencilla

**Blogs:** son espacios web donde se van publicando noticias o post con un orden cronológico. Al contrario de lo que suele ocurrir con las wikis, los blogs suelen ser personales, aunque también admiten el trabajo cooperativo. Se han constituido por ser un



fenómeno imparables que penetra en todos los ámbitos del conocimiento, su presencia crece debido a su fácil uso y aplicación (Montilla, et al., 2016).

**Redes sociales:** Las redes nos van a permitir difundir nuestros entornos virtuales si queremos potenciar las contribuciones a nuestros espacios de enseñanza-aprendizaje direccionados al ámbito educativo ya que son espacios web con un diseño muy determinado en función de la plataforma que los soporta y diseñados para que cada usuario comparta información con otros usuarios de su comunidad o de forma pública (Torres & Carranza, 2011).

**Las plataformas de e-learning:** Representan una alternativa como apoyo para el proceso de la enseñanza y aprendizaje, permiten la construcción de entornos virtuales de aprendizaje como medios o estrategias didácticas. Actualmente existe una variedad de plataformas (comerciales y no comerciales), pero la elección dependerá de las características y necesidades de la institución educativa. Estas a su vez se caracterizan por ser herramientas que permitan la comunicación síncrona y asíncrona, tales como: foros, chats, correos, videoconferencia, video, pizarra electrónica, diario, noticias en línea, blogs de asignaturas, weblogs individuales de alumnos y wikis. Así mismo, anotaciones personales, calendario y revisión del progreso, ayuda en el uso de la plataforma, mecanismos de sincronización y trabajo fuera de línea donde los estudiantes tengan la posibilidad de trabajar desconectados de la plataforma (Rodríguez, Castillo, 2019).

Sin embargo, es pertinente incluir progresivamente el uso de diversas plataformas educativas dentro de las prácticas docentes durante el aprendizaje en la virtualidad. A continuación, se presenta las siguientes plataformas virtuales mismas que se caracterizan por brindar mayor accesibilidad, fácil acceso para que puedan hacer uso los docentes, compartir los conocimientos y mejorar en proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes durante la educación virtual. Además, estas permiten compartir documentos, grabar reuniones, compartir pantallas entre otras, las cuales deben poseer estas para brindar una educación de calidad y calidez que podrían hacer uso los docentes para compartir los conocimientos y mejorar en proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes durante la educación virtual.

**Tabla 1:**

*Plataformas digitales educativas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje*

Plataforma	Funciones
Zoom	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabaja con grupos pequeños, grandes o medianos, funciona solo con video, audio o la combinación de los dos.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite proyectar la pantalla para presentar documentos, videos o presentaciones.</li> <li>• Acceso desde la computadora, Tablet y teléfono</li> <li>• Tiempo de 40 minutos luego puede iniciar y extender por 40 minutos más</li> <li>• Grabar llamadas como videos</li> </ul>
<b>Microsoft Teams</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear salas de chat grupales o privadas</li> <li>• Realizar presentaciones en: Power Point, Word, Prezzi, entre otras.</li> <li>• Comunicación para alternar el dinamismo de los grupos colaboración y participación en equipo</li> <li>• Grabar videos y llamadas</li> <li>• Permite programar actividades para prevenir a los participantes a través del calendario.</li> </ul>
<b>Google meet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite reuniones hasta con 100 participantes</li> <li>• Permite grabar las reuniones y compartir además miembros ausentes.</li> <li>• Compartir presentaciones en directo</li> <li>• Compartir pantalla</li> <li>• Elimina sonidos del exterior que puedan alterar el video</li> <li>• Permite configuración de luminosidad si el ambiente esta opaco</li> </ul>
<b>Moodle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite al docente crear su propio entorno virtual de aprendizaje</li> <li>• Crear clases virtuales y subir contenido en formatos digitales como vídeos, audios, pdf, etc.</li> <li>• Chats para la interacción entre profesores y alumnos</li> <li>• Posibilidad de incorporar temas para la personalización, calendario</li> <li>• Posee wiki, permite que los alumnos puedan crear páginas web de los temas</li> </ul>
<b>Edmodo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite establecer un espacio virtual de comunicación con los estudiantes y docentes</li> <li>• Pueden hacer comentarios y aportes de las actividades realizadas</li> <li>• Adjuntar archivos y enlaces</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer un calendario de trabajo</li> <li>• Realizar actividades, evaluaciones y gestionarlas.</li> </ul>
--	---

**Nota:** Elaboración propia

Estas son algunas plataformas educativas que permiten establecer un espacio virtual de comunicación con los estudiantes y docentes, en el que se pueden hacer comentarios y aportes de las actividades realizadas, adjuntar archivos y enlaces, establecer un calendario de trabajo, personalización y autogestión de algunos contenidos del curso, desarrollo de destrezas tecnológicas, entre las cuales las comunicativas a través del correo electrónico, los foros y la participación activa en proyectos colaborativos, la utilización de estas plataformas constituyen experiencias enriquecedoras tanto al docente como a el estudiante (Pacheco., 2010).

### **1.1.2.1. Plataformas digitales para producción de recursos en la enseñanza de Lengua y Literatura**

Las TIC constituye, por su propia naturaleza, un medio excepcional para fomentar la lectura y la escritura, además de ofrecer numerosas herramientas y recursos para la asignatura de Lengua y literatura que promueven la creatividad, permiten ejercitar los conocimientos gramaticales y ortográficos, entre otros. González (2019) menciona “las TIC para la creación, comprende todas aquellas herramientas y aplicaciones web que permiten la producción de textos literarios, así como también la elaboración de productos literarios innovadores y creativos” (p.3). Un aspecto muy importante tiene que ver con la implementación de recursos didácticos activos que faciliten el aprendizaje autónomo, colaborativo y el pensamiento crítico y creativo.

Por esta razón el diseño de las actividades debe enfocarse en el logro del aprendizaje y no como un medio para comprobarlo, generalmente cuando se planifican las actividades o ejercicios de un curso, materia o tema en específico se hacen con el fin de evaluar los contenidos presentados en los materiales y generar aprendizajes nuevos. Las TIC en la educación abre muchas posibilidades, pero también plantea nuevas exigencias. (Díaz, 2012, p.113)

#### **Baúl de Lengua**

Esta plataforma educativa ofrece gran variedad de recursos para para trabajar las tildes, el guion, los campos semánticos o los adjetivos. Cada uno está clasificado en categorías relacionadas con la ortografía, gramática, vocabulario o literatura, entre otras. También proporciona recursos para el aprendizaje de las demás áreas de educación con la finalidad aprender mediante el juego.

#### **Testeando**

Es una plataforma educativa y lúdica de acceso gratuito diseñada para profesores y estudiantes de diversos colegios de Latinoamérica y España, se caracteriza por que ofrece juegos online, actividades de preguntas, trivial, test, estos recursos se agrupan dependiendo del año escolar, la materia y la temática a tratar, actividades que sirven como refuerzo a los temas tratados dentro del currículo del sistema educativo.

### **Gramaticas.net**

Plataforma educativa donde se explica toda la gramática de la lengua de manera sencilla a través de ejemplos. Tena (2017) menciona “El aprendizaje de los contenidos gramaticales parte de la reflexión metalingüística vinculada al uso, relacionada con actividades de comprensión y producción (enfoque comunicativo)” (p. 77). Trata también el papel de qué gramática enseñar, cómo hacerlo y la importancia, en cuanto a las actividades planteadas incluye una sección de juegos, ejercicios y retroalimentación que guía a los estudiantes, antes, durante y después del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante actividades interactivas.

### **Tiching**

Plataforma educativa que se encuentra presente en 19 países ofrece una amplia gama de recursos educativos didácticos dirigido a docentes, estudiantes y padres de familia. Casals, et al. (2011) menciona “Creamos Tiching con el objetivo de convertirnos en el espacio de referencia mundial donde la comunidad educativa pueda encontrar y compartir los recursos necesarios para aprender y enseñar mejor” (p.5). dentro de esta plataforma se ha desarrollado un buscador de contenidos digitales educativos adaptado al sistema educativo de cada país y a las necesidades del estudiante con el fin de lograr un aprendizaje significativo a través de los recursos digitales.

### **Cerebriti**

Plataforma educativa a través del juego con múltiples propuestas que abordan áreas educativas, está integrada por múltiples recursos y actividades que el docente crear para completar su práctica educativa, además ayudan a facilitar la enseñanza de una forma más lúdica y amena. Carrión (2019) menciona “La aplicación CEREBRITI EDU es una herramienta idónea para implementar la Gamificación como metodología en un aula, al fusionar el aprendizaje colaborativo con dinámicas de juego en la clase” (p.75). Esta plataforma se basa en un método didáctico ya que incluye elementos como retos, juegos, adivinanzas mismas que se caracterizan por aumentar la motivación del estudiante.

### **EDpuzzle**

Es una plataforma educativa online que permite editar, modificar y crear videos propios o de la Red para adaptarlos a las necesidades del aula, que serán adaptados de acuerdo a las

necesidades de los estudiantes, por lo tanto, Bazurto-Briones & García-Vera (2021) establecen:

El material se prepara de manera digital para ser compartido con los estudiantes, quienes antes de clase deben revisar lo que se trabajará, teniendo la oportunidad de profundizar y reforzar sus conocimientos, todo esto apoyado en actividades que fomenten el trabajo colaborativo, desarrollo de ideas y pensamientos individuales (p.327).

La aplicación es ideal para crear video que faciliten el uso de metodologías de diversas metodologías tales como la pedagogía inversa o flipped classroom, donde el estudiante es el gestor de su conocimiento además fomenta el aprendizaje colaborativo, mejora la comprensión y el aprendizaje dentro del aula de clases empleando una herramienta TIC visual y que permite motivar al educando a la adquisición de conocimientos

Si bien gran parte de los EVA poseen herramientas para la producción y recursos para fortalecer la enseñanza de los estudiantes a través de los diversos contextos. A continuación, se presentan diversas herramientas para la producción de los recursos por parte del docente.

**Tabla 2**

*Herramientas digitales educativas para la producción de recursos, materiales.*

<b>Clasificación</b>	<b>Tipos</b>	<b>Propósito</b>	<b>Herramientas</b>
<b>Recursos Didácticos</b>	Presentaciones, Documentos de texto, Vídeos, Animaciones, imágenes, multimedia, películas, casos, blogs, sitios web	Brindar recursos que sirvan como apoyo al desarrollo de un contenido o tema y que se utilice con una finalidad educativa aunque no haya sido creado con este objetivo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ PowerPoint</li> <li>✓ Slidebean</li> <li>✓ Slideshare</li> <li>✓ Sitios web</li> <li>✓ Blogs</li> <li>✓ Freepik</li> <li>✓ Prezzi</li> <li>✓ Diccionarios digitales</li> <li>✓</li> </ul>
<b>Materiales didácticos</b>	Presentaciones, documentos de texto, vídeos, animaciones, multimedia, cuadernos digitales, mapas conceptuales, mapas mentales, blogs, sitios web.	Presentar a los estudiantes el contenido de una temática de manera completa utilizando recursos como texto, imágenes, videos entre otros, además	<p><b>Presentaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Slidebean</li> <li>✓ Slideshare</li> <li>✓ Power Point</li> <li>✓ Prezi</li> <li>✓ Keynote</li> <li>✓ Symbaloo</li> </ul>

		contemplan actividades de autoevaluación y de aprendizaje.	<p><b>Cuadernos digitales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cuadernia</li> <li>✓ Edilim</li> </ul> <p><b>Videos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Animoto</li> <li>✓ Voki</li> <li>✓ Movie Maker</li> <li>✓ Wink</li> <li>✓ Youtube</li> </ul> <p><b>Mapas conceptuales y mentales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cacao,</li> <li>✓ Mindmanager,</li> <li>✓ Cmaptools,</li> <li>✓ Mindomo.</li> <li>✓ Gimp</li> </ul>
--	--	--	--

**Fuente:** Camacho, et al. (sf).

Para la diversificación de las estrategias didácticas en los espacios de aprendizaje, se presentan algunas herramientas para la creación de los recursos y materiales con fines didácticos los cuales están inmersos dentro de los EVA.

### 1.1.3. El rol del docente en los Entornos Virtuales de Aprendizaje

La actividad docente en los entornos virtuales de aprendizaje se desarrolla de forma complementaria mediante el uso de materiales didácticos, multimedia, que deben servir como referencia del conocimiento a impartir, por lo tanto, el docente "virtual" debe situarse en el nuevo espacio formativo sabiéndose guía y compañero del protagonista en el proceso de aprendizaje, Solórzano & García (2016) establecen:

Es necesario realizar aquí una puntualización acerca del rol docente. Podría pensarse que en esta concepción el alumno y su dispositivo tecnológico serían suficientes para aprender y que el docente quedaría relegado a un segundo plano, lo cual no es así. El docente tiene un rol crucial como facilitador; es un organizador del aprendizaje al brindar a sus alumnos estrategias, herramientas y contenidos que le permitan desarrollar sus competencias y aprendizajes en la red (p. 104).

Por tal razón el docente posee roles y acciones específicas desde el accionar pedagógico, comunicativo, tecnológico y evaluativo, los cuales permiten administrar el conocimiento y la creación de espacios virtuales dinamizados que integren un adecuado diseño instruccional

en temáticas sobre el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) orientadas al campo de la educación, en los entornos virtuales de aprendizaje el docente, forma parte de un equipo interdisciplinario que contribuye al desarrollo de ambientes en concordancia con las exigencias de la sociedad del conocimiento y de la información (López & Miranda, 2007).

Se puede inferir que para Rodríguez & Barragán (2017) El rol del docente se centra fundamentalmente en la dinamización del grupo y en asumir funciones de organización de las actividades, de motivación y creación de un clima agradable de aprendizaje y facilitador educativo, proporcionando experiencias para el auto-aprendizaje y la construcción del conocimiento mediante una comunicación activa, de esta forma se determina que el docente es quien diseña, facilita y orienta los procesos cognitivos y sociales, con el objetivo de obtener resultados educativos significativos tanto para el estudiante como para el propio docente.

En consecuencia, según Duart J. (2004). menciona acciones que el docente puede agrupar para brindar una clase en tres funciones básicas:

**Desde la perspectiva académica:** Debe ayudar, orientar, asesorar e informar al estudiante acerca de los métodos y técnicas necesarias para el estudio, profundización, clasificación y asimilación de contenidos, suministrándole herramientas metodológicas para la adecuación del mismo, al entorno del estudiante.

**Desde la perspectiva pedagógica:** estimula y fomenta la autodirección del aprendizaje; promueve y facilita la integración de saberes y la comprensión del sistema de educación a distancia y virtual.

**Desde la práctica investigativa:** Contribuye a la búsqueda y recreación del conocimiento a partir de la realidad cotidiana.

Con base a lo planteado se puede determinar que las funciones y competencias del docente en los EVA están inmersas a su participación en: el diseño curricular, los contenidos temáticos, la determinación de las herramientas didácticas, la identificación de las estrategias pedagógicas. Desde esta perspectiva, se define a un docente competente como aquel que es capaz de proporcionar ayudas formativas relacionadas y coherentes con las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y de ir ajustando estas ayudas formativas a los requerimientos cambiantes de aprendizaje que puedan presentar los estudiantes a lo largo de todo el proceso educativo (Martínez, 2009).

#### **1.1.3.1 El rol del estudiante en Entornos Virtuales de Aprendizaje**

El estudiante virtual desarrolla un rol importante dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por las TIC, ya que se convierte en protagonista de su propio aprendizaje, dentro de algunas características del rol del estudiante virtual que le permiten la

generación del conocimiento que están relacionadas con la capacidad de autogestión, expresada en la autodisciplina, el autoaprendizaje, el análisis crítico y reflexivo, así como en el trabajo colaborativo. (Rizo, 2020).

**El rol del estudiante orientado al fortalecimiento de la autodisciplina.** Potencia la capacidad para distribuir su tiempo, permitiendo la libertad y flexibilidad para el aprovechamiento del aprendizaje mediado por las TIC (Rugeles, et al., 2015).

**El rol del estudiante orientado al mejoramiento del auto aprendizaje.** Según Rugeles, et al., (2015) define como la capacidad que desarrolla el individuo para aprender de manera autónoma, activa y participativa, adquiriendo conocimiento, habilidades y fomentando sus propios valores, lo que da como resultado la autoformación del sujeto, conduciendo a la generación de movimientos de los sujetos hacia el logro de sus propias metas

**El rol del estudiante orientado al fortalecimiento del análisis crítico y reflexivo.** El análisis crítico y reflexivo busca hacer de la educación un proceso más humanizante, donde el estudiante virtual, deberá ser asumido como una dinámica constante, inmersa en los procesos de enseñanza y aprendizaje, que le permita generar conocimiento aplicado, que, en el marco de concepciones éticas de integralidad del ser, se convierta en experiencias significativas (Rugeles, et al., 2015).

**El rol del estudiante orientado al mejoramiento del trabajo colaborativo.** Para el estudiante virtual, el trabajo colaborativo es un factor potenciador del verdadero intercambio de conocimiento, enriquecido con las experiencias del otro, para fortalecer los aprendizajes individuales y el desarrollo de habilidades comunicativas, así como para el desarrollo de destrezas que le permiten ser más recursivo, autónomo y proactivos para la toma de decisiones. El estudiante percibe el trabajo colaborativo como aporte al desarrollo personal, respetando la diferencia y siendo tolerante, pero estableciendo lineamientos definidos con metas comunes (Rugeles, et al., 2015).

Por lo tanto, se deduce que el rol del estudiante en los procesos y entornos de aprendizaje virtual con el apoyo de las TIC lo identifica como un sujeto activo, autogestor de sus procesos de enseñanza y aprendizaje con alto compromiso de responsabilidad frente al desarrollo de diversas actividades educativas, con capacidad y autonomía de optimizar el tiempo y los recursos para su aprendizaje.

Cabe mencionar que el uso de los TIC en los EVA son un factor potenciador del verdadero intercambio de conocimiento, enriquecido con las experiencias del otro, para fortalecer los aprendizajes individuales y el desarrollo de habilidades comunicativas, así como para el desarrollo de destrezas que le permiten ser más recursivo, autónomo y proactivos para la toma de decisiones. El estudiante percibe el trabajo colaborativo, se puede promover el aprendizaje significativo como aporte al desarrollo personal, respetando la diferencia y



siendo tolerante, pero estableciendo lineamientos definidos con metas comunes (Contreras-Colmenares & Garcés-Díaz, 2019).

## **1.2. Enseñanza de la Lengua y Literatura**

El área de Lengua y Literatura se caracteriza por desarrollar en las y los estudiantes macrodestrezas lingüísticas (aprender a escuchar, hablar, leer y escribir). Por lo que todo usuario de la lengua debe dominar las cuatro macrodestrezas lingüísticas para poder comunicarse, por ende, son cuatro habilidades que los docentes deben desarrollar en sus estudiantes desde un enfoque comunicativo, tomando en cuenta que estas habilidades no funcionan de manera aislada por el contrario están integradas entre sí de múltiples maneras. (Yépez, 2020).

Por ello, enseñar Lengua y Literatura desarrolla en los estudiantes la capacidad de actuar de forma competente a través del lenguaje en la sociedad, así como también contribuye al proceso de todos los aspectos que integran la competencia en comunicación lingüística, su perfeccionamiento se irá adquiriendo durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje en todas las situaciones sociales que se presenten (Yépez, 2020).

Al mismo tiempo el uso del lenguaje constituye un elemento básico para desarrollar las competencias en los estudiantes, esto implica aplicar estrategias que aseguren su proceso de adquisición por parte de los docentes. Avecillas (2017) menciona que la Lengua y Literatura “es una disciplina troncal para el proceso de formación integral del alumnado dentro de la escolarización, pues de ella depende el desarrollo de la competencia comunicativa que supone un conglomerado de conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas lingüísticas, sociales, culturales” (p. 166). Es decir, el área de Lengua y Literatura es eminentemente procedimental y promoverá que los estudiantes ejerciten de manera ordenada habilidades lingüístico-comunicativas que les permitan el uso eficiente de la lengua con la ayuda del docente, exploren, usen, ejerciten e interioricen un conjunto de procesos lingüísticos con la finalidad de que se conviertan en usuarios competentes de la cultura oral y escrita.

Desde ese postulado, enseñar Lengua y Literatura se vincula a una serie de cambios en los procesos didácticos que los docentes deben emplear para desarrollar las destrezas propuestas en el currículo, el Ministerio de Educación (2016), determina que enseñar Lengua y Literatura conlleva un compromiso docente en la búsqueda de opciones metodológicas coherentes que permitan interiorizar de forma integral las destrezas comunicativas tomando en cuenta que su desarrollo es gradual y debe ser promovido en todas las áreas y contextos que se presenten, porque la comunicación genera conocimientos y sin ella no existirían, puesto que su desarrollo dentro de la enseñanza y aprendizaje está direccionado a un enfoque comunicativo y procesual (Yépez, 2020).

### 1.2.1. El conectivismo en la enseñanza de la Lengua y Literatura

En una sociedad mediada por las tecnologías de información y comunicación, la teoría del conectivismo nace como una alternativa para la era digital, donde se postula una forma de aprendizaje basado en conexiones. El conectivismo (Siemens, 2004), ha sido elogiado como “la teoría del aprendizaje de la Era Digital”, el cual busca describir cómo los estudiantes usan herramientas personalizadas, online y colaborativas para aprender de nuevas formas.

George Siemens y Stephen Downes son los principales representantes mimos que basaron su análisis del conectivismo desde tres grandes teorías del aprendizaje el conductismo, cognitivismo y construccionismo. Por lo que se concibe al conectivismo como la integración de principios explorados por otras teorías, donde el conocimiento aplicable puede darse en las conexiones que se forman con otros individuos o con fuentes de información como las bases de datos en conexiones especializadas que mantienen actualizados los conocimientos (Siemens, 2004).

Para Solórzano y García (2016), las redes son consideradas como entornos de aprendizaje destacados en línea donde se comparten información y se desarrollan competencias, están destinadas a mejorar el aprendizaje en la educación presencial y no presencial, ofrecen recursos que los usuarios pueden utilizar de apoyo para cumplir sus metas propuestas como: cursos, objetos de aprendizaje, variedad de documentos en línea, videos, blogs entre otros, pueden ser creados por usuarios desconocidos y los propios usuarios e incluidos en las redes.

De esta manera el conectivismo surge para integrar las herramientas tecnológicas al proceso de aprendizaje que Siemens (2004), lo concibe en ocho principios:

- El aprendizaje y el conocimiento se basa en la variedad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos fuentes o nodos de información.
- El aprendizaje puede residir en los dispositivos.
- La capacidad para saber más es más importante que lo que se conoce en la actualidad.
- Fomentar y mantener las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo.
- La capacidad para ver las conexiones entre campos, las ideas y los conceptos es fundamental.
- La corriente (exacta y actualizada de los conocimientos) es la intención de las actividades del aprendizaje conectivista.
- La toma de decisiones es un proceso de aprendizaje (pp. 6-7).

**Tabla 3**

*Aportes de la Teoría del conectivismo.*

<b>Representantes</b>	<b>Aportes</b>	<b>Docente</b>	<b>Estudiante</b>
-----------------------	----------------	----------------	-------------------

Siemens y Downes	Teoría de la conectividad. Principios del conectivismo.	Guía el aprendizaje. Orienta a la selección de información en fuentes confiables. Desarrolla de experiencias basadas en la innovación y la creatividad en la red	Aprendizaje centrado en el desarrollo de competencias tecnológicas, la habilidad para seleccionar información en la red y la constante actualización del conocimiento
------------------	---	--	---

**Fuente:** Yépez (2021)

Esta se caracteriza por ser una teoría de aprendizaje que nace para la era digital, donde la tecnología es la herramienta base para el proceso de enseñanza - aprendizaje por sus grandes beneficios que brinda a toda la comunidad educativa (docentes, estudiantes y padres de familia).

Barrera y Guapi (2008) deduce que educar en la era digital, requiere por parte de los miembros de la comunidad educativa el manejo y dominio de plataformas, recursos y herramientas digitales, además el objetivo debe enfocarse a proporcionar a los estudiantes entornos que generen aprendizajes significativos Álvarez, et al. (2020). Establece que:

Cuando se trata de integrar las TIC en las labores pedagógicas de los docentes es preciso que éstos desarrollen tres habilidades básicas manejo pedagógico de los contenidos, conocimiento de las herramientas y programas informáticos para determinar cuál resulta pertinente para realizar el proceso de mediación didáctica a partir de la integración de las TIC, de igual forma es preciso que conozcan el plan de estudios que vendrían a ser los contenidos curriculares con los logros y metas que se persiguen (p.6).

El uso de las tecnologías de la información y el conocimiento es muy variado en el campo educativo y su aplicación supone grandes beneficios, especialmente en el campo del aprendizaje autónomo. El conectivismo las TIC ofrecen abundantes recursos y son fuentes de información muy útiles para fines educativos, porque el docente utiliza la tecnología para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de las diversas áreas de educación como el de Lengua y Literatura (Cueva, et al., 2020).

### **1.2.2. La importancia de enseñar y aprender Lengua y Literatura**

La asignatura de Lengua y Literatura es un pilar importante para el desarrollo de la criticidad, comprensión, análisis y construcción de textos orales y escritos, con el fin de

fomentar el desarrollo de la inteligencia crítica, reflexiva e interpretativa en el estudiante; busca que los discentes desechen la idea de quedarse solo con el contenido de los libros que se les otorgan y se conviertan en autores y analistas de sus propias construcciones orales y escritas (Munita, 2017)

En cuanto a la enseñanza de la lengua en el ámbito educativo debe orientarse a la mejora del uso del lenguaje como herramienta de comunicación y representación, contribuyendo al dominio de las destrezas comunicativas tales como: hablar, escuchar, leer, escribir. La lengua hoy no solo es enseñar aquellos contenidos que históricamente conformaron su objeto de enseñanza, sino que también implica considerar a los medios de comunicación y a las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). Por lo tanto, enseñar lengua no solo es escribir y leer, sino que va más allá es decir transformar y trasportar al estudiante hacia la cultura y entender la nueva cultura existente (Ministerio de Educación. 2010)

Desde siempre, la enseñanza de la literatura en el ámbito educativo es el tema más importante, Ministerio de Educación (2010) establece que:

Se ha caracterizado a la literatura como un arte que posee sus propias características y una función específica diferente La Literatura es una fuente de disfrute, de conocimientos a través de una mirada estética, de juego con el lenguaje de valoración, de aspectos verbales en circunstancias concretas y debe respetarse desde esta perspectiva” (p.1).

Por esta razón la literaria es un pilar fundamental en la formación de los individuos en tanto nos hace seres más sensibles a la realidad que nos rodea; incita la imaginación, creatividad y el pensamiento; permite conocernos y reconocernos en los demás, y con ello, nos vuelve seres más críticos y abiertos a ideas distintas a las nuestras. Cada texto literario es una puerta, un catalizador de emociones, ideas y sueños que nos libera en cada lectura, mientras desarrollamos competencias comunicativas que trascienden cualquier área del saber, y aún más, nos preparan para la vida.

Dentro del área de Lengua y Literatura el docente es el encargado de propiciar y conducir el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Perera, 2009 citado en Vega-Córdova; García-Herrera; et al, 2020), los contenidos impartidos en esta área de aprendizaje deben ser ejecutados en el proceso de contextualización, de tal forma, que los contenidos impartidos sean esenciales y significativos. Mediante la educación virtual el docente ejerce el papel de guía, al acompañar al estudiante en su búsqueda, motivo por el cual el profesorado debe estar en preparación constante y permanente, adquiriendo nuevas perspectivas de los saberes teóricos, metodológicos y pedagógicos, que fomenten cambios positivos en la educación mismos que debe estar vinculados con las necesidades de los estudiantes y así brindar una educación de calidad y calidez.

### **1.2.3. El área de Lengua y Literatura en el Currículo Ecuatoriano de EGB**

Dentro del currículo ecuatoriano el área de Lengua y Literatura es de vital importancia ya que su uso y dominio en Educación General Básica (EGB) y todos sus subniveles (Elemental, Media y Superior) determina la asimilación de los contenidos curriculares de todas las áreas de conocimiento de forma transversal.

Si bien es cierto el enfoque de la Lengua y Literatura en el currículo ecuatoriano hace énfasis en el desarrollo de destrezas más que en el aprendizaje de contenidos, ya que el objetivo de esta área no es hacer de los estudiantes unos expertos lingüistas que conceptualicen y descifren los componentes lingüísticos, sino desarrollar personas competentes en el uso de la lengua oral y escrita. Es decir, si bien el conocimiento de la lengua está presente, no es el eje de los procesos de aprendizaje (Ministerio de Educación, 2016, p. 40).

Por lo tanto, Yépez (2021), deduce que la educación en Ecuador constituye no solo contenidos que son insertados de manera académica en los currículos de educación pública, sino que deben ser elementos que contribuyan a la guía de personas que sean capaces de desenvolverse en los diferentes contextos en los que se pudieran ubicar los estudiantes. Para lograr ello, en la didáctica del proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura y en las demás áreas de conocimiento se utilizan Destrezas con Criterio de Desempeño (DCD) Ministerio de Educación (2016) que son definidas:

Los Contenidos de aprendizaje que busque el desarrollo de destrezas o habilidades, con un énfasis en el saber hacer y en la funcionalidad de lo aprendido. Ponen su acento en la utilización y movilización de un amplio abanico de conocimientos y recursos, tanto internos (recursos psicosociales del aprendiz) como externos (recursos y saberes culturales). Subrayan la importancia del contexto en que se han de adquirir los aprendizajes y dónde han de resultar de utilidad a los estudiantes. (p. 17).

Por tal razón la importancia de la Lengua y Literatura se origina debido a que desarrolla la capacidad de comunicarse, hablar, escuchar y escribir en todos los medios en los que se puedan ubicar los estudiantes y, cuando los estudiantes lo requieran, asistir a actividades que refuercen los contenidos curriculares que se deben alcanzar, a través de estrategias didácticas, como lo es el refuerzo académico.

De esta manera, aprender y enseñar Lengua y Literatura permite que los y las estudiantes desarrollen y adquieran destrezas y macrodestrezas, cuanto a los docentes deben trabajar con las Microdestrezas en beneficio de los miembros de la comunidad educativa, mismas que son involucradas en este proceso de manera progresiva y sistemática, con la finalidad de desarrollar ciertas habilidades en cada una de las temáticas educativas a desarrollarse.

**Tabla 4***Destrezas de Lengua y Literatura*

<b>Macrodestrezas</b>	<b>Microdestrezas</b>
<b>Hablar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresarse mediante el uso de estructuras básicas de la lengua oral en los diversos contextos de la actividad social y cultural, para exponer sus puntos de vista y respetar los ajenos.</li> <li>➤ Participar de manera oral en diversos contextos sociales y culturales, a partir de un esquema previo; utilizar recursos audiovisuales y de las TIC para expresar sus opiniones y evaluar la pertinencia de los argumentos.</li> </ul>
<b>Escuchar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprender discursos orales en diversos contextos de la actividad social y cultural y analizarlos con sentido crítico.</li> <li>➤ Analizar, con sentido crítico, discursos orales relacionados con la actualidad social y cultural para evitar estereotipos y prejuicios.</li> </ul>
<b>Leer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al tipo de texto.</li> <li>➤ Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible en diversas fuentes para hacer uso selectivo y sistemático de la misma.</li> </ul>
<b>Escribir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos.</li> <li>➤ Escribir relatos y textos expositivos, descriptivos e instructivos, adecuados a una situación comunicativa determinada para aprender, comunicarse y desarrollar el pensamiento.</li> </ul>

**Fuente:** Vega, et al. (2020)

Las macrodestrezas consolidan y viabilizan que el estudiante fortalezca su oralidad, escritura, comprensión lectora y escucha activa, donde los docentes de Lengua y Literatura son los encargados de inculcar en los estudiantes el hábito lector, el goce de interpretar un texto, de comunicar aspectos importantes y argumentos sólidos sobre temáticas de interés general, y la satisfacción de crear escritos de carácter expositivo, literario y argumentativo (Ansaldó, 2014).

Se puede señalar que la labor del docente se caracteriza en preparar y diseñar estrategias pedagógicas para que los estudiantes se conviertan en oradores convincentes, seguros de lo que exponen, desarrolladores de argumentos sólidos y que sean conscientes de cada uno de

los criterios que emiten (Vega, et al., 2020). Al incorporar metodologías activas en sus prácticas docentes se fortalece y promueve la construcción de textos con coherencia y cohesión, estudiar reglas gramaticales y ortográficas, aplicar la sintaxis en sus construcciones textuales con el fin de plasmar en ellos pensamientos analíticos sobre contenidos de interés (Ansaldó, 2014).

### **1.2.3.1. Importancia de las actividades lúdicas en el área Lengua y Literatura**

La lúdica abarca una gran importancia dentro del aprendizaje de los niños, debido a que no solamente significa juego, sino recreación, motivación y además como una estrategia didáctica que ayuda a conseguir mejores y efectivas posibilidades de que el niño aprenda y consiga habilidades sociales y cognitivas.

La principal característica de las actividades lúdicas es la crear un espacio de armonía en los estudiantes del subnivel elemental especialmente en el área de lengua y literatura, que se refleja en la adquisición de conocimientos a través de los juegos, luego la comprensión mutua entre el docente y sus educandos con el propósito de lograr mejorar su rendimiento académico en todos los aspectos y más que todo en el ámbito social y cultural

Para (Navarro & Acosta, 2017) Las actividades lúdicas permiten que las destrezas diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje” (p. 16). Se refiere a los procesos que deben aplicarse para lograr que se desarrollen las habilidades de los estudiantes, primero conociendo sus destrezas para verificar si es pertinente desarrollar sus capacidades mediante el juego. Evidentemente los procesos aplicados se otorgan diferentes acciones que cumplen con el ejercicio de las clases ante las diferentes posibilidades.

Con base en lo expuesto, Colmenares (2012) expresa que, para lograr el desarrollo de las funciones básicas en lectura y escritura en términos de comprensión y recreación, son indispensables los procesos del pensamiento, capacidades cognitivas que constituyen los contenidos pragmáticos. Precisamente la implementación de juegos o actividades didácticas como herramienta pedagógica permite la participación activa de los niños, por lo tanto, se debe crear un ambiente de confianza para la enseñanza de la lectura y la escritura, donde cada una de las actividades (juegos) se realicen en determinado momento que corresponden a etapas decisivas en el aprendizaje de los estudiantes.

Por lo tanto (Antón & Hernández, 2015) mencionan que “Las actividades lúdicas son creativas y estas implican esfuerzo, planeación ya que de esta manera se puede divertirse y aprender las normas de los distintos juegos para así desarrollar las habilidades y conocimientos programáticos enfocados en los objetivos de destrezas” (p. 15). Afirma que la aplicación de las actividades lúdicas aparte de ser creativas representa un esfuerzo continuo planificación de lo que va a realizar el docente ya que de esta forma se va lograr adquirir

aprendizajes significativos jugando y divirtiéndose con la finalidad de desarrollar hábitos de habilidades destrezas en cada una de las participaciones en los juegos, de acuerdo a las diferentes habilidades se procede a la realización de aquellos aspectos importantes en la ejecución de un aprendizaje.

En este mismo sentido Cerrillo (2019). Considera a través de las actividades lúdicas se desarrolla la coordinación motora en los estudiantes del nivel elemental ya que los juegos cognitivos permiten la construcción de estructuras básicas que luego puede trasladarse en el entorno en que se desenvuelven fortaleciendo sus capacidades cognitivas en la retención de los conocimientos.

### **1.2.3.2. Aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura**

El Ministerio de Educación entre sus objetivos principales esta en alcanzar aprendizajes significativos en todas las instituciones educativas del país, para ello se vale de diferentes sistemas pedagógicas curriculares, estrategias que promuevan vencer o terminar de una vez por todo con el bajo rendimiento académico que arrastran los estudiantes desde hace mucho tiempo atrás, por eso es indispensable aplicar las técnicas lúdicas como una forma de contrarrestar este problema con la ayuda y predisposición de directivos, docentes, representantes legales (Mena & Mora, 2015) menciona que:

Este aprendizaje se produce cuando las ideas expresadas no son repetidas al pie de la letra, sino que son relacionadas de manera no arbitrarias, los mismos que señalan y reconocen algún aspecto fundamental de la estructura del conocimiento que han de aprender, ya sea una imagen, un símbolo, un contenido, una igualdad. (p. 19)

Por lo tanto, este es un aprendizaje que no se repite, sino que a través de imágenes símbolos contenidos se fundamenta en la estructura del conocimiento que luego van a aprender los conocimientos los estudiantes del subnivel elemental dentro de su proceso en lograr aprendizajes significativos de relevancia en cada una de sus intervenciones. El aprendizaje significativo depende del área cognitiva que posee el estudiante donde se amplían los ciertos contenidos y se almacenan para luego ser evidenciados en la práctica de cualquier novedad que se presenta en la formación propia de cada estudiante. (Guilindro & Martínez, 2017) manifiesta que:

El aprendizaje significativo es cuando los conocimientos previos que tiene el estudiante los suma a los nuevos que adquieren los relacionan a través de una conexión relevante en el pensamiento, por lo que el aprendizaje es el instrumento que responde de una manera correcta frente a las exigencias de la sociedad (p. 22).



En ese mismo sentido, Rodríguez (2014) manifiesta estar de acuerdo con la teoría de David Ausubel quien sostiene que la suma de los conocimientos previos, más los nuevos conocimientos da como resultado el aprendizaje significativo que tanto requieren los estudiantes del subnivel elemental que responda a las expectativas deseadas, más aún se aplica correctamente las técnicas lúdicas como herramientas pedagógicas.

En ese sentido se define al aprendizaje significativo como la suma de los conocimientos previos que tienen los estudiantes del subnivel elemental más los conocimientos nuevos que son impartidos por el docente en el momento de dar sus clases, todo esto da como producto lograr mejorar rendimientos académicos que permitan superar vacíos que se han venido dando desde hace mucho tiempo atrás con metodologías tradicionales mal aplicadas y ahora con la aplicación de las técnicas lúdicas mismas estarán relacionadas con el uso de las TIC ya los resultados serán más halagadores y significativos por parte de los educandos.

## **CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS**

### **2.1 Tipo de investigación**

La presente investigación se ha desarrollado en el marco de la ruta investigativa Mixta ya que tiene un componente cuantitativo y uno cualitativo. En primer lugar, se desarrolló una investigación cualitativa ya que se analizó la información proveniente de datos teóricos y descriptivos y posteriormente la investigación cuantitativa que se obtuvo al momento de analizar los datos provenientes de las encuestas aplicadas. Además, la ruta investigativa mixta se caracteriza por que se utilizó como evidencia datos numéricos, verbales, textuales, visuales, entre otros (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

A su vez la investigación posee un diseño descriptivo, ya que, se caracterizó los hechos y situaciones relacionadas al problema planteado al trabajar en el lugar de los hechos; Hernández- Sampieri y Mendoza (2018) menciona que el alcance descriptivo “Tienen como finalidad especificar propiedades y características de conceptos, fenómenos, variables o hechos en un contexto determinado” (pág. 108). Gracias a este diseño se especificó propiedades, características y rasgos importantes del uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje en la enseñanza del área de Lengua y Literatura mediante el planteamiento de estrategias didácticas para fortalecer la educación virtual.

### **2.2 Métodos, técnicas e instrumentos de investigación**

#### **2.2.1. Métodos**

##### ***a. Inductivo***

La investigación se realizará mediante el método Inductivo ya este se aplicó en el capítulo correspondiente al Análisis y Discusión de resultados, porque partió de la comprensión de

los indicadores de carácter central para llegar a comprender y realizar generalizaciones amplias apoyándose en observaciones específicas a través de la información recopilada; los cual permitió establecer y desarrollar las conclusiones y recomendaciones de carácter general.

#### ***b. Deductivo***

Este método fue aplicado en el capítulo de la propuesta ya permitió redactar a partir de modelos, teorías y hechos generales relacionados a la investigación para llegar a particularizarlos o especificarlos que son plasmadas mediante una propuesta, de manera clara los aspectos más relevantes y elementos particulares constituidos en esta investigación.

#### ***c. Analítico***

Este método se utilizó para el desglose del marco teórico, facilitando la selección de información pertinente y la especificación al momento de realizar el estudio, ya que mediante la revisión de los documentos necesarios permitió obtener la información requerida para la investigación. Por lo tanto, la relación que existe entre la presente investigación y este método fue para proceder a realizar un análisis acerca de los contextos didácticos en educación virtual

#### ***d. Sintético***

Este método fue utilizado en la propuesta porque se creó algo nuevo lo cual es una guía, mediante este se analizó nuevas argumentaciones para la elaboración de la investigación

### **2.2.2. Técnicas**

#### **a. Encuestas**

Se diseñó y aplico una encuesta aproximadamente en la segunda semana del mes de diciembre, misma que estaba dirigida a docentes y padres de familia del área de Lengua y Literatura en el Subnivel de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Pimampiro”. Se encuestó a los docentes con el fin de diagnosticar los Entornos Virtuales de Aprendizaje por medio del cual desarrolla sus clases y así también deducir si conocen o utilizan recursos o herramientas didácticas para impartir las clases. A los padres de familia para saber los entornos por medio del cual reciben sus clases para mantener una educación continua.

### **2.2.3. Instrumentos**

Los instrumentos utilizados en la investigación fueron cuestionarios con preguntas de opción múltiple que sirvió definitivamente para obtener información y que fueron tabuladas, graficadas y analizadas acerca de los EVA. Mediante estas preguntas se logró determinar las diversas formas de enseñanza y aprendizaje que utilizan tanto docentes como padres de familia.

### 2.3. Preguntas de investigación

Las preguntas de investigación que se presentan a continuación corresponden a cada uno de los objetivos específicos planteados:

- a) ¿Qué fundamento científico contiene el marco teórico sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje?
- b) ¿Cuáles son los Entornos Virtuales de Aprendizaje por medio de los cuales se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Pimampiro”?
- d) ¿Es viable el diseño de estrategias didácticas lúdicas para fortalecer el aprendizaje del área de Lengua y Literatura a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje en el tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Pimampiro?

### 2.4. Participantes

Se tiene dos universos a investigarse:

- El primero corresponde a los cuatro docentes y un directivo de Lengua y Literatura del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Pimampiro” a los que se aplicará la encuesta.
- El segundo universo son 131 representantes legales o padres de familia de los estudiantes distribuidos en cuatro paralelos por cada grado de educación, así:

**Tabla 5**

*Distribución de representantes padres de familia de los estudiantes por paralelo.*

<b>Grado</b>	<b>Paralelo</b>	<b>Número de padres de familia de los estudiantes</b>
<b>Tercero</b>	A	32
	B	36
	C	34
	D	29
<b>TOTAL</b>		<b>131</b>

#### a. Muestra

Se pretendía trabajar con el 100% de la población para obtener mejores resultados, pero al ser la educación de manera virtual existen estudiantes que no poseen conexión a internet. Por lo tanto, de los 131 padres de familia encuestados se obtuvieron alrededor de 97 respuestas por lo cual se deduce que los 34 padres de familia no poseen conexión a internet

en sus hogares, en este sentido no se aplicó la fórmula debido a que la población es menor a 200 estudiantes.

## 2.5. Procedimiento y análisis de datos

Esta investigación se realizó mediante un análisis de información recopilada en documentos indagados. En cuanto al análisis estadístico, una vez diseñada la encuesta se aplicó a los docentes, directivo y padres de familia del subnivel elemental de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Pimampiro”, para llevar a cabo este proceso debido a la emergencia sanitaria por COVID-19 que atraviesa el país y el mundo se realizó la encuesta de manera digital con la aplicación de Forms.

Para el análisis de los datos, procesar la información, se utilizó el software SPSS, se hizo la tabulación y análisis de los datos más relevantes, además este permitió evidenciar las frecuencias y porcentajes obtenidos en cada una de las preguntas del instrumento aplicado a los docentes y padres de familia.

## CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se presentan los resultados de la encuesta que fue aplicada a los docentes, directivo y padres de familia de los estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Pimampiro” del Cantón Pimampiro, así como su respectiva discusión. A continuación, se presenta, discute y se contrasta los resultados de la encuesta aplicada en los siguientes mismos que se encuentran detallados en anexos y tablas, dando respuesta a las preguntas de investigación:

En lo que respecta a la población de padres de familia se pudo determinar que todos viven en la zona urbana y se auto identifican como mestizos, de los cuales la mayor parte son de género femenino.

**Tabla 6**

*Posee conexión a internet y Zona donde vive*

		Zona donde vive		Total
		Urbana	Rural	
Posee conexión a internet en su domicilio	SI	47	23	70%
	NO	14	13	27%
<b>Total</b>		61	36	97

**Nota:** Tabla cruzada

**Fuente:** Elaboración propia.

Se puede observar que alrededor (70%) de padres de familia de la zona urbana y rural poseen conexión a internet en su domicilio, mientras que (27%) de padres de familia no poseen conexión permanente a internet en su domicilio, por cual se puede determinar que estas “pequeñas” diferencias en términos de conectividad son significativas y generan un gran problema para que los estudiantes se mantengan en un aprendizaje continuo. Al respecto Arias, et al. (2020). Menciona que estas diferencias dan lugar a una serie de desventajas decisivas que explican el menor bienestar relativo existente en las zonas rurales y la persistencia de la pobreza que afecta a la parte significativa de la población del campo.

En este mismo sentido en un estudio realizado por la CEPAL (2020), donde se ha tomado una muestra de siete países de América Latina y el Caribe, la brecha digital en la zona urbano-rural en conectividad promedia entre 34,2 %, con variaciones que van desde 26,1 %. En Paraguay a 31,2 % en Bolivia. Las diferencias en brechas esconden niveles aún más heterogéneos de conectividad significativa rural entre países de la muestra. En orden ascendente, Honduras, Perú y Bolivia obtienen puntuaciones relativamente bajas de conectividad significativa rural (de 19,6 a 21,1), Ecuador y Paraguay obtienen puntuaciones medias (de 29,5% a 30,5%) y Brasil y Costa Rica se posicionan en la región con porcentajes más altos de conectividad significativa rural (de 43,2 a 46,9 %).

**Tabla 7**

*Listado de herramientas tecnológicas de información y comunicación*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Teléfono celular</b>	73	75,3
<b>Computador de escritorio</b>	8	8,2
<b>Computador portátil (laptop)</b>	12	12,4
<b>Tablet</b>	4	4,1
<b>Total</b>	97	100,0

**Nota:** Encuesta padres de familia **Fuente:** Elaboración propia.

**Tabla 8**

*Listado de herramientas tecnológicas de información y comunicación*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Teléfono celular</b>	0	0
<b>Computador de escritorio</b>	1	20,0
<b>Computador portátil (laptop)</b>	4	80,0
<b>Tablet</b>	0	0
<b>Total</b>	5	100,0

**Nota:** Encuesta docentes/directivo

**Fuente:** Elaboración propia.

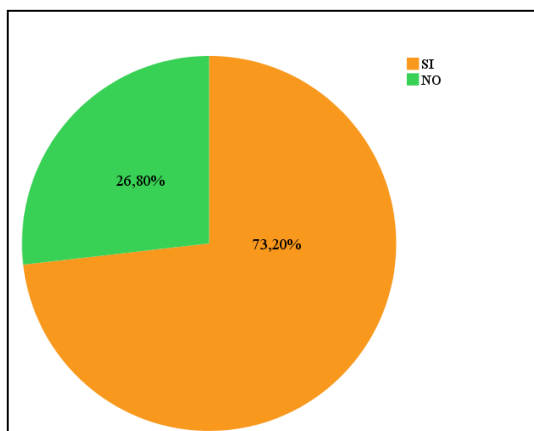
Como se puede visualizar los padres de familia mencionan que la herramienta tecnología utilizado por los estudiantes para el desarrollo de sus clases es por medio del Teléfono celular (78,7%), en cuanto a los docentes el (80%) hace uso de un computador portátil(laptop) para impartir sus clases.

En cuanto al uso del celular que utilizan los padres de familia para que sus hijos/as reciban clases es por medio del teléfono celular, pero para que el estudiante desarrolle sus clases de mejor manera es por medio del computador portátil ya que pueden incidir de manera positiva en los ambientes de aprendizaje de la escuela, si se utilizan creativamente, con un enfoque didáctico apropiado y con buen criterio pedagógico (Henao y Ramírez, 2012, p.220)

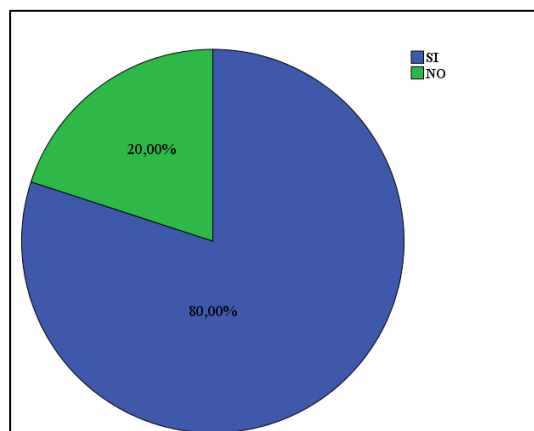
El computador se ha convertido en un apoyo didáctico a la hora de impartir una clase, este facilita la labor del docente ya que “propicia la profundización del contenido, contribuyendo al desarrollo de habilidades y valores en el estudiante, así como la motivación hacia el estudio de la asignatura” (Puente, Guillarón y Guerrero, 2009, p.472), algo fundamental para que el alumno aprenda los contenidos y logre los objetivos propuestos por el docente.

### Figura 1

*La institución cuenta con una plataforma educativa.*



**Nota:** Encuesta Padres de Familia



**Nota:** Encuesta Docente/Directivo.

Como se puede observar en el gráfico con respecto a la encuesta realizada a los padres de familia y docentes manifiestan que la institución educativa si cuenta con una plataforma educativa. Por lo tanto, para que la institución educativa utilice ciertas plataformas educativas acorde se debe realizar una evaluación cuidadosa de sus ventajas e inconvenientes ya que es muy importante observar tanto los aspectos informáticos como los didácticos,

comunicacionales y pedagógicos que la herramienta facilita para brindar una educación de calidad y calidez.

Respecto a la implementación de nuevas tecnologías, en América Latina se cuenta con experiencias en la utilización de plataformas virtuales, en diferentes área y niveles educativos. Según, Urzúa et al. (2018) Las instituciones educativas que utilizan plataformas virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje presentan experiencias favorables, las cuales apuntan hacia resultados óptimos, logros de objetivos y con espacios de interrelación significativos, creativos, innovadores y motivadores para los estudiantes.

**Tabla 9**

*Plataformas digitales para la enseñanza de Lengua y Literatura*

	Respuestas	
	N	Porcentaje
<b>Microsoft Teams</b>	62	52,5%
<b>Zoom</b>	48	40,7%
<b>Google Meet</b>	2	1,7%
<b>Moodle</b>	0	0%
<b>Office 365</b>	0	0%
<b>OneNote</b>	0	0%
<b>Edmodo</b>	0	0%
<b>Ninguna</b>	6	5,1%
<b>Total</b>	97	

**Nota:** Encuesta Padres de Familia

**Fuente:** Elaboración propia.

**Tabla 10**

*Plataformas digitales para la enseñanza de Lengua y Literatura*

	Respuestas	
	N	Porcentaje
<b>Microsoft Teams</b>	4	66,7%
<b>Zoom</b>	2	33,3%
<b>Google Meet</b>	2	2,1%
<b>Moodle</b>	0	0%
<b>Office 365</b>	0	0%
<b>OneNote</b>	0	0%
<b>Edmodo</b>	0	0%
<b>Otras</b>	0	0%
<b>Total</b>	5	

**Nota:** Encuesta docentes/directivo

**Fuente:** Elaboración propia.

Como se puede visualizar los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada tanto los docentes como padres concuerdan con el uso de las plataformas educativas como es el Microsoft Teams (52,5%) por parte de los padres de familia y (66,7%) por parte de los docentes, en cuanto al uso del Zoom se emplea con un 40,7% según los padres de familia y el 33, 3% por parte de los docentes.

Por lo tanto, Rodríguez-Guijarro & Castro-Salazar (2021) manifiesta que el uso de la plataforma Microsoft Teams facilita la transmisión de conocimientos, por lo cual se puede corroborar que usar la plataforma con las estrategias y herramientas adecuadas incide en el aprendizaje de los estudiantes. En este mismo estudio se realiza una entrevista a los docentes acerca del uso de herramientas virtuales para impartir clases por lo que mencionan que “La plataforma Microsoft Teams es considerada de fácil uso debido a que su interfaz es amigable, ya que contiene múltiples herramientas que ayudan en el desarrollo de capacidades en los estudiantes” (p.520).

Las nuevas modalidades de los entornos virtuales como estrategias de enseñanza aprendizaje, evidencian que estudiantes y docentes han respondido de forma positiva en el grado de satisfacción a la adaptación y uso de plataformas como, Microsoft Teams y Zoom, considerando los resultados en el uso de estas plataformas benefician al aprendizaje de los estudiantes ya que son plataformas amigables y de fácil instalación en los dispositivos electrónicos, además su manejo es sencillo por lo que no es necesario de conocimientos avanzados para su uso (Carbache, et al. 2021).

**Tabla 11**

*Recursos digitales educativos para la enseñanza de Lengua y Literatura*

	Respuestas	
	N	Porcentaje
<b>PowerPoint</b>	13	11,5%
<b>Kahoot</b>	1	0,9%
<b>Diccionarios digitales</b>	8	7,1%
<b>Educaplay</b>	3	2,7%
<b>Celebriti Edu</b>	5	4,4%
<b>Word</b>	54	47,8%
<b>Prezi</b>	0	0%
<b>Symbaloo</b>	0	0%
<b>Diccionarios digitales</b>	8	8,2%
<b>EDPuzzle</b>	0	0%
<b>Ninguna</b>	29	25,7%
<b>Total</b>	97	

**Nota:** Encuesta Padres de Familia

**Fuente:** Elaboración propia.



**Tabla 12***Recursos digitales educativos utiliza para la enseñanza de Lengua y Literatura*

	Respuestas	
	N	Porcentaje
<b>PowerPoint</b>	4	44,4%
<b>Diccionarios digitales</b>	1	11,1%
<b>Educaplay</b>	1	11,1%
<b>Word</b>	3	33,3%
<b>Prezi</b>	0	0%
<b>Symbaloo</b>	0	0%
<b>EDPuzzle</b>	0	0%
<b>Celebriti Edu</b>	0	0%
<b>Kahoot</b>	0	0%
<b>Ninguna</b>	0	0%
<b>Otros</b>	0	0%
<b>Total</b>	5	

**Nota:** Encuesta docentes/directivo**Fuente:** Elaboración propia.

Con respecto a los datos obtenidos en la encuesta realizada (47,8%) de los padres de familia menciona que el único recurso que utiliza el docente para la enseñanza de la Lengua y Literatura es Word, mientras el (25,7%) menciona que ninguna de los recursos planteados y solo el (11,5%) hace referencia al uso del PowerPoint utilizadas por los docentes. Sin embargo los datos discrepan un poco ya que el recurso más utilizado por parte de los docentes es el PowerPoint (44,4%) y Word (33,3%). Por tal manera se deduce que el docente para impartir las clases de Lengua y Literatura usa el Word.

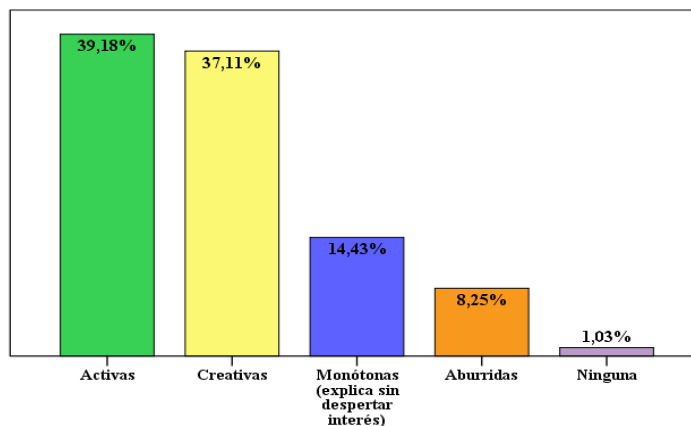
Si bien es cierto los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes. En este sentido en un estudio realizado en la Unidad Educativa “Felix Valencia” de la provincia de Latacunga se evidencia con un 77% de la totalidad que el recurso más utilizado en el área de Lengua y Literatura como en las demás áreas de educación es el Word, mismo que manifiesta que este recurso permite realizar una serie actividades de cualquier magnitud para desarrollar sus destrezas (Chancusig, et al., 2017).

Sin embargo en otro estudio presentado por Yépez (2021) determina que en cuanto a las herramientas digitales el 87,5% usan Word, el 75% utilizan PowerPoint, por lo cual se deduce que los docentes no se encontraban preparados para afrontar esta nueva realidad, no obstante, el desarrollo de los procesos de formación bajo la modalidad en línea se requiere por parte del docente formación en el uso y manejo de la tecnología para que brinde una

educación ajustada al estudiante actual, si no es asumida con responsabilidad puede interferir negativamente en el proceso educativo

## Figura 2

*Desarrollo de las clases de Lengua y Literatura*



**Nota:** Encuesta Padres de Familia

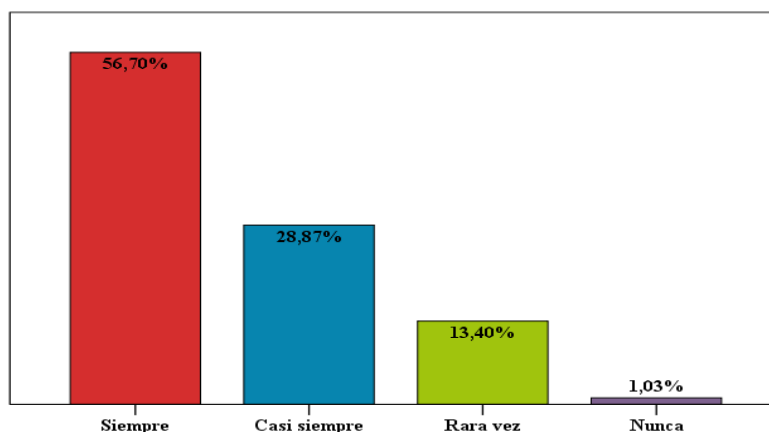
**Fuente:** Elaboración propia.

Como se puede observar en el gráfico los padres de familia consideran que las clases que imparte el docente de Lengua y Literatura son activas (39,18%), creativas (37,11%). Para desarrollar la creatividad y mantener la atención activa en una clase de Lengua y Literatura es importante utilizar imágenes, videos, tratar de fundir dos conceptos diferentes en una nueva realidad, explicar lo desconocido a partir de algo conocido.

En un estudio realizado por Vargas (2020) donde detalla sobre las horas de clases que imparten los docentes por medio de las diferentes herramientas tecnológicas, con el 82% de los encuestados responden que las clases son activas y creativas, esto es de vital importancia ya que ayuda al estudiante en el aprendizaje y que las horas de clases no se vuelva en un entorno aburrido para el estudiante. Por ende, el desarrollo de la creatividad resulta favorable para cualquier edad, es indispensable y positiva para el desarrollo del aprendizaje en edades tempranas ya que potencian habilidades, desarrolla el pensamiento abstracto, así como la capacidad de resolver problemas.

## Figura 3

*Desarrollo de las clases de Lengua y Literatura de forma entendible*



**Nota:** Encuesta Padres de Familia      **Fuente:** Elaboración propia.

Como se puede observar en la figura, en la encuesta realizada a los padres de familia acerca del desarrollo de las clases de Lengua y Literatura manifiestan que siempre (56,70%) casi siempre (28,87%).

Ante esta nueva realidad educativa el nuevo rol del docente en la era digital y en los EVA según (Viñals & Cuenca, 2016), tiene las siguientes características “organizador, guía, generador, acompañante, coacher, gestor del aprendizaje, orientador, facilitador, tutor, dinamizador o asesor” (pág. 110). Por lo consiguiente los roles atribuidos se debe a la nueva forma de su conducir la enseñanza, la misma que debe ser entendible, debe enfocarse en fomentar procesos importantes como la comunicación, participación y colaboración, así como también crear, desarrollar e innovar en actividades acordes a la temática que se impartirá.

**Tabla 13**

*Medio por el cual recibe las actividades y material de Lengua y Literatura*

	<b>Respuestas</b>	
	<b>N</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Plataformas educativas/Aula virtual</b>	15	11,7%
<b>WhatsApp</b>	92	71,9%
<b>Correo</b>	1	0,8%
<b>Videos</b>	14	10,9%
<b>Guías de aprendizaje impresas</b>	6	4,7%
<b>Total</b>	97	

**Nota:** Encuesta Padres de Familia      **Fuente:** Elaboración propia.

**Tabla 14***Medio por el cual envía las actividades y material de Lengua y Literatura*

	<b>Respuestas</b>	
	<b>N</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Plataformas educativas/Aula virtual</b>	2	22,2%
<b>WhatsApp</b>	5	55,6%
<b>Videos</b>	2	22,2%
<b>Correo</b>	0	0,%
<b>Guías de aprendizaje impresas</b>	0	0,%
<b>Total</b>	5	

**Nota:** Encuesta docentes/directivo**Fuente:** Elaboración propia.

Como se puede observar en la tabla el medio por el cual envía el docente y reciben las actividades y material de Lengua y Literatura el padre de familia es por medio del WhatsApp (71,9%) manifestado por los padres de familia y (55,6%) manifiestan los docentes, además también se puede visualizar que hacen uso de ciertas plataformas para enviar actividades como es plataformas educativas/ aula virtual y videos para reforzar las diversas temáticas tratadas en clases.

Se entiende que las aplicaciones de mensajería instantánea ofrecen un abanico de ventajas al sector educativo, más aún en la educación virtual. Al respecto, según el reporte de Aragón y Cruz (2020) los medios más empleados por los maestros para comunicarse con los estudiantes y retroalimentar el programa Aprendo en Casa son la aplicación WhatsApp.

En este mismo sentido en un estudio realizado en la ciudad de Quito donde se obtuvo como resultado que toda la población investigar que son 158 padres de familia reciben las actividades que deben realizar sus hijos/as por medio del WhatsApp, este es un canal personal donde se ha convertido en una herramienta de contacto directo y rápido, pero se está violentando la intimidad de cada uno, ya que se exponen los docentes a que los padres de familia escriban cuando quieran irrespetando el horario personal. (Analuisa, 2020).

Sin embargo es importante mencionar que el docente debe hacer uso del aula virtual y el correo ya que son canales institucionales donde los docentes pueden enviar las actividades y de la misma forma recibirlas y revisarlas dentro de su horario de teletrabajo sin presión a que los padres estén enviando los deberes o preguntando que tienen que realizar a última hora.

**Tabla 15***Elementos para fortalecer en la formación del docente del área de Lengua y Literatura*

<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
-------------------	-------------------

<b>Capacitación sobre el uso y manejo de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación)</b>	24	24,7
<b>Capacitación docente en estrategias innovadoras</b>	30	30,9
<b>Capacitación docente en el manejo de recursos virtuales</b>	31	32,0
<b>Ninguno</b>	12	12,4
<b>Total</b>	97	

**Nota:** Encuesta Padres de Familia      **Fuente:** Elaboración propia.

**Tabla 16**

*Elementos para fortalecer en la formación del docente del área de Lengua y Literatura*

	<b>Respuestas</b>	
	<b>N</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Capacitación docente en estrategias innovadoras</b>	5	71,4%
<b>Capacitación docente en el manejo de recursos virtuales</b>	2	28,6%
<b>Capacitación sobre el uso y manejo de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación)</b>	0	0%
<b>Ninguno</b>	0	0%
<b>Total</b>	5	

**Nota:** Encuesta docentes/directivo      **Fuente:** Elaboración propia.

Como se puede observar en los datos obtenidos en la encuesta realizada a los padres de familia y docentes se deduce que (32%) de padres de familia y (28,6%) de los docentes manifiestan fortalecer la Capacitación docente en el manejo de recursos virtuales, así como también los padres de familia (30,9%) y docentes (71,4%) manifiestan acerca de la Capacitación docente en estrategias innovadoras. Si bien es cierto que el docente se encuentre actualizado es primordial para desarrollar un proceso formativo de calidad y calidez, ya que los docentes deben contar con una formación continua que posibilite ejercer su labor pedagógica.

En este sentido en un estudio realizado por Yépez (2020) el cual hace referencia a los elementos que son necesarios para fortalecer la formación del docente en el cual los resultados resaltan elementos clave tales como: conocimiento en el diseño de estrategias innovadoras con el 100%, manejo de recursos y herramientas virtuales con el 75%. En estos

últimos años, y a raíz de la pandemia la formación continua de los docentes ha mostrado una especial atención a las TIC ya que buscan docentes innovadores en su praxis educativa, conocedores del uso instrumental y pedagógico de los recursos tecnológicos, diseñadores y creadores de materiales multimedia, capaces de desarrollar las metodologías más novedosas y obtener los mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los escenarios educativos del siglo xxi, como dicen Cobo y Moravec (2011, p. 25), nos invitan a repensar los límites temporales y espaciales que se han adoptado para entender la educación. Una de las propuestas de capacitación docente desarrolladas en entornos virtuales de aprendizaje. En el artículo Enfoques en la Formación Docente, (Moreno, 2015) asegura que, “El maestro debe de manejar las herramientas necesarias como el uso de las Tics, para un mejor desempeño en el aula y para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje”. Al momento de diseñar un plan de capacitación, se deben contemplar algunos niveles de necesidad de las TIC del cuerpo docente, facilitar aprendizajes virtuales, herramientas, recursos acordes a la edad de los estudiantes que tengan como finalidad potenciar y generar un aprendizaje significativo.

**Tabla 17**

*Años de servicio*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
<b>1 año a 10 años</b>	1	20,%
<b>10 años a 20 años</b>	1	40,%
<b>20 años a 30 años</b>	3	70%
<b>Total</b>	5	

**Nota:** Encuesta docentes/directivo

**Fuente:** Elaboración propia.

**Tabla 18**

*Métodos de enseñanza y aprendizaje que el docente conoce y aplica en el área de Lengua y Literatura*

	<b>Respuestas</b>	
	<b>N</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Método Inductivo-Deductivo</b>	2	33,3%
<b>Aprendizaje Basado en Proyectos ABP</b>	1	16,7%
<b>ERCA: Experiencia, Reflexión, Conceptualización, Aplicación.</b>	3	50,0%
<b>Aprendizaje Basado en Problemas ABP</b>	0	0%

<b>Aprendizaje Basado en el Pensamiento</b>	0	0%
<b>Aula invertida</b>	0	0%
<b>Aprendizaje cooperativo</b>	0	0%
<b>Total</b>	5	

**Nota:** Encuesta docentes/directivo

**Fuente:** Elaboración propia.

En relación a la tabla y con respecto a los años de servicio de los docentes se puede observar que en la encuesta realizada al docente manifiestan que tienen 20 años a 30 años con un (60%), en cuanto a los resultados correspondientes a los años de servicio entre 1 año a 10 años y 10 años a 20 años se manifiesta (20%).

En cuanto a los métodos de enseñanza y aprendizaje que conocen y aplican los docentes en el área de Lengua y Literatura, los resultados fueron: de los 2 docentes encuestados (33,3%) manifiestan conocer y aplicar el método Inductivo-Deductivo, 3 docentes (50%) trabajan con el método ERCA (Experiencia, Reflexión, Conceptualización, Aplicación), 1 docente utiliza el proceso ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) por lo cual se deduce que ningún docente conoce y aplica los diversos métodos planteado en la encuesta tales como: Aprendizaje Basado en Problemas ABP, Aprendizaje Basado en el Pensamiento, Aula invertida y el Aprendizaje Cooperativo.

Prosiguiendo con el análisis, se observa ciertos niveles de falencias en el sentido de que no importan cuantos años de experiencia tenga ya sean 5 año, 15 años o 25 años, si los docentes no se encuentran capacitados para implementar nuevas estrategias de enseñanza, por lo cual se deduce que la mayoría de los docentes aún se basan en una educación tradicional que normalmente se visualizaba en el salón de clases y actualmente no en su totalidad se emplea en la educación virtual.

En una encuesta realiza sobre el “Proceso de Enseñanza y Aprendizaje. Destrezas con Criterio de Desempeño Currículo Nacional en Lengua y Literatura”, la cual hace referencia a los diversos métodos de enseñanza a que un docente debe conocer para impartir sus clases mencionan en su mayoría los docentes sí conocen y aplican en el área de Lengua y Literatura, los resultados fueron: de los ocho docentes encuestados todos manifiestan conocer y aplicar el método Inductivo-Deductivo, 6 docentes trabajan con el método ERCA (Experiencia, Reflexión, Conceptualización, Aplicación), 4 docentes utilizan el proceso de Aprendizaje cooperativo y Aula invertida y entre uno y tres docentes aplican el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Aprendizaje Basado en Problemas y el Aprendizaje Basado en el Pensamiento (Yépez, 2021).

Como se puede visualizar en las dos investigaciones los resultados muestran que los principales métodos empleados por los docentes son el método ERCA en su mayoría y el método Inductivo-Deductivo, dando poca importancia a otros métodos. Sin embargo, no es

beneficiosa para los estudiantes que el proceso de enseñanza-aprendizaje se base en la aplicación de ciertos métodos de aprendizaje, si bien es cierto la educación tuvo un cambio pragmático debido a la pandemia por el COVID-19, por lo tanto, la educación al ser virtual se debe caracterizar por las practicas innovadoras mediante la implementación diferentes estrategias metodológicas que faciliten la comprensión y adquisición de las competencias lingüísticas del área de Lengua y Literatura.

**Tabla 19**

*Finalidades de las TIC en los Entornos Virtuales del Aprendizaje*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Favorecer en el proceso de enseñanza y aprendizaje</b>	3	60,0%
<b>Generar un aprendizaje significativo</b>	2	40,0%
<b>Aprender nuevos temas</b>	0%	0%
<b>Compartir información</b>	0%	0%
<b>Trabajar en equipo</b>	0%	0%
<b>Ninguna</b>	0%	0%
<b>Total</b>	5	

**Nota:** Encuesta docentes/directivo

**Fuente:** Elaboración propia.

En relación a las finalidades de la TIC en los entornos virtuales del aprendizaje en la encuesta realizada a los docentes hacen referencia a: Favorecer en el proceso de enseñanza y aprendizaje (60%) y también que Generar un aprendizaje significativo (40%). Las finalidades de las TIC en el proceso educativo, son instrumentos que posibilitan la atención a la diversidad y logran que sean como un plan de acción que apoya al educando, siendo un punto de apoyo para el desarrollo de sus capacidades, y alcanzando su máximo desarrollo en el aprendizaje (Sánchez, 2002).

En la investigación desarrollada por Rodríguez (2015) menciona que por unanimidad las docentes afirman que favorecen el proceso enseñanza-aprendizaje de todos los niños y niñas, en esta misma investigación los padres de familia mencionan afirman que las herramientas Tecnológicas de la Información y la Comunicación sirven para enseñar aprender, compartir información, aprender nuevos temas. Ante lo menciona anterior mete y al contrastas la información se puede corroborar que es evidente que las TIC favorecen el proceso enseñanza-aprendizaje, logrando aprendizajes significativos que los alumnos pueden usar en diferentes contextos.



## **CAPÍTULO IV: PROPUESTA**

### **4.1. Título de la propuesta**

Estrategias didácticas lúdicas para fortalecer el aprendizaje del área de Lengua y Literatura a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje en el tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Pimampiro”.

### **4.2. Introducción**

La propuesta que se presenta a continuación está dirigida a los docentes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Pimampiro” mediante estrategias didácticas lúdicas para fortalecer el aprendizaje del área de Lengua y Literatura a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Esta propuesta está diseñada de manera sencilla, pero al mismo tiempo tiene la finalidad de ser de gran utilidad para crear un ambiente de motivación que permita optimizar el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes mismas que están inmersas dentro del área de Lengua y Literatura, además se vincula con el uso de la tecnología como apoyo didáctico para fortalecer las diversas temáticas a tratar ya que contiene actividades didácticas las cuales dinamizaran el proceso enseñanza-aprendizaje al igual que respondan a los intereses de los y las estudiantes, lo que permita obtener mejores resultados en cuanto al desempeño académico.

La lúdica se debe considerar relevante en el proceso de enseñanza aprendizaje pues como se ha mencionado genera grandes beneficios en el desarrollo integral del niño así como también en la creación de un ambiente dinámico, de ahí su importancia en la enseñanza de Lengua y Literatura desde los EVA ya que incitar en el estudiante factores como la motivación e interés por la adquisición del aprendizaje lo que genera una mejor asimilación y comprensión de los contenidos además de las diversas situaciones de aprendizaje interactivas que se pueden generar a partir de la misma, propiciando un aprendizaje significativo al estudiante debido a que es el mismo quien construye su conocimiento con la guía del docente (Guntern, et al., 2020).

La aplicación de las estrategias didácticas desde la planificación microcurricular (plan de clase) permite brindar una educación eficiente y eficaz, donde el estudiante se sienta a gusto de aprender y colocar en práctica lo aprendido (Carriazo, et al. 2020). Al establecer una adecuada planificación estratégica permitirá que el estudiante desarrolle su capacidad de pensar y dar solución a los problemas de su entorno. Por lo tanto, al proponer estrategias didácticas que están inmersos en los EVA y en el plan de clase servirán de apoyo a los docentes además fortalecerá la comprensión de los conceptos su reflexión y además desarrollar habilidades cognitivas, destrezas, actitudes y valores. La aplicación correcta de las estrategias didácticas a los estudiantes de séptimo año de educación básica será también

en beneficio de la comunidad educativa, pues mediante su aplicación nos permitirá favorecer a nuestros niños en su rendimiento académico y generará un aprendizaje significativo (Guamán y Venet, 2019).

La educación se encuentra en constante proceso de transformación, los intereses de los estudiantes y sus estilos de aprendizaje son diversos. Desde esta perspectiva la praxis pedagógica docente ha de responder a las necesidades de formación desde una posición crítica y reflexiva del impacto de las secuencias didácticas, el reto es brindar una educación de calidad desde la concepción de formación integral mediante el uso de las TIC. Las ventajas que ofrecen las TIC para lograr una mejor comprensión de los contenidos, leyes y principios que se estudian dentro de la Química, son la posibilidad de utilizar diferentes formas de aprendizaje; la resolución de problemas ya que se facilita su representación mental tanto del problema como de la solución. (Gómez, 2012)

El empleo de las herramientas tecnológicas interactivas como soporte de la didáctica, ha generado demandas de estrategias que faciliten y orienten su uso en la educación mismas que deben ser implementadas antes, durante y después del proceso de clases, más aun, en la visión que tiene la época actual de educar niños, niñas y jóvenes, por ende, sean parte de innovaciones y trabajo cooperativo, mediante actividades creativas que motive el aprendizaje e intercambio de ideas, que sirvan de aporte para fortalecer conocimientos y habilidades dentro del ámbito educativo (Arias, et al. 2012).

Al incluir las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se fomentará el uso de recursos didácticos, para aprender de una forma más interactiva, lúdica y motivadora para despertar el interés y curiosidad de los y las estudiantes ya que permitirá que mejoren su rendimiento académico y en general beneficiará a toda la comunidad educativa (Romero, et al., 2018).

### **4.3 Objetivo General de la propuesta**

Fortalecer los conocimientos de los docentes a través de los EVA mediante el diseño de estrategias didácticas lúdicas de Lengua y Literatura para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje durante la educación virtual.

#### **Objetivos específicos de la propuesta**

- Seleccionar estrategias didácticas que ayuden al aprendizaje de los estudiantes en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.
- Desarrollar estrategias didácticas mediante el uso diversas herramientas y plataforma educativas para fortalecer el aprendizaje del área de Legua y Literatura mediante los Entornos Virtuales de aprendizaje

### **4.4 Fundamentación**

Las estrategias de enseñanza deben acompañarse de la elección crítica y de una preparación reflexiva de los recursos y materiales de enseñanza, ya que su función consiste en motivar e interesar a los estudiantes una participación activa generando puentes entre los nuevos aprendizajes y los conocimientos previos (Caballero, 2017).

Los procesos comunicativos como el internet han abierto mejoras entre usuarios, interrelacionando opiniones en grupos sociales sin la necesidad de estar en contacto físico, estipulando nuevas formas de comunicación, creando vínculos con la investigación científica, el intercambio de conocimientos, información, a su vez, los cambios y nuevas propuestas de enseñanza-aprendizaje mejoran los métodos académicos, direccionados a la eficiencia y eficacia de la educación (Islas, 2011).

Las estrategias de aprendizaje son caracterizadas como procedimientos mediante los cuales se puede adquirir información e integrarla al conocimiento ya existente; requieren un esfuerzo, son voluntarias, esenciales y necesarias en los ámbitos educativos, porque en general ayudan a mejorar el desempeño académico (Donolo, 2004). Por lo tanto el diseño de las actividades debe enfocarse en el logro del aprendizaje y no como un medio para comprobarlo, generalmente cuando se planifican las actividades o ejercicios de un curso, materia o tema en específico se hacen con el fin de evaluar los contenidos presentados en los materiales y generar aprendizajes nuevos, las estrategias lúdicas permiten la retroalimentación continua que se realiza a través de las interacciones comunicativas en las actividades virtuales, sincrónicas y asincrónicas, durante el proceso de enseñanza aprendizaje (Díaz, 2012).

#### **4.4.1 Estrategias Lúdicas**

Las estrategias poseen el objetivo de estimular y promover el aprendizaje a través de una serie de actividades metodológicas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías (González, 1993).

Por lo tanto, toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del proceso educativo:

- ❖ Su carácter particular.
- ❖ La planificación anticipada.
- ❖ El logro de objetivos específicos.
- ❖ En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje.
- ❖ Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o de la niña es fundamental.

Por lo tanto, La lúdica, es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la

comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas ya que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, misma que se debe considerar como una expresión de actividades interactivas con la finalidad de motivar, generar expectativas e interés hacia el aprendizaje (Dinello, 2007).

Por su parte, Torres (2002), afirma que los juegos son una actividad que fortalece el aprendizaje en todos los ámbitos siempre y cuando los docentes tengan la capacidad de innovar su forma de trabajo, inventando juegos orientados a los temas de estudio.

Patín (2016), determina tres características se debe tomar en cuenta para diseñar una estrategia

- ❖ ¿Qué se quiere fomentar en el estudiante, es decir, qué competencias desarrollar?
- ❖ ¿Cómo se va a desarrollar el proceso?
- ❖ ¿Con qué recursos se cuenta?

En este ambiente de cambios mediados por las TIC donde el docente tiene el desafío de reinventarse, reaprender y el camino a esta transformación nos adhiere a la tecnología en su diversidad de plataformas y aplicaciones web, postulando nuevos principios pedagógicos en un nuevo contexto de aprendizaje (ambiente, motivación y conocimientos previos), donde es preciso que se dispongan de las competencias técnicas requeridas en el manejo de las nuevas TIC dentro del EVA (Chong-Baque & Marcillo-García, 2020).

Sin embargo en la educación es importante que los docentes desarrollen su capacidad de innovación y creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que nos lleva a pensar en la estructura de nuevos diseños de estrategias, la lúdica es una de las opciones propuestas en esta investigación ya que favorece varias competencias en el aprendizaje además de estar inmersa de manera inconsciente en nuestra vida cotidiana para desafiar diversas situaciones, así como en el ámbito escolar para reforzar el aprendizaje teórico y facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Si bien es cierto la tendencia educativa propone “innovar” las estrategias, entornos, recursos y técnicas que propendan motivar al estudiante y optimar la calidad de educación, mismos que deben estar vinculadas a las necesidades, contextos y entornos de cada realidad educativa.

#### **4.4.2 Benéficos de las herramientas TIC en los Entornos Virtuales de Aprendizaje**

##### **Video**

El uso del video en el aula facilita la construcción de un conocimiento significativo dado que se aprovecha el potencial comunicativo de las imágenes, los sonidos y las palabras para transmitir una serie de experiencias que estimulen los sentidos y los distintos estilos de

aprendizaje en los estudiantes. Esto permite concebir una imagen más real de un concepto. Sin embargo, la imaginación vuela, los conceptos se reagrupan y se redefinen, y es entonces cuando la presencia del maestro se reafirma, ya que es él quien determina cómo, cuándo y para qué se debe utilizar, lo cual, le da sentido y valor educativo (Rodríguez, et al., 2017).

### **Funciones didácticas del video en el aula**

- Suscitar el interés sobre un tema: Sus finalidades son interesar al estudiante en el tema que se abordará, provocar una respuesta activa, problematizar un hecho, estimular la participación o promover actitudes de investigación en él.
- Introducir a un tema: El video utilizado como instrucción proporciona una visión general del tema, a partir de la cual el maestro puede destacar los conceptos básicos que se analizarán.
- Desarrollar un tema: El video puede apoyar las explicaciones del profesor de manera semejante a como se utiliza el proyector, el cañón o un libro durante la clase. El video utilizado para desarrollar un tema proporciona información sobre los contenidos específicos de éste.

### **Presentaciones**

Los programas de creación de presentaciones como Power Point, Prezi, Genially, Canva, entre otros, permiten crear diapositivas de una manera muy visual y motivadora. Estos recursos pueden fortalecer los temas gramaticales como la enseñanza para el desarrollo de las destrezas y objetivos de aprendizaje plasmados en el currículo Nacional de Educación, mismo que se realizan con el uso de las TIC para fortalecer la educación virtual.

Además, se caracterizan por ser herramientas que permite un trabajo colaborativo. Las diferentes herramientas permiten que el alumno interactúe con los materiales y se mantenga en constante interacción con sus compañeros, con el contenido de la materia y con el docente (Caballero, 2017).

#### **Genially**

Herramienta virtual que permite realizar presentaciones de manera interactiva mejorando las labores de presentación y enseñanza de manera gratuita y en español. Sus características es que es muy intuitivo, se puede agregar efectos, hipervínculos formas, símbolos, los cuales se pueden personalizar según el requerimiento, además de vincularla a diferentes páginas, que tratan de fomentar una participación más activa. (Estupiñan, 2015)

Permite crear contenidos visuales como: imágenes, presentaciones, infografía animadas, interactivas. Las presentaciones muestran conceptos, contenidos de manera visual a través de imágenes. Muy útiles como recursos educativos o apoyo visual en charlas y reuniones educativas

**Tabla 20**

*Benéficos del uso de esta herramienta*

<b>BENÉFICOS</b>	<b>CARACTERÍSTICAS</b>
<b>Interactividad</b>	ofrecer material explorable, adaptable y flexible les estaremos dando la oportunidad de ser independientes y aprender de forma autónoma. Esto se puede conseguir a través de las infografías interactivas, que mantendrán a los estudiantes encantados de formar parte de ese aprendizaje.
<b>Storytelling (narración de historias)</b>	haciendo que las lecciones sean dinámicas, favoreciendo la memoria, el pensamiento crítico y la creatividad a través de la creación de metáforas visuales.
<b>Gamificación</b>	Emociona a tus estudiantes gamificando tus aulas. Esto hará que se conviertan en los protagonistas de su propio aprendizaje. Con Genially podrás complementar la gamificación incluyendo elementos que permitan tocar, explorar y descubrir, haciendo que el alumnado se involucre y que el aprendizaje fluya.
<b>Animación</b>	Los efectos visuales que esta herramienta ofrece enriquecerá las clases y transformarán los contenidos estáticos en creaciones animadas que desatarán el aprendizaje.

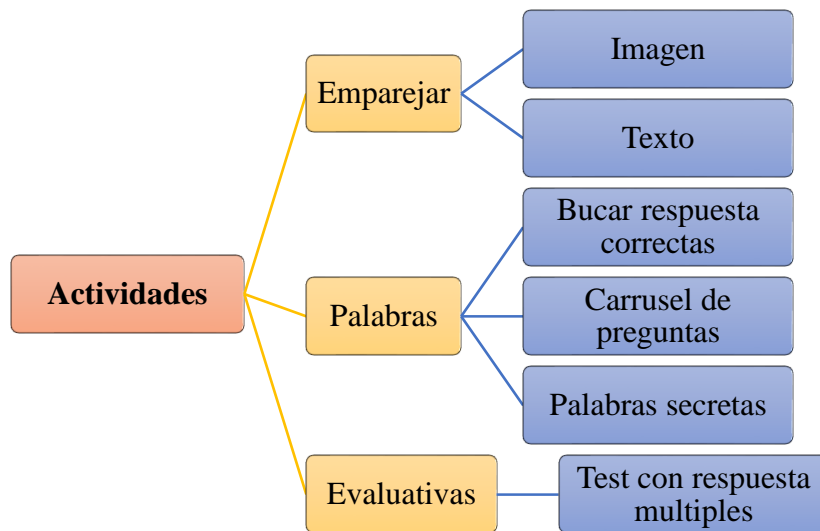
**Nota:** Elaboración propia

### **Cerebriti**

Es un portal de juegos educativos generados por los propios usuarios para poner a prueba sus conocimientos, es fácil de usar tanto para docentes como estudiantes pueden crear desde la plataforma colaborativa y sus propios juegos educativos y compartirlos con la comunidad educativa de forma gratuita (Suque, 2016).

### **Figura 4**

*Actividades de Cerebriti*



**Fuente:** Elaboración propia

Esta herramienta es idónea para implementar como estrategia dentro del aula, se considera una buena herramienta para repasar un tema, aunque también puede servir para introducirlo, revisar los conocimientos que los alumnos todavía no han adquirido, etc. Permite fusionar el aprendizaje colaborativo con dinámicas de juego en la clase (Suque, 2016).

### **Padlet**

Permite realizar un trabajo sincrónico, asincrónico y dinámico, a su vez, motiva la realización de actividades escolares, despierta el interés por adquirir el conocimiento, facilita la información y convierte al educando en autor de su propio aprendizaje, es decir, el docente acciona como guía, promueve el trabajo colaborativo y transforma de manera creativa los procesos pedagógicos, con la finalidad de lograr la excelencia académica (Méndez & Concheiro, 2018).

### **Figura 5**

*Ventajas de utilizar Padlet*



**Fuente:** Giler-Loor, et al. (2020).

Actualmente, es necesario que los docentes dominen diferentes tipos de herramientas y recursos tecnológicos para mejorar la comunicación en el aula de clases, el cual, debe ser de calidad y desarrollarse en un ambiente dinámico ya que permite compartir diferentes presentaciones según el contenido a tratarse, además, cuenta con una variedad de plantillas, que permiten interactuar y desarrollar habilidades digitales, por otro lado, la herramienta beneficia a diferentes áreas del conocimiento e incluso es factible para aprender otro idioma, además, se pueden crear espacios virtuales (Pascual, 2019).

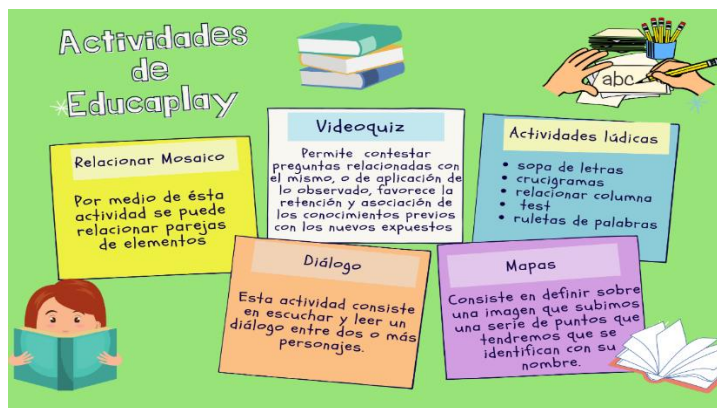
### **Educaplay**

Es una plataforma que permite al diseñar un conjunto de actividades educativas online, cuenta diversos tipos de actividades didácticas y lúdicas a las cuales tienen un video tutorial el en el cual se describe paso a paso la forma de ejecutarlas, todos los usuarios tienen accesos (Pérez, 2014).

### **Figura 6**

*Actividades de Educaplay*





**Nota:** Elaboración propia

Por ello Educaplay propone diversas alternativas para que los profesionales de la enseñanza puedan ejecutar con sus alumnos de los distintos niveles escolares como Educación inicial, Educación General Básica y bachillerato. Se constituye de estrategias didácticas donde el estudiante se vuelve más participativo, proactivo, progresa a su propio ritmo y atiende sus diferencias individuales, logrando así, un aprendizaje significativo con mayor rendimiento académico (Avella-Ibáñez, et al., 2017).

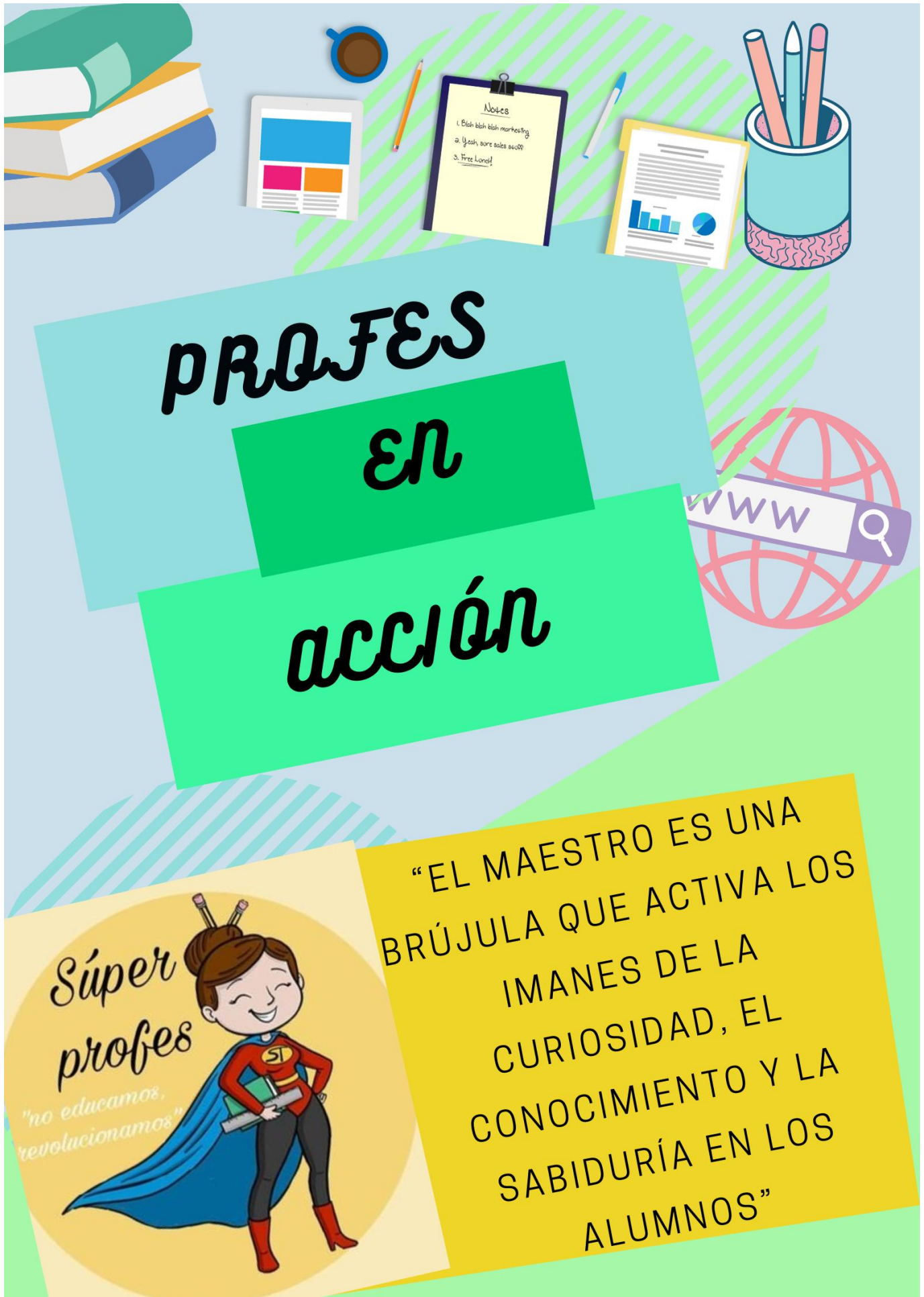
#### **4.5 Estrategias y actividades**

Esta propuesta se desarrollará a través de diversas actividades en las que se utilizarán herramientas y recursos TIC mismas que servirán de apoyo a los docentes a fin de mejorar el nivel académico de los estudiantes. Las estrategias didácticas permiten favorecer la comprensión de los conceptos su reflexión y además desarrollar habilidades cognitivas, destrezas, actitudes y valores. La aplicación correcta de las estrategias didácticas a los estudiantes.

#### **4.6 Estructura de la propuesta**

La propuesta se encuentra organizada por diez estrategias didácticas lúdicas que integran el área de Lengua y Literatura del tercer año de Educación General Básica. Para el diseño de las estrategias se consideró diversos aspectos tales como: Título del tema, Objetivo de aprendizaje, Indicador de evaluación, Destreza con criterio de desempeño, Desarrollo, Actividades y Recursos.

A continuación, se presentan diversas estrategias que pueden ser utilizadas por los docentes y estudiantes para fortalecer los EVA mediados por las TIC.

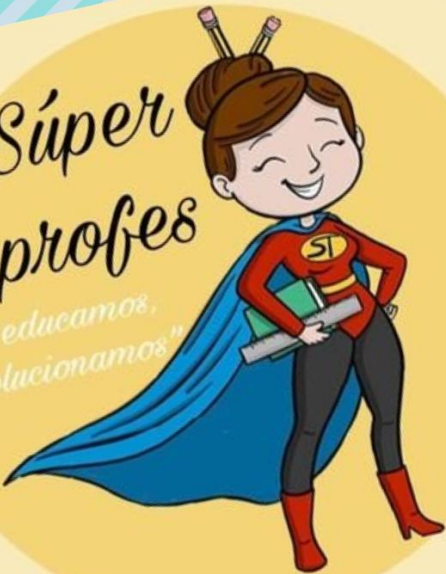


# PROFES EN

# acción

*Súper  
profes*

*"no educamos,  
revolucionamos"*



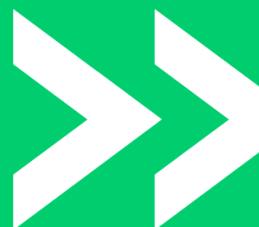
“EL MAESTRO ES UNA  
BRÚJULA QUE ACTIVA LOS  
IMANES DE LA  
CURIOSIDAD, EL  
CONOCIMIENTO Y LA  
SABIDURÍA EN LOS  
ALUMNOS”



# ESTRUCTURA LA PROPUESTA

## Estructura de las Estrategias

- Título del tema
- Objetivo de aprendizaje
- Indicador de evaluación
- Destreza con criterio de desempeño
- Desarrollo
- Actividades
- Recursos
- 





## Estrategias didácticas

Talented observers  
in action

I identify your qualities

I identify with my  
culture

Learning to trust in  
the network

My young readers





Jugando con las palabras

Yo te describo

Me informe con mi  
profe.

Genios lectores

Analizo las reglas y  
escribo

**Figura 7**

*Estrategia “Talented observers in action”*

<b>ACTIVIDADES N° 1</b>			
<b>TÍTULO DEL TEMA</b>	Ortografía: Uso de la “m” antes de la “p” y de la “b”		
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Encontrar las palabras para mejorar la capacidad de reflexionar y aplicarlos en sus producciones escritas	<b>TIEMPO</b>	40 min
		<b>NIVEL</b>	Subnivel de Educación Básica Elemental
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.LL.2.9.2. Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas	<b>Grado/Curso</b>	Tercer grado de EGB
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	LL.2.4.7. Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas.	<b>RECURSOS</b>	
		Internet Computador Teléfono celular Plataformas Educativas	
<b>DESARROLLO</b>			
<p><b>Actividad:</b> Unidad 1</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leo el texto y subrayo todas las palabras que tienen las letras “mp”</li> </ol>			

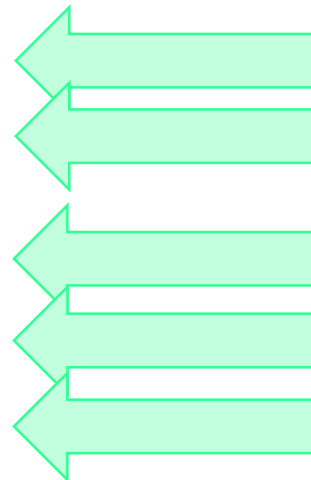


Tor es mi perro campeón. Me despierta muy temprano y antes de que toque la campana, lo saco a jugar al campo. Me acompaña desde que empieza el día y no me cambia ni por un bombón



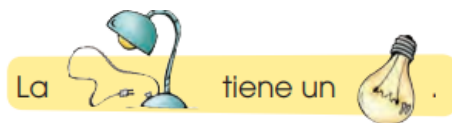
Encuentro las palabras con “mp” y “mb” de esta sopa de letras y las escribo.

e	t	h	o	m	b	r	e	y
e	m	b	u	d	o	s	d	c
c	a	m	p	o	f	g	u	a
t	e	t	i	m	b	r	e	f
c	a	m	p	e	s	i	n	o



## 2. Actividades en clase

Escribo las oraciones reemplazando los dibujos por las palabras.






**Clasifico las palabras según corresponda**

<https://wordwall.net/es/resource/28717071>

0:35

s sombrilla	C Campo	compañero	lámpara	bombero	tambor
comprar	siempre	hombro			

palabras con  
**mp**

Palabras con "mp"

limpiar		

palabras con  
**mb**

Palabras con "mb"

	sembrar	hambre



Enviar Respuestas



Uso de la "m" antes de la "p" y de la "b"

Compartir

**3. Actividades de refuerzo**

<https://learningapps.org/watch?v=pha07d3at22>

Uso de la "m" antes de la "p" y de la "b" 2022-02-11

Ast es Tor

acompaña

campana

campeón

campo

empieza

temprano

es mi perro campeón. Me despierta muy temprano y antes de que toque la campana, lo saco a jugar al campo. Me acompaña desde que empieza el día y no me cambia ni por un bombón

Tor es mi perro . Me despierta muy  y antes de que toque la , lo saco a jugar al . Me  desde que  el día y no me cambia ni por un bombón

**Fuente:** Elaboración Propia.



**Figura 8**

*Estrategia “Identifico tus cualidades”*

<b>ACTIVIDADES N° 2</b>			
<b>TÍTULO DEL TEMA</b>	Género del Sustantivo		
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo	<b>TIEMPO</b>	<b>45 min</b>
		<b>NIVEL</b>	Subnivel de Educación Básica Elemental
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.LL.2.8.1. Aplica el proceso de escritura usando estrategias y procesos de pensamiento (ampliación de ideas, secuencia lógica, selección ordenación y jerarquización de ideas; y uso de organizadores gráficos, entre otros), apoyándolo y enriqueciéndolo con paratextos y recursos de las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (J.2., I.3.)	<b>Grado/Curso</b>	Tercer grado de EGB
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	LL.2.4.1. Desarrollar progresivamente autonomía y calidad en el proceso de escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos, acontecimientos de interés y descripciones de objetos, animales, lugares y personas; aplicando la planificación en el proceso de escritura	<b>RECURSOS</b>	
		Internet Computador Celular Aplicaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Padlet</li> <li>• Educaplay</li> <li>• Cerebriti</li> <li>• quizziz</li> </ul>	
<b>DESARROLLO</b>			
<b>Actividad:</b> Unidad 2			
<b>Instrucciones:</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observar el siguiente video educativo ( <a href="https://youtu.be/4nJt7SxFnxI">https://youtu.be/4nJt7SxFnxI</a> )</li> <li>2. Presentación del tema Generó del sustantivo (<a href="https://padlet.com/vivianacunalata/azu4gtp93z6x14gb">https://padlet.com/vivianacunalata/azu4gtp93z6x14gb</a>)</li> <li>3. Actividades en clase texto páginas (85-86)</li> </ol>			

### Escribo el masculino de las palabras

- Loca
- Tía
- perra
- abuela
- gata
- niño

### Escribo los masculinos de las palabras

- Profesora
- traductora
- compositora
- compradora

#### 4. Actividades de refuerzo

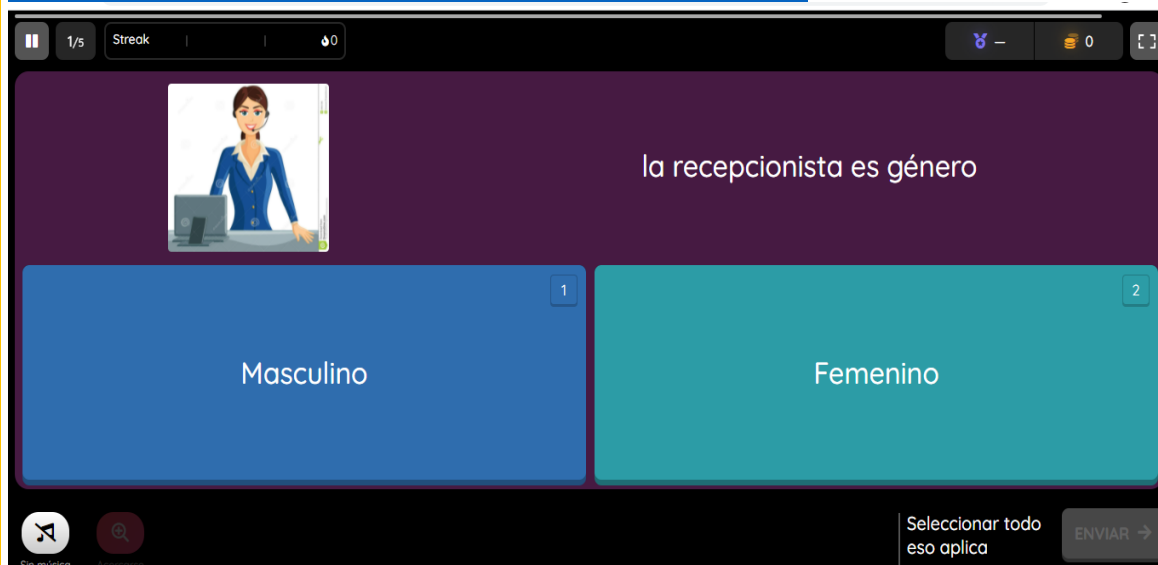
### Sopa de letras

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11386691-genero\\_del\\_sustantivo.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11386691-genero_del_sustantivo.html)

The screenshot shows a web browser interface for an online word search game. At the top, the 'educaplay' logo is visible, along with a search bar containing 'Ej: Rios de Europa...'. The game title 'GÉNERO DEL SUSTANTIVO' is displayed in a green header. Below the title, a score of '84' and a time of '02:45' are shown. The main area features a 15x15 grid of letters with several words circled in green. To the right of the grid, a list of found words is displayed: 1. ESCRITOR, 2. HERMANO, 3. ABUELO, 4. PINTOR, 5. SENOR, 6. NINO, 7. GATO. At the bottom of the grid, there is a 'Mostrar palabra' button. Below the grid, the text 'Sopa de letras GÉNERO DEL SUSTANTIVO' is visible, followed by a progress indicator and buttons for 'Guardar', 'Compartir', and 'Descargar'.

## Evaluación

<https://quizizz.com/admin/quiz/62033bf69a172e001f9153f1>



## Presentación

<https://padlet.com/vivianacunalata/azu4gtp93z6x14gb>

**GÉNERO DEL SUSTANTIVO**  
Aprende y Diviértete

**¿Qué es el sustantivo?**  
EL GÉNERO DEL SUSTANTIVO  
Según el género los sustantivos se clasifican en masculinos y femeninos.

MASCULINO	FEMENINO
• Nombra a quien es el gallo. • Puede tener delante los artículos el, los, uno, varios.	• Nombra a quien es la gallina. • Puede tener delante los artículos la, las, una, varias.

Las palabras que utilizas para nombrar a las personas, los objetos, lugares, animales, plantas y cosas se denominan sustantivos. Por ejemplo, las palabras Sofía y papá, nombran personas; las palabras hiena y chacal, nombran animales; la palabra África, nombra un lugar y las palabras nubes y moto nombran objetos. Con los sustantivos

**CARACTERÍSTICAS**  
GÉNERO: MASCULINO Y FEMENINO

- Algunos sustantivos femeninos terminan en "a" y algunos sustantivos masculinos terminan en "o". Por ejemplo: niño - niña.
- Hay otros sustantivos que nombran animales y personas de géneros distintos con palabras diferentes. Por ejemplo: toro - vaca.

**Actividad**  
es.educaplay.com  
GÉNERO DEL SUSTANTIVO

**Palabras en femenino de los sustantivo**  
cerebriti.com  
selecciona el femenino de las palabras

Fuente: Elaboración Propia

**Figura 9**

*Estrategia “Me identifico con mi cultura”*

<b>ACTIVIDADES N° 3</b>			
<b>TÍTULO DEL TEMA</b>	Aprendo nuevos idiomas		
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Valorar la diversidad lingüística y cultural del país mediante el conocimiento y uso de algunas palabras y frases de las lenguas originarias, para fortalecer el sentido de identidad y pertenencia	<b>TIEMPO</b>	<b>45 min</b>
		<b>NIVEL</b>	Subnivel de Educación Básica Elemental
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.LL.2.2.1. Identifica 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. (I.2., I.3.)	<b>Grado/Curso</b>	Tercer grado de EGB
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	LL.2.1.3. Reconocer palabras y expresiones propias de las lenguas originarias y/o variedades lingüísticas del Ecuador, en diferentes tipos de textos de uso cotidiano, e indagar sobre sus significados en el contexto de la interculturalidad y de la pluriculturalidad.	<b>RECURSOS</b>	
		Internet Computador Teléfono celular Herramientas TIC	
<b>DESARROLLO</b>			
<b>Actividad:</b> Unidad 3			
<b>Instrucciones:</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observar el siguiente video educativo (diversidad lingüística en Ecuador) <a href="https://youtu.be/vi_3O8xrpEA">https://youtu.be/vi_3O8xrpEA</a></li> <li>2. Presentación del tema Aprendo nuevos idiomas en la aplicación de Genially (<a href="https://view.genial.ly/61f5e683f718300011e47fb1/presentation-tesis-actividad">https://view.genial.ly/61f5e683f718300011e47fb1/presentation-tesis-actividad</a> )</li> <li>3. Actividades en clase texto páginas (107-108) Contesto las preguntas y comento con mis compañeros y compañeras. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Conoces alguna palabra en algunas de las lenguas originarias del Ecuador?</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 50%; margin-left: 20px; margin-top: 10px;"></div> </li> </ol>			

- ¿En qué partes del Ecuador se habla kichwa?

**Leo los diálogos y respondo las preguntas.**



¿En qué idioma hablan?

¿De dónde provienen estos dos personajes?

4. Actividades de refuerzo (Runapak aycha – El cuerpo humano)

## Selecciona la imagen

[Juegos de Lengua | Juego de Runapak aycha | Cerebriti](#)

**Runapak aycha**  
empareja las siguientes imágenes  
> Creado por: Viviana

1/10    Arrastra con el ratón cada palabra sobre la imagen correspondiente. Si has acertado, desaparecerán las dos.    01:19

**Lengua**    **ojo**    **LABIOS**    **oreja**

**nariz**    **pierna**    **oreja**    **pie**    **dientes**

Chanka    Ñawi lulun  
khalu    Shimi kara  
Chaki    Rinri  
Rinri  
Shimi kiru    Sinka

## Presentación

<https://view.genial.ly/61f5e683f718300011e47fb1/presentation-tesis-actividad>

Guardado    tesis-actividad    PUBLICO    PÁGATE A PREMIUM    PRESENTAR

Añadir página

APRENDO NUEVOS IDIOMAS

Portada

Sección

Características

Lista

Añadir página    100%    1

[https://youtu.be/vi\\_3O8xrpEA](https://youtu.be/vi_3O8xrpEA)



Activar Windows  
Ve a Configuración para activar Windows.

Lengua y Literatura. Tema: Expresiones Originarias del Ecuador. Maestra: María Elena Castillo.

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 10**

*Estrategia “Aprendiendo a confiar en la red”*

<b>ACTIVIDADES N° 4</b>			
<b>TÍTULO DEL TEMA</b>	Muchas razones para leer y escribir		
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos y las situaciones comunicativas, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos.	<b>TIEMPO</b>	<b>40 min</b>
		<b>NIVEL</b>	Subnivel de Educación Básica Elemental
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.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.).	<b>Grado/Curso</b>	Tercer grado de EGB
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	LL.2.1.1. Distinguir la intención comunicativa (persuadir, expresar emociones, informar, requerir, etc) que tienen diversos textos de uso cotidiano desde el análisis del propósito de su contenido. LL.2.1.2. Emitir con honestidad opiniones valorativas sobre la utilidad de la información contenida en textos de uso cotidiano, en diferentes situaciones comunicativas	<b>RECURSOS</b>	
		Internet Computador Teléfono celular Herramientas TIC	
<b>DESARROLLO</b>			
<p><b>Actividad:</b> Unidad 3</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observar el siguiente video educativo (Aprendo a pedir y dar información) <a href="https://youtu.be/iAYkAJcYzl4">https://youtu.be/iAYkAJcYzl4</a></li> <li>2. Actividades en clase texto</li> </ol>			





**Contesto**

- ❖ ¿Qué información creo le piden al policía?
- ❖ ¿Qué creo les responde el policía?
- ❖ ¿Qué palabras o expresiones debieron usar para pedir información?

**3. Presentación del tema Aprendo nuevos idiomas en la aplicación de genially**  
<https://view.genial.ly/61f9c1c8a9eab3001107356a/guide-guia-ods>

**4. Actividades de refuerzo**

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11335198-muchas-razones-para-leer.html>

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11335735-tipos\\_de\\_texto.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11335735-tipos_de_texto.html)

The screenshot shows an interactive activity on the Educaplay platform. At the top, the search bar contains 'Ej.: Ríos de Europa...'. The activity title is 'Tipos de Texto' with a score of 0.000. The main content area features a frog-themed background with three circular options: 'A' (informativos), 'B' (literarios), and 'C' (expresivos). A frog character is positioned at the bottom center. A progress bar shows '1 / 3' and a timer '00:00:01'. Below the activity, the text 'Froggy Jumps Tipos de Texto' is visible along with 'Guardar', 'Compartir', and 'Descargar' buttons.

<https://view.genial.ly/61f9c1c8a9eab3001107356a/guide-guia-ods>

The screenshot displays a Genial.ly interactive presentation titled 'MUCHAS RAZONES PARA LEER Y ESCRIBIR'. The central slide features a cartoon boy reading a book with the text 'La Importancia de LEER y ESCRIBIR Bien en NIÑOS'. The presentation includes various interactive elements like images of books and a person reading. The interface shows a sidebar with navigation options like 'Añadir página', 'Imagen', 'Recursos', and 'Elementos Interactivos'. The top navigation bar includes 'Guardado', 'Muchas razones para leer', 'PÚBLICO', 'PÁSATE A PREMIUM', and 'COMPARTIR'.

Fuente: Elaboración Propia

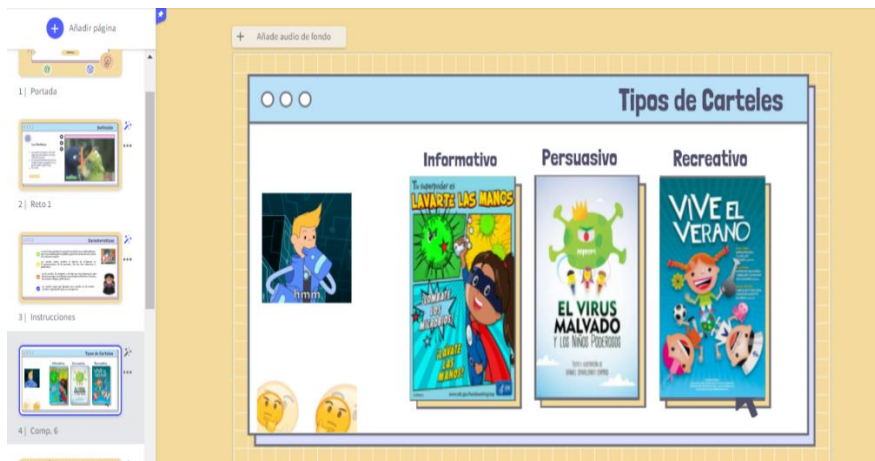
**Figura 11**

*Estrategia “Mis niños lectores”*

<b>ACTIVIDADES N° 5</b>			
<b>TÍTULO DEL TEMA</b>	Tipos de texto “ Los carteles”		
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje. Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo con el uso de la lengua oral y escrita	<b>TIEMPO</b>	<b>40 min</b>
		<b>NIVEL</b>	<b>Subnivel de Educación Básica Elemental</b>
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio. (J.3., I.3.)	<b>Grado/Curso</b>	Tercer grado de EGB
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	LL.2.3.8. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos LL.2.3.9. Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje	<b>RECURSOS</b>	
		Internet Computador Teléfono celular Plataformas Educativas	
<b>DESARROLLO</b>			
<b>Actividad:</b> Unidad 3			
<b>Instrucciones:</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Lluvia de ideas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Qué son los carteles?</li> <li>❖ ¿Para qué sirven los carteles?</li> <li>❖ ¿Considera que los carteles llaman la atención?</li> <li>❖ ¿cree que los carteles nos informan?</li> </ul> </li> </ol>			

## 2. Me informo con los carteles

<https://view.genial.ly/6205e22bb875760018c9ca95/learning-experience-didactic-unit-secuencia-didactica-secundaria>



Leo y analizo el título y subtítulos del cartel



**Contesto:**

¿Quién escribe el cartel?

Señale ¿Qué intención tiene este cartel?

Persuadi

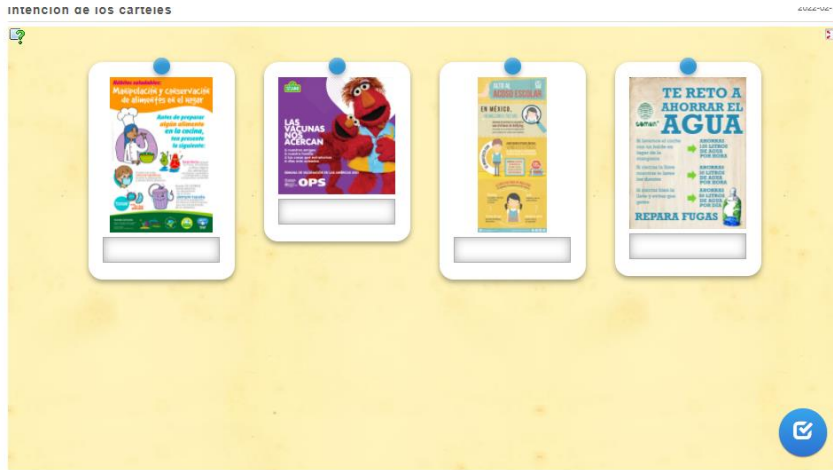
Informar

Recrear

## 3. Actividades en clase

Leo cada cartel y completo el cuadro.

<https://learningapps.org/watch?v=prt0nx1pt22>



#### 4. Actividades de refuerzo

Juego del laberinto

<https://wordwall.net/es/resource/28721090>



Fuente: Elaboración Propia

**Figura 12**

*Estrategia “Jugando con las palabras”*

<b>ACTIVIDADES N° 6</b>			
<b>TÍTULO DEL TEMA</b>	Familia de palabras “las palabras en su contexto”		
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes adjetivo calificativos	<b>TIEMPO</b>	<b>40 min</b>
		<b>NIVEL</b>	<b>Subnivel de Educacion Basica Elemental</b>
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio. (J.3., I.3.)	<b>Grado/Curso</b>	Tercer grado de EGB
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	LL.2.3.8. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos	<b>RECURSOS</b>	
		<b>Internet</b> <b>Computador</b> <b>Teléfono celular</b> <b>Plataformas Educativas</b>	
<b>DESARROLLO</b>			
<b>Actividad:</b> Unidad 2			
<b>Instrucciones:</b>			
<b>1. Observo las ilustraciones</b>			

Observo el siguiente video: <https://youtu.be/y15s0c2yn10>

**2. Leo las palabras y frases. Pinto la que no corresponde**

bebé      juguetón      viejo

adulto      niño      joven

**Contesto:** No corresponde porque

semilla      frutos      tractor      hojas

flores      flores      tallo

**Contesto:** No corresponde porque

buscar el lápiz      sonreí      abrir el cuaderno

cerrar el cuaderno      escribir en el cuaderno      flores

**Contesto:** No corresponde porque

**3. Actividades en clase**




## El ahorcado

<https://learningapps.org/watch?v=pytnwkf3k22>

FAMILIA DE PALABRAS

Ayer compre un libro en la



i

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Ä	Ö	Ü			

← reeditar

✓ Guardar aplicación

## Anagrama

<https://wordwall.net/es/resource/28717605>

0:50

✓ 12

z a p l l t a i a

☰

◀ 2 de 8 ▶

🔊 🔍

FAMILIA DE PALABRAS

🔒 Compartir

✎ Editar contenido... 🗒️ Asignar tarea Más ▾



#### 4. Actividades de refuerzo

Emparejar

<https://learningapps.org/watch?v=pcubsoq9t22>



**Busca las palabras correctas**

[Juegos de Literatura | Juego de PALABRAS EN SU CONTEXTO | Cerebriti](#)



**Fuente:** Elaboración propia.

**Figura 13**

*Estrategia “Yo te describo”.*

<b>ACTIVIDADES N° 7</b>			
<b>TÍTULO DEL TEMA</b>	Adjetivos Calificativos		
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes adjetivo calificativos	<b>TIEMPO</b>	<b>40 min</b>
		<b>NIVEL</b>	Subnivel de Educacion Basica Elemental
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.LL.2.9.3. Utiliza adjetivos calificativos y posesivos, y una diversidad de formatos, recursos y materiales, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (I.1., I.3.).	<b>Grado/Curso</b>	Tercer grado de EGB
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	L.2.4.4. Escribir descripciones de objetos, animales, lugares y personas ordenando las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas, por medio de conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos, en situaciones comunicativas que lo requieran.	<b>RECURSOS</b>	
		Internet Computador Teléfono celular	
<b>DESARROLLO</b>			
<p><b>Actividad:</b> Unidad 3</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Observar el siguiente video educativo (¿Qué son los adjetivos calificativos?)</b> <a href="https://youtu.be/s2KUBF-Ef3U">https://youtu.be/s2KUBF-Ef3U</a></li> <li><b>2. Actividades en clase texto páginas</b> Escribo algunas cualidades que puede tener un perro.</li> </ol>			



Four empty rectangular boxes stacked vertically, with blue arrows pointing from the dog's head to each box.

### 3. Presentación del tema Padlet

(<https://padlet.com/vivianacunalata/x93snv793diff30k>)

### 4. Actividades de refuerzo

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11391717-adjetivos\\_calificativos.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11391717-adjetivos_calificativos.html)

educaplay Actividades Ej.: Ríos de Europa...  
Adjetivos calificativos  
2 / 7  
el perro de Juan tiene orejas grandes  
A B C  
7 00:02:07 Terminar  
Froggy Jumps  
Adjetivos calificativos Guardar Compartir Descargar ...

<https://padlet.com/vivianacunalata/x93snv793diff30k>

Adjetivos calificativos son palabras que expresan cualidades

**Adjetivos**  
Adjetivos calificativos  
Dien características del sustantivo  
Tamaño, forma, color, material

- grande
- pequeño
- azul
- rojo
- metálico
- Nacionalidad y origen
- chino
- mexicano
- ecuatoriano

**Forma de ser y estados**

- amable
- simpático, enojado
- preocupado
- triste
- preocupado
- divertido

**Actividad**  
Adjetivos calificativos  
Jugar con palabras - Puzle

**Características**

- Los adjetivos calificativos pueden ser femeninos o masculinos, de acuerdo con el sustantivo al que acompañan
- El femenino de la mayoría de adjetivos se forma añadiendo "a". Ejemplo: edificio alto - casa alta
- Algunos adjetivos son iguales tanto en femenino como en masculino. Ejemplo: el vecino amable - la vecina amable

**Para recordar**  
Los adjetivos calificativos son palabras que expresan cualidades de los seres, objetos, lugares y emociones. Por ejemplo: perro negro.

¿Sabías que?  
Adjetivos

<https://puzzel.org/es/categorize/play?p=-MvV0KXqksPWIUPVUfFe>


The image shows a puzzle interface with three categories of adjectives, each in a different colored box with a purple header. The categories are:

- ADJETIVOS** (Tamaño, forma, color, material) - Yellow background: redondo, Colombiano, Español, divertido, enojón, grande.
- ADJETIVOS** (por su nacionalidad y origen) - Green background: Peruano, Ecuatoriano, Chino.
- ADJETIVOS** (Por su forma de ser y estados) - Orange background: azul, metálico, triste, simpático, amable.

**Fuente:** Elaboración Propia

**Figura 14**

*Estrategias “Me informe con mi profe”*

<b>ACTIVIDADES N° 8</b>			
<b>TÍTULO DEL TEMA</b>	Ortografía: Escribo palabras con “h”		
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo con el uso de la lengua oral y escrita	<b>TIEMPO</b>	<b>40 min</b>
		<b>NIVEL</b>	Subnivel de Educación Básica Elemental
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.LL.2.9.2. Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas; la letra que no tiene sonido: “h” (I.3.)	<b>Grado/Curso</b>	Tercer grado de EGB
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	LL.2.4.7. Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas, la letra que no tiene sonido: “h”	<b>RECURSOS</b>	
		<b>Internet Computador/ teléfono celular</b>	
<b>DESARROLLO</b>			
<b>Actividad:</b> Unidad 3			
<b>Instrucciones:</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Observar el siguiente video educativo (Se escribe con H/Reglas ortográficas) <a href="https://youtu.be/qrJkIm0lOK4">https://youtu.be/qrJkIm0lOK4</a></li> <li>5. Actividades en clase texto del estudiante  <b>Leo el texto, subrayo las palabras que se escriben con “h”.</b> </li> </ol>			
<div style="border: 1px dashed green; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>HUESOS</b></p> <p>Con mucho humor, Pilar hizo un cartel para su perro Huesos: Perro que huele huellas. Huesos, feliz con su cartel, lo puso a la entrada de la huerta</p> </div>			

Escribo las palabras que se escriben con “h”.

Observo la ilustración y completo las oraciones

Yo \_\_\_\_\_ las flores del jardín.

Mi tía \_\_\_\_\_ a perfume de rosas.

Este \_\_\_\_\_ saco a limpio.

Ustedes \_\_\_\_\_ a jabón.



<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11390784-completo-las-oraciones.html>



ORTOGRAFÍA: Escribo palabras con "h"

1/2 NUM. INTENTOS      62 PUNTOS      00:15 TIEMPO

Yo  las flores del jardín.  
Mi tía  a perfume de rosas.  
Este saco  a limpio.  
Ustedes  a jabón.

Palabras para completar los espacios

Completar

ORTOGRAFÍA: Escribo palabras con "h"

...

6. Actividades de refuerzo

<https://puzzel.org/es/wordseeker/play?p=-MvUJwHWuT2amy6jk8Xh>

## ORTOGRAFÍA: ESCRIBO PALABRAS CON "H"

RESET IMPRIMIR COMPARTIR ENLACE

A	G	Q	H	I	S	A	A	Z	Y	G	E
G	I	L	I	H	P	R	N	Y	C	U	O
S	C	H	E	B	I	Y	I	T	K	P	I
I	O	U	R	K	S	E	L	J	U	I	Z
V	K	E	B	N	L	K	L	D	L	Y	S
P	S	V	A	E	U	I	U	O	V	S	X
V	P	O	Q	L	O	S	D	X	F	X	M
J	G	F	Q	E	Y	D	M	V	E	P	O
J	T	M	O	U	V	N	I	K	Z	G	S
P	C	E	J	H	U	E	L	L	A	S	E
G	C	Z	P	O	O	S	T	B	X	Z	U
B	F	R	F	X	J	Q	C	R	V	E	H

### ENCUENTRA ESTAS PALABRAS

HIELO            HUEVO  
HUELEN        HUESO  
HUELLAS       HIERBA

Fuente: Elaboración Propia

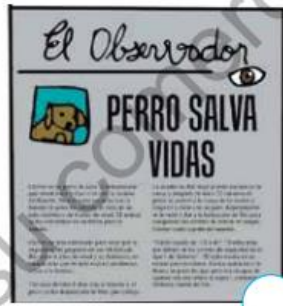
**Figura 15**

*Estrategias “Genios lectores”*

<b>ACTIVIDADES N° 9</b>			
<b>TÍTULO DEL TEMA</b>	Las noticias		
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje	<b>TIEMPO</b>	<b>40 min</b>
		<b>NIVEL</b>	Subnivel de Educación Básica Elemental
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.LL.2.5.2. Comprende los contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto, y amplía la comprensión de un texto mediante la identificación de los significados de las palabras, utilizando estrategias de derivación (familia de palabras), sinonimia-antonimia, contextualización, prefijos y sufijos y etimología. (I.2., I.4.)	<b>Grado/Curso</b>	Tercer grado de EGB
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	LL.2.3.5. Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de para textos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos.	<b>RECURSOS</b>	
		Internet Computador Teléfono celular Herramientas TIC	
<b>DESARROLLO</b>			
<p><b>Actividad:</b> Unidad 4</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Lluvia de ideas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué son las noticias?</li> <li>¿Qué función cumplen las noticias?</li> <li>¿Qué características tienen?</li> </ul> </li> <li><b>Identifico la noticia</b></li> </ol>			



Coloco una X en el texto que pienso es una noticia



Me informo: <https://youtu.be/ZtJJXE8X8hA>

Leo la siguiente noticia y analizo su estructura

**Título:** Lo más llamativo de la noticia.

**Subtítulo:** Idea más importante de la noticia.

## Niñas y niños al rescate

Localidad "La Esperanza", 12 de febrero de 2016

Brigada de niños y niñas busca un hogar para los animales sin casa.

En la escuela 6 de diciembre una brigada de niños y niñas se encarga de buscar familia a los perros y gatos que no tienen dueño en la comunidad.

En una entrevista, la jefa de la brigada, Rocío Bastidas, sostiene que: "La idea surgió porque nos daba mucha pena ver a los animales abandonados, sin comida y sin casa; ellos, al igual que los seres humanos, tienen derecho a ser queridos y protegidos".

Para cumplir su objetivo, los niños han realizado una consulta en las casas de sus vecinos y llevan un registro de los hogares que estarían dispuestos a recibir un animalito. La iniciativa ha sido bien acogida por el barrio y gracias a la brigada, varios animales han encontrado hogar.

**Cuerpo:** Redacción de la noticia. Responde a: ¿Quién? ¿Qué pasó? ¿Cuándo?

**Conclusión:** Idea que concluye la noticia.

Contesto las preguntas sobre la noticia

✚ ¿De qué habla la noticia?

✚ ¿Qué ocurrió?

✚ ¿Dónde ocurrió?

✚ ¿Por qué ocurrió?

Ordeno las palabras

<https://learningapps.org/watch?v=poow5vnnv22>

The screenshot shows a digital interface for a news writing task. At the top, it says 'Características de la noticia' and '2022-02-11'. Below this are four numbered steps in a vertical list:

1. Idea más importante de la noticia.
2. [Blank box]
3. [Blank box]
4. Redacción de la noticia. Responde a: ¿Quién? ¿Qué pasó? ¿Cuándo?

A central modal window titled 'Tarea' is overlaid on the interface. It contains the text: 'ordeno los pasos para escribir una noticia' and an 'OK' button. A hand icon is shown pointing at the bottom of the interface, and a blue checkmark icon is in the bottom right corner.

Diagrama etiquetado

<https://wordwall.net/es/resource/28723460>

0:24



Enviar Respuestas



Partes de la noticia

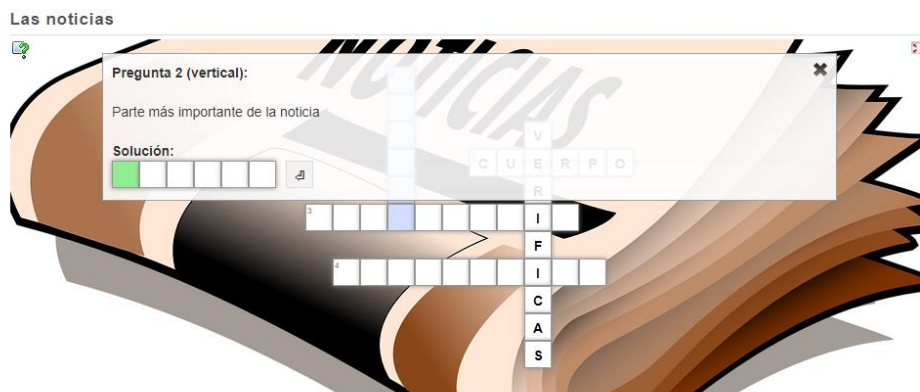
Compartir

Editar contenido... Asignar tarea Más ▾

### 3. Actividad de refuerzo

Crucigrama

<https://learningapps.org/watch?v=p44g160ct22>



Fuente: Elaboración Propia

**Figura 16**

*Estrategia “Analizo las reglas y escribo”*

<b>ACTIVIDADES N° 10</b>			
<b>TÍTULO DEL TEMA</b>	Uso de la mayúscula		
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Aplicar los conocimientos sobre los elementos estructurales y funcionales de la lengua castellana en los procesos de composición y revisión de textos escritos para comunicarse de manera eficiente	<b>TIEMPO</b>	<b>40 min</b>
		<b>NIVEL</b>	<b>Subnivel de Educacion Basica Elemental</b>
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.LL.2.9.2. Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas.	<b>Grado/Curso</b>	Tercer grado de EGB
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	LL.2.4.7. Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas.	<b>RECURSOS</b>	
		Internet Computador Teléfono celular Herramientas TIC	
<b>DESARROLLO</b>			
<p><b>Actividad:</b> Unidad 4</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Observar el uso de la mayúscula:</b> <a href="https://youtu.be/qAGC_6MypKs">https://youtu.be/qAGC_6MypKs</a></li> </ol> <p><b>Leo el siguiente diálogo</b></p>			

---Yo me llamo Ana, ¿y tú?

—Yo me llamo dinosaurio.

—¡Ese no es un nombre!

—Así se llamaron mi papá, mi mamá, mis abuelos,  
mis tatarabuelitos, ...

—No. Debes tener un nombre solo para ti, que te  
diferencie de todos los demás.



**Coloreo las palabras que representan seres a los que les puedo poner un nombre.**

Personas

niño

hombre

mujer

Animales

gato

perro

elefante

Cosas

patineta

helado

casa

**Encuentra la coincidencia**

<https://wordwall.net/resource/28726165>

0:21

♥♥♥ ✓ 1

# Los nombres propios de animales.

Mi perro  
Lucas

Los nombres propios de lugares

Nombre de los países

Los nombres propios de personas



Reglas del uso de la mayúscula

Compartir

## Emparejar

<https://wordwall.net/resource/28726535>

0:20

- Los nombres propios de instituciones
- Los nombres propios de lugares
- Los nombres propios de animales.
- Los nombres propios de personas

lunes, martes

Nombre de los países

Perú, Colombia

Unidad Educativa "Pimampiro"

No se usa mayúscula

Hueso, Roco,

El río Chota

María, Juan



Submit Answers



Reglas del uso de la mayúscula

Compartir

## Actividad de refuerzo

<https://learningapps.org/watch?v=pej8bpm3a22>

Uso de mayúsculas



Los nombres propios de personas

Los nombres propios de animales.

Los nombres propios de lugares.

Nombre de cantones o países

Los nombres propios de instituciones



**Fuente:** Elaboración Propia

## CONCLUSIONES

Una vez fundamentada teóricamente las variables de la investigación, se pudo llegar a la conclusión de que, los EVA tiene como fin que todos los estudiantes adquieran las destrezas imprescindibles que son necesarios para la educación de los niños y para que su aprendizaje sea significativo, dinámico y divertido se necesita utilizar los recursos didácticos acorde a las necesidades de los estudiantes, como lo son las herramientas TIC que benefician directamente a toda la comunidad educativa.

A través de los datos obtenidos por las encuestas se llegó a la conclusión que la mayoría de los docentes no conocen y no emplean diversas plataformas para la creación de recursos didácticos para la enseñanza del área de Lengua y Literatura por lo que se deduce que dejan a un lado las diversas plataformas y herramientas digitales para la creación de actividades online y juegos que benefician directamente al aprendizaje significativo en la educación virtual, ya que en su mayoría dominan pocas herramientas TIC entre las cuales están Microsoft Word, Power Point las cuales son consideradas herramientas básicas, cuyos datos fueron contrastados y obtenidos a través de las respuestas de la encuesta aplicada a los padres de familia de los estudiantes de tercer año de Educación General Básica.

En cuanto a la propuesta presentada sobre estrategias lúdicas permite el desarrollo de nuevas destrezas y habilidades que generan en un ambiente dinámico y propicio el cual se encuentra mediado por las TIC que favorecen directamente en la construcción del conocimiento del área de Lengua y Literatura mediante los EVA ya que se constituye de diversas herramientas y recursos que motive a los estudiantes al trabajo colaborativo, brindándole herramientas con la finalidad de promover una igualdad de oportunidades y acceso a recursos a través de los entornos virtuales para que se convierta en un procesador de información autónomo.



## RECOMENDACIONES

Se recomienda a la máxima autoridad de la Unidad Educativa “Pimampiro” socialice la importancia de la implementación de un entorno virtual en la institución para el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual debe estar basado en la potencialidad de mejorar las tareas comunicativas ya que la tecnología debe estar presente en el salón de clases como una herramienta de apoyo basado en las características de ser lúdica, multimedia, interactivas, motivadoras que permiten evaluar y retroalimentar el proceso de enseñanza aprendizaje

Se sugiere una continua capacitación a los docentes del área de Lengua y Literatura sobre el uso y manejo de estrategias innovadoras con las TIC con la finalidad de brindar los conocimientos básicos y elementales que permitan a los docentes crear entornos virtuales de aprendizaje a través de una gran variedad de recursos.

Es recomendable utilizar como apoyo pedagógico o recurso educativo las estrategias lúdicas ya que permitirá a los estudiantes tener experiencias nuevas, dinámicas que favorezcan su aprendizaje, las actividades que se encuentran disponibles y pueden ser manipulados como tutorial o ejemplos, de igual forma los docentes pueden diseñar sus propias actividades y adaptarlas a las necesidades de las y los estudiantes acorde el tema determinado a tratar

## GLOSARIO

**Aprendizaje significativo:** Proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal

**Anagrama:** Procedimiento que consiste en crear una palabra a partir de la reordenación de las letras de otra palabra.

**Destrezas:** Capacidad, talento, disposición, aptitud, idoneidad o conjunto de saberes que una persona posee para efectuar y cumplir una acción de tipo perceptivo, sensorial, motriz, manual, intelectual o social.

**Lúdico:** Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión

**Interactividad:** Describe la relación de comunicación entre un usuario y un sistema (informático, video u otro).

**Persuasivo:** La persuasión es el acto o la acción de convencer a alguien sobre algo en concreto. Alguien persuasivo es una persona que domina esta faceta y que consigue persuadir con eficacia a otra persona.

**Conectivismo:** Es una teoría del aprendizaje para la era digital, que toma como base el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos y nos comunicamos.

**Habilidades:** Es el perfeccionamiento de una capacidad (innata o aprendida), el progreso de un saber latente que se posee y utilizarlo de manera conveniente y provechosa para la vida.

**Aprendizaje Cooperativo:** Se refiere a una serie de estrategias direccionales que incluyen a la interacción cooperativa de estudiante a estudiante, sobre algún tema, como una parte integral del proceso de aprendizaje.

**Aprendizaje Significativo:** Es el resultado de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo.

**Didáctica:** Es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados.

**Rol del Profesor:** Es aquella de carácter profesional que implica la realización directa de los procesos sistemáticos de enseñanza – aprendizaje.

## REFERENCIAS

- Analuisa, E. (2020). ANÁLISIS DE LA IMPLICACIÓN DE LAS FAMILIAS EN LA EDUCACIÓN DE SUS HIJOS/AS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA GENERADA POR EL COVID-19. (trabajo de grado) PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR, Quito-Ecuador.
- Arias, J., Bosio, M., Camacho, K., Ziegler, S. (2020). *Conectividad Rural en América Latina y el Caribe: Un Puente al Desarrollo Sostenible en Tiempos de Pandemia*.
- Arias, M., Sandia, B., Mora, E. (2012). La didáctica y las herramientas tecnológicas web en la educación interactiva a distancia. *Educere*, 16(53),21-36: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35623538004>
- Avecillas, J. (2017). Reflexiones sobre la nueva didáctica de la Lengua y Literatura: Revista Científica Runae (1), 157-168.
- Avella-Ibáñez, C. P., Sandoval-Valero, E. M., & Montañez-Torres, C. (2017). Selección de herramientas web para la creación de actividades de aprendizaje en Cibermutua. *Rev.investig.desarro.innov*, 8(1), 107-120.
- Boneu, J. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 4 (1), 36- 47.
- Cando, C., Tituaña, I., Cando, B., y Lema, Y. (2018). Competencia tecnológica pedagógica del contenido en el área de Lengua y Literatura. En Congreso de Ciencia y Tecnología ESPE, 13(1).
- Carbache, C., Muñoz, J., & Mejía, L. (2021). ENTORNOS VIRTUALES COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZAAPRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: CASO ULEAM, EXTENSIÓN BAHÍA DE CARÁQUEZ, *Revista Científica SAPIENTIAE*, 4(7), 54-63
- Carraizo, C., Pérez, M., Gaviria, K. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad, *UTOPIA Y PRAXIS LATINOAMERICANA*, 87-95
- Cassany, D., Luna, M., y Sanz, G. (2003). Enseñar lengua (9 ed.). Editorial GRAÓ
- CEPAL-UNESCO (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*, <https://n9.cl/oc77>
- Chancusig, J., Flores, G., Venegas, S., Cadena, J., Guaypatin, M., Izurieta, E. (2017). UTILIZACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS A TRAVÉS DE

LAS TIC'S EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, *BOLETÍN VIRTUAL*, 6 (4).

- Chong-Baque, P. & Marcillo-García, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Revistas Científicas* 6(3), 56-77
- Cobo, C., & Moravec, J. (2011). Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Barcelona. *Transmedia xxi*
- Contreras-Colmenares, A. & Garcés-Díaz, L. (2019). Ambientes Virtuales de Aprendizaje: dificultades de uso en los estudiantes de cuarto grado de primaria. *Prospectiva*, (27), 215-240.
- Cueva, J., García, A., Martínez, O. (2020). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Cientific*, 4(14), 205-227.
- Dinello, R. (2007). *Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia del Ministerio de Desarrollo Social de la Nación y Facultad de Trabajo Social de la Universidad Nacional de Entre Ríos. Los espacios lúdicos como lugares de promoción de derechos. Entre Ríos, Argentina.*
- Donolo, D. (2004). *Estudiantes, estrategias y contextos de aprendizaje presenciales y virtuales. Congreso Virtual Latinoamericano de Educación a Distancia.*
- Duart, J. & Martínez, M. (2004). Evaluación de la calidad docente en entornos virtuales de aprendizaje.
- Giler, B. (2021). *LAS (APPS) EDUCATIVAS, COMO HERRAMIENTAS INTERACTIVAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO* (Tesis de Maestría). Universidad de Guayaquil.
- Giler-Loor, D., Zambrano-Mendoza, G., Velásquez-Saldarriaga, A., Vera-Moreira, M., (2020). Padlet como herramienta interactiva para estimular las estructuras mentales en el fortalecimiento del aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 1322-1351
- González, C. (1993). *La Lectura. en Factores y Actividades que Enriquecen el Proceso*
- González, K. Padilla, J. Rincón D. (2012). Formación del docente en contextos b-learning: implicaciones tecnológicas, investigativas y humanísticas. <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/371/706>
- Guamán, V. J., & Venet, R. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Revista Conrado*, 15(69), 218-223. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1062>

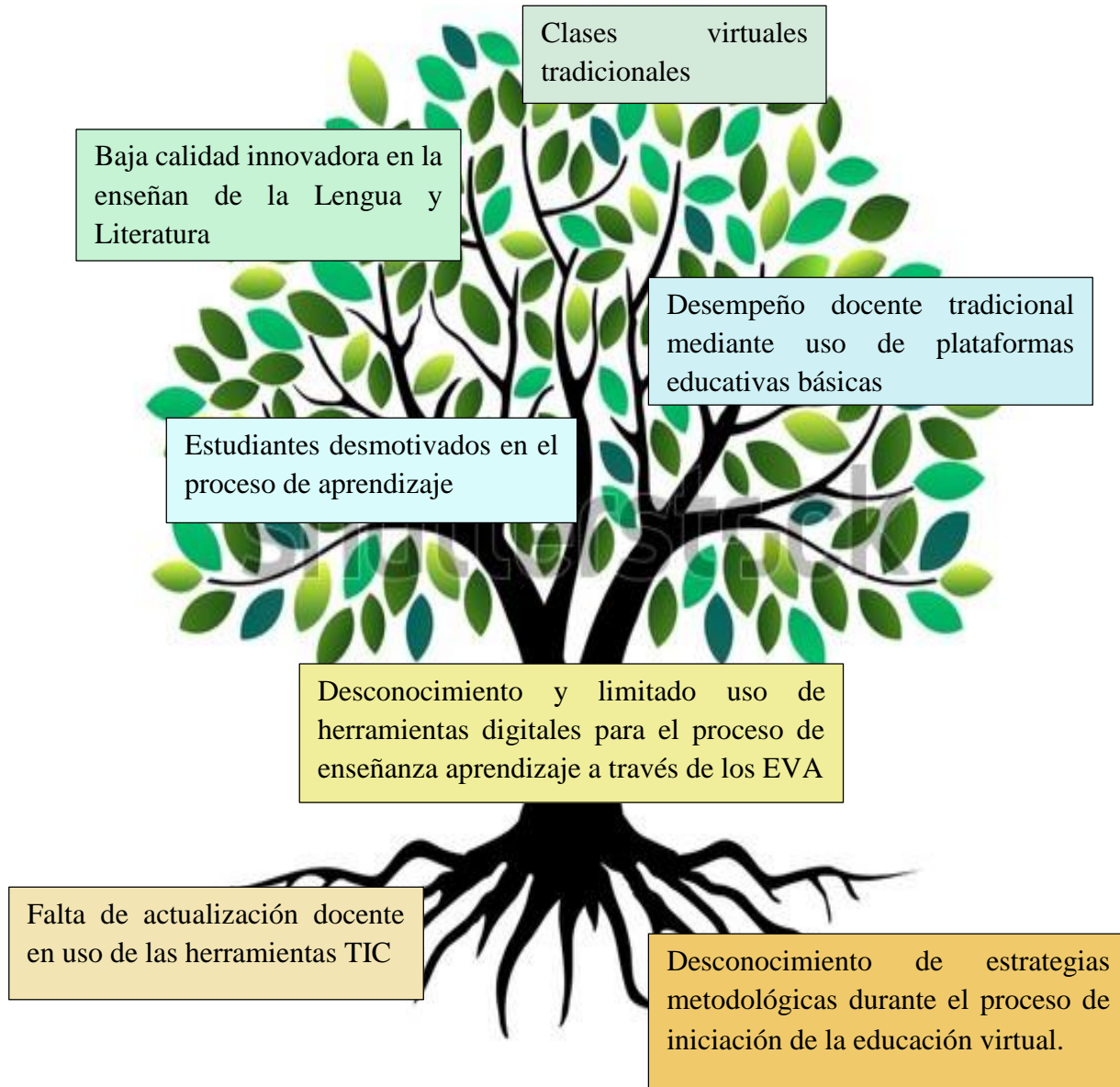
- Guntern, E., Colombo, L., Infantino, F., Fernández, I. (2020). Lo lúdico como estrategia de aprendizaje de la Lengua y la Literatura. *Revista de Educación* (19), 143 – 154.
- Henao, O. y Ramírez, D.A. (2012). ¿Cómo enseñar el área de lenguaje con un enfoque constructivista, utilizando en el aula un computador, un videoprojector e internet? *Revista Educación y Pedagogía*, 24(62), 219-230.
- Hernandez-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta*. McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES. México.
- Islas, C. & Carranza, M. (2011). Uso de las redes sociales como estrategias de aprendizaje. ¿Transformación educativa? *Apertura*, 3(2), <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68822737001>
- Koehler, M., y Mishra, P. (2007). Introducing Technological Pedagogical Knowledge. (AACTE, Ed.) *The Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge for Educators*, 3-30.
- Lopez, E. & Miranda, M. (2007). Influencia de la tecnología de la información en el rol del profesorado y en los procesos de enseñanza-aprendizaje. *RIED. Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 10(1), 51–60. <https://doi.org/10.5944/ried.1.10.1013>
- Méndez, M. Concheiro, M. (2018). USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ESCRITURA COLABORATIVA EN LÍNEA: EL CASO DE PADLET. *Revista de didáctica español lengua extranjera*, (27), 1-17.
- Ministerio de Educación [MinEduc]. (2016). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, <https://n9.cl/mnlj>
- Moreno, A. (2015). Enfoques de la Formación Docente. *Ra Ximhai*, 511-518.
- Munévar, P. A. (2015). Departamento de Didáctica y Organización Escolar. Tesis Doctoral, Granada, España. <https://hera.ugr.es/tesisugr/15466917.pdf>
- Munita, F. (2017). La didáctica de la literatura: hacia la consolidación del campo; Educação e Pesquisa, 43(2), 379-392: <http://dx.doi.org/10.1590/S1517-9702201612151751>
- Pascual, D. (2019). Aprendiendo inglés con blogs de viajes: una propuesta basada en el análisis del género y la escritura como proceso. *Profile Issues in TeachersProfessional Development*, 21(1), 157-172. <http://www.scielo.org.co/pdf/prf/v21n1/1657-0790-prf-21-01-157.pdf>

- Patín, R. (2016). *MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “JUEGUITOS MARAVILLOSOS”*
- Pérez, N. (2014). *Influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er año de secundaria de una institución educativa de Lima*. (Tesis de Maestría). <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/5589>
- Puente I., Guillarón, J. y Guerrero, F. (2009). La computadora como medio de enseñanza, una herramienta para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje de la física en la enseñanza preuniversitaria. *Lat. Am. J. Phys. Educ*, 3(2), 471-476
- Rincón, María Lourdes (2008). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (25): <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194215513009>
- Rizo, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12), 28–37. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v6i12.10117>
- Rodríguez, C. (2015). *Uso de las TIC para favorecer el proceso de aprendizaje de estudiantes con Discapacidad Intelectual en la Institución Educativa Nicolás Gómez Dávila, Estudio de caso*. (Tesis de Maestría). Tecnológico de Monterrey. Bogotá-Colombia
- Rodríguez, M., Barragán, H. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Revista Killkana Sociales*, 1 (2), 7-14
- Rodríguez-Guijarro, C., & Castro-Salazar, A. (2021). Plataforma Microsoft Teams y su influencia en el aprendizaje de estudiantes de básica superior. *KOINONIA*, 3(6), 510-527: <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1329>
- Romero, S., González, Sandoval, A., Lozano, A. (2018). Herramientas tecnológicas para la educación inclusiva. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 9, 83-112.
- Rugeles, P., Mora, Beatriz, & Metaute, P. (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC. *Revista Lasallista de Investigación*, 12(2), 132-138. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69542291025>
- Solórzano, F., y García, A. (2016). Fundamentos del aprendizaje en red desde el conectivismo y la teoría de la actividad. *Revista Cubana de Educación Superior*, 35(33), 98-112. <https://bit.ly/3eZnJyt>

- Urzúa, D., Bedolla, I., Pacheco, E., Astudillo, C., García, E., & López, A. (2018). ANÁLISIS Y DISEÑO DE UNA PLATAFORMA ESTANDARIZADA PARA LA EDUCACIÓN Y EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS EN EL INSTITUTO TECNOLÓGICO NACIONAL CAMPUS ACAPULCO. *Academia Journals*, 10 (8), 5690-5695.
- Vargas, K. (2020). Enseñanza aprendizaje virtual en tiempos de pandemia (Trabajo de grado). UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ. Manabí-Ecuador
- Vega-Córdova, C., García-Herrera, D., Castro-Salazar, A., Erazo-Álvarez, J. (2020). Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de pandemia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(5), 200-231.
- Viñals, A., & Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2), 103-114.
- Yépez, E. (2021). *PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO CURRÍCULO NACIONAL EN LENGUA Y LITERATURA* (Tesis de Maestría). Universidad Técnica del Norte.

## ANEXOS

### Anexo 1. Árbol de problemas





## Anexo 2. Instrumento aplicado a los docentes



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT  
**Carrera Educación Básica**  
**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES**

### Estimado (a) docente:

**Objetivo:** Conocer que estrategias metodológicas y recursos utiliza en los Entornos Virtuales del Aprendizaje para la enseñanza del área de Lengua y Literatura en el tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Pimampiro año lectivo 2021-2022

Su criterio será utilizado únicamente con propósito investigativo, por favor conteste con veracidad.

### Instrucciones:

- La encuesta es anónima para garantizar la confidencialidad de la información proporcionada
- Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas que se presentan a continuación y responda marcando con una X la opción que usted considere conveniente. De antemano muchas gracias por su colaboración

### Datos informativos

**Género:** M ( ) F ( ) Otro ( )

**Autodefinición étnica:** Blanco ( ) Mestizo ( ) Afrodescendiente ( ) Indígena ( )  
Otro: .....

**Vive actualmente en el sector:** Rural ( ) Urbana ( )

**Años de servicio:** .....

### Preguntas

1. De este listado de herramientas tecnológicas de información y comunicación, ¿cuáles usa para impartir clases?

Teléfono celular

Computador de escritorio

- Computador portátil (laptop)
- Tablet
- Otros.....

2. **¿La institución, actualmente cuenta con una plataforma educativa para que los docentes puedan desarrollar sus clases?**

- Sí
- No

3. **¿Qué plataformas digitales educativas utiliza actualmente para la enseñanza de Lengua y Literatura? Indique al menos tres**

- Microsoft Teams
- Office 365
- Zoom
- OneNote
- Moodle
- Edmodo
- Google Meet
- Otras.....

4. **¿Qué recursos digitales educativos utiliza actualmente para la enseñanza de Lengua y Literatura? Indique tres de los más utilizados en su práctica educativa**

- Celebriti Edu
- Dicionarios digitales
- Kahoot
- Educaplay
- Prezi
- Symbaloo
- Padlet
- PowerPoint
- EDPuzzle
- Word

5. **De los siguientes métodos de enseñanza y aprendizaje marque los que usted conoce y aplica en el área de Lengua y Literatura.**

- Método Inductivo-Deductivo.
- Aprendizaje Basado en Problemas ABP
- Aprendizaje Basado en el Pensamiento
- Aprendizaje Basado en Proyectos ABP
- ERCA: Experiencia, Reflexión, Conceptualización, Aplicación.
- Aula invertida
- Aprendizaje cooperativo
- Otros .....

6. **¿Qué finalidades tienen las TIC en los entornos virtuales del aprendizaje para fortalecer el proceso de enseñanza en el área de lengua y literatura?**

- Aprender nuevos temas
- Compartir información
- Favorecer en el proceso de enseñanza y aprendizaje
- Generar un aprendizaje significativo
- Trabajar en equipo

- Ninguna
- Otro .....

**7. ¿Por qué medio envía las actividades y material para reforzar una clase de lengua y literatura?**

- Plataformas educativas/Aula virtual
- WhatsApp
- Correo
- Videos
- Guías de aprendizaje impresas
- Otros.....

**8. ¿Cuáles elementos considera usted que serían necesarios fortalecer en la formación del docente del área de lengua y literatura para brindar una educación virtual de calidad y calidez?**

- Capacitación sobre el uso y manejo de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación)
- Capacitación docente en estrategias innovadoras.
- Capacitación docente en el manejo de recursos virtuales.
- Ninguno.
- Otros.....

**Gracias por su colaboración**

### Anexo 3. Instrumento aplicado a padres de familia



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT  
Carrera Educación Básica

#### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

**Estimado (a) padre de familia:**

**Objetivo:** Conocer los recursos utilizados por el docente en los Entornos Virtuales del Aprendizaje para la enseñanza del área de Lengua y Literatura.

**Instrucciones:**

- La encuesta es anónima para garantizar la confidencialidad de la información proporcionada
- La encuesta es dirigida a los padres de familia, representantes legales o a las personas que se encuentran acompañando al estudiante durante el desarrollo de las clases de lengua y literatura
- Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas que se presentan a continuación y responda marcando con una X la opción que usted considere conveniente. De antemano muchas gracias por su colaboración

#### DATOS INFORMATIVOS

**Género:** M ( ) F ( ) Otro ( )

**Autodefinición étnica:** Blanco ( ) Mestizo ( ) Afrodescendiente ( )  
Indígena ( ) Otro: .....

**Vive actualmente en el sector:** Rural ( ) Urbana ( )

**Posee conexión a internet en su domicilio:** Sí ( ) No ( )

#### Preguntas

**1. De este listado de herramientas tecnológicas de información y comunicación, ¿cuáles usa su hijo/a para recibir clases?**

- |   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Teléfono celular             | <input type="checkbox"/> Tablet     |
| <input type="checkbox"/> Computador de escritorio     | <input type="checkbox"/> Otros..... |
| <input type="checkbox"/> Computador portátil (laptop) |                                     |

2. **¿La institución, actualmente cuenta con una plataforma educativa para que los estudiantes puedan desarrollar sus clases?**
- Sí  
 No
3. **¿Qué plataformas digitales educativas utiliza el docente actualmente para la enseñanza de su hijo/a en Lengua y Literatura? Identifique al menos tres herramientas**
- Microsoft Teams  OneNote  
 Zoom  Edmodo  
 Moodle  Ninguna  
 Google Meet  Otras.....  
 Office 365
4. **Identifique los recursos digitales educativos que utiliza el docente actualmente para la enseñanza de su hijo/ a en Lengua y Literatura**
- Celebriti Edu  Diccionarios digitales  
 Kahoot  Educaplay  
 Prezi  Symbaloo  
 Padlet  PowerPoint  
 EDPuzzle  Word
5. **¿Cómo considera usted que son las clases de Lengua y Literatura impartidas por el docente para la enseñanza de su hijo/a?**
- Activas  
 Creativas  
 Monótonas (explica sin despertar interés)  
 Aburridas  
 Ninguna
6. **Considera que el docente desarrolla las clases de Lengua y Literatura de su hijo/a de forma entendible**
- Siempre  
 Casi siempre  
 Rara vez  
 Nunca
7. **¿Por qué medio usted recibe las actividades y material de lengua y literatura para la enseñanza de su hijo/a?**
- Plataformas educativas/Aula virtual  
 WhatsApp  
 Correo  
 Videos

Guías de aprendizaje impresas

**8. ¿Cuáles elementos considera usted que serían necesarios fortalecer en la formación del docente del área de lengua y literatura para brindar una educación virtual de calidad y calidez en la institución de su hijo/a?**

- Capacitación sobre el uso y manejo de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación)
- Capacitación docente en estrategias innovadoras.
- Capacitación docente en el manejo de recursos virtuales.
- Ninguno.
- Otros.....

**Gracias por su colaboración**

Anexo 4. Autorización.



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación Ciencia y Tecnología  
**DECANATO**

Oficio 758-D – 2021  
Ibarra, 06 de diciembre de 2021

Magíster  
Yolanda Catota  
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PIMAMPIRO

Señora Rectora:

A nombre de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, reciba un cordial saludo, a la vez que le auguro el mejor de los éxitos en las funciones que viene desempeñando.

Me dirijo a usted, con la finalidad de solicitarle muy comedidamente, se brinde las facilidades necesarias a la señorita VIVIANA LUCÍA CUNALATA ATI, estudiante de octavo semestre de la carrera de Educación Básica, para que aplique encuestas y entrevistas a los docentes y estudiantes de tercer año de EGB, con el fin de desarrollar el trabajo de titulación con el tema "ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA LA ENSEÑANZA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "PIMAMPIRO" AÑO LECTIVO 2021-2022"

Por su favorable atención, le agradezco.

Atentamente,  
CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO

MSc. Raimundo López  
DECANO DE LA FECYT