



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020-CES

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:
Entorno virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en la escuela Virginia Larenas
Línea de Investigación:
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica para la gestión en el ámbito educativo
Campo amplio de conocimiento:
EDUCACIÓN
Autor/a:
Andrea Verónica Ordóñez Rosales
Tutor/a:
Mg. Paúl Francisco Baldeón Egas

Quito – Ecuador

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Paúl Francisco Baldeón Egas con C.I: 1002807814 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Entorno virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en la escuela Virginia Larenas.

Elaborado por: Andrea Verónica Ordóñez Rosales, de C.I: 0401312301, estudiante de la Maestría: en Educación, mención: Gestión del Aprendizaje mediado por TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 3 de octubre de 2022

Firma

DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, Andrea Verónica Ordóñez Rosales con C.I: 0401312301, autor/a del proyecto de titulación denominado: Entorno virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en la escuela Virginia Larenas. Previo a la obtención del título de Magister en Educación, mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor@ del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
3. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de prosperidad intelectual vigentes.

Quito D.M., 3 de octubre del 2022

Firma

Tabla de contenido

APROBACIÓN DEL TUTOR	2
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	3
INFORMACIÓN GENERAL	1
Contextualización del tema.....	1
Problema de investigación.....	1
Objetivo general.....	2
Objetivos específicos.....	2
Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:.....	2
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	3
1.1. Contextualización general del estado del arte.....	3
1.2. Proceso investigativo metodológico	7
Tipo de investigación	7
Población y muestra.....	7
Métodos, técnicas e instrumentos	8
CAPÍTULO II: PROPUESTA.....	16
1.1. Fundamentos teóricos aplicado	16
1.2. Descripción de la propuesta.....	21
1.3. Validación de la propuesta	46
1.4. Matriz de articulación de la propuesta	48
CONCLUSIONES	52
RECOMENDACIONES.....	53
BIBLIOGRAFÍA.....	54
ANEXOS	56

Índice de tablas

Tabla 1. Población y muestra	8
Tabla 2. Cuadro comparativo	21
Tabla 3. ADDIE etapa de análisis	44
Tabla 4. Validación de especialistas	46
Tabla 5. Matriz de articulación.....	48

Índice de figuras

Figura 1 Nivel estudios de los maestros.....	9
Figura 2 Experiencia docente.....	9
Figura 3 Uso TIC.....	10
Figura 4. Uso de tecnología en el área de Lengua y literatura.....	10
Figura 5. Uso TIC en clases.....	11
Figura 6. Conocimiento de Moodle.....	11
Figura 7. Uso de Moodle en el área de Lengua y literatura.....	12
Figura 8. Tipos de dispositivos.....	13
Figura 9. Servicio de internet.....	13
Figura 10. Tiempo que usa el internet.....	14
Figura 11. Domina la tecnología.....	14
Figura 12. Manejo de herramientas.....	15
Figura 13. Aplicación de herramientas para el desarrollo de la lecto-escritura.....	15
Figura 14 Modelo pedagógico mediado por TIC.....	21
Figura 15. Estructura general del entorno virtual de lectura.....	22
Figura 16. BLOQUE INICIO.....	23
Figura 17. BLOQUE INICIO, sección información.....	23
Figura 18. BLOQUE INICIO, presentación docente.....	24
Figura 19. BLOQUE INICIO, presentación entorno virtual.....	24
Figura 20. BLOQUE DE INICIO, syllabus.....	25
Figura 21. BLOQUE INICIO, rúbrica de evaluación.....	25
Figura 22. BLOQUE INICIO, guía de inicio.....	26
Figura 23. BLOQUE INICIO, comunicación.....	26
Figura 24. BLOQUE DE INICIO, interacción.....	27
Figura 25. BLOQUE INICIO, foro.....	27
Figura 26. BLOQUE DE INICIO, glosario.....	27
Figura 27. BLOQUE ACADÉMICO.....	28
Figura 28. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 1: Contenidos y objetivos.....	28
Figura 29. BLOQUE ACADÉMICO. Tema 1. Metodología ERCA.....	28
Figura 30. BLOQUE ACADÉMICO. Tema 1, Experiencia, Actividad 1, VV.....	29
Figura 31. BLOQUE ACADÉMICO. Tema 1, Experiencia, Actividad 2, IL.....	30
Figura 32. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 1, Reflexión, Actividad 1, RS.....	30
Figura 33. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 1, Reflexión, Actividad 2, COOP.....	31
Figura 34. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 1, Conceptualización, Actividad 1, Exp.....	31
Figura 35. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 1, Conceptualización, Actividad 2, IL.....	31
Figura 36. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 1, Aplicación, Actividad 1, RS/C.....	32
Figura 37. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 1, Aplicación, Actividad 2, ENSY.....	32
Figura 38. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 1, Aplicación, Tarea.....	32
Figura 39. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2: Contenidos y objetivos.....	33
Figura 40. BLOQUE ACADÉMICO. Tema 2. Metodología ERCA.....	33
Figura 41. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Experiencia, Actividad 1, VV.....	34
Figura 42. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Experiencia, Actividad 2, DIAP.....	35
Figura 43. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Reflexión, Actividad 1, VV.....	35
Figura 44. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Reflexión, Actividad 2, RES.....	35
Figura 45. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Conceptualización, Actividad 1, EXP.....	36
Figura 46. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Conceptualización, Actividad 2, VV.....	36

Figura 47. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Aplicación, Actividad 1, RS.....	36
Figura 48. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Aplicación, Actividad 2, ENSY	37
Figura 49. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Aplicación, Tarea	37
Figura 50. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3: Contenidos y objetivos	37
Figura 51. BLOQUE ACADÉMICO. Tema 3. Metodología ERCA	38
Figura 52. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Experiencia, Actividad 1, VV	38
Figura 53. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Experiencia, Actividad 2, DIAP	39
Figura 54. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Reflexión, Actividad 1, VV.....	39
Figura 55. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Reflexión, Actividad 2, COOP.....	39
Figura 56. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Conceptualización, Actividad 1, EXP.....	40
Figura 57. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Conceptualización, Actividad 2, IL	40
Figura 58. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Conceptualización, Actividad 3, IL.....	40
Figura 59. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Aplicación, Actividad 1, RS/C.....	41
Figura 60. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Aplicación, Actividad 2, ENSY	41
Figura 61. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Aplicación, Tarea	41
Figura 62. BLOQUE FINAL.....	42
Figura 63. BLOQUE FINAL, Actividad de retroalimentación.....	42
Figura 64. BLOQUE FINAL, Cuestionario final	42
Figura 65. BLOQUE FINAL, Foro dirigido a padres de familia.....	43
Figura 66. Matriz validación de especialistas.....	47

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

En la actualidad dentro del contexto mundial la lectura y la escritura sin duda es una parte fundamental para que los niños, niñas y adolescentes tengan una formación óptima dentro de su vida estudiantil, pero sin embargo ya no existe esa pasión que existía antiguamente para escribir libros, leer o crear poemas, ya que se ha tomado a la lecto-escritura como simplemente una parte de la educación que se debe aprobar.

Dentro Ecuador la sociedad y sobre todo los estudiantes no tienen ese amor a la lecto-escritura, ya que los escasos materiales lúdicos atractivos en plataformas virtuales con conciencias lingüísticas, generan que los docentes no tengan material virtual para poderlo utilizar en sus clases sean en línea o presenciales, estos problemas han generado que los estudiantes no aprendan de manera adecuada la lecto-escritura y los docentes tengan que crear materiales para cada clase.

En la ciudad de Quito, sector sur San Bartolo en la Escuela de Educación Básica “Virginia Larenas” en el año lectivo 2021-2022, los estudiantes de los segundos años de básica no tienen herramientas WEB 2.0 para desarrollar la lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas, por lo que es necesario la presente investigación.

Problema de investigación

¿Cómo contribuirá un entorno virtual 3.0 en Moodle para fortalecer la lecto-escritura con conciencias lingüísticas en la Escuela “Virginia Larenas” en el sur de Quito San Bartolo?

La Escuela de Educación Básica “Virginia Larenas” ubicada en la ciudad de Quito, en el sector sur San Bartolo jornada vespertina en el año lectivo 2021-2022 no tiene una plataforma virtual en la cual se pueda subir, descargar o usar material didáctico que pueda contribuir para mejorar la lecto-escritura en los estudiantes, este problema se da desde años atrás y sobre todo con la llegada de la pandemia COVID-19 y el desconocimiento de los docentes en la tecnología, ya que la escasez de recursos didácticos lúdicos en plataforma virtuales y en el internet con conciencias lingüísticas, generan la necesidad de la misma.

Los estudiantes de los segundos años de básica no cuentan con materiales en la web para el proceso de la lecto-escritura, ya que la falta de material lúdico con conciencias lingüísticas durante la pandemia ha provocado que los docentes tengan que crear sus materiales para sus clases virtuales y que los niños tengan que imprimir a diario el material creado.

Es muy importante incentivar en los estudiantes el amor a la lectura mediante juegos y actividades lúdicas virtuales con enfoque a la gamificación, ya que hoy en día la tecnología es el auge entre las nuevas generaciones y un pilar importante de la motivación hacia los estudiantes. Esto lo podemos conseguir año a año desde que el estudiante ingresa a sus estudios, durante los mismo y en su vida profesional, por lo cual la creación de un entorno virtual contribuirá a mejorar el desarrollo de lecto-escritura, de manera tecno-pedagógica.

Objetivo general

Fortalecer las conciencias lingüísticas de lecto-escritura en estudiantes de segundo año de básica "C" de la Escuela de Educación Básica "Virginia Larenas" de la ciudad de Quito, sector San Bartolo, mediante la implementación de un entorno virtual 3.0 en Moodle.

Objetivos específicos

1. Contextualizar los fundamentos metodológicos, teóricos y tecnológicos de un entorno virtual que contribuyan el proceso de las conciencias lingüísticas para el fortalecimiento de la lecto-escritura para estudiantes.
2. Diagnosticar el nivel de la lecto-escritura con conciencias lingüísticas en estudiantes de segundo año de básica "C", de la Escuela de Educación Básica "Virginia Larenas".
3. Desarrollar un entorno virtual en Moodle semántico 3.0 de la lecto-escritura con conciencias lingüísticas, a través de herramientas colaborativas 2.0 para segundo año de educación básica "C" de la Escuela de Educación Básica "Virginia Larenas".
4. Valorar mediante el criterio de especialista la factibilidad del entorno virtual 3.0 para la lecto-escritura con conciencias lingüísticas en la Escuela de Educación Básica "Virginia Larenas" en segundo año de básica "C".

Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:

Los beneficiarios directos de la presente investigación son los estudiantes y docente del segundo año de básica "C" de la Escuela de Educación Básica "Virginia Larenas" sección vespertina, ya que podrán utilizar el entorno virtual y aprovechar a diario las actividades y recursos 2.0, para el refuerzo de la lecto-escritura y así desarrollar estas habilidades; los docentes podrán usar estos recursos con el uso de la tecnología en clases, ya que será de gran apoyo para los estudiantes por la utilización de gamificación a través del internet; usando estos recursos se podrá tener un aprendizaje significativo en las clases desarrollando las habilidades de la lecto-escritura usando las conciencias lingüísticas.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

El presente proyecto de investigación está enfocado a mejorar la lecto-escritura mediante un entorno virtual ya que dentro de nuestro país y la sociedad existen problemas del desarrollo de la misma; según la UNESCO (2019) en su estudio Regional Comparativo y Explicativo desde el 2013 “no hay mejoras, los niños de primaria mantienen bajo nivel de desempeño en lectura y comprensión lectora, estudio realizado en el 2019 y presentado en noviembre del 2021”. también durante la pandemia se evidencio que no existía una plataforma o un sitio WEB con material para trabajar las conciencias lingüísticas que según Cisterna (2018) las define como “la capacidad de reflexionar y manipular las características estructurales del lenguaje hablado, tratando al lenguaje mismo como un objeto de pensamiento”.

En el entorno virtual se trabajará con la conciencia semántica, léxica, sintáctica y fonológica como base para el desarrollo de las actividades con el uso de la TIC que son herramientas importantes para el desarrollo de un aprendizaje y así generar métodos innovadores para la enseñanza. Dentro del presente proyecto se usará varias herramientas en la web entre ellas youtube, educaplay, prezi, quizziz, Kahoot, entre otras que están inmersas como herramientas en el gestor aprendizaje Moodle. Para Cataña (2020) es importante ya que “en la medida que surgen recursos comunicacionales innovadores, estos favorecen a los procesos educativos, porque generan interés, motivación, y propician la emoción, para desarrollar actitudes positivas y favorables en los estudiantes. Todo ello, puede fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes, lo que va a influir directamente en el rendimiento académico”.

Este proyecto está orientado en diseñar un entorno virtual 3.0 en Moodle con herramientas para el fortalecimiento de la lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas dirigidos a estudiantes y docentes de segundos año de básica de la Escuela de Educación Básica “Virginia Larenas de Quito San Bartolo”, basado en la metodología ERCA según Arguello Urbina, (2016) explica que “son es conjunto de procedimientos que sirven a los docentes para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje” según David Kolb (1964) y Trinidad (2018) “el primero es el creador de la esta metodología la llama también en ciclo de los cuatro momentos: experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación”. De esa manera será la estructura metodológica que se usará en el EVA 3.0.

Para Vargas (2018) “En la actualidad, la nueva realidad del estudiante es interactuar con el profesor, con otros estudiantes, con recursos educativos y con la tecnología, esto permite generar una autonomía elevando la autoeducación del mismo”.

Dentro del entorno virtual 3.0 creado posee espacios donde el estudiante puede interactuar con diversas actividades lúdicas que se las usará tanto de manera presencial y virtual en la asignatura donde en la mayoría del tiempo tendrá interacción con el docente que será el guía para el estudiante.

El presente trabajo de investigación se sustenta en la teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget, el Aprendizaje Significativo de Ausubel, teoría Sociocultural de Vygotsky y el Aprendizaje por Descubrimiento de Brunner todas estas teorías basadas en el modelo pedagógico del constructivismo.

Según Piero (2021) “el constructivismo es un modelo que indica que el conocimiento se desarrolla en base a las diferentes construcciones que hace un individuo sobre lo que le rodea, basadas en esquemas mentales que ya tiene previamente definidos”. Al modelo del constructivismo y las teorías antes expuestas tendrán un apoyo en el conectivismo que de acuerdo con Siemens (2004) establece que “el conectivismo tiene como idea central que el conocimiento se distribuye a través de una red de conexiones y, por lo tanto, el aprendizaje consiste en la capacidad de construir y atravesar esas redes”.

Por otro lado, se trabajará en el aula virtual el diseño instruccional que según Broderick (2001) “el diseño instruccional es el arte y ciencia aplicada de crear un ambiente instruccional y los materiales, claros y efectivos, que ayudarán al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas”. Cabe mencionar que en la plataforma todos los materiales son lúdicos los cuales les servirán a los estudiantes desarrollar un aprendizaje significativo.

Los diseños instruccionales son varios, pero dentro del presente proyecto se ha tomado en cuenta el diseño instruccional ADDIE (Análisis, Diseño Desarrollo, Implementación y Evaluación) que según Wegener (2006) “es un proceso con enfoque sistemático y centrado en el estudiante que sirve como guía de referencia para el desarrollo de productos educativos y recursos de aprendizaje, para facilitar la construcción de conocimiento y habilidades durante episodios de aprendizaje guiado”. “Es decir, que todas las actividades que se planean a través de este modelo están enfocadas en guiar al estudiante en la construcción de conocimiento en un espacio de aprendizaje” según Maribe (2009). El diseño instruccional ADDIE esta tomado en cuenta en el presente proyecto ya que en todas las actividades que el estudiante debe realizar

es el constructor de su conocimiento porque es el quién crea el nuevo conocimiento de una manera lúdica.

La lecto-escritura mediante las conciencias lingüística están muy centradas en el modelo del constructivismo ya que el estudiante debe ir construyendo la lectura y escritura mediante la unión del sonido-grafema; durante este proceso el estudiante es el que poco a poco van articulando y así creando el nuevo conocimiento, en la plataforma virtual 3.0 creada existen diferentes actividades con los fonemas de estudio, en el cual por medio de actividades lúdicas el estudiante va conociendo el sonido del fonema y asociándolo con el grafema, después con los conocimientos adquiridos están en la capacidad de crear palabras y oraciones que tengan sentido y así llegar a un aprendizaje significativo.

Por lo tanto, para Garrido (2020) manifiesta que “el aprendizaje significativo se produce cuando el niño/a relacionar las nuevas informaciones que recibe, con los conocimientos anteriores que ya posee”. Para Ausubel (2020), “el conocimiento es construido y estructurado por el propio niño/a mediante sus propias interpretaciones. Así, ellos mismos hacen que estas nuevas realidades se asienten en su estructura mental, a través de sus propias interpretaciones”. El estudiante tiene un aprendizaje significativo ya que podemos manifestar que todo lo que les rodea está letrado ellos conocen de una u otra manera etiquetas como de Coca-Cola, Movistar, deja, claro, ... y ellos a pesar de que no saben leer lo asocian y eso nos ayuda a crear los nuevos conocimientos en base a conocimientos previos que tienen y así asociar lo que saben con la lecto-escritura y sobre todo con el sonido y el grafema, creando un mundo letrado dentro de la sociedad.

En estos momentos es donde la teoría Sociocultural de Vygotsky nos ayudará a desarrollar el conocimiento ya que el estudiante tiene una participación activa con el mundo que le rodea y este ayudará en el proceso de lecto-escritura en la plataforma virtual están creadas actividades con las diferentes etiquetas conocidas y tendrán que asociar con su lectura, cuando ya el estudiante haya interiorizado algunos sonidos en el aula de clase todo el entorno que le rodea le ayudará a reforzar el conocimiento ya que buscará leer letreros, etiquetas buscando ayuda en docente y adultos que lo rodean preguntando el sonidos de fonemas no conocidos.

Esta curiosidad que el estudiante tiene por conocer nuevos sonidos de los fonemas nos lleva a desarrollar el Aprendizaje por Descubrimiento de Bruner ya que el alumno adquiera conocimientos por sí mismo, en la plataforma virtual se ha generado actividades donde el estudiante tenga nuevas palabras con fonemas no conocidos y que él trate de buscar por sí

mismo y sienta confianza en él; para este proceso debe existir mucha motivación por parte de los docentes que seremos meramente guías de estos conocimientos.

Jean Piaget (1961) en su teoría del Desarrollo Cognoscitivo nos dice en “la Etapa Preoperacional, niños de 2 a 7 años son intuitivos, el niño puede usar símbolos y palabras para pensar”. Basándonos en esta teoría el estudiante está en la capacidad de unir el sonido-grafema durante esta etapa y así generar palabras, conceptos y crear oraciones con el simple hecho de observar una imagen dentro de nuestro entorno virtual hay actividades de conciencias semántica y léxica donde el estudiante podrá desarrollar esta teoría ya que estará en la capacidad de crear conceptos en base de un objeto o crear oraciones con la observación de una imagen.

Según Ulco y Baldeón (2020) “El docente se ve obligado a mejorar la calidad de educación que brinda a sus estudiantes, capacitándose en nuevos conocimientos y manejo de las herramientas tecnológicas sin dejar de lado las estructuras semánticas y morfosintácticas; así como la reflexión al momento de la escritura, la corrección ortográfica, el análisis y la abstracción. Siempre controlando el tiempo de uso de las TIC, la sobre estimulación sensorial, el grado de estrés y no incitar al sedentarismo en los pequeños”.

Para Herrera, Perugachi y Baldeón (2019) “las TIC cumplen un papel exitoso en el proceso de aprendizaje, conllevando que las herramientas tecnológicas supriman la monotonía dentro del aula de clase, a través de los cambios tecnológicos y por consiguiente pedagógicos. Los estudiantes son considerados nativos digitales, por lo cual es más factible el uso de estas herramientas para alcanzar sus conocimientos. El docente desempeña un papel importante dentro y fuera del salón de clase, además debe integrar a todos quienes son parte de la comunidad educativa para lograr en su totalidad los objetivos del modelo clase inversa”.

La Tecnología de la Información y las Comunicaciones (TIC) hoy en día tiene un papel fundamental en la educación del estudiante, pero esta debe ser guiada de una manera adecuada por esto es que la presente plataforma virtual, tiene el objetivo de generar conocimiento en los estudiantes haciéndolos críticos, el pensamiento crítico puede ser de gran utilidad en su vida estudiantil y la vida diaria. Al estudiante debemos prepararlo para la vida durante el tiempo de estudios desarrollar sus habilidades individuales de esta manera estarán preparados para resolver problemas de la vida diaria.

1.2. Proceso investigativo metodológico

La presente investigación tendrá un enfoque mixto; ya que se tomará en cuenta los métodos cuantitativos y cualitativos. Con esta investigación podremos recabar datos para fortalecer el entorno virtual que se creará y así mejorar la lecto escritura según Hernández Sampieri y Mendoza (2008) “los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (meta inferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio”.

En la presente investigación se va a desenvolver en un enfoque cuantitativo y cualitativo.

En el enfoque cuantitativo se lo va a dirigir a los docentes de los segundos años de básica con una encuesta que nos ayudará a saber cuáles materiales son necesarios para el desarrollo de la lecto escritura mediante conciencias lingüísticas.

Y en el enfoque cualitativo se realizará una encuesta a los padres de familia del segundo año de educación básica “C” jornada vespertina de la Escuela de Educación Básica “Virginia Larenas” se tomará en cuenta a los padres de familia ya que los estudiantes son muy pequeños para poderles realizar una encuesta, el criterio de los representantes será importante para la investigación porque son ellos los que durante la pandemia observaron cómo se desarrollaron los estudiantes con los medios digitales.

Tipo de investigación

Se ha tomado en cuenta la investigación explicativa según: Fidiás Arias (2012) “se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto”.

En la investigación se tomará en cuenta la investigación explicativa ya que debemos saber el por qué los estudiantes tienen problemas en la lecto-escritura y para que nos va a servir el Entorno virtual 3.0 para los estudiantes.

Población y muestra

La población que será tomada corresponde a la Escuela de Educación Básica “Virginia Larenas” en los segundos años de básica en el sector San Bartolo Quito-Ecuador región sierra.

Para **Tamayo y Tamayo (2012)** “la población es el conjunto de todas las cosas que concuerdan con una serie determinada de especificaciones”.

De acuerdo con **Hernández, Fernández y Baptista (2006)**, la muestra “es en esencia un subgrupo de la población, es decir, pertenecen al conjunto definido en sus características”.

Población: Todos los estudiantes de los segundos años de básica jornada vespertina, de la Escuela de Educación básica “Virginia Larenas”, 174 estudiantes, 45 docentes de la jornada vespertina de la institución.

Muestra: Se tomará en cuenta el segundo año de educación básica “C” que son 38 estudiantes y 5 docentes de la jornada vespertina de la Escuela de Educación Básica “Virginia Larenas”.

Tabla 1. Población y muestra

<u>Universo</u>	<u>Población</u>	<u>Muestra</u>
Estudiantes	174	38
Padres de familia	174	38
Docentes	45	5
Total	393	81

Métodos, técnicas e instrumentos

Se usará el método deductivo-inductivo.

Según Sampieri R. et al (2004) “el enfoque cuantitativo se fundamenta en un esquema deductivo y lógico que busca formular preguntas de investigación e hipótesis para posteriormente probarlas”.

Para Hernández Sampieri (2006) “el método inductivo se aplica en los principios descubiertos a casos particulares, a partir de un enlace de juicios”.

En la presente investigación se usará como método de investigación al método inductivo-deductivo ya que debemos tomar en cuenta primero el problema a nivel macro para luego ir poco a poco delimitando hasta llegar al lugar de estudio y de esta manera encontrar la solución al mismo y cumplir nuestros objetivos planteados.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) explican que “un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir”.

La técnica de observación según Sánchez (2018) “es aquella donde quien investiga se dedica solo a observar y recopilar información de los sujetos u objetos a estudiar sin involucrarse con estos”.

La presente investigación tendrá tres tipos de investigación: encuesta a los docentes, encuestas a padres de familia y la observación directa a los estudiantes. La encuesta realizada a los docentes estará con un formato de opción múltiple y preguntas cerradas; las cuales ayudarán a conocer el uso, conocimiento y utilidad de las TIC en el área de Lengua y literatura en la Escuela de Educación Básica “Virginia Larenas” en los segundos años de básica jornada vespertina.

Las encuestas realizadas a los padres de familia de los estudiantes de segundo año de educación básica "C" de la Escuela de Educación Básica "Virginia Larenas" jornada vespertina, ya que los estudiantes tienen una corta edad y no se puede realizar este tipo de instrumento de investigación por lo cual se va a realizar con ellos la observación directa. Entre las preguntas realizadas a los padres de familia fueron de opción múltiple y preguntas cerradas relacionadas con los servicios tecnológicos que tienen en sus hogares y cómo usan las TIC dentro de sus hogares.

Con los estudiantes se tomará en cuenta como es el impacto de las TIC durante las clases y el apoyo que se da las mismas a los docentes, mediante la observación directa.

ENCUESTA APLICADA A MAESTROS DE 2DO DE BÁSICA JORNADA VESPERTINA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "VIRGINIA LARENAS"

Pregunta 1:

Figura 1 Nivel estudios de los maestros



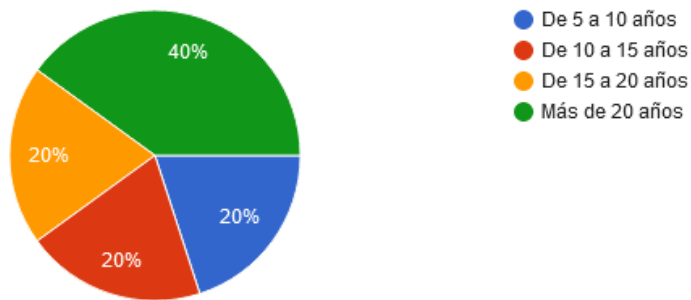
En la figura 1 se observa que el 100% de maestros tienen título de tercer nivel, por lo cual están preparados y son una fuente importante para darnos su criterio para la investigación.

Pregunta 2:

Figura 2 Experiencia docente

2. ¿Cuántos años tiene en la docencia?

5 respuestas



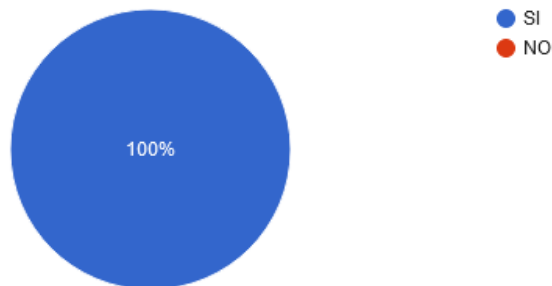
En la figura 2, el 40% de docentes tienen más de 20 años de experiencia en la docencia, el 20% tiene de 5 a 10 años, el 20% de 10 a 15 años y el 20% de 15 a 20 años de experiencia por lo cual se concluye que los docentes de la Escuela de Educación Básica “Virginia Larenas” tienen mucha experiencia dentro del ámbito educativo por lo cual será muy importante los aportes que darán a la presente investigación.

Pregunta 3:

Figura 3 Uso TIC

3. ¿Piensa que es importante el uso de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 2do de básica?

5 respuestas



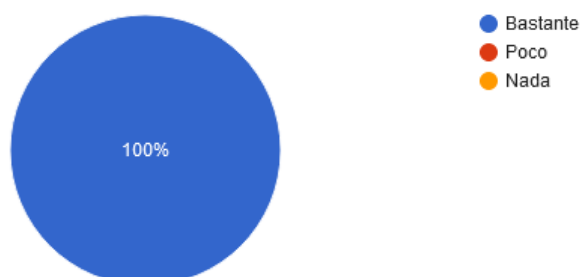
En la figura 3, las respuestas de los docentes sobre la importancia del uso de las tecnologías en estudiantes de 6 años que corresponden al segundo año de educación básica fueron el 100%, por lo cual se confirma que la implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje 3.0 es significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 4:

Figura 4. Uso de tecnología en el área de Lengua y literatura

4. ¿Considera que utilizar recursos tecnológicos para el área de Lengua y literatura beneficia a los estudiantes en la lecto-escritura?

5 respuestas



En la figura 4, que la totalidad de docentes el 100% están de acuerdo que la tecnología es bastante beneficiosa para la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes en el área de Lengua y Literatura para la lecto-escritura. Esto nos da una pauta para usar recursos tecnológica para la creación del EVA.

Pregunta 5:

Figura 5. Uso TIC en clases.

5. ¿Piensa usted que es importante el uso de las herramientas tecnológica en la preparación de sus clases?

5 respuestas



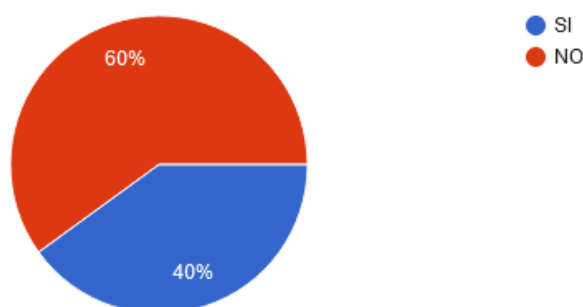
En la figura 5: Se observa que el 100% de maestros respaldan el uso de las tecnologías en el momento de planificar sus clases, por lo cual es muy importante. Los resultados respaldan el uso de los recursos digitales en el área de Lengua y literatura en estudiantes de segundos años de educación básica para planificar y poder usar en clases.

Pregunta 6:

Figura 6. Conocimiento de Moodle

6. ¿Conoce qué es un aula virtual o entorno virtual en Moodle?

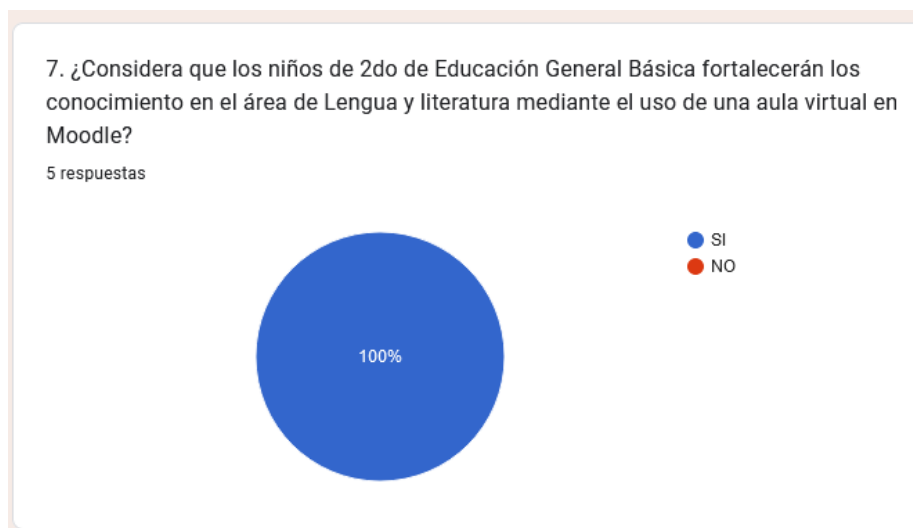
5 respuestas



En la figura 6, se observa que el 60% de maestros no conocen que es un entorno virtual Moodle por lo cual sería factible la implementación del EVA 3.0 ya que de esta manera pueden aprender a usarlo y sería beneficioso para los estudiantes y el 40% de maestro si conocen la importancia, estos resultados nos ayudarán para que la implementación del EVA sea exitoso ya que los docente creen que es importante el uso de estos recursos con los estudiantes de segundos de educación básica en el área de Lengua y literatura y será un aporte importante para los docente y la institución educativa “Virginia Larenas”.

Pregunta 7:

Figura 7. Uso de Moodle en el área de Lengua y literatura



En la figura 7, se observa que el 100% de los maestros que imparten el área de Lengua y literatura creen que es importante el uso del EVA lo que nos favorece para el presente proyecto poder implementar un entorno virtual en Moodle para fortalecer la enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y literatura para el desarrollo de la lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en los estudiantes de segundos años de educación básica.

ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA DEL SEGUNDO EDUCACIÓN DE BÁSICA “C” JORNADA VESPERTINA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VIRGINIA LARENAS”

Pregunta 1:

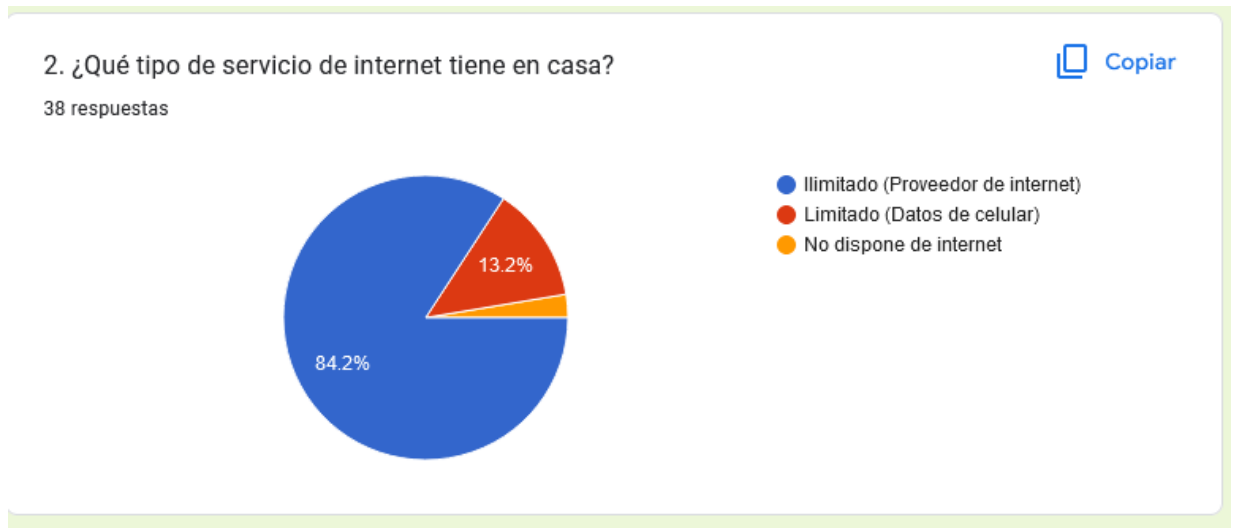
Figura 8. Tipos de dispositivos



En la figura 8, se observa que el 47,4% de estudiantes tienen un laptop en sus hogares para el uso de la TIC lo que le ayuda al conocimiento de la tecnología que es una parte fundamental para que el proyecto sea factible, un 39,5% usan el celular que es un aporte más y el 13,2% usan computador de escritorio. De esta manera se llega a la conclusión que los estudiantes del segundo año de educación básica “C” cuentan con dispositivos para poder hacer uso de la plataforma virtual 3.0 del presente proyecto.

Pregunta 2:

Figura 9. Servicio de internet



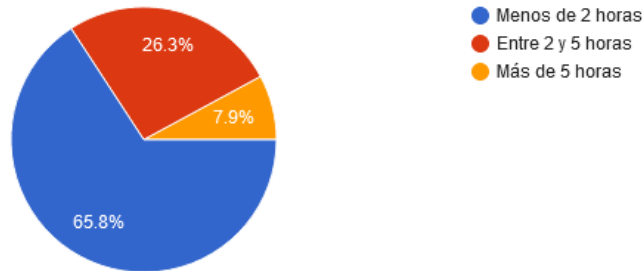
En la figura 9, las respuestas nos indican que el 84,2% de estudiantes tienen un proveedor de internet en sus hogares lo que aporta para que los estudiantes puedan hacer uso de la plataforma en el presente proyecto, un 13,2% usan datos de celular para el uso del internet y apenas un 2,6% no cuenta con internet, estos es un factor importante ya que la mayoría de estudiantes podrán conectarse para el uso del EVA y con el 2,6% se buscarán alternativas dentro de la institución para el uso del mismo.

Pregunta 3:

Figura 10. Tiempo que usa el internet.

3. ¿Cuántas hora su hijo/a dedica actividades de entretenimiento utilizando el internet o video juegos?

38 respuestas



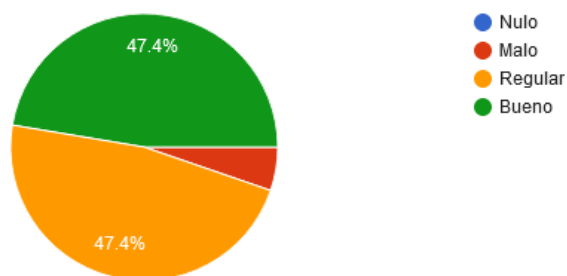
En la figura 10, se aprecia que los estudiantes con permiso de sus padres destinan el tiempo para los video juegos el 65% de estudiantes menos de 2 horas, el 26,3% entre 2 a 5 horas y más de 5 horas un 7,9%. Esto nos permite confirmar que los estudiantes de segundo año de educación básica “C” tienen un previo conocimiento en el uso de la tecnología por lo cual es factible la creación de un entorno virtual para niños de esta edad.

Pregunta 4:

Figura 11. Domina la tecnología

4. ¿Cuál es el nivel de conocimiento estimado que tiene su hijo/a en las herramientas tecnológicas?

38 respuestas



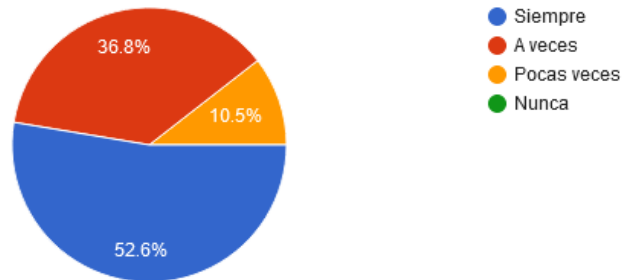
En la figura 11, se observa que los representantes encuestados consideran que el 47,4% de sus representados tienen un buen conocimiento de las herramientas tecnológicas, un 47,4% tienen un conocimiento regular y solo un 5,2% su conocimiento es malo, por lo cual se llega a la conclusión que la mayoría de estudiantes tiene conocimientos básicos y saben usar dispositivos y esto ayudará para que se implemente el presente proyecto y que los estudiantes lo puedan usar.

Pregunta 5:

Figura 12. Manejo de herramientas

5. ¿Considera que el manejo de herramientas digitales en la escuela logran que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más interesante para los niños?

38 respuestas



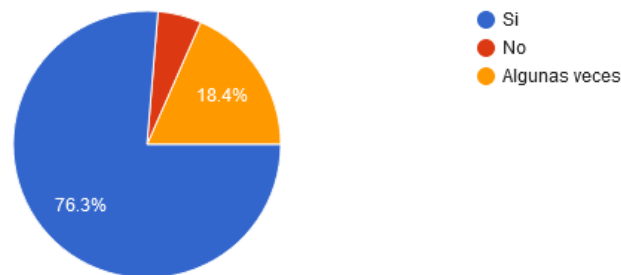
En la figura 12, se observa que el 52,6% de encuestados consideran que siempre es importante el manejo de TIC para que sea más interesante para el proceso de enseñanza aprendizaje, un 36,8% piensa que a veces, y solo un 10,5% piensan que pocas veces. Con los resultados obtenidos se puede determinar que para la creación del entorno virtual debe tener actividades lúdicas con gamificación para los estudiantes ya que de esta manera se podrá tener el interés de los estudiantes.

Pregunta 6:

Figura 13. Aplicación de herramientas para el desarrollo de la lecto-escritura

6. ¿Cree usted que en las clases de lengua y literatura se debería usar herramientas tecnológicas que ayuden a desarrollar la lecto-escritura de los estudiantes?

38 respuestas



En la figura 13, los encuestados manifiestan un 76,3% que si se debería usar herramientas tecnológicas para el desarrollo de la lecto-escritura como apoyo en el proceso de aprendizaje de sus hijos, un 18,4% consideran que se deben usar a veces y solo un 5,3% piensan que no es importante por lo cual también tenemos a personas que todavía no quieren dar un paso hacia el conocimiento de las tecnologías y quedarse en el pasado por lo cual debemos cambiar estos paradigmas. Las respuestas en general nos permiten considerar que la implementación del

entorno virtual de lecto-escritura es factible dentro de la Escuela de Educación Básica “Virginia Larenas”.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

1.1. Fundamentos teóricos aplicado

Explicación sobre las bases teóricas que apoyan a la presente investigación para el uso del Entorno virtual 3.0 para fortalecer la lecto-escritura en los estudiantes del segundo año de educación básica “C” de la Escuela de Educación Básica “Virginia Larenas”. Primero tomaremos en cuenta las definiciones e importancia del área de Lengua y literatura y sobre todo de la lecto-escritura con habilidades lingüísticas en la cual se ha centrado la propuesta.

La **Lengua** según Currículo Ministerio de Educación (2016) “la lengua como medio, en cuanto transmisor de sentimientos y conocimientos, es decir, como herramienta para la comunicación y para el aprendizaje; como método, en cuanto ayuda a la reflexión sobre la realidad y para la construcción de conocimientos; y como objeto de conocimiento, es decir, como fin en sí misma, en tanto analiza su propia estructura”.

En cuanto a la **Literatura** el Currículo del Ministerio de Educación (2016) nos dice: “los textos literarios son abordados en un proceso gradual, desde cuatro perspectivas: 1) como disfrute y placer en juegos de palabras, adivinanzas, amorfinos, trabalenguas, etc.; 2) como representación de la cultura o culturas y motivo de actitud estética; 3) como diferentes formas de la manifestación humana, y 4) como testimonio en los cuales se reconocen tendencias o movimientos históricos. Este diálogo está dentro de un enfoque crítico y, por tanto, de una posición crítica, en razón de que considera el arte literario como un proceso que interviene en la formación de una actitud crítica frente al mundo”.

Por tanto la Lengua y literatura es muy importante en todos los ámbitos de la vida diaria, y se la debe enseñar y desarrollar para el uso a lo largo de su vida, dentro de la lengua el estudiante debe aprender a desenvolverse por medio de sus sentimientos y de los conocimientos previos que tenga y mediante la reflexión podrá desarrollar conocimientos nuevos, en cambio dentro de la literatura en la primera perspectiva de la que nos habla el currículo del Ministerio de Educación en el primer ente para la formación del estudiante se debe trabajar a la literatura por medio de gamificación, la lúdica para desarrollo el enfoque crítico por en los estudiantes.

Dentro de la lengua y literatura en los segundos años de educación básica se trabaja con las **Habilidades Lingüísticas o Conciencias Lingüísticas** que según Rodríguez (2019) tienen “la finalidad de estimular a los estudiantes a que logren aprender a relacionarse mejor con la

lengua, así como alternar de difundir seguridad en el entorno de los modelos lingüísticos, que ayuda su aprendizaje”. El Ministerio de Educación nos propone enseñar las cuatro macro destrezas lingüísticas que son: hablar, escuchar, leer y escribir, en el presente proyecto se desarrollará la lecto-escritura mediante las conciencias lingüísticas en base a la gamificación estas son:

- Conciencia semántica
- Conciencia léxica
- Conciencia sintáctica
- Conciencia fonológica

La **Conciencia Semántica** según Rodríguez (2019) “Es la capacidad lingüística que accede conocer el concepto de las palabras, que usualmente son analizadas en empleo de las relaciones de la palabra y oración. El proceso semántico hace probable la formación del sentido”.

En el entorno virtual 3.0 creado, el estudiante podrá desarrollar la conciencia semántica organizar ideas y al final formar un concepto con la visualización de un objeto que poco a poco nos ayudará en el desarrollo de la lecto-escritura con fonemas usando todas las conciencias lingüísticas.

La **Conciencia Léxica** según Rodríguez (2019) nos establece que “es la capacidad lingüística que conoce que la serie dialogada está desarrollada por un grupo definida de palabras que se vinculan entre sí para organizar las ideas que se desean declarar”.

En la presente investigación se trabaja a la conciencia léxica con la formación de oraciones con la visualización de una imagen y también que el estudiante tenga la capacidad de contar el número de palabras que tiene las oraciones creadas mediante actividades lúdicas.

La **Conciencia Sintáctica** nos dice Rodríguez (2019) que es “es la capacidad lingüística que admite que existe una norma de reglas que dirige la configuración de las oraciones”. La conciencia semántica se la trabajará durante las conexiones virtuales donde a los estudiantes se les da a conocer las reglas ortográficas para la creación de oraciones, tomando en cuenta que todo el proceso tiene conexión.

La **Conciencia fonológica** se puede explicar que es el último paso donde el estudiante ya tiene una asociación con el grafema, la escritura y el sonido del grafema, aquí ya comienzan a leer y conocer nuevas palabras mediante todo el proceso adquirido según Rodríguez (2019) nos

conceptualiza a esta conciencia como “la conciencia destinada a entender que un sonido o fonema está sustituida por un grafema o signo gráfico que se la vincula con otro, una cantidades resonantes y escritas que acceden elaborar una palabra que posee un definido concepto.”

En el presente proyecto todas las conciencias se desarrollarán mediante la gamificación con recursos web 2.0 para que el proceso de lecto-escritura sea innovador y que el estudiante tenga un aprendizaje significativo y todo el aprendizaje le sirva para la vida, utilizando el ciclo de aprendizaje **ERCA** que según David Kolb (1984) “es planificar una secuencia de actividades que se inician con una etapa exploratoria. A partir de toda experiencia concreta, que comienza con la observación y el análisis ¿Qué sucede? ¿Cuál es la relación entre el proceso y el resultado final?, se continúa con la conceptualización y luego la generalización ¿Por qué? ¿Qué se puede aprender de eso?, y concluye con el pensamiento acerca de cómo aplicar lo aprendido ¿Cómo y cuándo lo puedo utilizar?”. Sus fases son según Defaz (2020)

La **Experiencia** “es un proceso de aprendizaje recurriendo a las experiencias de los estudiantes”.

La **Reflexión** “es un puente entre la experiencia y la conceptualización cuyo propósito es que los participantes reflexionen sobre la experiencia, la analicen y relacionen con sus valores y vivencias propias, para que luego la vinculen con otras ideas que correspondan a la conceptualización, buscando extraer aprendizajes”.

La **Conceptualización** “en esta fase del ciclo, en primer lugar, se sistematizan las ideas que los participantes construyeron durante la reflexión, luego se formulan preguntas como ¿qué datos y hechos tenemos? ¿Qué es fundamental saber sobre el tema? ¿Qué dicen los expertos respecto? Las respuestas son conceptos iniciales que posteriormente serán profundizados.”

La **Aplicación** “es una fase de desarrollo de acciones concretas o aplicaciones prácticas de los aprendizajes adquiridos a situaciones reales.”

De esta manera está estructurado el presente entorno virtual.

El **Constructivismo** según Peiró (2021) “La teoría del constructivismo es un modelo que indica que el conocimiento se desarrolla en base a las diferentes construcciones que hace un individuo sobre lo que le rodea, basadas en esquemas mentales que ya tiene previamente definidos”. En el presente entorno virtual 3.0 las actividades planteadas están estructuradas para que los estudiantes creen sus nuevos conocimientos de una manera lúdica y de forma clara y ordenada

siguiendo paso a paso las actividades en el cual el estudiante es un ente dinámico y el creador de su aprendizaje usando al **Conectivismo** como tendencia de aprendizaje.

Según el **Currículo Priorizado con Énfasis en Competencias Comunicacionales, Matemáticas, Digitales y Socioemocionales de Educación General Básica Subnivel Elemental. Ministerio de Educación (2021)** “Las competencias digitales se definen como un conjunto de conocimientos y habilidades que facilitan el uso responsable de los dispositivos digitales, de las aplicaciones tecnológicas para la comunicación y de las redes para, de esta forma, acceder a la información y llevar a cabo una gestión adecuada de estos dispositivos. Las competencias digitales básicas son las funciones fundamentales y convencionales que se requieren para la lectura, la escritura, el cálculo y el uso elemental de los dispositivos digitales y las aplicaciones en línea. Por otra parte, tenemos las competencias avanzadas, las cuales permiten la utilización de las TIC de manera útil y transformacional, como la inteligencia artificial (IA), el aprendizaje automático y el análisis “Big Data” (de grandes datos), entre otros. Estas competencias permiten crear, intercambiar, comunicar y colaborar con contenidos digitales, así como dar solución a los problemas en el entorno digital, con miras a alcanzar un desarrollo eficaz y creativo en la vida, el trabajo y las actividades sociales en general”.

El Diseño instruccional ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) está presente en el entorno virtual 3.0 creado, que según ITMadrid (2021) “es una metodología de diseño instruccional, que aplicado paso a paso, sirve para desarrollar o crear cursos online (en línea) y/o materiales multimedia de aprendizaje por Internet.” Sus 5 fases son:

- **“Análisis.** - Se recoge y analiza información del proyecto en general. Se detectan necesidades de instrucción. Se toma en cuenta la audiencia, los recursos disponibles y en general, todo lo involucrado en la tarea”.
- **“Diseño.** - Basado en el análisis se diseñan los materiales y la evaluación necesaria para alcanzar los objetivos de instrucción fijados”.
- **“Desarrollo.** - Proceso de crear y validar todos los materiales de la enseñanza a ser impartida. Incluye el desarrollo de la evaluación”.
- **“Implementación.** - Proporcionar la instrucción correspondiente. Instalar o implementar el curso en el LMS”.

- **“Evaluación.** - La evaluación es a 2 niveles. La más importante es la relacionada con el estudiante y su grado de asimilación del conocimiento. La 2da es relativa a los materiales y la instrucción en sí”. ITMadrid (2021)

Las **TIC** es un conjunto de herramientas tecnológicas las cuales son usadas día a día por todas las personas en el mundo entero, los niños, niñas y adolescentes en la actualidad esta inmersos con estas herramientas desde edades muy tempranas por lo cual se debe guiar a este conocimiento centrándoles en actividades educativas. Thompson y Strickland, (2004) definen las tecnologías de información y comunicación, “como aquellos dispositivos, herramientas, equipos y componentes electrónicos, capaces de manipular información que soportan el desarrollo y crecimiento económico de cualquier organización”.

Moodle “es una plataforma de enseñanza LMS (sistema de gestión de aprendizaje) diseñada para crear y gestionar espacios de aprendizaje online indicados a las necesidades de profesores, estudiantes y administradores”. Carvajal (2022)

Las ventajas de Moodle:

- “Es un software libre por lo tanto es gratuito”.
- “Es intuitiva y fácil de utilizar”.
- “Se actualiza continuamente”.
- “Escalable a cualquier tamaño: da servicio desde pocos estudiantes como a miles”.
- “Es ubicua y accesible desde cualquier dispositivo”
- “Brinda seguridad y privacidad”.
- “Tiene funcionalidades ampliables”.

Sus funcionalidades

- “Gestionar usuarios, accesos y roles”.
- “Diseñar la estructura pedagógica y acciones formativas”.
- “Gestionar recursos didácticos y actividades de formación”.
- “Controlar y hacer seguimiento del proceso de aprendizaje de los alumnos”.
- “Evaluar a los alumnos y generar informes”.
- “Establecer vías de comunicación entre el profesor y los alumnos”.
- “Crear espacios de aprendizaje colaborativo”. Carvajal (2022)

Figura 14 Modelo pedagógico mediado por TIC



Fuente: Elaboración propia

1.2. Descripción de la propuesta

En la presente propuesta se realizó con la Plataforma virtual en Moodle realizando una selección con otras plataformas siendo esta la más idónea por las ventajas y funcionalidades que nos brinda para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje para la lecto-escritura con habilidades lingüísticas. En la siguiente tabla se puede comparar las diferentes plataformas que se tomaron en cuenta para el presente proyecto.

Tabla 2. Cuadro comparativo

CUADRO COMPARATIVO DE LAS PLATAFORMAS			
CARACTERÍSTICAS	MOODLE	EDMODU	GOOGLE CLASSROOM
			

Es un Learning Management System, LMS o Sistema de Gestión de Aprendizaje.	X	X	
Se puede organizar en módulos.	X		X
Tiene herramientas de integración externas.	X		
Tiene aplicaciones para móviles.	X	X	X
Se puede realizar rúbrica y matrices de evaluación.	X		
Permite personalizar.	X		
Se pueden crear copias de seguridad	X		X
Se puede importar bloques	X		X

Fuente: Elaboración propia

a. Estructura general

En el siguiente organizador gráfico se observa la estructura del Entorno virtual 3.0 en Moodle para el fortalecimiento de la lecto-escritura para los estudiantes del segundo año de Educación Básica “C” de la Escuela de Educación Básica “Virginia Larenas”

Figura 15. Estructura general del entorno virtual de lectura



Fuente: Elaboración propia


b. Explicación del aporte

A continuación, se dará a conocer como es la estructura del entorno virtual sus contenido y actividades para el aprendizaje significativo, está basado en la metodología ERCA.


Figura 16. BLOQUE INICIO

Lecto-Escritura Divertida

▼ BLOQUE INICIO Colapsar todo



ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
"VIRGINIA LARENAS"



Dir. Av. Maldonado 515-08 y Pungallí - QUITO
1709117@gmail.com

DISTrito No. 6

Teléfono 2670760
Año lectivo 2021 - 2022

[DATOS INFORMATIVOS](#)

[DOCENTE: Lic. Andrea Ordóñez](#)


[EMAIL: andy.ordonez1987@gmail.com](mailto:andy.ordonez1987@gmail.com)

Horario de clases presenciales Lunes a viernes 13:00 a 18:10 pm	Horario de actividades de refuerzo Martes y jueves 9:00 a 10:00 am
---	--

[Marcar como hecha](#)

BIENVENIDA

[http://](#)



En la figura 16 se observa el bloque de inicio donde está la información de la institución educativa donde se realizó la investigación, los datos de la docente y los horarios de clases tanto presenciales como virtuales, adicional se encuentra la bienvenida a los estudiantes.

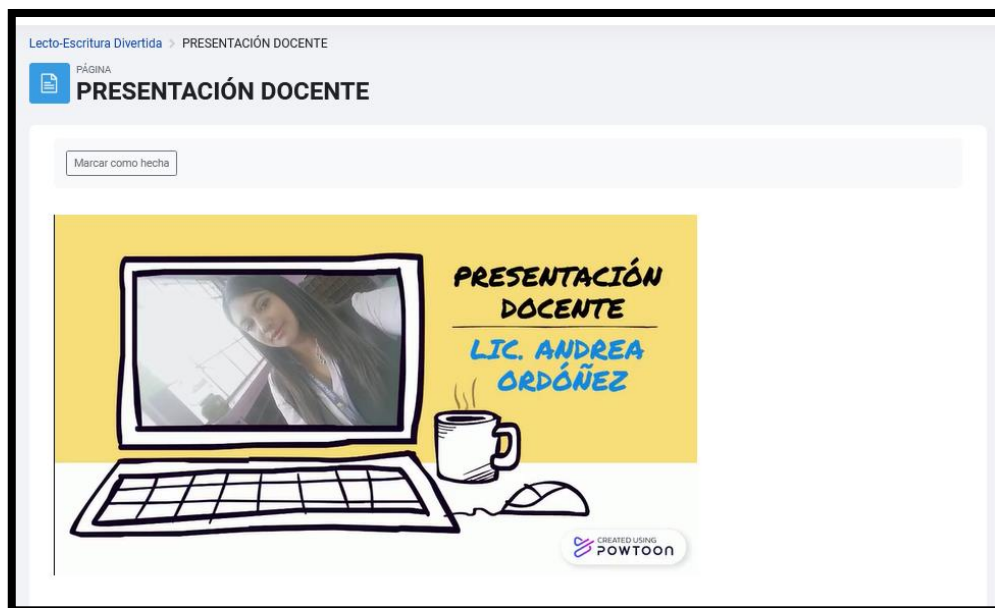
Figura 17. BLOQUE INICIO, sección información



La información está dividida en 5 partes:

- ❖ Presentación docente mediante video en powtoon.

Figura 18. BLOQUE INICIO, presentación docente



- ❖ Presentación del entorno virtual por medio de un organizador gráfico.

Figura 19. BLOQUE INICIO, presentación entorno virtual

ARCHIVO PRESENTACIÓN DEL ENTORNO VIRTUAL

Marcar como hecha


RESUMEN

PRESENTACIÓN DEL AULA VIRTUAL

- BLOQUE DE INICIO**
En este bloque está la información general del EVA.
- BLOQUE ACADÉMICO**
En este bloque están desarrollados los temas para desarrollar la lecto-escritura.
- BLOQUE FINAL**
En este bloque está una actividad de retroalimentación y un foro.

❖ Syllabus de Lengua y literatura

Figura 20. BLOQUE DE INICIO, syllabus

 ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
"VIRGINIA LARENAS"
Dir. Av. Maldonado S15-08 y Pungalá Teléfono 2670760
17h01127@gmail.com Distrito No. 6 Año lectivo 2021 - 2022

SYLLABUS			
PROYECTO N°:	1	PARCIAL	1
GRADO:	SEGUNDO	PARALELOS	"C"
DOCENTES:	LIC. ANDREA ORDÓÑEZ		
ÁREA:	LENGUA Y LITERATURA		
SEMANAS DE TRABAJO:	8 AL 26 DE AGOSTO DEL 2022		
Objetivo de aprendizaje:	-Conocer el fonema M-m del alfabeto castellano y emplearlo de manera autónoma en la lectura y escritura de textos corto para uso en la vida cotidiana.		
Objetivos específicos:	-Describir objetos, animales, lugares y personas. -Aplicar reglas de escritura de fonemas que tienen una, dos y tres representaciones gráficas, en la expresión escrita. -Usar la lengua escrita en el entorno (persuadir, expresar emociones, informar, requerir, etc.)		
Indicadores de evaluación:	-Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas y su representación gráfica (M-m). (Ref. ILL.2.9.2.)		
Proyecto:	LECTO ESCRITURA DIVERTIDA		

❖ Rúbrica de evaluación se presentará rúbrica de evaluación cuantitativa y cualitativa.


Figura 21. BLOQUE INICIO, rúbrica de evaluación

 ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "VIRGINIA LARENAS" Dir. Av. Maldonado 515-08 y Fungalié Teléfono 2670760 17h01127@gmail.com Distrito No. 6 Año lectivo 2021 - 2022				
RUBRICA DE EVALUACIÓN				
LIC. ANDREA VERÓNICA ORDÓÑEZ				
VALORACIÓN CUANTITATIVA				
Valoración cuantitativa	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Total
Participación en el aula virtual	X	X	X	10%
Cumplimiento de tareas	X	X	X	10%
Cumplimiento de actividades en la plataforma	X	X	X	20%
Participación en actividades de interacción	X	X	X	10%
Total	Actividades diarias			50%
Actividad de lectura y dictado de	Contenidos revisados durante las 3 semanas			50%


❖ Guía de inicio se explica los roles que tienen los participantes dentro del aula virtual.

Figura 22. BLOQUE INICO, guía de inicio

PÁGINA
GUIA DE INICIO

 **Actividades para los participantes**


1. Revisar permanentemente el aula virtual y cumplir con las actividades de aprendizaje programadas en las fechas establecidas.
2. Enviar las tareas a tiempo con el apoyo de su representante o persona que le apoye en casa.
3. Evidenciar responsabilidad y ética en el aprendizaje.
4. Contestar los cuestionarios y/o lecciones que sean programados como evaluación en la asignatura en las fechas establecidas.
5. En caso de incumplimiento de tareas o actividades programadas, para su justificación deberá presentar la debida documentación que abalce la solicitud a la docente de manera presencial.
6. Para la comunicación con el tutor o los estudiantes del aula virtual, debe utilizar un lenguaje amable, correcto y con ambalidad.
7. Compartir información con su tutor y compañeros socializando el conocimiento.


 **Actividades para el docente**

1. Asistir a los/las estudiantes en sus inquietudes planteadas a través de los espacios de comunicación en el aula virtual.
2. Calificar las tareas y/o actividades de aprendizaje en tiempo oportuno y de forma objetiva.
3. Planificar las actividades de aprendizaje incluyendo material de apoyo para los participantes.

Se espera una activa participación del/la estudiante tanto en clase, como en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

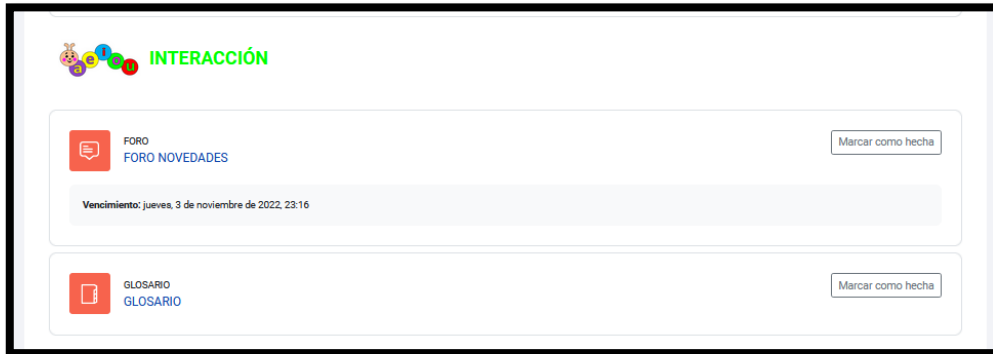
Figura 23. BLOQUE INCIO, comunicación

 **COMUNICACIÓN**

 **URL**
LINK DE CLASES VIRTUALES MARTES Y JUEVES 9:00 A 10:00 am

En la figura 23 se observa el enlace para las actividades sincrónica para los estudiantes

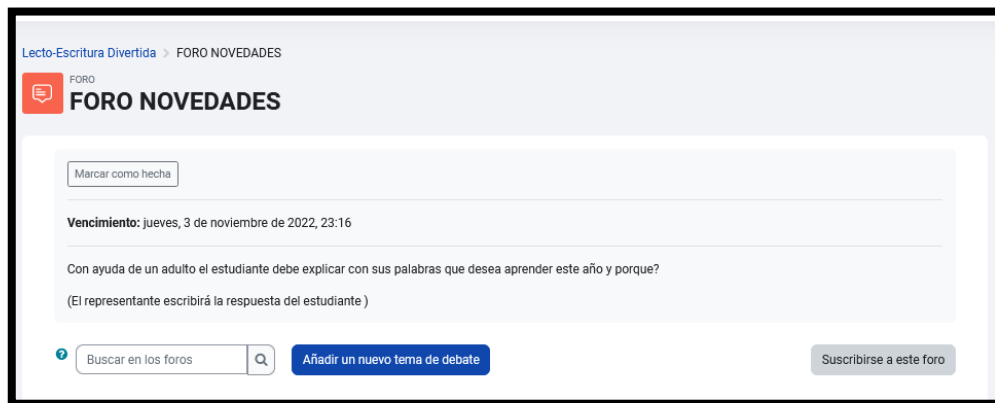
Figura 24. BLOQUE DE INICIO, interacción



En la figura 24 se encuentra actividades donde los estudiantes pueden interactuar de forma asincrónica.

- ❖ Foro el estudiante con ayuda de un adulto expresará que es lo que quiere aprender este año

Figura 25. BLOQUE INICIO, foro

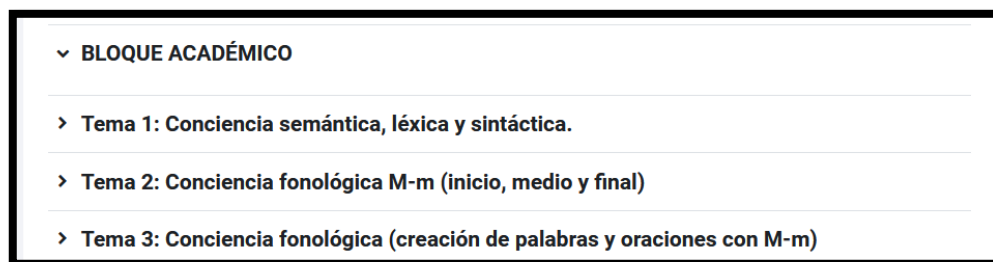


- ❖ Glosario el estudiante escribirá 5 palabras que aprendió a escribir y con ayuda de un adulto escribir el significado

Figura 26. BLOQUE DE INICIO, glosario



Figura 27. BLOQUE ACADÉMICO



En la figura 27 se observa dentro del bloque académico donde se indican los tres temas que está dividida el Bloque académico y cada tema basado en la metodología ERCA.

Figura 28. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 1: Contenidos y objetivos

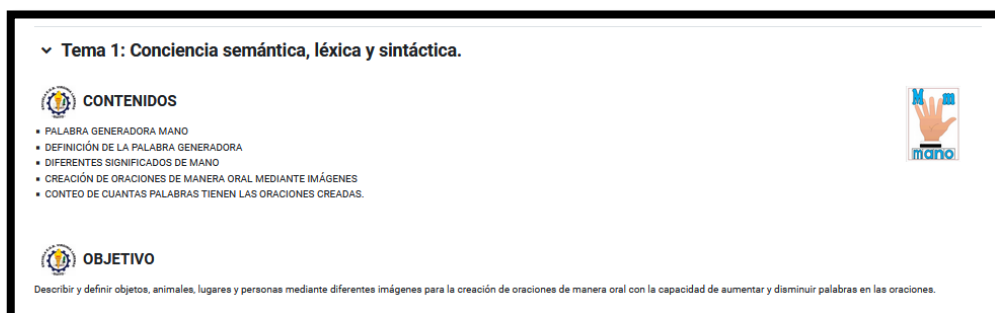


Figura 29. BLOQUE ACADÉMICA. Tema 1. Metodología ERCA

EXPERIENCIA

CT: CONS+CONEC

CM: ERCA

CP: VV-IL

TIC: R-I

URL
Actividad 1: Conciencia semántica, léxica.

Ver

PÁGINA
Actividad 2: Adivinanza

Ver

REFLEXIÓN

CT: CONS+CONEC

CM: ERCA

CP: RS-COOP

TIC: IO

PÁGINA
Actividad 1: Resumen

Ver

PÁGINA
Actividad 2: Lección

Ver

CONCEPTUALIZACIÓN

PÁGINA
Actividad 1: Video explicación conciencia semántica, léxica y sintáctica

Ver

PÁGINA
Actividad 2: Lección

Ver

CT: CONS+CONEC

CM: ERCA

CP: IL-EXP

TIC: OG-R

APLICACIÓN

CT: CONS+CONEC

CM: ERCA

CP: RS/C-ENSY

TIC: OG-R

PÁGINA
Actividad 1: Verificando su conocimiento conciencia semántica

Ver

PÁGINA
Actividad 2: Verificando su conocimiento conciencia léxica y sintáctica.

Ver

TAREA
Conciencia léxica y sintáctica

Ver
Hacer un envío

Apertura: miércoles, 24 de agosto de 2022, 00:00

Cierre: martes, 1 de noviembre de 2022, 00:00

En la figura 29 se muestra la metodología ERCA que está desarrollada el entorno virtual, también la estructura tecno-pedagógica que se utilizó en cada uno de los momentos de aprendizaje y las actividades de cada momento a continuación se detalla cada uno de ellos dentro del tema 1.

Figura 30. BLOQUE ACADÉMICO. Tema 1, Experiencia, Actividad 1, VV

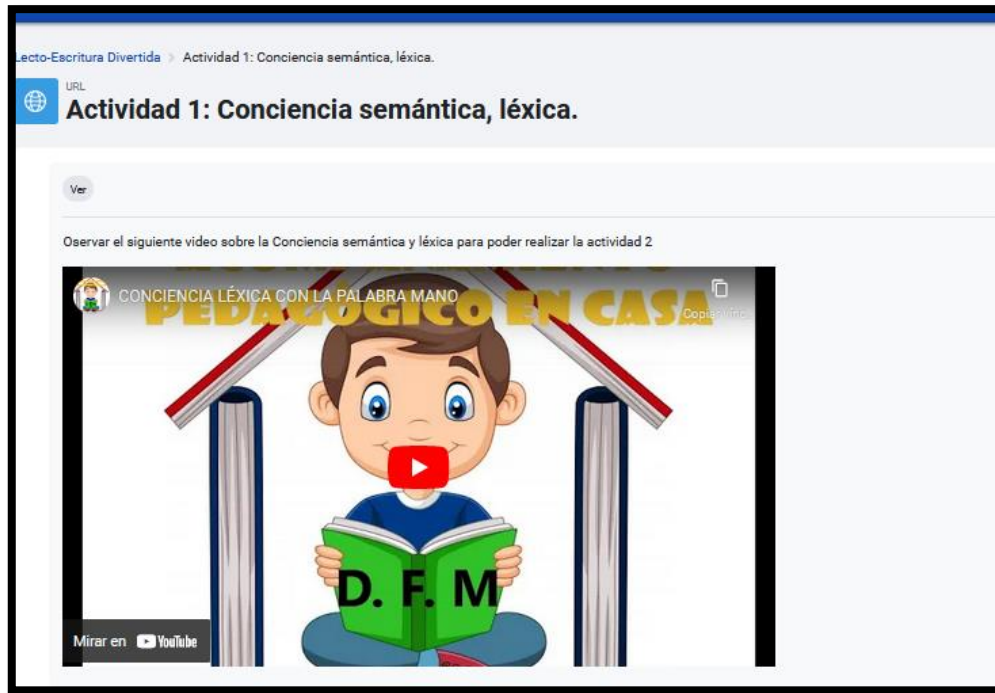


Figura 31. BLOQUE ACADÉMICO. Tema 1, Experiencia, Actividad 2, IL

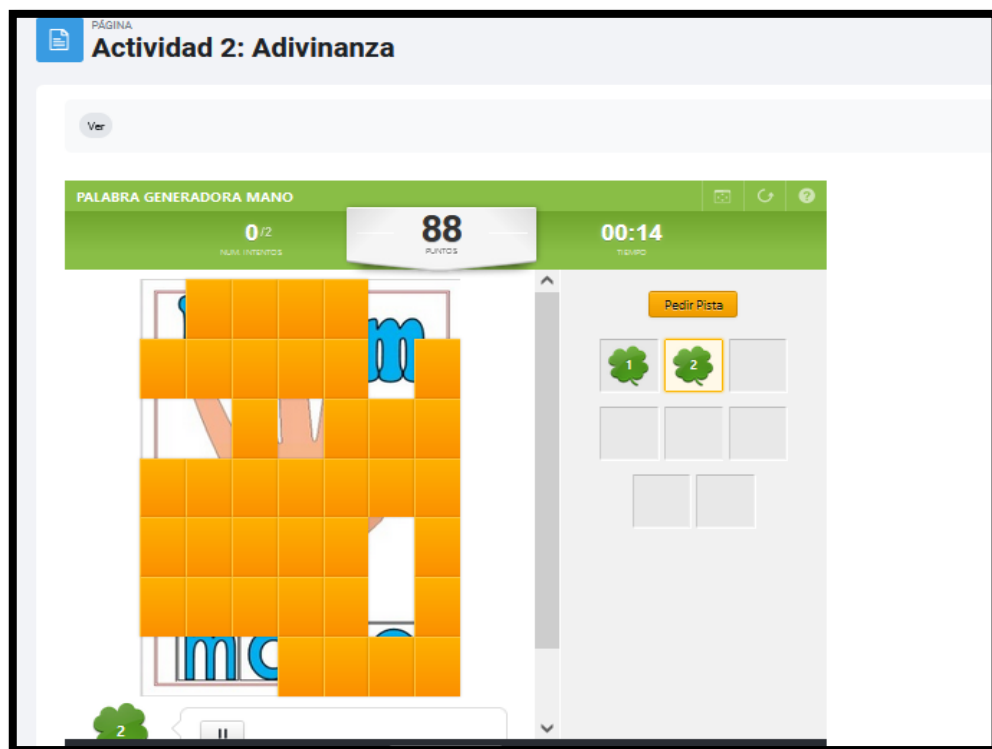


Figura 32. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 1, Reflexión, Actividad 1, RS



Figura 33. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 1, Reflexión, Actividad 2, COOP

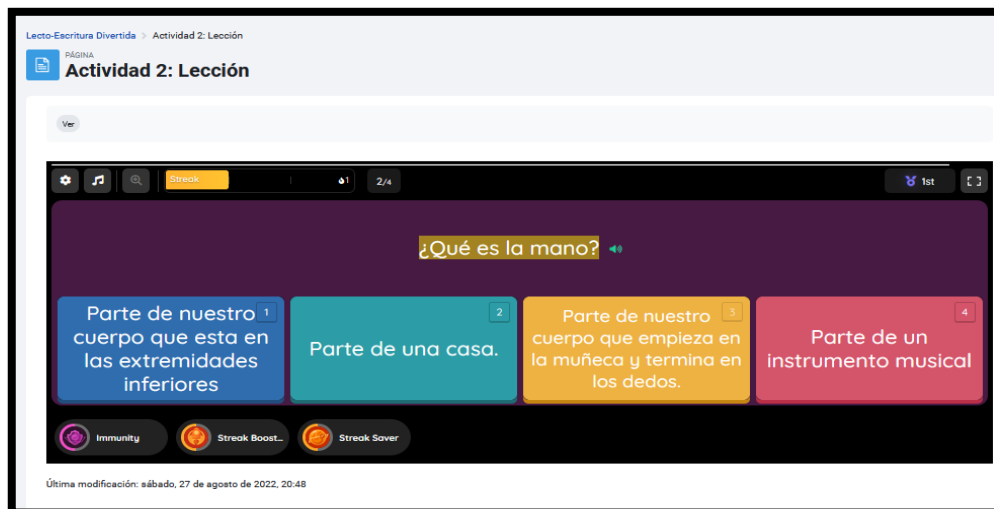


Figura 34. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 1, Conceptualización, Actividad 1, Exp

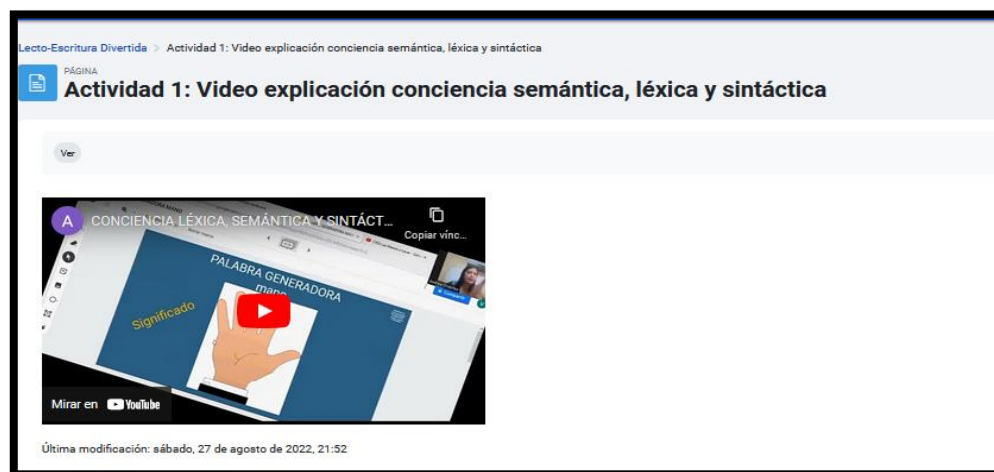


Figura 35. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 1, Conceptualización, Actividad 2, IL

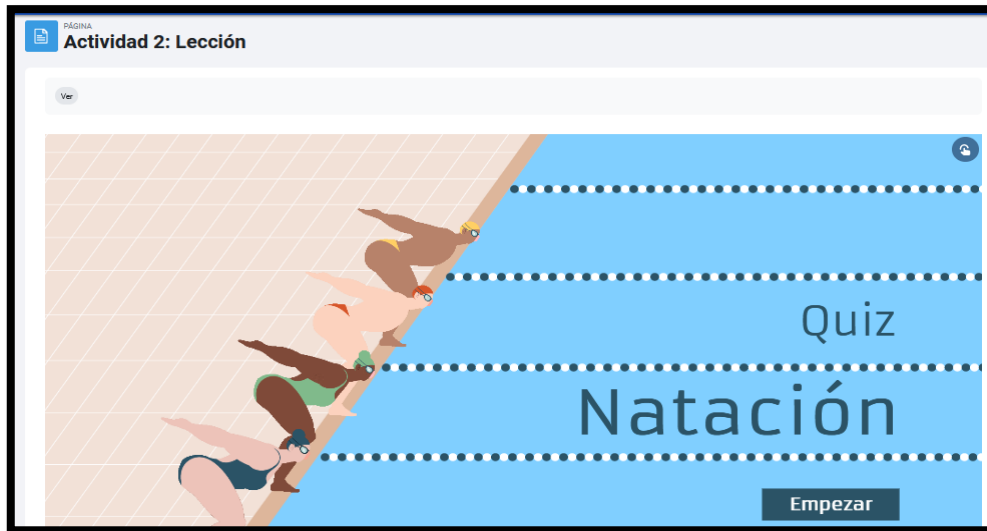


Figura 36. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 1, Aplicación, Actividad 1, RS/C

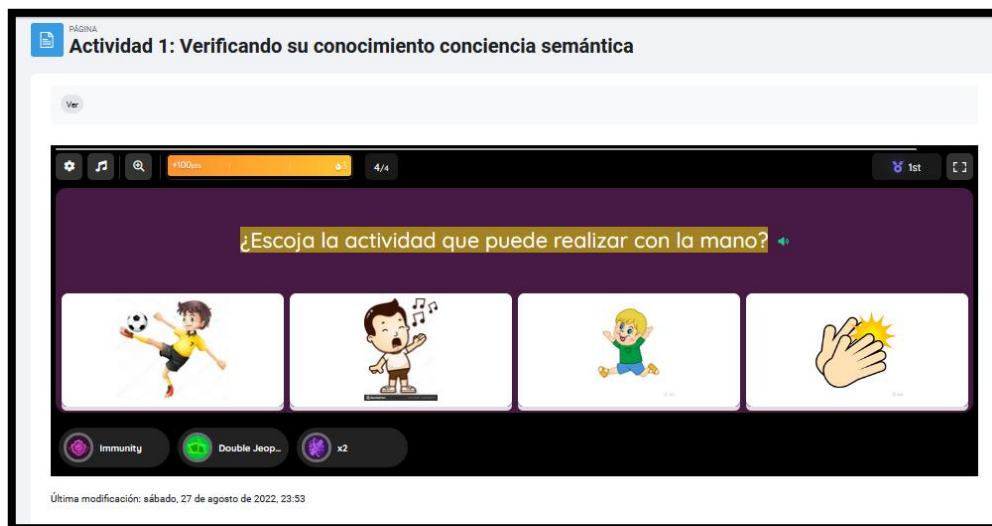


Figura 37. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 1, Aplicación, Actividad 2, ENSY



Figura 38. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 1, Aplicación, Tarea

TAREA
Conciencia léxica y sintáctica

Ver Hacer un envío

Apertura: miércoles, 24 de agosto de 2022, 00:00
Cierre: martes, 1 de noviembre de 2022, 00:00

Tarea
Conciencia léxica y sintáctica.pdf 24 de agosto de 2022, 22:50

Ver todos los envíos Calificar

Sumario de calificaciones

No mostrado a los estudiantes	No
Participantes	0
Enviados	0
Pendientes por calificar	0
Tiempo restante	65 días

De esa manera está estructurada el tema 1 del entorno virtual todo desarrollado con la Estructura tecno-pedagógica.

Figura 39. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2: Contenidos y objetivos

Tema 2: Conciencia fonológica M-m (inicio, medio y final)

CONTENIDOS

- SONIDO FONEMA M-m.
- GRAFÍA FONEMA M-m.
- CONCIENCIA FONOLÓGICA M-m AL INICIO.
- CONCIENCIA FONOLÓGICA m AL MEDIO.
- CONCIENCIA FONOLÓGICA m AL FINAL.

Figura 40. BLOQUE ACADÉMICO. Tema 2. Metodología ERCA

EXPERIENCIA

CT: CONS+CONEC CM: ERCA CP: WV-DIAP TIC: R

PÁGINA
Actividad 1: Video cuento fonema M-m Ver

TAREA
Actividad 2: Responder preguntas del cuento Ver Hacer un envío

Apertura: miércoles, 24 de agosto de 2022, 00:00
Cierre: martes, 1 de noviembre de 2022, 00:00

REFLEXIÓN

CT: CONS+CONEC
CM: ERCA
CP: VV.RES
TIC: IO

PÁGINA
Actividad 1: Video sonido fonema M-m

Observar el video hasta el minuto 2:00

PÁGINA
Actividad 2: Resumen

CONCEPTUALIZACIÓN

CT: CONS+CONEC
CM: ERCA
CP: EXP.VV
TIC: P. OG-R

PÁGINA
Actividad 1: Video conciencia fonológica sonido M-m al inicio, medio y final

Video profe Andrea

PÁGINA
Actividad 2: Juego sonido M-m inicio, medio y final

APLICACIÓN

CT: CONS+CONEC
CM: ERCA
CP: RS-ENSY
TIC: R-E

PÁGINA
Actividad 1: Verificando mi conocimiento

PÁGINA
Actividad 2: Lección

TAREA
Actividad 3: Tarea conciencia fonológica (inicio, medio y final)

Apertura: martes, 25 de octubre de 2022, 00:00
Cierre: jueves, 1 de diciembre de 2022, 00:00

En la figura 40 se muestra la metodología ERCA que está desarrollada el entorno virtual y el tema 2.

Figura 41. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Experiencia, Actividad 1, VV

Lecto-Escritura Divertida > Actividad 1: Video cuento fonema M-m

PÁGINA
Actividad 1: Video cuento fonema M-m

A Fonema M-m
Algunas veces, la M está haciendo un maravilloso espectáculo de magia. Pero en su vida tiene una manita. ¡y salen maravillosos animales!

Mirar en YouTube

Última modificación: sábado, 27 de agosto de 2022, 21:18

Figura 42. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Experiencia, Actividad 2, DIAP

TAREA

Actividad 2: Responder preguntas del cuento

Ver

Apertura: miércoles, 24 de agosto de 2022, 00:00
Cierre: martes, 1 de noviembre de 2022, 00:00

Cuento M-m
[Tarea Conciencia fonológica \(Cuento\).docx](#) 24 de agosto de 2022, 23:23

Ver todos los envíos

Sumario de calificaciones

No mostrado a los estudiantes	No
Participantes	0
Enviados	0
Pendientes por calificar	0
Tiempo restante	64 días 23 horas


Figura 43. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Reflexión, Actividad 1, VV

Lecto-Escritura Divertida > Actividad 1: Video sonido fonema M-m

PÁGINA

Actividad 1: Video sonido fonema M-m

Ver



Última modificación: sábado, 27 de agosto de 2022, 21:29

Figura 44. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Reflexión, Actividad 2, RES

PÁGINA

Actividad 2: Resumen

Ver



Última modificación: sábado, 27 de agosto de 2022, 21:27

Powered by emaze

Figura 45. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Conceptualización, Actividad 1, EXP



Figura 46. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Conceptualización, Actividad 2, VV



Figura 47. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Aplicación, Actividad 1, RS

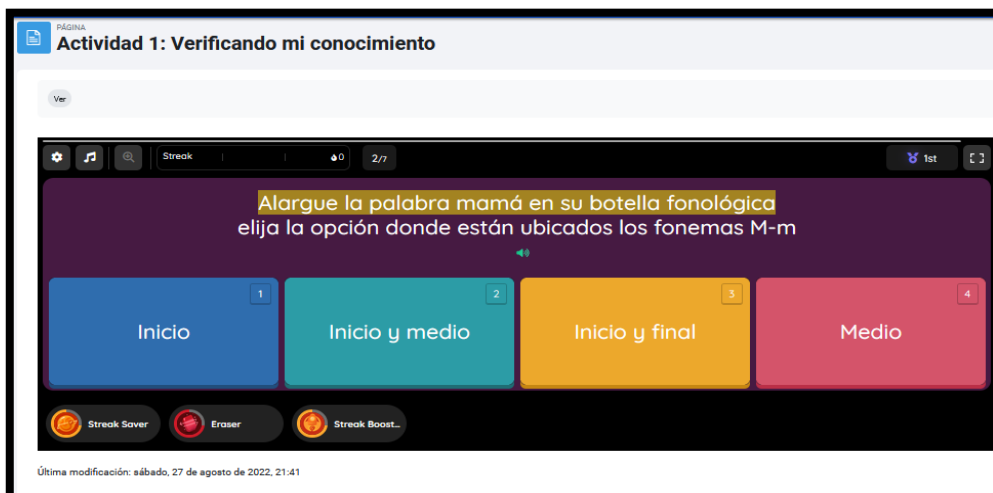
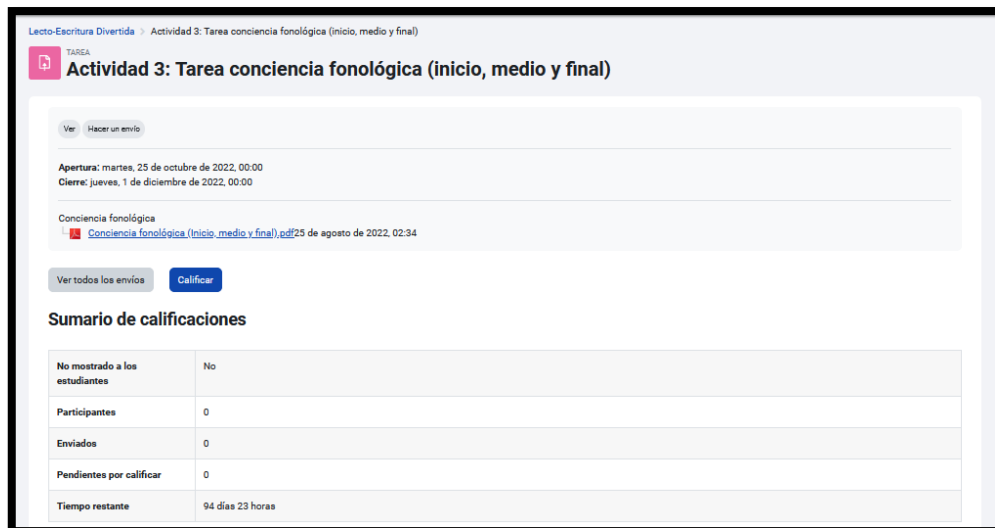


Figura 48. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Aplicación, Actividad 2, ENSY



Figura 49. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 2, Aplicación, Tarea



De esa manera está estructurada el tema 2 del entorno virtual, todo desarrollado con la Estructura tecno-pedagógica planificada.

Figura 50. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3: Contenidos y objetivos

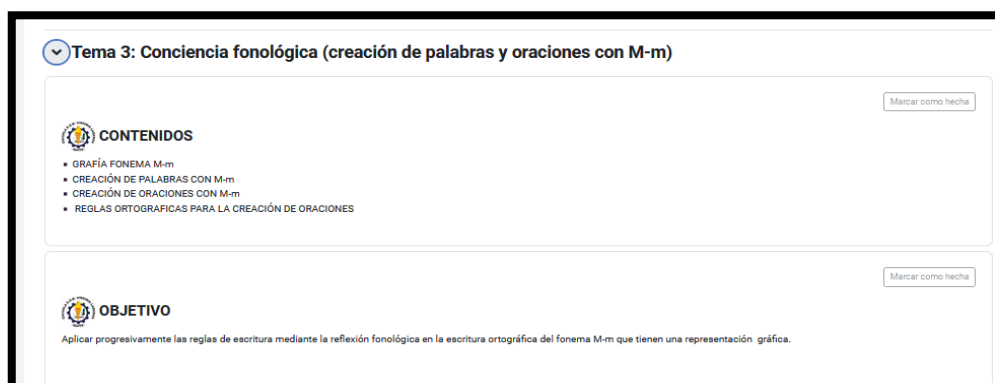


Figura 51. BLOQUE ACADÉMICO. Tema 3. Metodología ERCA

The screenshot displays a virtual learning environment for 'Tema 3. Metodología ERCA'. It is structured into three main blocks:

- EXPERIENCIA:** Contains two activities: 'Actividad 1: Grafía fonema M-m (Sonido-grafema)' and 'Actividad 2: Resumen conciencia fonológica grafía M-m, palabras y oraciones'.
- REFLEXIÓN:** Contains two activities: 'Actividad 1: Video creación de palabras y oraciones con M-m' and 'Actividad 2: Lazo y conaoco palabras con M-m'.
- CONCEPTUALIZACIÓN:** Contains three activities: 'Actividad 1: Video creación de palabras y oraciones con M-m', 'Actividad 2: Relación de columnas palabras con M-m', and 'Actividad 3: Oraciones con fonema M-m'.

Each activity block includes a progress indicator (e.g., 'Ver') and a 'Ver perfil alumno' link. The interface also shows progress bars for 'CONS-CONEC', 'ERCA', and 'CP' (e.g., 'CP: VV-DIAP' or 'CP: R-EXP').

En la figura 51 se muestra la metodología ERCA que está desarrollada el entorno virtual y el tema 3.

Figura 52. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Experiencia, Actividad 1, VV

The screenshot shows the 'Actividad 1: Grafía fonema M-m (Sonido-grafema)' page. The main content is a video player with a thumbnail for 'M - Como Una Montaña, Canción Infantil - Mundo Cantando'. The video player includes a 'Ver' button and a 'Mirar en YouTube' link. The page also shows the title 'Actividad 1: Grafía fonema M-m (Sonido-grafema)' and a 'PÁGINA' label. The video player shows the title 'M - Como Una Montaña, Canción Infantil - Mundo Cantando' and a 'Ver' button. The video player shows the title 'M - Como Una Montaña, Canción Infantil - Mundo Cantando' and a 'Ver' button. The video player shows the title 'M - Como Una Montaña, Canción Infantil - Mundo Cantando' and a 'Ver' button.

Figura 56. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Conceptualización, Actividad 1, EXP



Figura 57. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Conceptualización, Actividad 2, IL

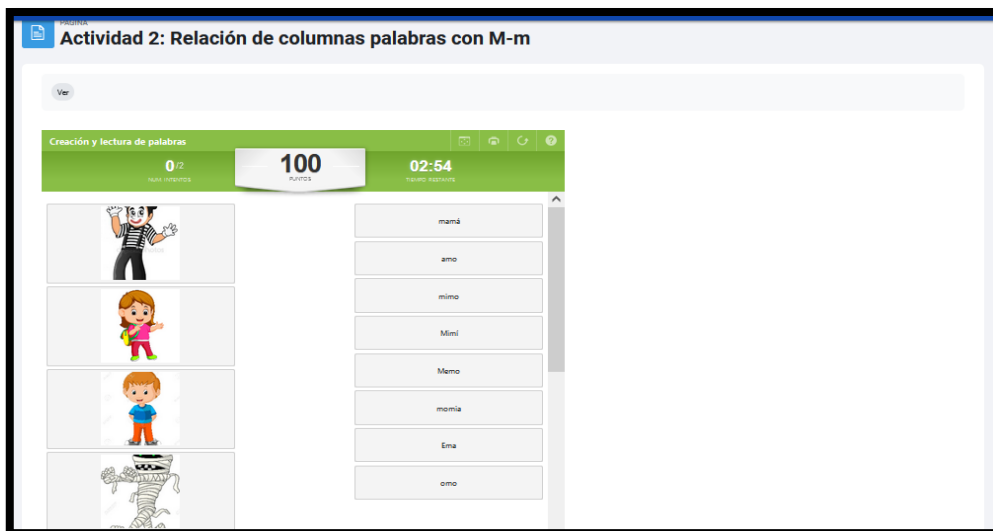


Figura 58. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Conceptualización, Actividad 3, IL

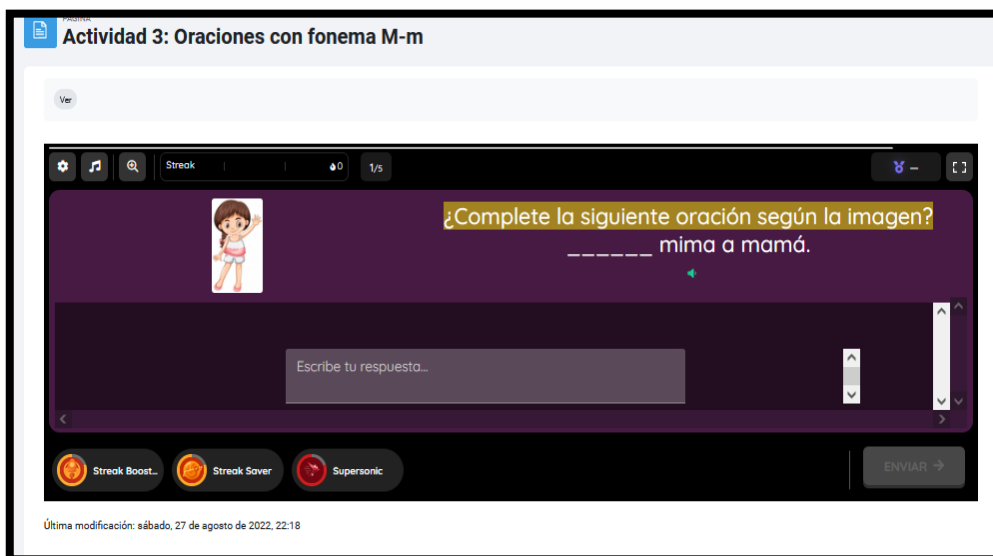


Figura 59. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Aplicación, Actividad 1, RS/C

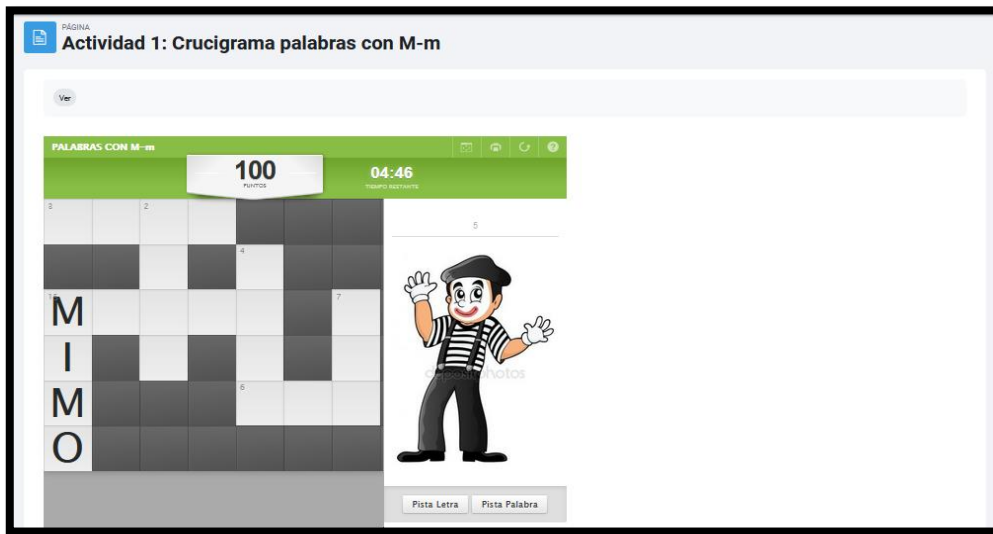


Figura 60. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Aplicación, Actividad 2, ENSY

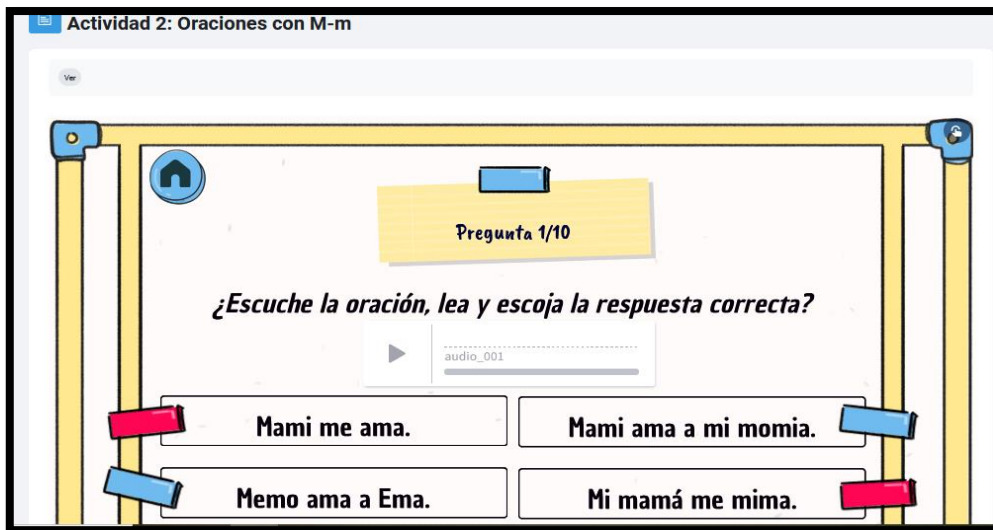
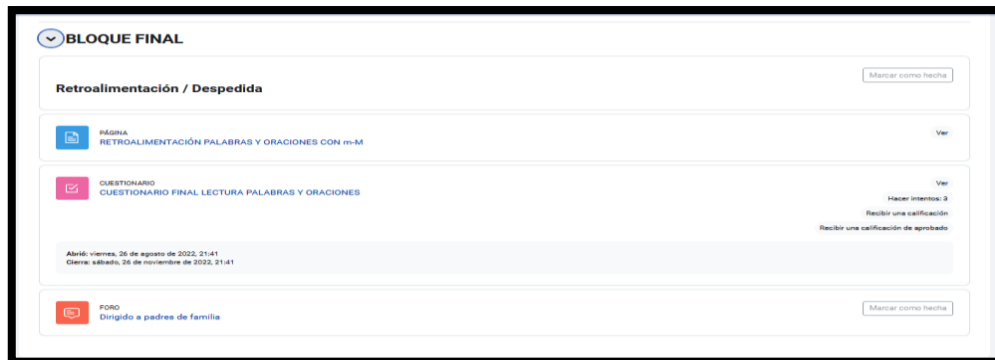


Figura 61. BLOQUE ACADÉMICO, Tema 3, Aplicación, Tarea



De esa manera está estructurada el tema 3 del entorno virtual, todo desarrollado con la Estructura tecno-pedagógica planificada.

Figura 62. BLOQUE FINAL



En la figura 62 se observa el bloque final donde esta una actividad de retroalimentación y un cuestionario para que el estudiante pueda demostrar sus aprendizajes y por último un foro para los padres de familia para que puedan expresar sus comentarios sobre el entorno virtual.

Figura 63. BLOQUE FINAL, Actividad de retroalimentación



Figura 64. BLOQUE FINAL, Cuestionario final

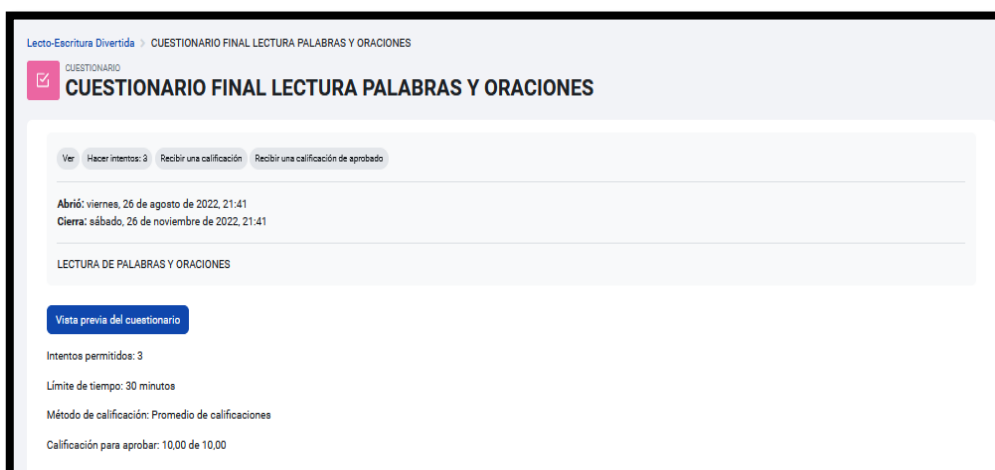
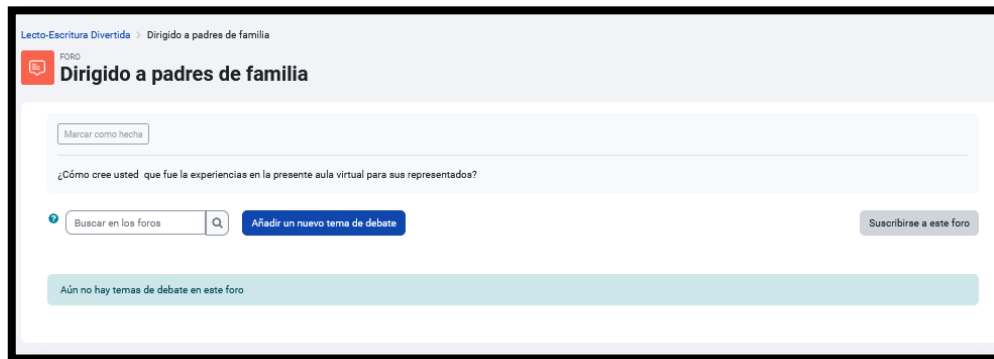


Figura 65. BLOQUE FINAL, Foro dirigido a padres de familia



c. Estrategias y/o técnicas

Las presentes estrategia de aprendizaje que están aplicadas en EVA de lecto-escritura con conciencias lingüísticas son las siguientes:

- La visualización de videos está usada como estrategia visual para poder captar la atención de los estudiantes de una manera inmediata ya que son videos que tienen gran variedad de imágenes que dan un gran impacto al momento de verlos en los estudiantes. Para la presente aula virtual se usó repositorios de YouTube y Powtoon.
- Las canciones son otra estrategia visual que es muy agradable para la mayoría de los estudiantes, ya que trabajamos tanto habilidades visuales como auditivas que van a crear concentración en los estudiantes. Se está usando repositorios de YouTube.
- Resúmenes en diapositivas otra estrategia visual, ya que la mayoría de estos recursos están creados con imágenes las cuales el niño puede interiorizar y llegar a un conocimiento significativo. Se usaron Emaze, Genially.
- La gamificación es otra estrategia en la cual el estudiante mediante juegos va a desarrollar diversas habilidades en este caso las habilidades de concentración, la atención, la memoria, desarrollará la práctica de conocimientos, la resolución de problemas que le servirá para la vida entre otras, todo de una manera divertida por lo cual el estudiante aprenderá mientras está jugando. En el entorno virtual se tomó en cuenta Quizziz, Genially, Educaplay.
- Tareas y ejercicios estas estrategias están basadas en todas las estrategias ya expuestas para que el estudiante pueda desarrollar el conocimiento que aprendieron en las actividades tanto virtuales como presenciales. Se uso archivos en PDF.
- Lecciones son actividades en base de preguntas en las cuales el estudiante demuestra su conocimiento como evaluación formativa y final, las herramientas que se usó son Educaplay, Genially, Quizziz.

La presente propuesta con el entorno virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura con conciencias lingüísticas para los estudiantes del segundo año de educación básica “C”, se basó en el modelo ADDIE que tiene un proceso ordenado que se observa en el ambiente áulico, A continuación, se explicará cómo se usó sus fases en el presente proyecto

Fase del análisis

Esta información se tomó de los estudiantes, su entorno donde se desenvuelven y sus necesidades de aprendizaje en forma de resumen

Tabla 3. ADDIE etapa de análisis

ADDIE ETAPA DE ANÁLISIS	
Tema	Entorno virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en la escuela Virginia Larenas
Problema	Los estudiantes de los segundos años de básica no cuentan con materiales en la web para el proceso de la lecto-escritura, ya que la falta de material lúdico con conciencias lingüísticas durante la pandemia ha provocado que los docentes tengan que crear sus materiales para sus clases virtuales y que los niños tengan que imprimir a diario el material creado
Objetivo	Fortalecer las conciencias lingüísticas de lecto-escritura en estudiantes de segundo año de básica C de la Escuela de Educación Básica "Virginia Larenas" de la ciudad de Quito, sector San Bartolo, mediante la implementación de un entorno virtual 3.0 en Moodle.
A quién va dirigido	A los estudiantes del segundo año de educación básica “C” de la Escuela de Educación Básica “Virginia Larenas”
Área de estudio	Lengua y literatura
Temas	Tres
Contenidos	1. Conciencia semántica, léxica y sintáctica 2. Conciencia fonológica (inicio, medio y final) 3. Conciencia fonológica (creación palabras y oraciones)
Ambiente	Entorno virtual 3.0 en Moodle Clases presenciales y virtuales (híbrida)

Fuente: Elaboración propia

Fase de diseño

En esta etapa se desarrolla la distribución de los contenidos mediados por un modelo pedagógico, en el presente proyecto se ha desarrollado el **modelo pedagógico mediado por TIC**, con los siguientes componentes: teórico, metodológico, práctico y TIC.

El **Componente teórico** el presente proyecto está basado en el constructivismo más el conectivismo donde el estudiante es el creador de su conocimiento mediante actividades de gamificación, el maestro o docente es un guía para la construcción del conocimiento

El **Componente metodológico** se ha elegido la metodología ERCA, como se explicó anteriormente la que nos ayudará mediante sus procesos a cumplir los objetivos trazados y así desarrollar en los estudiantes la lecto-escritura desarrollando conciencia o habilidades lingüísticas de una manera dinámica.

El **Componente práctico** se ha desarrollado mediante diversas actividades lúdicas con la web 2.0 mediante: juegos, videos, evaluaciones, ... que nos servirán para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

El **Componente TIC** se maneja un Entorno virtual en Moodle 3.0 que es seguro y está diseñado con herramientas web 2.0, para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes.

Fase de desarrollo

En esta fase se desarrolló varios contenidos para la enseñanza, aprendizaje para el área de lengua y literatura para el desarrollo de la lecto escritura con habilidades lingüísticas, estructurada con la metodología ERCA dividida en un bloque de inicio, bloque académico y bloque final.

Fase de implementación

En la siguiente fase tendremos la implementación de las actividades en el EVA. En el primer tema se tomó en cuenta la Conciencia semántica, léxica y sintáctica; el segundo tema se trabaja la Conciencia fonológica (sonido del fonema M-m) inicio, medio y final; el tercer tema se trabaja la Conciencia fonológica (creación de palabras y oraciones) todos estos temas están estructurados con sus contenidos y objetivos respectivamente.

Fase de Evaluación

Se evaluará todas y cada una de las etapas que están estructuradas dentro del Entorno Virtual, esta evaluación estará a cargo de los profesionales que evaluarán y validarán el presente proyecto se evaluarán con los siguientes criterios de valoración.

- Pertinencia
- Aplicabilidad
- Factibilidad
- Novedad
- Fundamentación pedagógica
- Fundamentación tecnológica
- Indicaciones para su uso

Criterios evaluados

- Muy adecuado
- Bastante adecuado
- Adecuado
- Poco adecuado
- Inadecuado

En la presente validación los especialistas pueden realizar observaciones y recomendaciones de la propuesta de Lengua y literatura para el desarrollo de la lecto-escritura.

1.3. Validación de la propuesta

Tabla 4. Validación de especialistas

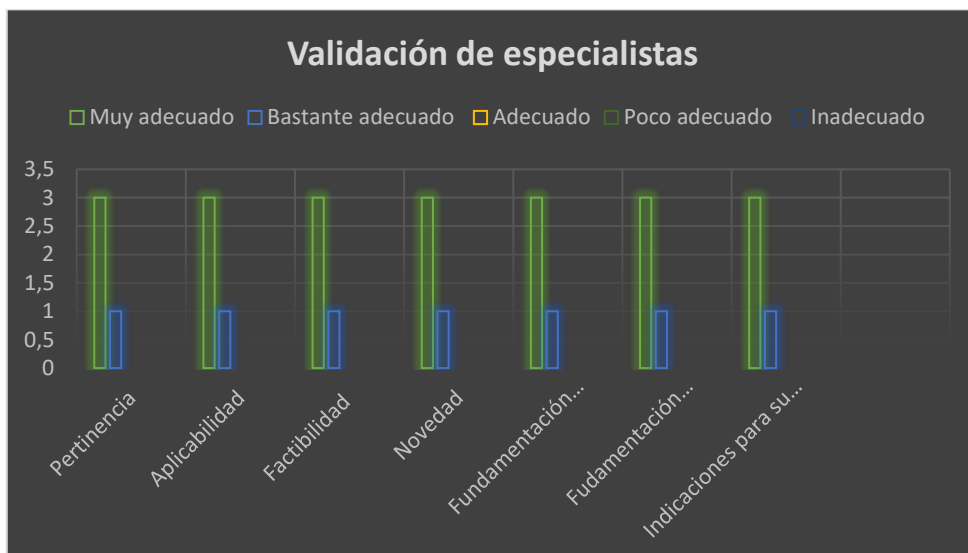


Figura 66. Matriz validación de especialistas.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCION: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:
 Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Entorno virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en la escuela Virginia Larenas". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos Informativos

Validado por:	
Título obtenido:	
C.I.:	
E-mail:	
Institución de Trabajo:	
Cargo:	
Años de experiencia en el área:	

Página 1 de 2

INSTRUCCIONES:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: "Entorno virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en la escuela Virginia Larenas"

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia					
Aplicabilidad					
Facilidad					
Novedad					
Fundamentación pedagógica					
Fundamentación tecnológica					
Indicaciones para su uso					
TOTAL:					

Observaciones:

Recomendaciones:

Lugar, fecha de validación:

Firma del especialista
 Nombre del especialista

Página 2 de 2

La validación de los especialistas es un aporte muy importante en el presente proyecto se realizó la valoración del Entorno virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en la escuela Virginia Larenas; se contó con 4 validadores con experiencia en educación básica todos tienen títulos de 4to nivel con títulos de Magister en Lengua y literatura, Magister Gerencia Educativa y Liderazgo Educativo, Magister en Liderazgo e Innovación Educativa y Magister en Orientación Educativa.

En la matriz adjunta los validadores dieron su calificación en la cual el 75% de los validadores indicaron que el Entorno virtual es MUY ADECUADO Y UN 25% BASTANTE ADECUADO en la matriz cada uno expresaron su sugerencias y recomendaciones para la propuesta.

Los comentarios de los profesionales fueron que la propuesta era aplicable para niños de 2do de básica ya que el Entorno virtual es apropiado para la motivación hacia la lecto-escritura y que existen valiosos recursos didácticos digitales y entre sus sugerencias establecen realizar la implementación con todos los fonemas para que se lo use no solo a nivel institucional, sino para el sistema educativo nacional.

Las diferentes matrices de valoración de los diferentes profesionales se encuentran adjuntas en los anexos.

1.4. Matriz de articulación de la propuesta

En la presente matriz se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos empleados.

Tabla 5. Matriz de articulación

MATRIZ DE ARTICULACIÓN

TEMA: Entorno Virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en la escuela "Virginia Larenas"	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CLASIFICACIÓN TIC								
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	OG	R	E	S	I	O	
Conciencia semántica y léxica (Palabra generadora mano)	Constructivismo - Conectivismo (CON)	Experiencia (E) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Youtube			1					
			Ilustraciones		A.A Educaplay						1		

		Reflexión (R) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Resumen	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	R. Emaze								1		
			Cooperación		R. Quizziz						1				
		Conceptualización (C) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Ilustraciones	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. Youtube			1							
					AA. Genially		1								
			Exposición		AS. Videoconferencia (Zoom)								1		
		Aplicación (A) <i>Desarrollo de la destreza</i>	Resolución de casos	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	AA. Quizziz					1					
			Ensayo		AA. Kahoot					1					
		Conciencia fonológica: Sonido del M-m inicio/medio /final	Constructivismo - Conectivismo	Experiencia (E) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Youtube / Powtoon				1				
					Exposición		AA. Audio					1			

		Reflexión (R)	Video	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	AA. Youtube												1		
		<i>Estructuración del conocimiento</i>	Resumen		R. Emaze													1	
		Conceptualización (C)	Exposición	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	AS. Videoconferencia (Zoom)			1											
		<i>Estructuración del conocimiento</i>			Video	AA. Youtube		1											
		Aplicación (A)			Resolución de casos	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	AA. Quizziz			1									
		<i>Desarrollo de la destreza</i>	Ensayo	AA. Genially					1										
Conciencia fonológica: Creación de palabras y oraciones con el fonema M-m	Constructivismo - Conectivismo	Experiencia (E)	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Youtube			1											
		<i>Fase de contextualización</i>	Revisión de diapositivas		R. Genially	1													
		Reflexión (R)	Video		R. Youtube				1										

		<i>Estructuración del conocimiento</i>	Cooperación	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	AA. Educaplay							1	
	Conceptualización (C) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Ilustraciones	Exposición	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. Youtube			1					
AA. Educaplay						1							
AS. Videoconferencia (Zoom)									1				
	Aplicación (A) <i>Desarrollo de la destreza</i>	Resolución de casos		Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	AA. Educaplay				1				
		Ensayo			AA. Genially				1				

Fuente: Elaboración propia

CONCLUSIONES

- El proyecto del Aula virtual 3.0 en MOODLE para la lecto-escritura con habilidades lingüísticas ha innovado el proceso de enseñanza ya que las herramientas colaborativas 2.0 utilizadas respaldan el proceso educativo, por que motivan a los estudiantes a construir su conocimiento mediante la gamificación y le dan un cambio a las actividades tradicionalistas y así favorecer a los estudiantes desde sus primeros pasos en lecto escritura tomando en cuenta a los niños de Segundo de Educación Básica “C” de la Escuela Virginia Larenas.
- Durante el proceso pudimos diagnosticar que la mayoría de los estudiantes tiene por lo menos un dispositivo e internet para su conexión y sobre todo e importante tienen conocimiento básico para el uso de las TIC, con este antecedente se puede desarrollar de mejor forma la lecto-escritura mediante la plataforma virtual con herramientas colaborativas 2.0.
- En el Entorno Virtual de Aprendizaje para lecto-escritura con habilidades lingüísticas se desarrolló en MOODLE ya que es una plataforma donde se pueden organizar de manera adecuada diferentes herramientas de manera sencilla y sobre todo dinámica obteniendo así un aprendizaje significativo en los estudiantes.
- Los profesionales valoraron al EVA como MUY ADECUADO para los estudiantes de segundo año de básica ya que fortalece la lecto-escritura, es una plataforma excelente y motivacional con varios recursos didácticos digitales muy novedoso y desarrolla al constructivismo como teoría de aprendizaje en todo momento.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que los docentes deben estar también en constante capacitaciones con respecto a las TIC ya que es el auge en el presente siglo para así poder guiar a los estudiantes dentro de las aulas de clases, ya que con los cambios e innovaciones que se están dando como se especifica en el nuevo Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales actual nos solicita trabajar de manera interdisciplinar con la tecnología.
- Se recomienda trabajar con un Entorno Virtual con herramientas colaborativas para la lecto-escritura ya que ayudarán a desarrollar de manera dinámica y creativa el aprendizaje de manera significativa.
- Es importante y se recomienda que todas las personas que van a tener acceso a la plataforma virtual sean previamente capacitadas de manera clara y sencilla antes del uso de la misma para que no existan inconvenientes durante el proceso de enseñanza.
- Se recomienda crear plataformas virtuales de las diferentes asignaturas del Segundo años de básica para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se realice por igual y así poder trabajar la interdisciplinariedad de igual forma en todas las asignaturas.

BIBLIOGRAFÍA

- Cantuña, M. C. (2020). *ACTIVIDADES INTERACTIVAS EN ENTORNOS TECNOLÓGICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN SEGUNDO DE BÁSICA*. Obtenido de <https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2371>
- Carvajal, B. (2022). *PROCESOS PEDAGÓGICOS E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO*. OBTENIDO DE REPOSITORIO UNIVERSIDAD DE ISRAEL .
- Cataña, B. d. (2022). *Repositorio Universidad de Israel* . Obtenido de Entorno virtual MOODLE para enseñar a leer y escribir mediante la gamificación a los estudiantes de segundo grado.
- CISTERNA, M. N. (2018). *CONCIENCIA LINGÜÍSTICA Y COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO BÁSICO DE EDUCACIÓN MUNICIPALIZADA*. Obtenido de http://repositorio.udec.cl/bitstream/11594/710/1/Tesis_Conciencia_Linguistica.pdf.
- Cruz, A. (2019). *TIC*. Obtenido de <https://aprendeticsfaceam.blogspot.com/2019/10/distintas-definiciones-de-tics-segun.html>.
- Defas, M. (2020). Metodología activa del proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista científico educacional de la provincia de Granma*.
- Educación, M. d. (2016). *Currículo Lengua y literatura*.
- EDUCACIÓN, M. D. (2021). *Currículo Priorizado con Énfasis en Competencias Comunicacionales, Matemáticas, Digitales y Socioemocionales de Educación General Básica Subnivel Elemental*.
- ITMadrid. (23 de noviembre de 2021). <https://www.itmadrid.com/que-es-el-modelo-addie-y-como-aplicarlo/>.
- LÓPEZ, P. D. (2018). *Estrategia metodológica para aplicar Moodle utilizando herramientas de autor en la escuela*. Obtenido de <https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1842>
- Peiró, R. (2021). *Teoría del constructivismo*.
- Rodríguez, S. (2019). *PROCESOS METODOLÓGICOS EN EL DESARROLLO DE LAS CONCIENCIAS LINGÜÍSTICAS. MANUAL DIDÁCTICO PARA ACOMPAÑAMIENTO PEDAGÓGICO*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/46005/1/BFILO-PD-LP1-20-010%20RODRIGUEZ%20RODRIGUEZ.pdf>

Trinidad. (2018). *Efecto de la metodología ERCA en el desarrollo del área Ciencia Tecnología y Ambiente del cuarto año de secundaria I.E. "Julio Armando Ruiz Vásquez" distrito de Amarilis. Año 2018*. Obtenido de Efecto de la metodología ERCA en el desarrollo: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35208/miraval_tl.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

UNESCO. (2019). *Estudio Regional Comparativo y Explicativo* .

Urbina, A. (2016). <https://repositorio.unan.edu.ni/1638/>.

Ulco Simbaña, L. E., & Baldeón Egas, P. F. (2020). Las tecnologías de la información y comunicación y su influencia en la lectoescritura. *Conrado*, 16(73), 426-433.

Herrera Mueses, M. L., Perugachi Mediavilla, J. I., & Baldeón Egas, P. F. (2019). Las TIC en el desarrollo de clase inversa: experiencia Unidad Educativa Fiscal San Francisco de Quito. *Conrado*, 15(70), 248-257.

ANEXOS

ANEXO 1

FORMATO DE ENCUESTA A DOCENTES SEGUNDOS DE BÁSICA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "VIRGINIA LARENAS"



ENCUESTA PARA DOCENTES

Descripción del formulario

1. ¿Indique su nivel de estudio? *

- BACHILLER
- TECNOLOGO
- TERCER NIVEL
- CUARTO NIVEL

2. ¿Cuántos años tiene en la docencia?

- De 5 a 10 años
- De 10 a 15 años
- De 15 a 20 años

3. ¿Piensa que es importante el uso de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 2do de básica?

SI

NO

4. ¿Considera que utilizar recursos tecnológicos para el área de Lengua y literatura beneficia a los estudiantes en la lecto-escritura?

Bastante

Poco

Nada

5. ¿Piensa usted que es importante el uso de las herramientas tecnológica en la preparación de sus clases?

Muy importante

Importante

Poco importante

Nada importante

6. ¿Conoce qué es un aula virtual o entorno virtual en Moodle?

SI

NO

7. ¿Considera que los niños de 2do de Educación General Básica fortalecerán los conocimientos en el área de Lengua y literatura mediante el uso de una aula virtual en Moodle?

SI

NO

8. ¿La institución educativa cuenta con plataforma Moodle para el uso en las clases virtuales y presenciales?

SI

NO

Otros aportes o comentarios

Texto de respuesta largo

ANEXO 2

FORMATO DE ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA SEGUNDO "C" ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "VIRGINIA LARENAS"



ENCUESTA PADRES DE FAMILIA

Si deseas registrarte para obtener una camiseta, ingresa tu nombre y tu talla.

1. ¿Qué tipo de dispositivos dispone en casa para las clases virtuales y tareas escolares? *

- Computadora de escritorio
- Laptop
- Celular

2. ¿Qué tipo de servicio de internet tiene en casa?

- Ilimitado (Proveedor de internet)
- Limitado (Datos de celular)
- No dispone de internet

3. ¿Cuántas hora su hijo/a dedica actividades de entretenimiento utilizando el internet o video juegos?

- Menos de 2 horas
- Entre 2 y 5 horas
- Más de 5 horas

4. ¿Cuál es el nivel de conocimiento estimado que tiene su hijo/a en las herramientas tecnológicas?

- Nulo
- Malo
- Regular
- Bueno

5. ¿Considera que el manejo de herramientas digitales en la escuela logran que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más interesante para los niños?

- Siempre
- A veces
- Pocas veces
- Nunca

6. ¿Cree usted que en las clases de lengua y literatura se debería usar herramientas tecnológicas que ayuden a desarrollar la lecto-escritura de los estudiantes?

- Si
- No
- Algunas veces


Otros aportes o comentarios

Texto de respuesta largo

.....

ANEXO 3

MATRIZ VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

 **Universidad Israel**
ESPOG | Escuela de Posgrados

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Entorno virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en la escuela Virginia Larenas". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por:	Mstr. Alex Vinicio Palacios Zavala
Título obtenido:	Mstr. en Lengua y Literatura
C.I.:	1712567112
E-mail:	avp2374@gmail.com
Institución de Trabajo:	Ministerio de Educación
Cargo:	Docente - Subdirector encargado
Años de experiencia en el área:	28.

Página 1 de 2



Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: "Entorno virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en la escuela Virginia Larenas"

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	X				
Aplicabilidad	X				
Factibilidad	X				
Novedad	X				
Fundamentación pedagógica	X				
Fundamentación tecnológica	X				
Indicaciones para su uso	X				
TOTAL	35				

Observaciones: La aplicación es muy apropiada para la motivación hacia la lecto-escritura. Es un valioso recurso didáctico digital.

Recomendaciones: Continuar con la implementación de los demás foros para aplicarla en el sistema educativo nacional

Lugar, fecha de validación: Quito 26 agosto de 2022

Firma del especialista
MSc. Alex Palacios

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MECIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Entorno virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en la escuela Virginia Larenas". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por:	Mrs. Lidia Carmelina Gello Villavic
Título obtenido:	Msc. Gerencia y Liderazgo Educativos
C.I.:	1710501162
E-mail:	lidiatello@hotmail.com
Institución de Trabajo:	Escuela Virginia Larenas
Cargo:	Docente de grado
Años de experiencia en el área:	34



Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: "Entorno virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en la escuela Virginia Larenas"

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	X				
Aplicabilidad	X				
Factibilidad	X				
Novedad	X				
Fundamentación pedagógica	X				
Fundamentación tecnológica	X				
Indicaciones para su uso	X				
TOTAL	35				

Observaciones: Es una aplicación excelente y motivadora para el proceso de lecto-escritura.

Recomendaciones: Implementar la aplicación para todos los frentes y aprovechar el recurso en la práctica.

Lugar, fecha de validación: Quito, 22 de agosto de 2022

Firma del especialista
MSc. Lidia Tello



Universidad
Israel

ESPOG | Escuela de
Posgrados

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Entorno virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en la escuela Virginia Lareñas". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos Informativos

Validado por: MSc Carlos Alberto Torres Romero.

Título obtenido: Magister en liderazgo e innovación educativa

C.I.: 17 2443692-2

E-mail: carlos.t.docente@hotmail.com

Institución de Trabajo: E.E.G.B. "Virginia Lareñas"

Cargo: Docente

Años de experiencia en el área:



Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: "Entorno virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en la escuela Virginia Larenas"

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia		X			
Aplicabilidad		X			
Factibilidad		X			
Novedad		X			
Fundamentación pedagógica		X			
Fundamentación tecnológica		X			
Indicaciones para su uso		X			
TOTAL		28			

Observaciones: Los recursos tecnológicos se podría enriquecer de tal manera que su acceso y uso tengan mayores logros en los aprendizajes

Recomendaciones: Diseñar o mejorar las actividades mediante los diferentes recursos de gamificación existentes en la red, de tal manera que sea más atractivos para los niños/as

Lugar, fecha de validación: Quito, D.M., 26 de agosto de 2022.

Firma del especialista
MSc. Carlos Torres

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MECIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Entorno virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en la escuela Virginia Larenas". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por:	<i>Mstr. Irma Lucía Arrias Salazar</i>
Título obtenido:	<i>Mstr. Orientación Educativa</i>
C.I.:	<i>020146524-2</i>
E-mail:	<i>anitaarias@hotmail.es</i>
Institución de Trabajo:	<i>Escuela Virginia Larenas</i>
Cargo:	<i>Docente de grado</i>
Años de experiencia en el área:	<i>22 años</i>



Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: "Entorno virtual 3.0 en Moodle para lecto-escritura mediante conciencias lingüísticas en la escuela Virginia Larenas"

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	X				
Aplicabilidad	X				
Factibilidad	X				
Novedad	X				
Fundamentación pedagógica	X				
Fundamentación tecnológica	X				
Indicaciones para su uso	X				
TOTAL	35				

Observaciones: La aplicación es excelente, muy motivador para el proceso de lectoescritura

Recomendaciones: Implementar en todas las ferreas y aprovechar este recurso didáctico que ayudará en el proceso de enseñanza aprendizaje del sistema educativo

Lugar, fecha de validación: 26 de agosto del 2022

Firma del especialista
MSc. Ana Arias