



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:

Entorno Virtual de Aprendizaje 4.0 para potenciar la lectoescritura

Línea de Investigación:

Proceso pedagógico e innovación tecnológica en el ámbito educativo

Campo amplio de conocimiento:

Educación

Autor/a:

Claudio Ernesto Pallo Simaluisa

Tutor/a:

Mg. Paúl Francisco Baldeón Egas

Quito – Ecuador

2023

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Paúl Francisco Baldeón Egas con C.I: 1002807814 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: **Entorno Virtual de Aprendizaje 4.0 para potenciar la lectoescritura.**

Elaborado por: **Claudio Ernesto Pallo Simaluisa**, de C.I: **0550121818**, estudiante de la Maestría: **Educación**, mención: **Gestión de 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., 29 de marzo de 2023

PAUL
FRANCISCO
BALDEON
EGAS

Firmado
digitalmente por
PAUL FRANCISCO
BALDEON EGAS
Fecha: 2023.03.29
11:36:00 -05'00'

Firma

DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, **Claudio Ernesto Pallo Simaluisa** con C.I: **0550121818**, autor/a del proyecto de titulación denominado: **Entorno Virtual de Aprendizaje 4.0 para potenciar la lectoescritura**. Previo a la obtención del título de Magister en **Educación**, mención: **Gestión de 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., _____ 29 de marzo _____ de 2023

Firma

Índice de contenido

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE.....	iii
Índice de contenido.....	iv
Índice de tablas	vi
Índice de figuras	vii
Índice de anexos.....	viii
INFORMACIÓN GENERAL	1
Contextualización del tema.....	1
Problema de investigación	2
Pregunta de Investigación:.....	2
Objetivo general.....	2
Objetivos específicos.....	3
Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:	3
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	4
1.1. Contextualización general del estado del arte	4
1.2. Proceso investigativo metodológico	11
Tipo de Investigación	12
Técnica e Instrumento.....	12
Población y Muestra	12
1.3. Análisis de resultados.....	14
CAPÍTULO II: PROPUESTA	19
2.1. Fundamentos teóricos aplicados.....	19
2.2. Descripción de la propuesta	21
Explicación del aporte	30
Explicación del aporte	32
DISEÑO INSTRUCCIONAL SEGÚN EL MODELO ADDIE	34
Introducción	34
Fase de análisis.....	34
Características de la audiencia	34
Lo que necesita aprender la audiencia:	35
Presupuesto disponible y Medios de difusión	35
Limitaciones.	35
Fecha límite para entregar o implantar la instrucción.....	36
Actividades que necesitan hacer los estudiantes para lograr su competitividad.	36

Fase de diseño.....	36
1. Selección del Ambiente	36
2. Señalamiento de Objetivos Instruccionales	36
3. Estrategias Pedagógicas	37
4. Bosquejo de Lecciones	37
5. Diseño de Contenido	37
Fase de desarrollo	39
Fase de implantación	40
Nivel del sistema	40
Nivel del curso.....	40
Nivel de la lección	40
Nivel de sistema final	40
Fase de evaluación	40
Plan de evaluación	41
Terminaciones.....	42
Archivos adjuntos.....	44
Encuesta a estudiantes	44
Rubrica de evaluación	45
a. Estrategias y/o técnicas.....	47
2.3 Validación de la propuesta.....	47
2.4 Matriz de articulación propuesta	49
CONCLUSIONES.....	51
RECOMENDACIONES.....	52
BIBLIOGRAFÍA.....	53
ANEXOS	56

Índice de tablas

Tabla 1. Estudiantes a encuestar	13
Tabla 2. Análisis de plataformas	25
Tabla 3. Plan de clase.....	38
Tabla 4. Plan de evaluación	41
Tabla 5. Rúbrica de evaluación	45
Tabla 6. Matriz de articulación ERCA.....	49

Índice de figuras

Figura 1. Forma Correcta de lectura y escritura	14
Figura 2. Forma correcta de leer y escribir	15
Figura 3. Lectura de clases motivadoras.....	15
Figura 4. Problemas que no permiten leer correctamente	16
Figura 5. Problemas que no permiten escribir correctamente	16
Figura 6. Materiales usados en la enseñanza	17
Figura 7. Creación de dinámicas	17
Figura 8. Proceso de lectura	18
Figura 9. Importancia de la lectura y escritura	18
Figura 10. Articulación modelo pedagógico mediado por TIC.....	24
Figura 11. Ciclo de Aprendizaje, método ERCA	25
Figura 12. Bloque académico reconocimiento de fonemas, lectura y escritura	26
Figura 13. Datos informativos.....	26
Figura 14. Presentación docente	27
Figura 15. Actividades previas	27
Figura 16. Estructura del tema 1.....	28
Figura 17. Estructura del tema 2.....	29
Figura 18. Estructura del tema 3.....	31
Figura 19. Estrategias metodológicas	47
Figura 20. Valoración de especialistas.....	47

Índice de anexos

Anexo 1. Cuestionario.....	56
Anexo 2. Fachada de la Unidad Educativa del Milenio Chone.....	58
Anexo 3. Estudiantes de séptimo año EGB – Vista posterior	58
Anexo 4. Estudiantes de séptimo año EGB – Vista frontal	59
Anexo 5. Exposición de los estudiantes de séptimo año EGB	59
Anexo 6. Instrumento de validación de la propuesta. N°1.....	60
Anexo 7. Instrumento de validación de la propuesta. N°2.....	62
Anexo 8. Instrumento de validación de la propuesta. N°3.....	64

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

El presente estudio se elaborará en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Chone” con los estudiantes de séptimo grado, referente al Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) 4.0 para potenciar la lectoescritura, recogiendo las habilidades de escribir y saber interpretar un texto determinado, dándose una revolución en la sociedad por el hecho de una actividad extensa, reflejando la unión de lectura y escritura, para resolver problemas suscitados por la debido a la falta de concentración, temperamento del estudiante, dificultad económica, uso de tecnologías, recursos adecuados, metodologías, entre otras.

La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Chone”, es de tenencia propia, está ubicada en la Comuna Pigua Quindigua, parroquia de Angamarca, cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi, es una unidad educativa del Milenio y actualmente se trabaja en la modalidad presencial en jornada matutina, así como con un sostenimiento fiscal, donde el nivel educativo es Inicial y Educación General Básica (EGB), donde los estudiantes adquieren un conjunto de capacidades y responsabilidades enfocadas en la justicia, la innovación y la solidaridad, donde cada año cuenta con un solo paralelo, su acceso es de forma terrestre, siendo capaces de continuar los estudios de bachillerato consientes, con especialidad de ciencias integradas con un enfoque empleado para la enseñanza y el aprendizaje, que permite formar los contenidos y habilidades de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas, delimitadas en un conjunto de disciplinas y saberes, como la curiosidad, el deseo de indagación y descubrimiento, la creatividad y la imaginación.

El ambiente educativo es atractivo, ya que la comunidad educativa favorece para el correcto funcionamiento de la unidad educativa, la cual cuenta con 123 estudiantes con 58 de estudiantes de género femenino y 65 masculino, 7 docentes, siendo 19 alumnos del séptimo año de (EGB), en los cuales se ha puesto el interés de esta investigación. El entorno virtual de aprendizaje 4.0 para potenciar la lectoescritura incluye etapas que son emergente, inicial y de desarrollo, así como de distintos factores que son: Desarrollo de la psicomotricidad de la función simbólica y de la efectividad, seguido de la maduración del pensamiento y la madurez emocional.

Al inicio del ciclo lectivo 2022-2023, los estudiantes de séptimo año de (EGB), reciben pruebas diagnósticas que reflejan los requerimientos de fortalecer y mejorar las habilidades de lectoescritura, con base en un ambiente educativo de calidad, a nivel individual

con un direccionamiento bilingüe, apoyado en las últimas tecnologías educativas vinculadas con la responsabilidad social y medioambiental, ayudando a los alumnos a integrarse con éxito en la sociedad.

Actualmente, la propuesta tiene como objetivo mejorar el proceso educativo, por lo que mediante el empleo de una aula virtual en *MOODLE*, proporcionará a los docentes y estudiantes un sistema integrado único, confiable y seguro para crear un entorno personalizado con muchos recursos útiles cuando sea necesario, gestionando la alfabetización, introduciendo nuevas habilidades e ingenio para un desarrollo efectivo (Guerra, 2020).

Problema de investigación

En la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Chone”, los alumnos de séptimo año de (EGB), poseen limitaciones de aprendizaje en la interacción entre el docente y el estudiante, basadas en la observación, análisis, relación y descomposición para solucionar problemas, dificultando el uso de los recursos Tecnológicos de Información y Comunicación como medios de comunicación, aprendizaje y expresión de pensamiento.

El entorno virtual de aprendizaje 4.0 para la alfabetización permite la colaboración sobre la base del proceso de aprendizaje, la interacción entre estudiantes y docentes, centrándose en la comunicación básica como herramienta de aprendizaje, además de utilizar TIC como herramienta para acceder, organizar, crear y distribuir contenido (Fandos, 2003).

En la unidad educativa aún no se han generado, ni efectuado estrategias basadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), en las que se dan herramientas tecnológicas web 4.0, siendo una capa de integración, para permitir un nivel de interacción personalizado, permitiendo una computación cognitiva mediante el empleo de ordenadores potentes, almacenando y procesando los datos en la nube, a través de la utilización del internet en dichos dispositivos, sirviendo como suministros de datos a los artefactos.

Pregunta de Investigación:

¿Cómo potenciar el desarrollo de la enseñanza - aprendizaje de la lectoescritura a través de un ambiente virtual?

Objetivo general

Potenciar la lectoescritura en los estudiantes de séptimo año EGB, de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Chone”, mediante la implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje 4.0.

Objetivos específicos

- Contextualizar los fundamentos teóricos del entorno virtual de aprendizaje 4.0 para potenciar la lectoescritura en estudiantes de séptimo año EGB.
- Diagnosticar el uso de las TIC y el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre la lectoescritura en los estudiantes de séptimo año EGB.
- Diseñar un entorno virtual de aprendizaje 4.0 para potenciar la lectoescritura en los estudiantes de séptimo año EGB.
- Valorar a través del criterio de especialistas el entorno virtual de aprendizaje 4.0 para potenciar la lectoescritura en los estudiantes de séptimo año EGB.

Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:

Hoy en día, el proceso de lectoescritura debe darse en el aula y a su vez convertirse en un hábito que sea intervenido, no solo por la comunidad educativa sino por la sociedad en su conjunto, porque permiten asegurar la preparación plena, suficiente y necesaria del estudiante; enfatizando la importancia de la lectura y la escritura en la enseñanza y el aprendizaje.

Por tal motivo los beneficiarios directos serán el docente y los estudiantes de séptimo EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Chone”, ya que este permitiría realizar un entorno virtual de aprendizaje 4.0 para potenciar la lectoescritura, donde se establecerá una amplia gama de recursos TIC, metodologías que permitan generar nuevos conocimientos en los estudiantes, además de ello lograr la formación de estudiantes competentes.

Los entornos virtuales de aprendizaje presentan herramientas web 4.0, con métodos interactivos y de evaluación de cuentas, con una plataforma determinada para descargar recursos, videos, enviar y recibir tareas, entre otras actividades definidas.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

1.1.1. Antecedentes

Los antecedentes que se tiene se establecen:

Según Tequis (2022), indica que aprender a leer y escribir es un proceso de aprendizaje que incluye multitud de habilidades que contribuirán al crecimiento personal y profesional de un individuo, permitiéndole así tomar decisiones que repercutirán en su vida, por lo que es importante promover nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje que contribuyan al proceso de alfabetización, permitiendo la integración del individuo a la sociedad y al mundo del trabajo (pág. 9).

En tanto que Yerovi (2022) menciona que, el aprendizaje de la lecto-escritura, demanda en su totalidad los estudios de pedagógicos, psicología, lingüística y didáctica. “Al implementar las TIC en el proceso de lecto-escritura se convierte en una herramienta pedagógica efectiva donde se logrará evidenciar cambios en diferentes contextos como; familiares, sociales y educativos que frecuentan los estudiantes”. Sin embargo, se recalca que en la actualidad los seres humanos están relacionados con la tecnología desde tempranas edades, por lo cual el uso de diferentes medios tecnológicos es más efectivo. (pág. 8).

Finalmente, Reyes (2022) en su proyecto de un entorno virtual mediante plataformas *MOODLE*, pretende disminuir los conocimientos sobre matrices, potenciando así sus habilidades a través del uso de un sistema que se fundamenta en la Teoría Constructivista, la cual vincula el ciclo de aprendizaje, con el cual se proyecta conocimientos nuevos, a través de sus experiencias; permitiendo manipular los contenidos interactivos en los cuales van a leer, ver videos, participar en foros, realizar cuestionarios y tareas, permitiendo que los estudiantes alcancen llenar los vacíos que exhiben actualmente, facilitando revisar los contenidos cada vez que se requieran (pág. 7).

1.1.2. Estado del arte

En tanto que como estado de arte se tiene que:

- **Aprendizaje**

El aprendizaje está cambiando, ya no como un maestro unidireccional, los estudiantes ahora son héroes en su aprendizaje. Entonces, la enseñanza y el aprendizaje tiene al el docente que es el transmisor del conocimiento, ahora el alumno es el sujeto principal en el proceso de aprendizaje, el mediador de teorías, métodos y estrategias basadas en la psicología, implementando herramientas de desarrollo complejas (Guanocunga, 2022, pág. 12).

El aprendizaje está fuertemente influido tanto por las características del alumno como por las características del entorno, tal como se refleja en el contexto en el que tiene lugar (Díaz, 2017, pág. 36).

A grandes rasgos, el aprendizaje engloba tres enfoques diferentes, reflejados en las definiciones anteriores, que pueden llevar a entender el aprendizaje como resultado de la experiencia, como un proceso de cambio de comportamiento o como una función por interacción con el medio. Sobre la base de estas y otras consideraciones, es el proceso de lograr una propensión relativamente estable a cambiar la percepción o el comportamiento como resultado de la experiencia (Díaz, 2017, págs. 37 y 38).

- **Teorías de aprendizaje**

Las teorías del aprendizaje son:

Cognitivism, los principios de la teoría cognitiva proporcionan modelos útiles para crear un entorno de aprendizaje eficaz que satisfaga las necesidades de una amplia gama de alumnos porque está diseñado para que los alumnos procesen la información que reciben, en lugar de solo responder a los estímulos de entrada (Tacuri, 2022, pág. 6).

Constructivismo, es una teoría del aprendizaje basada en la construcción del conocimiento generado por la interacción con el entorno. Tiene sentido que el docente juegue un rol de apoyo en la creación de conocimiento, brindando todas las herramientas y recursos para que el estudiante eventualmente recopile esta información y pase de lo simple a lo más complejo para poder generar su propio conocimiento (Llugmania, 2021, pág. 3).

El conectivismo, es una teoría relacionada con el concepto de redes, es decir, vinculaciones entre entidades que son nodos de red. Así, las personas, las redes informáticas, las redes eléctricas, el Internet y las redes sociales, que operan bajo la premisa de que las personas, los grupos sociales y las entidades pueden combinarse para formar un “todo integrado”. Por lo

tanto, la teoría de la conexión es el postulado del aprendizaje basado en la conexión. Las tecnologías se incluyen en esta teoría porque se basan en algún tipo de conexión. Por lo tanto, el modelo de esta teoría muestra la diferencia entre el aprendizaje tradicional y el basado en la teoría de la conexión. Para pensar de mejor manera esta teoría. Llugmania (2021) plantea en su texto lo siguiente: “Al hablar de conectivismo, se habla de ubicuidad, una persona conectada a la red de internet, se dice que está utilizando un proceso de aprendizaje ubicuo, es decir que se puede conectar en cualquier lugar y en cualquier momento. La educación en esta teoría no tiene fronteras, es un aprendizaje continuo, lo que permite un desarrollo educativo innovador. El conectivismo es una teoría de aprendizaje, en el que la sociedad aprende en ambientes virtuales, dejando de ser una forma individualizada de aprender, para convertirse en comunidades de aprendizaje interconectadas por medio de la tecnología. El conectivismo proporciona nuevos conocimientos, 8 los cuales se adquieren a través de la tecnología, internet, cursos virtuales y universidades en línea”. (pág. 4)

- **Metodologías de enseñanza**

Los métodos de enseñanza son los medios que utiliza la pedagogía para lograr los objetivos de enseñanza y aprendizaje, orientar el proceso educativo, y cuyas características son consistentemente parte esencial del proceso educativo, incluidas las actividades. La acción docente-alumno refleja la organización en que se dividen las actividades cognitivas y pedagógicas en temas como aspectos básicos de la tarea de aprendizaje (Núñez, 2021, pág. 15).

El método de enseñanza también es considerado como una forma de actuar tanto por parte de los profesores como de los alumnos, facilitando la asimilación de los contenidos de las diferentes asignaturas. Es la forma en que los docentes guían a los estudiantes para que accedan al conocimiento de la materia y crean el contexto para lograr los objetivos de aprendizaje (Núñez, 2021, pág. 16).

- **ERCA**

Se refiere a las formas en que se utilizan los recursos didácticos para enseñar eficazmente a los estudiantes. Corresponde a una manera objetiva de trabajar para lograr una meta (Collahuaso, 2013, pág. 33).

Los indicadores de esta técnica según Collahuaso (2013), son:

- Experiencia.- Es una forma de conocimiento o habilidad adquirida a través de la observación o experiencia de un evento o eventos que ocurren en la vida.
- Reflexión.- Es un proceso de meditar o considerar cuidadosamente algo.
- Conceptualización. La conceptualización es una visión abstracta y simplista del conocimiento que tenemos sobre el "mundo" y lo que queremos representar por cualquier razón. Esta representación es nuestro conocimiento de un "mundo" donde cada concepto se expresa como relaciones verbales con otros conceptos y sus ejemplos del "mundo real" (las relaciones de atributos, etc., no son necesariamente jerárquicas), como con las relaciones jerárquicas. (clasificación, es decir, asignar un objeto a una o más categorías) diversidad (un objeto pertenece simultáneamente a diferentes jerarquías, eliminando completamente solo el aspecto jerárquico de la conceptualización) (pág. 34).

- **Estrategias didácticas**

Se refieren a un conjunto de actividades que el personal docente lleva a cabo de manera planificada para lograr metas específicas de aprendizaje, lo que implica que el docente o sistema de aprendizaje desarrolla un proceso que es el punto principal, que es un programa organizado y formalizado (Rovira, 2018).

Las estrategias didácticas describen los siguientes modelos que son:

Modelo didáctico normativo, conocido como reproductivo o pasivo, está basado en el contenido. Enseñar es impartir conocimientos a los alumnos. La pedagogía es el arte de comunicar, de "transmitir conocimientos" (Macas, 2016, pág. 26).

- Los profesores expresan conceptos, los presentan, dan ejemplos.
- Los estudiantes, ante todo, deben aprender, deben escuchar, deben prestar atención; luego imitar, entrenar, practicar y finalmente aplicar.
- El conocimiento está listo, se construye.

Modelo didáctico iniciativo, conocido como modelo semilla, centrado en el alumno.

- Los profesores escuchan a los estudiantes, generalizan la curiosidad de los estudiantes, ayudan a los estudiantes a usar fuentes de información, cumplen con los requisitos de los estudiantes, encuentran la mejor motivación.

- Los alumnos buscan, organizan, luego aprenden, aprenden (normalmente de forma similar al aprendizaje programado).
- Conocimiento relacionado con las necesidades de la vida, el medio ambiente (la estructura de este conocimiento es secundaria) (Macas, 2016, pág. 27).

Modelo didáctico aproximativo, se enfoca en dar forma al conocimiento de los estudiantes. Es recomendable comenzar con los modelos y conceptos existentes de los estudiantes y probarlos para mejorar, modificar o construir nuevos conceptos (Macas, 2016, pág. 27).

- El docente propone y organiza una serie de situaciones con diferentes obstáculos (las variables didácticas en estas situaciones), organiza las diferentes etapas (acción, formación, verificación, institución) química), organiza la comunicación en el aula, propone elementos de conocimiento común en el momento adecuado (símbolos, terminología).
- Los estudiantes intentan, encuentran, proponen una solución, la comparan con la solución de un compañero, la defienden o la discuten.
- El conocimiento es considerado según su propia lógica (Macas, 2016, pág. 27).

- **Pedagogía**

La pedagogía se considera una enseñanza, en la que una estrategia de construcción, método y guía para un estudiante transformó oficialmente su capacitación, por lo que si el modelo es un factor interno para cualquier actividad. Qué dinámica científica, se reconoce que se puede usar en pedagogía, La capacidad de usar y consolidar el conocimiento básico (Romero, 2021, pág. 10).

Del mismo modo, el desarrollo de un modelo pedagógico está limitado por la consolidación del aprendizaje, por lo que se puede decir que es el resultado del enfoque de una serie de hipótesis copiadas de la idealización, pero el modelo pedagógico no debería ser difícil, desde ese momento, a partir de entonces, a partir de ese momento, desde ese momento, desde ese momento, desde ese momento, desde el momento en entonces, desde entonces, desde ese momento, luego manipulado y aprendió a probar cómo El nivel de éxito, por lo que los procedimientos de solicitud deben seguir los procesos de solicitud. Elocuente y fácil de entender el curso para cualquier persona que lo manipule (J. Gómez et al., 2019)

- **TIC**

Las TIC están íntimamente vinculadas al proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a la abundancia de recursos tecnológicos que aseguran una alta calidad del aprendizaje. Según Gómez (2021) menciona que, “Las tecnologías de la información y la comunicación permiten a los docentes establecer nuevas estrategias de aprendizaje de acuerdo a las necesidades de sus estudiantes y poder implementar el currículo” (pág. 4).

En la actualidad las TIC se han convertido en una gran ayuda en el ámbito educativo, ya que facilitan el acceso a la información, refuerzan y crean los métodos de enseñanza innovadores, donde una perspectiva pedagógica, se basa la estructura en conocimiento social, donde se desarrolla las habilidades de aprendizaje gradualmente (Carbajal, 2022, pág. 5).

De la misma manera la aplicación de las TIC en la educación son muy importantes ya que permite, crear condiciones para el progreso académico en los estudiantes, por lo cual es muy importante aplicar en un entorno donde se encuentren recursos interactivos, de fácil acceso, y con una información entendible, etc., logrando, promover el acceso igualitario, el uso social y la asignación de los recursos a disposición de toda la comunidad educativa (Muzo, 2022, pág. 7).

- **Tecnopedagogía**

Incluyen dos elementos principales que son: aspectos pedagógicos y tecnológicos. Desde un aspecto pedagógico, debe incluir actividades de micro-enseñanza necesarias para que los docentes tengan habilidades básicas, tales como analizar contextos educativos, aprender teoría, planificar, implementar y evaluar actividades pedagógicas (Domo, 2022, pág. 4).

- **Neuroeducación**

La neuroeducación es un nuevo enfoque del aprendizaje que resulta de la integración de las tres grandes ciencias: la neurociencia, la pedagogía y la psicología, por lo que para definir la neuroeducación, en primer lugar, es importante conocer el concepto individual de cada ciencia que interactúa con cada una de ellas (Palma, 2017, pág. 9).

La neuroeducación es un nuevo enfoque del aprendizaje que surge de la integración de las ciencias responsables del estudio del desarrollo neurocognitivo humano y las ciencias de la educación que tienen como objetivo cambiar el proceso de enseñanza y aprendizaje utilizando

estrategias basadas en el cerebro que facilitan la participación activa de los estudiantes en la construcción de su conocimiento, asegurando al mismo tiempo su desarrollo de procesos emocionales e interactivos en las tareas educativas (Palma, 2017, pág. 11).

- **Neurociencia**

La Neurociencia, no debe considerarse solo como una disciplina, sino un conjunto de ciencias, cuyo tema es el sistema nervioso, con particular énfasis en la relación entre la actividad cerebral y el comportamiento y el aprendizaje (Palma, 2017, pág. 9).

- **Psicología**

Es una ciencia que estudia el comportamiento humano y los procesos mentales. Durante mucho tiempo se definió a la psicología como la ciencia del alma, pero hoy en día no se acepta este concepto debido a que la psicología no solo se ocupa del estudio de la psicología humana, pues como ciencia comprende el estudio científico del comportamiento humano y mente una persona en su entorno y por qué le puede afectar (Palma, 2017, pág. 10).

- **Lectoescritura**

La lectoescritura, se conoce el proceso donde el estudiante adquiere hábitos para leer y escribir correctamente, por lo que es un proceso de aprendizaje en el que participan los docentes y estudiantes, prestando atención especial a la educación básica bilingüe, proporcionando a las diferentes actividades que participan; considerando la lectura y la escritura como parte de un determinado procedimiento, sin desconocerse la existencia y divergencia al darse una fusión, tomando consideraciones que se dan (Morán, 2016, págs. 36 y 37).

El proceso de lectoescritura es una herramienta fundamental, para la comunicación y el pensamiento, para acceder a otras ramas del conocimiento y así crear conexiones interpersonales en los diferentes entornos sociales en los que se desenvuelven las personas, la cual es capaz de interpretar textos y escribir códigos alfabéticos (Moína, 2020, pág. 15).

El aula virtual en la plataforma *Moodle*, se indica que es una motivación que permite planificar un aula virtual, acentuando el escenario *Moodle* como el mejor aparato de ayuda a la instrucción de los diferentes estudios, por lo que el escenario es establecido siguiendo los aspectos administrativos, educativos y evaluativos, seguidos como procedimientos para una

evaluación sintomática en los distintos sujetos y aprobación de los diferentes profesionales capacitados (Oña, 2022, pág. 14).

Aprender con EVA, asegura la inmediatez del conocimiento y promueve actividades que crean interacción entre estudiantes y docentes; por lo que cada actividad pedagógica que se ubica en este espacio tiene un propósito específico, para lograr el objetivo programado donde “un buen EVA pretende ser un espacio que facilite la diversificación de los métodos de enseñanza en los diferentes niveles” (Naveda, 2022, pág. 6)

Los beneficios según Naveda (2022), permite la diversificación de enseñanza en el aprendizaje con EVA, que es:

- “El uso del tiempo de la sesión presencial es más eficiente.
- “Aprendizaje activo.”
- “Mayor interacción entre profesor-alumno.”
- “Múltiples estilos de aprendizaje.”
- “El aprendizaje autónomo se desarrolla con facilidad” (Naveda, 2022, pág. 6).

La enseñanza-aprendizaje en la educación se refiere a los actores más importantes que se constituye dentro de un entorno educativo mediante cuatro elementos importantes que son:

- **Estudiante:** Es entre otras cosas, el individuo que tienen habilidades útiles, experiencia diaria, empleando factores sociales y psicológicos, exaltando y motivando de manera principal los aspectos de una clase.
- **Conocimiento:** Definido como el conocimiento académico que se puede impartir a los estudiantes.
- **Espacio Educativo:** Es la zona donde se dan cita los saberes y se resuelven las diversas dudas o problemas de los alumnos.
- **Educadores:** Es la personalidad la que imparte conocimientos, además de impartir técnicas y habilidades para el desarrollo de la vida cotidiana (Ninahualpa, 2022, pág. 9).

1.2. Proceso investigativo metodológico

La presente investigación está sustentada al campo educativo, bajo un enfoque cuantitativo, en el cual se aplicó una encuesta, a 19 estudiantes del séptimo (EGB), de la Unidad Educativa

Comunitaria Intercultural Bilingüe “Chone”, y se dio mediante el uso de una lista de preguntas cerradas, que son herramientas que proveen los datos para cumplir con los objetivos definidos.

Tipo de Investigación

La investigación descriptiva tiene la tarea de determinar las características de la población de investigación la cual es lograda de los componentes involucrados.

La investigación de campo, permite recopilar datos nuevos de fuentes únicas prioritarias para un propósito específico (Huanes, 2017).

Método Analítico. Este método se utilizará para analizar los aspectos generales del trabajo de investigación, que confirmaron el conocimiento de la necesidad y finalmente llevaron a la conclusión.

Método deductivo. Este método se utilizará para la recaudación deseada independientemente de varias fuentes, investigadas en diversas fuentes como; libros, internet, e-mail, artículos, proyectos de titulación, vinculados con el tema global, que permitan una investigación primordial. De lo general a lo particular.

Técnica e Instrumento

En la presente investigación la encuesta será la técnica que se utilizará donde se encuentran preguntas formuladas relacionadas al contexto de donde surgirá la información.

El instrumento a emplear sería el cuestionario (Anexo 1).

La encuesta tendría las características siguientes:

- Se aplicará a los estudiantes del séptimo EGB, de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Chone”.
- Tendrá un total de 9 preguntas relacionadas el entorno virtual de aprendizaje 4.0 para potenciar la lectoescritura.

Población y Muestra

En la presente investigación posee una población de 134 estudiantes de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Chone”.

De tal manera, que se ha seleccionado una muestra de tipo intencional de 19 estudiantes de séptimo EGB, de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Chone”, de Pujilí, de la provincia de Cotopaxi, como se indica en la siguiente tabla:

Tabla 1.
Estudiantes a encuestar

Nº	Nombres
1	Candelejo Chaluisa Joel Israel
2	Candelejo Guanotuña Anderson Danilo
3	Chaluisa Chaluisa Betty Yadira
4	Chaluisa Tullpa Jenny Viviana
5	Chaluisa Ullcu Evelyn Maribel
6	Duque Oña Gloria Dioselina
7	Lasinquiza Chaluisa Kevin Jeison
8	Ullco Bonilla Gabriela Sofia
9	Ullco Candelejo Nayeli Estefanía
10	Candelejo Guanotuña Dany Leandro
11	Chaluisa Bonilla Erick Rolando
12	Chaluisa Candelejo Deysi Sofia
13	Duque Candelejo Cynthia Abigail
14	Guanotuña Ushco Lenin Orlando
15	Lasinquiza Ushco Ariel Jesús
16	Ullcu Bonilla Henry Ismael
17	Ullco Candelejo Franklin Mateo

18 Ullco Guanotuña Estalin Israel

19 Ushco Candelejo Valeria Naomi

1.3. Análisis de resultados

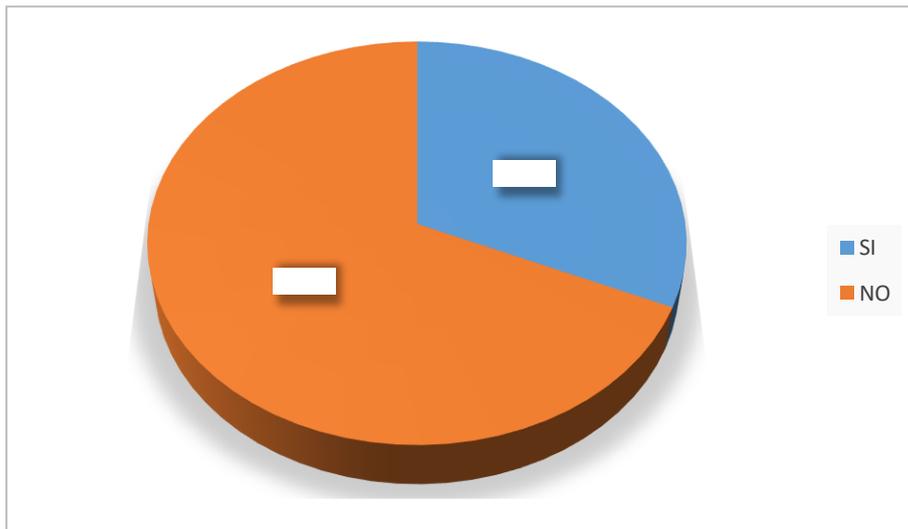
Como instrumentos de recolección de datos se dio: las encuestas a los estudiantes, de Séptimo EGB, de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Chone”.

El cuestionario está integrado por las siguientes preguntas dando los resultados a continuación:

1. ¿Sabes leer y escribir de forma correcta?

Figura 1.

Forma Correcta de lectura y escritura

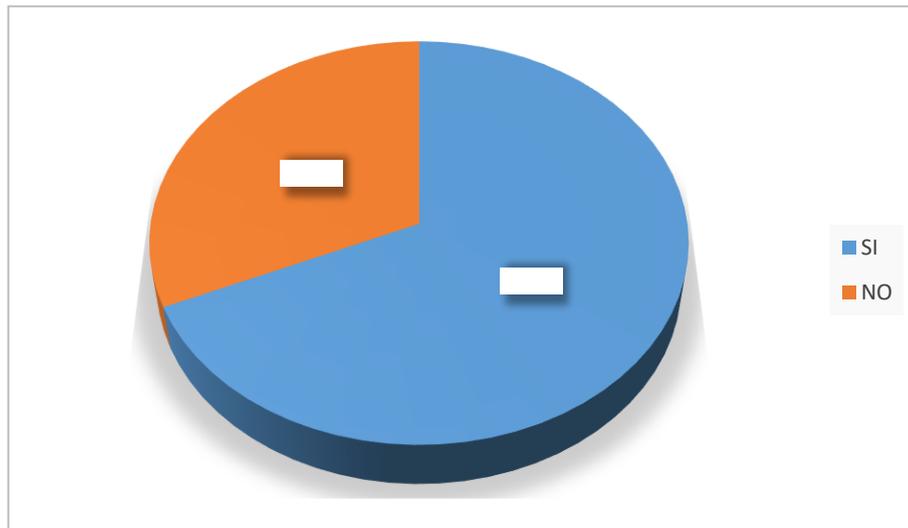


De todos los estudiantes encuestados, en su mayoría indican que presentan dificultades en los procesos de lectura y escritura, mientras que un menor grado dicen que si saben leer y escribir de forma correcta.

2. ¿Considera que leer y escribir de forma correcta es muy necesario e importante en la vida diaria?

Figura 2.

Forma correcta de leer y escribir

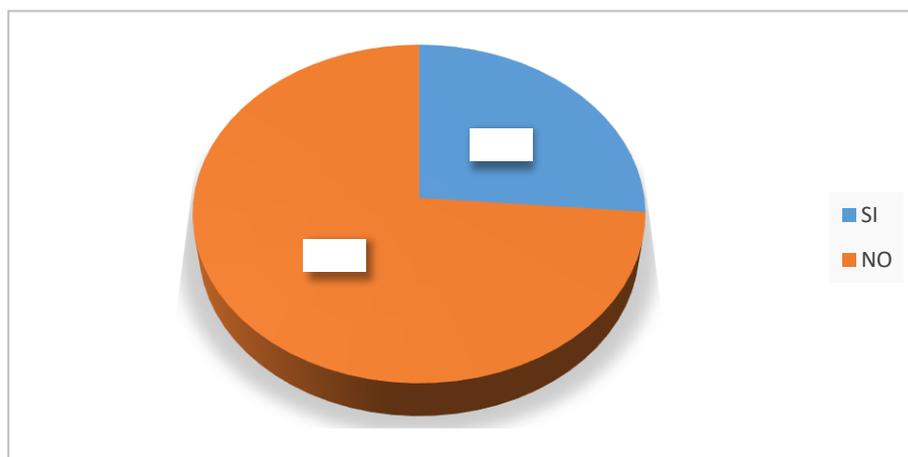


De los estudiantes encuestados, en su mayoría indican que se deben leer y escribir de forma correcta es muy necesario e importante en la vida diaria, mientras que el resto el cual es mínimo piensan que no es necesario.

3. ¿La lectura que se da en clases creen que son motivadoras?

Figura 3.

Lectura de clases motivadoras

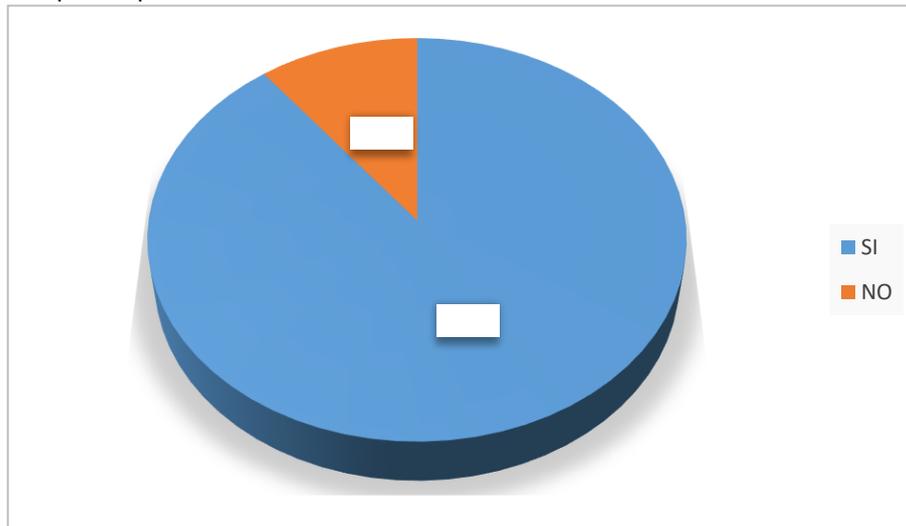


De los estudiantes encuestados, en gran parte, mencionan que la lectura que se da en clases no es motivadora, cayendo en lo aburrido, mientras que un porcentaje mínimo, explican que las lecturas en las clases son muy motivadoras.

4. ¿Crees que entre los problemas que se dan al momento de leer es que no entiendes y te aburre pronto?

Figura 4.

Problemas que no permiten leer correctamente

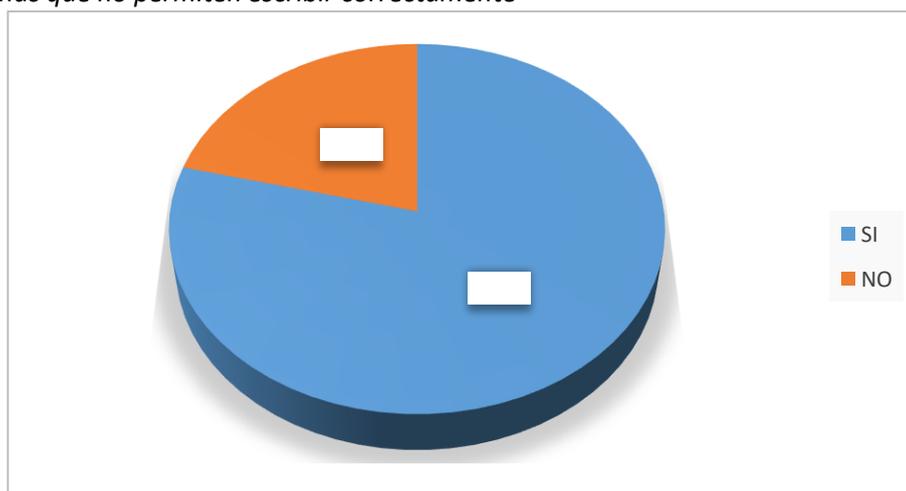


De los estudiantes encuestados, casi todos, indican que los problemas más comunes que se dan al momento de leer es que no entienden y aburren pronto, mientras que en un porcentaje mínimo explican que no generan ningún inconveniente.

5. ¿Crees que entre los problemas que se dan al momento de escribir es que se da por la falta de concentración, la cual hace que no puedas acotar todo lo dictado?

Figura 5.

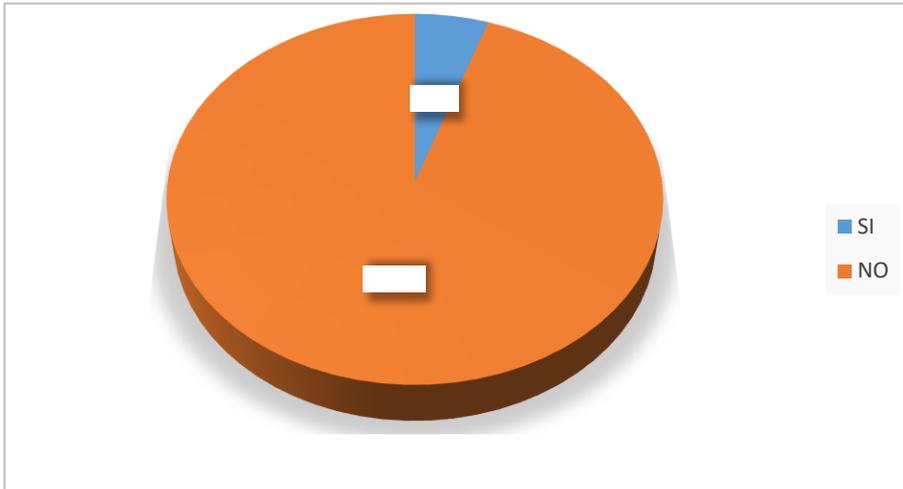
Problemas que no permiten escribir correctamente



En esta pregunta, un porcentaje mayor de estudiantes dicen que los problemas que se dan al momento de escribir, es que, por la falta de concentración, hacen que no puedan acotar y captar todo lo dictado, en tanto que en grado mínimo dicen que no tienen ningún problema.

6. ¿Su profesor usa materiales para un proceso correcto de enseñanza y aprendizaje?

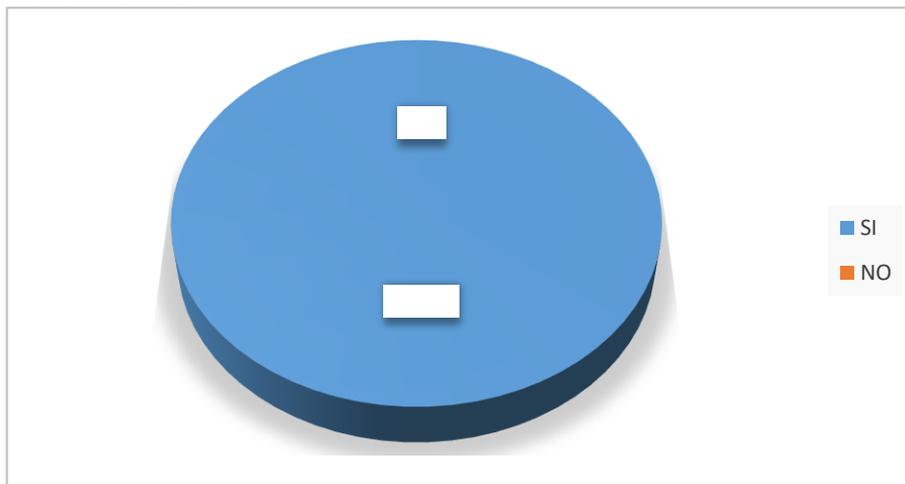
Figura 6.
Materiales usados en la enseñanza



En esta pregunta, casi todos los estudiantes encuestados indican que no utilizan los materiales adecuados para la enseñanza y aprendizaje, los cuales improvisan al momento de dar las clases, no pudiendo dar una clase de manera adecuada, la cual no fortalece en conocimientos al alumno, en tanto que un mínimo porcentaje cree que si usan un material apropiado para fortalecer sus conocimientos.

7. ¿Crees que las dinámicas, así como los juegos educativos serían necesarias aplicar en clases?

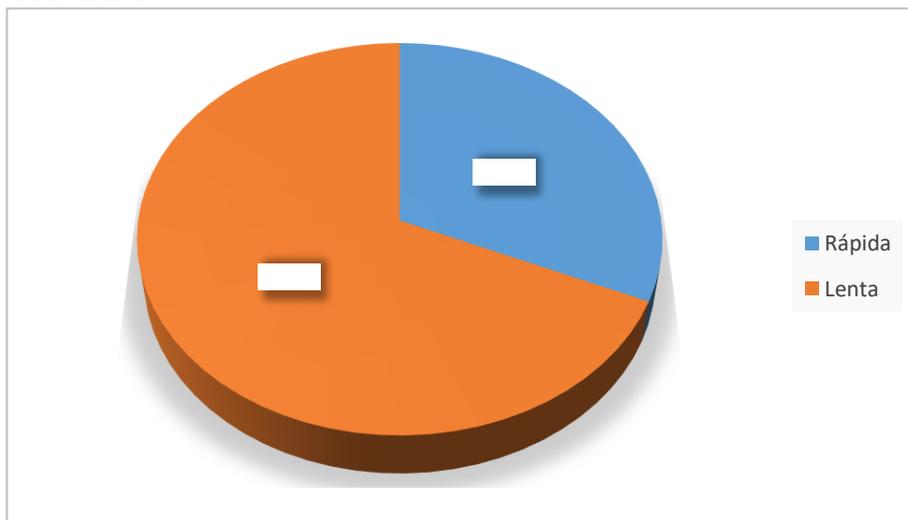
Figura 7.
Creación de dinámicas



En esta interrogante del total de estudiantes encuestados piensan que las dinámicas, así como los juegos educativos, pausas activas, serían necesarias aplicar en clases, por lo que de esta manera se lograría generar un conocimiento más amplio en los estudiantes.

8. ¿Los procesos de lectura se dan en clases es de manera rápida o lenta?

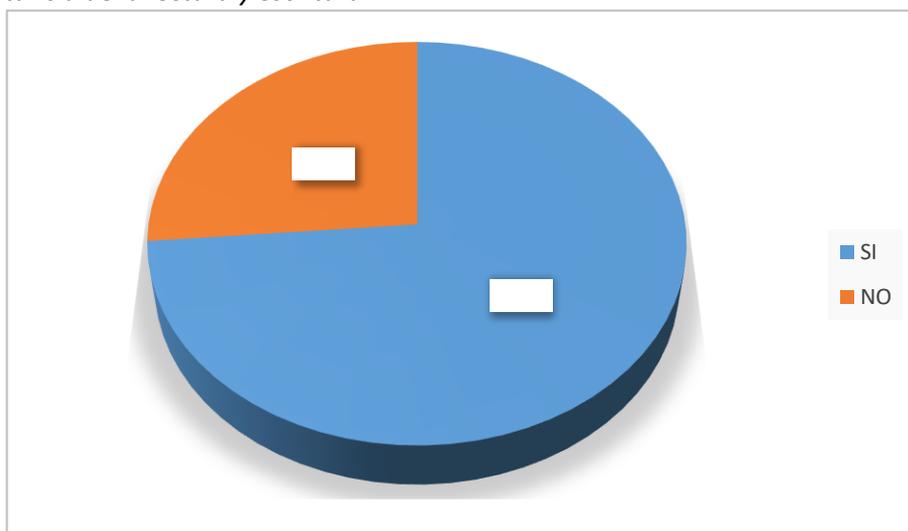
Figura 8.
Proceso de lectura



En esta pregunta, más de la mitad de estudiantes encuestados, indican que los procesos de lectura que se dan en clases son de manera lenta, mientras que el resto explican lo contrario.

9. ¿Piensa que la importancia de la lectura y escritura permite mejorar el vocabulario?

Figura 9.
Importancia de la lectura y escritura



Para esta interrogante, una gran cantidad de estudiantes, piensan que es muy importante los hábitos de la lectura y escritura en cual permite mejorar el vocabulario en los estudiantes, en tanto que el resto manifiesta lo contrario.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

Luego de una extensa investigación sobre el tema de investigación, se logra evidenciar la necesidad del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, en el proceso de enseñanza y lectura y escritura de los niños y niñas del 7mo EGB del Bloque Educativo “La Comunidad Bilingüe Intercultural” Chone, cabe mencionar la importancia de utilizar estrategias y recursos virtuales para recibir una retroalimentación efectiva y así lograr un aprendizaje significativo. La tecnología educativa es innovadora porque tenemos una amplia gama de aplicaciones, recursos, estrategias y herramientas para llegar a los estudiantes, mantenerlos motivados, aprender y progresar en la educación y el aprendizaje complicado. Como expertos en tecnología, es importante que los estudiantes vean la conexión entre el uso de TIC y el aprendizaje.

A partir del séptimo grado se ha reconocido que los estudiantes necesitan estrategias para desarrollar habilidades de lenguaje y lectoescritura, especialmente de lectura y escritura, lo que se ha observado a lo largo de la escolaridad. Como resultado, se desarrolló un entorno de aprendizaje virtual utilizando herramientas 4.0 para facilitar la lectura y la escritura, lo que permite la plena realización de las habilidades.

Cabe señalar que el ambiente virtual de aprendizaje ha sido diseñado de tal manera que el aprendizaje simple, cronológico y previo de los niños de 7mo grado EGB, sobre el reconocimiento fonético, videos de YouTube, hojas de trabajo y repasos de herramientas y ejercicios diseñados para sus hogares que proporcionarán retroalimentación de alfabetización. Este estudio es relevante porque un investigador que trabaja en el sector educativo tiene la experiencia previa necesaria para implementar un entorno virtual de aprendizaje; además de los conocimientos brindados en los estudios de posgrado sobre el uso y manejo de las TIC, demostrando los resultados de la investigación realizada.

2.1. Fundamentos teóricos aplicados

El presente proyecto se ha ejecutado en un Entorno Virtual de Aprendizaje 4.0 para potenciar la lectoescritura. Por lo que se ha empleado la plataforma MOODLE, útil para la enseñanza y aprendizaje de tipo académico, proporcionando a los educadores y estudiantes un sistema integrado único y seguro, útil para crear ambientes personalizados.

El aprendizaje es un proceso mediante el cual se modifican y absorben habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores, por lo tanto está íntimamente relacionado con la educación

y el desarrollo personal, por lo que interesa a la neuropsicología, la psicología educativa y la antropología sobre la base de teorías, métodos y métodos de enseñanza basados en la teoría de la construcción independiente del propio conocimiento, la formación del propio conocimiento de los estudiantes a través de la experiencia crítica, bajo la guía de los docentes, así como las herramientas disponibles.

En este contexto, es importante diseñar e implementar un ambiente virtual de aprendizaje, para entender que los estudiantes deben tener conocimientos previos de herramientas digitales, navegación web, resolución de problemas realizando actividades para luego decidir, realizar y completar estas acciones, mejorando así las habilidades empleadas en la lectura y escritura, poniendo su mayor énfasis, asignando tareas que implican diferentes actividades, basadas en el aprendizaje neurofisiológicas.

Las etapas de las habilidades de lectura y escritura comienzan con la fase logográfica para niños de 2 a 3 años, donde no determinan lo que explican, tienen la oportunidad de examinar lo que dicen, así como reconocer toda la aplicación; la siguiente etapa es la pre alfabética, para niños que varían de 3 a 4 años, por lo que esto es un poco diferente, distinguiendo entre diferentes signos, la siguiente fase es denominada como parcialmente alfabética, lo cual ocurre de 5 a 6 años, por lo que es capaz de determinar todos los fonemas y se puede leer las palabras más largas, que distinguen entre el registro de arriba y abajo; se continúa con la etapa alfabética completa, para niños de 6 a 8 años, donde pueden leer pequeñas palabras y textos a cierta velocidad, mientras que al final se llama alfabeto unificado, lo que le permite trabajar en niños; por lo que permite efectuar en niños de 8 y 10 años, siendo capaces de pasar de grafemas a fonemas sin ningún esfuerzo consciente, dándose lecturas más complejas sin ilustraciones (ABACUS COOPERATIVA, 2021).

Este producto se realiza utilizando un modelo didáctico participado por tecnologías de la información y la comunicación. En ese contexto, los componentes utilizados para diseñar e implementar un entorno de aprendizaje virtual basado en la teoría son los siguientes:

Aprendizaje sincrónico, hay una interacción entre profesores y alumnos. Pueden interactuar con profesores y compañeros de clase. Las solicitudes se pueden enviar durante el tiempo de clase y resuelto de inmediato (Fuentes, 2021, pág. 3).

Aprendizaje asincrónico es aquél que se puede hacer en tiempo real utilizando videos, documentos o recursos proporcionados previamente por profesores, donde los estudiantes aprenden a su propio ritmo y manejan su propio tiempo para aprender cada materia, es decir,

no hay comunicación en tiempo real, pero les da a los estudiantes la oportunidad de aprender por lo que la entrada del usuario se registra en una plataforma virtual, lo que permite a los alumnos tomar el control de su aprendizaje (Fuentes, 2021, pág. 3).

La plataforma virtual debería tener las siguientes características, las cuales son:

- Interactuar: se da donde los usuarios de la plataforma, se den cuenta de que son los protagonistas de su ciencia (Fuentes, 2021, pág. 4).
- Flexibilidad: es el conjunto de características que facilitan la adaptación del sistema de e-learning (a la estructura, plan de enseñanza, contenido y estilo de enseñanza de la institución) en la organización en la que será desplegado (Fuentes, 2021, pág. 4).
- Escalabilidad: da la capacidad de una plataforma de aprendizaje electrónico para funcionar igualmente bien con un número pequeño y grande de usuarios (Fuentes, 2021, pág. 4).
- Estandarización: se da cuando hablamos de plataformas estandarizadas, nos referimos a la usabilidad de cursos creados por terceros; por lo tanto, los cursos están disponibles para la institución que los creó y para otras que cumplan con el estándar. La durabilidad de los cursos también está garantizada, evitando que se desactualicen y, por último, puede realizar un seguimiento del comportamiento de los estudiantes durante el curso (Fuentes, 2021, pág. 4).

Las tecnologías de la información y las comunicaciones, se dan mediante el conjunto de recursos, herramientas, programas informáticos, entre otras, por lo que consta de tres factores principales: tecnología de información o computadora, que permite el procesamiento de información y recursos a velocidades muy altas, resolviendo problemas muy complicados en poco tiempo, mientras que una red de medios le permite intercambiar información y recursos decorativos de forma independiente; así como los recursos informáticos, como software o sistemas basados en el uso de recursos informáticos y redes de comunicación. Por lo tanto, usarlo hay diferentes campos, en el mundo de los negocios, lo que le permite mejorar los procesos internos y externos para mejorar la relación entre los empleados y sus clientes; mientras que en el curso de la educación, se permite el enfoque global de la enseñanza, permitiendo mejorar la comunicación, así como proporcionar el acceso a la información y facilitar nuevas formas de capacitación (Aguado, 2004).

2.2. Descripción de la propuesta

La propuesta de investigación para mejorar la lectura y escritura de los niños de 7mo EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Chone, ubicada en la provincia de

Cotopaxi, comunidad Pigua-Quindigua, periodo de investigación 2022-2023, se desplegará un entorno de aprendizaje virtual, diseñado utilizando una serie de herramientas patentadas, para interactuar con el conocimiento previo de los niños para contribuir a un aprendizaje significativo más adelante. Con un enfoque tectónico a través de un enfoque integrador.

En cuanto a la propuesta, incluye diversas actividades vinculadas con la retroalimentación de lectura y escritura de la séptima EGB; por lo que el contenido se divide en cuatro etapas en la parte superior del entorno virtual, a saber, datos informativos, reconocimiento de fonemas, lectura y escritura, cada tema tiene recursos interactivos y relevantes para organizarse en forma y aprender de forma dinámica y divertida.

Diseño de páginas web

La página web, permite detallar las siguientes fuentes de ciencias aplicadas innovadoras que contribuyeron a su creación, la cual es empleada para absorber comentarios sobre el proceso de alfabetización.

Editor de Documento de Word

Es una herramienta funcional, donde el editor de texto facilita la elaboración, edición y modificación de texto.

GoConqr

Es una herramienta tecnológica gratuita que te permite convertir cualquier contenido en un organizador visual, creando recursos de aprendizaje personalizados y materiales especiales. Hace que sea más fácil de entender y aprender.

Powtoon

Es una nueva plataforma para crear y editar videos interactivos fáciles de entender de una manera simple e interactiva. Por lo que te permite crear videos que incluyen imágenes, texto, colores, etc., es de acceso adecuado, así como gratis, sin embargo, si el usuario necesita más recursos para crear un video, habrá una tarifa.

Código QR

Es una herramienta digital de fácil acceso que incluye códigos de barras 2D y brinda acceso rápido a servicios en línea para dispositivos electrónicos.

YouTube

Este es un sitio web que le permite buscar varios videos sobre temas sociales, musicales, políticos, económicos, educativos, científicos, documentales, etc. En el diseño del sitio web se usaron videos interactivos que involucraban códigos de vocales y letras, vocabulario, nombres propios y comunes creados por el autor para brindar comentarios apropiados durante el proceso de revisión.

Emaze

Es una herramienta que permite realizar presentaciones creativas, estructuradas y dinámicas.

Genially

Es un programa de computador que desarrolla presentaciones dinámicas y creativas.

Filmora

Es un creador y editor de videos, el cual cuenta con herramientas sencillas donde su uso es muy adecuado.

Prezi

Es un software que realiza e importa presentaciones.

Zoho

Es una aplicación web que le permite realizar diversas tareas, como editar documentos, crear presentaciones, programar tareas y más.

Quizizz

Es una herramienta que valúa el juego, brindando una variedad de opciones, siendo muy simple y práctica.

Educaplay

Es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.

Padlet

Es una plataforma digital que ofrece la posibilidad de crear muros colaborativos. En el entorno escolar, funciona como una pizarra colaborativa virtual en la que profesor y alumnos pueden trabajar al mismo tiempo. Esta herramienta abre un abanico de posibilidades para desarrollar diferentes recursos educativos.

Google slides

Es una de las herramientas gratuitas y aplicaciones más útiles de Google. Con ella, puedes crear, modificar, editar y colaborar en presentaciones desde cualquier lugar del mundo y en cualquier momento.

Liveworksheets

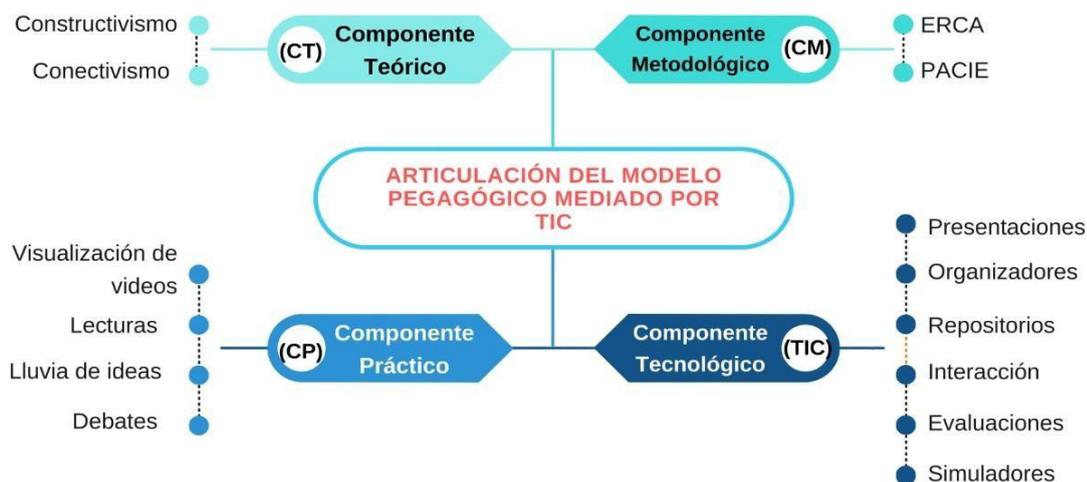
Es una herramienta gratuita que permite que los docentes transformen sus tradicionales fichas imprimibles en hojas con ejercicios auto corregibles, ahorrando tiempo y papel.

Miro

Es una plataforma educativa que permite realizar esquemas, plantillas y diagramas visuales de forma colaborativa mediante una pizarra o tablero digital.

Figura 10.

Articulación modelo pedagógico mediado por TIC



Por ello, se plantea el diseño de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) en la plataforma de gestión MOODLE, teniendo en cuenta sus características y los beneficios de incorporar herramientas Web 4.0 interactivas, colaborativas e innovar para complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje, ofrece la oportunidad de crear herramientas, métodos y técnicas para potenciar la lectura en los niños.

Por lo que se procede a comparar diversas plataformas digitales.

Tabla 2.
Análisis de plataformas

Características	Moodle	Teams	Google Classroom
Interfaz amigable	✓	✓	✓
Estructura personalizada	✓	X	✓
Visualización del contenido asignado	✓	X	✓
Definición de calificaciones	✓	✓	✓
Visualización de actividades	✓	✓	✓
Incrustación de herramientas	✓	✓	X
Articulación con otras aplicaciones	✓	X	X
Actividades sincrónicas y asincrónicas	✓	✓	X
Integración de herramientas externas	✓	X	X
Permiso de importar bloques delimitados	✓	X	✓
Retroalimentación	✓	X	X

Estructura general

La propuesta presenta su estructura basada en la metodología ERCA, consideradas para trabajar en dos bloques, que se exponen a continuación:

Figura 11.
Ciclo de Aprendizaje, método ERCA



El sitio brinda información sobre diseño de tareas y lectoescritura, dividido en 4 secciones dedicadas al uso de diferentes herramientas a través de diferentes estrategias metodológicas, que dinamizan el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Figura 12.

Bloque académico reconocimiento de fonemas, lectura y escritura



Definición del aporte

El proyecto Virtual Learning Environment (EVA), desarrollado sobre la plataforma de gestión MOODLE, consta de dos unidades de aprendizaje que permiten la integración de los conocimientos de los alumnos mediante herramientas de colaboración Web 4.0. Aquí están los bloques EVA: el bloque de información y el bloque de entrenamiento.

El bloque de información tiene la siguiente estructura: presentación; Datos de información, presentaciones del docente, manuales de usuario y documentos clave guiarán a los estudiantes en la funcionalidad de la plataforma, además, se brinda una conversación general docente-alumno para solucionar el problema, así como un código QR en el que se encuentra el correo electrónico del se incrusta Número de Empleado y Docente De la misma manera, se ha creado un foro para involucrar a los estudiantes en los temas estudiados y un diccionario en el que se ingresan las palabras desconocidas con sus respectivos significados.

Datos informativos

Esta es la página de inicio del sitio web donde los usuarios pueden encontrar saludos, hojas de vida, contactos, contenido y código del sitio web.

Figura 13.
Datos informativos

DATOS INFORMATIVOS



<p style="text-align: center; margin: 0;">HORARIO DE CLASES</p> <p>(Lengua y Literatura +TIC) Presencial: Lunes a Viernes- 07h30 a 12h40 (C.P.)</p>	<p style="text-align: center; margin: 0;">HORARIO DE CLASE TALLER + TUTORÍAS Y REFUERZOS ACADÉMICOS ONLINE</p> <p>(Lengua y Literatura +TIC) Presencial: Lunes y Miércoles - 19h00 a 20h00 (C.P.)</p>
---	--

Figura 14.
Presentación docente

PRESENTACIÓN





Claudio Pallo
 DATOS INFORMATIVOS
 Docente Tutor: Lic. Claudio Pallo
 Email: claudiopallop@educacion.gub.ve / claudiopallo@yahoo.com



Código QR Teléfono - correo



Haga Voto Claudio Pallo en WhatsApp
 Publika en Colombia

Figura 15.
Actividades previas

ACTIVIDADES PREVIAS

1. Presentación de estudiantes.

Marcar como hecha

Interactúe en el foro y realice una presentación sobre Ud. con los demás compañeros del curso respondiendo las siguientes preguntas: Nombres, edad, actividades que realiza en su tiempo libre, escriba una anécdota de su vida

2. Chat de integración

Marcar como hecha

Participe en el chat de integración y conozca a sus compañeros de curso, escriba las expectativas para el presente curso de Lengua y Literatura

3. Diccionario

Marcar como hecha

Luego de haber revisado la primera semana escriba un glosario de 5 entradas sobre las palabras nuevas que aprendió en la semana 1 y desconocía.

4. Avisos

SEMANA 1 FONEMAS ►

A continuación se muestra cada sección del Tema #1 que le corresponde al reconocimiento de fonemas:

Figura 16.
Estructura del tema 1

The screenshot displays a digital learning interface for 'Tema 1: Reconocimiento de fonemas'. At the top, there is a header with the title 'TEMA 1' and an illustration of a boy reading a book. Below this, the main content is organized into several sections:

- OBJETIVO:** A section with an orange header containing the objective: 'Distinguir los diversos sonidos que constituyen el lenguaje (conciencia fonológica). Desarrollar la conciencia fonológica a través de la creatividad y la imaginación mediante el juego, dramatizaciones, cuentos, invención de aventuras, viajes imaginarios, identificación de lugares ideales, otros. Valorar y proteger el entorno natural y promover el uso adecuado de sus recursos.'
- EXPERIENCIA:** A section with an orange header. It includes a video player with the title 'Cómo suenan las letras abecedario' and a 'Video 1: Reconocimiento de fonemas' label.
- REFLEXIÓN:** A section with an orange header. It contains an activity: 'Actividad: Escribe 1 oración para cada una de las palabras que se presentan a continuación.' followed by a list of words: '1. Sapa', '2. Mamá', '3. Escuela', '4. Iglesia', '5. Flor'. Below this is a screenshot of a digital workspace with a green background and a text box containing the sentence: 'El sapa es verde y vive en el agua y la tierra.'
- CONCEPTUALIZACIÓN:** A section with an orange header. It features a video player with the title 'Sistema fonológico español'.
- APLICACIÓN:** A section with an orange header. It includes two interactive worksheets: 'Hoja Interactiva 1' and 'Trabajo 1', each with a 'Marcar como hecho' button. Below these, it states: 'Suba las evidencias de calificación de la hoja interactiva mediante una captura de pantalla y luego guardela en formato PDF.'

Definición

En la sección de Experiencia se plantea la explicación de los fonemas mediante un video de youtube, el cual le permite al estudiante relacionar sus experiencias previas enlazando la información que el video establece y de esta manera generar un nuevo conocimiento, cabe recalcar que el facilitador debe dar instrucciones a los estudiantes para que utilicen correctamente los recursos de los recursos. En la segunda fase de Reflexión, se establece la interacción colectiva a través de un Padlet, en donde el estudiante debe escribir oraciones con los fonemas expuestos en el video, continuando con la fase de Conceptualización se emplea una presentación de Google Slides donde se explica detalladamente la utilización de diversos fonemas para lograr que el estudiante aprenda y ponga en práctica al momento de leer y escribir. Para finalizar en la fase de Aplicación se establece un documento de lectura, con apoyo de una hoja interactiva de Liveworksheets que permita evidenciar la lectura del estudiante y responder las preguntas que se encuentran establecidas, posterior a ello deberá subir las respectivas capturas a la tarea que se encuentra propuesta.

Figura 17.
Estructura del tema 2

The image shows a digital learning interface for 'Tema 2' (Topic 2) on 'Lectura' (Reading). The interface is organized into sections:

- Tema 2**: Indicated by a red circle icon.
- Lectura**: Represented by a cartoon character reading a red book.
- Objetivo** (Objective):
 - Formar lectores capaces de desenvolverse en el ámbito escolar, despertando el interés de los alumnos por la lectura.
 - Lograr el razonamiento de comprensión lectora en los alumnos de educación básica por medio de lecturas utilizando las TIC.
 - Demostrar que el empleo de estrategias didácticas por parte del docente puede mejorar el proceso de la comprensión lectora.
- Experiencia** (Experience):
 - Resuelva la sopa de letras y busque las palabras sobre los tipos de lectura que conocemos.
- Juego Práctico 1** (Practical Game 1):
 - Monitor como hecho
 - Gameplay screenshot: 'Texto y Lectura' (Text and Reading) with the instruction 'Los estudiantes identificarán los tipos de lectura' (Students will identify the types of reading). It features a search bar with the text 'Pulsa aquí para identificarte' (Click here to identify yourself) and a 'Comenzar' (Start) button. The footer includes 'adr-formacion' and 'Formación Programada'.

Reflexión

Foro 1. Tipos de lectura.

Participe en el foro e investigue sobre los tipos de lectura que encuentro en la sopa de letras.

1. COMPRENSIVA
2. SIENCIOSA
3. RECREATIVA

La Lectura
De Rosalío Mustick
14 de Agosto de 2014

Ver en Prezi.com

Conceptualización

Realice la actividad colaborativa y comparta sus preferencias en lectura en el tablero digital.



Lectura Cuento Matías



Aplicación

Realice una lectura comprensiva sobre la siguiente lectura y luego responda las preguntas al finalizar realice una captura de pantalla y envíe en un documento PDF en la sección de tareas.

Suba las evidencias de las actividades realizadas en la semana en la fecha establecida en formato PDF.

Explicación del aporte

En la sección de Experiencia se emplea una sopa de letras en el recurso de Educaplay donde le permite al estudiante explorar sus conocimientos previos acerca del tema que se va a tratar en este caso la lectura, además en este recurso se establece un tiempo límite y al finalizar le rebota su calificación y también le permite al docente verificar en qué nivel de conocimiento se encuentra el estudiante. En la segunda fase que es Reflexión, se establece una presentación en Prezi, en donde el estudiante practique a profundidad la lectura y logre la comprensión del tema que se está tratando, siempre en cuando el docente sea el hilo conductor donde de solución a las interrogantes que el estudiante tuviere y de esta manera el estudiante pueda adquirir un conocimiento más amplio. En la tercera fase que es la conceptualización se ha colocado unas

herramientas interactivas en Miro y Google Slides en los cuales se encuentra incrustado un cuento que los estudiantes deben leer y colocar en el organizador gráfico todo lo que, ha comprendido de la lectura, esta actividad es para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes. Para finalizar en la fase de Aplicación se establece un documento de lectura, con apoyo de una hoja interactiva de Liveworksheets que permita evidenciar la lectura del estudiante y responder las preguntas que se encuentran establecidas, posterior a ello deberá subir las respectivas capturas a la tarea que se encuentra propuesta.

Figura 18.
Estructura del tema 3

Tema 3

ESCRITURA

Objetivo

Profundizar en el dominio de la escritura, ortografía, gramática, léxico estructuras y destrezas básicas (escribir, leer, escuchar), para que los alumnos sean competentes en la creación de textos propios. Desarrollar la capacidad de planificar la acción de transmitir mensajes, opiniones, deseos y pensamientos claros y coherentes.

Experiencia

Video 1: Producción de textos escritos

Reflexión

Organizador gráfico escritura

Escritura

Universidad Israel

Escritura

El proceso de escritura es un acto comunicativo que implica la planificación, la producción y la revisión de un texto escrito. Este proceso se desarrolla en etapas que van desde la selección del tema hasta la presentación final del texto.

El proceso de escritura se desarrolla en etapas que van desde la selección del tema hasta la presentación final del texto. Estas etapas son:

- Selección del tema y planificación.
- Producción del texto.
- Revisión y edición.
- Presentación final del texto.

El proceso de escritura es un acto comunicativo que implica la planificación, la producción y la revisión de un texto escrito. Este proceso se desarrolla en etapas que van desde la selección del tema hasta la presentación final del texto.

Conceptualización

Organizador gráfico 2

TIPOS DE ESCRITURA

Flash Card Deck created by CLAUDIO ERNESTO PAREJO SIMALUISA with GoConqr

Explicación del tema

Aspectos funcionales y estructurales de la composición escrita

Aspectos funcionales	Aspectos estructurales
Qué decir	Planificación del escrito
Cómo decirlo	Textualización
Para quién decirlo	Revisión del escrito
Para qué y por qué decirlo	

Google Slides

Aplicación

Tarea 1 Producción de textos

Redacta un texto sobre una anécdota personal siguiendo los pasos para la producción de textos escritos cargue el documento en formato de .docx

Hoja de trabajo 1

Explicación del aporte

En la sección de Experiencia se plantea la explicación de la escritura a través de un video de youtube, el cual le permite al estudiante relacionar sus experiencias previas enlazando la información que el video establece y de esta manera generar un nuevo conocimiento, se utiliza este recurso con el fin aportar a la complementación y refuerzo a la enseñanza-aprendizaje del estudiante. En la segunda fase que es la Reflexión, se establece un Goconqr en el cual se encuentra elaborado un organizador gráfico sobre la lectura, este recurso hace que la comunicación sea mucho más sencilla permitiendo conocer e interactuar con muchas personas de todas partes del mundo y permite que la búsqueda de la información se vuelva mucho más

sencilla, sin tener que ir forzosamente a las bibliotecas tradicionales. En la tercera fase que es la conceptualización se ha colocado un flashcards o tarjetas didácticas, las cuales contienen ideas claves relacionadas con un tema esto permite a los estudiantes sintetizar los conceptos más importantes, tener estudiantes motivados e ilusionados en el aprendizaje, mejorar la experiencia de enseñanza-aprendizaje en cada lección y que las clases sean mucho más dinámicas. Para finalizar, en la fase de Aplicación se ha colocado una hoja de trabajo en el cual, los estudiantes crearan un cuento mediante la imaginación, esta actividad permite que los estudiantes desarrollen el pensamiento crítico y practicar la lectura y escritura.

DISEÑO INSTRUCCIONAL SEGÚN EL MODELO ADDIE

Introducción

La implementación de las TIC en la educación es un fenómeno masivo que se ha disparado, ya es habitual que una escuela o una universidad dispongan de nuevas herramientas tecnológicas para aplicar en el beneficio y la formación del estudiante.

La pandemia nos ha llevado a un aprendizaje netamente online desde el 13 de marzo del año 2020 hasta la fecha, el 70% de los estudiantes a nivel mundial ha transformado sus casas en aulas virtuales, por lo cual, la comunidad educativa, es decir docentes, estudiantes y padres de familia han tenido la obligación de vincularse al mundo tecnológico.

Los profesores pueden medir, mejorar y adaptar sus prácticas y contenidos educativos con la ayuda de las TIC.

Estamos atravesando por una situación catastrófica en el que la educación se ha visto obligada a implementar herramientas tecnológicas o de gamificación que garanticen la calidad en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, ya que será un apoyo en su formación académica.

Por tal motivo se elaborará un Diseño Instruccional según el Modelo ADDIE en donde los estudiantes podrán aprender de manera sincrónica y asincrónica. Este modelo consiste en plantear las principales recomendaciones sobre la aplicación de un aula virtual como es la plataforma MOODLE, ya que ayude a profesores y estudiantes a sobrellevar el impacto de la mejor manera posible, proyectando oportunidades para el aprendizaje y la innovación, en esta plataforma encontrará herramientas de apoyo, recursos, evaluaciones, foros, entre otros. De esta manera el estudiante podrá realizar sus actividades y también podrá acceder a muchos recursos que serán muy útiles en su proceso de aprendizaje.

Fase de análisis

Características de la audiencia

El presente trabajo se realiza en la asignatura de Lengua y Literatura, con los estudiantes de séptimo de educación general básica (EGB) Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "CHONE" ubicada en la Provincia de Cotopaxi, Cantón Pujilí, Parroquia Angamarca, Comunidad Pigua-Quindigua las edades promedio de los estudiantes son de 11 a 12 años todos provienen de sectores rurales.

Una vez realizado el diagnóstico con respecto a la lectoescritura, de 20 estudiantes, se decretó que el 50% de los estudiantes tiene un manejo aceptable, el 25% de los estudiantes tiene un manejo regular, mientras que un 25% presenta altas dificultades para escribir y leer.

Lo que necesita aprender la audiencia:

Es necesario que los niños consoliden sus conocimientos en: reconocer cuales son las vocales y cuáles son las consonantes, los fonemas, deletrear palabras, ortografía, tratar de expresar sus emociones con palabras, lectura de textos cortos, comprender y analizar el significado de lo que lee y escribe. Tener conocimiento de lo ya mencionado le permitirá al estudiante mejorar en el área de Lengua y Literatura a demás en su conocimiento se desarrollará en otras asignaturas básicas que la institución imparte.

El Diseño Instruccional garantiza la necesidad de mejorar y de alcanzar los indicadores de logro según las destrezas llevadas a cabo en el Currículo intercultural bilingüe del Ministerio de Educación.

Presupuesto disponible y Medios de difusión.

Actualmente los estudiantes se encuentran recibiendo sus clases de manera presencial ya que, en la institución se están tomando las medidas de prevención necesarias para garantizar su salud y la formación de sus conocimientos. Se realizó una encuesta a los padres de familia con el fin de conocer si en sus hogares disponen dispositivos tecnológicos y el internet, ya sea celular, laptop, computadora de mesa, Tablet, entre otros. Dicha encuesta dio los siguientes resultados: el 85% de estudiantes cuenta con uno o más dispositivos tecnológicos con acceso a internet, mientras que el 15% carece de estos medios debido a la situación geográfica del lugar en la que residen, ya que el acceso a internet es escaso, la mayoría de los estudiantes acuden a la institución para realizar sus actividades, en donde es el único lugar que los sustentan para cubrir sus necesidades tecnológicas.

También se cuenta con el personal docente capacitado en el uso de las TIC, quienes colaboran con la enseñanza para la aplicación de las herramientas dentro de la institución de forma presencial.

Limitaciones.

Una de las limitaciones es que el 15% de estudiantes no cuenta con dispositivos tecnológicos ni el acceso a internet, por otra parte, es que algunos niños no tienen una

persona-guía en casa con conocimientos previos sobre el uso de las TIC. A demás se considera otra limitación al internet deficiente que existe en el sector.

Fecha límite para entregar o implantar la instrucción.

Se propone que los cursos se desarrollen en el mes de mayo, durante cuatro semanas, con una duración de 2 horas diarias, los estudiantes serán atendidos por secciones de acuerdo al horario de clases establecidos por las autoridades.

Actividades que necesitan hacer los estudiantes para lograr su competitividad.

Los estudiantes deberán acercarse al laboratorio e ingresar a la plataforma de acuerdo al horario establecido por cada docente, luego seguirán las instrucciones dadas con antelación, al ingresar deben leer todas las indicaciones que están descritas en la plataforma para el desarrollo de sus actividades, empezando desde el bloque cero y luego con las unidades planteadas, el docente será una guía o un apoyo para que todas las actividades y el uso de las herramientas tecnológicas sea el adecuado y los estudiantes logren utilizar de mejor manera. A demás al final de cada unidad que se encuentra distribuido por semanas, la última semana los estudiantes deben rendir una evaluación esto es con el fin de comprobar el conocimiento adquirido por los alumnos es adecuado o no y para verificar si necesitan aún apoyo en la utilización de las herramientas tecnológicas.

Fase de diseño

1. Selección del Ambiente

El ambiente que se propone es el electrónico ya que la mayoría de los estudiantes están familiarizados con la tecnología, el uso de aplicaciones y el uso de dispositivos en sí. Esto facilita en gran medida el ambiente que se pretende crear para el trabajo colaborativo e individual, sin embargo, hay que considerar que todos los estudiantes estarán de manera sincrónica, pero al implementar una plataforma de estudio facilitara el aprendizaje asincrónico de los estudiantes de una manera dinámica.

2. Señalamiento de Objetivos Instruccionales

Objetivo General: Producir diferentes tipos de textos, con distintos propósitos en situaciones comunicativas variadas, mediante la implementación de herramienta TIC en la lectoescritura, con la finalidad de mejorar la comunicación, el aprendizaje y la construcción de conocimientos a partir de sus propias experiencias.

Objetivos específicos:

1. Apropiarse del código alfabético y emplearlo de manera autónoma en la lectoescritura, tomando en cuenta los signos de puntuación.
2. Crear cuentos y textos descriptivos con el propósito de establecer la creatividad y la imaginación.
3. Desarrollar la fluidez verbal en la exposición de textos (expresión, pronunciación, pausas) demostrando coherencia y cohesión en lo expresado.

3. Estrategias Pedagógicas

El nivel de básica media tiene como prioridad formar las bases de los estudiantes formando seres, críticos, reflexivos, competentes y autónomos para que cuando cursen niveles superiores sus conocimientos sean su apoyo para formarse como buenos estudiantes. La lectoescritura es la base fundamental en donde se puede enlazar la parte lúdica con el aprendizaje.

Dentro de las estrategias a utilizarse esta el empleo de gráficos llamativos y coloridos que amplíen la imaginación y creatividad de los estudiantes, además realizar actividades lúdicas de manera sincrónica y asincrónica, estas estrategias están orientadas a la participación colaborativa de los integrantes del grupo, al trabajo en equipo y el desempeño individual, estas herramientas se proyectaran mediante el uso de herramientas tecnológicas.

Las herramientas TIC, juegan un papel importante ya que nos ayudaran a presentar imágenes, audios, videos, lecturas, entre otros en diferentes presentaciones fomentando que la participación de los estudiantes sea positiva, de igual manera los enlaces de juegos tienen dos objetivos, que el estudiante distraiga su mente y dos que el estudiante amplía su conocimiento, es decir aprender jugando.

4. Bosquejo de Lecciones

- a. Empleo del código alfabético en función de la expresión y uso de las TIC
- b. Creación de cuentos y textos descriptivos
- c. Recreación de textos orales y escritos.

5. Diseño de Contenido

Las actividades realizadas se quedan en la plataforma virtual formando de esta manera su portafolio que puede ser revisado nuevamente cuando el estudiante así lo desee, Los enlaces de páginas de trabajo los elabora el docente y es compartido en ese momento o

colocado en una plataforma para que el estudiante ingrese, practique y mejore su aprendizaje.

Tabla 3.
Plan de clase

Plan de Clase

Propósitos específicos	Indicadores de logro (Actividades)	Método	Técnicas e instrumentos	Estrategias de interacción social	Recursos	Fechas
Escribir relatos de cuentos narrativos y textos descriptivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Activar los saberes previos en base al tema 2. Elaborar predicciones a partir de un título ilustrativo y palabras claves. 3. Determinar el objetivo de la estructura del texto. 4. Generar y asociar ideas con preguntas, dibujos, gráficos, etc. 	<p>Lúdico.</p> <p>Descubrimiento.</p> <p>Inductivo-Deductivo</p>	<p>Rúbricas</p> <p>Exposiciones</p> <p>Padlet</p> <p>Análisis de documentos</p>	<p>Trabajo Cooperativo</p> <p>Trabajo Autónomo</p> <p>S.Q.A</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>¿Qué pasaría si?</p>	<p>Estudiantes</p> <p>Docentes</p> <p>Plataforma digital</p>	2 semanas
Apropiarse del código alfabético y emplearlo de manera autónoma en la lectura y escritura, tomando en cuenta los signos de puntuación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leer a una velocidad adecuada de acuerdo con el objetivo de la clase. 2. Hacer y responder preguntas del texto. 3. Escribir un texto teniendo en cuenta la gramática oracional, verbos, ortografía y selección de palabras. 4. Producir borradores 	<p>Lúdico.</p> <p>Descubrimiento.</p> <p>Inductivo-Deductivo</p>	<p>Rúbricas</p> <p>Escalera de la Metacognición</p> <p>Bocetos</p>	<p>Método Global.</p> <p>Trabajo Cooperativo.</p> <p>Trabajo Autónomo.</p> <p>Lectura uno a uno.</p> <p>Anticipación a términos.</p> <p>Rompecabezas.</p> <p>Lluvia de ideas.</p> <p>Método Fonético</p> <p>Trabajo Cooperativo</p>	<p>Estudiantes</p> <p>Docentes</p> <p>Plataforma digital</p>	1 semana

Desarrollar la fluidez verbal en la exposición de textos, demostrando coherencia y cohesión en los expresados	1. Leer a una velocidad adecuada de acuerdo con el objetivo de la clase.	Lúdico	Rúbrica	Trabajo	Estudiantes	1 semana
	2. Establecer relaciones de antecedentes consecuentes en la exposición de textos expresados y creados de acuerdo a su imaginación.	Descubrimiento	Lectura Secuencial	Autónomo	Docentes	
	3. Ordenar la información en forma secuencial y en esquemas gráficos de acuerdo a la imaginación o recreación del estudiante.	Inductivo-Deductivo	Lectura Diagonal	Qué pasaría si... Lluvia de ideas Dramatización Método Global y Fonético	Plataforma digital	

Fase de desarrollo

Para la fase de desarrollo, es necesario crear, desafiar y obtener las herramientas digitales o recursos que se van a utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje, de esta manera se propicia la interrelación con sus pares y a la vez se propone mejorar las competencias y destrezas que estas requieren para la participación activa de los estudiantes.

Las herramientas seleccionadas anteriormente estarán en una plataforma LMS (Moodle), de esta manera los estudiantes podrán revisar, corregir y mejorar las temáticas vistas, evaluando así su propio desempeño.

Este formato electrónico estará implementado con medios digitales de audio, video, animación y juego los cuales proporcionaran un complemento adicional a las experiencias de aprendizaje e incrementando su capacidad cognitiva, lectora y de criticidad.

Los formatos a utilizar en este nivel serian documentos (pdf.doc), presentaciones (powtoon, padlet), videos (youtube, vimeo), audios (mp3), enlaces interactivos (educaplay, kahoot) y las clases sincrónicas y trabajos autónomos para que los realice en sus hogares.

Fase de implantación

Nivel del sistema

1. Analizar necesidades, metas y prioridades.
2. Analizar los recursos, las limitaciones y los sistemas de entrega alternativos.
3. Determinar el alcance y la secuencia del plan de estudios y cursos; dueño del sistema de distribución.

Nivel del curso

1. Analizar de los fines del curso.
2. Determinar la estructura y sucesiones del curso.

Nivel de la lección

1. Definir objetivos de rendimiento.
2. Preparar planes de lecciones (o módulos).
3. Desarrollar o seleccionar materiales y medios.
4. Evaluar el rendimiento de los estudiantes.

Nivel de sistema final

1. Preparación del maestro.
2. Valoración del proceso.
3. Prueba de campo.
4. Instalar y distribuir.
5. Evaluación resumida.

Fase de evaluación

La fase de evaluación se va a realizar con la finalidad de dar un seguimiento y por consiguiente la respectiva valoración de los logros de aprendizaje obtenidos por cada uno de los estudiantes, determinando si los procedimientos, estrategias metodológicas e incluso los recursos tecnológicos son los más adecuados e idóneos para los estudiantes.

Para ello se tomarán en consideración las actividades individuales que realicen en la plataforma de manera asincrónica al igual que las actividades que realicen de manera sincrónica, es decir que durante todo el tiempo se llevara una evaluación formativa.

Al iniciar cada una de las actividades, se socializarán los aspectos de evaluación los cuales estarán en una rúbrica con su respectiva valoración indicándoles también el itinerario o el desarrollo de las actividades que se realizarán durante la jornada de clase ya sea de manera grupal o individual, esto fomentara la participación activa, crítica y valorativa de los niños.

En cuanto a la retroalimentación la cual será usada para formar y dar soporte al futuro aprendizaje, se utilizarán enlaces lúdicos, en donde los estudiantes mediante el juego logren mejorar o alcancen un mejor aprendizaje. El docente podrá revisar la tabla valorativa a fin de determinar el posicionamiento y recepción de los contenidos evaluando de esta manera el aprendizaje recibido.

La evaluación se realizará de manera diaria, sin embargo, al finalizar la semana de actividades el estudiante conoce la nota obtenida y al finalizar la unidad estará en capacidad de rendir la evaluación sumativa la cual le otorgará una nota cuantitativa final que será registrada en la plataforma MOODLE.

Plan de evaluación

Propósito General: Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos en situaciones comunicativas variadas, mediante la implementación de herramientas TIC en la lectoescritura, con la finalidad de mejorar la comunicación, el aprendizaje y la construcción de conocimientos a partir de sus propias experiencias.

Tabla 4.
Plan de evaluación

Plan de Evaluación

Propósitos específicos	Indicadores de evaluación	Técnicas e instrumentos	Estrategias	Actividad evaluada	Evaluación cuantitativa	Evaluación cualitativa	Fecha
Escribir relatos de cuentos narrativos y textos descriptivos	1. Activar los saberes previos en base al tema 2. Elaborar predicciones a partir de un título, ilustración y palabras claves. 3. Determinar el objetivo de la estructura del texto. 4. Generar y asociar ideas con preguntas, dibujos, gráficos, etc.	Rúbricas Exposiciones Análisis de documentos	Trabajo Cooperativo Trabajo Autónomo S.Q.A Lluvia de ideas ¿Qué pasaría si?... Método Global	Cuestionario Trabajos y Exposiciones Fichas de trabajos sincrónicos y asincrónicos. Puntuación de enlaces	Coherencia Concordancia Cohesión	Responsabilidad Respeto Solidaridad Compañerismo	2 semanas

Apropiarse del código	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leer a unavelocidad adecuada de acuerdo con el objetivo de la clase. 2. Hacer responder y preguntas del texto. 3. Escribir un texto teniendo en cuenta la gramática oracional, verbos, ortografía y selección de palabras. 4. Producir borradores 	Rúbricas Escalera de la Metacognición Bocetos	Trabajo Cooperativo Trabajo Autónomo. Lectura uno a uno. Anticipación a términos. Rompecabezas Lluvia de ideas. Método Fonético	Cuestionario Trabajos y Exposiciones Fichas de trabajos sincrónicos y asincrónicos. Puntuación de enlaces	Coherencia Concordancia Cohesión	Responsabilidad Respeto Solidaridad Compañerismo	1 semana
Desarrollar la fluidez verbal en la exposición de textos, demostrando coherencia y cohesión en los expresado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leer a unavelocidad adecuada de acuerdo con el objetivo de la clase. 2. Establecer relaciones de antecedentes consecuentes en la exposición de textos expresados y creados de acuerdo a su imaginación. 3. Ordenar la información en forma secuencial y en esquemas gráficos de acuerdo a la imaginación o recreación del estudiante. 	Rúbricas Lectura Secuencia Lectura Diagonal	Trabajo Cooperativo Trabajo Autónomo Qué pasaría si.... Lluvia de ideas. Método Global y Fonético	Cuestionario Trabajos y Exposiciones Fichas de trabajos sincrónicos y asincrónicos. Puntuación de enlaces	Coherencia Concordancia Cohesión	Responsabilidad Respeto Solidaridad Compañerismo	1 semana

Terminaciones

- En el modelo ADDIE en su primera fase se analizan como enseñar la lecto escritura en séptimo año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “CHONE” se ha evidenciado que, los conocimientos de los estudiantes gracias a las herramientas utilizadas los conocimientos de los estudiantes están más amplios ya que, para los docentes es una satisfacción.
- En la fase del diseño se tomó en cuenta el modelo constructivista orientados a la metodología del ERCA y el método global, para plantear el objetivo, general y los objetivos específicos, tomando en cuenta las TIC (LMS MOODLE, PADLET,

POWTOON, EDUCA PLAY, KAHOOT, YOUTUBE, ENTRE OTROS.) que se van a utilizar en la lectoescritura dentro del plan de clase.

- Al desarrollar la enseñanza de la lectoescritura es necesario elaborar plantillas, formatos de multimedia para utilizar en el proceso con los fonemas, silabas, palabras, oraciones, gráficos para la práctica fonológica.
- En la implementación del aprendizaje de la lectoescritura con los debidos procedimientos que están orientados en el trabajo cooperativo y colaborativo en la formación on-line o enseñanza virtual con las actividades sincrónicas y asincrónicas a través del internet y tutorías presenciales.
- La evaluación determina las falencias del modelo ADDIE aplicado en la lectoescritura para hacer las correcciones en la práctica.

Archivos adjuntos

Encuesta a estudiantes

1. **¿Cuáles de los siguientes medios o recursos tecnológicos utilizan los docentes en las clases?**

Computadora	<input type="checkbox"/>
Televisores	<input type="checkbox"/>
DVD	<input type="checkbox"/>
Proyectores	<input type="checkbox"/>
Equipos de audio	<input type="checkbox"/>
Celular	<input type="checkbox"/>
Software educativo	<input type="checkbox"/>

2. **¿Qué medios tecnológicos existen en la Institución Educativa Moderna?**

Computadora	<input type="checkbox"/>
Televisores	<input type="checkbox"/>
DVD	<input type="checkbox"/>
Proyectores	<input type="checkbox"/>
Equipos de audio	<input type="checkbox"/>
Celular	<input type="checkbox"/>
Software educativo	<input type="checkbox"/>

3. **¿Señale las herramientas virtuales que saben manejar o utilizar con mayor frecuencia?**

Computador	<input type="checkbox"/>
Televisor	<input type="checkbox"/>
DVD	<input type="checkbox"/>
Proyector	<input type="checkbox"/>
Celular	<input type="checkbox"/>
Equipos de audio	<input type="checkbox"/>

4. **¿Cuál es la utilidad que le das a las nuevas tecnologías de la comunicación TIC?**

Ayuda en las tareas	<input type="checkbox"/>
Aprender nuevas cosas	<input type="checkbox"/>
Para jugar	<input type="checkbox"/>
Para comunicar con sus amigos o familiares	<input type="checkbox"/>

Rubrica de evaluación

Nombre del maestro: Lic. Claudio Pallo

Nombre del estudiante:

Tabla 5.
Rúbrica de evaluación

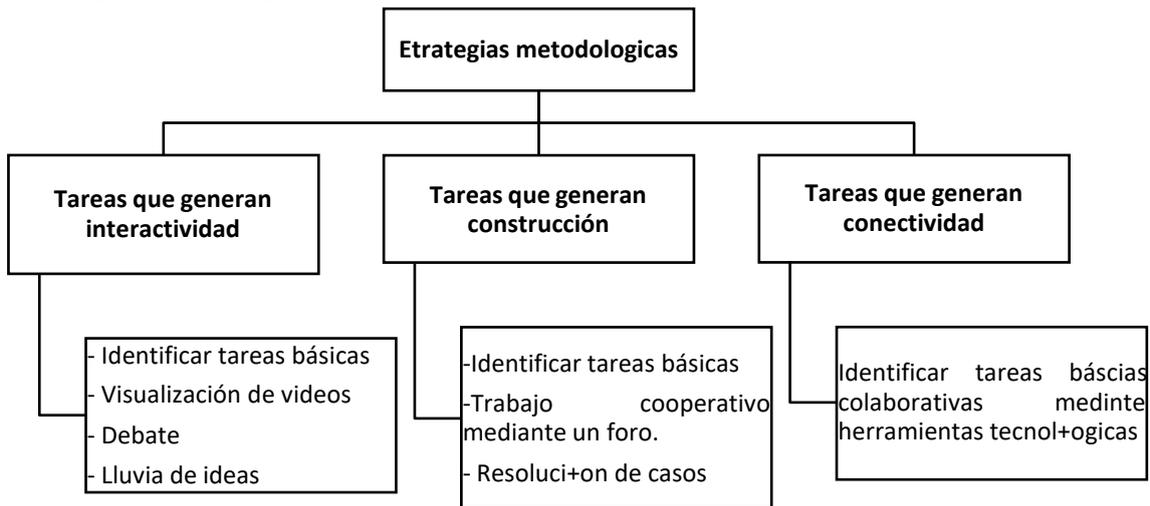
CATEGORÍA	4	3	2	1
Seguimiento del Terna	Permanecer fiel al lema todo (100%) el tiempo.	Mantenerse enfocado en el tema (99-90%).	Permanecer en el lema muchas veces (89%-75%).	Presentar dificultades al indicar el lema.
Habla Claramente	Siempre habla claro (100-95%) y no comete errores en la pronunciación.	Siempre habla claramente (100-95%), pero mal	Hablar clara y distintamente la mayor parte del tiempo (94-85%). No hay pronunciación incorrecta.	A menudo balbucea o es difícil de entender o tiene mala pronunciación.
Apoyo	Los estudiantes usan una variedad de accesorios (posiblemente disfraces) para demostrar un trabajo/creación significativo e indican su mejor presentación.	Los estudiantes usan 1-2 accesorios que demuestran un trabajo/creación importante y ofrecen su mejor presentación.	Los estudiantes usan 1-2 accesorios que se adaptan mejor a la presentación.	Los estudiantes no usan accesorios o accesorios seleccionados para distraerse de la actuación.
Vocabulario	Usa vocabulario apropiado para la audiencia. Aumenta el vocabulario de la audiencia definiendo las palabras que podrían ser nuevas para esta.	Usa vocabulario apropiado para la audiencia. Incluye 1-2 palabras que podrían ser nuevas para la mayor parte de la audiencia, pero no las define.	Usa vocabulario apropiado para la audiencia. No incluye vocabulario que podría ser nuevo para la audiencia.	Usa algunas (5 o más) palabras o frases que sean difíciles de entender para los oyentes.
Tono	El tono usado expresa las emociones apropiadas.	El tono usado algunas veces no expresa las emociones apropiadas para el contenido.	El tono usado expresa emociones que no son apropiadas para el contenido.	El tono no fue usado para expresar las emociones.

Entusiasmo	Expresiones fáciles y lenguaje corporal generan un fuerte interés y entusiasmo sobre la terna en otros.	Expresiones faciales y lenguaje corporal algunas veces generan un fuerte interés y entusiasmo sobre el tema en otros.	Expresiones faciales y lenguaje corporal son usados para tratar de generar entusiasmo, pero parecen ser fingidos.	Muy raramente usa expresiones faciales o lenguaje corporal. La forma en que se presentó el tema no atrae mucho interés.
Delibera acerca de los Personajes	Los estudiantes describen lo que el personaje podría estar sintiendo en algún momento de la historia y señalan imágenes o palabras que respaldan su interpretación, incluso si no se les pregunta.	Los estudiantes describen lo que el personaje podría estar sintiendo en algún momento de la historia y señalan imágenes o palabras que respaldan su interpretación, cuando se les solicita se les pregunta.	Los estudiantes describieron cómo se sintió el personaje en cierto punto de la historia, pero no brindaron un buen apoyo para el personaje, incluso cuando se les preguntó.	Los estudiantes no pueden describir cómo se siente un personaje en cierto punto de la historia.
Participa con Mucho Gusto	El estudiante se ofrece voluntariamente a contestar preguntas y trata de contestar de la misma manera las preguntas que se le hacen.	El estudiante se ofrece de voluntario una o dos veces y trata de contestar las preguntas que se le hacen de igual forma.	El estudiante no se ofrece a responder, de buena gana las preguntas que se le plantean.	El estudiante no se ofrece a participar.
Continúa con el Grupo	Los estudiantes están leyendo la página correcta y activamente con otros (girando los ojos a lo largo del texto) o rastreando palabras leídas en voz alta con sus dedos.	El estudiante está en la página correcta y usualmente aparenta estar leyendo activamente, pero mira al lector ya los dibujos ocasionalmente. Puede encontrar fácilmente por donde van cuando se le pide leer.	Los estudiantes permanecen en la página correcta y ocasionalmente leen con otros. Es posible que tenga problemas para averiguar de dónde se leyó cuando llama a leer.	El estudiante está en la página incorrecta o esta obviamente leyendo adelantado o atrasado con respecto a la persona que está leyendo en VOZ alta.

a. Estrategias y/o técnicas

El ambiente virtual de aprendizaje está diseñado de acuerdo a la estrategia de educación tecnológica, donde MOODLE es considerado uno de los tantos líderes de aprendizaje existentes debido a su interactividad que reconocen la integración de recursos externos.

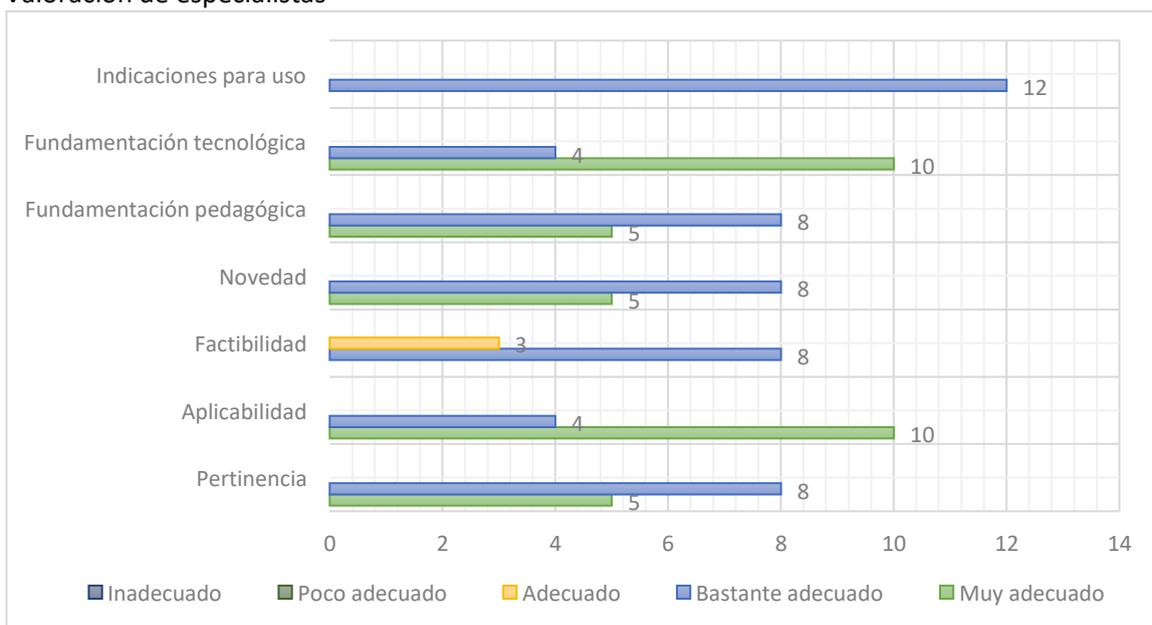
Figura 19.
Estrategias metodológicas



2.3 Validación de la propuesta

La validación en MOODLE se realiza a través de criterios de expertos, conformado por 3 integrantes con cuarto título profesional y amplia experiencia pedagógica e informática.

Figura 20.
Valoración de especialistas



Los especialistas consideran las siguientes indicaciones para el uso de la misma los cuales son bastantes adecuados, en tanto que la fundamentación tecnológica esta entre adecuado y muy adecuado, así como la fundamentación pedagógica, seguida por la novedad, aplicabilidad y pertinencia, en tanto que la factibilidad esta entre adecuado y bastante adecuado, de docentes para estudiantes, según los datos obtenidos se observa que las respuestas son favorables con un alto nivel académico las cuales varían entre correcto, muy correcto y excelente.

2.4 Matriz de articulación propuesta

En la presente matriz se resume la articulación realizada con los sustentos teóricos, metodológicos, así como los estratégicos.

Tabla 6.

Matriz de articulación ERCA

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CLASIFICACIÓN TIC								
		DE ENSEÑANZA ERCA	ENSEÑANZA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	O G	R	E	S	I	O	
Lectoescritura: Lectura	Constructivismo - Conectivismo (CON)	Experiencia (E) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	El conocimiento se adquiere en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencia.	R. Youtube			1					
			Leer reportajes		R. URL							1	
			Revisión de diapositivas		R. Sutory		1						
		Reflexión (R) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Lectura de un texto	Analizar y reflexionar sobre la experiencia mediante el empleo del diálogo.	R. Ebook								1
			Cooperación		AA. Foro							1	
			Debate		AS. Chat							1	
		Conceptualización (C) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Infografías - Ilustraciones	Organizar la información explicando lo aprendido	R. Youtube				1				
			Exposición		AA. Creately		1						
					AS. Videoconferencia (Zoom)							1	
		Aplicación (A) <i>Desarrollo de la destreza</i>	Resolución de casos	Cree, planifique y resuelva casos de la vida real usando lo que ha aprendido	R. Archivo PDF				1				
			Ensayo		AA. Quizziz					1			
					AA. Kahoot						1		
Lectoescritura: Escritura	Constructivismo - Conectivismo	Experiencia (E) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en contextos socioculturales a través de la transferencia de experiencia	R. Youtube				1				
			Leer reportajes		R. URL							1	
			Revisión de diapositivas		R. Sutory		1						
		Reflexión (R) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Resumen	Analizar y reflexionar sobre la experiencia a través del diálogo.	R. Prezi	1							
			Cooperación		R. Ebook							1	
			Debate		AA. Foro							1	
			Infografías - Ilustraciones		AS. Chat						1		
			R. Youtube				1						

Lectoescritura: producción de textos escritos.	Constructivismo - Conectivismo	Conceptualización (C) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Exposición	Organizar la información explicando lo aprendido	AA. Creately	1								
					AS. Videoconferencia (Zoom)						1			
					R. Google Slides	1								
		Aplicación (A) <i>Desarrollo de la destreza</i>	Resolución de casos	Cree, planifique y resuelva casos de la vida real usando lo que ha aprendido	R. Archivo PDF			1						
					AA. Quizziz				1					
			Ensayo		AA. Kahoot					1				
	Experiencia (E) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en contextos socioculturales a través de la transferencia de experiencia	R. Youtube - Vimeo				1						
		Leer reportajes		R. URL - Blog							1			
		Revisión de diapositivas		R. Sutory		1								
	Reflexión (R) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Resumen	Analizar y reflexionar sobre la experiencia a través del diálogo.	R. Ebook								1		
		Cooperación		AA. Foro						1				
		Debate		AS. Chat						1				
	Conceptualización (C) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Infografías - Ilustraciones	Organizar la información explicando lo aprendido	R. Youtube			1							
		Exposición		AA. Creately		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	R. Google Slides	1										
			R. Archivo PDF			1								
	Ensayo		AA. Quizziz				1							
			AA. Kahoot					1						

CONCLUSIONES

- Los fundamentos teóricos basados en el Entorno Virtual de Aprendizaje 4.0 para la Alfabetización se delinear en la contextualización del estado del arte, a partir de requisitos previos, así como la definición de la habilidad para leer y escribir correctamente, interpretar textos y tecnologías de la información y la comunicación, denominado (TIC), indica que la lectoescritura es la capacidad y habilidad para leer y escribir adecuadamente, es decir los elementos esenciales que son los educandos, los conocimientos, las instituciones educativas y los docentes.
- Los resultados sugieren un diagnóstico de que el estudiante no está participando en el salón de clases y exhibe bajo rendimiento académico, lo que indica que le está yendo mal; por lo que es un gran obstáculo para lograr la infame competencia; lo que fomenta el uso de nuevas estrategias que compensen las carencias de los métodos tradicionales de enseñanza. La aplicación de nuevas estrategias y técnicas educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje es una gran oportunidad para implementar un entornovirtual de aprendizaje.
- Por lo tanto, el Entorno Virtual de Aprendizaje 4.0 ha sido diseñado para mejorar las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes de 7º año de EGB, adecuándolos a sus estilos de aprendizaje, mejorando así el proceso de educación y aprendizaje.
- Como resultado de la revisión de la propuesta de los expertos, se estableció aplicar el Entorno Virtual de Aprendizaje 4.0; Además de ser una solución para potenciar el proceso de aprendizaje de los alumnos de 7mo grado, EGB, también tiene aplicabilidad, novedad, factibilidad, estructura y base para cumplir con los requerimientos del modelo pedagógico.

RECOMENDACIONES

- Es fundamental realizar un análisis amplio de las bases teóricas, metodológicas, pedagógicas y tecnológicas para poder identificar e interpretar correctamente la situación problema y las posibles vías para solucionarla.
- Debe realizar un análisis en profundidad de los recursos y herramientas digitales que se utilizarán para crear el proyecto, fomentando el uso de las nuevas tecnologías y analizar detenidamente la importancia de cada tecnología y seleccionar aquellas que mejor se adapten al estilo de aprendizaje del alumno para un aprendizaje significativo.
- Facilitar la formación de docentes para la adquisición de nuevas estrategias a través del uso de las TI en todas las áreas del conocimiento, además de satisfacer las nuevas necesidades de la sociedad moderna.
- Adaptar las nuevas estrategias de enseñanza de la ingeniería a los entornos virtuales de aprendizaje y combinarlas con otras materias en función de los resultados obtenidos al implementarlas.

BIBLIOGRAFÍA

- ABACUS COOPERATIVA. (2021). *FASES DEL DESARROLLO DE LA LECTURA. ¿QUÉ DEBEMOS LEER EN CADA MOMENTO?* <https://cooperativa.abacus.coop/es/comunidades/comunidad-cultural/conocimiento-compartido-cultural/fases-del-desarrollo-de-la-lectura/>
- Aguado, J. (2004). Introducción a las teorías de la información y la comunicación. *Universidad de Murcia*, 107.
- Carbajal, B. (2022). *Entorno virtual en Moodle para fortalecer la enseñanza y aprendizaje de Matemáticas en los estudiantes de segundo grado*. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL.
- Collahuaso, Z. (2013). *Incidencia de la aplicación de la Técnica ERCA en el rendimiento escolar de los niños del tercer año de Educación Básica de la Escuela "28 de Septiembre" de la ciudad de Ibarra*. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL.
- Díaz, M. (2017). *Estilos de aprendizaje y metodos pedagogicos en educacion superior* [Escuela Internacional de Doctorado]. http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:ED-Pg-Educac-Madiaz/DIAZ_DIAZ_MARCO_ANTONIO_Tesis.pdf
- Domo, D. (2022). *Aula Virtual en Moodle con herramientas Tecnopedagógicas para el cuidado del medio ambiente en segundo grado*. Universidad Tecnológica Israel.
- Fandos, M. (2003). *Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje* [Universitat Rovira I Virgili]. http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf?sequence=5
- Fuentes, M. (2021). Modalidades Del Aprendizaje Virtual. *Univ. Ricardo Palma*, 1–7. <https://bit.ly/3gIoJGC>
- Gómez, A. (2021). *Entorno virtual en MOODLE para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Ofimática*. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL.
- Gómez, J., Monroy, L., & Bonilla, C. (2019). Caracterización de los modelos pedagógicos y su pertinencia en una educación contable crítica. *Entramado*, 15(1), 164–189. <https://doi.org/10.18041/1900-3803/entramado.1.5428>
- Guanocunga, L. (2022). *Sitio web para la enseñanza y aprendizaje de los animales invertebrado*. Universidad Tecnológica Israel.
- Guerra, P. (2020). *El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una*

- segunda lengua estudio de caso Institución Educativa Fiscal Amazonas* [Universidad Andina Simón Bolívar]. [http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7215/1/T3111-MINE-Guerra-El uso.pdf](http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7215/1/T3111-MINE-Guerra-El%20uso.pdf)
- Huanes, J. (2017). *Propuesta de videos educomunicativos para incrementar el aprendizaje sobre educación sexual en los adolescentes del 5 año "A" del colegio Trilce, Trujillo -2017*. Universidad César Vallejo.
- Llugmania, C. (2021). *Aula Virtual en Moodle para el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de las Artes*. Universidad Tecnológica Israel.
- Macas, D. (2016). *Estrategias Didácticas Innovadoras en el Aprendizaje Significativo de Ciencias Naturales de los Estudiantes de Séptimo Año De la Unidad Educativa " Chilla" de la Provincia del Oro*. [Universidad Técnica de Ambato]. [http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25109/1/TESIS FINAL JOSUE ROMERO.pdf](http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25109/1/TESIS_FINAL_JOSUE_ROMERO.pdf)
- Moína, P. (2020). *Proceso de la Lectoescritura: una propuesta metodológica desde el enfoque imaginativo* [Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>
- Morán, G. (2016). *La lectoescritura y su incidencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de sexto y séptimo grados de la escuela de educación básica Isidro Ayora del cantón Ventanas, periodo lectivo 2014-2015. Plan de capacitación*. Universidad Técnica Estatal de Quevedo.
- Muzo, S. (2022). *Entorno Virtual de Aprendizaje para fortalecer la lectura en Tercer Año*. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL.
- Naveda, J. (2022). *Entorno virtual de capacitación dirigido a los docentes en el uso de herramientas digitales para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje*. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL.
- Ninahualpa, W. (2022). *Entorno virtual de aprendizaje para la asignatura de Emprendimiento y Gestión en Segundo año de Bachillerato*. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL.
- Núñez, L. (2021). *Métodos de enseñanza utilizados por docentes de educación tecnológica*

- superior enfocados a necesidades educativas especiales.* [Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8319/1/T3614-MINE-Nunez-Metodos.pdf>
- Oña, B. (2022). *Entorno virtual MOODLE para enseñar a leer y escribir mediante la gamificación a los estudiantes de segundo grado.* UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL.
- Palma, C. (2017). *Neuroeducación en el proceso de de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, en estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Liceo Policial”, D.M. Quito, periodo 2016* [Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13155/1/T-UCE-0010-001-2017.pdf>
- Reyes, J. (2022). *Entorno virtual de aprendizaje en la plataforma Moodle para fortalecer el aprendizaje de matrices en los estudiantes del tercer año de bachillerato.* UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL.
- Romero, J. (2021). *Modelo pedagógico para la Unidad Educativa Shushufindi.* Universidad Tecnológica Israel.
- Rovira, I. (2018). *Estrategias didácticas: definición, características y aplicación.* Psicología Educativa y Del Desarrollo. <https://psicologiymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas>
- Tacuri, J. (2022). *Modelo pedagógico para la Química, en el bachillerato de la Unidad Educativa Rincón del Saber.* Universidad Tecnológica Israel.
- Tequis, T. (2022). *Entorno virtual de aprendizaje en moodle para fortalecer la enseñanza y aprendizaje de historia y ciencias sociales* [UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL]. <https://n9.cl/xvtd3k>
- Yerovi, F. (2022). *Desarrollo de un Entorno Vital de Aprendizaje para fortalecer la enseñanza-aprendizaje del inglés para cuarto grado EGB.* UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL.

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario



Marque con una X donde crea que es la mejor respuesta

1. ¿Sabes leer y escribir de forma correcta?

Si

No

2. ¿Considera que leer y escribir de forma correcta es muy necesario e importante en la vida diaria?

Si

No

3. ¿La lectura que se da en clases creen que son motivadoras?

Si

No

4. ¿Crees que entre los problemas que se dan al momento de leer es que no entiendes y te aburre pronto?

Si

No

5. ¿Crees que entre los problemas que se dan al momento de escribir es que se da por la falta de concentración, la cual hace que no puedas acotar todo lo dictado?

Si

No

6. ¿Su profesor usa materiales para un proceso correcto de enseñanza y aprendizaje?

Si

No

7. ¿Crees que las dinámicas, así como los juegos educativos serían necesarias aplicar en clases?

Si

No

8. ¿Los procesos de lectura se dan en clases es de manera rápida o lenta?

Rápida

Lenta

9. ¿Piensa que la importancia de la lectura y escritura permite mejorar el vocabulario?

Si

No

Anexo 2. Fachada de la Unidad Educativa del Milenio Chone



Anexo 3. Estudiantes de séptimo año EGB – Vista posterior



Anexo 4. Estudiantes de séptimo año EGB – Vista frontal



Anexo 5. Exposición de los estudiantes de séptimo año EGB



Anexo 6. Instrumento de validación de la propuesta. N°1.

	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 de Aprendizaje 4.0 para potenciar la lectoescritura**". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: **MSC. KARINA MORALES**

Título obtenido: **MAESTRÍA EN MULTIDISCAPACIDAD.**

C.I.: **172322971-0**

E-mail: **karinamoraless48@gmail.com**

Institución de Trabajo: **UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR MARISTAS**

Cargo: **DOCENTE DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA - SEGUNDO**

Años de experiencia en el área: **9 AÑOS**

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 de Aprendizaje 4.0 para potenciar la lectoescritura"

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	20	12			

Observaciones:

- Se visualiza una plataforma bastante organizada con recursos accesibles para los estudiantes.

Recomendaciones:

- Establecer el diseño instrucción con etiquetas para una mayor comprensión de las actividades que deben realizar los estudiantes.

Lugar, fecha de validación: Escuela Marista - QUITO, 03/03/2023


Firma del especialista

Nombre del especialista
MSc. KARINA MORALES

Anexo 7. Instrumento de validación de la propuesta. N°2.

 **Universidad Tecnológica Israel**  **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 de Aprendizaje 4.0 para potenciar la lectoescritura**". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: **Daira Fernanda Ibarra Constante**

Título obtenido: **MSc. Docencia Universitaria**

C.I.: **1713640835**

E-mail: **d-aira-f@hotmail.com**

Institución de Trabajo: **Unidad Educativa particular Marista**

Cargo: **Docente - Tutora**

Años de experiencia en el área: **25 años**

Página 1 de 2

instruccion

- Revisar el contenido de los recursos de la plataforma virtual de la institución.
- Revisar, observar y validar la programación de la plataforma virtual de la institución.
- Colocar en el X el grado de adecuación teniendo en cuenta que: Muy adecuado (equivalente a 5), Bastante Adecuado (equivalente a 4), Adecuado (equivalente a 3), Poco adecuado (equivalente a 2) e Inadecuado (equivalente a 1).

Tema: "Entorno Virtual de Aprendizaje 4.0 para potenciar la lectoescritura"

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					

Observaciones:

Establecer este tipo de enseñanzas, donde existan los recursos necesarios.

Recomendaciones:

Presentar una guía para el docente

Lugar, fecha de validación: Quito, 3 marzo 2023

Germandof
Firma del especialista

Nombre del especialista

Anexo 8. Instrumento de validación de la propuesta. N°3.



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 de Aprendizaje 4.0 para potenciar la lectoescritura". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por:

Título obtenido: MSc. Recreación y Tiempo Libre

C.I.: 1716287345

E-mail: pau.paz@hotmail.es

Institución de Trabajo: Unidad Particular Marista

Cargo: Docente

Años de experiencia en el área: 19 años

