



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER

Título del proyecto:
“Diseño de una página Web informativa, para estimular las capacidades de lecto-escritura, en los estudiantes de 1ero de bachillerato de la Unidad educativa Luxemburgo, Ciudad de Quito. Parroquia de Calderón”
Línea de Investigación:
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
Campo amplio de conocimiento:
Educación
Autor/a:
Míguez Loja Juan Gabriel
Tutor/a:
PhD. María Carmen Colmenarez M.

Quito – Ecuador

2024

APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo, María del Carmen Colmenarez M. con C.I 0152254881 en mi calidad de tutor del proyecto de investigación titulado “Diseño de una página Web informativa, para estimular las capacidades de lecto-escritura” Elaborado por Miguez Loja Juan Gabriel de C.I. 1718078742. Estudiante de la Maestría en Educación mediadas por las TIC, De la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL(UISRAEL), como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el título de Magíster me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 11 de marzo de 2024



Firma.....

DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, Miguez Loja Juan Gabriel, con C.I: 1718078742, autor/a del proyecto de titulación denominado: “Diseño de una página Web informativa, para estimular las capacidades de lecto-escritura, en los estudiantes de 1ero de bachillerato de la Unidad educativa Luxemburgo, Ciudad de Quito. Parroquia de Calderón”

Previo a la obtención del título de magister en educación mención gestión del aprendizaje mediado por tic

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

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 _11 de marzo del 2024

Firma

Tabla de contenidos

Contenido

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL.....	1
ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”	1
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC	1
<i>Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020</i>	1
PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER.....	1
APROBACIÓN DEL TUTOR	2
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	3
Previo a la obtención del título de magister en educación mención gestión del aprendizaje mediado por tic.....	3
índice de tablas... ..	7
índice de figuras... ..	8
INFORMACION GENERAL.....	9
Contextualización del tema.....	9
Problema de investigación.....	11
Objetivo general.....	12
Objetivos específicos.....	12
Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos.....	12
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	13
1.1. Contextualización general del estado del arte.....	14
1.2 El rol del internet en la educación actual.....	15
1.2.1 Ventajas y desventajas del internet en la educación.....	15
1.3 La web como medio de información.....	17
1.3.1. Tipos de página Web.....	17
1.4 La educación y estimulación en adolescentes.....	18
1.5. La lecto-escritura.....	19
1.5.1 Métodos de lecto-escritura... ..	19
1.5.2. Porqué aprender lecto-escritura mediante la intervención de la web.....	20
1.6. El juego como herramienta activa... ..	20
1.6.1. Sites vs Jimdo.....	21
1.6.1.2 Metodología ERCA.....	21
1.6.2. Kahoot.....	21

1.6.2.1. Características de Kahoot.....	21
1.6.3. Educaplay.....	22
1.6.3.1. Características Educaplay.....	22
1.6.4 You Tube.....	22
1.6.4.1 Características de You Tube.....	22
1.7 Proceso investigativo metodológico.....	23
1.7.1. Enfoque de investigación.....	23
1.7.2 Tipo de investigación.....	23
1.8 Población.....	24
1.8.1.Muestra.....	24
1.8.2.Muestreo.....	24
1.8.2.1 Guía de observación.....	24
1.9 Instrumentos de investigación.....	24
1.10. Análisis de resultado encuesta.....	25
1.11. Análisis de observación directa.....	30
CAPITULO II	36
2. Fundamentos teóricos aplicados.....	36
2.1. Teoría cognitivista.....	36
2.1.2 Teoría constructivista.....	36
2.1.3 Teoría conectivista.....	36
2.2. Descripción de la propuesta.....	37
2.2.1 Estructura Web.....	37
2.3. Diseño.....	38
2.3.1. Contenido.....	39
3. Validación de propuesta.....	40
3.1. Síntesis de Validación.....	40
3.1. 1.Matriz de articulación.....	41
CONCLUSIONES.....	45
RECOMENDACIONES.....	46
BIBLIOGRAFIA.....	47
ANEXOS.....	49
FICHA DE OBSERVACION.....	50

VALIDACION DE EXPERTO.....51

VALIDACION EXPERTO 2.....53

Índice de tablas

Tabla 1. Sites vs Jimdo.....	21
Tabla 2. Comparativa.....	37
Tabla 3. Matriz de articulación.....	42

Índice de figuras

Figura N.1 ¿Cuál de los siguientes es de tu preferencia?.....	25
Figura N.2 ¿Cuánto a menudo lees libros?.....	26
Figura N.3 ¿Qué género es de tu preferencia?.....	26
Figura N.4 ¿Después de leer un libro eres capaz de comprender el contenido y transcribirlo?.....	27
Figura N.5 ¿Crees que existe falta de información sobre las herramientas virtuales actuales de la educación?.....	28
Figura N.6 ¿Crees que la creación de una página web informativa, sobre los instrumentos virtuales de educación, te permitiría desarrollar de mejor manera tus capacidades de lectoescritura?.....	29
Figura N.7 ¿En clases, su expresión oral y escrita se manifiesta de manera idónea?.....	30
Figura N.8 ¿La falta de concentración en clases se debe a?.....	31
Figura N.9 ¿Las habilidades de lectura y escritura se manifiestan con facilidad mediante textos físicos o virtuales durante la clase?.....	31
Figura N.10 ¿Cuál de las siguientes opciones serían las problemáticas que..... dificultan el aprendizaje en clase mediante la tecnología?	32
Figura N.11 ¿Cuáles de las siguientes herramientas de multimedia son preferidas..... por los estudiantes, para ser ejecutadas en el hogar?	33
Figura N.12 ¿Los estudiantes prefieren recibir clases de Lenguaje y Literatura de manera presencial o virtual?.....	33
Figura N.13 ¿Cree que una página informativa sobre las herramientas educativas ayudaría a mejorar y complementar sus capacidades de lecto-escritura?.....	34
Figura N.14 Portada de diseño web.....	38
Figura N.15 Diseño ERCA.....	38
Figura N.16 Diseño de actividades.....	39

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

1.1 Contexto histórico

Según RTVE (2017) a mediados de los años 60, se genera la aparición de los primeros sistemas de redes de información entre computadores, inicialmente dichas redes poseían un privilegiado acceso VIP, en los cuales militares y científicos eran quienes se encontraban dentro de este grupo privilegiado.

Según La web (2015) a partir de este momento, surge la palabra hipertexto, la cual pasaría ser una forma de organizar los distintos datos e información que poseía cada enlace, sin embargo, en la década de los 90, es donde la web toma un rol importante en la evolución de la especie humana, el británico Tim Berners, crea la palabra html (hyper text transfer protocol), también, el famoso http (hiper text transfer protocol), dichas siglas serían las que permitirían colocar bases para la creación de las páginas web.

Así pues, la web, proviene de un lenguaje internacional estructurado, mientras tanto, HTTP vendría ser los protocolos que otorgan el permiso para realizar las transferencias de información entre un servidor o varios servidores, sean estos nacionales o internacionales, ambas siglas se interconectan para formar un solo servicio de navegación conocida hoy en día como la red de información global.

Para ello es necesario mencionar la evolución de los navegadores web, dado que, sería casi imposible, comprender la dimensión de dichas estructuras, a razón que, el contenido en línea crece, los navegadores se vuelven más sofisticados, ofreciéndonos varias y distintas herramientas para obtener información a corto y largo plazo.

Navigator Netscape en 1994. el pionero en popularizar la web entre la masa, empieza a generar una nueva era de posibilidades de navegación, a posteriori, permitiría el

surgimiento de la mega empresa Microsoft, quien crea y lanza el navegador conocido como Internet Explorer, que para la década se convierte en el boom de la generación de los 90. La web (2015).

JavaScript agrega fases de interactividad y dinamismo, dichas implementaciones tecnológicas se han transformado en pilares fundamentales para el desarrollo web moderno, tomando en cuenta las nuevas generaciones y su forma de interactuar entre sí.

En Ecuador, el desarrollo web, es un campo mutable que se adapta a parámetros internacionales, se encuentra en constante evolución, aunque en nuestra región no ha sido tratada de una manera adecuada, por lo que existe un rezago tecnológico, por tal motivo, en la actualidad existen ciertos factores que intervienen en contra de la educación, una de ellas constituye la mala información que conjuntamente con la actitud de los estudiantes al receptar información, permite visualizar las falencias del sistema por ello, dicho proyecto informativo se transformaría en un canal masivo de transmisión de conocimientos para que el receptor conceptualice de mejor manera las herramientas y plataformas disponibles para hacer de la educación un mejor hábito, por ello, Ortiz (2018), menciona que, en la sala de clase, los alumnos examinan y repasan la información relevante sobre los temas que les interesan, resaltando sus aspectos favorables, pero en el hogar se pone en marcha lo aprendido.

Por lo cual, a través de dinámicas se estimula el conocimiento y la crítica, durante los últimos dos años, se ha trabajado en el desarrollo de páginas amigables para llamar la atención de jóvenes y la comunidad, actualmente, unificando diversas plataformas de distintos proveedores de Software”, lo que permite que usuarios, estudiantes, docentes y padres de familia tengan distintas opciones de interactividad, muchas de ellas desconocidas, las cuales no permiten que los estudiantes tengan un pleno conocimiento

de las ventajas y desventajas del uso de las distintas virtualidades usadas en Ecuador. Ortiz H (2018).

Por tal razón, previo a contextualizar el tema central, se puede decir que, en consideración a las distintas funciones que nos brinda la web, tales como la interactividad, la conectividad, la temporalidad, dicho diseño de contenido informativo educativo permitiría que los estudiantes conozcan de mejor manera las distintas opciones virtuales para lograr dinamizar las actividades escolares dentro y fuera de aulas, induciendo al estudiante a mejorar sus prácticas sensoras y motoras en tanto a la práctica del lenguaje y la escritura.

Siendo esta una herramienta, que pretende brindar opciones para informar de manera precisa y concreta sobre las distintas herramientas virtuales para estimular la educación, generando así, estudiantes proactivos y participativos.

Problema de investigación

Mediante la observación directa, se logro determinar que existe un grado considerable de desinterés por parte de los alumnos de 1er de bachillerato de la Unidad Educativa Luxemburgo, por lo que, se considera necesario elaborar una pagina web informativa que estimule y promueva los buenos hábitos de lectura y escritura, mediante contenido oportuno, intuitivo y de fácil acceso, de esta manera, se pretende generar actividades para dinamizar las actividades académicas. Por consiguiente, el problema consiste en:

- Proponer mediante la creación de una web informativa, contenido que permita mejorar las habilidades de lecto-escritura de los estudiantes de 1er de bachillerato de la Unidad Educativa Luxemburgo en la parroquia de Calderón.

Objetivo general

- Diseñar una página informativa mediante la web, para estimular las habilidades de lecto-escritura, en los estudiantes de 1ero de bachillerato de la unidad Luxemburgo.

Objetivos específicos

- Contextualizar los fundamentos teóricos sobre las capacidades de lecto-escritura, mediante una web informativa.
- Diagnosticar los factores que intervienen en el rendimiento académico en tanto a las capacidades de lecto-escritura en los estudiantes de 1er de bachillerato de la unidad educativa Luxemburgo.
- Diseñar una página web informativa 3.0, con la finalidad de estimular las capacidades de lecto-escritura de los estudiantes de 1ero de bachillerato
- Valorar el diseño de la página web, mediante el criterio de un especialista.

Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:

El presente trabajo de titulación tiene como finalidad estimular y fortalecer las capacidades de lecto-escritura, en los estudiantes de 1ero de bachillerato de la Unidad educativa Luxemburgo, Ciudad de Quito. Parroquia de Calderón, mediante la creación de una página web informativa, misma que, emplea la metodología ERCA con la intención de generar simplicidad al acceso informativo, por medio de la organización y practicidad del diseño de la página web, se elabora contenidos con consistencia en cuanto a estructura.

El diseño vincula, así herramientas interactivas que permitan ejemplificar de mejor manera los conceptos y herramientas virtuales a disposición y de preferencia del autor, para lo cual, se conceptualiza temas y subtemas, mismas que, permitan tener una mayor dimensión y conocimiento de los instrumentos a disponibilidad para tener una mejor y práctica educativa.

Para lo cual, se emplea, conceptos, videos, imágenes, simuladores y juegos como sopas de letras, para dinamizar el contenido informativo, la cual, contiene enlace de fácil uso y accesibilidad para ser utilizada de mejor manera y evitar el cansancio o aburrimiento virtual, generada por la complejidad y sobrecarga de contenidos.

Para ello, dicha plataforma virtual generará que los estudiantes de 1er de bachillerato de la Unidad Educativa Luxemburgo en la materia de Lenguaje y Literatura, tengan mayor conocimiento de las plataformas educativas, mejorando así sus destrezas comunicativas dentro de su preparación académica.

Promoviendo así, estudiantes comprometidos con el uso y empleo correcto de la escritura y el lenguaje, generando principios básicos para convivir en la sociedad, siendo esta, el primer fundamento o beneficio directo de la creación de la página web informativa.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

Según (Méndez, 2014) la educación mediante el empleo de la web, ha tenido un impacto significativo en cómo percibimos y aprendemos, distorsionando diversas áreas de la vida humana, en tanto a, la manera en que adquirimos conocimiento y nos comunicamos han experimentado cambios radicales gracias a ello, en la actualidad, se dispone de una amplia gama de recursos educativos basados en las redes, lo que ha contribuido al surgimiento de la era de la información y el conocimiento.

Las TIC, un gran desafío pedagógico en la sociedad del conocimiento actual, como lo menciona en su página virtual el (Ministerio de Educación de Ecuador, 2016) en el enfoque de la Agenda Educativa Digital 2017 – 2021, emprende grandes retos para mejorar la calidad de la educación a través de la incorporación de Tecnologías de la Información y Comunicación, llevando la escuela tradicional hacia la sociedad del conocimiento, es decir transformándola en una escuela digital.

Las tecnologías, sin duda alguna han transfigurado la forma en que percibimos la realidad, ahora bien, a nivel mundial, la Asamblea General de las Naciones Unidas en su Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información, aprueba acuerdos internacionales que han contribuido a concientizar los gobiernos sobre la importancia de las TIC como tema de política pública. Así, a nivel regional se han pautado

acciones para América Latina y el Caribe mediante conferencias ministeriales para la sociedad de la información; (Sunkel, Trucco, y Espejo, 2013).

Para ello, es necesario abordar las ventajas y desventajas que brinda la Web a los usuarios en tanto a educación, por lo cual, abordaremos los siguientes subtemas con la finalidad de dimensionar de mejor manera la intencionalidad de esta tesis, veamos a continuación.

1.2. El rol del internet en la educación actual

El intercambio de la información, para reforzar la comunicación, expande los límites del conocimiento, mediante plataformas que conectan de forma neurálgica a docentes, aparatos tecnológicos y alumnos, por ello, cualquier individuo con necesidades de expandir sus conocimientos, encontrará una comunidad dispuesta a compartir materiales de aprendizaje, mediante el conocimiento de los nuevos caminos que brinda el internet, por el motivo que, es capaz de crear un puente de información de manera sincrónica y asincrónica, capaces de conectar conocimientos “*offline*”.

1.2.1. Ventajas y desventajas de Internet en la educación

Sin duda alguna, puede ser un motor impulsor de aprendizaje, por tal motivo, en ciertas unidades educativas se ha integrado la digitalización de sus aulas, aunque en el contexto de Ecuador, esto se ha cumplido parcialmente, brindado a los alumnos y profesores ciertos accesos a la información y que han servido para incentivar el desarrollo académico de los estudiantes, en el plano escolar.

Por lo cual expertos en educación mencionan los siguientes puntos a destacar:

- Permite desarrollar la autonomía, la creatividad y la motivación, pues, internet ofrece un mayor acceso a la información tanto de forma complementaria, sobre las lecciones que se abordan en el salón de clases se presentan nuevos enfoques y temas que permiten al estudiante continuar su aprendizaje de manera independiente en un tema específico."
- Favorece la interactividad y la cooperación: fomenta la comunicación entre los miembros de la comunidad escolar y crea entornos de debate que sirven para enriquecer el aprendizaje.
- Representa una manera de hacer más accesible la educación a distancia, ya sea porque los estudiantes residen lejos de las instituciones educativas o porque ocasionalmente no pueden asistir. A continuación, las principales desventajas para la educación:
- Podría conducir a los estudiantes hacia fuentes de información poco confiables o con datos no verificables, lo que podría resultar en una comprensión incorrecta del tema si no cuentan con la supervisión de los profesores para validar los contenidos
- La interacción física con otras personas también puede verse afectada por el uso excesivo de la Red, frenando el desarrollo de las habilidades sociales.
- La aparición de la "Brecha digital" significa que los alumnos, aún no pueden acceder a internet desde su hogar por no contar con dispositivos apropiados o no poder cancelar una conexión decente de internet, por lo que quedarán desplazados

de todas las iniciativas que se desarrollen en este canal, si no se brinda soluciones dichos problemas.

1.3. La web como medio de información

Enciclopedia (2024) menciona que la Web, también conocida como página electrónica, puede emplear documentos digitales de carácter multimediático, es decir que, puede incluir textos, audios, imágenes y video, adaptado a los estándares de la Word Wide Web (WWW), la que a través de un navegador Web y una conexión activa de Internet, te permite crear y obtener información a escala global, sobre asuntos de interés, sean estos sociales, de entretenimiento, cultural o educación.

1.3.1. Tipos de página Web

Existen dos tipos de página Web, conforme al modo en que se genera su contenido:

Páginas web estáticas: funcionan descargando un archivo codificado en HTML, que contiene todas las instrucciones para que el navegador reconstruya la página web. Siguen un orden predefinido y rígido, sin permitir interacción con el usuario. Son principalmente informativas y documentales, careciendo de interactividad.

Páginas Web dinámicas: En comparación a la anterior, las páginas Web dinámicas se generan en el momento mismo del acceso del usuario, empleando para ello algún lenguaje interpretado (como el PHP), lo cual le permite recibir solicitudes del usuario, procesarlas en bases de datos y ofrecer una respuesta acorde a sus requerimientos Enciclopedia (2024).

1.4. La educación y estimulación en adolescentes

Durante la etapa de la adolescencia, existen varios cambios psicológicos, físicos y emocionales, dado que, cargan exigencias mucho más demandantes dentro del ámbito social y académico, para ello, es necesario cuestionarse lo siguiente:

¿Cuáles factores afectan el proceso de aprendizaje durante la adolescencia?

- **La motivación y el esfuerzo:** La motivación es lo que impulsa a las personas a hacer acciones y persistir en ellas hasta cumplir sus objetivos, por ello, hay que fomentar que sean conscientes de aquellos aspectos que dependen de ellos para cambiar sus resultados, es decir, generar responsabilidades para que aprendan a defenderse por sí solos.
- **La autoestima:** por lo, general es de conocimiento que los adolescentes son emocionalmente inestables. Por eso es muy importante educarlos en lo emocional. La inteligencia emocional conlleva varios elementos que contribuyen a la felicidad y el éxito de una persona, muy aparte de sus capacidades intelectuales. Como segundo punto tenemos; el desarrollo cognitivo: que va desde que nace hasta el inicio de la edad adulta, aquí, el cerebro madura y se van adquiriendo capacidades cognitivas. Se conoce que, desde los 15 a los 19 años, hay un periodo de adaptación cerebral clave para acabar de desarrollar las funciones sensoriales y motrices. Durante la adolescencia, algunas funciones cognitivas alcanzan su máximo desarrollo, aunque otras, como la resolución de problemas y la memoria de trabajo, continúan evolucionando, en esta maduración intervienen factores genéticos, pero también factores sociales y culturales.

¿Cómo podemos incentivar de mejor manera el aprendizaje en los jóvenes?

- Permitir al joven, mediante el esfuerzo y sacrificio, valorar sus acciones más que el resultado final.

- Debe tener un hábito de estudio. Diariamente, aproximadamente, mas no, deben abarcar la totalidad de tiempo que el adolescente está fuera de la escuela. Aprovechar el tiempo de ocio es muy importante.
- Las actividades escolares deben ser mediante: lectura, escritura, observación de videos.
- De forma prioritaria, trabajar los deberes y lecciones del día. De no existir deberes se puede aprovechar para avanzaren el trabajo o bien para repasar.
- Entrenar la inteligencia emocional, reconocer e identificar sus aspectos, para hacer un control consciente de ellas. También hay que fomentar el desarrollo de la empatía, la tolerancia a la frustración y enriquecer su autoestima.
- En lo posible, otorgar instrumentos tecnológicos para tener interactividad mediante la internet, bajo la supervisión de los padres, esto debe ir acompañado por periodos de descanso y la práctica de ejercicios físicos para no perder el entorno natural. Familia y Salud (2017).

1.5. La lecto-escritura

Es el proceso académico en el cual, se ejecutan actividades de lectura y escritura con la finalidad de poder procesar de mejor manera el contenido, se está oral o escrita, Es decir, se integra varias herramientas p ara fomentar la buena educación.

1.5.1. Métodos de lecto-escritura

- La Fonética: aquí se emplea las vocales y consonantes, se usa pictogramas relacionados con la letra a estudiar.
- Globalidad: se realiza un análisis exhaustivo que involucra las palabras, las oraciones y sus significados.
- Contenido silábico: a base de una sílaba con vocales y consonantes combinadas.

- Palabra sutil: generalmente empieza con una palabra que desencadena los procesos de enseñanza, donde se vincula una imagen con esta palabra y se desglosa en sílabas, letras o sonidos.
- Orden alfabético: basado en el abecedario y los sonidos de las vocales y consonantes de forma combina.

1.5.2. ¿Por qué aprender lecto-escritura mediante la intervención de la web?

Hoy en día, es una las áreas con menos atenciones a escala global, dado que, el surgimiento de nuevas y variadas tecnologías de entretenimiento han desviado la atención sobre las herramientas de lectura y escritura, tanto como físicas y digitales, a razón que, la lectura permite aumentar las capacidades de interpretación de cada sujeto, así, realizar de mejor manera la reflexión, realizar una reflexión sobre la realidad, la propuesta se basa en generar interactividad y aprovechar los recursos que el internet nos permite para lograr que los estudiantes estén a la par de esta generación tecnológica, además, se debe considerar que leer y escribir son una gran fuente de ayuda para enriquecer nuestro lenguaje oral y escrito. Por ello, Euroinnovablog (2018) pronuncia que, la lecto-escritura conjuntamente con la web, promueven la imaginación y la creatividad en los jóvenes, formando estudiantes con posibilidades para resolver problemas reales y crear soluciones dentro de la sociedad académica.

1.6. El juego como herramienta interactiva

Los juegos pueden ser una herramienta educativa efectiva que permite a los estudiantes poner a prueba su conocimiento y, al mismo tiempo, adquirir de maneras nuevas habilidades a través de plataformas educativas diseñadas para el aprendizaje mediante el juego, por ello, a continuación, se pone en comparación dos páginas de creación de contenido web, para sustentar el uso de Sites como herramienta de dicho proyecto.

1.6.1. Sites vs Jimdo (Prestaciones)

Sites	Jimdo
Windows	Apple
Gratis	Suscripción
Lenguaje: español	español
Servicios profesionales	Personalizado de pago
Videos, tutoriales	Webinarios
Podemos definir con quien compartimos la edición	Para eliminar la publicidad es necesario suscribirse
Se coloca botones	No tiene botones de acceso directo

Nota: La tabla representa una comparación entre páginas de creación web.

1.6.1.2. Metodología ERCA

Con la finalidad de aprender mediante ERCA, Kahoot y Educaplay, vienen a ser herramientas educativas que, mediante el juego, tales como adivinanzas, sopa de letras, la observación de videos, permiten al estudiante interactuar de una manera concreta y práctica.

1.6.2. Kahoot!

Crea cuestionarios, juegos de preguntas y respuestas, mismas que, tienen proformas o a su vez, pueden ser editadas por el usuario, combina competencia y diversión, creando una experiencia similar a un juego, pero que permite a los estudiantes adquirir conocimientos sobre cualquier tema.

1.6.2.1. Características de Kahoot

Guía al estudiante sobre cómo participar de manera sistemática en clase, asegurando así una experiencia educativa emocionante, el facilitador de los juegos, que podría ser el profesor, necesita inscribirse en la plataforma. Además, existe una extensa opción de juegos generados por otros usuarios, disponibles en general.

1.6.3. 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. Educación tres puntos cero (2020).

1.6.3.1 Características de Educaplay

Genera actividades de multimedia, estas son creadas por el docente, mismos que asignan a personas o grupos, acorde las necesidades, aquí podemos encontrar crucigramas, sopas de letras, juegos de completar palabras, adivinanzas y más.

1.6.4. You Tube

Conocida también, como una plataforma social interactiva, YouTube facilita la carga y el intercambio de videos creados por sus usuarios, ya sean de corta o larga duración. A diferencia de otros sitios web similares, YouTube cuenta con una gran cantidad de usuarios y una enorme cantidad de contenido y visitas diarias.

1.6.4.1. Características de You Tube

Conocida como un sitio web multimedial, aquí los usuarios pueden ingresar de manera gratuita a distintas aplicaciones audiovisuales en distintos formatos, estas pueden ser editadas por uno o más personas dependiendo del tipo de acceso obtenido.

En la actualidad esta aplicación a adaptado asignaciones monetarias dependiendo de las visualizaciones que obtenga una página específica esto vario acorde a la utilidad que se le da a la página, se puede crear videos cortos, transmisiones s en vivo.

1.7. Proceso investigativo metodológico

Cuando hablamos investigación, nos referimos a la naturaleza del estudio en sí, que puede clasificarse en cuantitativo y cualitativo o a su vez de estilo mixto, dichos procesos, desde la definición del tema y la formulación del problema, hasta el desarrollo teórico, definición, metodologías para obtener un resultado planteado, no obstante, no es un asunto aleatorio, sino que depende como se transmuta la investigación. Por lo tanto, se desarrolla el siguiente apartado. Mata (2021)

1.7.1 Enfoque de investigación

Para el desarrollo de la presente investigación, se desarrollará en el enfoque mixto, mismo que, combina cualidades de cuantitativa y cualitativa, posee un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos que implica la recolección y el análisis de datos (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, p. 534). La parte cuantitativa de la investigación se relaciona con los datos estadísticos obtenidos a través de encuestas. Mientras que los datos cualitativos de la investigación se obtendrán por medio de la observación directa.

1.7.2. Tipo de investigación

Para el desarrollo del presente proyecto, se emplea la investigación descriptiva y proyectiva, centrada en brindar una representación precisa y detallada de los hechos observados con la finalidad de definir con mayor profundidad las características, comportamientos y fenómenos del grupo determinado, para lo cual. Se emplean técnicas de observación, sin manipulación, es decir, datos en su estado natural, los cuestionarios y observación directa, las cuales, proporcionan información detallada.

En resumen, dichos tipo de investigación son de utilidad, dado que, permite profundizar más en cuestiones específicas, lo que luego nos ayudará a llevar a cabo estudios más profundos, mediante la medición de resultados, de esta forma, trataremos las relaciones y posibles causales que nos interesa conocer.

1.8. Población

Es el conjunto de personas u objetos que se desea conocer dentro de una investigación, por tal motivo. La población de la investigación propuesta está conformada por dos cursos (A y B) de 1er de bachillerato de la Unidad educativa Luxemburgo, conformada por un total de 50 alumnos.

1.8.1 Muestra

Viene a ser, una parte de la población investigada para conocer cómo se diferencia del resto, por lo cual, en dicha propuesta, se realizará un muestreo no probabilístico intencionado donde se selecciona a individuos que se cree, que son los más aptos, por ello, se ha seleccionado a 15 estudiantes por paralelo, obteniendo una muestra de 30 individuos.

1.8.2. Muestreo

Tamayo & Tamayo (2001), Pronuncia que es un instrumento de investigación, con el que, el investigador determina las unidades representativas, mismas que, permiten obtener datos acerca de la población elegida.

1.8.2.1. Guía de observación

Según, Sampiere (2006) la guía de observación consiste en validar y registrar sistemáticamente, comportamiento o variables dentro de un grupo selecto.

1.9. Instrumentos de investigación

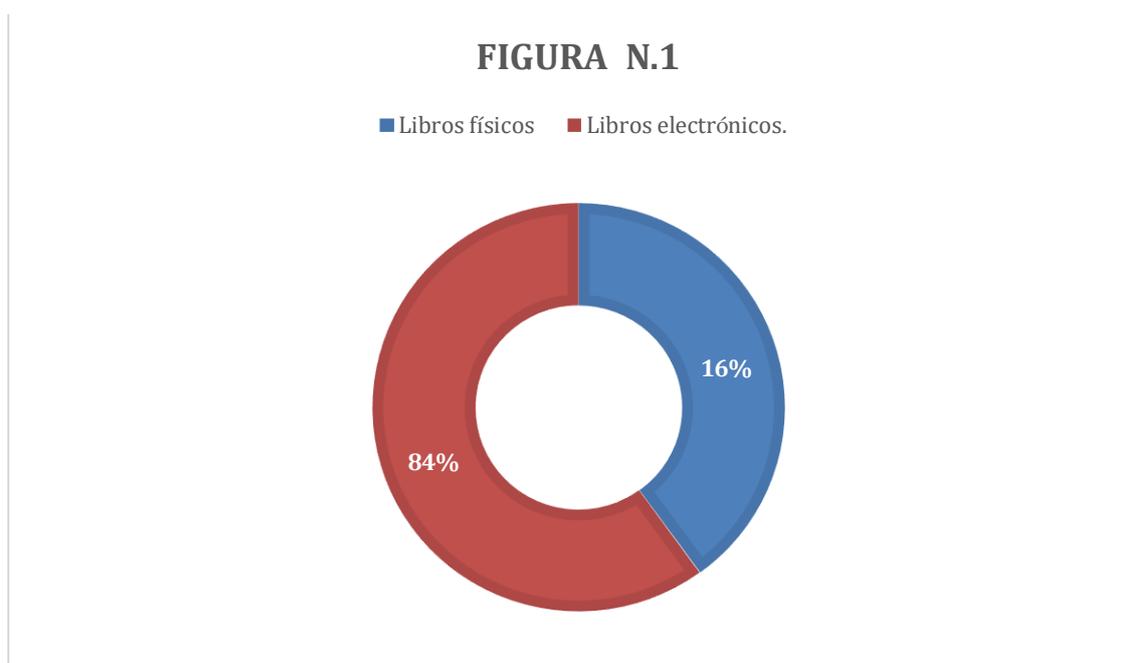
La presente propuesta emplea, una encuesta de 6 preguntas y observación directa, dirigida hacia los estudiantes, aplicando preguntas de elección múltiple, abiertas y cerradas, se elabora una guía de observación en la cual, el docente participa.

1.10. Análisis de resultados encuesta

Como resultado de la aplicación de encuestas de elección múltiple, abiertas y cerradas, tenemos las siguientes evidencias: de un total de 50 alumnos, se tomó muestra de 30 alumnos, divididos por género en; 23% femenino y 27 % masculino.

Pregunta 1 ¿Cuál de los siguientes es de tu preferencia?

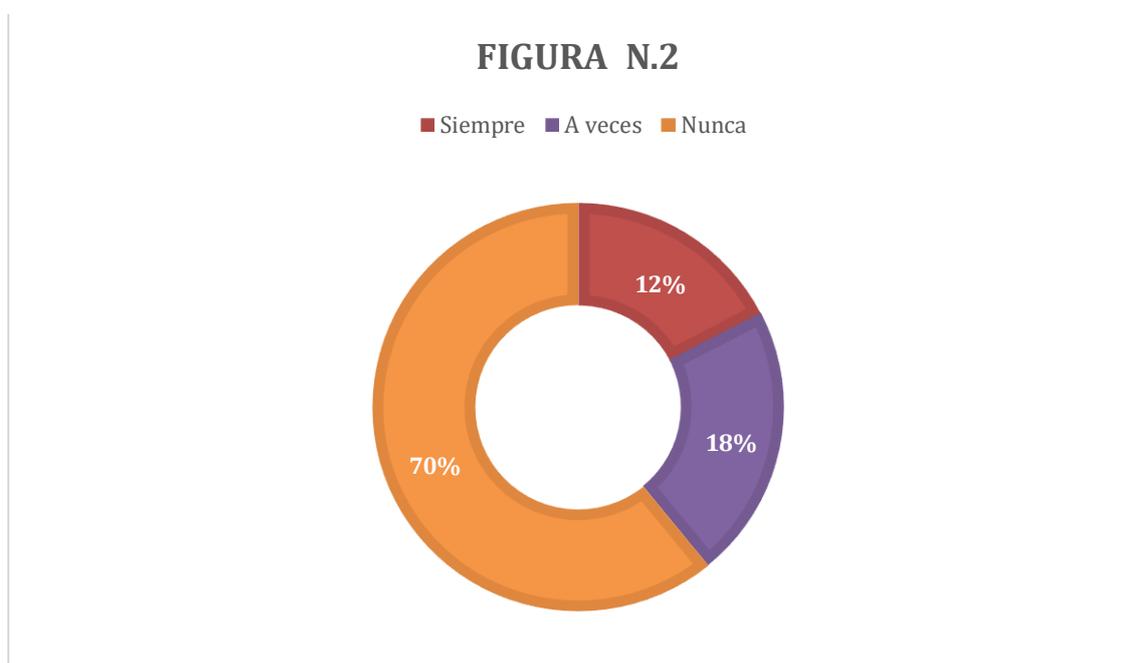
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Libros físicos	9	16 %
Libros electrónicos	21	84%
Total	30	100%



Nota: El grafico representa la preferencia de los estudiantes

Pregunta 2 ¿Cuánto a menudo lees libros?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
siempre	4	12%
a veces	6	18%
nunca	20	70%
Total	30	100%

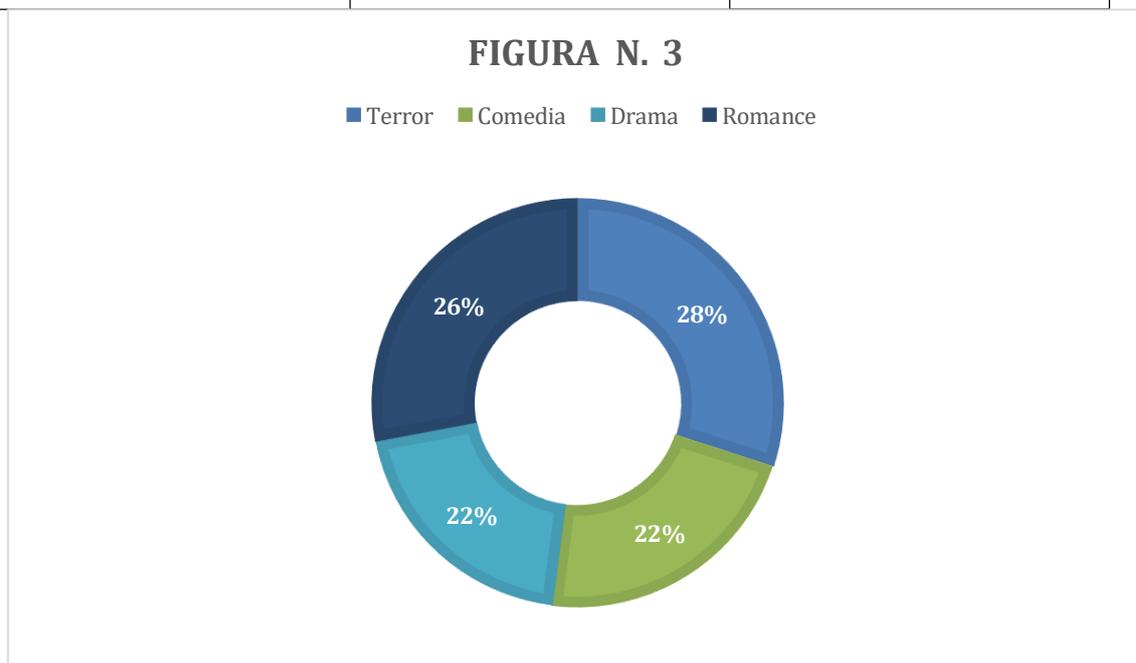


Nota: El grafico representa el porcentaje de alumnos que a menudo se dedican a leer libros

Pregunta 3 ¿Qué género es de tu preferencia?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Terror	11	28%
Comedia	9	24%
Drama	6	26%
Romance	4	22%

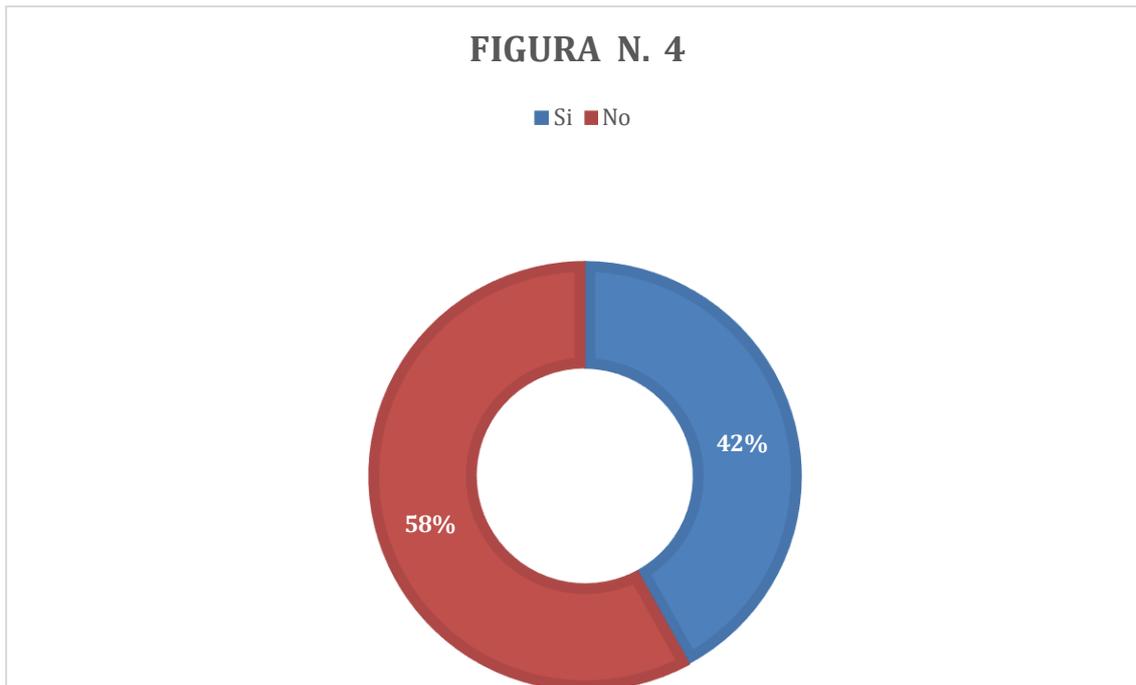
Total	30	100%
--------------	----	------



Nota: El grafico representa la preferencia de los estudiantes

Pregunta 4 ¿Después de leer un libro eres capaz de comprender el contenido y transcribirlo?

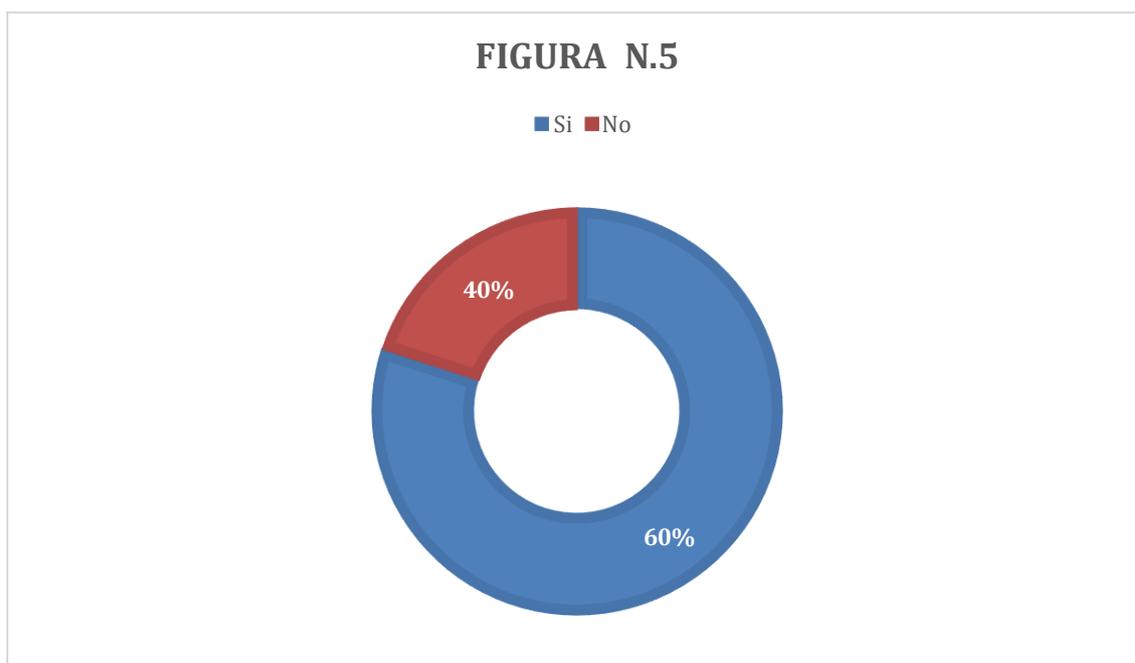
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	42%
No	18	58%
Total	30	100%



Nota: El grafico representa la capacidad de comprender contenido y transcribirlo

Pregunta 5 ¿Crees que existe falta de información sobre las herramientas virtuales actuales de la educación?

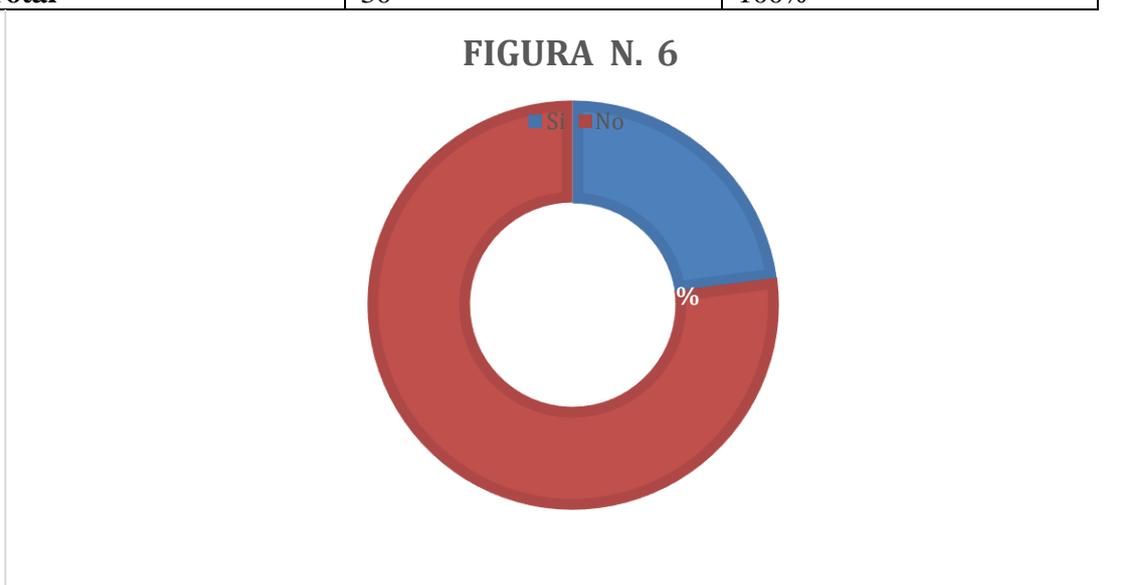
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	60%
No	10	40%
Total	30	100%



Nota: El grafico representa el porcentaje sobre la falta de información

Pregunta 6 ¿Crees que la creación de una página web informativa, sobre los instrumentos virtuales de educación, te permitiría desarrollar de mejor manera tus capacidades de lecto-escritura?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	95%
No	8	5%
Total	30	100%



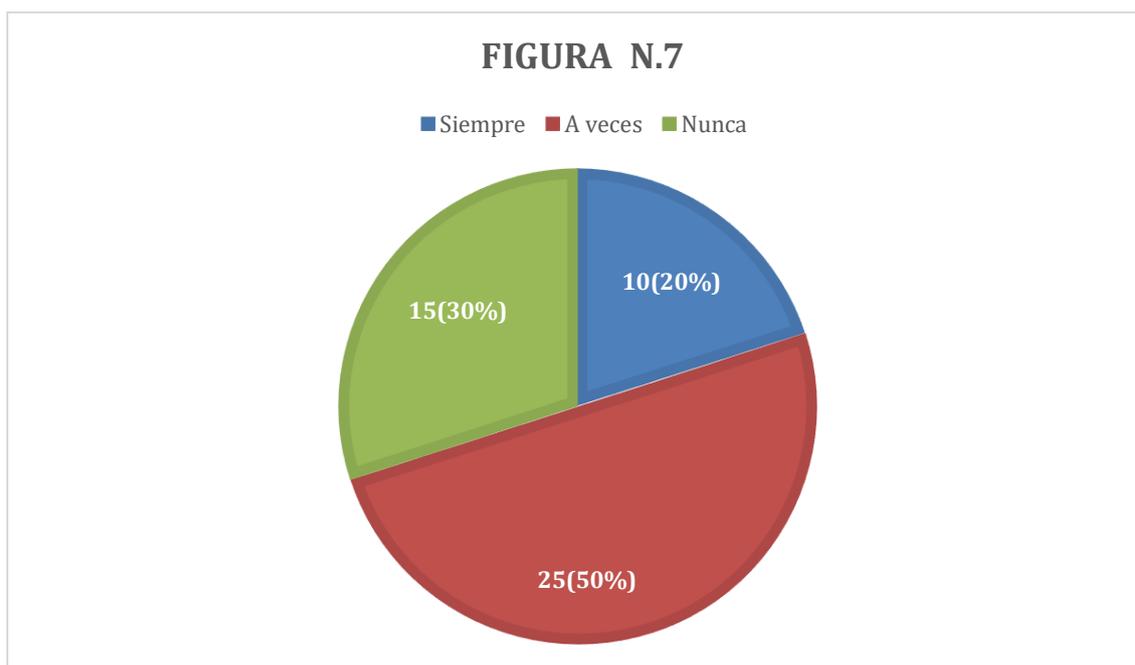
Nota: representa la respuesta de los estudiantes sobre si creen que la creación de una página web, les ayudaría para mejorar sus capacidades de lecto-escritura

1.11. Análisis de observación directa

Mediante la observación directa en clases con la participación del docente de Lenguaje y Literatura, se pudo observar la forma en que los estudiantes emplean sus herramientas en clase, así mismo, se logró verificar como se emplea las distintas fuentes académicas para desarrollar y mejorar sus habilidades de lectura y escritura, mediante instrumentos físicos y virtuales, tales como textos y fuentes provenientes de internet para desarrollar la clases, con lo cual, se pudo desarrollar temas emergentes en el aula.

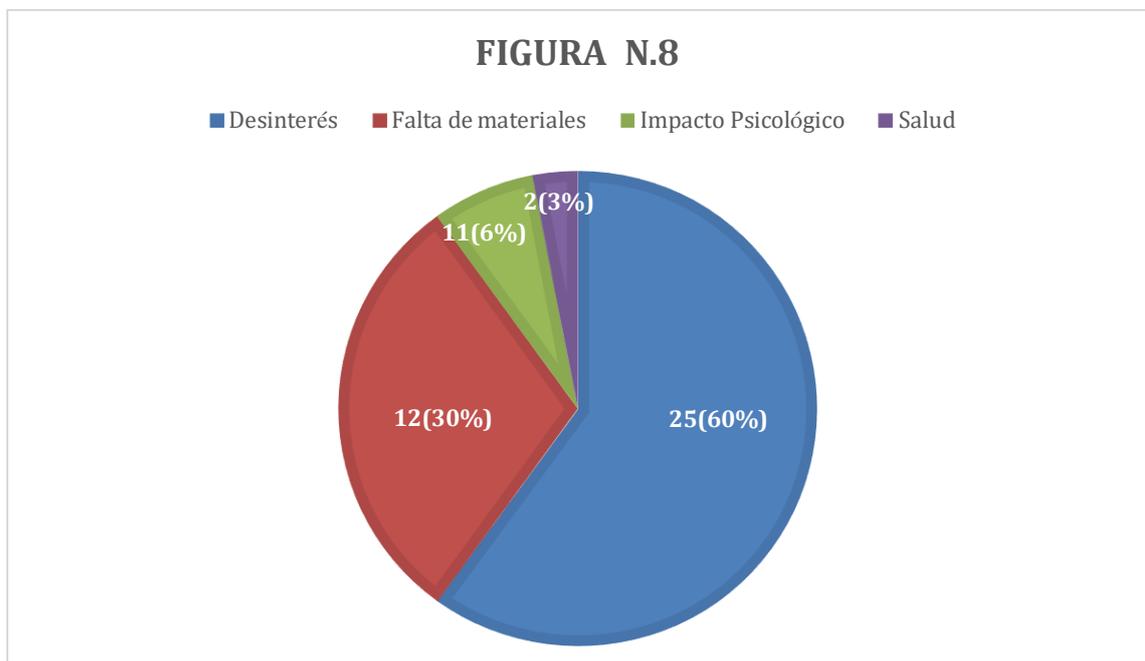
Por lo cual, se desarrollan las siguientes preguntas.

Figura N.7 ¿En clases, su expresión oral y escrita se manifiesta de manera idónea?



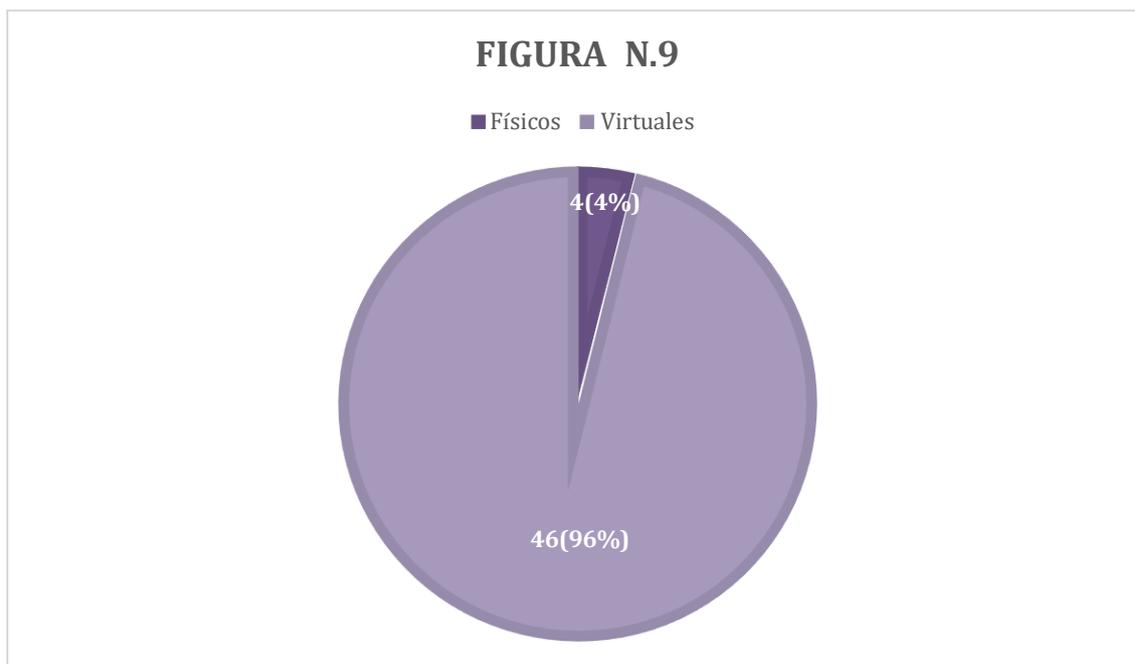
Como resultado en la figura N.7 tenemos que; de un total de 50 estudiantes, el 50% a veces, la comprensión oral y escrita se manifiesta de manera idónea, el 20% de alumnos siempre, y el 30% nunca. Lo que nos da como resultado que en clases los alumnos comprenden a veces de mejor manera los contenidos.

Figura N.8 ¿La falta de concentración en clases se debe a?



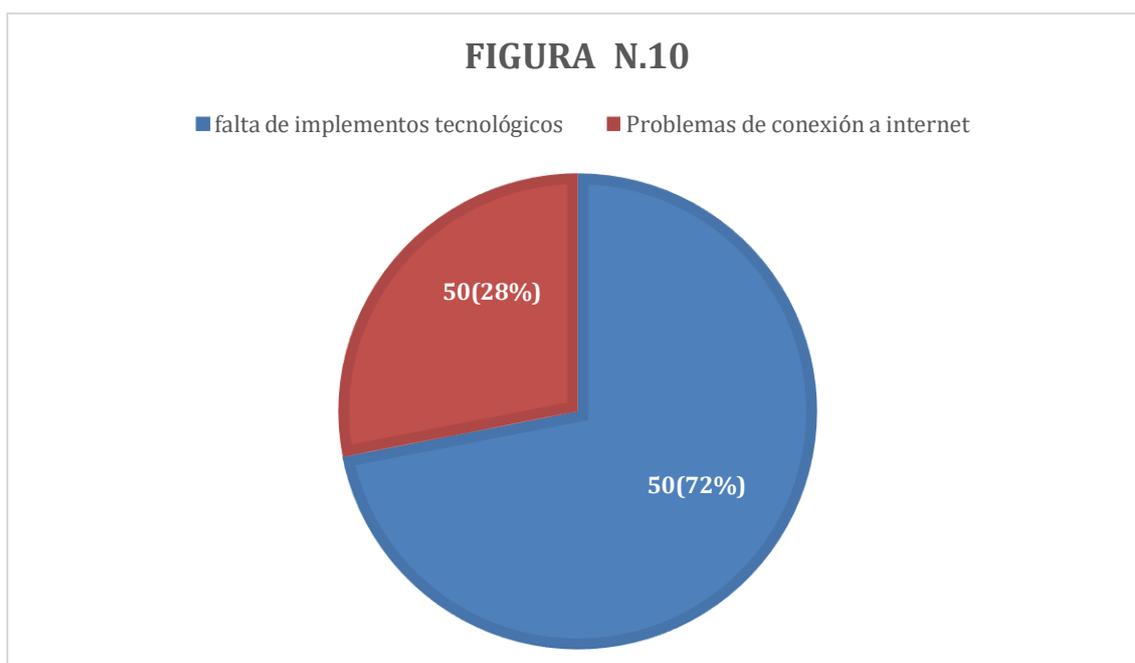
Como resultado en la figura N.8 tenemos que; de un total de 50 estudiantes, el 60% muestra desinterés por la clase, el 30% por falta de materiales, el 6% por factores psicológicos y el 3% por problemas de salud. Lo que nos da como resultado que en clases los alumnos muestran un elevado nivel de desinterés por la materia.

Figura N.9 ¿las habilidades de lectura y escritura se manifiestan con facilidad mediante textos físicos o virtuales durante la clase?



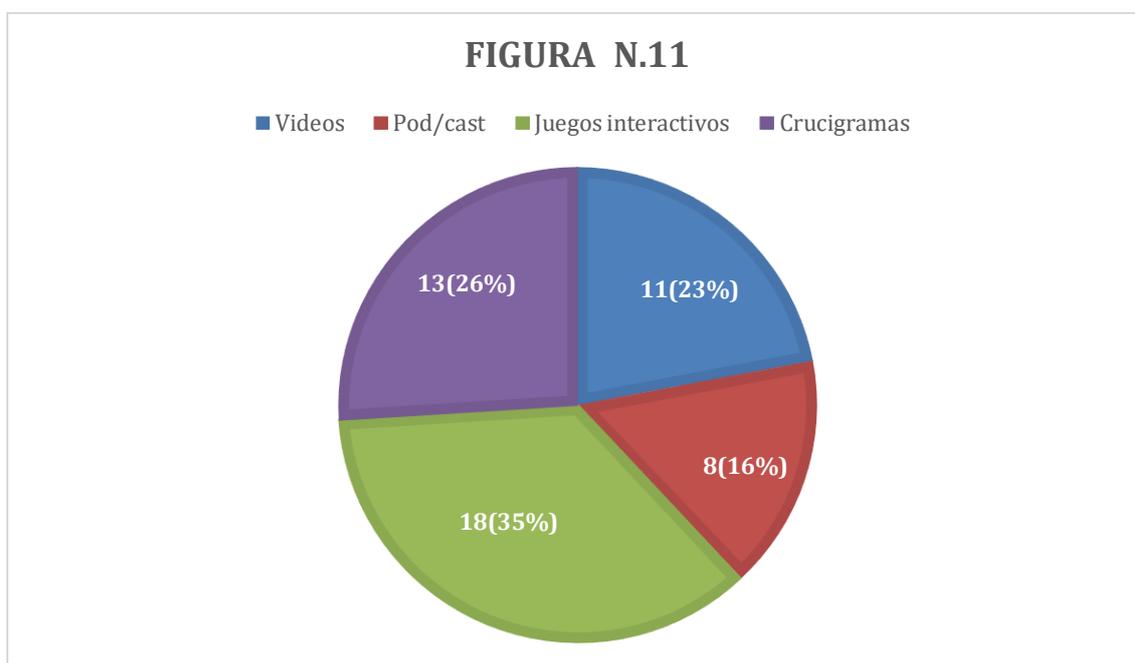
Como resultado en la figura N.9 tenemos que; de un total de 50 estudiantes, el 96% de las habilidades de lecto-escritura se manifiestan en clases, mientras tanto el, 4% lo hace mediante la virtualidad en clases.

Figura N.10 ¿Cuál de las siguientes opciones serían las problemáticas que dificultan el aprendizaje en clase mediante la tecnología?



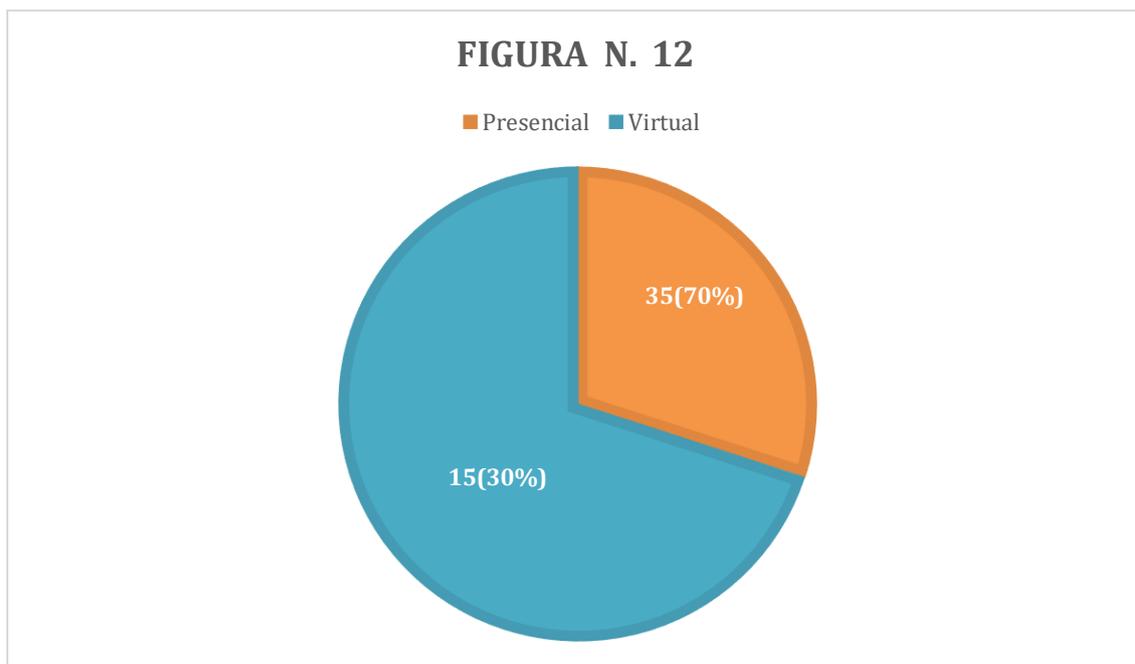
Como resultado en la figura N.10 tenemos que; de un total de 50 estudiantes, el 50% de los estudiantes tienen problemas de conexión a internet, así mismo, el 50% tiene problemas por falta de implementos tecnológicos en clase, lo que nos da como resultado que ambas aristas son el problema principal para el aprendizaje dentro de clase.

Figura N.11 ¿Cuáles de las siguientes herramientas de multimedia son preferidas por los estudiantes, para ser ejecutadas en el hogar?



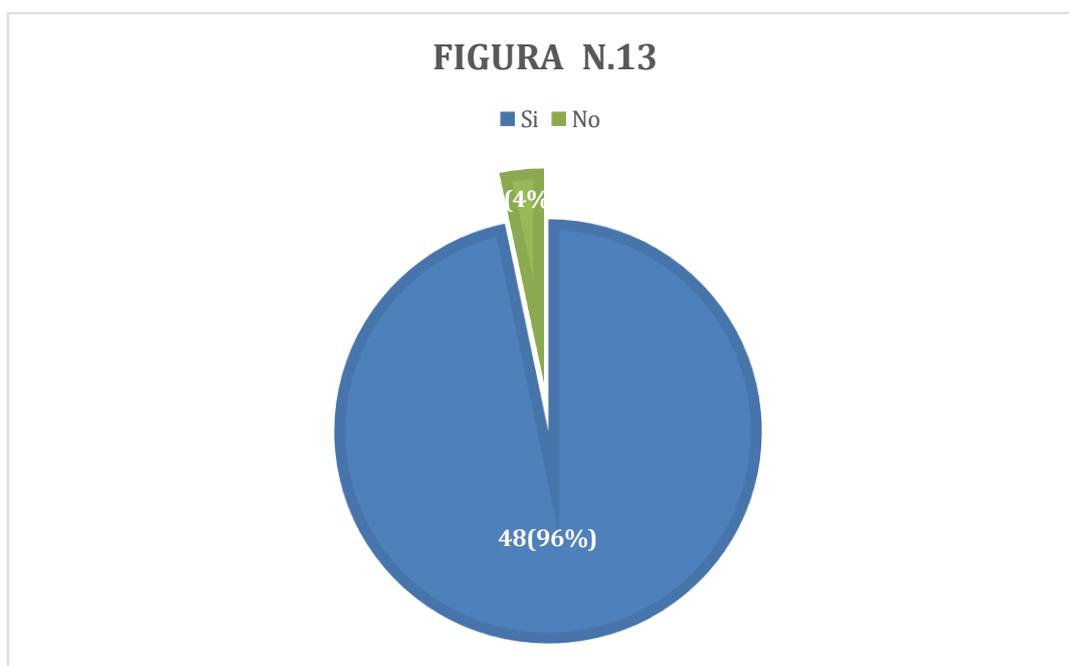
Como resultado en la figura N.11 tenemos que; de un total de 50 estudiantes, el 35% de los estudiantes prefieren interactuar mediante juegos educativos, el 23% prefiere observar videos, el 16% pod/cast y, por último, el 26% prefiere crucigramas.

Figura N.12 ¿Los estudiantes prefieren recibir clases de Lenguaje y Literatura de manera presencial o virtual?



Como resultado en la figura N.12, tenemos que; de un total de 50 estudiantes, el 70% de los estudiantes prefieren la educación virtual, el 30% prefiere la virtualidad, lo que nos da como resultado que, los estudiantes prefieren la virtualidad.

Figura N.13 ¿Cree que una página informativa sobre las herramientas educativas, ayudarían a mejorar y complementar sus capacidades de lecto-escritura?



Nota: Las figuras del 7 al 13 representan el resultado de la observación directa

Como resultado de una encuesta de 6 preguntas, podemos deducir que, los estudiantes pertenecientes a 1er de bachillerato de la Unidad educativa Luxemburgo, en un resultado global de 50 estudiantes, con una muestra de 30 estudiantes, arrojan los siguientes datos;

El 50% de estudiantes a veces, comprenden los contenidos académicos orales y escritos, el 20% de alumnos siempre, y el 30% nunca, mientras tanto, existe un dato estadístico preocupante, el 60% muestra desinterés por la clase, el 30% por falta de materiales, el 6% por factores psicológicos y el 3% por problemas de salud. Lo que nos da como resultado que; en clases los alumnos no muestran interés por la materia, a su vez, el 96% de las habilidades de lecto-escritura se manifiestan en clases, mientras tanto el, 4% lo hace mediante la virtualidad en clases, esto deriva a deducir que la presencia del docente cumple un rol importante dentro la codificación de los contenidos, como se puede ver en la figura N.6, los estudiante prefieren no interactuar de manera física, más bien, es de su preferencia la virtualidad, eligen la no presencia del docente.

Posteriormente se emplea una ficha de observación, la cual, nos permite evidenciar los inconvenientes existentes para el correcto empleo y uso de la lectura y escritura en la materia de lenguaje y literatura, a ello se puede sumar el desinterés en general por la materia, a ello se suma, problemas en conectividad y acceso libre al internet, lo que no permite realizar actividades sincrónicas, como se puede ver en la figura N.13, a pesar de ello, los estudiantes prefieren guiarse mediante el internet para resolver sus dudas en tanto a situaciones académicas. Por lo cual, se defiende y comprueba la viabilidad de crear una página informativa para mejorar y apoyar las habilidades de los estudiantes.

CAPÍTULO II: PROPUESTA MODELO PEDAGÓGICO

2. Fundamentos teóricos aplicados

2.1 Teoría cognitivista

Piaget (2018) percibe a la capacidad cognitiva e inteligencia como aparatos neurálgicos que están estrechamente ligadas al medio físico y social, afirma que, el desarrollo cognitivo está en el centro del organismo humano, y el lenguaje es contingente en el conocimiento y la comprensión adquirida a través del desarrollo cognitivo, así, se menciona que. Piaget y Inhelder (1973) argumentaron que los aspectos figurativos o la representación de la inteligencia están subordinados a sus aspectos operativos y dinámicos, y que la comprensión proviene principalmente del aspecto operativo de la inteligencia.

2.1.2 Teoría constructivista

Vygotsky (2019) plantea que, es la sociedad y la cultura la razón de los razonamientos y las decisiones humanas. En esta forma, Valencia (2016), señala que el objetivo fundamental de la educación es desarrollar en los estudiantes un conjunto adaptable y creativo de estrategias de comportamiento y conocimiento. Estas habilidades les capacitan para comprender la complejidad de las situaciones y generar diversas opciones de solución. Además, resalta la función crucial del profesor en este proceso educativo, sugiriendo que prescindir del docente significaría el final de una etapa importante.

2.1.3. Teoría conectivista

Siemens (2004), las conexiones y la forma que influye la información da como resultado el conocimiento, existe más allá del individuo, Por lo tanto, el proceso de aprendizaje se convierte en la habilidad para identificar los flujos relevantes de información y seguirlos. Según el autor, el conectivismo propone un modelo de aprendizaje que reconoce los cambios significativos en la sociedad, donde el aprendizaje ya no es una actividad interna

e individualista, en este enfoque, el aprendizaje, definido como conocimiento aplicable, puede encontrarse fuera de nosotros mismos, como en una organización o una base de datos.

2.2. Descripción de la propuesta

A continuación, la presente propuesta se sustenta en una estrategia informativa didáctica, en la cual, se emplea varias aristas tales como; imágenes, videos, conceptos, guías y juegos didácticos, a través de herramientas digitales para generar y mejorar las habilidades de lecto-escritura, herramientas digitales en consonancia con las tecnologías de la información y la comunicación, para que los estudiantes logren motivarse de una manera adecuada.

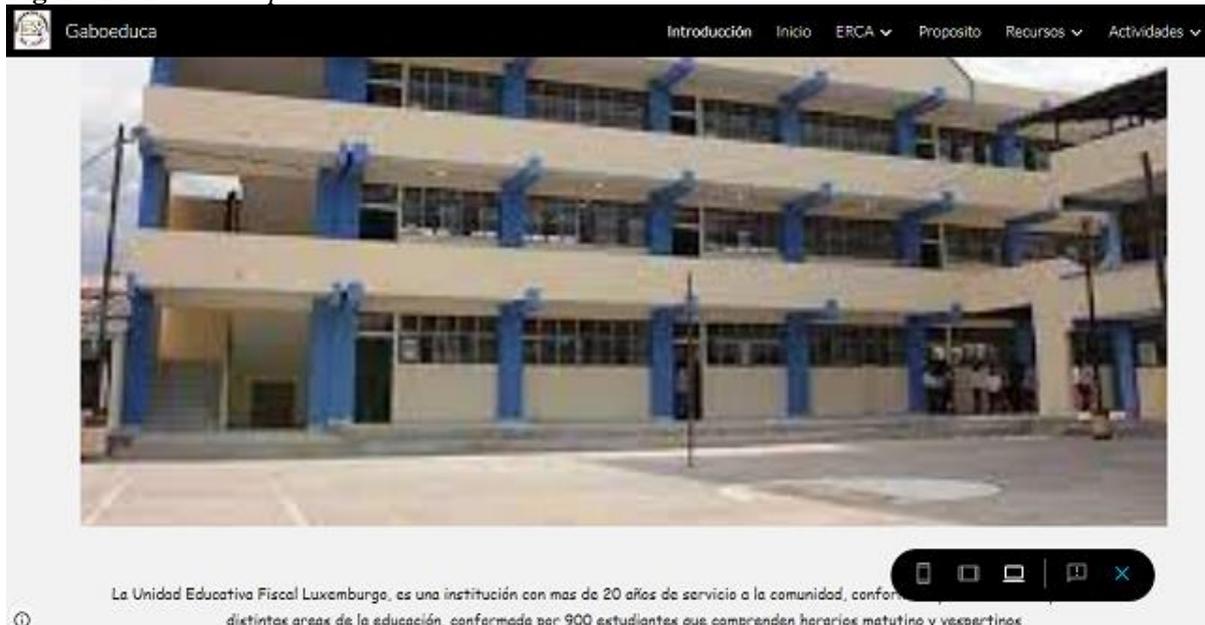
Plataformas	Incluye	Acceso libre
Google Sites	x	x
Google Slides		x
Educaplay	x	x
Kahoot	x	x
You Tube	x	x

Nota: La tabla comparativa representa características incluidas

2.2.1 Estructura web

Para el diseño de la página web se toma en consideración la edad de los estudiantes, se toma una plantilla diseñada de Sites para dar forma al contenido informativo, como apertura o portada.

Figura 14. *Diseño de portada web*



Nota: La imagen representa la portada de la pagina web

2.3. Diseño

El diseño de la página web informativa tendrá varias aristas que aportaran al conocimiento y desarrollo de las actividades académicas, por ello, se los ha dividido en distintas categorías como se puede observar en la imagen N.2

Figura 15. *Diseño ERCA*



Nota: La imagen representa el diseño de ERCA

2.3.1. Contenido

Previo a la elaboración de portada y bienvenida tenemos, el contenido que nos acerca sobre la metodología ERCA, así mismo temas y subtemas de desarrollo en tanto a la lecto-escritura, por lo cual, tenemos el siguiente acercamiento del diseño, véase en la siguiente imagen.

Figura 16. *Diseño de actividades*



Nota: La imagen representa el diseño de las actividades iniciales de la página web

3. Validación de la propuesta

El presente proyecto se sustenta conjuntamente con un proceso de observación directa, y cuestionario, misma que, con la participación del docente de la Unidad Educativa Luxemburgo, permite generar datos sobre las ventajas de emplear las tecnologías, como herramientas para estimular las capacidades de lectura y escritura dentro y fuera de la institución.

De esta manera, la creación de una página web informativa sería de gran utilidad para los estudiantes de 1er de bachillerato, que, como resultado de encontrarnos una era tecnológica, implementarían recursos a sus conocimientos, también hay que considerar el gran aporte que recibiría el docente de la materia, a razón de que, en segundo plano, respaldaría, argumentaría y agilizaría sus actividades académicas.

Por lo general, se recomienda que cada materia, departamento de comunicación o DC, implementen en recursos comunicativos para afianzar las relaciones de la comunidad educativa, mismas que permitirían mejorar el entorno educativo mediante la interactividad y el dinamismo, dejando por fuera al inapropiado y caduco tradicionalismo educativo, que imponen normas caducas hacia una sociedad educativa en constante transformación.

3.1. Síntesis de Validación

Previo a la valoración por parte del especialista en el tema, se menciona los siguientes detalles, a continuación: “Debe incluir más actividades interactivas para estimular las capacidades de lecto-escritura, en los estudiantes, mejorar la presentación de las actividades.” Por lo que, se realizan ajustes técnicos directamente en la página web, se envía por segunda vez la propuesta, luego de la rectificación del contenido, se incluyen alternativas para que los estudiantes tengan la posibilidad de determinar que herramienta es de su interés, aquí se obtiene una mejor validación de resultados como se puede ver en los anexos.

3.1. 1. Matriz de articulación

Siemens (2004) menciona que, la revolución de las tecnologías de la información ha modificado la esencia del ser humano, la percepción del tiempo durante la ejecución del trabajo y especialmente los métodos de aprendizaje en la era digital, son apartados incluyentes para la educación, Por lo tanto, es crucial presentar las siguientes estructuras educativas.

Tabla N. 3

Componente teórico	Componente metodológico	Componente práctico	Componentes TIC
<p>Conectivista; la interacción ocurre al interior de redes, las cuales son definidas por Siemens como conexiones entre entidades, por tal motivo, la creación de una página web informativa, permite que los estudiantes, conozcan e interactúen de mejor manera en su entorno académico, mediante el conocimiento y uso de las plataformas educativas mencionadas para mejorar sus habilidades de lecto-escritura.</p>	<p>ERCA: conocida también como “el ciclo de cuatro momentos”: Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación, La cual debe cumplir las siguientes aristas;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ser aplicable en pequeños y medianos grupos de trabajo. • Permitir una relación estrecha entre los 	<p>La metodología ERCA le ha permitido mayor participación y un clima de cordialidad, está manifestando que hubo espacio para contrastar sus ideas y puntos de vista con los compañeros del grupo Las clases desarrolladas con la metodología ERCA nos permitió desarrollar.</p> <p>ERCA motivó estudiar temas de actualidad como el cambio climático. Además, propició el trabajo en grupo</p>	<p>Para lograr desarrollar nuestro proyecto, se ha tomado en consideración las siguientes plataformas educativas e interactivas;</p> <p>Google Sites: permite crear un sitio web de una forma sencilla mediante el internet, aquí se emplea plantillas determinadas para la creación e imagen de la web informativa</p>

<p>Constructivista: el aprendizaje se fortalece mediante el paso de información entre personas (maestro-alumno), en este caso construir no es lo importante, sino recibir. En el constructivismo el aprendizaje es activo, no pasivo, por ello, mediante la interactividad y creación de actividades digitales, se logrará que el estudiante plasme su atención en los contenidos informativos de mencionada página web.</p>	<p>conocimientos teóricos y su aplicación práctica.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Valorar las experiencias de los participantes y orientarse al logro de aprendizajes significativos. ● Fomentar el cuestionamiento de lo que se aprende, la búsqueda de una mayor actividad cognoscitiva, mayor creatividad y autoaprendizaje en los estudiantes, así como mayor capacidad reflexiva. 	<p>y el fortalecimiento de los lazos de comunicación, respeto y compañerismo entre los integrantes.</p> <p>La comunicación en el aula fue multidireccional y no vertical como lo fue en la metodología tradicional.</p> <p>Para lograr estos beneficios que reconocen los estudiantes, las clases se diseñaron dejando el tiempo suficiente para la intervención y participación de los alumnos dentro del grupo y en la socialización de sus conclusiones, para lo cual, se aplica textos electrónicos, cuentos, juegos, videos explicativos, imágenes interactividades como sopa de letras,</p>	<p>You Tube: permite observar videos de corta duración para evitar la fatiga ocular.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sites Es una aplicación en línea que permite a los usuarios crear y gestionar rápidamente sitios web. Ofrece una interfaz de usuario sencilla e intuitiva para crear y editar páginas web sin necesidad de tener conocimientos de codificación o programación ● Kahoot
---	---	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> ● Promover la socialización del conocimiento a partir del trabajo colectivo. ● Fomentar el desarrollo de actitudes positivas hacia el conocimiento y generar motivación para nuevos aprendizajes. ● Empleo y uso de guía de observación 	<p>mismas que transforman la rutina en algo nuevo y relajante para el buen vivir del estudiante.</p>	<p>Enseña a los estudiantes a jugar de forma ordenada dentro del aula de clases, para que la experiencia sea única.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El creador de los juegos, en este caso el profesor, debe registrarse en la plataforma. ● Existen grandes repertorios de juegos ya creados por otros usuarios que cualquiera puede utilizar.
--	---	--	--

CONCLUSIONES

Los fundamentos teóricos para las capacidades de lecto-escritura, mediante la web, se argumentan mediante las dificultades y desinterés que muestran los estudiantes por aprender, sea esta de manera presencial o virtual, por lo cual, mediante la metodología ERCA, se logro implementar un diseño significativo informativo y participativo para los estudiantes de 1er de bachillerato.

Por lo consiguiente podemos afirmar los siguientes puntos:

El diseño de dicha página web conocida como 3.0, permitió mediante la información oportuna, clara y precisa, diagnosticar los factores que intervienen en el rendimiento académico, tales como el desinterés por aprender, a razón que existe un gran porcentaje de estudiantes que no encuentran en clases una motivación por la lectura y escritura, siendo así, la tecnología un instrumento que permite conocer y dinamizar las actividades escolares, aquí, se da a conocer que la gran mayoría opta por leer textos de géneros de drama, terror y comedia, géneros que lograron llamar la atención de los estudiantes y posteriormente se ejecuta con éxito las dinámicas de lecto-escritura.

Mas aún, el diseño de la página web, permitió mediante la información estimular las capacidades de lecto-escritura, a través de conceptos, videos, juegos de palabras e imágenes, generando espacios mas adecuados para la interacción entre estudiante y docente.

Para finalizar tenemos la valoración de un experto en el tema, que mediante su opinión permitió mejorar y desarrollar el contenido web informativo en beneficio de los estudiantes de 1er de bachillerato de la Unidad Educativa Luxemburgo, destacando el proyecto por su adaptabilidad, viabilidad y contenido con la finalidad de estimular a los estudiantes a ser mas de lo que creen ser.

RECOMENDACIONES

La educación tradicional sin duda alguna es un factor que seguirá latente en una era donde la tecnología pasa ser un punto importante dentro del proceso de educación, mas no se puede mencionar que las TIC serán el remplazo de los docentes, como se ha demostrado en dicho proyecto, existen muchos factores sociales, administrativos, estatales e institucionales que deben mejorar para el bienestar de los estudiantes.

Se sugiere que cada docente adopte como uso alterno las plataformas educativas informativas para dinamizar las actividades escolares, de esta forma, integrar a los estudiantes de una mejor manera a la sociedad, integrando a la página web parámetros sencillos para el fácil acceso de estudiantes y docentes, sin duda alguna, permitirían estimular las actividades académicas de una manera más fluida.

Por último, se recomienda socializar mediante páginas y redes sociales los resultados obtenidos en forma general para que la sociedad y comunidad educativa tenga conocimiento de que sucede dentro de la institución educativa, para ello, se podría utilizar imágenes, videos, (reels) en You Tube, previa autorización, integrando así a estudiantes, padres y docentes a un mejor sistema, basados en las normas del buen vivir.

BIBLIOGRAFÍA

Sunkel, G., Trucco, D., & Espejo, A. (2013). La integración de las tecnologías digitales en las escuelas de América Latina y el Caribe, una mirada multidimensional. Santiago de Chile: Naciones Unidas.

Mata L, (201). Investigación: Enfoque de la investigación.
<https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-de-investigacion-la-naturaleza-del-estudio/>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). Metodología de la Investigación. México D.F.: McGRAW-HILL.

La web (2015) multimedia: La web. Origen de la web.
<https://www.mediummultimedia.com/web/cual-es-el-origen-de-la-web/>

Ortiz H (2018). Jóvenes motivados a la lectura y escritura. Educación. Periodismo docente. <https://educacion.gob.ec/jovenes-motivan-a-la-lectura-y-escritura-en-club-de-periodismo/>.

Educación Gob (2017) <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/AgendaEducativa-Digital.pdf>. Enciclopedia concepto (2024). Tecnología web. <https://concepto.de/pagina-web/#ixzz8SOsbBfN6>

Enciclopedia concepto (2024). Tecnología web. <https://concepto.de/pagina-web/#ixzz8SOsbBfN6> Fuente: <https://concepto.de/pagina-web/#ixzz8SOownesJH>

Familia y Salud (2017). Estimulación del aprendizaje. <https://www.familiaysalud.es/crecemos/la-pubertad/estimulacion-del-aprendizaje-en-adolescentes-de-12-14-anos>.

Euroinnova (2018). Euroinnovablog. <https://www.euroinnova.ec/blog/que-es-la-lectoescritura#metodos-de-lectoescritura>.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1973). *Memory and intelligence*. Londres: Routledge y Kegan Paul.

Valencia, V. (2016). *Dimensión emocional en la atribución de sentido al aprendizaje, en un entorno educativo universitario híbrido* [Tesis de posgrado]. Universidad Tecnológica de Pereira

Siemens, G. (2004) *Connectivism: a theory for the digital age* eLearningSpace, December 12.

Siemens, George. 2004. *A learning theory for the digital age* [en línea]. Disponible en <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm> [consulta 20/02/ 2008]

RTV Noticias: *La guerra fría. Internet nació de un proyecto militar.* <https://www.rtve.es/noticias/20090517/internet-nacio-de-un-proyecto-militar-de-estados-unidos-en-la-guerra-fria/276608.shtml>.

Enciclopedia Tecnología web. <https://concepto.de/pagina-web/#ixzz8SOsbfN6>Fuente: <https://concepto.de/pagina-web/#ixzz8SOownesJH>

Familia y salud Estimulación del aprendizaje. <https://www.familiaysalud.es/crecemos/la-pubertad/estimulacion-del-aprendizaje-en-adolescentes-de-12-14-anos>.

Educacion tres punto cero Recursosplataformas. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/plataformas-para-aprender-jugando/>

Jóvenes motivados a la lectura y escritura. Educación. Periodismo docente. <https://educacion.gob.ec/jovenes-motivan-a-la-lectura-y-escritura-en-club-de-periodismo/>.

ANEXOS



FORMATO DE ENCUESTA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

CIVILIZACIONES FLUVIALES DE LA ANTIGÜEDAD

ENCUESTA DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE 1er DE BACHILLERATO

Objetivo:

Evidenciar factores que dificultan que los estudiantes de Primero de Bachillerato en la materia de lenguaje y literatura tienen al momento de interactuar y comprender.

Se resalta la participación de cada uno de los participantes para de esta manera, poder encontrar alternativas viables para su proceso académico.

Instrucciones:

Seleccione la respuesta que usted crea correcta.

- 1.- ¿Cuál de los siguientes es de tu preferencia?
- 2.- ¿Cuánto a menudo leen libros?
- 3.- ¿Que géneros es de tu preferencia?
- 4.- ¿Después de leer un libro eres capaz de comprender el contenido y transcribirlo?
- 5.- ¿Crees que existe falta de información sobre las herramientas virtuales actuales de la educación?
- 6.- ¿Crees que la creación de una página web informativa, sobre los instrumentos virtuales de educación, te permitiría desarrollar de mejor manera tus capacidades de lecto-escritura?

Ficha de observación dirigida a estudiantes de 1er de bachillerato

Aspectos a observar	Respuesta	Comentarios
Expresión oral y escrita	Parcialmente	Siempre y cuando el docente esté presente en el aula
Expresión oral y escrita mediante uso de plataformas virtuales	Parcialmente	Lo ejercicios en clase se cumplen, dichos resultados se almacenan en la nube de las plataformas
Capacidad para sintetizar textos	Parcialmente	Se pudo observar que poseen dificultades para realizar síntesis de textos
Es de su agrado leer libros	Parcialmente	De preferencias textos de farándula, textos de terror, drama y comedia, provenientes de fuentes de internet
El factor principal de desconcentración se debe a:	Desinterés	Dedican tiempo a realizar otras actividades
Habilidades de lecto-escritura se manifiesta en el hogar	Parcialmente	Se realiza el trabajo de manera completa, con ciertas falencias.
Mala conexión de red, no permite una interacción adecuada	Parcialmente	No todos poseen conexión a la red, lo que no permite interactuar de manera sincrónica
Herramientas preferidas por estudiantes	Componentes virtuales	Juegos de palabras, crucigramas, adivinanzas
Prefieren la virtualidad	Parcialmente	La gran mayoría prefiere clases virtuales
Ven las páginas web como una fuente de información	En su totalidad	Prefieren guiarse por medio del contenido de páginas de internet.
Las fuentes de consulta son verificadas por los estudiantes	Parcialmente	La gran mayoría de estudiantes, no verifica la autenticidad de las fuentes
La guía del profesor para realizar las tareas asincrónicas o virtuales ayuda a mejorar el proceso de aprendizaje	Parcialmente	La guía del profesor es un roll importante, dado que, al existir una duda, recurren a información que brinda el profesor sea esta de manera presencial o mediante información colgada en la red.
Existe una mejoría en tanto al uso de las redes para la formación académica	Parcialmente	La información esta en constante cambio, por lo cual es indispensable actualizar fuentes periódicamente.

VALIDACION DE EXPERTO 1



ESPOG | Escuela de
Posgrados

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL ESCUELA DE
POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACION MEDIADA POR LAS TIC

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega: Maryory Urdaneta

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital **“Diseño de una página web informativa, para estimular las capacidades de lecto-escritura, en los estudiantes de 1ero de bachillerato de la unidad educativa Luxemburgo, ciudad de quito. parroquia de calderón”**. Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: Maryory Urdaneta
Título obtenido: PhD en Ingeniería Eléctrica
C.I.: 1759316126
E-mail: murdaneta@uisrael.edu.ec
Institución de Trabajo: Universidad Tecnológica Israel
Cargo: Docente
Años de experiencia en el área: 15

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: "Diseño de una página web informativa, para estimular las capacidades de lecto-escritura, en los estudiantes de 1ero de bachillerato de la unidad educativa Luxemburgo, ciudad de Quito. parroquia de Calderón"

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	30				

Observaciones:.....

.....

.....

... Recomendaciones:...Debe incluir más actividades interactivas para la estimular las capacidades de lecto-escritura, en los estudiantes, mejorar la presentación de las actividades.

Lugar, fecha de validación: ...Quito 11 de marzo de 2024



Firma del
especialista PhD.
Maryory Urdaneta

Validación especialista 2


**Universidad
Israel**
ESPOG | **Escuela de
Posgrados**

 UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL ESCUELA DE POSGRADOS
 “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACION MEDIADA POR LAS TIC
INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega: Maryory Urdaneta

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital **“Diseño de una página web informativa, para estimular las capacidades de lecto- escritura, en los estudiantes de 1ero de bachillerato de la unidad educativa Luxemburgo, ciudad de Quito, parroquia de Calderón”**. Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: Maryory Urdaneta
Título obtenido: PhD en Ingeniería Eléctrica
C.I.: 1759316126
E-mail: murdaneta@uisrael.edu.ec
Institución de Trabajo: Universidad Tecnológica Israel
Cargo: Docente Titular
Años de experiencia en el área: 15

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: “Diseño de una página web informativa, para estimular las capacidades de lecto-escritura, en los estudiantes de 1ero de bachillerato de la unidad educativa Luxemburgo, ciudad de Quito. parroquia de Calderón”

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

Observaciones:.....
.....

.....
.....

Recomendaciones:.....

.....
.....
.....

Lugar, fecha de validación: Quito, 26 de marzo



Escuela de Posgrados
MARYORY URDANETA
HERRERA

Firma del especialista PhD.
Maryory Urdaneta