



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSTGRADOS**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**
(Aprobado por: RPC-SO-40-No.524-2015-CES)

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE
MAGÍSTER**

Título:
Entorno virtual para la enseñanza de Lengua y Literatura a estudiantes kichwa en décimo año de Educación Básica
Autor/a:
Lic. Enma Yolanda Doicela Doicela
Tutor/a:
Dr. Marcelo Ramírez Terán

Quito-Ecuador

2019

DECLARACIÓN

El documento de tesis con título *Entorno virtual para la enseñanza de Lengua y Literatura a estudiantes kichwa en décimo año de Educación Básica* ha sido desarrollado por Enma Yolanda Doicela Doicela con cédula de identidad 1716433204 posee los derechos de autoría y responsabilidad. La Universidad Tecnológica Israel puede hacer uso de los derechos correspondientes a este trabajo, según lo establecido en su reglamento y por la normatividad institucional vigente.



.....
Enma Yolanda Doicela Doicela

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor del trabajo de titulación certifico:

Que el trabajo de titulación *Entorno virtual para la enseñanza de Lengua y Literatura a estudiantes kichwa en décimo año de Educación Básica* presentado por la Srta. Enma Yolanda Doicela Doicela, estudiante de la maestría en Educación, mención: Gestión del Aprendizaje mediado por TIC, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado que se designe para su correspondiente estudio y calificación.

Quito D.M., 23 de febrero de 2019

TUTOR



Dr. Marcelo Ramírez Terán

DEDICATORIA

A Dios por ser el inspirador en este proceso de obtener uno de los anhelos más
deseados, a mis padres y hermanos que han estado apoyando.
A mi esposo Rodolfo, a Shirley, Jean Pierre por su amor, trabajo y sacrificio en este
tiempo, por confiar y creer en mis logros.

Enma Yolanda Doicela Doicela

AGRADECIMIENTO

Al P. José Manangón, a Mery Martínez, autoridades y personal docente de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jatari Unancha”, a mis compañeros y amigos por confiar en mí y abrirme las puertas para el trabajo de investigación.

De igual manera mis agradecimientos a la Universidad Tecnológica Israel, a todos los docentes que hicieron posible este logro con sus enseñanzas y compartir su valioso conocimiento y su paciencia más que nada su dedicación y apoyo.

A la Msc. Lena Ruiz por su colaboración en este proceso quien y al Dr. Marcelo Ramírez por su dirección, conocimiento, enseñanza permitió el desarrollo de este trabajo.

Enma Yolanda Doicela Doicela

RESUMEN

El presente trabajo de titulación consiste en aportar al proceso de enseñanza aprendizaje a través de la utilización de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) en el área de Lengua y Literatura en el décimo año de educación general básica de estudiantes kichwas para lo cual se usó un modelo pedagógico y una metodología que rompa totalmente con la forma tradicional acerca de la enseñanza de Lengua y Literatura en donde la participación y la interrelación entre estudiante y docente confluyan en igual porcentaje. La idea surge después de analizar el bajo rendimiento académico que tienen los estudiantes kichwas a la hora de pasar de nivel. En Ecuador hay un gran porcentaje de personas que no lee según la UNESCO. Esta situación se aduce a la mala práctica de la enseñanza y acercamiento a la lengua. Así mismo se profundiza el uso de la metodología DPRAC aplicada a los entornos virtuales con la plataforma Google Classroom que permitirá a los estudiantes kichwas de las comunidades mejorar sus aprendizajes en el área. Para la Unidad Educativa Jatari Unancha es primordial el dominio de la lengua castellana en los contextos social y académico, pues hay que destacar la habilidad que pueden llegar a tener por el manejo de dos lenguas a la vez. Según la encuesta realizada, un alto porcentaje de encuestados declara conocer la metodología; sin embargo, le es indispensable aplicar la metodología por medio de la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje.

Palabras claves: enseñanza–aprendizaje, modelo pedagógico, rendimiento académico, kichwa, entorno virtual de aprendizaje, TIC.

ABSTRACT

The present degree work is to contribute to the teaching-learning process through the use of a virtual learning environment (EVA) in the area of Language and Literature in the tenth year of basic general education of kichwa students. Uses a pedagogical model and a methodology that breaks completely with the traditional way of teaching language and literature where the participation and the interrelation between student and teacher converge in the same percentage. The idea comes after analyzing the low academic performance of the students who are at the time of passing the level. In Ecuador there is a large percentage of people who do not read according to UNESCO. This situation refers to the bad practice of teaching and approaching the language. Likewise, it deepens in the use of the DPRAC methodology applied to virtual environments with the Google Classroom platform that trains students in the areas of improving their learning in the area. For the Jatari Unancha Educational Unit, the mastery of the Castilian language in social and academic contexts is paramount, because we must highlight the ability it can have to manage two languages at the same time. According to the survey conducted, a high percentage of respondents declare to know the methodology; however, the application is indispensable.

Keywords: teaching-learning, pedagogical model, academic performance, kichwa, virtual learning environment, ICT.

ÍNDICE

DECLARACIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
APROBACIÓN DEL TUTOR	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
INTRODUCCIÓN	1
Preguntas científicas.....	2
Objetivo general	2
Objetivos específicos	3
Justificación.....	4
CAPÍTULO I	6
MARCO TEÓRICO	6
1.1. Antecedentes	6
1.1.1. Factores que influyen en el rendimiento académico.....	8
1.2. CONCEPTUALIZACIÓN	10
1.2.1 Metodología DPRAC	10
1.3. Estrategias didácticas para la enseñanza de lengua y literatura de los estudiantes de kichwa.....	14
1.4. Tipos de estrategias de aprendizaje.....	15
1.5. Entornos virtuales de aprendizaje	15
1.6. Las plataformas de formación virtual	16
Interactividad:.....	18
Flexibilidad:.....	18
Escalabilidad:	18

1.7. Google Classroom.....	18
1.7.1. Acceso a más información, en menos tiempo	18
1.7.2. Comenta novedades en el instante, sin tener que esperar al día siguiente	19
1.7.3. Menos posibilidades de copiar	19
1.7.4. Ayuda en el proceso creativo	19
1.7.5. Aprendizaje colaborativo.....	19
1.8. Innovación tecnológica	20
1.9. Tipos de innovación pedagógica.....	21
1.9.1. Innovación pedagógica con investigación previa.....	21
1.9.2. Innovación pedagógica que parte de una experiencia concreta.....	21
CAPÍTULO II.....	24
METODOLOGÍA	24
2.1 Diseño de investigación	25
2.2 Población.....	25
2.3 Muestra.....	25
2.4 Unidades de estudio	25
2.4.1. Estudiantes kichwa del décimo año de Educación Básica	25
2.4.2. Docentes del área de Lengua y Literatura	25
2.5. DIMENSIONES E INDICADORES	25
2.5.1. Método.....	26
2.5.2. Técnica	26
2.6. Resultados de la encuesta a los docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Jatari Unancha.....	27
2.6.1. Pregunta 1	27
2.6.2. Pregunta 2: ¿Aplica la metodología DPRAC de nuestra institución?.....	27
2.6.3. Pregunta 3: ¿Aplica con rigurosidad cada una de las fases de la metodología DPRAC?.....	28

2.6.4. Pregunta 4: ¿Cuáles son los principales recursos didácticos que usted utiliza para la enseñanza de Lengua y Literatura?	28
2.6.6. Pregunta 6: ¿Conoce usted qué es un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)?	30
2.6.7. Pregunta 7: ¿Sabe para qué se utiliza un entorno virtual (EVA)?.....	30
2.6.10. Pregunta 10: ¿En qué plataforma ha recibido capacitación?.....	32
2.6.11. Pregunta 11: ¿Tiene acceso al internet con algún dispositivo electrónico? 33	
2.7. RESULTADOS DE LA ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE JATARI UNANCHA	33
2.7.1. Pregunta 1: ¿Usted conoce la metodología DPRAC?	34
2.7.2. Pregunta 2: Según su criterio conteste ¿cuál de las fases le ha resultado más entendible?	34
2.7.3. Pregunta 3: ¿Las estrategias didácticas que aplica el docente en el proceso de enseñanza aprendizaje le parecen correctas?	35
2.7.4. Pregunta 4: ¿Para el aprendizaje de la Lengua y Literatura el docente sigue procesos y pasos específicos?	35
2.7.5. Pregunta 5: ¿El docente utiliza herramientas virtuales para el proceso de enseñanza en el aula?	36
2.7.6. Pregunta 6: ¿El docente utiliza entornos virtuales para el aprendizaje (EVA)?	36
2.7.7. Pregunta 7: ¿Ha escuchado sobre el uso de la plataforma educativa Google Classroom?	37
2.7.8. Pregunta 8: ¿El docente utiliza herramientas virtuales para el aprendizaje en el aula?	37
2.7.9. Pregunta 9: Conoce usted que es un entorno virtual de aprendizaje	38
2.8 Análisis de los resultados del diagnóstico	39
CAPÍTULO III.....	40
PROPUESTA.....	40

3.1. ENTORNO VIRTUAL PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA A ESTUDIANTES KICHWA EN DÉCIMO AÑO	40
3.1.1. Objetivo	41
3.1.2. Aspectos metodológicos	41
3.1.3. Creación del entorno virtual en Google Classroom	42
3.1.3.1. Funciones.....	42
3.1.4. Ventajas	44
3.1.5. Roles y funciones	45
3.1.6 Proceso de validación la propuesta	46
3.1.7. Requerimientos técnicos	48
3.1.8. Herramientas que se utilizarán en la propuesta.....	48
3.1.9. Evaluación de los aprendizajes	49
3.1.10. Funciones	50
3.1.11. Manual.....	51
3.1.11.4. Mensaje de bienvenida	54
3.1.12. Crear preguntas.....	57
3.1.13. Compartir con dispositivos móviles	58
CONCLUSIONES	59
RECOMENDACIONES	59
BIBLIOGRAFÍA	61

TABLA DE FIGURAS

Figura 1: Proceso metodológico	13
Figura 2: Docentes, según género	27
Figura 3: Aplicación de la metodología DPRAC	27
Figura 4: Aplicación fases metodológicas.....	28
Figura 5: Recursos didácticos.....	29
Figura 6: uso de recursos tecnológicos.....	29
Figura 7: Conocimiento de entornos virtuales.....	30
Figura 8: Utilidad de un EVA	31
Figura 9: Plataformas educativas más conocidas	31
Figura 10: Conocimiento de la herramienta	32
Figura 11: Plataformas utilizadas	32
Figura 12: Acceso a dispositivos electrónicos.....	33
Figura 13: población de estudiantes	33
Figura 14: Conocimiento de la Metodología	34
Figura 15: Conocimiento de las fases metodológicas	34
Figura 16: estrategias aplicadas por los docentes)	35
Figura 17: Procesos correctos de los docentes	35
Figura 18: Utilización de herramientas virtuales.....	36
Figura 19: Utilización de entornos virtuales de aprendizaje.. ..	36
Figura 20: Uso de la plataforma Google Classroom	37
Figura 21: Utilización de EVA.....	37
Figura 22: Conocimiento de entornos virtuales de aprendizaje	38
Figura 23: Disponibilidad de internet en dispositivos.....	38
Figura 24: Ingreso a Classroom.....	51
Figura 25: Términos y condiciones	51
Figura 26: Creación de una clase.....	52
Figura 27: Clase creada	52
Figura 28: Perfil creado	52
Figura 29: Ingreso de docentes.....	53
Figura 30: Estructura de la clase	54
Figura 31: Eelaboración del entorno virtual.....	54

Figura 32: Actividades del diagnóstico	54
Figura 33: Contenido del diagnóstico.....	55
Figura 34: Actividades en la fase partir de la experiencia.....	55
Figura 35: Aactividades de la reflexión.....	55
Figura 36: Actividades de ampliación del conocimiento	56
Figura 37: Cambiar la realidad	56
Figura 38: Creación de preguntas.....	57

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Resultados de la propuesta	47
Tabla 2: Evaluación de los aprendizajes.....	50

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1: ENCUESTA A DOCENTES	63
ANEXO 2: ENCUESTA A ESTUDIANTES	66
ANEXO 3: GUÍA PARA LA EVALUACIÓN AL DOCENTE	68
ANEXO 4: GUÍA PARA LA EVALUACIÓN FINAL DE LOS ESTUDIANTES.....	70

INTRODUCCIÓN

El proceso de enseñanza aprendizaje a nivel mundial luego del 2015 en el informe de la EPT (Educación para Todos) en el mundo se preguntan si alcanzan o no las metas. Esto indica claramente que 57 millones de niños no están aprendiendo porque simplemente no van a la escuela, el acceso no es el único problema crítico, la mala calidad limita también el aprendizaje (UNESCO, 2015, pág. 15).

El colegio Jatari Unancha es una institución bilingüe donde los estudiantes son kichwa hablantes. El área de Lengua y Literatura ha tomado un papel importante en la sociedad ya que está inmerso en todas las actividades cotidianas de la población y es un campo en el que debemos preocuparnos mucho con la manera que se practica la comunicación entre los individuos por eso es vital ya que sería su segunda lengua que debería trabajar desde los primeros años de vida de los seres humanos de una manera sistemática y puntual haciendo énfasis en la comprensión de todos y cada uno de los elementos que intervienen en el lenguaje.

La integración de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) dentro del currículo de Lengua Castellana y Literatura es una necesidad dentro de la sociedad actual debido a las características de un mundo en donde es imprescindible la comunicación. Sin embargo, el universo de las nuevas tecnologías es tan grande que, en ocasiones, resulta difícil delimitar su relación con la enseñanza.

Las estrategias metodológicas para mejorar el rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura en el de décimo año de Educación Básica se vuelven una tarea primordial ya que la mayoría de a los estudiantes son kichwa hablantes y se les hace complicado aprender el idioma castellano como segunda lengua.

Se pudo observar y percibir las dificultades que tienen los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la lectura y escritura; además se toma en cuenta como fuentes de información a los docentes y estudiantes de la institución. Tal es así que en el año 2012 la Universidad Andina Simón Bolívar realiza una investigación con el investigador Pedro

Morales en donde se evidencia la pertinencia de elaborar una metodología propia basada en los contextos en donde se desenvuelve la institución que se menciona.

El problema que se evidencia en la investigación es:

¿Qué estrategia didáctica será necesaria para la aplicación de la metodología DPRAC en la enseñanza de Lengua y Literatura a estudiantes kichwa hablantes de décimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Jatari Unancha, año lectivo 2018-2019?

Preguntas científicas

¿Cuáles son las bases teóricas y metodológicas para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes kichwas de décimo año?

¿Cuál es el nivel de enseñanza y aprendizaje en Lengua y Literatura en estudiantes kichwas de décimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Jatari Unancha?

¿Cuál LMS aplicaría para la enseñanza en Lengua y Literatura en estudiantes kichwas de décimo año de Educación Básica?

¿Cuál es la valoración de la implementación de un entorno virtual para la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura con los estudiantes kichwa de décimo año de Educación Básica?

Objetivo general

Diseñar un entorno virtual aplicando la metodología DPRAC y estrategias didácticas para la enseñanza de Lengua y Literatura a estudiantes kichwa de décimo año en la Unidad Educativa Jatari Unancha.

Objetivos específicos

- Conceptualizar las bases teóricas y metodológicas para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes kichwa de décimo año.
- Diagnosticar el rendimiento académico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes kichwa de décimo año de Educación Básica.
- Diseñar un entorno virtual en la plataforma Google Classroom para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes kichwa de décimo año.
- Valorar la implementación de un entorno virtual para la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura con los estudiantes kichwa de décimo año de Educación Básica.

La metodología y la didáctica son la llave maestra para abrir un abanico de posibilidades en la producción de aprendizajes eficaces, direccionados por el modelo pedagógico constructivista de actual vigencia. De allí que el problema de esta investigación responde, primeramente, a un diagnóstico inicial para evidenciar las limitaciones metodológicas en las prácticas profesionales actuales de los docentes que laboran en el Colegio; para posteriormente presentar una propuesta de mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de métodos, técnicas y estrategias activas y participativas. (Morales, 2011, pág. 3).

Para fundamentar el estudio se acude a las teorías del aprendizaje que aproximan los avances de las ciencias psicopedagógicas cuyo debate y aplicación aterriza en el modelo pedagógico constructivista con los aportes de David Ausubel con su propuesta de aprendizaje significativo, Bruner que ilustra el aprendizaje por descubrimiento, Reuven Feuerstein que habla sobre el aprendizaje mediado y Lev Vigotski que señala el aprendizaje socio cultural.

Los fundamentos teóricos de la propuesta se basan en que la utilización de plataformas gestoras debe ser tratada didácticamente, de forma diferente a la educación presencial; el contacto cara a cara se manifiesta distinto, aunque se incorporen elementos sofisticados que

provoquen esta posibilidad del espacio interactivo. Aquí lo que se evidencia fundamentalmente es la llamada “mediación con las herramientas”, que trata de humanizar el artefacto y sus posibilidades.

Google Classroom es una herramienta de enseñanza que cambia la forma tradicional de realizar una clase, cambia la forma de empleo del tiempo dentro y fuera del aula, otorgando a los estudiantes la responsabilidad de su aprendizaje, adecuándose a su propio ritmo, su espacio y tiempo. El docente se convierte en una guía en vez del exponente de una clase (Kachka, 2012, pág. 3).

La propuesta fue valorada con diferentes factores y con el criterio de dos especialistas: en la parte de estilo el Msc. David Moromenacho y en la parte técnica el Ing. Franklin Vargas.

Justificación

La investigación es importante por la sustentación teórica en que se va a desenvolver ya que se pretende encontrar los elementos que dan lugar al mejorar el rendimiento académico en el área de lengua y literatura de estudiantes kichwa de décimo año.

La tesis se fundamenta en la necesidad de implementar un sistema que se base en una metodología de fácil comprensión y acceso a los usuarios. Debido a las nuevas tecnologías, es necesario implementar un sistema el cual pueda ser capaz de satisfacer a los usuarios y al mismo tiempo beneficiar al establecimiento educativo, dando facilidad de comunicación a los usuarios y reduciendo costos de recursos. La interfaz será fácil de manejar, lo que permitirá que el usuario se adapte rápidamente al nuevo modo de trabajo, logrando mayor desenvolvimiento e interacción con el sistema.

Los usuarios podrán tomar pruebas, realizar talleres, acceder al chat, además, el profesor tendrá un registro de actividades de los estudiantes. La investigación resolverá mejorar el aprendizaje de los estudiantes kichwa en el área de lengua y literatura utilizando estrategias didácticas.

Este trabajo se estructura de la siguiente manera:

En el primer capítulo se abordó la base teórica, con los textos de varios autores para entender las perspectivas de una tesis de estudio de caso. Si bien es cierto que para integrar las TIC en la didáctica de las asignaturas es necesaria la cooperación de todos los agentes educativos, comenzando por el Estado y el currículo.

El segundo capítulo se sustentó en el paradigma cualitativo conocido como interpretativo, crítico, humanista y naturalista (González, Gallardo, & Del Pozo, 2017) ya que busca comprender el entorno al proceso de enseñanza aprendizaje en el caso del área de Lengua y literatura es un campo que merece toda la atención del caso por ser pilar de la educación básica en el país.

En el tercer capítulo se propuso una posible solución en donde se visualizó la estrategia que se utilizó para mejorar el aprendizaje con la utilización de las TIC'S con los estudiantes del décimo año de educación general básica, con el desarrollo del entorno virtual, se pretende que los estudiantes incrementen la comprensión, estimulando el interés y la motivación para aprender, esto a la vez ayudará a asimilar los conceptos de forma práctica, sencilla y de fácil entendimiento, alcanzando un aprendizaje efectivo mejorando así el rendimiento académico en el área de lengua y literatura, teniendo en cuenta que este es el principal problema que se enfrentan profesores y padres de familia en casi la mayoría de las instituciones de las comunidades por diversos factores, se validará la importancia del aula virtual teniendo en cuenta la participación de docentes y estudiantes en la cual se pondrá de manifiesto la pertinencia de la propuesta para la institución apegándose a los resultados.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES

En la primera investigación iberoamericana sobre eficacia escolar (IIEE), se trata de un estudio realizado conjuntamente en nueve países, a saber: Bolivia, Colombia, Chile, Cuba, Ecuador, España, Panamá, Perú y Venezuela. Su finalidad fue determinar cuáles son los factores que afectan el rendimiento escolar y el progreso de los (as) estudiantes en escuelas representativas de los países de Iberoamérica ya nombrados.

¿Qué se investigó? Se tomaron en cuenta variables de cuatro niveles: El nivel país, el nivel escuela, el nivel aula y el nivel alumno. Se trataba de averiguar cuánto depende el rendimiento de los alumnos de su nivel socio económico, de su propia personalidad y sus características individuales. ¿Qué es lo que más influye en el rendimiento? ¿La familia o la escuela, la personalidad del alumno o el profesionalismo de los docentes?

Uno de los estudios cualitativos que indagó la investigación iberoamericana es acerca de la percepción que tenían los docentes de las causas del rendimiento escolar de sus alumnos. El otro estudio cualitativo que fue efectuado en el 2016 muestra detalladamente las escuelas más destacadas y contrastó sus características con las de las menos destacadas. ¿Cuáles fueron los resultados? El estudio demostró que lo que más influye en el rendimiento escolar en base a los requisitos imprescindibles y los deseables la metodología de aula, la experiencia de los docentes y su formación, la gestión de la escuela, el nivel de satisfacción de los alumnos con su colegio y, por último, el nivel socioeconómico de la familia.

Según la *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación* concluye que cada país muestra un contexto propio de aprendizaje, así como también concluye que hay que elevar los índices de calidad.

Dentro del constructivismo social la elaboración de entornos virtuales de aprendizaje por parte de un Equipo: “Tecnoutores” integrado por participantes de tres países

Latinoamericanos: Venezuela, Ecuador y República Dominicana. Esta investigación de tipo cualitativa aborda desde la hermenéutica dialéctica el estudio de un caso sobre el aprendizaje significativo, compartido y colaborativo logrado dentro del grupo, a la luz de una de sus integrantes. Parte del relato de tareas que fomentaron la participación, integración y colaboración haciendo uso de herramientas técnico-didácticas, pasando por la implementación de una metodología de aprendizaje virtual como lo es PACIE hasta llegar a la experticia en procesos e-learning. El proceso interpretativo denota como la creatividad, innovación, y colaboración alcanzada permiten hablar de la adquisición de un aprendizaje gradual.

Después de definir la relación que existe entre objetos de aprendizaje y el presente tema de investigación, Rodríguez (2016) concluye lo siguiente:

- Los objetos de aprendizaje son recursos multimedia que apoyan el proceso educativo, al desarrollar un tema específico, en este caso particular con el estudio de la lengua.
- Los objetos de aprendizaje estimulan el aprendizaje en un ambiente dinámico y entretenido, ya que sus contenidos incluyen: conceptos, ejercicios modelo, actividades y evaluación.

Se observa el interés por parte de los estudiantes en emplear en sus clases alternativas innovadoras para desarrollar sus habilidades cognitivas, con las cuales podrán construir sus conocimientos y al estar en contacto con la tecnología les resulta cómodo manipular este tipo de instrumentos y práctico usarlos en el proceso educativo.

Los objetos de aprendizaje elaborados se han desarrollado con el fin de dar a conocer y brindar este recurso como apoyo al aprendizaje de los estudiantes en el tema de este modo tanto docentes como estudiantes podrán disponer de material didáctico que refuerce de manera adecuada el tema impartido en clase.

La utilización de los objetos de aprendizaje o comúnmente llamados herramientas tecnológicas (TIC) son de gran ayuda ya que motiva al estudiante a plasmar un ambiente dinámico y entretenido. Además, por medio de las TIC el docente puede impartir sus

conocimientos, realizar actividades, ejercicios y modelarlos de manera que se desarrolle en el educador habilidades cognitivas.

El concepto aprendizaje como proceso cognitivo de elaboración de la información previamente percibida se ha estudiado relacionándola con factores internos y externos al sujeto que aprende desde las corrientes más conductistas de inicio del siglo XX que acentuaban la influencia de factores ambientales. En la actualidad tiene mayor predicamento la tendencia a considerar que el aprendizaje se caracteriza por ser socio-constructivo, es decir un proceso que es social, cultural e interpersonal (Gajardo , 2012). El aprendizaje según lo que plantea el autor es el proceso que el estudiante realiza a la hora de transformar la información en conocimiento con el contexto que le rodea.

Los autores mencionan que la utilización de diferentes herramientas y la parte cognitiva también que afecta las situaciones externas al proceso de enseñanza aprendizaje considerando que tiene mucho que ver el contexto de donde parte el estudiante o el lugar en que se desenvuelve; así como la forma en que se relaciona el docente, el estudiante y la metodología. Así también la forma en la que se desenvuelve el estudiante. Sin embargo, estoy muy de acuerdo con Gajardo quien manifiesta que el aprendizaje es un proceso social ya que se lo realiza en los contextos del estudiante según el caso.

1.1.1. Factores que influyen en el rendimiento académico

Según la revista (P. & E., 2002, pág. 14) las conclusiones específicas, en términos de los diez factores “alterables” relacionados con el rendimiento, son las siguientes:

1. Los métodos de enseñanza activos son más efectivos que los métodos pasivos.
2. El acceso a libros de texto y otro material instruccional es importante para incrementar el rendimiento académico.
3. La educación formal que recibe el maestro previo a su incorporación al servicio profesional.
4. La provisión de infraestructura básica (por ejemplo, electricidad, agua y mobiliario) está asociada con el rendimiento.

5. La experiencia de los profesores y el conocimiento de los temas de la materia están relacionados positivamente con el rendimiento.
6. El período escolar y la cobertura del currículo están asociados positivamente con el rendimiento negativamente.
7. Las actitudes de los estudiantes hacia los estudios son importantes para incrementar el rendimiento.
8. La distancia entre el lugar de residencia y la escuela está asociada con el rendimiento, entre más cerca mayor rendimiento.
9. El tamaño del grupo parece no tener efecto en el aprendizaje, pero el tamaño de la escuela está relacionado positivamente con el rendimiento.
10. La práctica de tareas en casa que incluye la participación de los padres está relacionada con el rendimiento.

El rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura es un campo que merece toda la atención del caso por ser pilar de la educación básica en el país. Se señalan una docena de factores que generalmente se asocian a los logros educativos; esto es de particular importancia dado que la calidad de educación (en los niveles de primaria y secundaria) en los países latinoamericanos, se muestra baja tanto en términos absolutos como relativos con respecto a países más desarrollados. Los pocos estudios que permiten hacer comparaciones sistemáticas colocan a los países de América Latina y el Caribe por debajo de la mayoría de otras regiones del mundo.

El aprendizaje en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jatari Unancha” parte de una concepción pluralista en donde se evidencia la forma en que aprenden los estudiantes unos lo hacen de forma sistémica y otros lo hacen de forma oral en donde pone de manifiesto el aprendizaje de los saberes de generación en generación cuando se trata de lo sistémico se basa en lo que se aprende en las aulas de ahí se evidencia que tienen ciertas limitaciones por el hecho de que su contexto se desenvuelve en los espacios rurales en donde el manejo de la tecnología es deficiente en la mayoría de zonas donde se encuentra asentadas las comunidades escolares.

1.2. CONCEPTUALIZACIÓN

1.2.1 Metodología DPRAC

La metodología DPRAC (diagnóstico, partir de la experiencia, reflexión, ampliación del conocimiento, cambio de la realidad) se basa y se aplica en la cultura Andina kichwa por su contexto ya que está asentada en la Cordillera Occidental de la provincia de Cotopaxi, en la cuenca alta del río Toachi, localmente conocido como la zona del Quilotoa.

La cultura Andina Quichua sigue en vigencia, fortalecida y con enormes perspectivas de futuro. La cosmovisión, los valores éticos, sus tradiciones y costumbres como formas solidarias de interrelacionarse siguen en vigencia. Podemos decir lo mismo de los saberes ancestrales, sus sabidurías. El mundo subjetivo, el mito es lo que le da el sustento a las comprensiones semánticas y semióticas de su mundo y de las relaciones con la sociedad post-moderna. La lengua Kichwa se ha consolidado, cada vez se escribe más, en el ámbito político partidista el uso del quichua se lo considera de mucho prestigio. (Manangón, 2011, pág. 2).

1.2.2 Fundamentación teórica de la metodología de los aprendizajes

La metodología de los aprendizajes en el aula es una sistematización de los principios pedagógicos de la experiencia del educador indígena, los principios pedagógicos de Paulo Freire, y Lev S Vygotsky. Paulo Freire parte del principio de la conciencia ético-crítica y el proceso de liberación como un proceso de humanización de los oprimidos.

El método de Paulo Freire es, fundamentalmente, un método de cultura popular; da conciencia y politiza. No absorbe lo político en lo pedagógico ni enemista la educación con la política. Las distingue sí, pero en la unidad del mismo movimiento en que el hombre se historiza y busca reencontrarse, esto es, busca ser libre. No tiene la ingenuidad de suponer que la educación, y sólo ella, decidirá los rumbos de la historia (Freire, 1975, pág. 16).

Vygotsky plantea que el ser humano tiene la capacidad de cambiar, siempre tiene la posibilidad de modificar, que la inteligencia no es una capacidad innata que depende de los enlaces que el cerebro pueda establecer; depende entonces del interés del niño y de la mediación del maestro. Por ello concluye que la dimensión social es primera a la individual.

El desarrollo del conocimiento a partir de las realidades que se vive. Lo que dice Freire Betto gráfica mejor: "La cabeza piensa donde los pies pisan". Los conocimientos deben ser orientados por la comunidad en la medida del bien común.

Se puede así mismo encajar también en la escuela autogestionaria ya que en esta se designa toda una serie de variadas experiencias y movimientos pedagógicos de distinto alcance, que pretenden la transformación de la educación, a partir de la participación directa de los interesados: profesores, alumnos y padres.

Se apoya en la autogestión, que se utiliza al mismo tiempo como un medio y un fin en la educación esto implica el desarrollo de la responsabilidad de los estudiantes por su propio aprendizaje, la formación de valores sociales orientados hacia el colectivismo y la participación social. La dinámica de grupos proporciona instrumentos para el análisis y la intervención en los grupos, que permiten enfrentar con mayor claridad los conflictos grupales y aprovechar la energía grupal.

Así también se señala algunas prácticas en la Unidad Educativa "Jatari Unancha" en la pedagogía autogestionaria tales como:

- El profesor se caracteriza por su no-directividad, renuncia, a ser exclusivo poseedor del poder y lo comparte con el grupo. En su rol de "animador" del grupo, el profesor no debe intervenir para ordenar, tomar decisiones, aconsejar o evaluar; su participación debe consistir más en plantear preguntas, suscitar problemas, estimular, mostrar soluciones.
- Se estimula la autonomía, creatividad y la contraposición crítica de distintos puntos de vista, con lo que se rompe la tendencia a la pasividad y la rutina en profesores y estudiantes.

La metodología DPRAC (Figura 1) obedece a ciertos pasos que se deben cumplir a cabalidad para lograr los resultados esperados. A continuación se los describe en forma breve:

1.2.3. Diagnóstico

Esta fase es muy importante ya que se aplica para identificar que conoce y que pueden hacer los estudiantes en relación a los contenidos de la unidad o tema, algunas estrategias son: diálogos informales, tareas grupales, cuestionarios simples, escribir reseñas históricas.

1.2.4. Partir de la experiencia

Se utiliza para crear una base experiencial sobre la cual construir nuevos conocimientos, crear desequilibrio cognitivo, tender puentes entre la teoría científica y la vida real, favorecer la comprensión y valoración de la realidad social y cultural de la comunidad educativa. Se realiza con diferentes actividades tales como:

- Vivencias directas
- Salidas pedagógicas
- Conversar con expositores invitados
- Realizar encuestas, sondeos, entrevistas
- Trabajar con material concreto
- Experiencias indirectas
- Observar y discutir videos, películas

1.2.5. Reflexión

Esta fase de la metodología se lo realiza para procesar experiencias vividas, compartir sentimientos, opiniones, determinar vacíos e inconsistencias entre lo que sabes y lo que han vivido, se lo realiza con las estrategias de formular y responder preguntas, parafrasear, entre otras.

1.2.6. Ampliación del conocimiento

La finalidad de esta fase es: sistematizar, organizar, pulir, desterrar pseudo-conocimientos, mitos y tabúes, desarrollar la comprensión lectora, la capacidad de escribir (redacción) y adquirir estrategias de aprendizaje e investigación.

1.2.7. Cambiar la realidad

Aquí se aplican todos los conocimientos adquiridos en donde se visualiza y se desarrolla competencias de ciudadanía y participación civil y se constata el fruto real del aprendizaje. Esto se lo puede visualizar con diferentes actividades tales como:

- Desarrollar pequeños proyectos
- Individuales o colectivos
- En la escuela o en la comunidad
- Realizar exposiciones
- Organizar asambleas y debates
- Realizar “publicaciones”

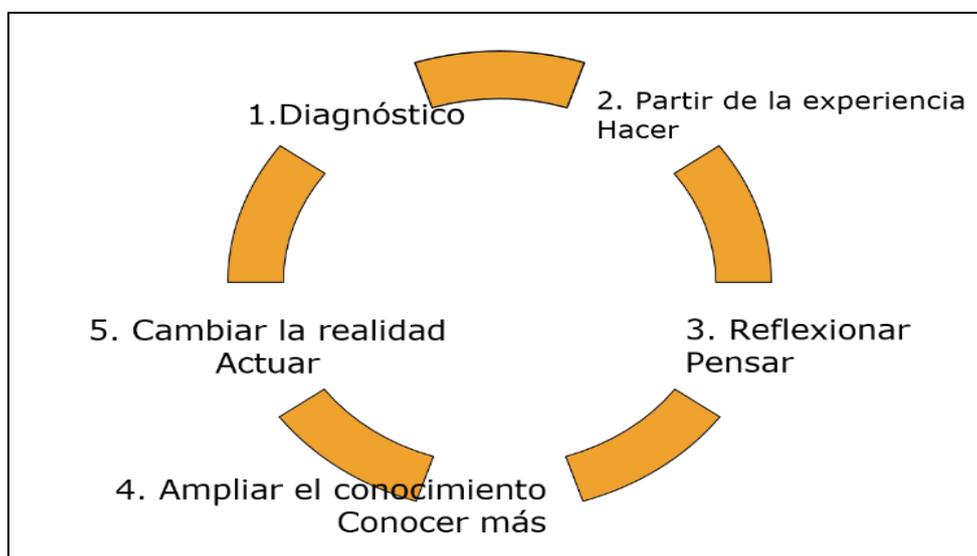


Figura 1: Proceso metodológico

Fuente: Metodología DPRAC

Autor: U. E. Jatari Unancha

1.3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE KICHWA

La instrucción del hombre para la vida camina con las exigencias de la sociedad actual tal es así que demanda de transformaciones esenciales en el proceso educativo el estudiante que egresa de las aulas secundarias debe ser capaz de comunicarse en forma eficaz sin embargo para que esto sea dable debe gestionar nuevos aprendizajes que le permitan responder a las demandas crecientes de un mundo globalizado en forma autónoma y desarrollada.

Tradicionalmente el proceso educativo ha desempeñado el papel de transmitir información o contenidos en una forma vertical donde el profesor es el que sabe y el estudiante es el que aprende, las nuevas tendencias pedagógicas obligan a colocar al estudiante como ser activo que edifica su conocimiento con la presencia de un guía de aprendizaje.

El objetivo fundamental de la enseñanza de lengua es lograr que los estudiantes se comuniquen y no solo por un tiempo determinado sino para siempre y en cualquier ámbito en el que se desenvuelvan por lo que es necesario desarrollar la competencia comunicativa en forma total, trabajando las destrezas que la conforman Castro (2006) considera que “las lenguas son consideradas como medios privilegiados para expresar las experiencias, las costumbres y hasta la idiosincrasia por la que transita un grupo humano y conforma su identidad” (pág. 7).

La expresión oral, la expresión escrita, la lectura en su proceso en un determinado contexto social y cultural en el que intervengan factores cognitivos, afectivos, sociales y contextuales que determinen su progreso. De las destrezas anteriores se destaca como base la lectura por su importancia en la adquisición de conocimientos, siendo el eslabón primordial a través del cual el ser humano tiene acceso a una gran parte de la cultura, por ser un medio fundamental de comunicación (Cassany, 2009).

1.4. TIPOS DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Según Lebron (2009), las estrategias de aprendizaje “son acciones específicas tomadas por el estudiante para hacer el aprendizaje más fácil, rápido, disfrutable, auto dirigido, y transferible a nuevas situaciones” (pág. 6).

Las estrategias de aprendizaje comprenden todo el conjunto de procesos, acciones y actividades que los/ las aprendices pueden desplegar intencionalmente para apoyar y mejorar su aprendizaje. Están pues conformadas por aquellos conocimientos, procedimientos que los/las estudiantes van dominando a lo largo de su actividad e historia escolar y que les permite enfrentar su aprendizaje de manera eficaz (Ihosvany Diaz, 2011, pág. 2).

Las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción (Moreno , 1999, pág. 8).

Según los autores resaltan que las estrategias deben salir de manera gradual por el ritmo de aprendizajes que se genera a la hora de la relación estudiante-profesor en el caso específico de la institución en mención estamos de acuerdo en donde nos basamos a la técnica de la pregunta en donde el estudiante es sujeto a un proceso y se cumple las necesidades del estudiante en cuanto a su contexto social y de aprendizaje que les ayude a ser entes que aporten especialmente a sus comunidades y a la vez a la sociedad.

1.5. ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

El Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) surge con el fin de facilitar la diversificación de las modalidades de cursado en la enseñanza de grado y acompañar la labor de los equipos docentes poniendo a disposición de la comunidad académico el acceso a un conjunto de herramientas y entornos virtuales para el aprendizaje.

Desde su gestación, buscó convertirse en “una herramienta de integración de TIC en los procesos de enseñanza universitaria, con la utilización de software que da soporte al aprendizaje colaborativo” (Edel , 2009, pág. 14).

El EVA cuenta con funcionalidades que permiten la comunicación fluida y activa entre los actores del proceso promoviendo nuevos roles para el docente (guía y moderador) y para los estudiantes, con un papel más activo en la construcción de los conocimientos. Asimismo, se ha trabajado en un plan de formación docente en temáticas relacionadas al empleo de TIC en la educación (Rodes, 2009, pág. 9).

Los EVA combinan una gran variedad de herramientas, entre ellas:

Herramientas de comunicación síncrona y asíncrona, como por ejemplo chats, foros de discusión, videoconferencias, blogs. Herramientas para la gestión de las personas participantes, incluidos sistemas de seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes Aretio (2009).

1.6. LAS PLATAFORMAS DE FORMACIÓN VIRTUAL

La formación virtual utiliza un software específico denominadas genéricamente plataformas de formación virtual. Existen diferentes grupos de entornos de formación según la finalidad de los mismos. Son los siguientes:

- Portales de distribución de contenidos.
- Entornos de trabajo en grupo o de colaboración.
- Sistemas de gestión de Contenidos (Content Management System, CMS).
- Sistemas de gestión del conocimiento (Learning Management System, LMS), también llamados Virtual Learning Environment (VLE) o Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).
- Sistemas de gestión de contenidos para el conocimiento o aprendizaje. (Learning Content Management System, LCMS)
- El tipo de entorno o sistema adecuado para el e-learning, son los sistemas de gestión del conocimiento (LMS) o Entornos Virtuales de Aprendizaje, estos son

una agrupación de las partes más importantes de los demás entornos para aplicarlos en el aprendizaje.

Así también, la comunicación interpersonal siempre ha estado presente en los procesos de aprendizaje de personas, sean estas estudiantes, niños, jóvenes o adultos. Sin embargo, una comunicación interpersonal digital hace mención a la comunicación que tenemos haciendo uso de medios modernos digitales. Vivimos en una era llamada digital, en donde para comunicarnos hacemos uso de diversos mecanismos que faciliten nuestro objetivo final.

Asimismo, para el aprendizaje en los centros educativos, hacemos uso de este medio expresado en una plataforma virtual donde los estudiantes puedan canalizar su proceso de aprendizaje de forma flexible y completa.

Los EVA se podrían describir como entornos que:

- Permiten el acceso a través de navegadores, protegido generalmente por contraseña o cable de acceso.
- Utilizan servicios de la web 1.0 y 2.0.
- Disponen de un interface gráfico e intuitivo. Integran de forma coordinada y estructurada los diferentes módulos.
- Presentan módulos para la gestión y administración académica, organización de cursos, calendario, materiales digitales, gestión de actividades, seguimiento del estudiante, evaluación del aprendizaje.
- Se adaptan a las características y necesidades del usuario. Para ello, disponen de diferentes roles en relación a la actividad que realizan en el EVA: administrador, profesor, tutor y estudiante. Los privilegios de acceso están personalizados y dependen del rol del usuario. De modo que, el EVA debe de adaptarse a las necesidades del usuario particular.
- Posibilitan la comunicación e interacción entre los estudiantes y el profesor tutor.
- Presenta diferentes tipos de actividades que pueden ser implementadas en un curso.
- Incorporan recursos para el seguimiento y evaluación de los estudiantes.

Para Belloch (2007) hay cuatro características básicas e imprescindibles que cualquier plataforma de e-learning debería tener:

Interactividad: conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.

Flexibilidad: conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de e-learning tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar, en relación a la estructura institucional, los planes de estudio de la institución y, por último, a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.

Escalabilidad: capacidad de la plataforma de e-learning de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.

Estandarización: Posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar como SCORM.

1.7. GOOGLE CLASSROOM

Adaptarse a los cambios no es sencillo, pero cuando se trata de innovaciones que facilitan el trabajo diario, es bueno considerarlos. Google Classroom surge como una herramienta que facilita la profesión de los docentes, al tiempo que se aleja de las características de la enseñanza tradicional. Se tiene ciertas posibilidades a la hora de ocupar esta plataforma.

1.7.1. Acceso a más información, en menos tiempo

Los profesores pueden publicar links de libros online, videos u otra información y conseguir que los alumnos los reciban en cuestión de segundos. A su vez pueden realizarles preguntas y quitarse dudas en el momento.

1.7.2. Comenta novedades en el instante, sin tener que esperar al día siguiente

Con Classroom es sencillo escribir novedades y los alumnos pueden comentar sobre esa publicación y realizar todo tipo de preguntas. Ver las preguntas y respuestas de los demás permite que otros se saquen dudas.

1.7.3. Menos posibilidades de copiar

Los archivos no se encuentran en una misma carpeta disponible para que todos la vean, sino que únicamente el profesor tiene el acceso total. De este modo los alumnos no se ven tentados a abrir el trabajo del otro.

1.7.4. Ayuda en el proceso creativo

Cuando un estudiante realizaba una tarea, el docente no podía saber del proceso de elaboración hasta que obtenía el documento. El problema era que si la persona no acertaba en el trabajo, obtenía una mala nota y no podía justificar su error hasta después. Con Classroom el profesor puede servir de guía para el estudiante, al acceder al documento que la persona se encuentra editando. De esta manera puede realizarle comentarios y consejos que los ayuden en el proceso. También pueden escribirle a un alumno que no haya completado su tarea, brindándole posibles ideas para motivarlo.

1.7.5. Aprendizaje colaborativo

Es aquel aprendizaje, que valga la redundancia, el sujeto en su interrelación con sus pares adquiere las habilidades o destrezas necesarias para desempeñarse más o menos exitosamente en su medio. Modernamente se utiliza para aquel aprendizaje que se realiza en clase o a través de una inter fase en pequeños grupos en donde los alumnos intercambian información y trabajan en una tarea hasta que todos sus miembros la han entendido y terminado, aprendiendo a través de la colaboración pueden conocer cómo le fue al instante.

Los profesores pueden escribir la nota en el momento y escribir un comentario individual a cada uno. De esta manera el alumno podrá entender por qué le fue bien o mal y

preguntarle lo que desee. Es el nuevo producto de Google para el sector educativo. Classroom es una plataforma de enseñanza-aprendizaje diseñada para facilitar las actividades que deben realizar los profesores, facilitándoles la creación, organización, comunicación y gestión de tareas.

También se presenta como una excelente alternativa para estudiantes de diferentes niveles, ya que les permite gestionar sus trabajos, utilizando Google Drive, además facilita la comunicación en línea con sus profesores y/o compañeros de aula. Classroom está disponible para cualquier persona que disponga de Google Apps for Education, un paquete de herramientas de productividad gratuitas entre las que se incluyen Gmail, Documentos de Google y Drive”

1.8. INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

En el amplio panorama de la actividad humana se requiere constantemente promover innovaciones que mejoren procesos, productos, interrelaciones, optimicen recursos, produzcan nuevos conocimientos; en todos los casos, Saturnino (1997) se refiere a:

La innovación es uno de los niveles más altos de creatividad; integra categorías como iniciativa, inventiva, originalidad, disposición al cambio, aceptación del riesgo, proceso adaptativo, pero sobre todo colaboración y disposición a compartir valores, proyectos, procesos, actuaciones conjuntas y propuestas evaluativas.

La innovación educativa es un concepto multidimensional que abarca múltiples definiciones, principalmente es un cambio que afecta algún aspecto estructural de la educación para mejorar su calidad y puede ocurrir a nivel de aula, de institución y de sistema educativo, su objetivo es la mejora del aprendizaje (Aguerrondo, 2011, pág. 43).

Por su parte, la innovación pedagógica se refiere a los diversos componentes de la enseñanza que genera procesos liberadores, activos y constructivos; cambios que se orientan al desarrollo pedagógico en la institución educativa, que buscan la transformación en los procesos de aprendizaje a partir de la reorganización intencional y

explícita de las relaciones y estructuras. Está vinculada fundamentalmente a la tarea docente (Aguerrondo, 2011, pág. 53).

Las innovaciones pedagógicas pueden resolver problemas identificados en el PEI o pueden fortalecer habilidades y potenciar talentos de los estudiantes.

1.9. TIPOS DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

Dado que las innovaciones pedagógicas deben responder a entornos específicos y contextos definidos se ha considerado necesario establecer los tipos de innovaciones que podrían presentarse:

1.9.1. Innovación pedagógica con investigación previa

Aquella que parte de una investigación sistemática para identificar la problemática pedagógica en función de conocimientos científicos. Estos conocimientos se utilizan para generar procesos de innovación.

Este tipo de innovación toma en cuenta como elemento central de planificación y acción, un proceso de investigación teórica (revisión sobre enfoques y teorías educativas), que luego son aterrizadas a la práctica; es decir, el desarrollo de un marco teórico que orienta y apoya para dar respuestas a la problemática pedagógica seleccionada, para luego ser correlacionada y comparada con la realidad concreta de donde proviene el problema de investigación.

1.9.2. Innovación pedagógica que parte de una experiencia concreta

Este tipo de innovación surge de la práctica educativa cotidiana, donde se encuentran incoherencias, inconsistencias, deficiencias o necesidades, que limitan o afectan el desarrollo adecuado de los procesos pedagógicos, y que ameritan ser transformados y mejorados.

La innovación que parte de la experiencia se centra en la evidencia de la realidad en la que resalta la interpretación y la comprensión del problema a partir de las causas previamente observados y los efectos que genera en la cotidianidad de los estudiantes (Barraza, 2005).

Aprendizaje escolar y desarrollo personal: mejoramiento de metodología, estrategias, procedimientos, recursos, tecnologías para el desarrollo del aprendizaje dirigido, autónomo y grupal. Se incluirá estrategias de evaluación de aprendizajes que no interfieran la normativa existente en la LOEI y su Reglamento General.

Mejoramiento docente: innovaciones realizadas para mejorar los conocimientos y habilidades docentes a nivel individual o grupal, tales como uso de planificaciones, metodologías, estrategias, recursos y procesos. Estas innovaciones se enmarcan en la creación de comunidades educativas.

Las innovaciones pedagógicas en la actualidad a mi manera de ver son proyectos que ayudan al mejoramiento del personal docente sin embargo se debe tomar en cuenta los aspectos institucionales y los trámites engorrosos que se debe hacer para proponer e incentivar a que alguna u otra propuesta de innovación pedagógica se aplique a nivel institucional es necesario que haya en el sistema educativo incentivos a todas las propuestas para que más profesionales se dediquen a investigar mejorar el aprendizaje con métodos y técnicas innovadoras ya que el aprendizaje escolar va de la mano de la creatividad y el desarrollo del mejoramiento de un aula.

Un estudio desarrollado por Trujillo Saez (2002) y titulado *Aprendizaje cooperativo para la enseñanza de la lengua basado en los factores que afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma español en estudiantes kichwas*, en donde se logra un avance significativo a la hora de aprender el idioma, sin embargo, el aprendizaje del alumno se ve afectado por factores como: los docentes no toman en cuenta las necesidades del estudiante que no hablan con regularidad, empleo de gran cantidad de técnicas de traducción como herramienta para el aprendizaje, lo cual no es lo más apropiado, escasos recursos didácticos, entre otros. Recomienda hacer el ambiente más confortable y cómodos para mejorar la concentración, usar herramientas y recursos para mejorar la motivación de los alumnos.

Por otra parte, (Matinez & Acosta, 2006) realizaron un proyecto de investigación de propuestas de aprendizaje mediante los entornos virtuales. La aplicación Google Classroom puede ser aplicada en diferentes áreas con eficacia ya que esta plataforma es fácil de manejar e interactiva. El enfoque metodológico fue socio-educativo, con un enfoque cuali-

cuantitativo, con un estudio de tipo bibliográfico, documental, de campo, aplicado, sincrónico, transversal y descriptivo. Se utilizó la técnica de la encuesta con su instrumento que es el cuestionario para la recolección de datos. Finalmente, los autores proponen la implementación de la plataforma Classroom software para desarrollar de manera efectiva el manejo de la lengua. pag.15

Por otra parte, la investigación denominada *Las tecnologías de información y comunicación aplicadas en la gestión de la enseñanza de la educación en los estudiantes analiza la aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza* utiliza como metodología la observación, una encuesta y una prueba de eficiencia informática, que es aplicada a los estudiantes. Obtiene como resultado que tanto los profesores como estudiantes tienen habilidades computacionales para hacer uso de tecnologías de información y comunicación, se precisa que se requiere que sean los estudiantes el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje ofreciendo ambientes de aprendizaje real y aplicable en las que puedan desarrollar las competencias.

El trabajo aporta además una clasificación de las tecnologías de información y comunicación para ser utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, otro de los aportes de la investigación tuvo que ver con el diseño de planes de lección de inglés enfocadas al uso de la TIC para aplicarlos en ambiente de clases como un piloto.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

El siguiente trabajo investigativo se sustentó en el paradigma cualitativo con enfoque motivacional en el sujeto para cambiar su realidad en el rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura conocido como interpretativo, crítico, humanista y naturalista (González, Gallardo, & Del Pozo, 2017) ya que busca comprender el entorno del proceso de enseñanza aprendizaje en el caso del área de Lengua y Literatura en décimo año de Educación Básica.

El paradigma cualitativo es más ligado a la perspectiva estructural y dialéctica, centra su atención en comprender los significados que los sujetos infieren a las acciones y conductas sociales. Para ello se utilizan esencialmente técnicas basadas en el análisis del lenguaje, como pueden ser la entrevista, el grupo de discusión, la historia de vida, y las técnicas de creatividad social. Dicho de otra forma, desde este paradigma se intenta comprender la subjetividad de las personas, sus motivaciones, predisposiciones, actitudes (Ancona, (1998, pág. 6).

Se escoge el paradigma cualitativo porque se esperan resultados en donde el accionar de los sujetos cambie situaciones. Esto servirá para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje ya que por ser humanista cambia situaciones en la cotidianidad.

Se realizaron las siguientes etapas de la investigación:

- Concebir la idea de lo que se va investigar
- La investigación se origina por el rendimiento de en el área de Lengua y Literatura que proviene de distintas fuentes
- Plantear la situación problemática
- Establecer objetivos de investigación
- Desarrollar las preguntas científicas
- Justificar la investigación y su viabilidad

2.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La investigación se realizó sin manipular las variables. Se observan y describen fenómenos tales como se dan en el contexto de los estudiantes.

2.2 POBLACIÓN

Los estudiantes del décimo año de EGB de la U.E. Intercultural Bilingüe “Jatari Unancha”.

2.3 MUESTRA

En esta investigación se hizo un muestreo intencional de 15 estudiantes kichwas que pertenecen al décimo año de Educación Básica del colegio Jatari Unancha.

2.4 UNIDADES DE ESTUDIO

2.4.1. Estudiantes kichwa del décimo año de Educación Básica

Es necesario el estudio para resolver el problema del dominio de la lengua castellana haciendo énfasis en que los estudiantes son kichwas y el área en estudio sería su segunda lengua.

2.4.2. Docentes del área de Lengua y Literatura

La finalidad del estudio persigue el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje del área mencionada. Se estudió el aspecto metodológico del proceso de enseñanza aprendizaje.

2.5. DIMENSIONES E INDICADORES

Se trabajó con preguntas científicas que se analizó durante la investigación en donde se analiza el rendimiento escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes kichwa

de décimo año de EGB y el aula virtual para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, en donde se espera señalar la relación de las variables.

2.5.1. Método

En esta investigación se trabajó con el método analítico sintético, inductivo deductivo y el de modelación (Ramírez Terán, 2003). El método analítico sintético se aplicó en el proceso de lectura y síntesis de la fundamentación teórica de la investigación. El método inductivo deductivo se utilizó en el desarrollo del diagnóstico. Mientras que el método de modelación se empleó en el diseño de los instrumentos de recolección de información y en la estructuración de la propuesta.

2.5.2. Técnica

Se utilizó la técnica de la encuesta en línea mediante Google Forms. Los instrumentos contienen once preguntas para los docentes (Anexo 1) y diez para los estudiantes (Anexo 2).

2.6. RESULTADOS DE LA ENCUESTA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE JATARI UNANCHA

2.6.1. Pregunta 1

En la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Jatari Unancha la mayoría de docentes encuestados son mujeres y puede establecerse una proporción aproximada de dos a uno entre mujeres y hombres (Fig. 2).

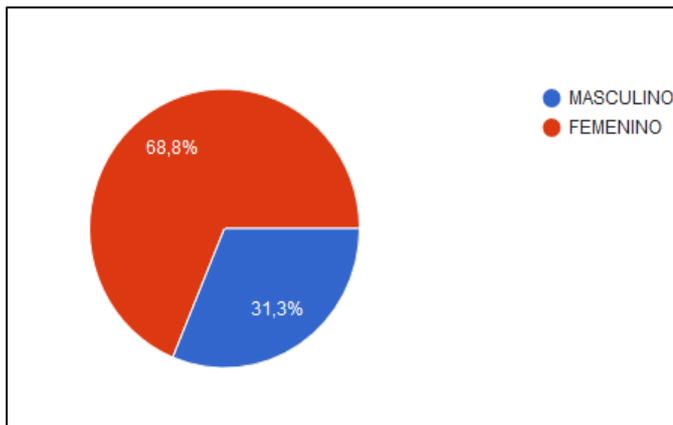


Figura 2: Docentes, según género

Fuente: Elaboración propia

2.6.2. Pregunta 2: ¿Aplica la metodología DPRAC de nuestra institución?

La totalidad de docentes aplica la metodología DPRAC, esto es, siguen el proceso de cinco fases, a saber: realizan un diagnóstico, parten de la experiencia para reflexionar y ampliar el conocimiento; con esto se contribuye al cambio de una realidad (Fig. 3).

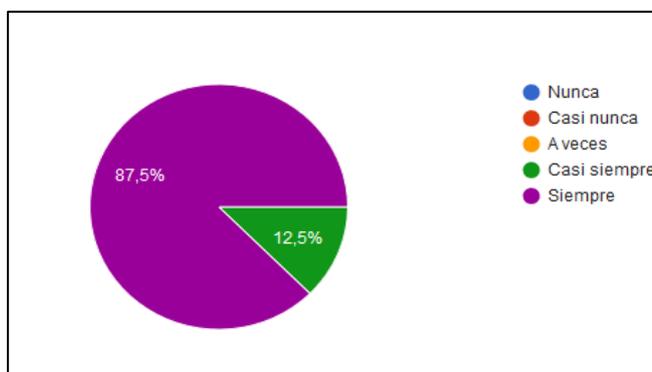


Figura 3: Aplicación de la metodología DPRAC

Fuente: Elaboración propia

2.6.3. Pregunta 3: ¿Aplica con rigurosidad cada una de las fases de la metodología DPRAC?

La mayoría aplica con rigurosidad la metodología en los docentes la aplicación es constante esto se debe a que la mayoría cuenta con muchos años de experiencia, sin embargo, existe un grupo de docentes que no lo aplica debido a que no tiene claro la aplicación y un número mínimo que no sabe cómo hacerla esto se puede deber a varios factores uno de ellos que son docentes que han ingresado a la institución (Fig. 4).

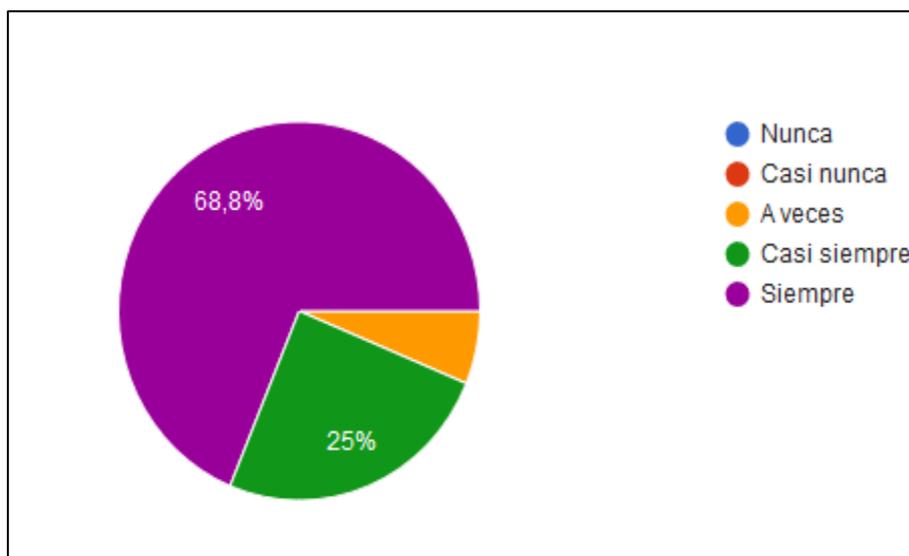


Figura 4: Aplicación fases metodológicas.
Fuente: Elaboración propia

2.6.4. Pregunta 4: ¿Cuáles son los principales recursos didácticos que usted utiliza para la enseñanza de Lengua y Literatura?

La mayoría de los docentes utiliza los módulos que cuenta la institución esto es sumamente importante por el uso de la metodología institucional, no obstante, una minoría no lo hace por desconocer el manejo de los documentos que se menciona (Fig. 5).

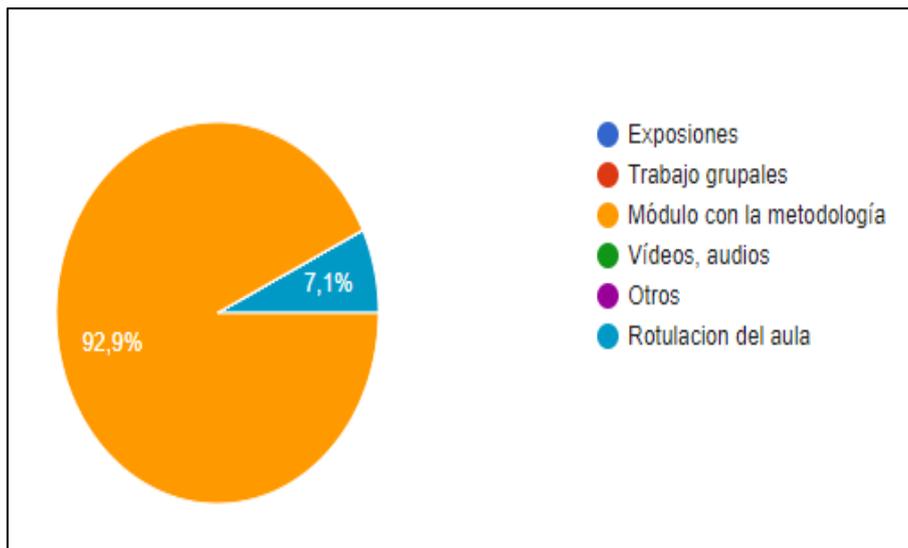


Figura 5: Recursos didácticos
Fuente: Elaboración propia

2.6.5. Pregunta 5: ¿Qué recursos tecnológicos educativos innovadores utiliza usted para la enseñanza de Lengua y Literatura?

La mayoría de docentes utiliza el office como herramienta tecnológica para su trabajo en el aula, las tres cuartas partes de docentes está incursionando en las redes sociales y los restantes utilizan varias herramientas tecnológicas en el quehacer educativo. La mayoría utiliza la herramienta de office, el porcentaje restante utiliza los blogs, videos, entre otros.

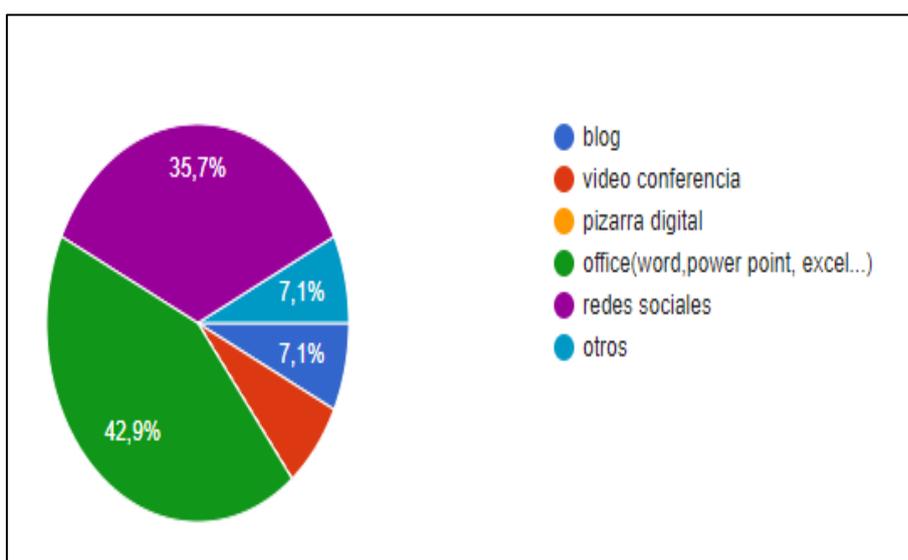


Figura 6: uso de recursos tecnológicos
Fuente: Elaboración propia

2.6.6. Pregunta 6: ¿Conoce usted qué es un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)?

El mayor número de docentes encuestados dice conocer al menos un entorno virtual de aprendizaje, un poco menos de la mitad de la población dice no conocer esto se puede asumir a la última tendencia del uso de la tecnología y las ofertas de capacitación que existen en uso de las TIC sin embargo todavía se visualiza un porcentaje considerable que debe capacitarse en el uso de entornos virtuales.

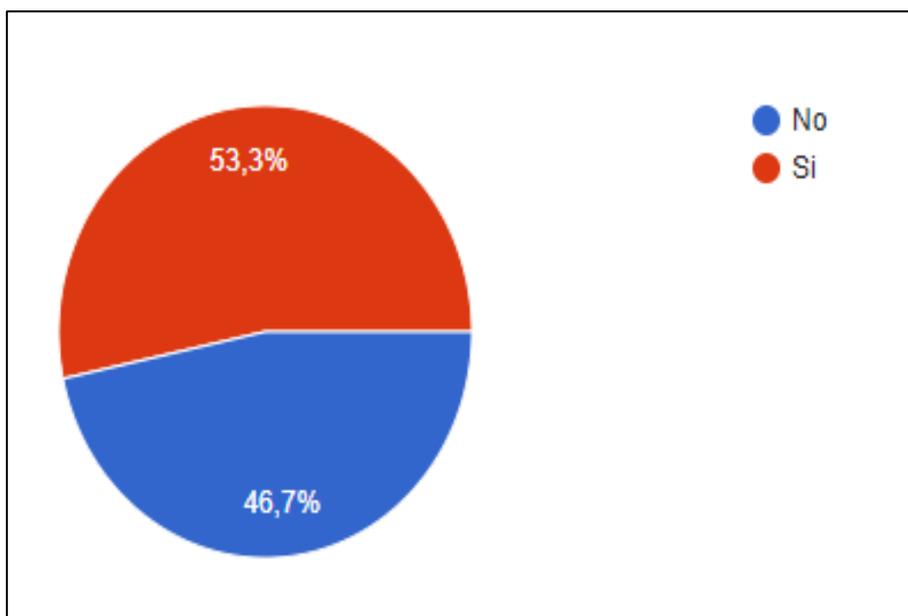


Figura 7: Conocimiento de entornos virtuales

Fuente: Elaboración propia

2.6.7. Pregunta 7: ¿Sabe para qué se utiliza un Entorno Virtual (EVA)?

La mayoría declara utilizar un EVA con el afán de comunicación, un porcentaje minúsculo lo utiliza recibir clases, el porcentaje restante se lo utiliza en otras actividades tales como: recibir clases, hacer consultas, realizar tareas, investigar repositorios. Este fenómeno se debe a la falta de socialización de herramientas digitales que ofrecen en el ámbito educativo.

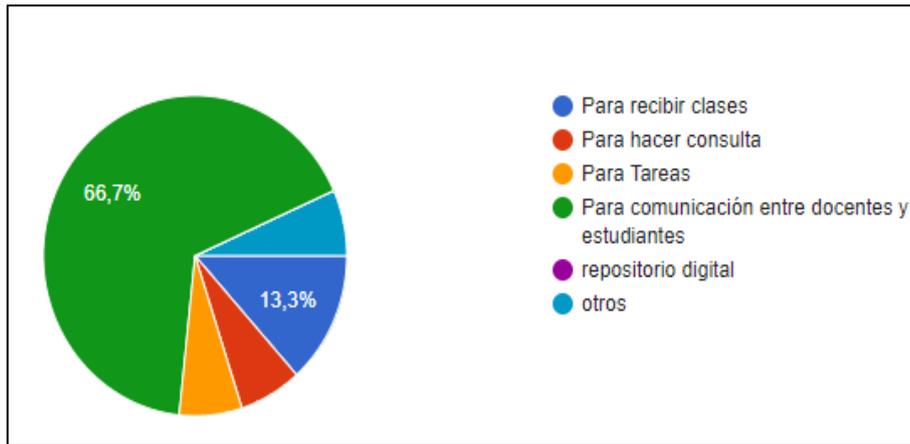


Figura 8: Utilidad de un EVA
Fuente: Elaboración propia

2.6.8. Pregunta 8: ¿Cuáles de estas plataformas virtuales educativas conoce usted?

Se puede evidenciar que los docentes han utilizado diferentes plataformas como Edmodo, Moodle, Google Classroom esto se interpretar como satisfactorio es importante destacar que el un número considerable declara conocer la plataforma Google Classroom lo cual es predominante en el transcurso de esta investigación.

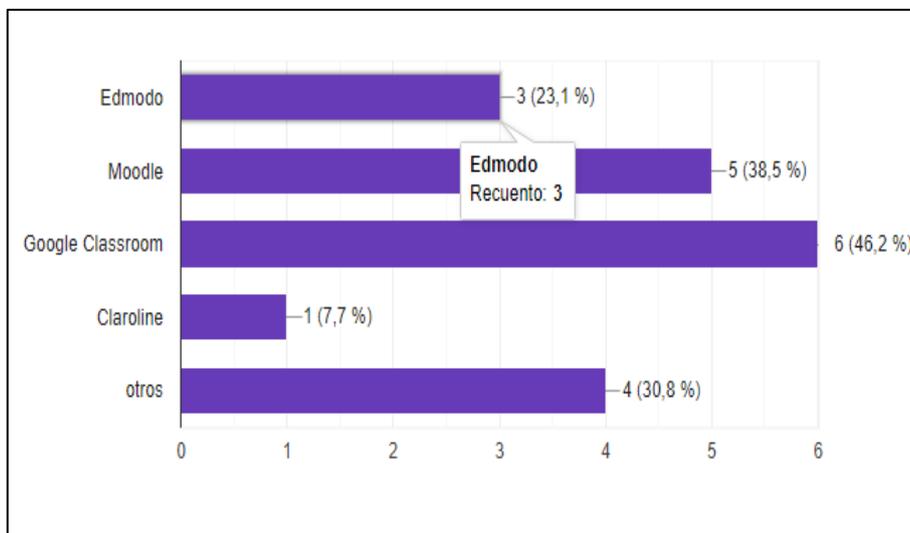


Figura 9: Plataformas educativas más conocidas
Fuente: elaboración propia

2.6.9. Pregunta 9: ¿Conoce la herramienta tecnológica de Google Classroom?

Un poco más de la mitad de la población encuestada dice conocer la herramienta Classroom y lo restante de los encuestados no conoce de la plataforma, esto puede deberse a que no hay un continuo uso de la tecnología en las aulas de clase.

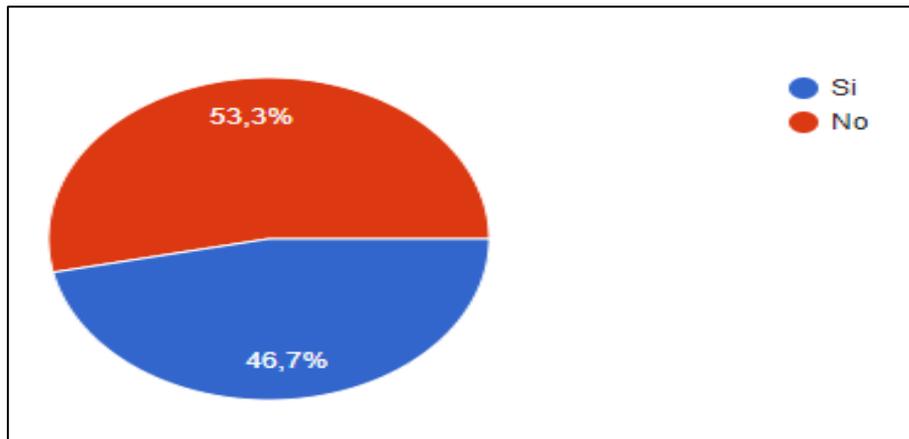


Figura 10: Conocimiento de la herramienta

Fuente: Elaboración propia

2.6.10. Pregunta 10: ¿En qué plataforma ha recibido capacitación?

En su mayoría los docentes manifiestan haber recibido capacitación en Moodle, seguidamente han utilizado la plataforma Edmodo, no obstante, han utilizado ciertas plataformas que están en los entornos virtuales de aprendizaje en la formación continua que hacen los docentes.

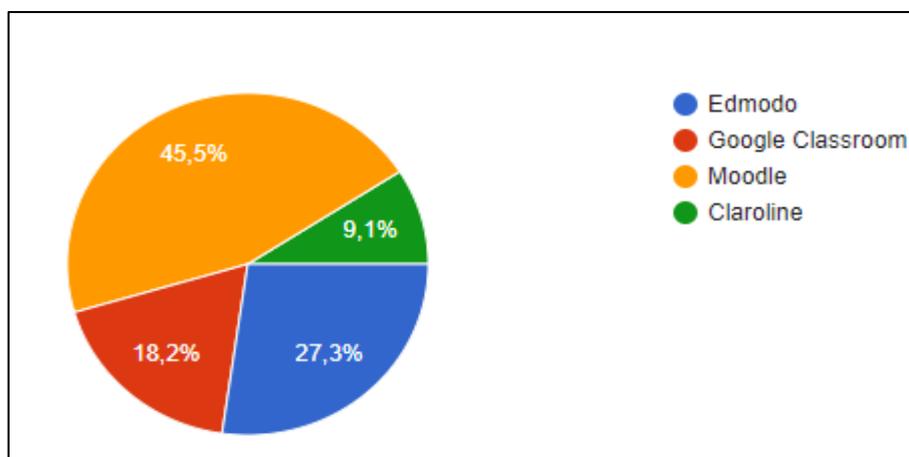


Figura 11: Plataformas utilizadas

Fuente: Elaboración propia

2.6.11. Pregunta 11: ¿Tiene acceso al internet con algún dispositivo electrónico?

Casi la totalidad de la población declara tener acceso algún dispositivo electrónico lo cual hace posible que se trabaje con plataformas que están en el mercado para el aprendizaje. El desarrollo de su profesión.

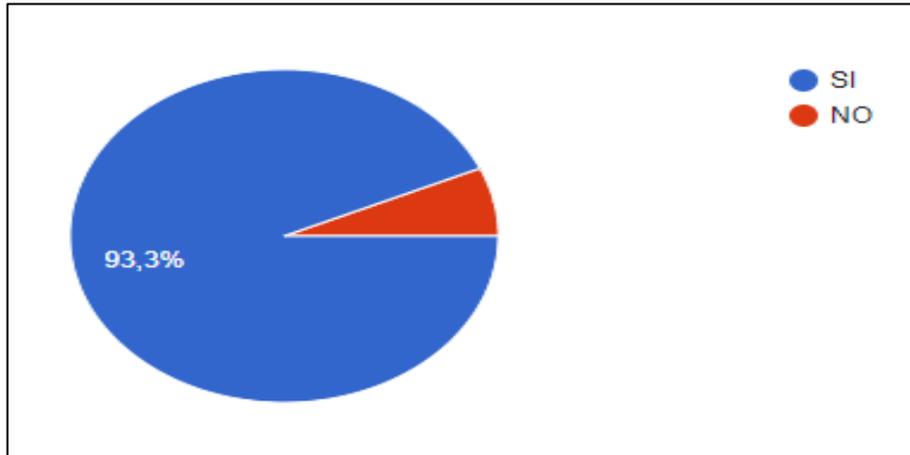


Figura 12: Acceso a dispositivos electrónicos
Fuente: Elaboración propia

2.7. RESULTADOS DE LA ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE JATARI UNANCHA

La mayoría de las personas encuestadas son varones y un poco menos de la mitad de la población son mujeres de un total.

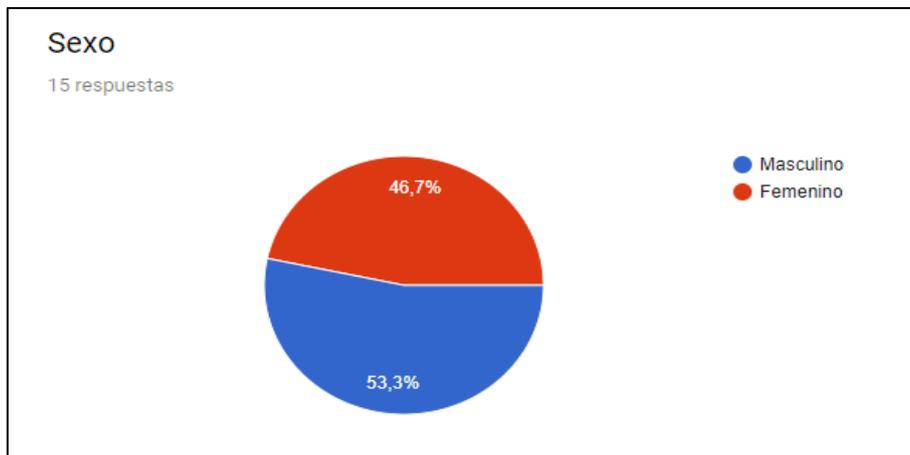


Figura 13: población de estudiantes
Fuente: elaboración propia

2.7.1. Pregunta 1: ¿Usted conoce la metodología DPRAC?

La mayoría de la población encuestada declara conocer medianamente la metodología (diagnóstico, partir de la experiencia, ampliar el conocimiento y cambiar la realidad) y un cuarto de la población manifiesta que no conoce.

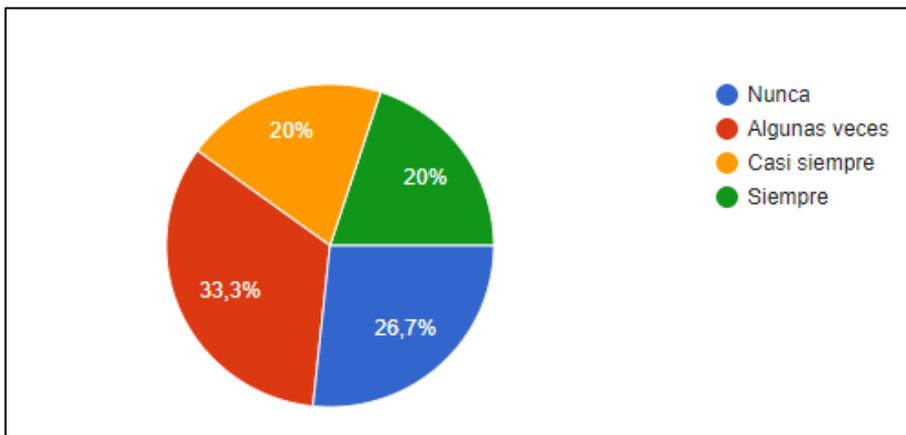


Figura 14: Conocimiento de la Metodología
Fuente: elaboración propia

2.7.2. Pregunta 2: Según su criterio conteste ¿cuál de las fases le ha resultado más entendible?

La mitad de la población manifiesta que es más entendible es la reflexión, seguidamente la ampliación del conocimiento, y mínimamente la fase de partir de la experiencia esto se puede deber a la forma de aplicación de cada una de las fases del proceso metodológico por parte de los docentes.

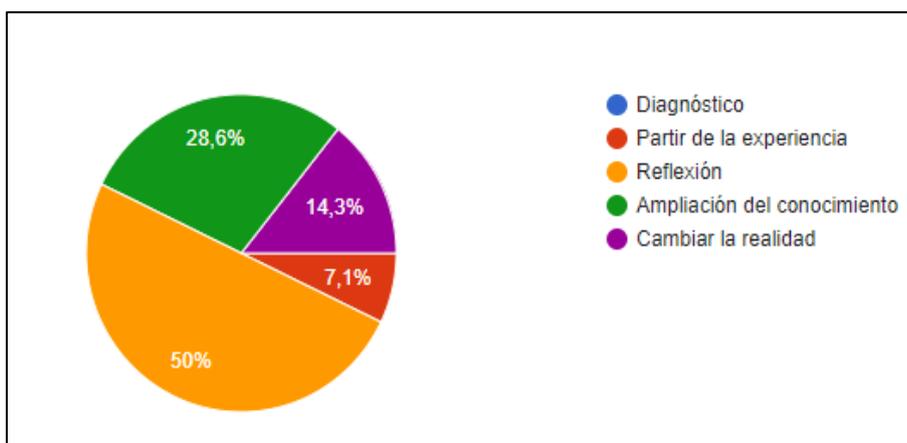


Figura 15: Conocimiento de las fases metodológicas
Fuente: Elaboración propia

2.7.3. Pregunta 3: ¿Las estrategias didácticas que aplica el docente en el proceso de enseñanza aprendizaje le parecen correctas?

Un porcentaje alto de la población declara que está de acuerdo con las estrategias que aplica el docente dos cuartos de la población algunas veces y solo un pequeño grupo manifiesta que no está de acuerdo. Sin embargo, no se especifica que tipos de estrategias aplica a la hora de manejar el proceso de enseñanza aprendizaje por parte del docente.

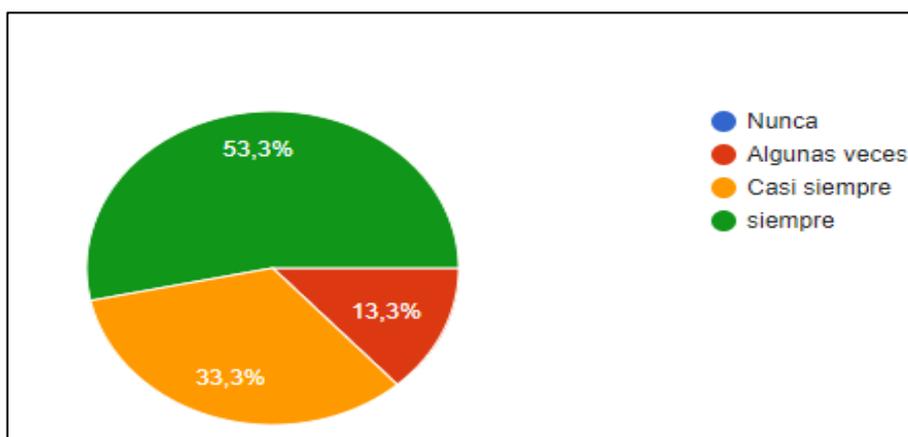


Figura 16: estrategias aplicadas por los docentes

Fuente: elaboración propia

2.7.4. Pregunta 4: ¿Para el aprendizaje de la Lengua y Literatura el docente sigue procesos y pasos específicos?

Tres cuartas partes de la población declaran que el docente aplica procesos correctos en clase a la manera de ver de los estudiantes. Sin embargo, existe un cuarto de la población que está de acuerdo que puede ser por diferentes factores.

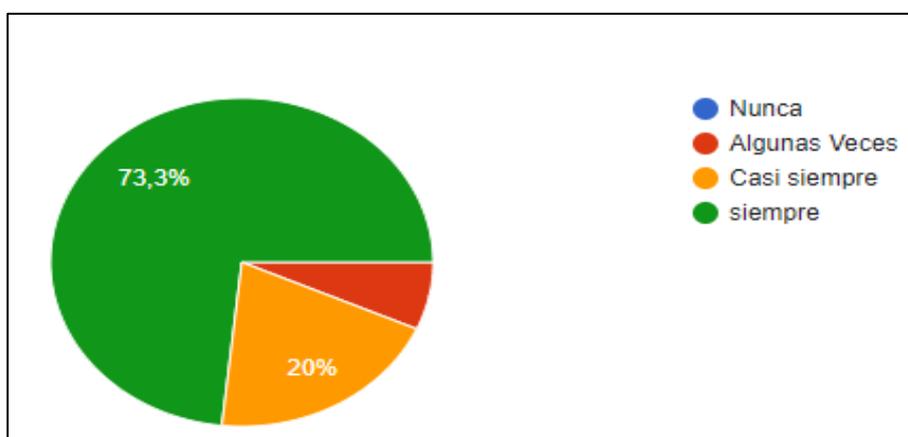


Figura 17: Procesos correctos de los docentes

Fuente: Elaboración propia

2.7.5. Pregunta 5: ¿El docente utiliza herramientas virtuales para el proceso de enseñanza en el aula?

En la mayoría de los encuestados manifiestan que, si utilizan, casi todos los docentes, sin embargo, pero no precisan cuál de las herramientas virtuales son las más utilizadas.

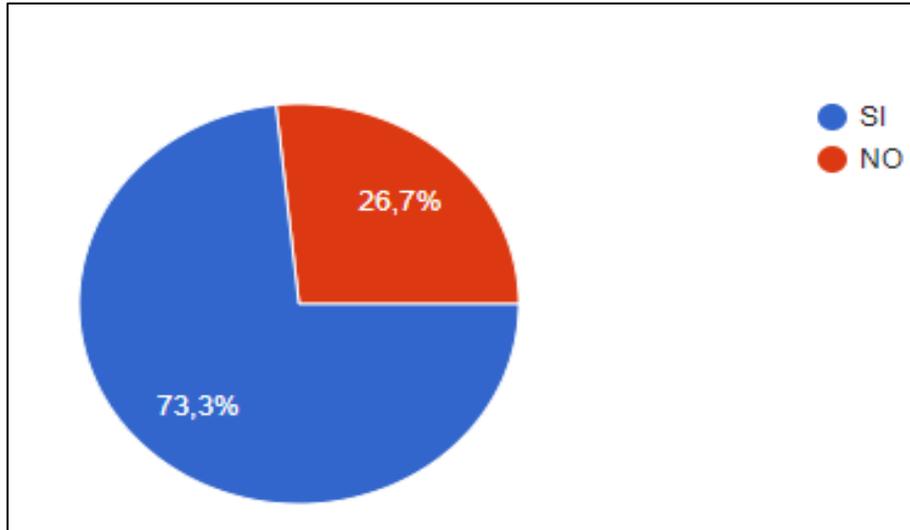


Figura 18: Utilización de herramientas virtuales
Fuente: Elaboración propia

2.7.6. Pregunta 6: ¿El docente utiliza entornos virtuales para el aprendizaje (EVA)?

Los estudiantes manifiestan que algunas veces y casi siempre el docente utiliza EVA para la enseñanza, sin embargo, no especifican cuál de ellas son las más utilizadas.

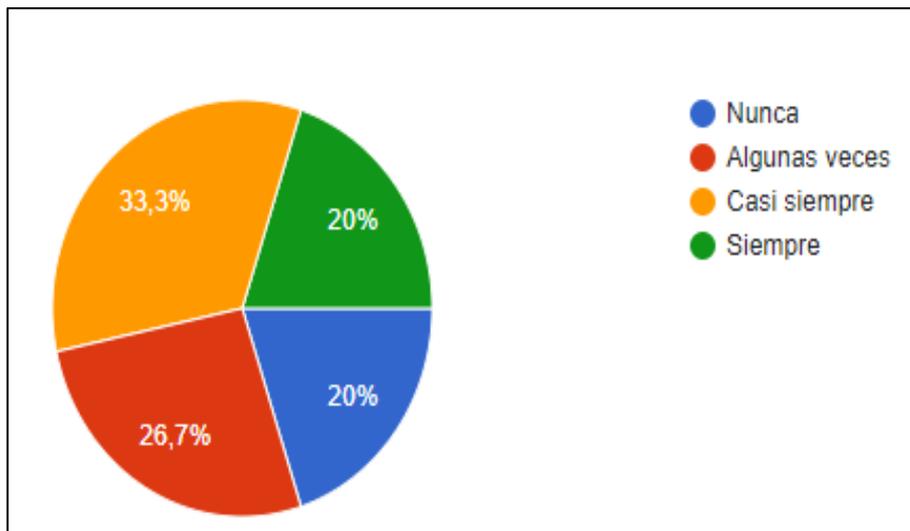


Figura 19: Utilización de entornos virtuales de aprendizaje
Fuente: Elaboración propia

2.7.7. Pregunta 7: ¿Ha escuchado sobre el uso de la plataforma educativa Google Classroom?

Las dos cuartas partes de la población encuestada manifiesta no haber escuchado ni trabajado con la plataforma Google Classroom no obstante la otra mitad declara si haberlo hecho, pero no dominar su aplicación.

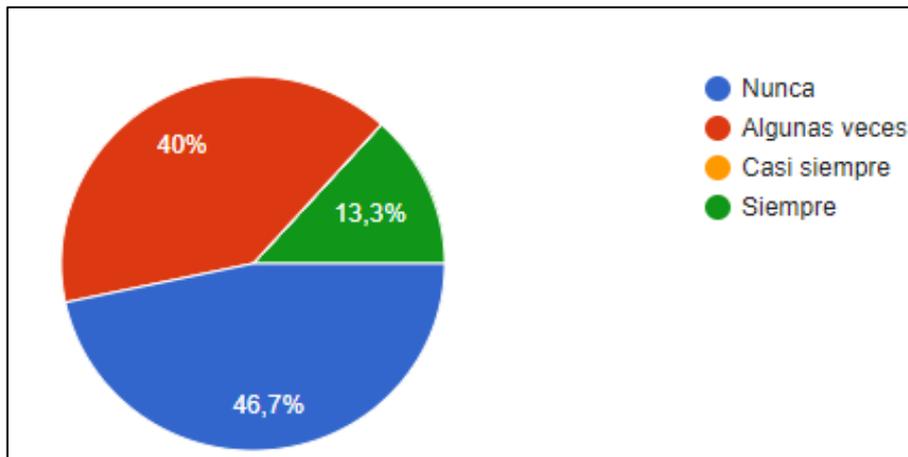


Figura 20: Uso de la plataforma Google Classroom
Fuente: Elaboración propia

2.7.8. Pregunta 8: ¿El docente utiliza herramientas virtuales para el aprendizaje en el aula?

La mayoría de la población encuestada manifiesta que siempre el docente utiliza EVA sin embargo no especifica cual, las tres cuartas partes concuerdan con la mayoría sin embargo dividen sus respuestas en algunas veces, siempre y nunca.

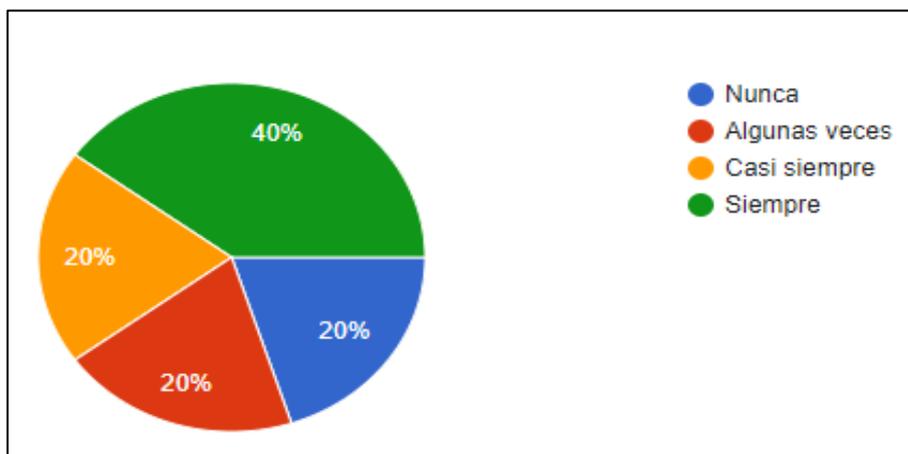


Figura 21: Utilización de EVA
Fuente: Elaboración propia

2.7.9. Pregunta 9: Conoce usted que es un entorno virtual de aprendizaje

Casi la totalidad de la población declara no conocer los entornos virtuales de aprendizaje existentes en el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo, un número pequeño sí conoce de la existencia de los EVA.

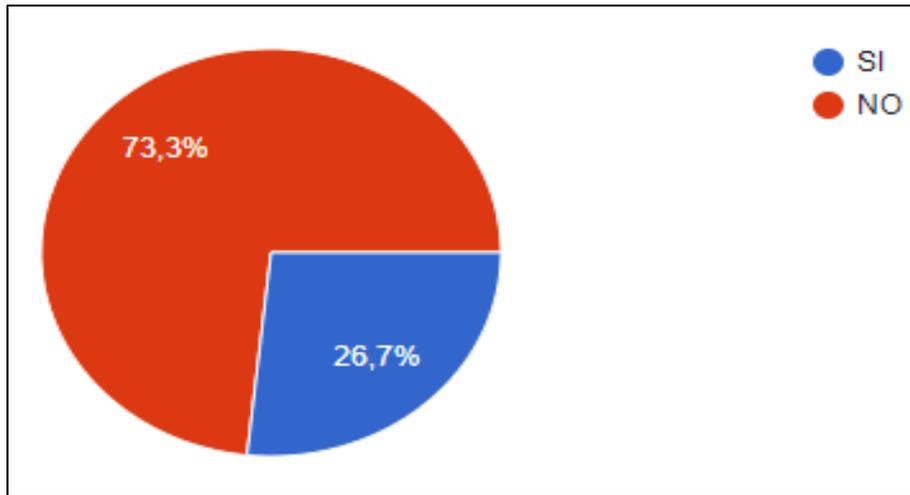


Figura 22: Conocimiento de entornos virtuales de aprendizaje

Fuente: Elaboración propia

2.7.10. Pregunta 10: ¿Tiene acceso a internet con algún dispositivo electrónico?

Más de la mitad de la población encuestada manifiesta que si tiene acceso a internet desde su dispositivo en cambio el un cuarto de la población dice que no lo tiene sin embargo es la mayoría que se considera aceptable.

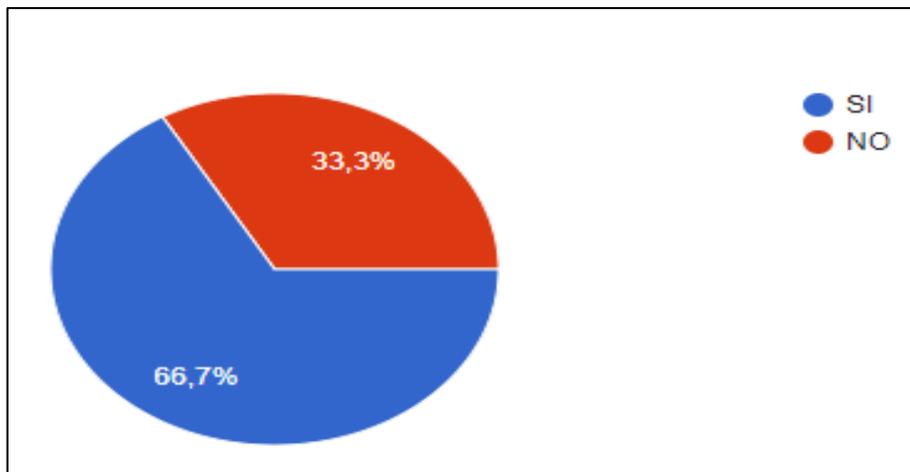


Figura 23: Disponibilidad de internet en dispositivos

Fuente: Elaboración propia

2.8 Análisis de los resultados del diagnóstico

Los resultados que se desprenden de esta encuesta son alentadores ya que la mayoría de docentes aplican la metodología, así como también utilizan entornos virtuales de aprendizaje sin embargo desconocen la plataforma Classroom como herramienta de aprendizaje por lo tanto es considerable aplicar la herramienta mencionada para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

La utilización de las TIC en el aula por parte de los docentes es una fortaleza que debería ser aprovechada y fortalecer e incursionar con el campo de los entornos virtuales para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

3.1. ENTORNO VIRTUAL PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA A ESTUDIANTES KICHWA EN DÉCIMO AÑO

Los aprendizajes en la Unidad Educativa “Jatari Unancha” se basan en la experiencia según su contexto si bien nuestros estudiantes no pueden asistir a un colegio presencial (matutino, vespertino o nocturno) debido a una serie de factores que van desde su condición de trabajadores, de padres y madres de familia, de sus orígenes rurales y del tipo de sociedad urbana, elitista, racista, excluyente y discriminatoria. El colegio es el espacio en el que partiendo del reconocimiento de la persona se comunican maestro y estudiantes y desarrollan el conocimiento de las distintas áreas.

Los espacios virtuales hoy en día son utilizados por el docente como un espacio para atender, orientar y evaluar a los estudiantes en horas fuera de la jornada de clases, cumpliendo con la finalidad de que los educandos se apropien de nuevos conocimientos, nuevas experiencias, nuevos elementos, etc. y con esto logre alcanzar un aprendizaje constructivo y participativo generando procesos como el análisis, reflexión y apropiación de conocimientos.

La aparición de los espacios virtuales nace con la preocupación de mejorar la Gestión Académica Docente la cual desde la antigüedad fue un modelo conductista en el que los docentes eran los encargados de realizar todo el proceso de enseñanza sin preocuparse del aprendizaje obtenido por el educando.

La web 2.0 facilita la utilización de Internet como una extensión del aula convirtiéndola en una herramienta más para el aprendizaje y multiplicando las posibilidades del profesor, que puede dar más dinamismo a su tarea docente. Blogs y wikis no son más que un ejemplo, pero las aplicaciones web que pueden usarse son cada vez más numerosas (Peña, 2011).

Con esto el término docente 2.0 lleva al magisterio en general a preocuparse por la actualización de sus conocimientos en las TIC para su correcta implementación dentro de sus gestiones pedagógicas y aunque en sus momentos fue una adaptación difícil para ellos y con ardua labor, hoy en día es algo común y de fácil acceso, pudiendo establecer que casi la totalidad de los docentes están inmersos en el mundo tecnológico, utilizando diferentes herramientas para su inclusión dentro de la enseñanza.

Cada año la web le brinda al docente una amplia gama de herramientas 2.0 para su inserción dentro de la gestión académica, dependiendo ya de la creatividad del docente para su uso con los estudiantes.

3.1.1. Objetivo

Contribuir al aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de décimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Jatari Unancha mediante la utilización de la plataforma Google Classroom con el fin de mejorar su rendimiento académico.

3.1.2. Aspectos metodológicos

La metodología de los aprendizajes en la Unidad Educativa Jatari Unancha es una sistematización de los principios pedagógicos de la experiencia del educador indígena, los principios pedagógicos de Paulo Freire, Piaget y Lev S Vygotsky.

Paulo Freire parte del principio de la conciencia ético-crítica y el proceso de liberación como un proceso de humanización de los oprimidos.

Piaget plantea el desarrollo cognitivo o la maduración del juicio en seis etapas.

Vygotsky plantea que el ser humano tiene la capacidad de cambiar, siempre tiene la posibilidad de modificar y que la inteligencia no es una capacidad innata que depende de los enlaces que el cerebro pueda establecer; el aprender depende entonces del interés del niño y de la mediación del maestro.

Con estos principios hemos logrado poner en práctica cinco momentos del conocimiento:

- Diagnóstico de la realidad
- Experiencia vivida de esa realidad
- Reflexión y análisis de la realidad
- Diálogo con otros autores (Teoría)
- Cambio de la realidad

3.1.3. Creación del entorno virtual en Google Classroom

Es la plataforma virtual para educadores que ha desarrollado Google a partir de sus aplicaciones de Drive. El uso puede ser muy variado para trabajar a distancia o para actividades que incluyan material digital en clases presenciales como las que tenemos normalmente en los establecimientos educativos formales.

3.1.3.1. Funciones

Es un paquete gratuito de herramientas de productividad que incluye correo electrónico, documentos y almacenamiento. El diseño de Google Classroom es producto de la colaboración con profesores y su objetivo es ayudarles a ahorrar tiempo, mantener organizadas las clases y mejorar la comunicación con los alumnos.

Añadir a los alumnos fácilmente: los alumnos pueden usar un código para apuntarse a una clase, lo que te deja más tiempo para enseñar.

- Gestionar varias clases: reutiliza las notificaciones, las tareas o las preguntas que ya se hayan utilizado en otra clase. Comparte publicaciones entre varias clases y archiva las clases para utilizarlas como referencia en el futuro.
- Enseñar en colaboración: imparte un curso de manera conjunta con hasta otros 20 profesores.
- Hojas de cálculo con un clic: utiliza una plantilla de hoja de cálculo para crear un documento individual para cada alumno con un clic.

- Material adicional para tareas: añade materiales a las tareas, como videos de YouTube, formularios de Google, archivos pdf y otros elementos de Google Drive. Tanto los profesores como los alumnos pueden dibujar, resaltar contenido y escribir notas en los documentos y archivos pdf desde la aplicación móvil Classroom.
- Personalizar tareas: añade fechas de entrega opcionales, crea valores de notas personalizados y lleva un control de las tareas que ya has evaluado.
- Preparar el trabajo: crea borradores de publicaciones y tareas o prográmalas para que se publiquen en el tablón de anuncios en una fecha y hora específicas.
- Fichas de salida y encuestas rápidas: plantea una pregunta a los alumnos y, a continuación, consulta los resultados en Google Classroom.
- Personalizar el tema de la clase: cambia el color predeterminado o la imagen del tema de tu clase.
- Mantener los recursos en un solo lugar: crea una página de recursos de la clase para guardar documentos tales como el temario o las normas de la clase.
- Ayudar a los alumnos a organizarse: Google Classroom crea un calendario de Google para cada clase y lo actualiza con el trabajo y las fechas de entrega. Los alumnos pueden ver el trabajo próximo en el tablón de anuncios, en su página de trabajo o en el calendario de la clase.
- Ayudar a los profesores a organizarse: revisa el trabajo de los alumnos, incluidas las tareas, las preguntas, las notas y los comentarios anteriores. Puedes ver el trabajo de una clase o de todas ellas y ordenarlo de acuerdo con lo que haya que revisar.
- Ayudar a organizar las clases: los profesores pueden añadir temas a las publicaciones y filtrar por tema para organizar el tablón de anuncios.
- Poner notas rápida y fácilmente: ordena a los estudiantes por nombre o apellidos, consulta quién ha presentado los trabajos, crea borradores de las notas para discutirlos más tarde con los alumnos y añade comentarios privados. Además, puedes añadir anotaciones y comentarios con imágenes en el trabajo del alumno en la aplicación móvil de Classroom.
- Transferir notas: exporta las notas finales a hojas de cálculo de Google o a un archivo csv para subirlas a otro lugar.
- Integración con otras herramientas de enseñanza: sincroniza las clases de Classroom que ya tengas con aplicaciones de partners.

- Tareas individuales: los profesores pueden publicar trabajos y notificaciones para estudiantes específicos de una clase.

3.1.4. Ventajas

Mejora la organización: Los maestros pueden crear clases, asignar tareas y subir todos los recursos necesarios a una misma plataforma, donde el alumno podrá visualizarlas con un solo clic.

- Facilita el contacto: Aun fuera del colegio, estudiantes y maestros pueden mantenerse en contacto para resolver dudas de manera privada o enviar comentarios a todos sus compañeros e iniciar debates sobre lo visto en clase.
- Maximiza la interacción: Los estudiantes pueden trabajar en un mismo documento desde diferentes dispositivos y compartir archivos, imágenes y videos, mientras que los maestros pueden comentar y editar estos mismos documentos, todo en tiempo real.
- Accesibilidad: Tan sencillo como ingresar a tu cuenta de correo electrónico, maestros y estudiantes pueden acceder a la plataforma desde cualquier dispositivo móvil conectado a la red.
- Permite al maestro mantener el control: El maestro siempre tiene el control de lo que sucede dentro de la plataforma, puede revisar tareas, monitorear el progreso de los estudiantes y darles retroalimentación instantánea, además puede dar seguimiento a las interacciones de cada participante.
- Ahorra tiempo: Con un proceso sencillo, los maestros pueden crear, revisar y evaluar tareas de manera más rápida, mientras que los estudiantes pueden consultar dudas y subir sus tareas en cualquier momento, sin esperar a que lleguen al aula.
- Simplicidad: Google Classroom tiene una interfase sencilla e intuitiva que permite que sus usuarios comiencen a sacarle provecho desde el primer momento de uso.
- Es segura: Google Classroom no contiene anuncios y no captura ni utiliza datos de los usuarios con fines publicitarios.

- Integración a otras apps: Al ser parte de la G Suite for Education, Classroom permite la integración con el resto de aplicaciones de productividad de la suite, como Drive, Sheets, Docs, Forms, Calendar y más.
- Sin papel: Al ser una plataforma digital estaríamos ahorrando miles de hojas de papel utilizadas en trabajos, tareas, exámenes y fotocopias.

3.1.5. Roles y funciones

Los roles y funciones en el trabajo de investigación son primordiales por el hecho que son los avales en materia de logística ya que es primordial que se realice una observación de la parte externa para que el trabajo pueda ser viable y se ajuste a las necesidades del usuario ya sea el caso sea del docente o del estudiante.

3.1.5.1. Ingeniero en sistemas.

Es la persona que trabajará en un modo de enfoque interdisciplinario esto ayudará a implementar tecnología al centro de estudios aplicando métodos y procesos en donde el sistema de entornos virtuales funcione con regularidad.

3.1.5.2. Diseñadores instruccionales

En la propuesta se visualiza los diseñadores instruccionales a los docentes de la institución educativa ya que luego de la socialización en la institución educativa en donde se vive un cúmulo de experiencias de instrucción, habilidades eficientes y atractivas esto creará un incentivo a los estudiantes siempre dosificando el contenido y las actividades usando materiales.

3.1.5.3. Pedagogos

El proyecto tendrá la asesoría en la parte pedagógica de todos los docentes de la unidad educativa con todo el conocimiento sicosocial que posee para poder actuar con el estudiante dentro de las relaciones de entorno en base a una planificación y evaluación permanente esto ayudará a la creación de material didáctico pertinente de acuerdo a la necesidad.

3.1.5.4. Expertos en el área del conocimiento

La filosofía juega un papel muy importante ya que es ahí en donde la investigación toma sentido ya que abarca algunas líneas, los recursos humanos ponen el contingente para contribuir en el crecimiento de la sociedad en este caso el proceso de enseñanza-aprendizaje en la propuesta están inmersos los profesores de la Universidad Tecnológica Israel que guían el desenvolvimiento de cada una de las fases del trabajo investigativo.

3.1.6 Proceso de validación la propuesta

Se realizó la validación de la Propuesta con la utilización de un instrumento de con 12 indicadores propuestos por Escudero (2018). Además, se contó con la participación de dos especialistas, uno de ellos en el área de lengua y Literatura y uno en el área de informática. Se obtuvieron los resultados que se muestran a continuación.

Según la matriz llenada por los expertos se determina que el entorno virtual de aprendizaje tiene una Plataforma la cual permite acceder fácilmente al contenido, así mismo para los usuarios es fácil de recordar, esto hace que el entorno virtual sea muy accesible para todos. Se puede resaltar que cuenta con títulos claros y concisos, donde el usuario no se pierde gracias al orden que maneja el sitio.

En cuanto al contenido, el entorno virtual maneja una concordancia con el sílabo, el mismo que visualiza una información clara, sin errores gramaticales, utiliza un lenguaje adecuado haciendo que los usuarios tengan una información precisa. Se puede contrastar el uso adecuado del tamaño de texto, sus gráficos contribuyen a un sitio web amigable con los usuarios, el uso de contenido multimedia es muy conveniente haciendo que la utilización de la guía sea didáctica y entretenida.

Tabla 1: Resultado de la validación de la propuesta.

Ítem	Muy adecuado	Adecuado	Medianamente adecuado	Poco adecuado	Nada adecuado
1. ¿Tiene el entorno virtual una URL correcta, clara y fácil de recordar?	100%				
2. ¿Los títulos describen la información que encabezan?	100%				
3. ¿La información está ordenada lógicamente?	100%				
4. ¿Existen herramientas de ordenamiento (índices, esquemas, etc.)?	33,3%	66,7%			
5. ¿Los contenidos se ajustan al silabo?	66,7%	33,3%			
6. ¿La información se presenta con claridad?	100%				
7. ¿Existe coherencia entre los objetivos, los contenidos y los procedimientos sugeridos?		100%			
8. ¿La información está libre de errores gramaticales y ortográficos?	33,3%	66,7%			
9. ¿Emplea un lenguaje claro y conciso? ¿Se expresa de forma amigable y	66,7%	33,3%			

cercana a los destinatarios?					
10. ¿Es adecuado el tamaño de la letra utilizada?	66,7%	33,3%			
11. ¿El texto y los gráficos están amontonados?	100%				
12. ¿Posee elementos multimedia - animaciones, audio, video- que favorecen la motivación o por el contrario entorpecen la tarea?	100%				

Nota: Elaboración propia

3.1.7. REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

- Velocidad de 1 a 3 minutos
- La plataforma se integra con otras funcionalidades dentro de la red tales como google drive y algunas cuentas que pueden estar conectadas entre sí.
- El tiempo de servicio que se pretende será de mínimo 3 años de aplicación
- Estará destinado a los centros de estudio de la Unidad Educativa Jatari Unancha en diferentes comunidades alrededor del Quilotoa ya que ellos no tiene las suficientes facilidades como en las grandes urbes.

3.1.8. HERRAMIENTAS QUE SE UTILIZARÁN EN LA PROPUESTA

La propuesta se elabora con contenidos que tienen que ver con los módulos de la institución referentes a Lengua y Literatura de décimo año de Educación Básica.

3.1.8.1 Herramientas colaborativas

Actividades:

- Realización de registros de usuarios
- Configurar el perfil del docente

- Crear los grupos de estudio y realizar las configuraciones necesarias
- Registro de estudiantes configurar los permisos
- Diseñar el área de trabajo
- Enviar y recibir mensajes
- Crear asignaciones
- Crear pruebas
- Utilizar calendario de eventos
- Utilizar biblioteca
- Utilizar información de la librería

3.1.9. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Tabla 2: Evaluación de los aprendizajes

Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Dimensión 1 Actitudes y opiniones de los docentes respecto a Classroom y avances en el aspecto académico.	Seguridad en la plataforma	Cuestionario mixto Análisis de mensajes Triangulación de datos y metodología
	Ventajas comunicativas	
	Motivación del alumno	
	Ventajas organizativas	
	Posibilidades colaborativas	
Dimensión 2 Uso de la plataforma en la practica	Trabajo colaborativo	
	Manejo seguro del grupo de clase	
	Compromiso del alumno	
	Uso de recursos y comunidades	
	Interacción y comunicación	

Fuente: Elaboración propia

3.1.10. FUNCIONES

- Mejora la organización: Los maestros pueden crear clases, asignar tareas y subir todos los recursos necesarios a una misma plataforma, donde el alumno podrá visualizarlas con un solo click.
- Facilita el contacto: Aun fuera del colegio, estudiantes y maestros pueden mantenerse en contacto para resolver dudas de manera privada o enviar comentarios a todos sus compañeros e iniciar debates sobre lo visto en clase.
- Maximizar la interacción: Los estudiantes pueden trabajar en un mismo documento desde diferentes dispositivos y compartir archivos, imágenes y videos, mientras que los maestros pueden comentar y editar estos mismos documentos, todo en tiempo real.
- Accesibilidad: Tan sencillo como ingresar a tu cuenta de correo electrónico, maestros y estudiantes pueden acceder a la plataforma desde cualquier dispositivo móvil conectado a la red.
- Permite al maestro mantener el control: El maestro siempre tiene el control de lo que sucede dentro de la plataforma, puede revisar tareas, monitorear el progreso de los estudiantes y darles retroalimentación instantánea, además puede dar seguimiento a las interacciones de cada participante.
- Ahorra tiempo: Con un proceso sencillo, los maestros pueden crear, revisar y evaluar tareas de manera más rápida, mientras que los estudiantes pueden consultar dudas y subir sus tareas en cualquier momento, sin esperar a que lleguen al aula.
- Simplicidad: Google Classroom tiene una interfase sencilla e intuitiva que permite que sus usuarios comiencen a sacarle provecho desde el primer momento de uso.
- Es segura: Google Classroom no contiene anuncios y no captura ni utiliza datos de los usuarios con fines publicitarios.
- Integración a otras apps: Al ser parte de la G Suite for Education, Classroom permite la integración con el resto de aplicaciones de productividad de la suite, como Drive, Sheets, Docs, Forms, Calendar y más.
- Sin papel: Al ser una plataforma digital estaríamos ahorrando miles de hojas de papel utilizadas en trabajos, tareas, exámenes y fotocopias.

3.1.11. Manual

3.1.11.1. Creando una cuenta

Podemos acceder a todas esas aplicaciones de manera gratuita por medio de nuestra cuenta en Gmail, luego en Classroom.

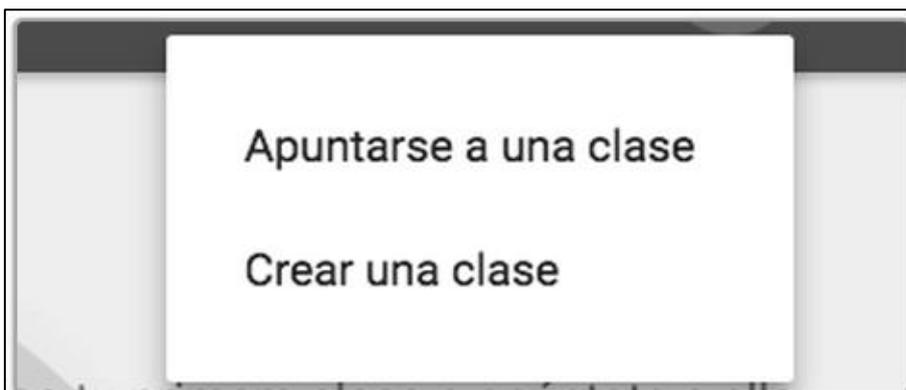


Figura 24: Ingreso a Classroom

Fuente: plataforma Classroom

Dependiendo de si estamos usando una cuenta de GSuite Educación, en cuyo caso no hay problema, o si usamos una cuenta de Gmail genérica, nos aparecerá el siguiente mensaje:

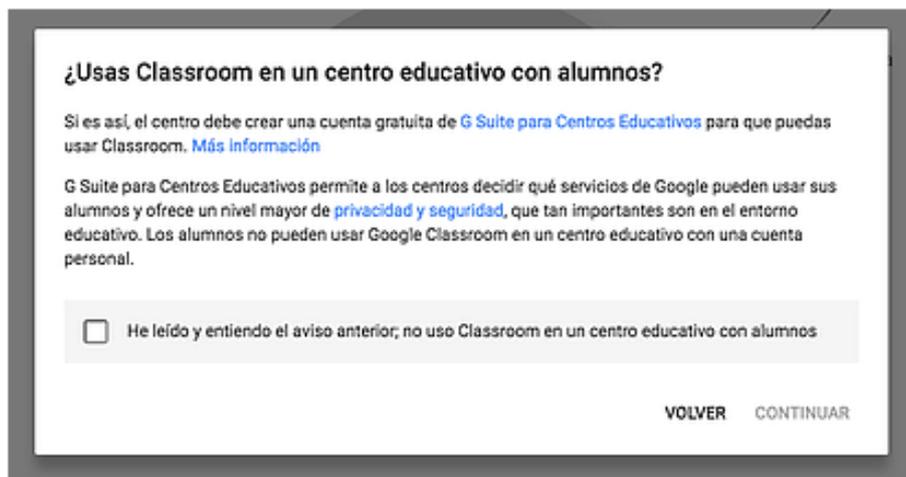
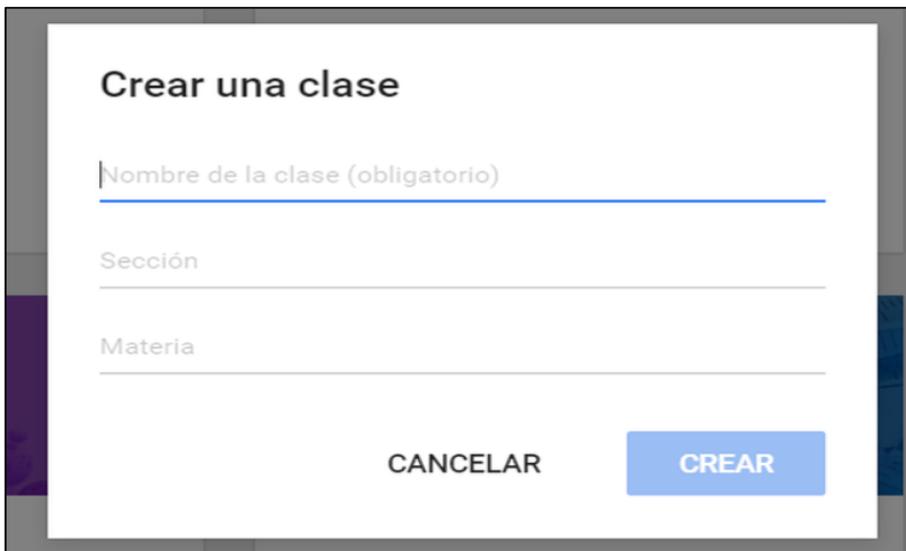


Figura 25: Términos y condiciones

Fuente: Plataforma Classroom

Si usamos GSuite Educación o si aceptamos el aviso anterior, en caso de cuentas de Gmail, se nos abrirá el siguiente cuadro de diálogo:



The image shows a dialog box titled "Crear una clase" (Create a class). It contains three input fields: "Nombre de la clase (obligatorio)" (Class name - required), "Sección" (Section), and "Materia" (Subject). At the bottom, there are two buttons: "CANCELAR" (Cancel) and "CREAR" (Create).

Figura 26: Creación de una clase
Fuente: Plataforma Classroom

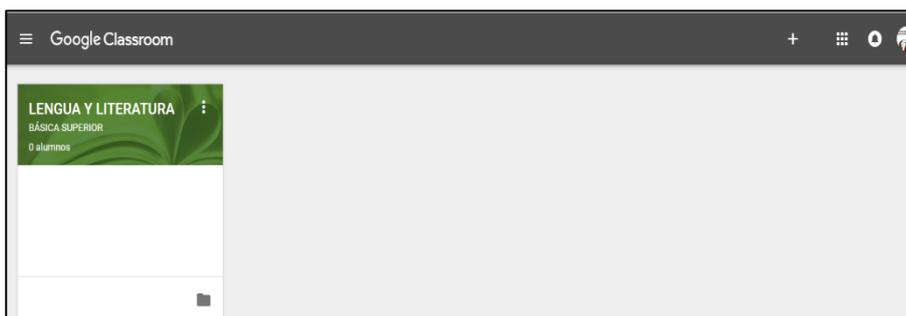


Figura 27: Clase creada
Fuente: Plataforma Classroom

3.1.11.2. Perfil creado



Figura 28: Perfil creado
Fuente: Plataforma Classroom

3.1.11.3. Proceso para agregar estudiantes

1. Invitar a estudiantes a que se apunten a una clase
2. Inicia sesión en Classroom en classroom.google.com.
3. Haz clic en la clase a la que quieres añadir alumnos.
4. En la parte superior de la página, haz clic en Alumnos.
5. Haz clic en Invitar.
6. Marca la casilla que aparece junto a los alumnos que quieres invitar o marca la casilla Seleccionar todo para invitar a todos los alumnos que se muestran.
7. Para ver otras listas de contactos, haz clic en Mis contactos.
8. Para ver todos los alumnos del dominio de tu centro educativo, haz clic en Directorio. Asimismo, puedes buscar un alumno por el nombre en el cuadro de búsqueda.
9. Marca la casilla junto a cualquier otro alumno al que quieras invitar.
10. Haz clic en Invitar a alumnos.

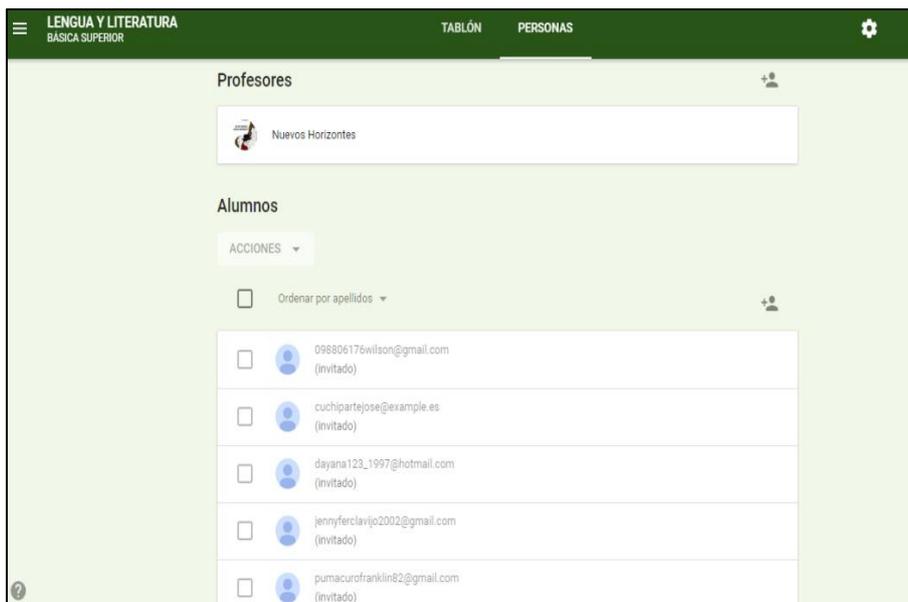


Figura 29: Ingreso de docentes

Fuente: Plataforma Classroom

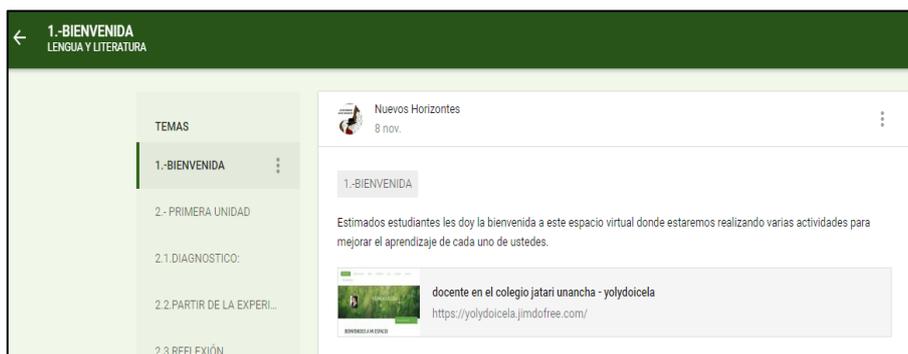


Figura 30: Estructura de la clase
Fuente: Plataforma Classroom

3.1.11.4. Mensaje de bienvenida

Objetivos de la primera unidad

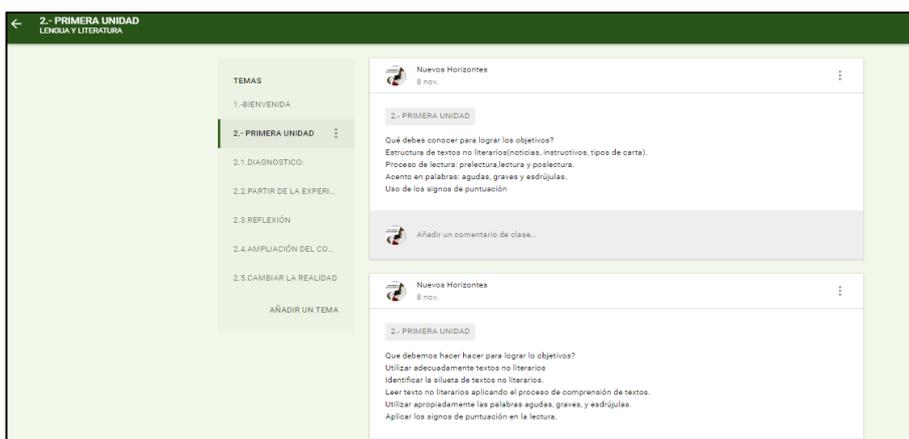


Figura 31: Elaboración del entorno virtual
Fuente: Plataforma Classroom

Diagnóstico

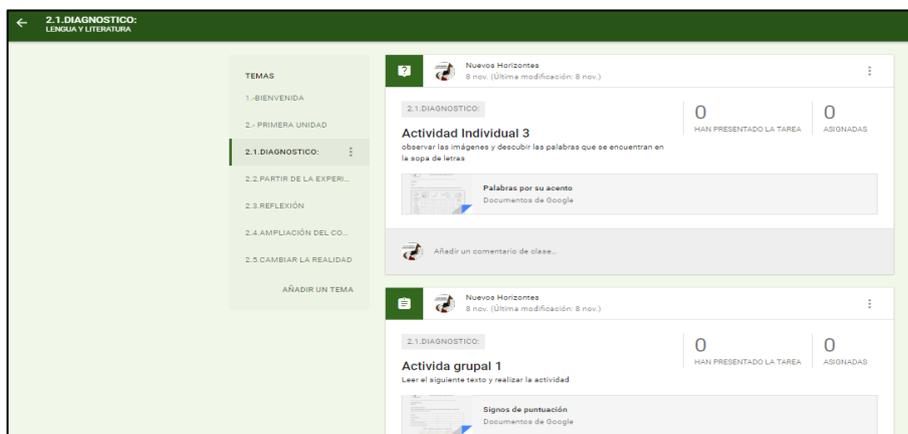


Figura 32: Actividades del diagnóstico
Fuente: Plataforma Classroom

Estas pueden contener:

- Texto
- Enlaces
- Documento Google Drive
- Subir documento local
- Video de Youtube (buscador o enlace)

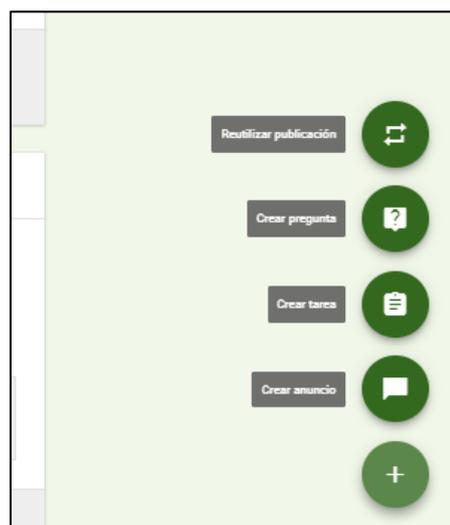


Figura 33: Contenido del diagnóstico
Fuente: Plataforma Classroom

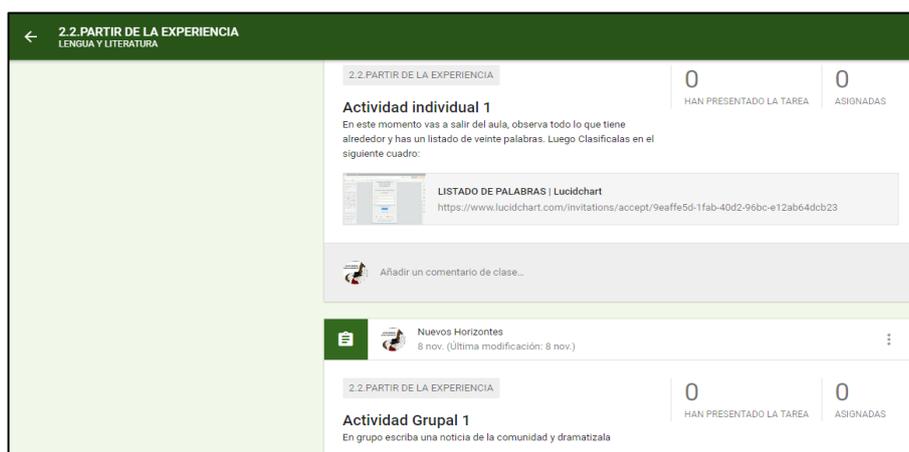


Figura 34: Actividades en la fase partir de la experiencia
Fuente: Plataforma Classroom

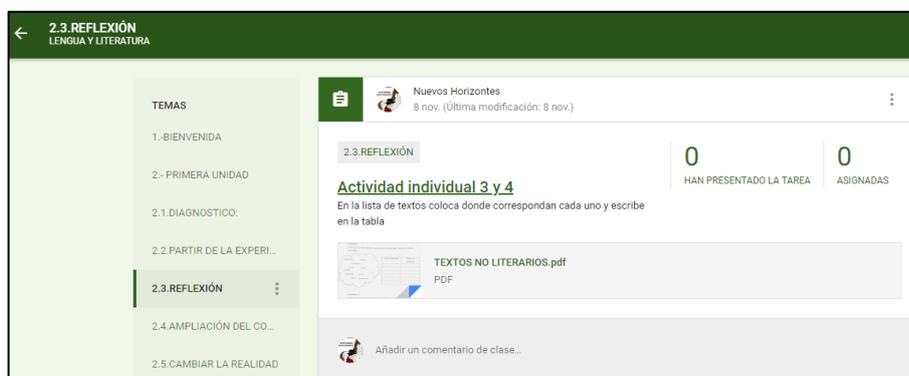


Figura 35: Actividades de la reflexión
Fuente: Plataforma Classroom

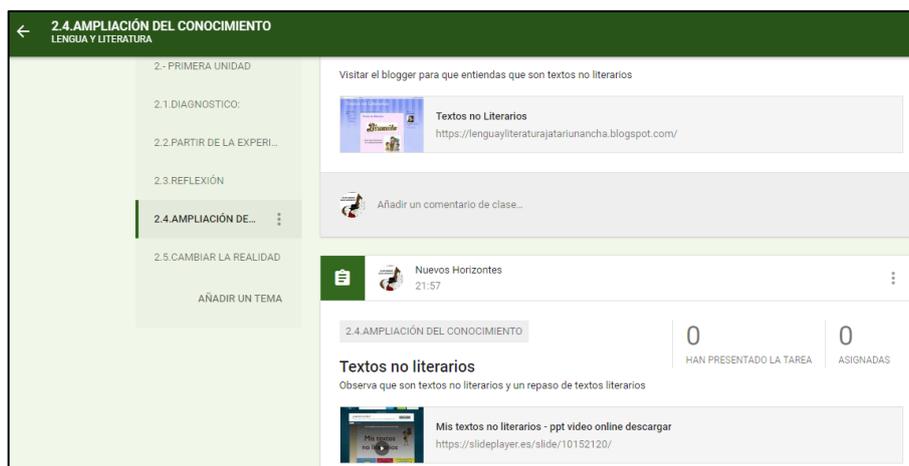


Figura 36: Actividades de ampliación del conocimiento
Fuente: plataforma Classroom

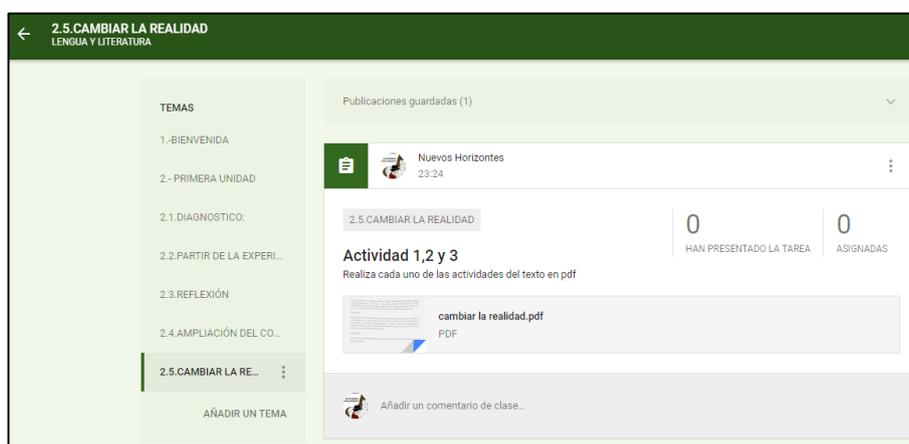


Figura 37: Cambiar la realidad
Fuente: Plataforma Classroom

Aplicaciones utilizadas en las actividades en cada una de las fases:

- Gmail
- Drive
- Hangouts
- YouTube
- Sites
- Blogger
- Grupos
- Calendario
- Y otras más

Cuando adjuntamos un documento de Google Drive en el que queremos que los alumnos trabajen en él, tendremos que establecer cómo queremos que se comparta el archivo. Las opciones son:

- Los alumnos pueden ver el mismo archivo.
- Los alumnos pueden ver y editar el mismo archivo.
- Cada alumno recibe una copia.

Por ejemplo, si el trabajo que queremos que editen es individual deberemos seleccionar ‘hacer una copia para cada alumno’. De esta forma los alumnos recibirán una copia cada uno y lo podrán editar; una vez que lo entreguen, dejarán de tener permisos de edición y estos pasarán al profesor para que pueda corregir el documento. Si el profesor devolviera el trabajo al alumno se repetiría el proceso.

3.1.12. Crear preguntas

En esta pestaña podemos crear preguntas para generar debates en clase. Todas las opciones son iguales que para Tareas y Anuncios excepto las específicas para crear el debate.

La imagen muestra la interfaz de usuario para crear una pregunta en Classroom. El encabezado es 'Pregunta' con un ícono de ayuda y un botón de cerrar. El formulario incluye:

- Un menú desplegable 'Para' con 'Curso Google Calendar ANPE Comillas' seleccionado.
- Un menú desplegable 'Todos los alumnos'.
- Un campo de texto 'Pregunta' con un número 1 en un círculo rojo.
- Un campo de texto 'Instrucciones (opcional)'.
- Un menú desplegable 'Puntos' con '100' seleccionado.
- Un campo 'Fecha de entrega' con 'Sin fecha límite de entrega' seleccionado.
- Un menú desplegable 'Tema' con 'Ningún tema' seleccionado.
- Un menú desplegable 'Respuesta corta' con un número 2 en un círculo rojo.
- Un interruptor 'Los alumnos pueden responder a sus compañeros' con un número 3 en un círculo rojo y está activado.
- Un interruptor 'Los alumnos pueden editar la respuesta' con un número 4 en un círculo rojo y está desactivado.
- Botones de adjuntar archivo, video, enlace y borrar.
- Un botón 'PREGUNTAR' con un menú desplegable.

Figura 38: Creación de preguntas
Fuente: Plataforma Classroom

Se puede crear dos tipos de preguntas, de respuesta corta, es decir, que hacemos una pregunta al alumno y nos responde brevemente o de Selección múltiple en el que le damos a elegir al alumno entre varias opciones y tiene que seleccionar una.

En las preguntas de Selección múltiple tenemos que rellenar las opciones de respuestas que los alumnos tienen que seleccionar y tenemos la opción de que los alumnos vean un resumen de las respuestas.

3.1.13. Compartir con dispositivos móviles

Podremos compartir enlaces, videos, elementos almacenados en Drive e imágenes en la aplicación instalada en el móvil y conectando la cuenta corporativa.

3.1.13.1. Android:

Buscar en el dispositivo el sitio web, enlace, video o imagen que quieres compartir. Seleccionar el icono de compartir y después el de Classroom.

CONCLUSIONES

La creación del entorno virtual ha generado expectativa tanto en los docentes como los estudiantes ya que con la utilización de la metodología que se aplica en la institución se han corregido algunas actividades que deben ir en la aplicación en clase y que por falta de tiempo en ocasiones no se logran en su totalidad.

Las bases metodológicas aplicadas en la investigación obedecen al contexto en que se desenvuelven los estudiantes de décimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Jatari Unancha.

El diseño del entorno virtual deja un aprendizaje significativo para la autora de esta investigación, para los colegas docentes de la institución y para los estudiantes ya que con este proceso se fortaleció el estudio de la Lengua y la Literatura en el décimo año de Educación Básica.

Los docentes de la Unidad Educativa Jatari Unancha son conscientes de que la utilización de las herramientas web 2.0 ayudan a mejorar el nivel de comunicación e interacción con los estudiantes y la aplicación del aula virtual en Google Classroom les permitirá realizar las horas de recuperación pedagógica con sus educandos en el área de Lengua y Literatura.

RECOMENDACIONES

El proceso de enseñanza aprendizaje debe ser profundizado en la forma como aprenden los estudiantes kichwas ya que ellos se desenvuelven en un contexto urbano y la proliferación de dialectos en donde se rompe con la utilización correcta del lenguaje.

Otro aspecto muy visible que se deberá seguir investigando es la utilización de diferentes entornos virtuales de aprendizaje para que los docentes y estudiantes tengan más herramientas para potenciar el aprendizaje de distintas áreas de conocimiento en la Educación General Básica.

Es indispensable generar en los estudiantes responsabilidad sobre el uso adecuado del aula virtual y hacerles ver el valor práctico de esta en su formación académica.

Se recomienda que los docentes busquen recursos en internet para generar motivación en los estudiantes. Al ser subidos en la plataforma se puede incrementar el uso de esta e innovar nuevas metodologías de aprendizaje, captando la atención completa de sus estudiantes.

Se recomienda a la institución divulgar los resultados que han sido obtenidos con diferentes actividades tales como foros, casas abiertas, entre otras para incentivar al uso de la tecnología.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguerrondo. (2011). *La práctica pedagógica en entornos innovadores de aprendizaje*. Montevideo Uruguay: ISBN 978-9974-36-202-4 .
- Ancona, C. d. (1998). *METODOLOGÍA CUANTITATIVA: estrategias y técnicas de investigación social*. España.
- Aretio, L. G. (2009). *Concepción y tendencia de una educación distancia en América latina* . Madrid: Centro de Altos Estudios Universitarios de la OEI.
- Barraza, A. (2005). Una conceptualización comprUna conceptualización comprensiva de la innovación educativa. *Innovación Educativa*, 5.
- Belloch, C. (2007). *Entornos virtuales de aprendizaje*. Valencia.
- Benitez , J. (2018). *FLIPPED CLASSROOM Y EL EFECTO EN LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES*. Lima: Universidad San Cayetano de Perú.
- Cassany, D. (2009). *Expresión escrita*. Madrid: SGEL.
- Castro, W. (2006). Espejo de la identidad. *Informe internacional*, 63.
- Edel , N. (2009). *Entornos virtuales de aprendizaje*. Uruguay: Unidad Académica Comisión Sectorial de Enseñanza.
- Freire, P. (1975, pág. 16). *Pedagogía del Oprimido*. Siglo XXI.
- Gajardo , A. (2012). *Caracterización del rendimiento escolar de niños y niñas*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- González, A., Gallardo, T., & Del Pozo, F. (2017). *Metodología de la investigación*. Quito: Universidad Israel.
- Ihosvany Diaz, L. A. (2011). El proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador y su relación con el trabajo metodológico. *Mendive, Revista Científica Pedagógica*, 2.
- Kachka. (2012). APRENDIZAJE INVERTIDO COMO ESTRATEGIA DE MEJORA DEL RENDIMIENTO. 3.
- Lebron, A. (2009). EL PAPEL DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE. *Revista para profesionales de la enseñanza*, 6.
- Manangón, M. J. (2011). Ponencia UNACH. 4.
- Matinez , & Acosta. (2006). *Finalidades de la enseñanza gramatical*. Madrid.
- Ministerio de Educación . (2012). *Marco legal educativo*. Quito: Editogran S.A.
- Morales, P. (2011). *UASB*, 3.
- Moreno , C. (1999). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. Barcelona: Grao.
- P., C., & E., G. (2002). Satisfacción escolar y rendimiento escolar . *Revista de Psicodidáctica* , 14.

- Peña, I. (2011). Herramientas colaborativas en las aulas. *Herramientas colaborativas en las aulas*.
- Ramírez Terán, M. (2003). *Metodología de la investigación científica* (2.^a ed.). Quito, Ecuador: Exacto Visual.
- Rodes, P. (2009). “La Interdisciplina en el Entorno Virtual de Aprendizaje . *simposio Educación y Nuevas Tecnologías* , (pág. 2). Uruguay.
- Rodríguez, T. y. (2016). Desarrollar la creatividad desde los contextos educativos. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55120112>> ISSN .
- Saturnino. (1997). *La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI*. Brasil.
- Solano, L. (2016). Rendimiento Académico de estudiantes . *Métodos de investigación y diagnóstico*, 14 15 .
- UNESCO. (2015). Aprendizaje a nivel mundial . *Educación para todos* , 4.

ANEXO 1: ENCUESTA A DOCENTES

ENCUESTA PARA DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA

“JATARI

UNANCHA”

La presente encuesta se basa en el conocimiento que usted tiene para el uso de plataformas virtuales y el dominio de las estrategias didácticas para la enseñanza de Lengua y Literatura a estudiantes Kichwas.

***Obligatorio**

Dirección de correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico

Apellidos y Nombres

Tu respuesta

Sexo

MASCULINO

FEMENINO

¿Aplica la metodología DPRAC (Diagnóstico, Partir de la experiencia, Reflexión. Ampliar el conocimiento y Cambio de la Realidad), de nuestra institución?

Marque según su criterio

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

¿Aplica con rigurosidad cada una de las fases metodología DPRAC?

Conteste según su criterio

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

¿Cuáles son los principales recursos didácticos que usted utiliza para la enseñanza de lengua y literatura?

Conteste según su criterio

Exposiciones

Trabajo grupal

Módulo con la metodología

Vídeos, audios

Otros

Otro:

¿Qué recursos tecnológicos educativos innovadores utiliza usted para la enseñanza de lengua y literatura?

Conteste según su criterio

Blog

Video conferencia

Pizarra digital

Office (word, power point, excel...)

Redes sociales

Otro:

¿Conoce usted que es un entorno virtual de aprendizaje (EVA)?

No

Si

¿Sabe para que se utiliza un entorno virtual (EVA)?

Para recibir clases

Para hacer consulta

Para Tareas

Para comunicación entre docentes y estudiantes

Repositorio digital

Otros

¿Cuáles de estas plataformas virtuales educativas conoce usted?

Edmodo

Moodle

Google Classroom

Claroline

Otros

Otro:

¿Conoce la herramienta tecnológica de Google Classroom?

Si

No

Otro:

¿En qué Plataforma ha recibido capacitación?

Edmodo

Google Classroom

Moodle

Claroline

¿Tiene acceso al internet con algún dispositivo electrónico?

SI

NO

ENVIAR

ANEXO 2: ENCUESTA A ESTUDIANTES

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA

JATARI UNANCHA

El presente cuestionario se basa en el conocimiento que usted tiene y el dominio de las competencias lingüísticas en el área de lengua y literatura así mismo el uso de plataformas educativas virtual

***Obligatorio**

Dirección de correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico

Apellidos y Nombres

Tu respuesta

Sexo

Masculino

Femenino

Otro:

¿Usted conoce la Metodología DPRAC (Diagnostico, Partir de la experiencia, Reflexión, Aplicación del conocimiento, Cambio de realidad) del colegio?

Nunca

Algunas veces

Casi siempre

Siempre

Según su criterio conteste ¿Cuál de las fases le ha resultado más entendible?

Diagnóstico

Partir de la experiencia

Reflexión

Ampliación del conocimiento

Cambiar la realidad

¿Las estrategias didácticas que aplica el docente en el proceso de enseñanza aprendizaje le parece correctas?

Nunca

Algunas veces

Casi siempre

Siempre

¿Para el aprendizaje de la lengua y literatura el docente sigue procesos y pasos específicos?

Nunca

Algunas Veces

Casi siempre

Siempre

¿El docente utiliza herramientas virtuales para el proceso de enseñanza en el aula?

SI

NO

¿El docente utiliza entornos virtuales para el aprendizaje (EVA)?

Nunca

Algunas veces

Casi siempre

Siempre

¿Ha escuchado sobre el uso de la plataforma educativa google Classroom?

Nunca

Algunas veces

Casi siempre

Siempre

¿El docente utiliza herramientas virtuales para el aprendizaje en el aula?

Nunca

Algunas veces

Casi siempre

Siempre

¿Conoce usted que es un entorno virtual de aprendizaje (EVA)?

SI

NO

¿Tiene acceso al internet con algún dispositivo electrónico?

SI

NO

ENVIAR

ANEXO 3: GUÍA PARA LA EVALUACIÓN AL DOCENTE
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DE
 APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

GUÍA PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA MEDIANTE CRITERIO DE
 ESPECIALISTAS

ENTORNO VIRTUAL PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA A
 ESTUDIANTES KICHWA EN DÉCIMO AÑO

VALORACIÓN CRITERIO A EVALUAR SOBRE LA GUÍA	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO	OBSERVACIONES
	5	4	3	2	1	
La propuesta permite el logro del objetivo planteado.						
Los contenidos del EVA en Google Classroom están relacionados con los intereses de estudiantes de las comunidades.						
Las actividades en Google Classroom, se muestran actividades útiles que promueven el desarrollo de habilidades en el área de Lengua y Literatura.						
Contiene texto, imágenes, atractivos de acuerdo a la temática y al contexto.						

Los recursos propuestos son interactivos, con un lenguaje sencillo y claro.						
Tienen accesibilidad fácil y ubicua.						
En el EVA de Google Classroom integra aplicaciones tecnológicas en la Web que sirven para complementar el cumplimiento del objetivo planteado.						

VALIDACIÓN			
Aplicable	No aplicable	Aplicable atendiendo a las observaciones	
Validado por:			
Título Obtenido			
Número de cédula			
Fecha			
Teléfono			
Email			
Firma			

Recomendaciones que considere oportunas para mejorar este entorno virtual en Google Classroom.

Entorno virtual para la enseñanza de lengua y literatura: Enma Yolanda Doicela Doicela

**ANEXO 4: GUÍA PARA LA EVALUACIÓN FINAL DE LOS ESTUDIANTES
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DE
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

GUÍA PARA LA EVALUACIÓN FINAL DE LOS ESTUDIANTES

**ENTORNO VIRTUAL PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA A
ESTUDIANTES KICHWA EN DÉCIMO AÑO**

VALORACIÓN CRITERIO A EVALUAR SOBRE LA GUÍA	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO	OBSERVACIONES
	5	4	3	2	1	
Los contenidos del EVA en Google Classroom están relacionados con sus conocimientos adquiridos por el docentes						
Las actividades en Google Classroom, se muestran actividades útiles que promueven el desarrollo de habilidades en el área de Lengua y Literatura.						
Contiene texto, imágenes, atractivos de acuerdo a la temática de su realidad.						
Las actividades propuestas son interactivas, con un lenguaje sencillo y claro en Google Classroom.						

Pudo acceder fácil a las actividades propuestas por el docente.						
Con las actividades en Google Classroom mejoro su aprendizaje.						

VALIDACIÓN					
Aplicable		No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones	
Apellidos y nombres					
Firma					

Recomendaciones que considere oportunas para mejorar este entorno virtual en Google Classroom.

Entorno virtual para la enseñanza de Lengua y Literatura: Enma Yolanda Doicela Doicela

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

GUÍA PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA MEDIANTE CRITERIO DE ESPECIALISTAS

ENTORNO VIRTUAL PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA A ESTUDIANTES KICHWA EN DÉCIMO AÑO

VALORACIÓN CRITERIO A EVALUAR SOBRE LA GUÍA	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO	OBSERVACIONES
	5	4	3	2	1	
La propuesta permite el logro del objetivo planteado.	/					
Los contenidos del EVA en Google Classroom están relacionados con los intereses de estudiantes de las comunidades.	/					
Las actividades en Google Classroom, se muestran actividades útiles que promueven el desarrollo de habilidades en el área de Lengua y Literatura.	/					
Contiene texto, imágenes, atractivos de acuerdo a la temática y al contexto.	/					

Los recursos propuestos son interactivos, con un lenguaje sencillo y claro.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Tienen accesibilidad fácil y ubicua.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
En el EVA de Google Classroom integra aplicaciones tecnológicas en la Web que sirven para complementar el cumplimiento del objetivo planteado.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

VALIDACIÓN	
Aplicable	No aplicable
	Aplicable atendiendo a las observaciones
Validado por:	MSc. Cristian Somo Toledo
Título Obtenido	MSc. Educación y Proyectos
Número de cédula	17 1478 2586
Fecha	21 de Febrero del 2019
Teléfono	0987109290
Email	chrisono@hotmail.com
Firma	

Recomendaciones que considere oportunas para mejorar este entorno virtual en Google Classroom.

Entorno virtual para la enseñanza de lengua y literatura: Enma Yolanda Doicela Doicela

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

GUÍA PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA MEDIANTE CRITERIO DE ESPECIALISTAS

ENTORNO VIRTUAL PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA A ESTUDIANTES KICHWA EN DÉCIMO AÑO

VALORACIÓN CRITERIO A EVALUAR SOBRE LA GUÍA	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO	OBSERVACIONES
	5	4	3	2	1	
La propuesta permite el logro del objetivo planteado.	/					
Los contenidos del EVA en Google Classroom están relacionados con los intereses de estudiantes de las comunidades.	/					
Las actividades en Google Classroom, se muestran actividades útiles que promueven el desarrollo de habilidades en el área de Lengua y Literatura.	/					
Contiene texto, imágenes, atractivos de acuerdo a la temática y al contexto.	/					

Los recursos propuestos son interactivos, con un lenguaje sencillo y claro.	/					
Tienen accesibilidad fácil y ubicua.	/					
En el EVA de Google Classroom integra aplicaciones tecnológicas en la Web que sirven para complementar el cumplimiento del objetivo planteado.	/					

VALIDACIÓN		
Aplicable	No aplicable	Aplicable atendiendo a las observaciones
Validado por:	José Luis Cazarez	
Título Obtenido	Magister en Sistemas Informáticos Educativos	
Número de cédula	0401370916	
Fecha	20 de febrero del 2019	
Teléfono	0988473379	
Email	jcazare@gnail.com	
Firma		

Recomendaciones que considere oportunas para mejorar este entorno virtual en Google Classroom.

Entorno virtual para la enseñanza de lengua y literatura: Enma Yolanda Doicela Doicela

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

GUÍA PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA MEDIANTE CRITERIO DE ESPECIALISTAS

ENTORNO VIRTUAL PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA A ESTUDIANTES KICHWA EN DÉCIMO AÑO

VALORACIÓN CRITERIO A EVALUAR SOBRE LA GUÍA	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO	OBSERVACIONES
	5	4	3	2	1	
La propuesta permite el logro del objetivo planteado.	/					
Los contenidos del EVA en Google Classroom están relacionados con los intereses de estudiantes de las comunidades.	/					
Las actividades en Google Classroom, se muestran actividades útiles que promueven el desarrollo de habilidades en el área de Lengua y Literatura.	/					
Contiene texto, imágenes, atractivos de acuerdo a la temática y al contexto.	/					

Los recursos propuestos son interactivos, con un lenguaje sencillo y claro.						
Tienen accesibilidad fácil y ubicua.						
En el EVA de Google Classroom integra aplicaciones tecnológicas en la Web que sirven para complementar el cumplimiento del objetivo planteado.						

VALIDACIÓN

Aplicable	No aplicable	Aplicable atendiendo a las observaciones
Validado por:	Pineda Franco Oscar Ulpiano	
Título Obtenido	Magister en Dirección de Proyectos	
Número de cédula	1002395505	
Fecha	20 de Febrero de 2019	
Teléfono	0984637663	
Email	opineda@gmail.com	
Firma		

Recomendaciones que considere oportunas para mejorar este entorno virtual en Google Classroom.

Entorno virtual para la enseñanza de lengua y literatura: Enma Yolanda Doicela Doicela



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSTGRADOS**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**
(Aprobado por: RPC-SO-40-No.524-2015-CES)

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE
MAGÍSTER**

Título:
Enfoque pedagógico en Lengua y Literatura con TIC en la educación indígena del Cotopaxi.
Autor/a:
Lic. Enma Yolanda Doicela Doicela
Tutor/a:
Dr. Marcelo Ramírez Terán

**Quito-Ecuador
2019**

Resumen

El presente artículo expone a la comunidad académica a describir el rendimiento académico en el área de lengua y literatura en la educación indígena de la provincia de Cotopaxi en especial en la Unidad Educativa “Jatari Unancha” donde su población es en un 80% kichwa hablante así mismo analiza la metodología que se emplea para el aprendizaje a lo que se podría llamar su segunda lengua proceso muy complejo a la hora de aplicar en el aula.

La información que se desprende de este artículo es la revisión bibliográfica y la organización de la información sobre los siguientes temas:

- 1.- El área de Lengua literatura
- 2.- El rendimiento académico
- 3.- La metodología como estrategia de aprendizaje
- 4.- Las herramientas de autor que utilizan en U.E. Jatari Unancha

Palabras claves

Rendimiento académico, Jatari Unancha, Metodología, Estrategias de Aprendizaje,
Herramientas del autor

Abstrac

This article exposes the academic community to describe the academic performance in the area of language and literature in indigenous education in the province of Cotopaxi, especially in the Educational Unit "Jatari Unancha" where its population is 80% Kichwa speaking he analyzes the methodology used for learning what could be called his second language very complex process when applying in the classroom.

The information that emerges from this article is the bibliographic review and the organization of information on the following topics:

- 1.- The area of Language Literature
- 2.- Academic performance
- 3.- The methodology as a learning strategy
- 4.- The author tools that they use in U.E. Jatari Unancha

Key words

Academic performance, Jatari Unancha, Methodology, Learning strategies, Authoring tools.

Introducción

La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jatari Unancha” es un sistema educativo que ha sido el fruto de un largo proceso de lucha de los pueblos indígenas del Ecuador.

El rendimiento académico en el área de lengua y literatura está inmerso en todas las actividades cotidianas de la población en este campo se practica la comunicación entre los individuos por eso es vital que los actores trabajen desde los primeros años de vida de los miembros de las comunidades de una manera sistemática y puntual haciendo énfasis en la comprensión de todos y cada uno de los elementos que intervienen en el lenguaje.

El uso de una estrategia para el aprendizaje se hace imprescindible en el contexto actual es porque muchos actores buscan la integración de las TIC (tecnologías de la información y comunicación) dentro del currículo de Lengua castellana y Literatura es una necesidad dentro de la sociedad actual debido a las características de esta. Sin embargo, el universo de las nuevas tecnologías es tan grande que, en ocasiones, resulta difícil delimitar su relación con la enseñanza.

Este artículo hace énfasis en las teorías de diferentes autores de sobre la cultura escrita que tenemos hoy en día, así mismo se analiza la interpretación de diferentes autores referente al rendimiento académico del mismo modo se revisará lo concerniente a lo que define como estrategia metodológica y finalmente se podrá en discusión Cual será la herramienta más adecuada para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el contexto globalizado del uso de los medios de comunicación actuales.

Método

Para la localización de los documentos bibliográficos se utilizaron varias fuentes documentales. Se realizó una búsqueda bibliográfica utilizando los descriptores: escritura científica, revisión, revisiones, mapas conceptuales, lectura crítica. También se realizó una búsqueda en internet en el buscador “google académico” con los mismos términos. Se seleccionaron aquellos documentos que informasen sobre los aspectos que se habla como son la asignatura de lengua y literatura, el rendimiento académico, la estrategia metodológica, y las herramientas de autor.

Desarrollo y discusión

Durante los últimos 20 años. se señala una docena de factores que generalmente se asocian a los logros educativos; esto es de particular importancia dado que la calidad de educación (en los niveles de primaria y secundaria) en los países latinoamericanos, se muestra baja tanto en términos absolutos como relativos con respecto a países más desarrollados. Los pocos estudios que permiten hacer comparaciones sistemáticas colocan a los países de América Latina y el Caribe por debajo de la mayoría de otras regiones del mundo.

En la primera investigación iberoamericana sobre eficacia escolar (IIEE), se trata de un estudio realizado conjuntamente en nueve países, a saber: Bolivia, Colombia, Chile, Cuba, Ecuador, España, Panamá, Perú y Venezuela. Su finalidad fue determinar cuáles son los factores que afectan el rendimiento escolar y el progreso de lo(as) alumnos en escuelas representativas de los países de Iberoamérica ya nombrados.

¿Qué se investigó? Se tomaron en cuenta variables de 4 niveles: El nivel país, el nivel escuela, el nivel aula y el nivel alumno. Se trataba de averiguar cuánto depende el rendimiento de los alumnos de su nivel socio económico, de su propia personalidad y sus características individuales. ¿Qué es lo que más influye en el rendimiento? ¿La familia o la escuela, la personalidad del alumno o el profesionalismo de los docentes?

La investigación incluyó un estudio cuantitativo y dos estudios cualitativos. El cuantitativo buscó correlaciones entre factores tales como el nivel económico de las familias, el clima de la escuela y la experiencia del docente versus el rendimiento escolar. Uno de los estudios cualitativos indagó acerca de la percepción que tenían los docentes de las causas del rendimiento escolar de sus alumnos.

((PEREZ & SANCHEZ, 1997) Las primeras conceptualizaciones del rendimiento académico lo hicieron depender de la voluntad del alumno. Correa, García (1989), de esta forma un niño rendía de acuerdo a su buena o mala voluntad o a su inteligencia: a mayor inteligencia, mayor rendimiento académico y al contrario, sin embargo esto no es siempre cierto.

Desde el punto de vista anterior, la culpa de que el alumno no obtenga un rendimiento académico satisfactorio es debido siempre al alumno, éste no aprende porque tiene problemas de atención, porque no es muy inteligente, etc., de esta manera, la escuela se saca el problema de encima (también es posible que el alumno termine culpabilizándose: "no

apruebo porque soy un fracaso) sin embargo, el rendimiento académico no depende exclusivamente del alumno, sino que existen numerosas interrelaciones: entorno socio-económico, clima familiar, relaciones profesor-estudiante, factores docentes y organizativos de la escuela, factores didácticos, etc.

Unas teorías lo conceptualizan como un producto: rendimiento académico es todo aquello que el alumno produce mediante su esfuerzo, matizado por sus características y por la percepción más o menos correcta de las tareas que le son asignadas. Otras, aunque lo siguen considerando como un producto, no ponen el acento en el alumno sino en la escuela; por ejemplo, (Zabalza , 1994) expone una definición de rendimiento escolar sumamente fácil: "Rendimiento escolar es lo que se espera que produzca la escuela" Factores psicosociales y rendimiento académico. Antonio Miguel Pérez Sánchez Factores psicosociales. Otras definiciones que van en esta línea de considerar el rendimiento académico como un producto son:

- El rendimiento académico se define como el producto útil del trabajo escolar Plata Gutiérrez. (1969)
- El rendimiento es la productividad del sujeto, el producto de la aplicación de su esfuerzo, condicionado por sus rasgos, actitudes y conducta Forteza, (2000).

Kerlinger (1985) define al rendimiento académico como un hecho intencionado y, en términos de calidad, todo proceso educativo busca permanentemente mejorar el rendimiento del estudiante. En este sentido, se involucra la educación con el rendimiento académico, también denominado rendimiento escolar, el cual es definido de la siguiente manera: "Del latín reddere (restituir, pagar).

El problema del rendimiento académico se entenderá de forma científica cuando se encuentre la relación existente entre el trabajo realizado por los profesores y los estudiantes, de un lado, y la educación (es decir, la perfección intelectual y moral lograda por estos dos elementos) de otro, al estudiar científicamente el rendimiento, es básica la consideración de los factores que intervienen en él. Además, el rendimiento académico es entendido como una medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiestan, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación.

Importancia del rendimiento académico

Mora García (2015) expresa que el rendimiento es la calificación cuantitativa y cualitativa, que si es consistente y válida será el reflejo de un determinado aprendizaje o del logro de unos objetivos preestablecidos.

Taba (2013), señala que los registros de rendimiento académico son especialmente útiles para el diagnóstico de habilidades y hábitos de estudio, no sólo puede ser analizado como resultado final sino mejor aún como proceso y determinante del nivel. El rendimiento académico es fruto del esfuerzo y la capacidad de trabajo del estudiante, el conocer y precisar estas variables conducirá a un análisis más minucioso del éxito académico o fracaso de este.

Factores que determinan el rendimiento académico

Larrosa (1994) Si biológicamente no existen problemas, el ambiente actúa estimulando el desarrollo de las potencialidades del educando; este ambiente es compartido entre la familia, institución educativa y sociedad que confluyen aportando sus variables a la conformación del sujeto, que es quien manifiesta, con sus respuestas, su situación, puede asimilar de forma distinta su entorno, reaccionando ante él de manera positiva o negativa de acuerdo con los patrones vigentes, siendo, por tanto, el principal agente de sus actuaciones.

La individualidad de los alumnos al combinar los dos tipos de componentes es evidente y muestra una gran variedad, desde los alumnos altamente motivados, pero con poca capacidad de autorregulación, hasta los alumnos con un nivel alto en estrategias de regulación, pero con interés bajo.

Woolfold. (1999) Considera que la motivación es un estado interno que incita, dirige y mantiene la conducta; así mismo manifiesta que las personas pueden sentirse motivadas por necesidades, incentivos, temores, metas, presión social, confianza personal, interés, curiosidad, creencias, valores, expectativas, entre otros factores, hacia el logro de objetivos. Johnson y Johnson (1985), referido por Woolfold (1999), señalan que la motivación es un estado temporal, es decir que una persona puede mostrar interés en algo en el momento en que lo está haciendo o por un período de tiempo; por consiguiente, todas las personas en un determinado momento se encuentran motivadas, estado que debe ser aprovechado para obtener mejores resultados académicos. Mientras que Pintrich (1990), precisa que la

motivación permite al estudiante realizar cualquier esfuerzo para mejorar su rendimiento académico y ello es gracias a la práctica adecuada de hábitos de estudio. La motivación en el rendimiento

¿Cómo conciben la lectura y escritura los estudiantes?

- Para vivir y comprender totalmente, no necesitamos sólo la proximidad, sino también la distancia. Y esto es lo que la escritura aporta a la conciencia como nada más puede hacerlo.

La lectura y escritura son consideradas prácticas sociales porque forman parte de la trayectoria cultural, la cual evidencia cómo el individuo se ha relacionado con las “artes”, con ese mundo letrado; pues como prácticas se mueven en la producción y el consumo. Por una parte, la escritura es una actividad concreta que consiste en construir, sobre un espacio propio, la página, un texto que tiene poder sobre la exterioridad

Estrategia de enseñanza

Aprender a aprender es un principio inspirador de varias reformas educativas en el mundo. En la actualidad más que nunca es necesario que nuestros alumnos sean capaces de desarrollar habilidades que le permitan un eficaz manejo de la información. “el aprender a aprender no se refiere al aprendizaje directo de contenidos, sino al aprendizaje de habilidades con las cuales aprender contenidos” (Monereo, 1999, pág. 31)

Una de las definiciones más aceptadas que sobre estrategias han dado los especialistas en este campo es: "Las estrategias de aprendizaje son procedimientos (conjunto de pasos, operaciones o habilidades) que un alumno adquiere y emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas"

Siguiendo con esta argumentación y ampliándola con respecto a la distinción entre “habilidad” y “estrategia”, nos parece oportuna la diferenciación que hace Schmeck (1988), cuando afirma que las habilidades son capacidades que pueden expresarse en conductas en cualquier momento, porque han sido desarrolladas a través de la práctica (es decir, mediante el uso de procedimientos) y que, además, pueden utilizarse o ponerse en juego, tanto

consciente como inconscientemente, de forma automática. En cambio, las estrategias, como veremos más adelante, siempre se utilizan de forma consciente.

Enfoque metodológico

La metodología de los aprendizajes en el aula es una sistematización de los principios pedagógicos de la experiencia del educador indígena, los principios pedagógicos de Paulo Freire, Piaget y Lev S Vygotsky. Paulo Freire parte del principio de la conciencia ético-crítica y el proceso de liberación como un proceso de humanización de los oprimidos. Piaget plantea el desarrollo cognitivo o la maduración del juicio en seis etapas. Vygotsky plantea que el ser humano tiene la capacidad de cambiar, siempre tiene la posibilidad de modificar, que la inteligencia no es una capacidad innata que depende de los enlaces que el cerebro pueda establecer; depende entonces del interés del niño y de la mediación del maestro. Por ello concluye que la dimensión social es primera a la individual.

El aporte del educador comunitario es el conocimiento de la realidad de su cultura, la lengua Kichwa como la clave para significar las realidades observadas e interpretar los nuevos signos y símbolos de la palabra y de los acontecimientos vividos. Con estos principios hemos logrado poner en práctica cinco momentos del conocimiento:

- * Diagnóstico de la realidad.
- * Experiencia vivida de esa realidad.
- * Reflexión y análisis de la realidad.
- * Diálogo con otros autores.
- * Cambio de la realidad.

Metodología

La Metodología que se aplica en el Colegio Jatari Unancha está inspirada en la educación popular del educador brasileño Paulo Freire. Esta metodología contiene las siguientes fases:

Recopilación de experiencias y vivencias de la gente

1. Reflexión
2. Concretización
3. Profundización con el conocimiento teórico (Aspecto Académico y de Contenidos)

4. Vuelta a la experiencia
5. Compromisos de transformación (Cotopaxi, 1998)

Los diseños pre-experimentales se caracterizan por el bajo nivel de control y, por tanto de baja validez interna y externa; su grado de control es mínimo. El inconveniente de estos diseños estriba en que el investigador una vez concluida la investigación no sabe con certeza si los cambios producidos se deben o no a los experimentos. (González, Gallardo, & Del Pozo, 2017)

Herramientas del autor

Es un programa de ordenador diseñado para facilitar la creación de material educativo multimedia a profesores no especializados en informática (“no-programadores”). En cierta manera, evita la complejidad de la programación tradicional y permite la creación de “lecciones electrónicas” a cualquier instructor interesado y que esté dispuesto a dedicar unas cuantas horas a actualizar sus conocimientos y herramientas didácticas.

La investigación también considera la innovación como instrumento de aprendizaje. Cuando Morín y Seurat (1998) definen innovación como “el arte de aplicar, en condiciones nuevas, en un contexto concreto y con un objetivo preciso, las ciencias, las técnicas.”, están considerando que la innovación no es solamente el fruto de la investigación, sino también de la asimilación por parte de la organización de una tecnología desarrollada, dominada y aplicada eventualmente a otros campos de actividad, pero cuya puesta en práctica en su contexto organizativo, cultural, técnico o comercial constituye una novedad.

Los nuevos entornos de aprendizaje propiciados por las TIC se basan en la combinación de tecnologías abarcando el espectro que va desde la correspondencia impresa hasta la videoconferencia por banda ancha. Algunas de estas tecnologías son independientes del espacio, y todas ellas del lugar. Pero pocos entornos virtuales de aprendizaje comerciales han sido diseñados desde una visión sistémica del aprendizaje fundada en las teorías del aprendizaje.

Conclusión

Este artículo se basó con bibliografía de tesis anteriores ubicadas en los repositorios de las universidades de Ecuador y España, así mismo se resalta la importancia del rendimiento académico como eje principal de la investigación.

El mejoramiento de la calidad en los aprendizajes es debido a la metodología que se aplica en los procesos según el contexto en el cual se desarrolla.

Bibliografía

- Correa, G. (1989).
- Cotopaxi, E. I. (1998). *Martinez*, . Latacunga: Abya Yala.
- Forteza. (2000). La predicción del rendimiento académico. *Diseños de la investigación* , 2.
- González, A., Gallardo, T., & Del Pozo, F. (2017). *Metodología de la Investigación*. Quito: Universidad Israel.
- Gutierrez, P. (1969). *Hacia un modelo causal de rendimiento*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Kerlinger. (1985). *Revista Española de Pedagogía* , 12.
- Monereo. (1999). *estrategia de la enseñanza y aprendizaje* . Barcelona .
- Mora García , R. (2015). Factores que determinan el rendimiento académico. 44.
- PEREZ, & SANCHEZ. (1997).
- Taba. (2013). *Rendimiento escolar y Contexto social en Educación Primaria*. Almería: Universidad de Almería.
- Tecnológicos, G. d. (1998). Morin y Seraut. *Investigación y Gestión de la Innovación* .
- Woolfold. (1999). *Cultura Desarrollo y aprendizaje escolar* . Argentina .
- Zabalza , J. (1994). Las metodologías educativas, claves del rendimiento académico. (pág. 2). Coruña: Universidad Santiago de compostela.
- Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, Edel Navarro, Rubén, 2003