UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACION
MENCIÓN: GESTION DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC
Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:
Entorno virtual MOODLE para enseñar a leer y escribir mediante la gamificación a los estudiantes de segundo grado
Línea de Investigación:
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
Campo amplio de conocimiento:
Educación
Autor/a:
Bertha del Rocio Oña Cataña
Tutor/a:
Máster Cortijo Jacomino Rene Ceferino

Quito – Ecuador

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo, CORTIJO JACOMINO RENE CEFERINO con C.I: 171723203 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Entorno virtual MOODLE para enseñar a leer y escribir mediante la gamificación a los estudiantes se segundo grado.

Elaborado por: Bertha del Rocio Oña Cataña, de C.I: 1714737200, estudiante de la Maestría: En educación, mención: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., marzo de 2022

_____

Firma

INDICE GENERAL

APROBACIÓN DEL TUTOR....ii

INFORMACIÓN GENERAL....9

Contextualización del tema....9

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN....10

OBJETIVOS....11

Objetivo general....11

Objetivos específicos....11

Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:....11

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO....12

1.1. Contextualización general del estado del arte....12

1.1.1. Estrategia metodológica mediada por TIC, fortaleciendo la enseñanza a 13

1.1.2. Aula virtual en la plataforma Moodle como apoyo al proceso de enseñanza en14

1.1.3. Gamificación para el aprendizaje de lecto-escritura mediante recursos tecnológicos 14

1.1.4. Entorno Virtual de Aprendizaje en MOODLE 15

1.2. Proceso investigativo metodológico....16

1.2.1. Método de observación....17

1.2.1. La encuesta....18

1.2.2. Ficha de observación 18

1.2.3. La entrevista. 18

1.2.4. Universo y muestra....18

1.3. Análisis de resultados 19

Pregunta 1 19

Pregunta 2 20

Pregunta 3 20

Pregunta 4 20

Pregunta 5 21
Pregunta 6 21
Pregunta 7 22
Pregunta 8 23
Pregunta 9 23
Encuesta de los padres de familia 24
Pregunta 1 24
Pregunta 2 24
Pregunta 3 25
Pregunta 4 25
Pregunta 5 26
Pregunta 6 26
Pregunta 7 27
Pregunta 8 27
Pregunta 9 27
Pregunta 10 28
CAPÍTULO II: PROPUESTA 29
2.1. Fundamentos teóricos aplicados 29
2.1.1. Fonético 30
2.1.2. Global 30
2.1.3. Silábico 30
2.1.4. Alfabético 31
2.1.5. El socio constructivismo 31
2.1.6. El conectivismo 35
2.1.7. ERCA 35
2.1.8. Conceptualización 35
2.1.9. Aplicación 36
2.1.10. Gamificación 36

2.1.11. El entorno virtual de aprendizaje 38
MOODLE 38
2.2. Descripción de la propuesta 41
2.3. Estructura general 43
2.3.1. EXPERIENCIA 49
2.3.2. REFLEXION 50
2.3.3. CONCEPTUALIZACIÓN 51
2.3.4. APLICACIÓN 55
Video en YouTube 56
2.4. Validación de la propuesta 60
CONCLUSIONES 66
RECOMENDACIONES 67
BIBLIOGRAFÍA 68
ANEXOS 69

INDICE DE ILUSTRACIÓN

Ilustración 1_Encuesta dirigida a docentes 19
Ilustración 2_ ¿Qué herramientas tecnológicas usa? 20
Ilustración 3_ ¿Conoce la plataforma MOODLE y la maneja? 20
Ilustración 4 _ ¿Qué páginas web conoce para la enseñanza de la lectoescritura en niños? 21
Ilustración 5 _ ¿Qué estrategia metodológica aplica para la enseñanza de la lectoescritura? ...21
Ilustración 6_Frecuencia con la que utiliza actividades de gamificación 3.0 para enseñar sobre la expresión verbal 22
Ilustración 7_ Es Importante el uso de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación en la expresión verbal 22
Ilustración 8_El docente debería generar sus propios recursos basados en herramientas web 3.0 para para realizar actividades de gamificación 3.0 23
Ilustración 9_Está de acuerdo en crear una plataforma MOODLE para desarrollar la lecto-escritura con gamificación. 23
Ilustración 10_ ¿Cuál es la persona responsable de la educación del estudiante? 24
Ilustración 11_¿Tiene acceso a internet en su domicilio? 24
Ilustración 12_¿Cuál es la forma de comunicarse con el docente? 25
Ilustración 13_ ¿Mediante qué opción recibe clases el estudiante? 25
Ilustración 14_¿Su representado ha rendido una evaluación de lengua online? 26
Ilustración 15_¿Le gustaría que el estudiante utilice una Aula Virtual para el aprendizaje de la lecto -escritura? 26
Ilustración 16_ ¿Le gustaría que el estudiante practicara lecto -escritura mediante juegos online? 27
Ilustración 17_ ¿Desearía que las clases sean más interactivas? 27
Ilustración 18_¿Conoce la plataforma MOODLE? 28
Ilustración 19_¿Estaría dispuesto a conocer y que el estudiante trabaje en una plataforma MOODLE? 28
Ilustración 20_Técnicas de gamificación 37
Ilustración 21_Comparación entre plataformas 42
Ilustración 22_Estructura general del EVA propuesto aplicando la metodología ERCA 44
Ilustración 23_Información. 45
Ilustración 24_Bienvenidos. 45
Ilustración 25_Tabla de simbología 46
Ilustración 26_Horario de clases. 46

Ilustración 27_Acuerdos y compromisos 47
Ilustración 28_Información del docente 47
Ilustración 29_Link de ZOOM 48
Ilustración 30_Bloque académico aplicando la metodología ERCA (Experiencia) 48
Ilustración 31_Video YouTube 49
Ilustración 32_Cartel interactivo 50
Ilustración 33_Bloque académico aplicando la metodología ERCA (Reflexión) 50
Ilustración 34_Debate interactivo 51
Ilustración 35_Chat interactivo 51
Ilustración 36_Bloque académico aplicando la metodología ERCA (Conceptualización) 52
Ilustración 37_Link del Juego interactivo 52
Ilustración 38_Juego interactivo El árbol ABC 53
Ilustración 39_Juego interactivo 2 53
Ilustración 40_Juego interactivo Aprende a leer 54
Ilustración 41_ Bloque académico aplicando la metodología ERCA (Conceptualización) 55
Ilustración 42_Hoja de trabajo PDF 55
Ilustración 43_Bloque académico aplicando la metodología ERCA (Aplicación) 56
Ilustración 44_Hoja de evaluación Liveworksheets 1 56
Ilustración 45_Hoja de evaluación Liveworksheets 2 57
Ilustración 46_Hoja de evaluación Liveworksheets 3 57
Ilustración 47_Hoja de evaluación Liveworksheets 4 58

INDICE DE TABLAS

Tabla 1_Población de investigación fuente propia.....19
Tabla 2. Matriz de articulación.....64
Tabla 3_Matriz de articulación.....65

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

El presente trabajo pretende plantear un examen sobre el clima virtual MOODLE para ayudar a la lectura y redacción a través de la gamificación a los alumnos de 2º grado, en primer lugar es vital hacer referencia a que la Escuela de Educación General Básica "Luis Stacey" es una Institución de ayuda monetaria y está situada en la ciudad de Quito en la zona de Amagasi del Inca tiene los grados de Inicial, Preparatoria, Básica y Media; cuenta con 980 alumnos y 30 educadores hacia el inicio de los turnos diurnos y vespertinos. El colegio Luis Stacey está ampliando sus aportes instructivos al ampliar la cantidad de alumnos en los dos movimientos. Patricia Jaguaco, la Inspectora General Sonia Ayala y la división del DECE Rudy Suárez cooperan para la asistencia gubernamental del área instructiva local, los educadores de la fundación trabajan bajo el sistema LOEI, siguiendo las normas y lineamientos establecidos, aplicando el enfoque del Ministerio de Educación del Ecuador ERCA. La Institución no cuenta con el marco o engranaje importante para aplicar dispositivos mecánicos; no obstante, en el segundo año de primaria, con la ayuda de los tutores y educadores, se ha conseguido una PC, un Smart TV y web para el salón de clases.

Debido a la pandemia, los alumnos han tenido que adaptarse al nuevo tipo de formación en línea y los instructores han tenido que aprender nuevos enfoques y etapas. Los más jóvenes deben adaptarse al trabajo en casa mediante clases virtuales y fichas académicas enviadas constantemente por los educadores. De esta manera, se observa la ausencia de aprendizaje en los alumnos de 2º grado en la lectura y la redacción, por lo que se buscan nuevos sistemas, estrategias y escenarios virtuales para lograr un aprendizaje crítico en los alumnos. En este sentido, se sugiere que las familias y los educadores, de lejos, avancen en el juego, la lectura, la elaboración y la composición, ya que estos ejercicios contribuyen de manera enfática al aprendizaje de los jóvenes.

Entre todas las nuevas técnicas que han surgido últimamente, el juego aparece, no como diversión, sino como aparato de aprendizaje. Actualmente, el juego consolida la posibilidad de aprender reglas y códigos. Además, crea vínculos y despierta la inspiración y el interés. Por lo tanto, enciende las precauciones del sentimiento, que es un significativo en el avance del aprendizaje. Borrero (2018) descubrió la importancia que la neurociencia aporta a las estrategias mentales adecuadas para instruir y aprender. Además, de estos ciclos, el sentimiento es básico. Es más, el juego, tiene como centro el sentimiento. En la actualidad, dentro de la cultura avanzada, las esencias y componentes del juego han dado lugar a una idea básica aplicada a la educación: la gamificación. A través de esta metodología, se busca la salud mental de esta

etapa-juventud, permitiendo fomentar sus habilidades a través de activos, sistemas e instrumentos que permiten conectar el juego con el aprendizaje.

Desde los principales periodos de la vida, los niños son aficionados al juego, ya que es su forma de aprender y colaborar con el clima que les rodea. A través del juego se enfrentan a diversas dificultades y encuentros que necesitan para sobrevivir. Por ello, la innovación con condiciones virtuales a través de la gamificación intenta tomar los componentes atractivos del juego para aplicarlos en la instrucción, logrando así un nivel de inspiración más significativo en los alumnos y una mejora en su ejecución escolar.

La sala de estudio virtual en MOODLE para la educación y el aprendizaje de la lectura y la composición tendrá un punto de conexión que no es difícil de acceder y utilizar para los estudiantes y los instructores, y tendrá aparatos avanzados apropiados para la enseñanza de la lengua y la literatura. La utilización de la innovación en la enseñanza desarrolla aún más el aprendizaje y el enfoque para mostrar los contenidos en clase, incorporando diferentes dispositivos dinámicos y estimulantes. (Tobón, 2020)

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En la Escuela de Educación Básica "Luis Stacey", los alumnos del segundo año de formación fundamental "A" tienen límites en la lectura y la redacción. Todavía no se han establecido y aplicado técnicas sistémicas en condiciones de aprendizaje virtual, en las que se utilizan diferentes instrumentos innovadores para dinamizar la intuición de los alumnos respecto a cada materia de estudio. Los educadores de la organización no han sido dispuestos para aplicar con precisión los avances en materia de datos y correspondencia en la planificación y ejecución de los procesos de aprendizaje. Con este fundamento surge la arriesgada pregunta: ¿Cómo entrenar la lectura y la redacción con aparatos inteligentes avanzados a los alumnos de segundo grado de la Escuela Luis Stacey? Este emprendimiento se centra en la ejecución de un clima virtual MOODLE a través de la gamificación, destinado a fomentar la capacidad de lectura y escritura en los alumnos de 2º grado de la Escuela de Educación Básica Luis Stacey, ubicada en la ciudad de Quito en la zona de El Inca.

Debido a la pandemia, los jóvenes han tenido que adaptarse al nuevo tipo de formación en línea y los instructores han tenido que aprender nuevos procedimientos y etapas. La instrucción no se limita a las asignaturas. Los jóvenes pueden aprender de varias maneras. En este sentido, se sugiere a las familias y a los educadores que, en la medida de lo posible, promuevan el juego, la lectura, la elaboración y la redacción, ya que estos ejercicios contribuyen decididamente al aprendizaje de los niños. Entre todos los nuevos procedimientos que han surgido últimamente, el juego aparece, no como diversión, sino como aparato de aprendizaje. Desde los principales periodos de la vida, a los niños les gusta jugar, ya que es su

forma de aprender y asociarse con el clima que les rodea. A través del juego se enfrentan a diversas dificultades y encuentros que necesitan para sobrevivir. Por ello, la innovación con condiciones virtuales a través de la gamificación intenta tomar los componentes atractivos del juego para aplicarlos en la formación, logrando así un nivel de inspiración más significativo en los alumnos y una mejora en su ejecución escolar. (Camacho, 2021)

OBJETIVOS

Objetivo general

- Elaborar un aula virtual de aprendizaje en MOODLE mediante la gamificación para enseñar a leer y escribir a los estudiantes de segundo grado.

Objetivos específicos

1. Contextualizar los fundamentos teóricos del uso de entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de lectura y escritura
2. Desarrollar el proceso de investigación para diagnosticar la situación actual del proceso enseñanza aprendizaje de la lecto -escritura en los estudiantes de segundo grado
3. Diseñar un entorno virtual de aprendizaje en la plataforma MOODLE con el contenido de lectura y escritura acorde a la edad de los estudiantes.
4. Valorar a través del criterio de especialistas el entorno virtual en Moodle.

Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:

El presente proyecto beneficiará directamente a los estudiantes de segundo grado de la escuela de educación Básica “Luis Stacey “ ya que se desarrollará un Entorno Virtual de Aprendizaje mediante la plataforma MOODLE, para contribuir en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Comunicación aplicando fundamentos pedagógicos, didácticos y tecnológicos para que los estudiantes desarrollen sus habilidades y destrezas y de esta manera alcancen un aprendizaje significativo

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

La exploración del flujo se basará en las hipótesis del constructivismo y el conectivismo, ya que el estudiante debe tener la opción de reunir su propia visión, el efecto de los encuentros pasados obtenidos en el clima que le rodea para exponer y relacionar nuevos datos, el educador fluctuará el diseño psicológico del alumno utilizando aparatos informáticos recientemente elegidos por su edad. Así, el constructivismo, que depende de las hipótesis de algunos creadores notables, propuso una perspectiva alternativa sobre y el aprendizaje. Así se han considerado notables hipótesis de aprendizaje, por ejemplo, Piaget, Vygotsky, Ausubel, Siemens, que han aportado diferentes estándares críticos para el ciclo de educación y aprendizaje de la lectura y la composición de los alumnos de 2º grado, que son considerados como miembros dinámicos de su propia visión.

En esta nueva metodología, el alumno, su giro mental, la colaboración con la zona de giro proximal y el aprendizaje significativo se han convertido en fuentes fundamentales de información que han ido organizando los sistemas escolares actuales. Por otra parte, según George Siemens, el conectivismo es una hipótesis de aprendizaje para el tiempo avanzado, en vista del examen de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, para dar sentido al impacto que la innovación ha tenido en la forma en que a partir de ahora vivimos, impartimos y aprendemos. Se trata de la coordinación de los estándares investigados por las especulaciones del desorden, las organizaciones cerebrales, la intrincación y la auto asociación. Se centra en la incorporación de la innovación como característica de nuestra dispersión de la percepción y la información. Por otra parte, la utilización de las innovaciones en la formación afecta decididamente al aprendizaje escolar. Desde una perspectiva, aumenta la inspiración y la intuición de los estudiantes. Por otro lado, fomenta la participación de los estudiantes y aumenta el impulso y la imaginación. (González, 2019)

Estos instrumentos son particularmente significativos en la instrucción de jóvenes. Como locales informatizados, las TIC se convierten en un canal de correspondencia y de datos que abre caminos para el aprendizaje abierto y persuade leyendo y redactando. Así, se ha trabajado con el escenario MOODLE para los ejecutivos y encontrando donde se utilizan aparatos mecánicos, por ejemplo, Padlet para conceptualizar, Kahoot y Secativo para evaluaciones intuitivas, YouTube para visualizar la aclaración de contenidos sobre fonemas, MindMaps, Creately para abordar la sustancia a través de coordinadores realistas.

Se coordinarán documentos PDF sobre palabras, expresiones y lecturas cortas. Se podrá acceder a las conexiones a las reuniones simultáneas de Zoom. El Aula Virtual contará con charlas y tertulias para que los alumnos estudien los temas tratados. Esta forma de abordar la instrucción tiene varias ventajas para los miembros, ya que es una armonía entre el aprendizaje lleno de sentimiento (entusiasta), social y mental (basado en la información). Además, el aprendizaje es inductivo, lo que significa que los miembros toman sus propias decisiones sobre la experiencia y el contenido, lo que les facilita la aplicación directa de sus conocimientos a circunstancias verificables. A continuación, se presentan algunas fichas comparativas en el tema de Lengua y Literatura creado en la Universidad Tecnológica de Israel y diferentes organizaciones. (Campos, 2019)

1.1.1. Estrategia metodológica mediada por TIC, fortaleciendo la enseñanza a

Educadores de la pericia y la composición, segundo año

Creadora Lic. Patricia Janina

La razón de esta propuesta de examen es incitar a un ajuste de los enfoques de la sala de clases que será dirigida por el instructor, que por lo tanto debe estar preparado en técnicas sistémicas intervenidas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). A partir de ahora, el autoaprendizaje del instructor es fundamental para trabajar en la naturaleza de la formación en el aula. Tras la realización de pruebas sintomáticas a los alumnos de segundo curso de primaria de la Institución Educativa "27 de febrero", se pudo comprobar la necesidad de aportación de las TICs aplicadas a la lectura y a la redacción (Lengua y Literatura). La exploración dependió de la cosmovisión combinada con la utilización de técnicas sensibles y exactas. Por esta razón, se requería una recopilación eficaz de datos que permitiera planificar la propuesta. El curso de la mejora de la discusión oral y compuesta donde pueden comunicar sus pensamientos, mejorar sus puntos de vista ponderando la Lengua, estamos discutiendo la Oralidad y ejecutando un procedimiento imaginativo con el avance de una página de sitio en Jimdo para el refuerzo de la instrucción a los educadores, para que puedan enviar esta información en el salón de estudio.

El sitio Jimdo, en su construcción, presenta un clima cordial, instintivo y simple de explorar, hecho de pestañas para: Inicio, Profesores, Trabajo con los alumnos, Trabajo con los padres, que permiten la conexión con los principales ejercicios en el giro de los acontecimientos y la inspiración para el aprendizaje de los alumnos. Además, el aparato fusiona juegos instructivos y aplicaciones intuitivas para que el aprendizaje educativo sea inventivo y atractivo. Por último, panoramas, evaluaciones e ideas para educadores y tutores. Para la aprobación, se mencionó la evaluación de expertos, cuyas medidas fueron críticas en la mejora de la aplicación. (Cevallos, 2020)

1.1.2. Aula virtual en la plataforma Moodle como apoyo al proceso de enseñanza en

Estudios Sociales.

Creador: Dra. Gloria Isabel Carrera Guamán

La motivación de esta postulación fue planificar un aula virtual. Se realizó una investigación de la formación virtual, acentuando el escenario Moodle como el mejor aparato de ayuda a la instrucción de Estudios Sociales. El escenario fue creado siguiendo los aspectos administrativos, educativos y evaluativos. El presente trabajo se aplicó a 15 alumnos del 10º año de EGB tomados de manera designada ya que tenían acceso a la web en su casa. El estudio se utilizó como procedimiento para la evaluación sintomática en los distintos sujetos y en la aprobación de los profesionales capacitados. Los resultados muestran que tanto la exposición académica como la criticidad de los alumnos se ampliaron eminentemente, de esta manera, se presume que el escenario Moodle llena como una ayuda sistémica en el proceso de aprendizaje instructivo. Frases hechas: Sala de estudio virtual, etapa Moodle, apoyo, proceso de aprendizaje instructivo, estructura legal. (Vásquez, 2020)

1.1.3. Gamificación para el aprendizaje de lecto-escritura mediante recursos tecnológicos

Pilamonta Herrera Mónica Alexandra

La contextualización hipotética de los aspectos esenciales sobre las técnicas y activos informáticos de la enseñanza en línea permitió descubrir que la ejecución de estos instrumentos requiere un curso exhaustivo de ordenación, ejecución, comprobación y evaluación del clima de aprendizaje virtual. El modelo ADDIE se ajusta a estos requisitos. La educación y el aprendizaje de la competencia, modificados de acuerdo con los períodos del modelo ADDIE, permitieron la normalización de los ciclos de elección, planificación, ejecución y aprobación de los sistemas y activos informatizados.

- El examen realizado a través del instrumento de exploración para distinguir los sistemas y activos avanzados más competentes para mostrar las habilidades de correspondencia y educación debe acoplarse a las reglas pedagógicas y mecánicas de una cosmovisión que exprese cada uno de los dispositivos y ciclos del Aula Virtual. Para este examen se ha trabajado con ejercicios de Gamificación del Conectivismo y Constructivismo 3.0 y la articulación verbal de los niños Núñez Sánchez Jessica Mariela.

El trabajo de examen está orientado a desglosar la gamificación 3. 0 y la articulación verbal de los niños del Nivel Inicial, fue creado bajo una metodología cuantitativa, subjetiva ya que permitió retratar el tema actual, y una metodología cuantitativa ya que permitió diseccionar la información matemática y comprobar la teoría, los procedimientos utilizados fueron el encuentro y la percepción no participativa con sus instrumentos: guión de preguntas y una hoja de percepción que se vincula con el emprendimiento

de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación "Desarrollo de Herramientas Web 3.0 en Educación como Apoyo en el Aprendizaje Colaborativo".

Además, se hace una tabla de revisión por clases de los datos recogidos de los educadores y la gratitud a la información recogida de la hoja de percepción, se hizo la clasificación individual y se trató la teoría en la que se aprobó la especulación electiva: Los ejercicios de gamificación 3. 0 ejercicios añaden a la articulación verbal en los hijos del Nivel Inicial, se trabajó bajo una prueba de comodidad utilizando la información para hacer una regla como lo indica la entrada simple con la accesibilidad de los educadores, este populacho contribuye con la obtención de los datos esperados para esta exploración ya que en estos días se hizo importante incluir la escolarización con la innovación a la luz de los procedimientos pedantes, por ejemplo, la gamificación siendo el instructor persona intermedia y haciendo ejercicios a través de dispositivos web para que haya una poderosa cooperación y correspondencia entre los compañeros de un clima mecánico. (Alexandra, 2021)

Palabras Clave: Actividades, gamificación, expresión verbal, educación inicial

1.1.4. Entorno Virtual de Aprendizaje en MOODLE

Para la comprensión lectora de los alumnos de 5º grado

María Fernanda Román Chávez

Este proyecto de exploración se centró en la mejora de un Entorno Virtual de Aprendizaje, con la utilización de instrumentos mecánicos para reforzar la percepción lectora de los alumnos de 5º grado. Los resultados muestran que no hay una consolidación de los dispositivos innovadores en los procesos de instrucción y aprendizaje, debido a que los instructores no se sienten preparados para manejar la innovación. El motor fundamental es la ausencia de preparación, siendo este el problema más grave para la ejecución de las TIC en los ciclos de instrucción, esto se comprueba tras el examen de los efectos posteriores de las revisiones y reuniones con los alumnos e instructores, que están conectados.

Es fundamental hacer referencia al efecto positivo de las Aulas Virtuales en los procesos de educación y aprendizaje, ya que la utilización de instrumentos innovadores persuade a los alumnos a la realización independiente, lo que hace que los alumnos trabajen en cómo podrían interpretar la información. El avance instructivo y la importancia de su aplicación en los procesos de educación y aprendizaje es uno más de los resultados para el cambio de ciclos instructivos dinámicos e intuitivos, para lo cual es significativa la inversión de los instructores como solucionadores de problemas. (Chávez, 2021)

1.2. Proceso investigativo metodológico

Se realizará un examen mixto, cuantitativo y subjetivo, utilizando una exploración cuantitativa que permita ensamblar, ordenar y diseccionar la información obtenida de la revisión aplicada a través de Google Form (Anexo 1) respondida por los educadores y tutores cuyo objetivo es conocer cómo se está llevando a cabo el proceso de aprendizaje de la instrucción en el proceso de composición de la lectura. Cada una de las informaciones fue manejada utilizando Microsoft Excel para llegar a sus inferencias por separado. Además, se aplica la metodología subjetiva, reuniendo datos del educador, los alumnos, el facilitador y los jefes sobre su opinión del Entorno Virtual de Aprendizaje.

Técnicas hipotéticas y viables que se aplicaron

Técnica experimental y estrategia hipotética

En la mayoría de las exploraciones, la información funcional y la hipótesis se utilizan conjuntamente, a pesar de que hay algunos campos, por ejemplo, las matemáticas no adulteradas, que son sólo hipotéticos. La técnica de observación consiste en notar, estimar y encontrar la verdad que necesitamos saber. La percepción lógica es el curso más esencial y central de un examen. Comprende la evaluación inmediata de una realidad (una cosa, una forma de comportarse, etc.) tal y como se presenta de repente y la toma de información y el examen de la misma. Para percibir queremos tener realmente concentrados los modelos que llamaremos clasificaciones, para intentar comprender y tener la opción de representar lo que estamos viendo. (Campos, 2019)

- La estimación consiste en representar con números alguna cualidad o cantidad del artículo o conducta observada: estas extensiones matemáticas deben ser equivalentes con diferentes fuentes de datos.
- En la prueba y el error, el especialista intercede sobre el objeto de estudio realizando cambios o creando condiciones para averiguar su tendencia.
- Para probar, el científico comienza por desligar el objeto de estudio de las diferentes variables, lo que puede lograrse repitiendo ese artículo en condiciones controladas o cambiando las circunstancias en que se encuentra. De esta manera el control (terminado con un arreglo) del artículo nos da la información que buscamos.
- La estrategia hipotética encuentra características y conexiones en el objeto de estudio que no pueden ser vistas por las facultades. Dentro de la estrategia hipotética podemos conceptualizar la realidad desde puntos de vista verificables, legítimos, teóricos, causales y racionalistas.
- Para ello utilizamos:

- Reflexión, para conocer un elemento sustancial o la naturaleza del artículo aislándolo del todo para investigarlo en desconexión.
- Investigación, para reconocer y aislar las piezas del todo para conocer su creación.
- Permitir, a través de la fundamentación, continuar de lo general a lo específico.
- Aceptación, para eliminar los estándares generales de la cosa desde su percepción y examen.
- Unión, para conocer el todo a partir de sus partes.
- La técnica fáctica
- Se utiliza para conocer, diseccionar y obtener información de exploración cuantitativa y subjetiva.
- Se utiliza para comprobar o confirmar una parte del mundo real y adquirir resultados irrefutables.
- Se crea a través de las etapas adjuntas:
- Surtido o estimación: el surtido de información, que a veces debería ser posible directamente mediante la percepción básica, pero que en otros casos requiere medios y procedimientos complejos. Se trata de decidir los atributos o extensiones específicas conocidas como factores dentro de la reunión que se va a contemplar. Si la verdad que se va a considerar es excesivamente enorme, se utilizan estrategias de prueba para adquirir información de reuniones fraccionadas que sean evidentemente expresivas de la totalidad. Realizar esta primera etapa con precisión es fundamental, ya que la información que proporciona es la premisa de toda la revisión.
- El recuento o cálculo consiste en solicitar y caracterizar los datos adquiridos.
- Con esta caracterización se exponen tablas y gráficos de los datos que permiten ver e investigar los factores.
- La unión comunica los fines que pueden ser atraídos de estos datos de una manera razonable, regularmente a través de una tasa que crea un impacto en el receptor de los datos sobre esta realidad (por ejemplo, el grado normal en la clase o la cantidad de personas muertas en colisiones de automóviles que no usan cinturones de seguridad, y así sucesivamente. (Núñez, 2021)

1.2.1. Método de observación

La percepción como estrategia comprende la utilización de las facultades para adquirir, de forma consciente y coordinada, información que nos proporcione componentes para nuestro examen. Establece el paso inicial de la técnica lógica, que nos permite, a partir de ella, ampliar una especulación, y posteriormente se aplica la percepción una vez más, para comprobar si se satisface esta teoría.

Siempre que vayamos a explorar, deberemos empezar por plantear la cuestión y los objetivos, situándola dentro de un sistema hipotético. A partir de ahí se hará la percepción, que puede ser cuantitativa y además subjetiva.

Técnicas

Revisión documental

Se trata de un método de percepción correspondiente, a causa de un registro de actividades y proyectos. La encuesta narrativa permite hacer un pensamiento del giro y atributos de los ciclos y además los datos que se afirman o abordan. (Jacome, 2021)

1.2.1. La encuesta

Una estrategia se realiza aplicando una encuesta a un ejemplo de individuos. Los estudios dan datos sobre las suposiciones, las mentalidades y las formas de comportamiento de los habitantes. El estudio se aplica cuando es necesario poner a prueba una especulación o encontrar una respuesta para una cuestión, y reconocer y descifrar, de la manera más calculada posible, un conjunto de declaraciones que puedan satisfacer la razón expuesta.

1.2.2. Ficha de observación

Se trata de un instrumento de investigación de campo en el que se realiza un retrato particular de manchas o individuos. Para completar esta percepción, el analista necesita ir al lugar donde se produjo la realidad u ocasión objeto de la revisión. Las fichas se utilizan generalmente para iniciar el ciclo de percepción. Pueden complementarse con una reunión o con una tarjeta de registro en la que se especifique la información y los datos que el espectador considere imprescindible incorporar. Las tarjetas de percepción o manejo permiten llevar un registro deliberado de las principales informaciones de percepción de un examen. Asimismo, sirven como instrumento de aprendizaje.

1.2.3. La entrevista.

Consiste en plantear preguntas directamente al sujeto o sujetos de estudio, en general de forma separada, para obtener una estimación de su proceso de pensamiento, de su sensación o de lo que han encontrado, que luego se puede tratar de forma medible o mediante diferentes técnicas para obtener la realidad. Es especialmente útil en el campo de las sociologías.

1.2.4. Universo y muestra

El ejemplo se compone de 35 alumnos de 2º curso del colegio "Luis Stacey" y se tomará de forma deliberada, ya que este tipo de prueba permite escoger casos con cualidades específicas de un populacho que son más adecuados para el examen.

Población

Alumnos de 2º grado igual "A", de la Escuela "Luis Stacey" de la ciudad de Quito, Ecuador, distrito Sierra. Para el examen trabajamos con un populacho compuesto por alumnos, 1 instructor entrenador, 1 facilitador y jefes.

POBLACION	CANTIDAD
ESTUDIANTES	35
PADRES DE FAMILIA	35
DOCENTES	4
AUTORIDADES	3
TOTAL	77

Tabla 1_Población de investigación fuente propia

1.3. Análisis de resultados

Una vez obtenidos los valores de la encuesta a los decentes y padres de familia se procede a tabular y se emite cada uno de los resultados por cada pregunta con su respectiva respuesta

Encuesta de los Docentes

Pregunta 1

1. ¿Usted es docente se segundo grado?

Ilustración 1_Encuesta dirigida a docentes

70%	si
30%	no

El 70% de los docentes ha laborado en segundo grado alguna vez en su carrera profesional.

Pregunta 2

2. ¿Qué herramientas tecnológicas usa?

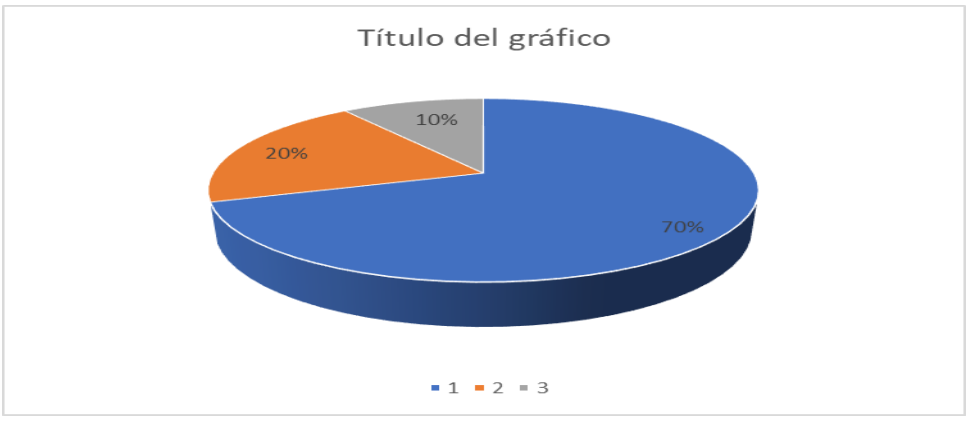


Ilustración 2_ ¿Qué herramientas tecnológicas usa?

70%	Zoom
20%	Moodle
10%	Ninguna

El 70 % de los docentes utiliza ZOOM el 20 % MOODLE y el 10 % no utiliza ninguna.

Pregunta 3

3. ¿Conoce la plataforma MOODLE y la maneja?

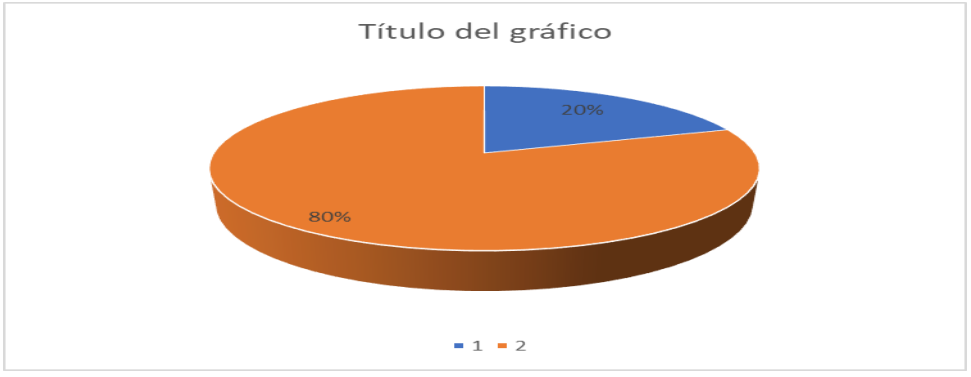


Ilustración 3_ ¿Conoce la plataforma MOODLE y la maneja?

20%	si
80%	no

Apenas el 20% de los docentes conoce y maneja la plataforma MOODLE mientras el 80 % no lo hace.

Pregunta 4

4. ¿Qué páginas web conoce para la enseñanza de la lectoescritura en niños?

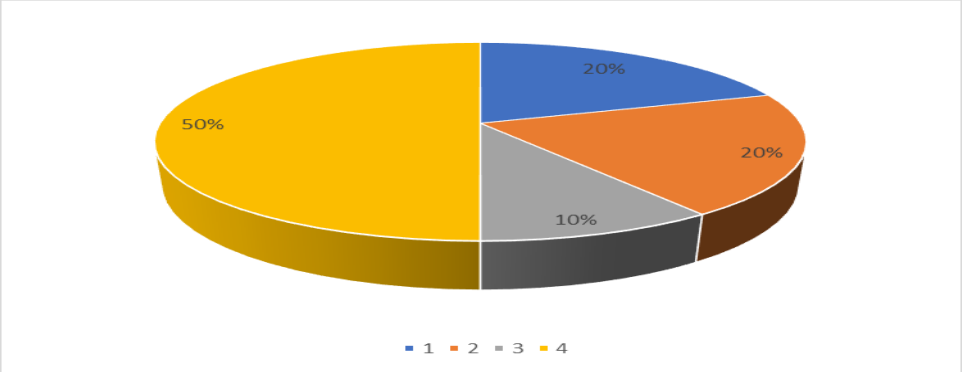


Ilustración 4 _ ¿Qué páginas web conoce para la enseñanza de la lectoescritura en niños?

20%	Trabadas	
20%	El tren del alfabeto de Lol	
10%	Creceletras	
50%	Ninguna	

El 20 % conoce paginas como trabadas, el 20 % el tren del alfabeto de Lola, el 10 % Crece letras y el 50 % ninguna

Pregunta 5

5. ¿Qué estrategia metodológica aplica para la enseñanza de la lectoescritura?

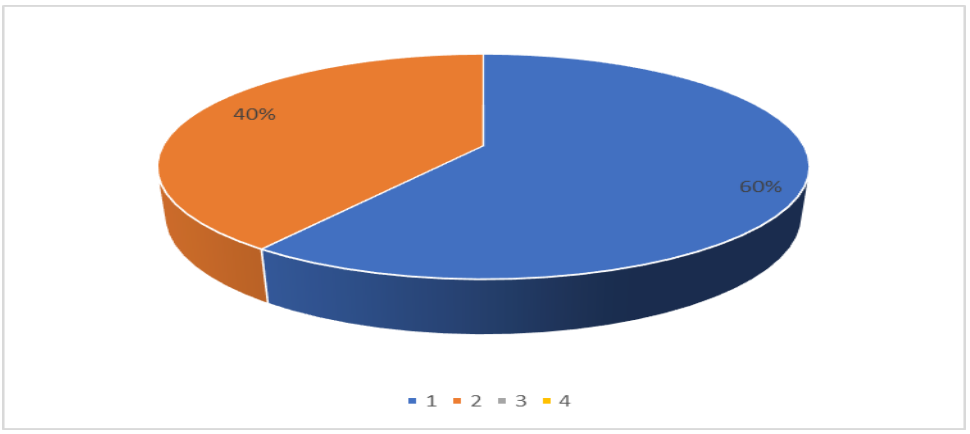


Ilustración 5 _ ¿Qué estrategia metodológica aplica para la enseñanza de la lectoescritura?

60%	Palabra generadora	
40%	Ninguna	

El 60 % utiliza la metodología de la palabra generadora aplicada por el Ministerio de Educación del Ecuador

Pregunta 6

6.-Frecuencia con la que utiliza actividades de gamificación 3.0 para enseñar sobre la expresión verbal

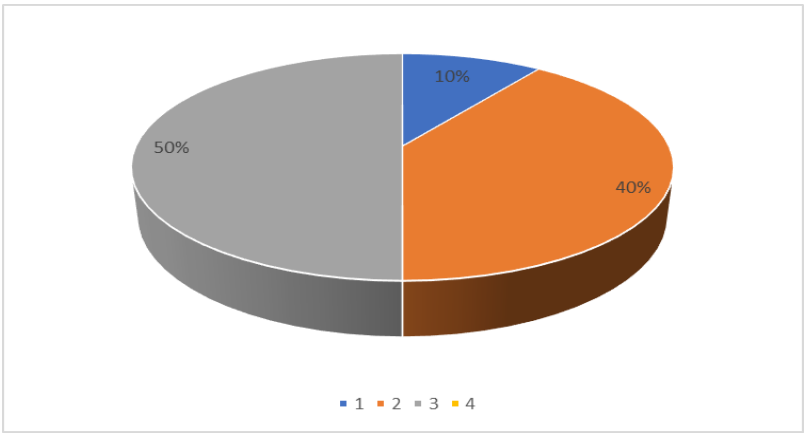


Ilustración 6_Frecuencia con la que utiliza actividades de gamificación 3.0 para enseñar sobre la expresión verbal

10%	Frecuentemente
40%	Casi nunca
50%	Nunca

Apenas el 10 % frecuentemente utiliza actividades gamificadoras 3.0, el 40 % casi nunca y el 50 % nunca

Pregunta 7

7. Es Importante el uso de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación en la expresión verbal

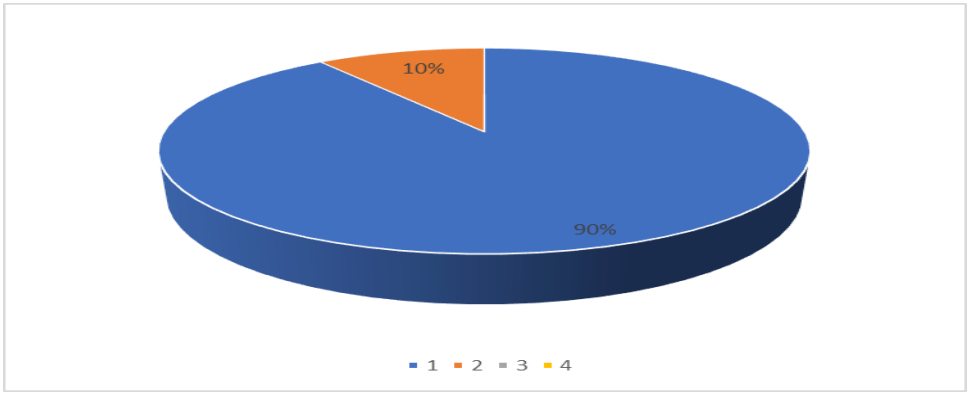


Ilustración 7_ Es Importante el uso de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación en la expresión verbal

90%	Muy importante
10%	No es importante

El 90 % cree que debe ser importante el uso de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación en la expresión verbal y un 10 % no la considera importante.

Pregunta 8

8. El docente debería generar sus propios recursos basados en herramientas web 3.0 para para realizar actividades de gamificación 3.0

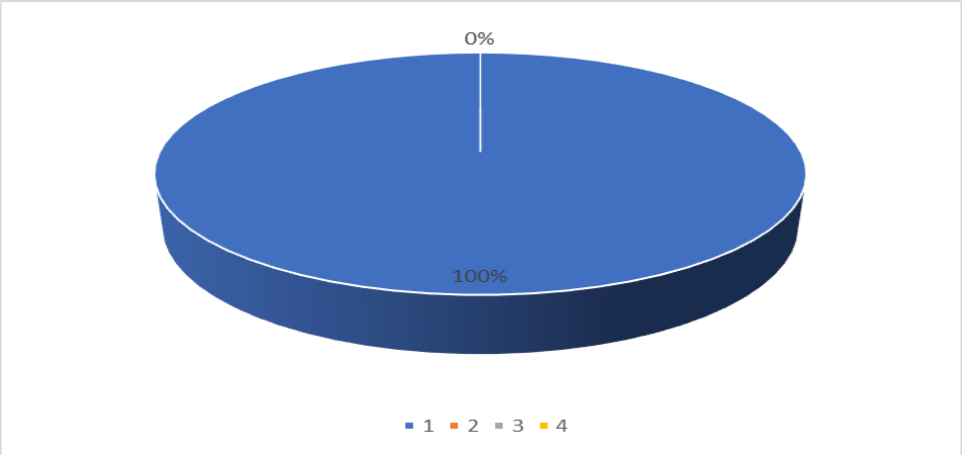


Ilustración 8_El docente debería generar sus propios recursos basados en herramientas web 3.0 para para realizar actividades de gamificación 3.0

100%	Si
0%	No

El 100 % de los docentes debería generar sus propios recursos basados en herramientas web 3.0 para para realizar actividades de gamificación 3.0

Pregunta 9

9.- Está de acuerdo en crear una plataforma MOODLE para desarrollar la lecto-escritura con gamificación.

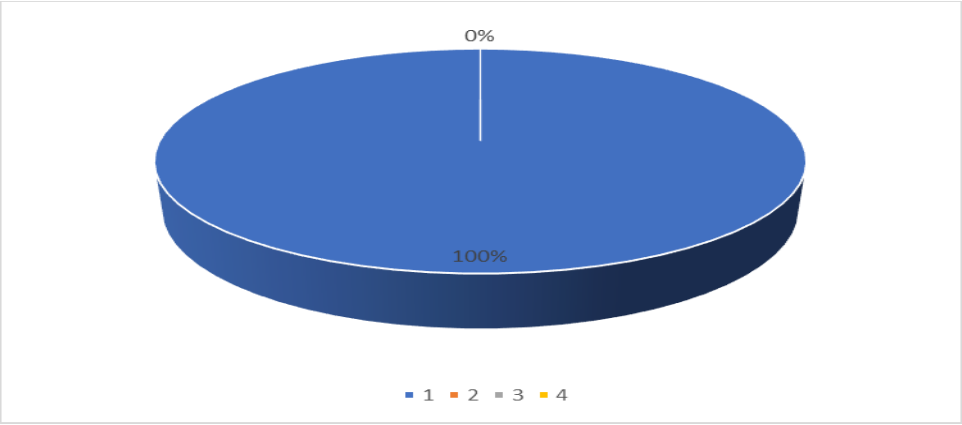


Ilustración 9_Está de acuerdo en crear una plataforma MOODLE para desarrollar la lecto-escritura con gamificación.

100%	Si
0%	No

El 100% de los docentes está dispuesto a crear una plataforma Moodle

Encuesta de los padres de familia

Pregunta 1

1. ¿Cuál es la persona responsable de la educación del estudiante?

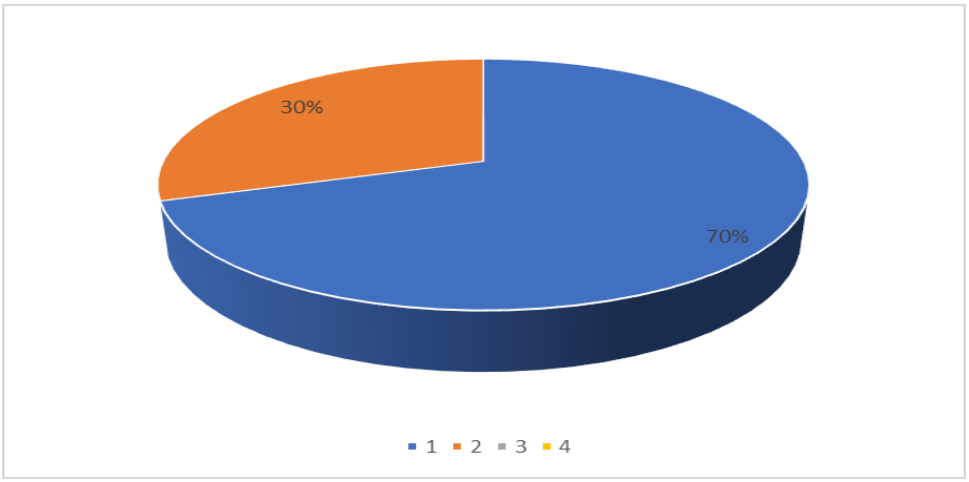


Ilustración 10_ ¿Cuál es la persona responsable de la educación del estudiante?

70%	Madre
30%	Padre

El 70% son la madre y el 30% los padres

Pregunta 2

2. ¿Tiene acceso a internet en su domicilio?

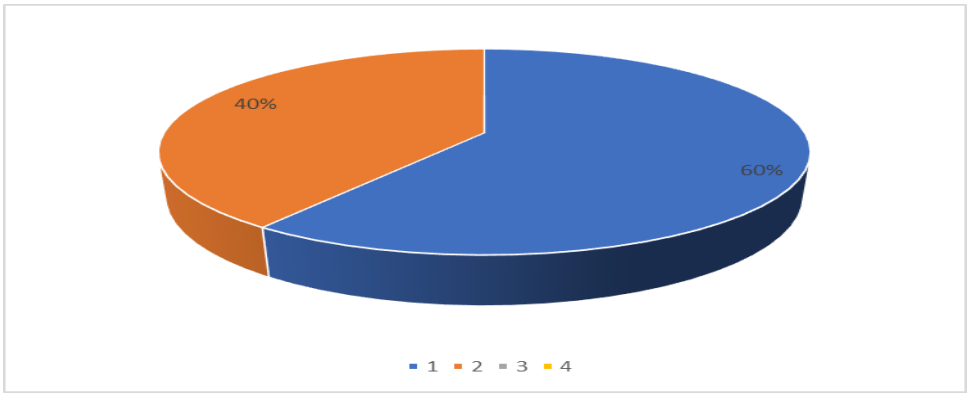


Ilustración 11_¿Tiene acceso a internet en su domicilio?

60%	Si
40%	No

Un 60 % de estudiantes señala que tiene acceso a internet y un 40% señala que casi siempre tiene acceso a internet.

Pregunta 3

3 ¿Cuál es la forma de comunicarse con el docente?

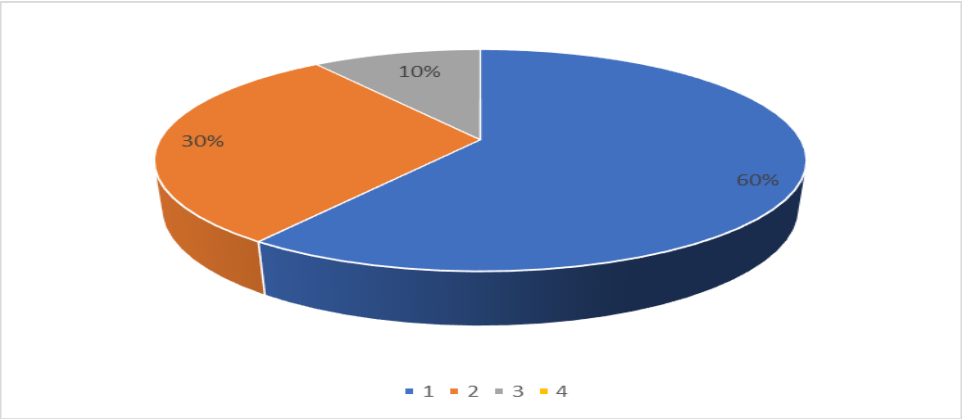


Ilustración 12_¿Cuál es la forma de comunicarse con el docente?

60%	whatsaap	
30%	Llamada telefonica	
10%	Correo	

Un 60 % señala que se comunica con la docente por medio del WhatsApp el 30 % por la llamada telefónica mientras que solo el 10% lo hace por el correo electrónico

Pregunta 4

4 ¿Mediante qué opción recibe clases el estudiante?

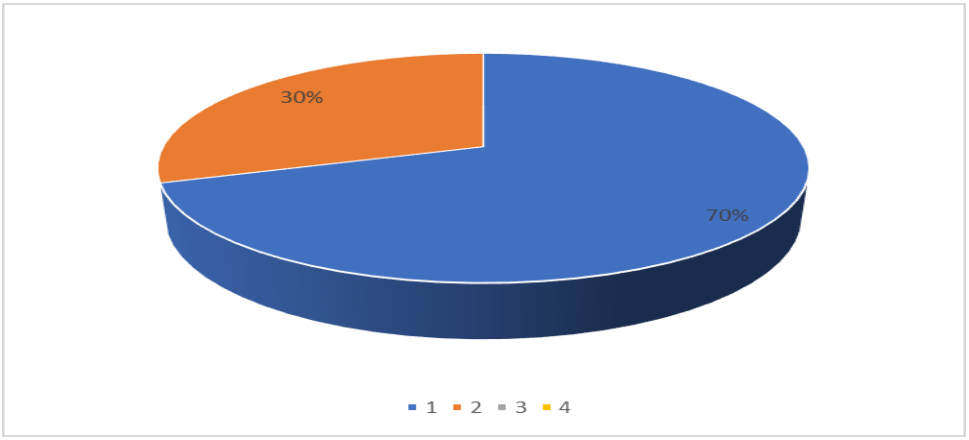


Ilustración 13_ ¿Mediante qué opción recibe clases el estudiante?

70%	Zoom
30%	Presencial

Un 70% recibe clases por medio del ZOOM y el 30 % están en clases presenciales.

Pregunta 5

5. ¿Su representado ha rendido una evaluación de lengua online?

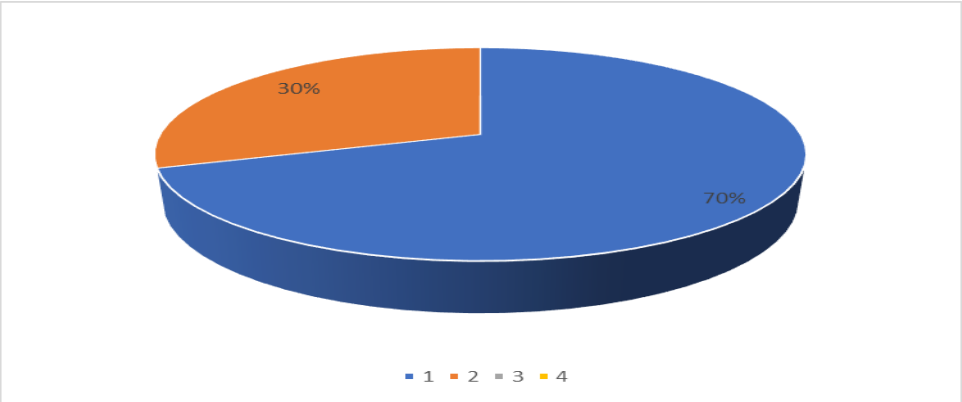


Ilustración 14_¿Su representado ha rendido una evaluación de lengua online?

70%	Si
30%	No

El 70 % de los estudiantes si han rendido evaluaciones online mientras el 30 % no.

Pregunta 6

6. ¿Le gustaría que el estudiante utilice una Aula Virtual para el aprendizaje de la lecto -escritura?

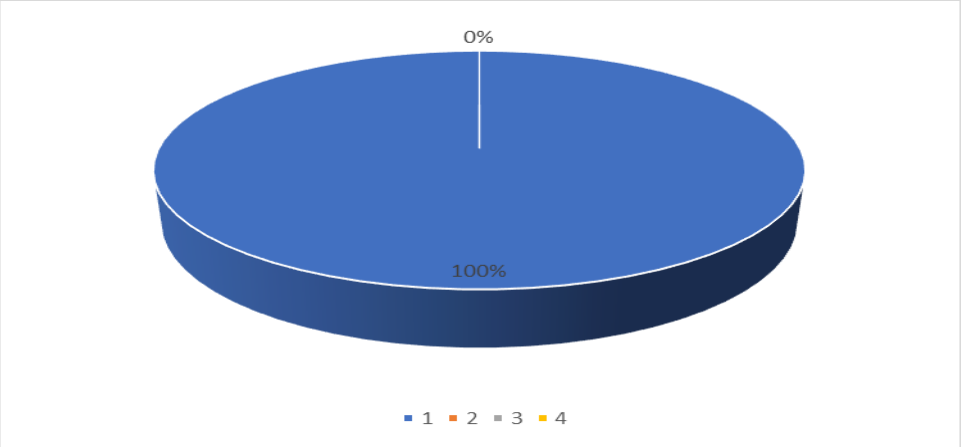


Ilustración 15_¿Le gustaría que el estudiante utilice una Aula Virtual para el aprendizaje de la lecto -escritura?

100%	Si
0%	No

Un 100% señala que si le gustaría una Aula Virtual para el aprendizaje de lecto-escritura.

Pregunta 7

7. ¿Le gustaría que el estudiante practicara lecto -escritura mediante juegos online?

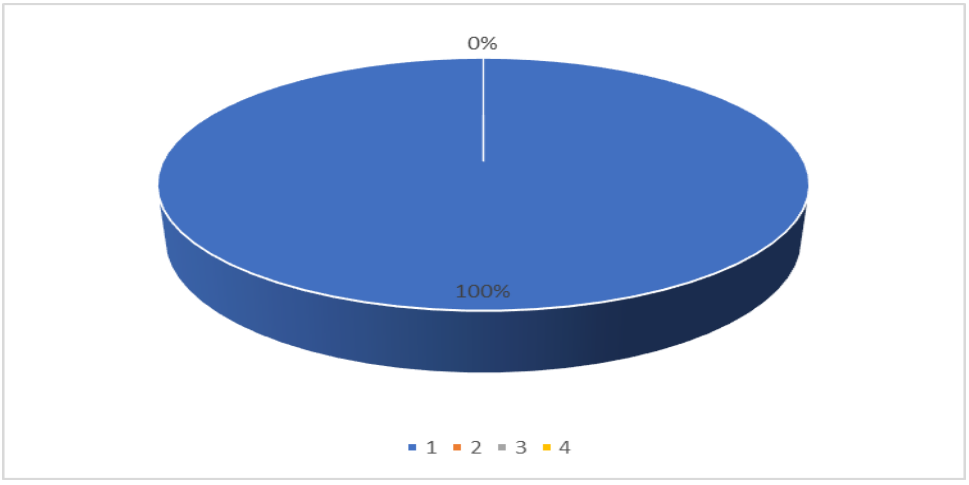


Ilustración 16_ ¿Le gustaría que el estudiante practicara lecto -escritura mediante juegos online?

100%	Si
0%	No

El 100% le gustaría practicar la lecto escritura mediante juegos online

Pregunta 8

8. ¿Desearía que las clases sean más interactivas?

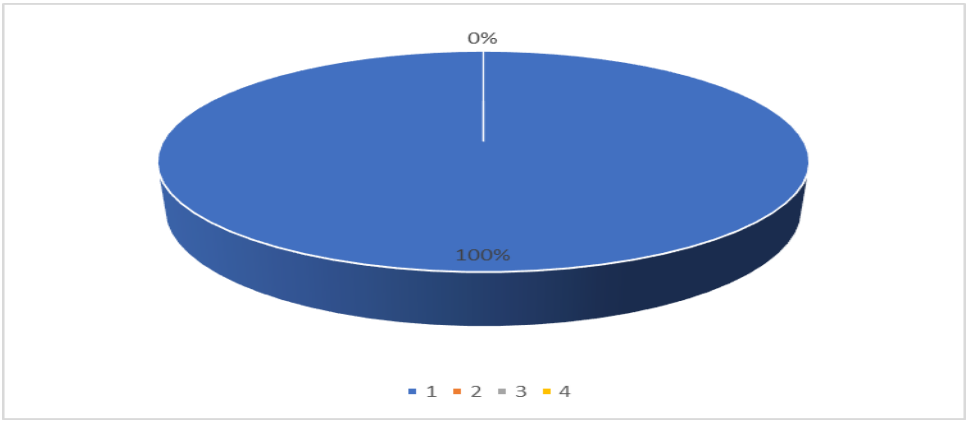


Ilustración 17_ ¿Desearía que las clases sean más interactivas?

100%	Si
0%	No

El 100% si desease que las clases sean interactivas

Pregunta 9

9 ¿Conoce la plataforma MOODLE?

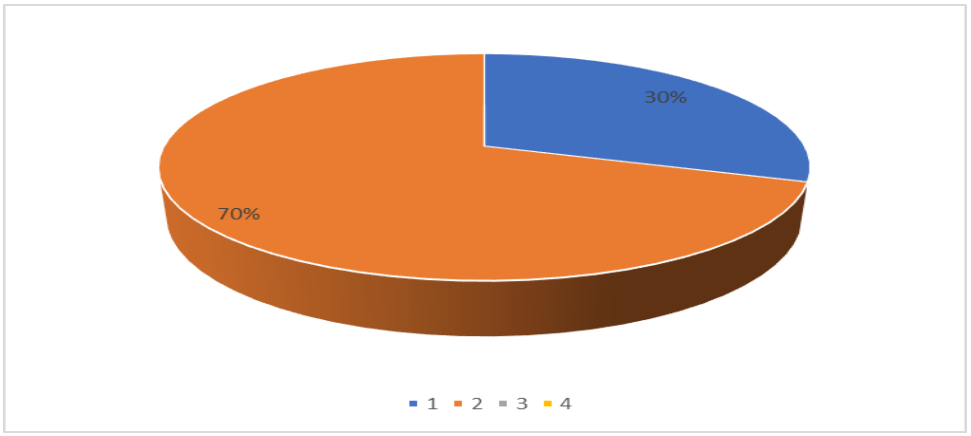


Ilustración 18_¿Conoce la plataforma MOODLE?

30%	Si
70%	No

Apenas el 30 % de los padres de familia conoce la plataforma MOODLE y un 70 % no la conoce ni maneja

Pregunta 10

10. ¿Estaría dispuesto a conocer y que el estudiante trabaje en una plataforma MOODLE?

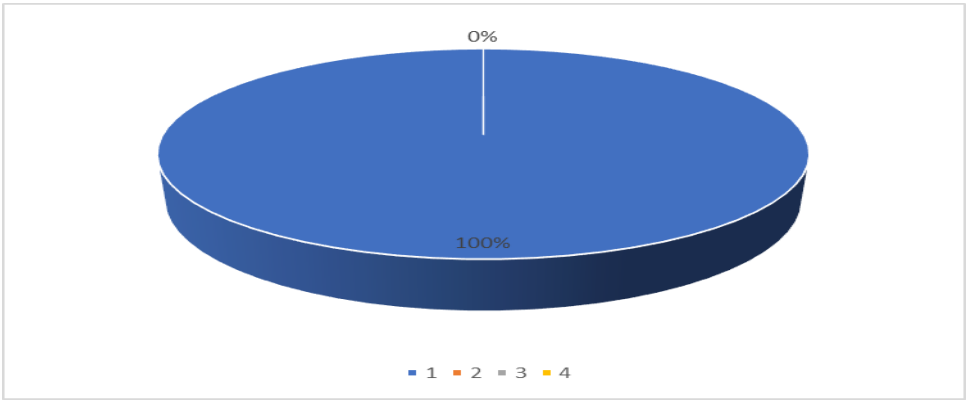


Ilustración 19_¿Estaría dispuesto a conocer y que el estudiante trabaje en una plataforma MOODLE?

100%	Si
0%	No

El 100 % de los padres de familia está dispuesto a conocer y aprender sobre la plataforma para que los estudiantes la utilicen

CAPÍTULO II: PROPUESTA

2.1. Fundamentos teóricos aplicados

LENGUAJE: La capacidad de establecer una correspondencia a través de signos, ya sean orales o compuestos. En este sentido, la lengua tiene un amplio abanico de apariencias en las diferentes redes que existen en nuestro planeta. Estas apariencias son lo que conocemos como dialectos, como el español, el inglés, el francés o el alemán. No sería correcto, por tanto, hablar de "lengua española" o "lengua francesa". Es fundamental saber utilizar los términos con la precisión que merecen.

LENGUAJE: Es un conjunto de signos que los hablantes aprenden y conservan en su memoria. Es un código, un código que todo hablante conoce y utiliza en el momento que lo desee. Este código es vital para la mejora típica de la correspondencia entre los individuos, ya que la forma en que cada uno de los hablantes de una lengua lo realiza hace posible que hablen entre ellos.

Se trata de una demostración particular, mediante la cual un individuo, por separado y deliberadamente, codifica un mensaje particular, eligiendo el código, los signos y las normas que realmente desea. También podría caracterizarse como la demostración por la que el hablante, ya sea a través de la fonación (emanación de sonidos) o de la composición, utiliza el lenguaje para exponer una demostración de correspondencia.

La escritura es el oficio que aprovecha el lenguaje para articularse y con el cual podemos obtener tormentos, desprecios, verdades, pases. (Campos, 2019)

La escritura se entrelaza con la historia, con ella descubrimos cómo contextualizar el tiempo pasado o los inicios geológicos. Concentrarse en la escritura ayuda a combatir el olvido: componer y leer son armas para saber lo que somos, como personas y como componente de la sociedad, nos ayuda a conformar un alma básica. La escritura crea la mente creativa y la imaginación al familiarizarnos con diferentes universos, haciéndonos individuos más adaptables, indulgentes y dinámicos, con un límite más notable con respecto a la deliberación.

Ayuda a participar en la elaboración de los patrones de la escritura, el cine y la cultura.

Crea simpatía: al conocer convicciones y encuentros no iguales a los nuestros, abrimos nuestro cerebro. Fomenta nuestro orden del lenguaje y nos muestra lo fuerte que puede ser el lenguaje, abre nuestro cerebro a los juegos de palabras, a las dobles implicaciones... Hace avanzar nuestra jerga, nos ayuda a hablar de una manera más correcta y refinada, lo que ayuda en cualquier asunto cotidiano.

Aprender bien el idioma español ayuda a conocer la construcción sintáctica de otros dialectos romances y trabajará con la comprensión de textos en estos dialectos. Permite la admisión a áreas y ocupaciones excepcionalmente variadas. Puede orientar nuestra vocación experta hacia el campo de la docencia, la investigación, la gestión social o la industria del viaje, diversas áreas de la correspondencia, la interpretación o la edición; también permite la entrada a la escena de distribución.

Se crean y trabajan diversas habilidades: habilidades relacionales en medios y circunstancias orales y compuestas, comprensión del trabajo del lenguaje en la ordenación y mejora de las habilidades individuales, perspicaces y fabricadas. La competencia es la capacidad de examinar y componer lo suficiente. Nos permite descifrar textos utilizando un orden de letras y captar el idioma, además de hacerlo duradero y abierto sin límites. La educación es la asociación de dos ciclos estrechamente relacionados, leer y componer. Leer y componer son habilidades complicadas a las que se enfrentan los jóvenes desde Educación Infantil y que los acompañarán a lo largo de su vida.

La agradable autoridad de la habilidad abrirá mejores caminos para la correspondencia y el desarrollo de diferentes habilidades, como los movimientos finos y coordinados, la destreza, la pintura y la imaginación de los más pequeños. Así, la competencia se convierte quizás en los ciclos principales de nuestro día a día, siendo la razón de los aprendizajes posteriores y, además, el motor de nuestro razonamiento, lenguaje y conocimiento. La educación incluye ciclos como codificar y desentrañar, dibujar, obtener, traducir, crear y componer mensajes. Dominar cada uno de estos ciclos es una garantía de resultado en las investigaciones ya lo largo de la vida cotidiana.

Técnicas para aprender a leer y escribir Hay varias estrategias para entrenar a los jóvenes a leer y escribir. Dependiendo de la información sobre los estudiantes y el método de instrucción del educador, se siguen unos procedimientos u otros. Algunas de las técnicas son según lo siguiente:

2.1.1. Fonético

Fonético: aquel en el que se aprenden las vocales y consonantes con el uso constante de pictogramas para enseñar cada una de las letras del alfabeto. Se combinan las consonantes con las vocales para dar lugar a sílabas como: ba, be, bi, bo, bu y construir las palabras.

2.1.2. Global

Worldwide, es el método que inicia con la palabra y muestra lo que significa. Además, se conforma también la frase o enunciado completos y su significado. Luego, se hace un análisis de sus fonemas.

2.1.3. Silábico

Silábico: se inicia con la construcción de la sílaba junto a una vocal y una serie de consonantes.

De palabra generadora, en la que la palabra es el génesis del proceso de lectoescritura. Además, suele asociarse una imagen con las palabras asociadas para después desengranarlas en sílabas, fonemas y letras.

2.1.4. Alfabético

Alfabético: se inicia a través del sonido del abecedario. Se combinan las vocales y consonantes hasta llegar a formar las palabras. Predomina la memorización frente a la comprensión. Método constructivista, es aquél que parte del task, dejando al niño las palabras completas con sus significados.

2.1.5. El socio constructivismo

Es una teoría del aprendizaje. Ésta coloca al niño (al ser humano) al centro del proceso de aprendizaje, protagonista por su capacidad para construir una perspectiva propia del mundo y su funcionamiento.

Para el socio-constructivismo, el aprendizaje es un proceso constructivo, que ocurre de adentro hacia afuera cuando el ser humano interactúa con otros y con su entorno. Las neurociencias, es decir el conocimiento científico sobre cómo funciona el cerebro confirma que el acto de aprender es único, subjetivo, condicionado por el interés, la curiosidad y la relación con el medio ambiente.

Esta teoría propone un pensamiento del ser humano, lleno de potencial, capaz de darle forma a su experiencia de aprendizaje, de construir conocimiento.

Más bien para el socio-constructivismo el ser humano nace con la disposición para hacerse preguntas y construir hipótesis (teorías), buscar información, evidencia, interpretarla y construir significados propios como resultado de la interacción. Aprender es, por lo tanto, un proceso dinámico y origina. (Jacome, 2021)

2.1.6. **Cognoscitivismo un vistazo rápido sobre el aprendizaje**

El aprendizaje desde la perspectiva cognoscitivista, es resultado de varias propuestas de autores que contribuyeron al establecimiento de etapas (Jean Piaget) estrategias (Jerome Bruner), tipos de aprendizaje (Robert Gagne), diferentes inteligencias (Gardner), influencia de la sociedad (Lev Vigotski) y etapas psicosociales (Erick Erickson), sin ban, la existencia de elementos que influyen en la comprensión de cómo es que las personas aprendemos sigue siendo objeto de estudio de diferentes expertos debido a que como lo menciona Vigotsky cada ser humano es un ser social y se convierte en único debido a que es imposible que repita una serie de las vivencias que conforman su aprendizaje, comprehensive sus propias experiencias, de tal manera que en los cuestionamientos que hace Vigotsky al mismo Piaget menciona que las etapas de aprendizaje de un ser humano jamás podrían ser determinadas como fijas debido a que cada uno de nosotros tiene un proceso histórico que lo diferencia en su condición por el contexto que ha tenido.

Para Jean Piaget el aprendizaje, es resultado de la observación, la acomodación y la adaptación de las estructuras mentales del niño. En una interacción permanente con el medio que le rodea. A pesar de que como se menciona en la introducción Piaget no logra plasmar la parte social, como se retoma

posteriormente, en su teoría se encuentra definitivamente inmerso en la serie de estadios que pone de manifiesto para determinar las etapas de desarrollo. Considero que la contribución de Jean Piaget es establecer el aprendizaje cómo un proceso secuenciado y estructurado en donde el nuevo aprendizaje se basa en el pensamiento y puede pasar del periodo preoperatorio a periodos mucho más complejos, como los operatorios.

"Lo que vemos cambia lo que sabemos y lo que conocemos cambia lo que vemos".

Jean Piaget.

Por su parte Bruner opina que la motivación por la curiosidad en el niño impulsa el aprendizaje a partir del descubrimiento guiado por el adulto, esto él lo denomina como un aprendizaje heurístico, la importancia de esto del en el hecho, de qué los descubrimientos de un niño suelen ser aprendizajes progresivos, en dónde cómo él lo menciona existe un aprendizaje en espiral por lo que el papel del adulto tendrá que ser muy estratégico para poder generar espacios de observación, comparación, análisis de semejanzas y por supuesto, también análisis de las diferencias. (Vásquez, 2020)

A este respecto tendríamos que observar el conocimiento como una situación aún más dinámica, en donde como lo menciona Bruner el aprendizaje funciona como un espiral que se construye con los conocimientos, habilidades y actitudes a lo largo de la vida y en donde, si existen huecos o vacíos de saberes será mucho más complicado construir otros posteriormente, por lo que debemos de cuidar que la velocidad en los avances tecnológicos y de conocimiento no constituyan enormes ausencias de conocimiento .

Es muy cierto que tanto Piaget cómo Bruner perciben el aprendizaje cómo una serie de experiencia que el adulto va generando en diferentes escenarios, por su parte David Ausubel, menciona que el aprendizaje debe de partir de lo que el alumno sabe y lo que no, dando origen al concepto de aprendizaje previo. Hasta el momento tenemos tres aspectos importantes en el cognoscitivismo. La formación de estructuras, la motivación del aprendizaje e importancia del aprendizaje previo, aunque para Robert Gagné estas situaciones son aún más complicadas, al definir ocho tipos diferentes de aprendizaje:

1. El aprendizaje de señal,
2. Estimulo respuesta,
3. Aprendizaje encadenado,
4. Asociación verbal,
5. Discriminación múltiple,
6. De conceptos,
7. De reglas y

De solución de problemas.

Siendo este último, solución de problemas un aprendizaje clave para poder comprender el aprendizajes como único y vivencial , debido a que para dar solución a las diferentes problemáticas es necesario utilizar una serie de conocimientos previamente estructurados y trasladarlos a una nueva realidad o escenario, es por ello que aunque los anteriores son definitivamente importantes sin duda alguna la resolución de problemas en el tema del aprendizaje debe de ser significativo, la manera en que el alumno es cuestionado con problemas reales deben tener una o varias posibles soluciones.

“A través de otros nos conocemos a nosotros mismos”. Vigotsky.

Por su parte para Gardner no existe un solo tipo de inteligencia, cada uno de nosotros puede llegar a tener una inteligencia diferente qué puede ser;

1. 1.Lingüística.
2. 2.Espacial.
3. 3.Musical.
4. 4.Corporal o kinestésica.
5. Intrapersonal.
6. 6.Interpersonal.
7. 7.Natural.

Estas ideas también se pueden crear a través de la experiencia y los grandes encuentros. La apuesta de Gardner favorece imaginar la información con una complejidad más notable sobre la base de que su ordenación no puede ser en lo más mínimo, como hacia el principio, una progresión de etapas o estructuras fijas decididas exclusivamente por la fugacidad.

Esta gran cantidad de perspectivas son retomadas por Vygotsky en su hipótesis sociocultural, en la que presenta el aprendizaje de las capacidades mentales inferiores como todo aquello con lo que se nos concibe hereditariamente, a pesar de que para hablar de capacidades mentales superiores es importante considerar la comunicación social, siendo la última opción caracterizada como la posibilidad de realizar la acción decidida con un fin social. Según Vygotsky, no debemos dejar de recordar que el niño es traído al mundo con un escenario auténtico y, junto con la circunstancia única, es el responsable de potenciar cada una de sus capacidades a causa de la inundación en el mundo social. La persona coopera con los demás, continuamente los diseños de ideas intrincadas son entonces con toda seguridad el resultado de la correlación y la colaboración con los demás y son importantes para un desarrollo social y auténtico.

En el sentido de giro próximo de los acontecimientos, el adulto es responsable de involucrar, apoyar, coordinar y organizar la comprensión para que finalmente se complete la brecha entre lo que podría ser y

lo que es aún más importante, más tarde para el individuo. realmente querrá hacerlo sin la ayuda de nadie más, sin el requisito de la asistencia brindada recientemente.

Por último, Erik Erikson nos deja saber que, en cada etapa de la vida del individuo, existe una contienda que debe ser resuelta y la distinción radica en cómo averiguamos cómo abordar la contienda en cada una de las etapas para finalmente. ajustar excelencias específicas, cuando se logra la capacidad en la fase de la vida que se debe ganar, así se llama; Fuerza del interior Erikson marca ocho etapas biopsicosociales, donde el impacto de la familia en los largos tramos primarios de la vida, de los compañeros en la juventud, de la pareja en la edad adulta, así como de cada individuo en torno a la persona, es fundamental, logran fortalecer o debilitar este poder interior propio. En consecuencia, se plantean varias etapas:

1. Confianza contra desconfianza.
2. Autonomía contra vergüenza.
3. Iniciativa contra culpa.
4. Laboriosidad contra inferioridad.
5. Identidad contra difusión.
6. Intimidad contra Aislamiento.
7. Generatividad contra encadenamiento.
8. Integridad contra desesperación.

La forma en que el lenguaje es importante para el aprendizaje en una relación estrecha y fascinante, en razón de que hasta que no se evoca lo que se advierte, no se educa precisamente y esa inspiración descansa en la comprensión individual y la conexión social que la establece, en el argumento de que al fin el niño no habla asumiendo que hay alguien más que le hace caso.

Al ser personas complejas y diversas, tener la opción de decidir cómo aprendemos y por qué lo hacemos también es alucinante, de ahora en adelante cada uno de los creadores logrará que sus compromisos contribuyan fundamentalmente y aporten los puntos de vista pertinentes al desarrollo de ideas significativas. Por ejemplo, en el compromiso de Vigosky entendemos que el marco es una breve ayuda en el desarrollo del aprendizaje de las personas que nos rodean. Esto es muy interesante porque la plataforma es más significativa cuando el aprendizaje comienza en una etapa subyacente y los encuentros que debemos ser ricos y variados hacia el comienzo para tener la opción de tener una progresión de encuentros con un significado significativo que apoyar los encuentros futuros y en este sentido tanto en la historia de vida debemos inclinarnos hacia espacios para fomentar ejemplos de superación de la adversidad a partir de la investigación de supuestas decepciones que tengan una progresión de reacciones relevantes a las

que se pueda recurrir al abordar los problemas y lo que haremos por nosotros mismos, mientras se hacen los grandes. (Camacho, 2021)

2.1.6. El conectivismo

Una hipótesis trata de ajustarse a la nueva forma en que la sociedad transmite, almacena y aprende en las organizaciones de datos y correspondencia, la atención fonológica para la revelación de palabras. La mejora del sistema de lectura en estudiantes de edad preescolar y el primer grado del objeto básico de la educación ha sido leído durante mucho tiempo por otros científicos, ya que se considera un proyecto educativo alucinante y de gran influencia en el desarrollo académico posterior. año de los suplentes.

A pesar de que existen varios sistemas que se suman a la adquisición de habilidades pre -comprensivas, los ejercicios orientados a practicar la atención fonológica del alumno se han convertido en un elemento decisivo para el desarrollo de buenos lectores. Bajo estas premisas, Bravo (2002) recomienda que el mejoramiento del mindfulness fonológico sea una meta del programa educativo de preescolar y 1° grado, esto para lograr un avance mental aceptable que permita al aprendiz cooperar con el lenguaje compuesto de manera significativa. viable.

2.1.7. ERCA

El ciclo de aprendizaje experiencial tiene cuatro fases y, aunque estas se introducen en una solicitud particular, el aprendizaje realmente puede comenzar en cualquier fase del ciclo. Sea como fuere, para ampliar el aprendizaje valioso abre puertas lo ideal es terminar cada una de las cuatro fases. La experiencia alude al entorno real donde el alumno acaba asimilado al tema de la clase y está ligado a captar su atención de manera apasionada y extraordinaria a través de entrevistas, grabaciones, sonidos, diapositivas, socio espectáculos, viajes, lecturas, diseños. entre otros; para que despierte su interés y consideración.

reflexión. - Es un retrato o percepción según diferentes perspectivas de lo que hemos sentido, visto y encontrado en la acción del ensayo. Esto debería ser posible a través de investigaciones perspicaces, intercambios, sorteos, reuniones, debates, etc.

2.1.8. Conceptualización

Aquí el suplente está preparado para comprender más fácilmente otra idea, un pensamiento novedoso, otro plan, otra carcasa de referencia, que es la parte de la información que tiene que saber para realizar. El estudiante intencionalmente o sin saberlo estima, caracteriza o resume su participación en un trabajo para producir nuevos datos. Esta etapa de "pensamiento" organiza la información, lo que permite a los estudiantes apreciar la situación por completo y distinguir ejemplos y estándares. Esta etapa es básica para que los estudiantes tengan la opción de mover su conocimiento comenzando con una configuración y luego a la siguiente.

2.1.9. Aplicación

El suplente aplica o prueba su información recientemente obtenida en la realidad. La aplicación de ganancia en sí misma es otra experiencia a partir de la cual el ciclo comienza desde el principio una vez más. Las palabras utilizadas en el Método Freire sirven para separar palabras (palabras diferentes) de cada uno de los resultados fonéticos concebibles de cada una, hasta lograr una extraordinaria variedad de palabras con diversas cargas semánticas (implicaciones) a través de las cuales se puede reflexionar, actuar y aprender juntos. A través de la mezcla de los componentes esenciales de las palabras, es factible avanzar en el desarrollo de diferentes componentes. Lo anterior es un objetivo "exigente" del Método, a través del cual se pretende educar la proficiencia. En cualquier caso, las expresiones del Método (y toda esta técnica), se utilizan para mostrar la educación y el orden de descubrimiento que pretendemos lograr en nuestro emprendimiento. Del mismo modo que las palabras son un método para la competencia, aprender a leer y escribir también es una forma de que el Método logre objetivos más importantes, que están relacionados con la forma de pensar del proyecto y nuestra situación en la educación en general. (Chávez, 2021)

- Diálogo sobre la palabra y su significado.
- Separación en sílabas y presentación de familias silábicas.
- Formación de otras palabras con significado.
- Integración de elementos funcionales del lenguaje escrito.
- Integración y producción de textos significativos.
- Asignación y revisión de tareas.
- Reflexión y evaluación del avance

2.1.10. Gamificación

La gamificación es una estrategia de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al campo de los expertos instructivos para lograr mejores resultados, ya sea para ingerir más fácilmente alguna información, trabajar en alguna habilidad o premiar actividades específicas, entre numerosos objetivos diferentes. Este tipo de aprendizaje está avanzando en la elaboración de procedimientos por su carácter enérgico, que trabaja con la asimilación de la información en un mejor tiempo, encontrando una experiencia positiva del cliente. La versión del juego realmente funciona porque logra despertar a los estudiantes, fomentando una mayor responsabilidad de las personas y potenciando el alma del progreso. Se utiliza una progresión de métodos mecánicos y dinámicos extrapolados de los juegos. La estrategia de cliente mecánico es el método para remunerar al cliente en vista de las metas cumplidas. Los procedimientos mecánicos más utilizados son los siguientes:

- Acumulación de puntos
- Escalado de niveles
- Obtención de premios
- Regalos
- Clasificaciones
- Desafíos
- Misiones y retos

Las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos. Algunas de las técnicas dinámicas más utilizadas son las siguientes:

Ilustración 20_Técnicas de gamificación

2.1.11. El entorno virtual de aprendizaje

Para completar un proceso de aprendizaje de instrucción basado en la web, se requiere una programación que coordine los principales dispositivos que ofrece Internet y permita mejorar los cursos virtuales inteligentes, la tele preparación, el entrenamiento y la observación de los suplentes. En definitiva, un clima educativo adaptable, natural y cordial, donde los estudiantes aprenden, comparten encuentros e información con el resto del espacio virtual a través de los diferentes aparatos de correspondencia, contenidos, evaluación y estudio que deben ofrecer. Un entorno virtual adaptable será aquel que permita adaptar las necesidades de los estudiantes y profesores (borrar, guardar, ajustar los distintos dispositivos que ofrece); instintivo, en el supuesto de que su punto de interacción sea natural y presente una utilidad efectivamente inequívoca y, en definitiva, agradable, en el supuesto de que no sea difícil de utilizar y ofrezca una seguridad clara y homogénea en la totalidad de sus páginas.

Se debe planificar un aula de aprendizaje virtual exitosa y efectiva con el objetivo necesario de trabajar con la educación y el aprendizaje electrónico a través de la conexión con los materiales de visualización y con las diversas personas asociadas con el proceso de aprendizaje de instrucción. De acuerdo con el aprendizaje, el suplente contará con: acceso a material de visualización dinámico e intuitivo; contacto con los demás compañeros de clase - educadores, mentores y suplentes; realización de trabajos individuales y colectivos que favorezcan el aprendizaje; asociación y gamificación: aprendizaje divertido

Las condiciones del aprendizaje virtual requieren de un sistema que, a través de la coordinación tecno-instructiva de las TIC, permita potenciar los procesos de aprendizaje de la educación virtual. El sistema PACIE en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (EVA) se suma al cumplimiento de los objetivos en el proceso de educar aprendizaje, a través de la coordinación de las TIC y bajo una metodología académica, constructivista, cooperativa en vista de la colaboración entre instructor y educador. Su diseño está separado en tres macrobloques: 1) bloque 0 (cero) o PACIE, reúne y cultiva los ejecutivos y la cooperación en la sala de estudio virtual, 2) plaza escolar, alberga la materia tópica, ejercicios y evaluación de aprendizajes, pasando del aplicado a la praxis; y 3) bloque de cierre, permite la finalización de los ciclos que han quedado incompletos. (Chávez, 2021)

MOODLE

Moodle es un escenario o marco de aprendizaje destinado a establecer y supervisar las condiciones de preparación en Internet. Moodle es un administrador de contenidos escrito en PHP y de código abierto, bajo licencia pública GNU. Esto implica que Moodle es de código abierto y que cualquier cliente puede involucrarlo gratis, ajustarlo y trabajar en conjunto en su turno.

Este instructivo escenario fue creado por el docente e investigador en PC Martin Dougiamas, quien armó su plan con respecto a las ideas del constructivismo, o al menos, la información no se envía, sino que se encuentra en el cerebro del alumno. El trabajo del instructor se centra en ayudar a construir esa información a la luz de sus propias habilidades e información.

La primera adaptación de Moodle se perdió en 2002 y desde entonces no ha dejado de evolucionar. Con más de 200 millones de usuarios en todo el mundo y casi 160.000 páginas creadas bajo esta programación LMS, podemos decir que la plataforma Moodle es el marco de aprendizaje más conocido.

Estos son algunos de sus principales puntos destacados:

- Continuamente vanguardista: debido al área local que existe alrededor de Moodle, habitualmente se entregan nuevos formularios
- Adaptable y ajustable: hay muchos diseños predefinidos para darle a su escenario de Moodle el aspecto que necesita.
- Interfaz instintiva y fácil de usar: Tiene un panel de control extremadamente natural que hará que el manejo de tus cursos sea mucho más sencillo.
- Tablero personalizado: en el escenario de Moodle puedes coordinar tus cursos por semanas, temas, tipo de feliz, etc.
- Ejercicios e instrumentos cooperativos: wikis, tertulias, diarios, encuestas, recursos, preguntas, resúmenes, recados, charlas y estudios para trabajar con el aprendizaje de los alumnos.
- Mediciones: ingreso a los informes de movimiento de suplentes, ejecución por cada módulo e historial de apoyo en el curso.
- Horario: Moodle recuerda una aplicación que te permite incorporar el horario escolar, la fecha de tareas, exámenes, reuniones o incluso agregar notas individuales.
- Gestor de contenidos sencillo e instintivo: dispondrás de un procesador de textos con el que podrás diseñar tus textos y que es viable con todos los programas y gadgets.
- Multilenguaje: Tendrá la posibilidad de diseñar el sitio o cambiar el idioma de Moodle para clientes o asociaciones multilingües.
- Aparatos innovadores

Los aparatos que se han incorporado a la sala de estudio virtual para educar y aprender a leer y escribir son:

- **YouTube:** es un sitio web gratuito de videos musicales, películas, video blogs, videos educativos, tiene una extensa temática, posee herramientas de control parental que controla el acceso a contenido adecuado. Se puede incrustar un video de YouTube en Moodle

- **Padlet:** es un instrumento digital que consiente crear murales colaborativos, el docente puede formular preguntas y el estudiante va insertando en el mural su respuesta mediante texto, imágenes, videos, audios.
- **Kahoot:** es una herramienta de aprendizaje móvil electrónico, sirve para crear cuestionarios de evaluaciones dinámicas y creativas. Se puede insertar texto, fórmulas, imágenes, videos cortos.
- **Quizziz**: es una herramienta digital que permite crear evaluaciones, cuestionarios de forma creativa, tiene varias opciones: de opción múltiple, cajita, abierto, teleport, importar.
- **Poowton:** es una herramienta educativa en línea que permite crear presentaciones, animaciones.
- **Socrative:** es una aplicación educativa que permite crear evaluaciones teniendo como fin el soporte en el aula. Cuenta con diversos tipos de pregunta: opción múltiple, falsa y verdadera, pregunta corta.
- **MindMaps:** es una herramienta digital que permite realizar mapas conceptuales, esquemas, organizadores, se puede agregar texto, imágenes. (Murillo, 2021)

2.2. Descripción de la propuesta

En el presente esclarecedor trabajo se ha utilizado el escenario virtual instructivo MOODLE, el cual se presenta como una ayuda estratégica para el proceso de enseñanza aprendizaje en la lectura escrita en estudiantes de 2do grado. La innovación en estos días ha tenido avances extraordinarios, por lo que la educación se ha visto en la necesidad de involucrar las TIC en los estudiantes para adquirir grandes aprendizajes. El aprendizaje en vista de una adecuada preparación, con la ayuda de avances de datos y correspondencias, hace que los aprendices sean persuadidos en el proceso de aprendizaje de instruir orientados hacia el cumplimiento de una de las motivaciones de la formación, que es enseñar con calidad y calidez. .

Como lo indica Saorín (2012) al utilizar las TIC se amplía un espacio único de educar aprendizaje, se agregan contenidos por parte del instructor, con su utilización se trabaja un escenario básico y natural, se puede acercar datos extraordinarios sobre cualquier tema de interés, la velocidad de Las ganancias pueden fluctuar comenzando con un alumno y luego con el siguiente, ya que se ven estimulados en la obtención de información, se pueden expandir nuevas filosofías, factores que favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se ha trabajado en el escenario MOODLE, por sus diferentes cualidades, por ejemplo, tener un punto de conexión cordial y competente, permite la formación de diferentes cursos virtuales de manera básica, es abierto sin reservas, es viable con cualquier internet navegador, cuenta con diferentes activos y ejercicios, puedes hacer un registro de participación y control de ejercicios, admite la importación de equipos externos, permite la colaboración, correspondencia e inversión de estudiantes, entre otros.

Luego, se presenta un cuadro similar de las tres etapas utilizadas por los docentes de la Escuela de Educación Básica Luis Stacey: MOODLE, Microsoft Teams y Google Classroom, para notar las cualidades con las que concuerda cada etapa y validar la explicación. por lo que se escogió a MOODLE como escenario instructivo de este emprendimiento. (Serrano, 2020)

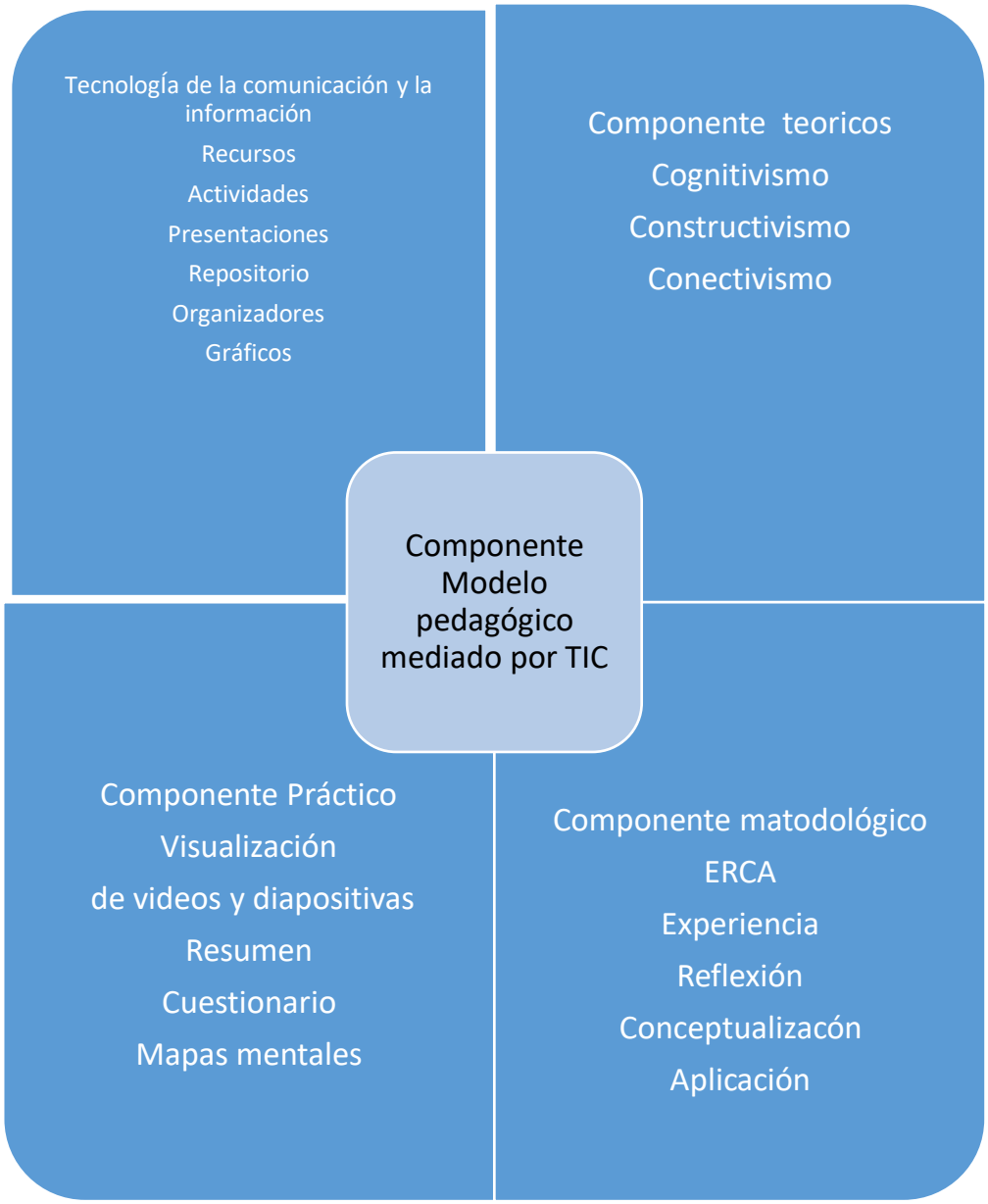
Aspectos Plataformas	MOODLE	Microsoft Teams	Google Classroom
Accesibilidad y compatibilidad con navegadores web			

Software libre	✓	✓	✓
Comunicación	✓	✓	✗
interfaz amigable y eficiente	✓	✗	✗
Creación de curso virtuales de forma sencilla	✓	✗	✓
Permite importar y exportar contenidos de otras plataformas	✓	✗	✗
Variedad de actividades	✓	✓	✓
Entrega de tareas en cualquier formato	✓	✓	✓
Participación de los estudiantes	✓	✓	✓
Diversos métodos de evaluación y calificación	✓	✓	✓
Registro de asistencia y cumplimiento	✓	✓	✓
Asignación en línea	✓	✓	✓
Amplia biblioteca de recurso y actividades	✓	✗	✗
Visualización de actividades realizadas	✓	✗	✗
Auto matriculación de estudiantes	✓	✓	✓
Permite agregar el código HTML	✓	✗	✗
Estructura personalizada	✓	✗	✗

Ilustración 21_Comparación entre plataformas

2.3. Estructura general

La propuesta de este proyecto se enfoca en la articulación del Modelo Pedagógico Mediado por TIC, mismo que se detalla en el siguiente organizador gráfico.



La metodología que se aplicó en el Aula Virtual en MOODLE sobre la lecto-escritura está fundamentada en la metodología ERCA, posee un Bloque Cero donde se encuentra: Información e Interacción. Existen 3 Unidades Didácticas que poseen: Contenido, Objetivos, Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación.

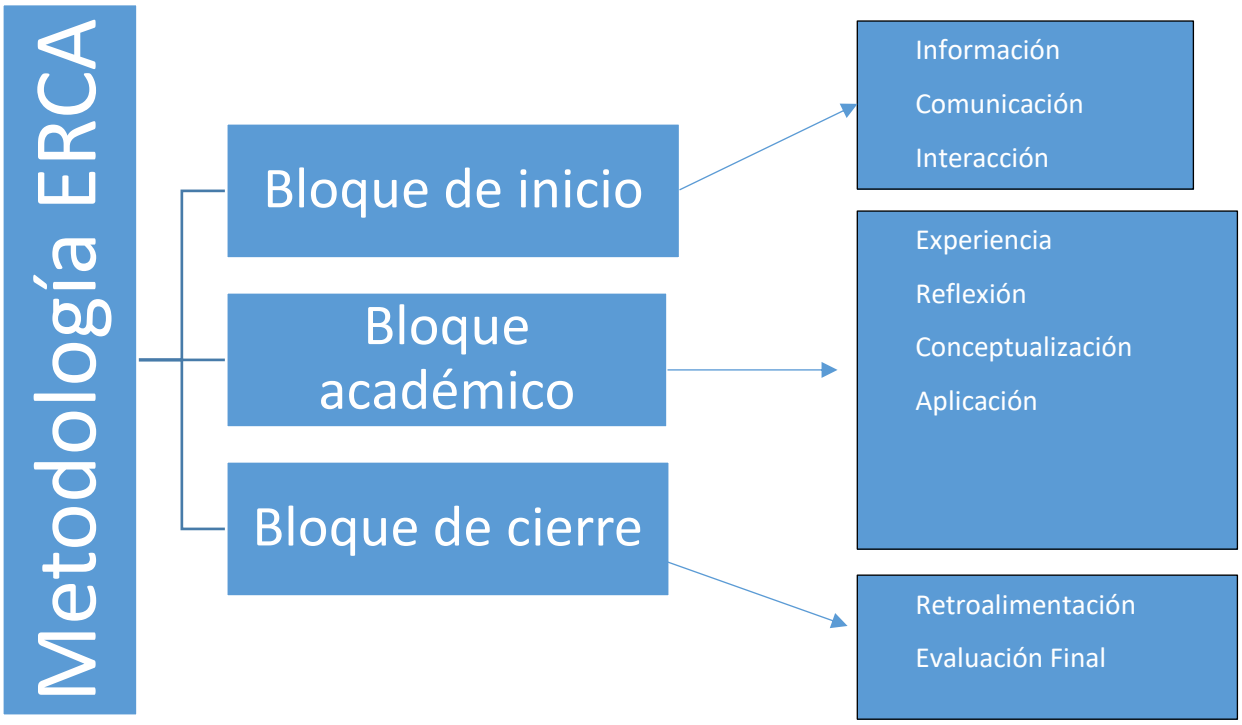


Ilustración 22_Estructura general del EVA propuesto aplicando la metodología ERCA

2.4. Explicación del aporte

El entorno virtual de aprendizaje presentado en este proyecto, diseñado y desarrollado en la plataforma MOODLE contiene tres bloques definidos: bloque de inicio, bloques académicos y bloque de cierre que se detallan a continuación: *Bloque 0 o PACIE*, es el más importante dentro del proceso metodológico y permitió desarrollar la interacción dentro del aula virtual Portada: El acceso a la página principal del curso es la portada, donde costa: un logotipo relativo a la asignatura de Lengua y Literatura.

Ilustración 23_Información.

Ilustración 24_Bienvenidos.

Material de apoyo como el texto del estudiante, Tabla de simbología

COMPONENTE TEORICO (CT)	CONSTRUCTIVISMO -CONECTIVISMO		
COMPONENTE METODOLOGICO (CM) ERCA			
EXPERIENCIA	REFLEXION	CONCEPTUALIZACION	APLICACIÓN
COMPONENTES PRACTICOS (CP)			
VY	VIDEOS	F	FORO
INF CHAT	INFORGRAFIAS CHAT	LLV I PGI	LLUVIA DE IDEAS PAGINAS INTERACTIVAS
JD	JUEGOS DIDACTICOS	TE	TAREAS Y EJERCICIOS
TIC			
P E	PRESENTACION EVALUACION	I OG	INTERACCION ORGANIZADOR GRAFICO

Ilustración 25_Tabla de simbología

Horario de clases para que los estudiantes estén pendientes del día y la hora que deben ingresar a las clases virtuales

Ilustración 26_Horario de clases.

Un video en YouTube sobre los acuerdos y compromisos que los estudiantes deben observar .

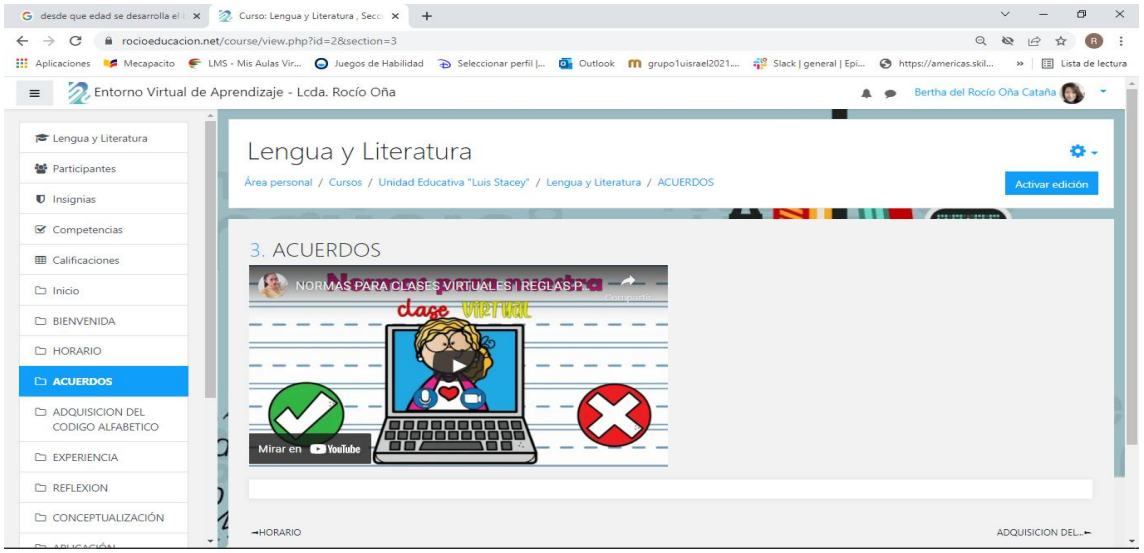


Ilustración 27_Acuerdos y compromisos

Se encuentra información sobre el docente sus datos personales, estudios realizados y experiencia profesional.

CURRICULUM VITAE

ESTUDIOS REALIZADOS.

PRIMARIA:
- Escuela Víctor Manuel Peñaherrera

SECUNDARIA:
- Unidad Educativa Tumbaco

SUPERIOR:
- **Instituto Superior de Pedagogía "Juan Montalvo".**

  TÍTULO: Tecnóloga en Educación Básica
- **Universidad Central de Ecuador**

  TÍTULO: Licenciada en Educación Básica

  MENCIÓN EN: Educación Básica

Licenciada de Educación básica. Empática, paciente, comprometida con el aprendizaje, desarrollo y crecimiento continuo de mis estudiantes.

Tengo conocimiento de distintas técnicas de aprendizaje y métodos de enseñanza, dirigidos al desarrollo académico, social y emocional de los estudiantes. Estoy familiarizada con distintas herramientas de tecnología.

Ilustración 28_Información del docente

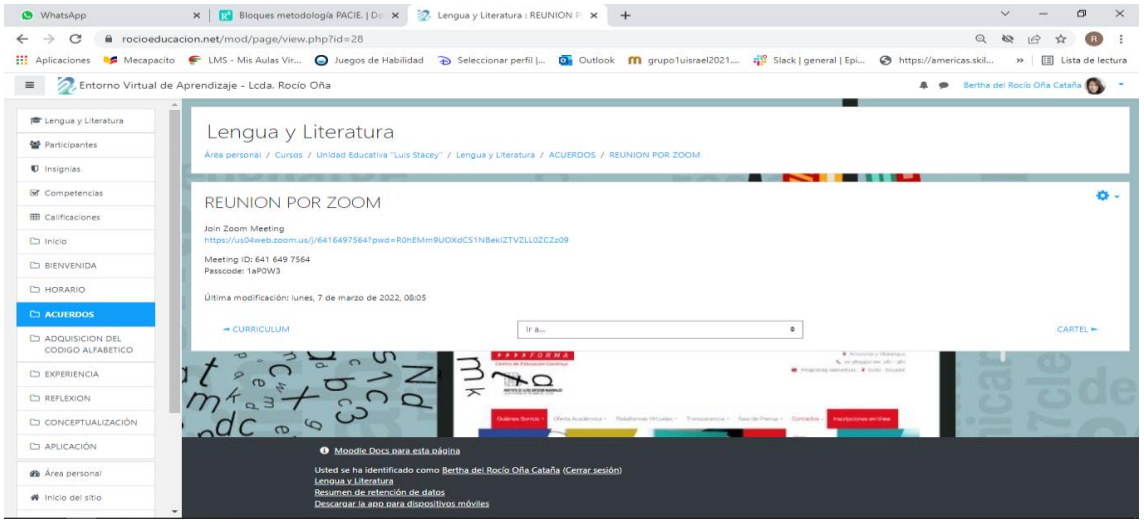


Ilustración 29_Link de ZOOM

Bloque Académico, es este se desarrollaron los contenidos del curso, los cuales son presentados en diferentes formatos para diversificar la exposición temática

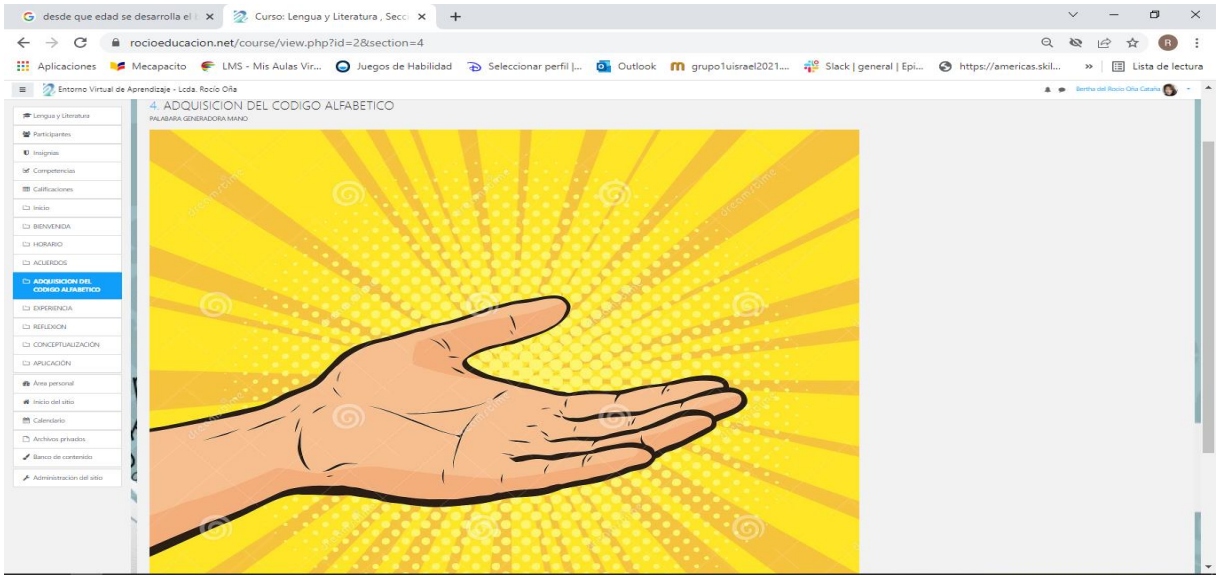


Ilustración 30_Bloque académico aplicando la metodología ERCA (Experiencia)

2.3.1. EXPERIENCIA

Se refiere al contexto real en el que se encuentra el estudiante en relación con el tema de clase y se trata de captar su atención de forma emocional e intensa a través de entrevistas, videos, audios, diapositivas, socio dramas, excursiones, lecturas, gráficos entre otros; de tal manera que despierte en ellos la curiosidad y la atención.

YouTube es un sitio Web **que** permite a sus usuarios subir vídeos para **que** otros puedan consumirlos en cualquier momento y de manera Online

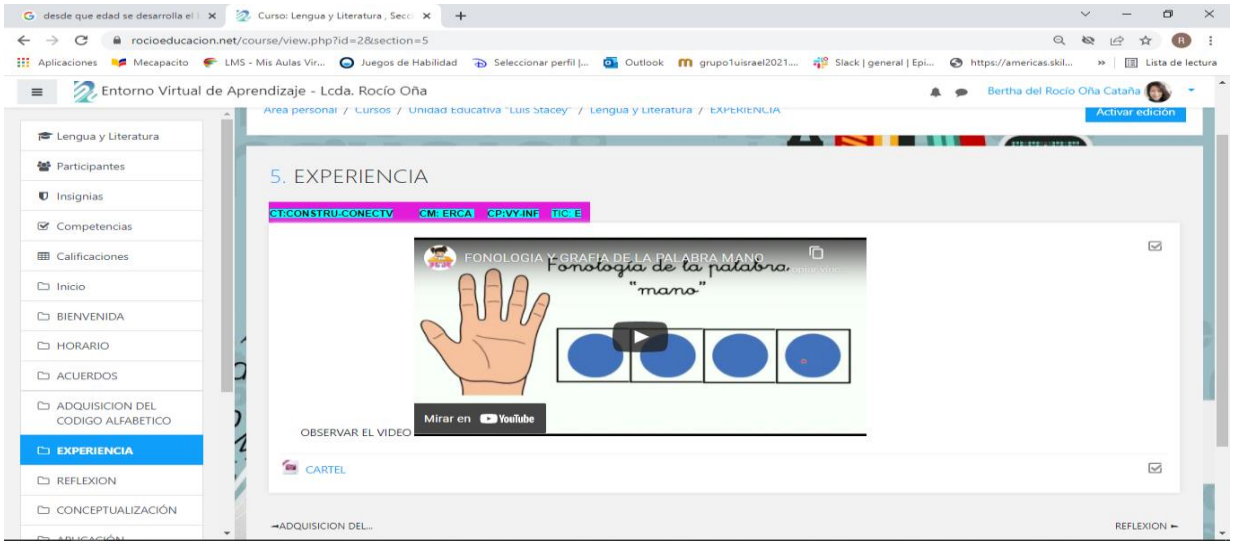


Ilustración 31_Video YouTube

Carteles interactivos es facilitar la participación directa de los estudiantes, manipulando partes de un texto, para ejercitar en forma concreta aspectos sintácticos, semánticos y fonológicos de la lengua.

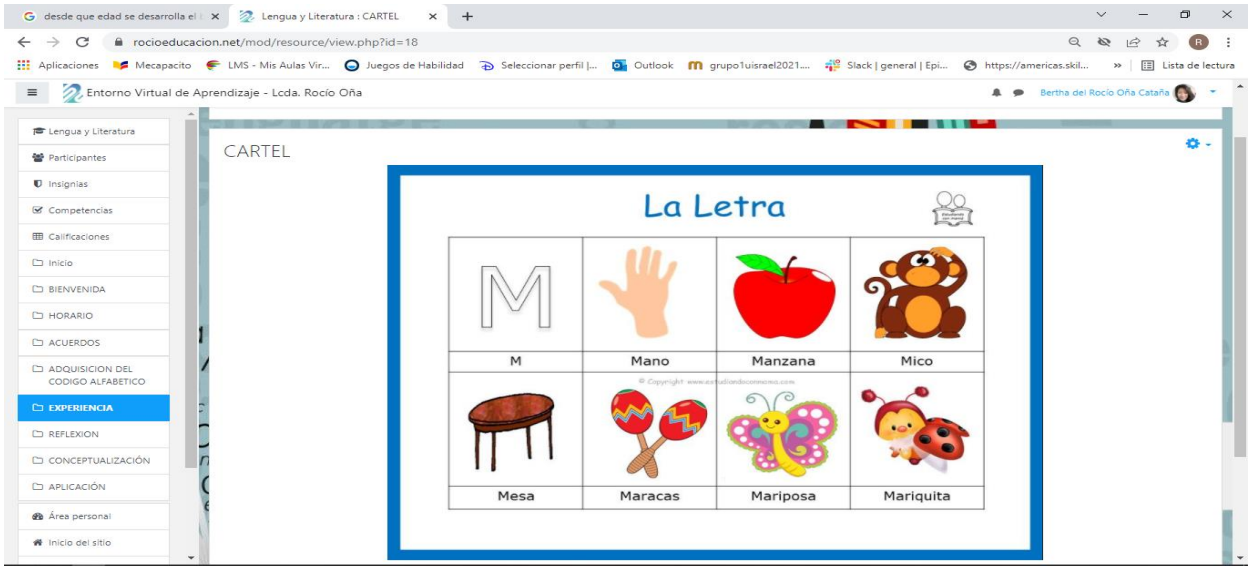


Ilustración 32_Cartel interactivo

2.3.2. REFLEXION

Es una narración u observación desde varios puntos de vista de lo que hemos sentimos, visto, y descubierto en la actividad experimental. Esto se lo puede hacer a través de preguntas inteligentes, dialogo, dibujos, grupos, foros, etc.

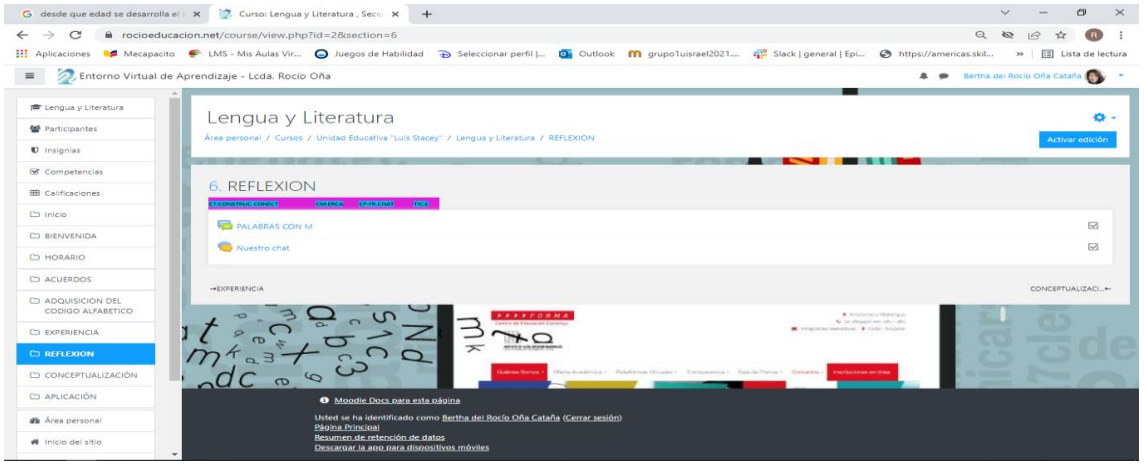


Ilustración 33_Bloque académico aplicando la metodología ERCA (Reflexión)

Debate interactivo

EL debate es una forma de dialogar y dar tus ideas hacia el público, tienes que defender tus criterios hablando e interrogando.

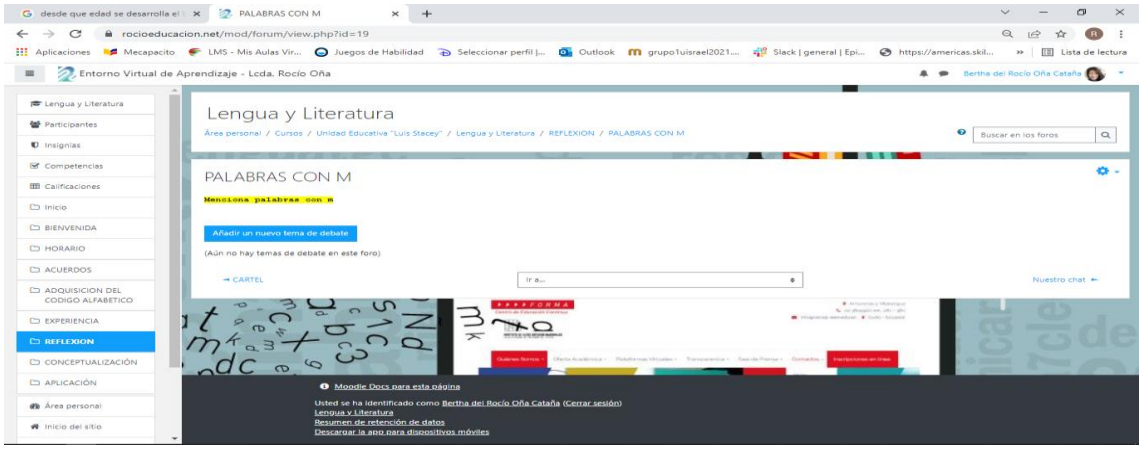


Ilustración 34_Debate interactivo

El chat de Moodle es una herramienta de comunicación que permite a los usuarios mantener conversaciones en tiempo real.

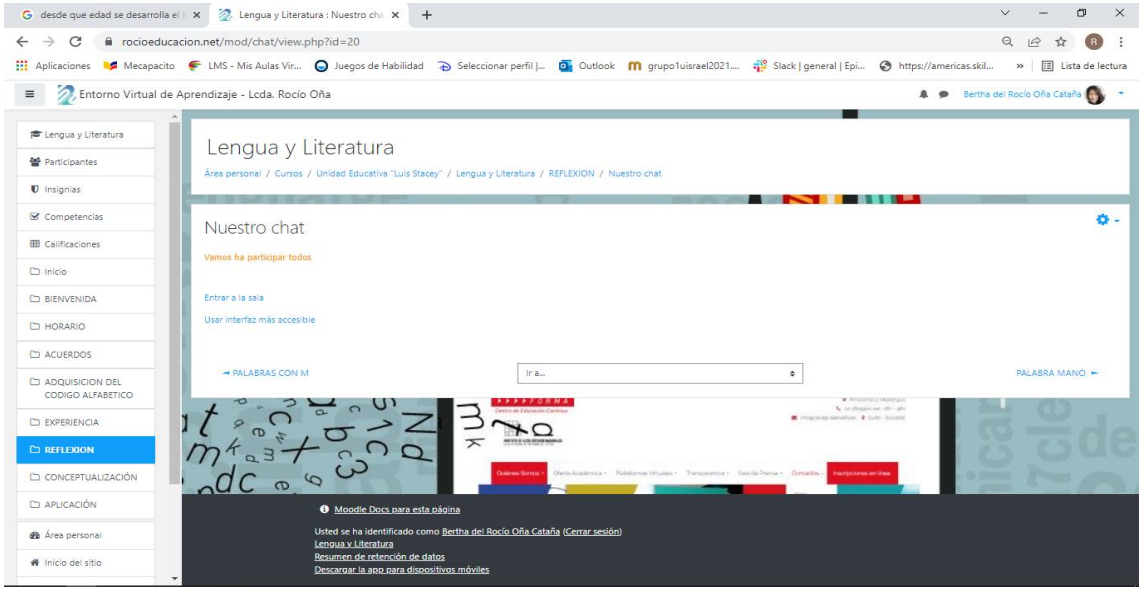


Ilustración 35_Chat interactivo

2.3.3. CONCEPTUALIZACIÓN

Aquí el estudiante está preparado para comprender mejor un nuevo concepto, una nueva idea, un nuevo esquema, un nuevo marco de referencia, que es la parte del conocimiento que necesita saber para poder desempeñarse. El estudiante consciente o inconscientemente teoriza, clasifica o generaliza su experiencia en un esfuerzo para generar nueva información. Esta etapa de «pensamiento» sirve para organizar el conocimiento, permitiendo a los estudiantes ver el «panorama» e identificar patrones y normas. Esta etapa es crítica para los estudiantes, para ser capaces de transferir sus conocimientos de un contexto a otro.

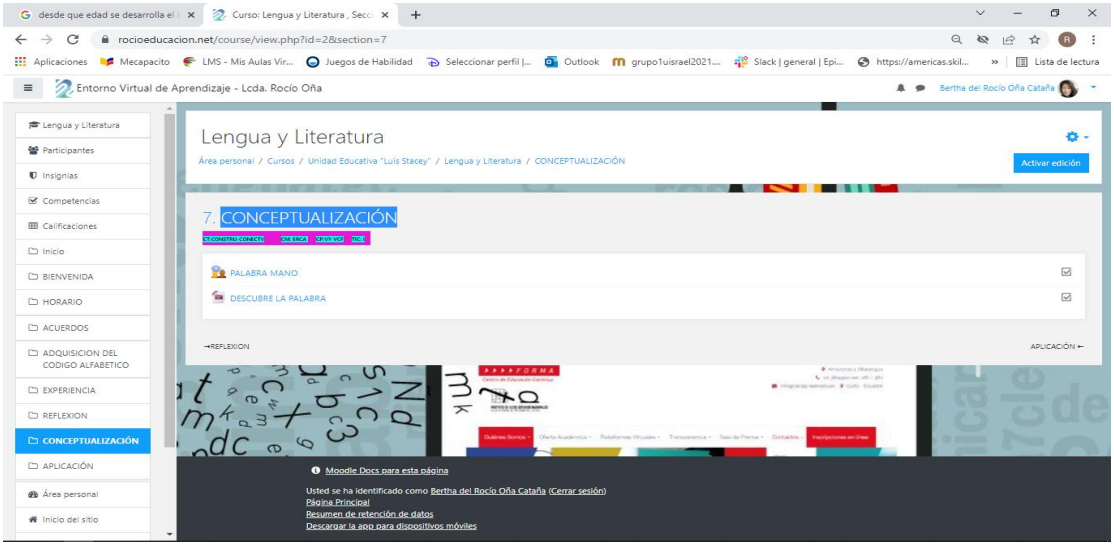


Ilustración 36_Bloque académico aplicando la metodología ERCA (Conceptualización)

Los juegos interactivos son cada vez más utilizados por los niños como herramienta de diversión. En ocasiones, el uso de estos juegos se está convirtiendo en un mero instrumento de entretenimiento para los más pequeños

Árbol ABC surge de la idea de Paola Artmann, una mamá especialista en educación infantil. Este es un portal de educación inicial y primaria para niños 3 a 10 años que aborda el aprendizaje a través de juegos educativos

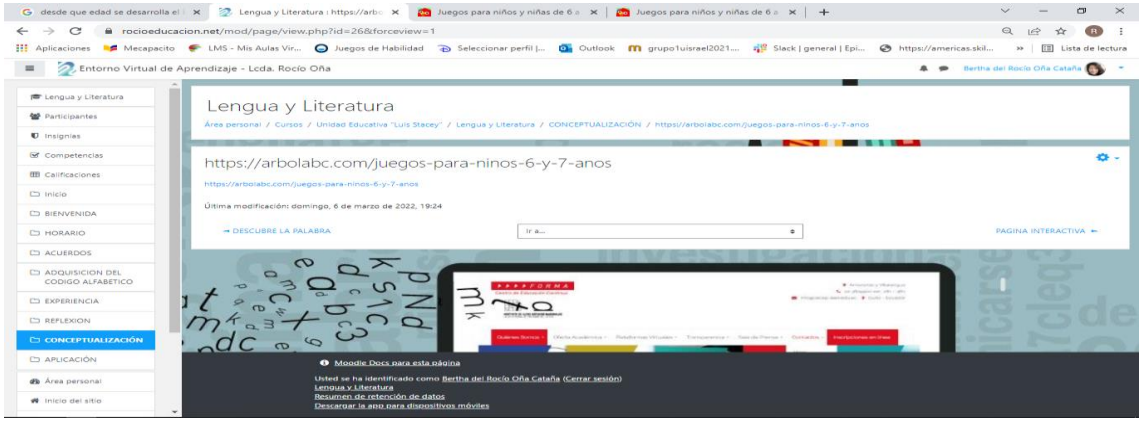


Ilustración 37_Link del Juego interactivo

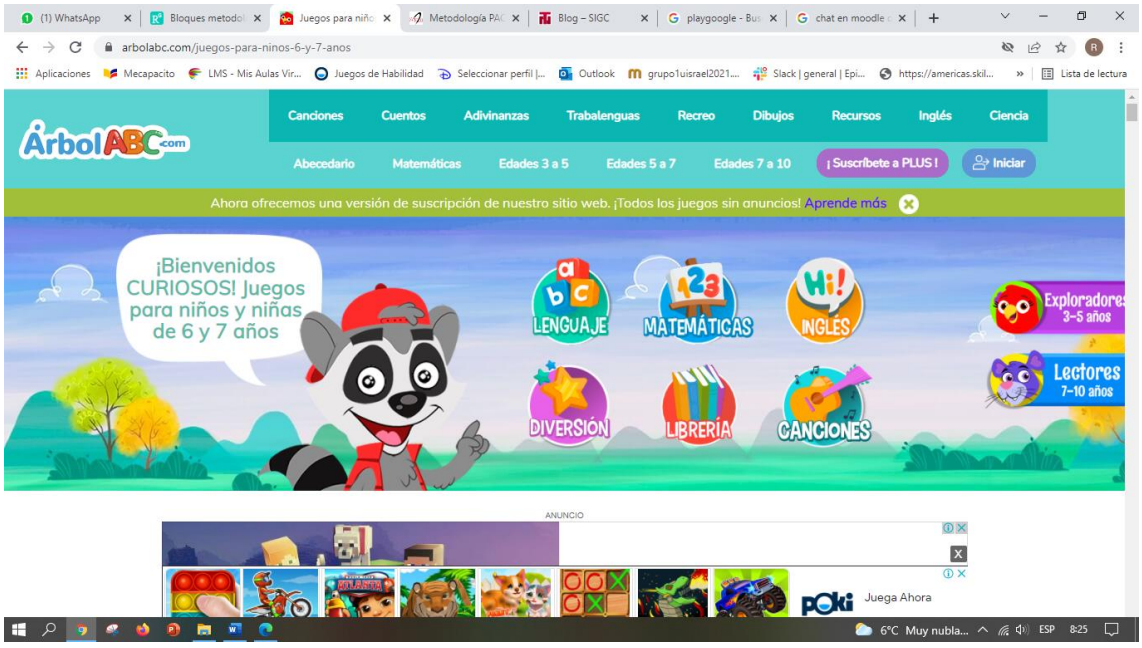


Ilustración 38_Juego interactivo El árbol ABC

Los juegos interactivos pueden ayudar a desarrollar cualidades y habilidades, cognitivas, sociales y físicas, entre otras, por esta razón se han venido articulando con los currículos escolares de la educación inicial para facilitar el proceso integral de aprendizaje.

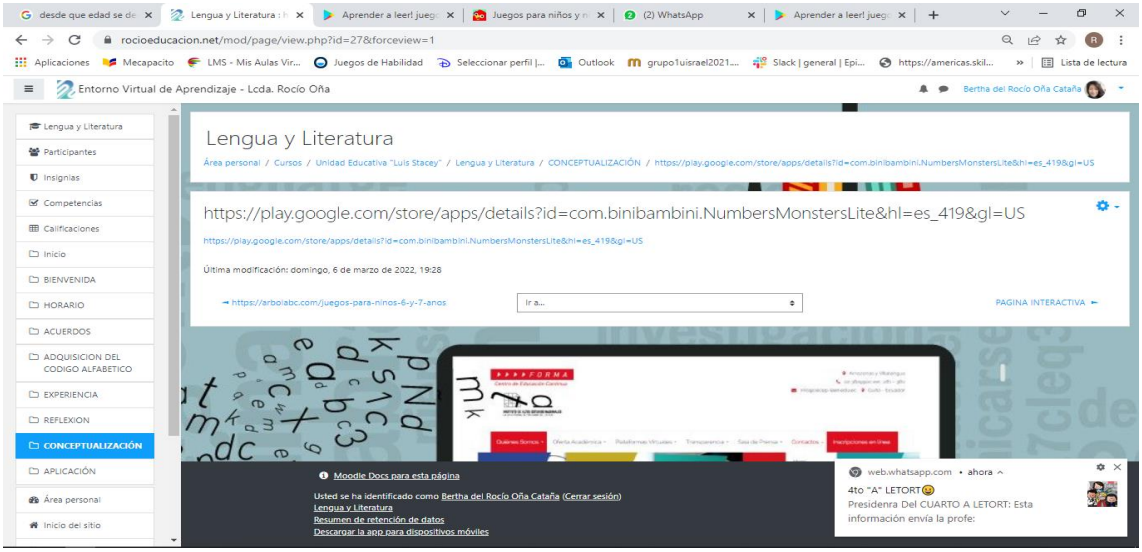


Ilustración 39_Juego interactivo 2

Son juegos infantiles educativos ABC Academia de Lectura con juegos de aprendizaje que contiene más de 500 mini juegos para niños!

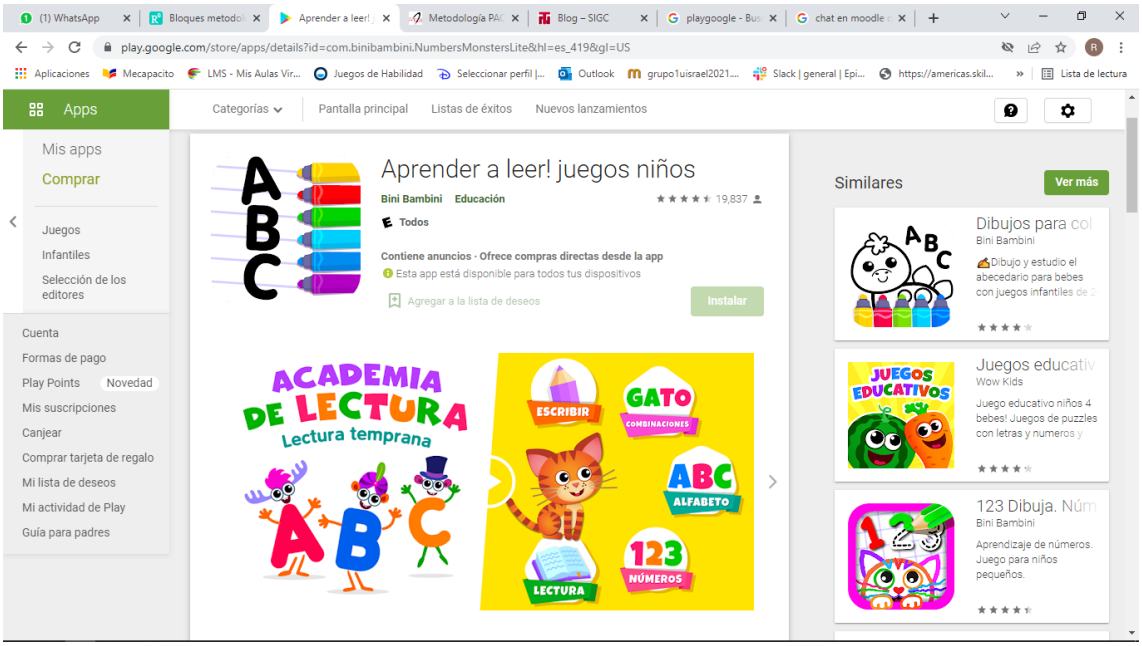


Ilustración 40_Juego interactivo Aprende a leer

Se aplica metodología

Palabra generadora: Se escoge la palabra relacionada con la vida cotidiana de los estudiantes, para descomponerla en sílabas que son recombinadas por los estudiantes para formar nuevos grupos silábicos, y luego nuevas palabras.

- Diálogo sobre la palabra y su significado.
- Separación en sílabas y presentación de familias silábicas.
- Formación de otras palabras con significado.
- Integración de elementos funcionales del lenguaje escrito.
- Integración y producción de textos significativos.
- Asignación y revisión de tareas.
- Reflexión y evaluación del avance.

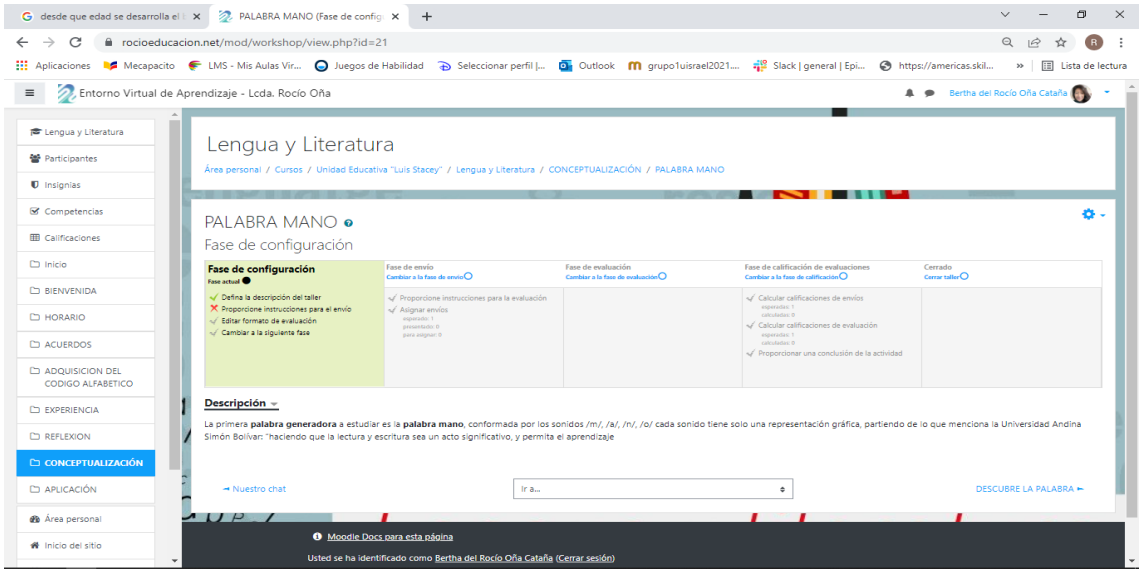


Ilustración 41_ Bloque académico aplicando la metodología ERCA (Conceptualización)

Hoja de trabajo en PDF

El formato PDF (Portable Document Format, Formato de documento portátil) es un formato de archivo universal que conserva las fuentes, las imágenes y la maquetación de los documentos originales creados en una amplia gama de aplicaciones y plataformas.

Ilustración 42_Hoja de trabajo PDF

2.3.4. APLICACIÓN

El estudiante aplica o prueba sus conocimientos recién adquiridos en el mundo real. La aplicación de aprendizaje en sí es una nueva experiencia desde la cual el ciclo comienza nuevamente.

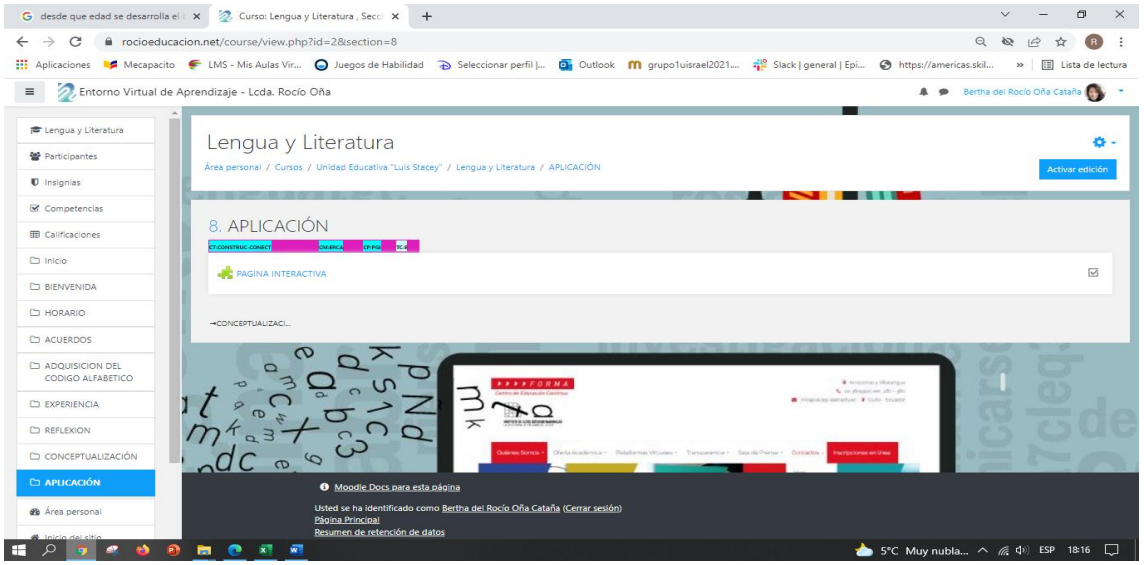


Ilustración 43_Bloque académico aplicando la metodología ERCA (Aplicación)

Video en YouTube

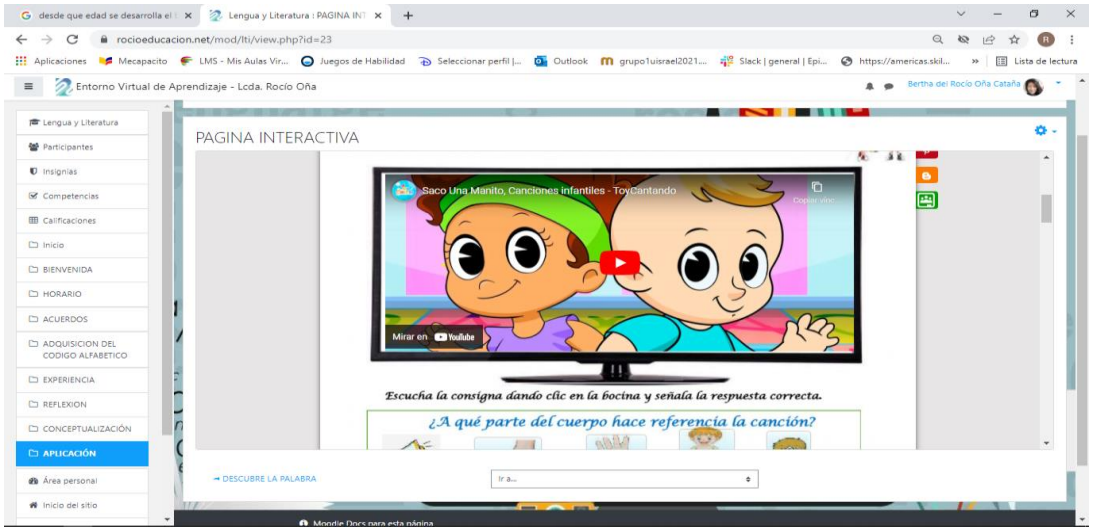


Ilustración 44_Hoja de evaluación Liveworksheets 1

Liveworksheets es una web que ofrece una herramienta gratuita muy sencilla que permite digitalizar muchas de las actividades que diseñas para tu alumnado y convertirlas en interactivas para que puedan ser realizadas fácilmente con cualquier dispositivo electrónico.

¿Cómo usar Liveworksheets?

Entrar y registrarse en el portal web de Liveworksheets.

Abre el Liveworksheets Maker.

Elige un archivo doc, docx, pdf, jpg o png en tu ordenador y elige la opción “Enviar”.

Dibuja cuadros de texto en tu ficha.

Introduce las respuestas correctas pertinentes en estos cuadros de texto

Ilustración 45_Hoja de evaluación Liveworksheets 2

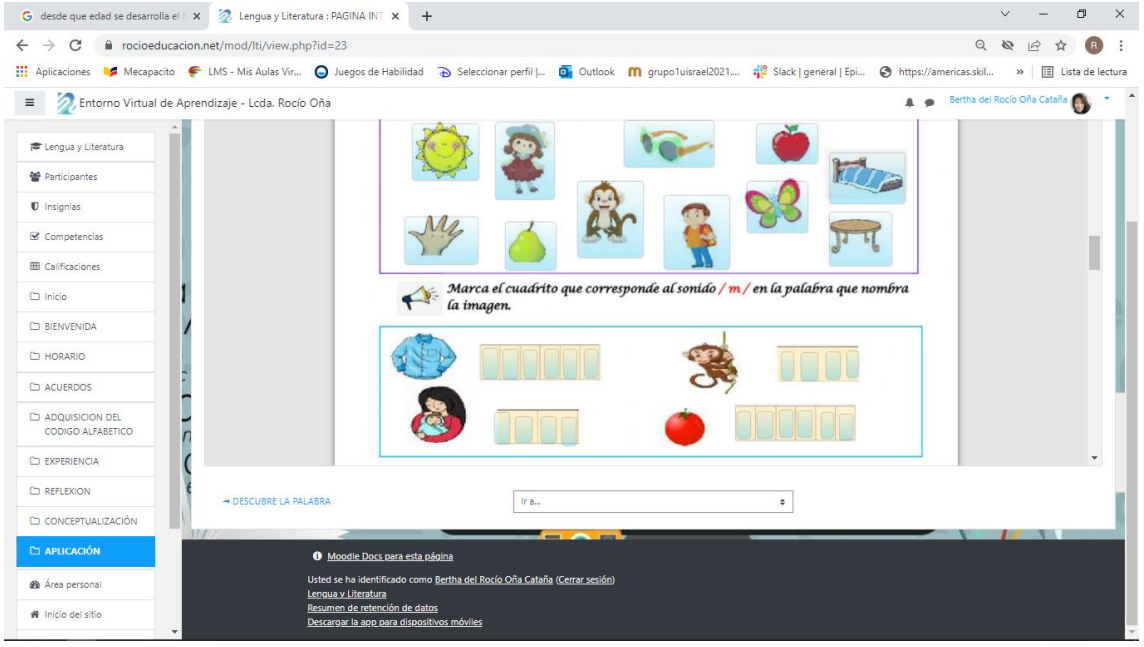


Ilustración 46_Hoja de evaluación Liveworksheets 3

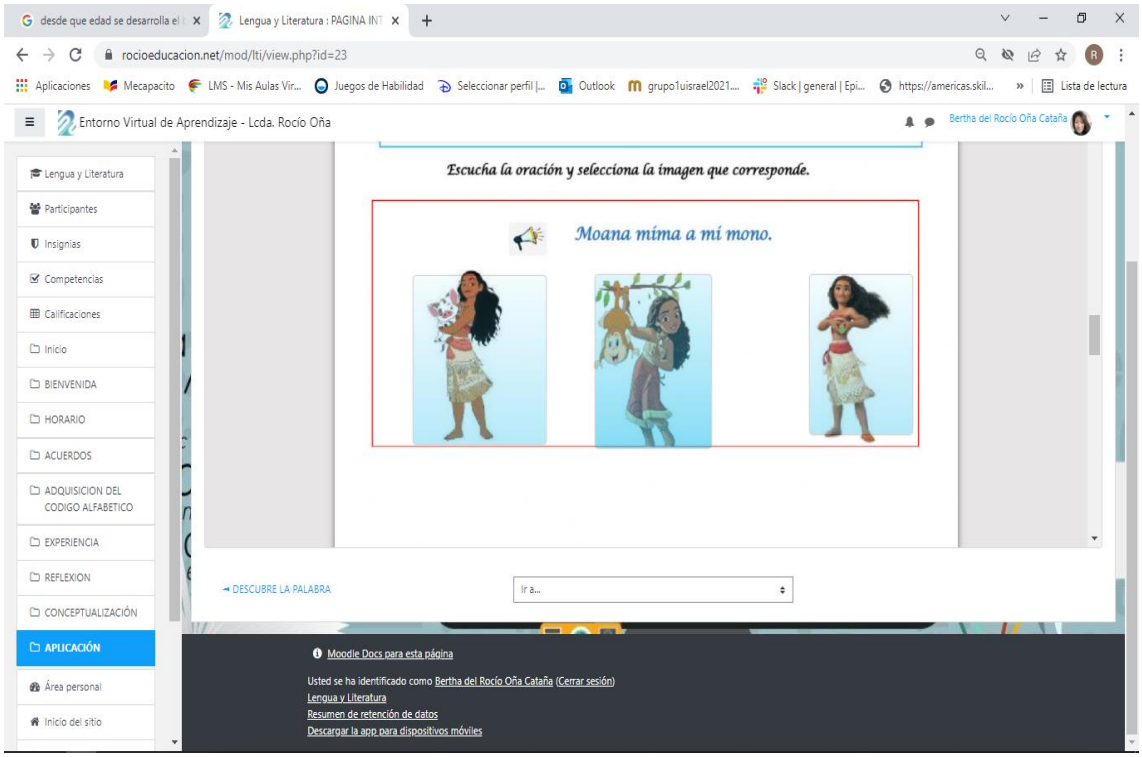


Ilustración 47_Hoja de evaluación Liveworksheets 4

2.5. Estrategias y/o técnicas

Las estrategias que se tomaron en cuenta para el desarrollo de la propuesta son de tipo tecno educativas basadas en la construcción del aprendizaje de la comprensión lectora, a continuación, se detallan las estrategias y técnicas.

- Inferencia: Esta estrategia se basa en la interpretación de nueva información, el lector parte de su experiencia y conocimientos previos para relacionarlos con datos explícitos y de esta forma se pueda extraer información implícita.
- Predicciones: Es una estrategia en la que los lectores parten de la información que ya poseen, se desarrolla antes de leer, y se toma en cuenta el título o imágenes de un texto para poder predecir de que trata la lectura.
- Parafraseo: Relaciona dos procesos importantes como son: leer y pensar. Es una técnica que permite expresar con nuestras palabras una idea o párrafo, sin descartar lo principal de su contenido.
- Vocabulario: Tiene como objetivo desarrollar la investigación de significados de palabras desconocidas con el fin de facilitar su comprensión.
- Aprendizaje colaborativo: Favorece los aprendizajes a partir de estrategias colaborativas, con la finalidad de desarrollar habilidades comunicativas y de interacción.

- Gamificación: Es una técnica que ayuda a mejorar la adquisición de conocimientos pues, permite aprender a través del juego, con el fin de conseguir mejores resultados.
- Foro: Es una técnica de comunicación, el objetivo principal es desarrollar la interacción entre estudiantes y docente, permite el intercambio de ideas y opiniones sobre varios temas en discusión.
- Organizadores gráficos: Como estrategia de aprendizaje son representaciones visuales de un contenido específico, favorecen la comprensión de un tema.
- Fichas Interactivas: Son herramientas que permiten crear contenidos interactivos y atractivos para los estudiantes, apoyan al aprendizaje de forma lúdica.
- Recursos y actividades de MOODLE: Asisten el proceso de enseñanza y aprendizaje de la comprensión lectora, entre ellas están:

Archivo: Se puede agregar archivos, subir desde una fuente externa como un ordenador, celular o Tablet.

Chat: es una herramienta de comunicación que permite a los participantes conversar en tiempo real.

Cuestionario: es una actividad que permite la calificación y retroalimentación inmediata. Existen diferentes formatos para crear cuestionarios en MOODLE, tiene la opción de múltiples intentos.

Glosario: permite crear una lista de términos y sus definiciones, puede ser una actividad colaborativa, se puede subir un documento como glosario .

Página: crea un enlace para mostrar contenido del aula virtual en MOODLE, se muestran imágenes, texto, audio, video o elementos combinados.

Etiqueta: sirve como espaciador entre los contenidos del aula virtual, puede agregarse un documento, imagen, video.

Carpeta: se puede agrupar varios archivos juntos, comprimiendo en un solo archivo ZIP

URL: es un enlace hacia un sitio web de contenido relacionado al aula virtual, facilita

Tarea: es una herramienta que permite recolectar las actividades de los participantes, permite subir formatos de todo tipo: Word, Excel, Imágenes. Las tareas quedan almacenadas para su calificación

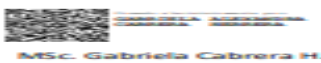
Foro: es una herramienta de configuración y trabajo, son mensajes online donde los estudiantes añaden mensajes o responden a otros, todas las entradas quedan registradas en el aula virtual

2.4. Validación de la propuesta

En la validación de la propuesta del Entorno Virtual de Aprendizaje asistieron 5 docentes con el título de Magister y Especialistas en educación.

Especialista # 1

1.-IDENTIFICACION DEL ESPECIALISTA			
Nombres y apellidos	GABRIELA ALEXANDRA CABRERA HERRERA		
Institución donde trabaja	UNIDAD EDUCATIVA FAE No. 1		
Rol que cumple en la Institución	DOCENTE		
Título de grado	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INGLES		
Institución donde lo obtuvo	UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR		
Título de la maestría	MAGÍSTER EN INNOVACIÓN DE LA EDUCACIÓN		
Institución donde lo obtuvo	UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR		
2.- TITULO DE LA INVESTIGACIÓN			
Entorno virtual MOODLE para enseñar a leer y escribir mediante la gamificación a los estudiantes se segundo grado			
OBJETIVO GENERAL	Elaborar un aula virtual de aprendizaje en MOODLE mediante la gamificación para enseñar a leer y escribir a los estudiantes de segundo grado		
3.-INDICADORES DE RESULTADOS			
Entorno virtual autónomo, colaborativo de fácil compresión e interactividad en los aprendizajes Articulación de componentes del modelo pedagógico mediado por TIC Incorporación de herramientas web 2.0 Contenidos de la asignatura de Lengua y Comunicación de acuerdo con el nivel académico de los estudiantes Motivación de los estudiantes por las clases de lecto- escritura al realizar las actividades propuestas Aporte económico al desarrollo educativo, al no tener que comprar las propuestas metodológicas y tecnológicas que se desarrollan en este trabajo de investigación			
4.-OBSERVACIONES DEL ESPECIALISTA			
4.1. Considera Usted que el trabajo de investigación tiene pertinencia en el sistema educativo.	SUFICIENTE X	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
RECOMENDACIONES			
4.2. Considera Usted que el aula virtual cumple con los indicadores de resultados.	SUFICIENTE	MEDIAMENTE X	INSUFICIENTE
RECOMENDACIONES			
4.3. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades que producen interactividad para la comprensión de los temas tratados.	SUFICIENTE	MEDIAMENTE X	INSUFICIENTE
RECOMENDACIONES			
4.4. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento.	SUFICIENTE X	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
RECOMENDACIONES			
4.5. Considera usted que el aula virtual tiene actividades que permiten la conectividad del aprendizaje.	SUFICIENTE X	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
RECOMENDACIONES			
4.6. Según su opinión como especialista, considera que el aula virtual es	Válido X		No válido



MSc. Gabriela Cabrera H.
C.I: 1721091807
Teléfono: 0983765037

Figura 48. Validación especialista 1

Fuente: Elaboración propia

Especialista # 2

1.-IDENTIFICACION DEL ESPECIALISTA	
Nombres y apellidos	Rudy Suárez Rivera
Institución donde trabaja	Escuela Luis Stacey
Rol que cumple en la Institución	Analista DECE
Título de grado	Psicóloga Educativa
Institución donde lo obtuvo	Universidad Central del Ecuador
Título de la maestría	-
Institución donde lo obtuvo	-
2.- TITULO DE LA INVESTIGACIÓN	
Entorno virtual MOODLE para enseñar a leer y escribir mediante la gamificación a los estudiantes se segundo grado	
OBJETIVO GENERAL	Elaborar un aula virtual de aprendizaje en MOODLE mediante la gamificación para enseñar a leer y escribir a los estudiantes de segundo grado.
3.-INDICADORES DE RESULTADOS	
Entorno virtual autónomo, colaborativo de fácil compresión e interactividad en los aprendizajes. Articulación de componentes del modelo pedagógico mediado por TIC. Incorporación de herramientas web 2.0. Contenidos de la asignatura de Lengua y Comunicación de acuerdo con el nivel académico de los estudiantes. Motivación de los estudiantes por las clases de lecto- escritura al realizar las actividades propuestas. Aporte económico al desarrollo educativo, al no tener que comprar las propuestas metodológicas y tecnológicas que se desarrollan en este trabajo de investigación.	

4.-OBSERVACIONES DEL ESPECIALISTA			
4.1. Considera Usted que el trabajo de investigación tiene pertinencia en el sistema educativo.	SUFICIENTE	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
	x		
RECOMENDACIONES			
4.2. Considera Usted que el aula virtual cumple con los indicadores de resultados.	SUFICIENTE	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
	x		
RECOMENDACIONES			
4.3. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades que producen interactividad para la comprensión de los temas tratados.	SUFICIENTE	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
	x		
RECOMENDACIONES			
4.4. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento.	SUFICIENTE	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
	x		
RECOMENDACIONES			
4.5. Considera usted que el aula virtual tiene actividades que permiten la conectividad del aprendizaje.	SUFICIENTE	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
	x		
RECOMENDACIONES			
4.6. Según su opinión como especialista, considera que el aula virtual es	Válido		No válido
	x		

FIRMA

Rudy Suárez R.
C.I: 1711738292
Teléfono: 0993349065

Figura 49. Validación especialista 2

Fuente: Elaboración propia

Especialista # 3

1.-IDENTIFICACION DEL ESPECIALISTA	
Nombres y apellidos	Diana Carolina Guacho Cóndor
Institución donde trabaja	Escuela Luis Stacey
Rol que cumple en la institución	Docente
Título de grado	Licenciada en Ciencias de la Educación –Educación Inicial
Institución donde lo obtuvo	Universidad Central del Ecuador
Título de la maestría	Especialista en Gestión de la Educación
Institución donde lo obtuvo	Universidad Andina Simón Bolívar
2.- TITULO DE LA INVESTIGACIÓN	
Entorno virtual MOODLE para enseñar a leer y escribir mediante la gamificación a los estudiantes se segundo grado	
OBJETIVO GENERAL	Elaborar un aula virtual de aprendizaje en MOODLE mediante la gamificación para enseñar a leer y escribir a los estudiantes de segundo grado
3.-INDICADORES DE RESULTADOS	
Entorno virtual autónomo, colaborativo de fácil comprensión e interactividad en los aprendizajes Articulación de componentes del modelo pedagógico mediado por TIC Incorporación de herramientas web 2.0 Contenidos de la asignatura de Lengua y Comunicación de acuerdo con el nivel académico de los estudiantes Motivación de los estudiantes por las clases de lecto- escritura al realizar las actividades propuestas Aporte económico al desarrollo educativo, al no tener que comprar las propuestas metodológicas y tecnológicas que se desarrollan en este trabajo de investigación	

4.-OBSERVACIONES DEL ESPECIALISTA				
4.1. Considera Usted que el trabajo de investigación tiene pertinencia en el sistema educativo.		SUFICIENTE ✓	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
RECOMENDACIONES	Resulta pertinente ya que la educación en entornos virtuales permite aprovechar recursos didácticos interactivos.			
4.2. Considera Usted que el aula virtual cumple con los indicadores de resultados.		SUFICIENTE ✓	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
RECOMENDACIONES				
4.3. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades que producen interactividad para la comprensión de los temas tratados.		SUFICIENTE ✓	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
RECOMENDACIONES	Procurar el acompañamiento en el entorno virtual del docente lo que permita solventar posibles inquietudes en tiempo real a los estudiantes			
4.4. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento.		SUFICIENTE ✓	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
RECOMENDACIONES				
4.5. Considera usted que el aula virtual tiene actividades que permiten la conectividad del aprendizaje.		SUFICIENTE ✓	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
RECOMENDACIONES	Actividades planificadas y guiadas por el docente			
4.6. Según su opinión como especialista, considera que el aula virtual es		Válido ✓		No válido

FIRMA

Nombres y apellidos: Diana Carolina Guacho Cóndor

C.I:1721945994

Teléfono: 0998729017

Figura 50. Validación especialista 3

Fuente: Elaboración propia

Especialista # 4

1.-IDENTIFICACION DEL ESPECIALISTA	
Nombres y apellidos	ROMO NARVAEZ XIMENA CUMANDÁ
Institución donde trabaja	COLEGIO NACIONAL AMAZONAS
Rol que cumple en la Institución	DOCENTE
Titulo de grado	LICENCIADA EN HISTORIA Y GEOGRAFIA
Institución donde lo obtuvo	PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
Titulo de la maestría	MAGISTER EN DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA
Institución donde lo obtuvo	UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

2.- TITULO DE LA INVESTIGACIÓN	
Entorno virtual MOODLE para enseñar a leer y escribir mediante la gamificación a los estudiantes se segundo grado	
OBJETIVO GENERAL	Elaborar un aula virtual de aprendizaje en MOODLE mediante la gamificación para enseñar a leer y escribir a los estudiantes de segundo grado

3.-INDICADORES DE RESULTADOS
Entorno virtual autónomo, colaborativo de fácil compresión e interactividad en los aprendizajes Articulación de componentes del modelo pedagógico mediado por TIC Incorporación de herramientas web 2.0 Contenidos de la asignatura de Lengua y Comunicación de acuerdo con el nivel académico de los estudiantes Motivación de los estudiantes por las clases de lecto- escritura al realizar las actividades propuestas Aporte económico al desarrollo educativo, al no tener que comprar las propuestas metodológicas y tecnológicas que se desarrollan en este trabajo de investigación

4.-OBSERVACIONES DEL ESPECIALISTA			
4.1. Considera Usted que el trabajo de investigación tiene pertinencia en el sistema educativo.	SUFICIENTE	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
		X	
RECOMENDACIONES			
4.2. Considera Usted que el aula virtual cumple con los indicadores de resultados.	SUFICIENTE	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
	X		
RECOMENDACIONES			
4.3. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades que producen interactividad para la comprensión de los temas tratados.	SUFICIENTE	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
	X		
RECOMENDACIONES			
4.4. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento.	SUFICIENTE	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
		X	
RECOMENDACIONES			
4.5. Considera usted que el aula virtual tiene actividades que permiten la conectividad del aprendizaje.	SUFICIENTE	MEDIAMENTE	INSUFICIENTE
	X		
RECOMENDACIONES			
4.6. Según su opinión como especialista, considera que el aula virtual es	Válido		No válido
	X		

FIRMA

Nombres y apellidos X. mena Cumandá Romo Narváez

C.I: 170971883-7

Teléfono: 0984529834

1

Figura 51. Validación especialista 4

Fuente: Elaboración propia

2.7.Matriz de articulación de la propuesta

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

Tabla 2.

MATRIZ DE ARTICULACIÓN

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC							
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	OG	R	E	S	I	O
Lengua y Literatura: Adquision del codigo alfabetico : mano	Constructivismo - Conectivismo (CON)	**Experiencia (E)** *Fase de contextualización*	Conocimientos adquiri	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias								
			Visualización de videos		R. Youtube - Vimeo			✓				
			Utilizar imágenes Y carteles		R. Archivo PDF			✓				
			Revisión de diapositivas		Camtasia							
		Reflexión (R) *Estructuración del conocimiento*	Construir con los participantes mapas	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	Miro							✓
			Relacionar conocimien									
			Cooperación		AA. Foro						✓	
			Debate		AS. Chat						✓	
		Conceptualización (C) *Estructuración del conocimiento*	Infografías - Ilustraciones	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. Youtube (Creately)			✓				
							✓					
			Representar la informa									
			Utilizar la información obtenida junto con									
			Organizar y comparar conocimientos		AS. Videoconferencia (Zoom)						✓	
		Aplicación (A) *Desarrollo de la destreza*	Realizar trabajos de grupo como debates o foros	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	Zoom						✓	
					AA. Quizziz -Kahoot				✓			
			Realizar indagaciones		Liveworksheets.				✓			
			Elaborar nuevos									
			Exponer en periódicos									
			Socializar la		video en Youtube					✓		
Lengua y Literatura: Adquision del codigo alfabetico : mano	Constructivismo - Conectivismo (CON)	**Experiencia (E)** *Fase de contextualización*	Conocimientos adquiri	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias								
			Visualización de videos		R. Youtube - Vimeo			✓				
			Utilizar imágenes Y carteles		R. Archivo PDF			✓				
			Revisión de diapositivas		Camtasia							
		Reflexión (R) *Estructuración del conocimiento*	Construir con los participantes mapas	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	Miro							✓
			Relacionar conocimien									
			Cooperación		AA. Foro						✓	
			Debate		AS. Chat						✓	
		Conceptualización (C) *Estructuración del conocimiento*	Infografías - Ilustraciones	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. Youtube (Creately)			✓				
							✓					
			Representar la informa									
			Utilizar la información obtenida junto con									
			Organizar y comparar conocimientos		AS. Videoconferencia (Zoom)						✓	
		Aplicación (A) *Desarrollo de la destreza*	Realizar trabajos de grupo como debates o foros	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	Zoom						✓	
					AA. Quizziz -Kahoot				✓			
			Realizar indagaciones		Liveworksheets.				✓			
			Elaborar nuevos									
			Exponer en periódicos									
			Socializar la información.		video en Youtube					✓		

Matriz de articulación

Lengua y Literatura: Adquision del codigo alfabético mano	**Constructivismo - Conectivismo (CON)**	**Experiencia (E)** *Fase de contextualización*	Conocimientos adquiri	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias								
			Visualización de videos		R. Youtube - Vimeo			✓				
			Utilizar imágenes Y carteles		R. Archivo PDF			✓				
			Revisión de diapositivas		Camtasia							
		Reflexión (R) *Estructuración del conocimiento*	Construir con los participantes mapas conceptuales	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	Miro							✓
			Relacionar conocimien									
			Cooperación		AA. Foro						✓	
			Debate		AS. Chat						✓	
		Conceptualización (C) *Estructuración del conocimiento*	Infografías - Ilustraciones	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. Youtube (Creately)			✓				
							✓					
			Representar la informa									
			Utilizar la información obtenida junto con videos, mapas, imágenes para orientar a la identificación.									
			Organizar y comparar conocimientos		AS. Videoconferencia (Zoom)						✓	
		Aplicación (A) *Desarrollo de la destreza*	Realizar trabajos de grupo como debates o	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	Zoom						✓	
			Realizar indagaciones		AA. Quizziz -Kahoot				✓			
			Elaborar nuevos		Liveworksheets.				✓			
			Exponer en periódicos									
			Socializar la información.		video en Youtube					✓		

Lengua y Literatura: Adquision del codigo alfabético mano	**Constructivismo - Conectivismo (CON)**	**Experiencia (E)** *Fase de contextualización*	Conocimientos adquiri	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias								
			Visualización de videos		R. Youtube - Vimeo			✓				
			Utilizar imágenes Y carteles		R. Archivo PDF			✓				
			Revisión de diapositivas		Camtasia							
		Reflexión (R) *Estructuración del conocimiento*	Construir con los participantes mapas conceptuales	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	Miro							✓
			Relacionar conocimien									
			Cooperación		AA. Foro						✓	
			Debate		AS. Chat						✓	
		Conceptualización (C) *Estructuración del conocimiento*	Infografías - Ilustraciones	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. Youtube (Creately)			✓				
							✓					
			Representar la informa									
			Utilizar la información obtenida junto con videos, mapas, imágenes para orientar a la identificación.									
			Organizar y comparar conocimientos		AS. Videoconferencia (Zoom)						✓	
		Aplicación (A) *Desarrollo de la destreza*	Realizar trabajos de grupo como debates o	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	Zoom						✓	
			Realizar indagaciones		AA. Quizziz -Kahoot				✓			
			Elaborar nuevos		Liveworksheets.				✓			
			Exponer en periódicos									
			Socializar la información.		video en Youtube					✓		

Tabla 3_Matriz de articulación

CONCLUSIONES

- Los fundamentos teóricos aplicados en el proceso de enseñanza aprendizaje en la lecto-escritura en el Aula Virtual creada en MOODLE permitieron respaldar el proceso educativo, las actividades y herramientas digitales seleccionadas motivaron y favorecieron el aprendizaje de los estudiantes se segundo grado de la Escuela de educación Básica “Luis Stacey “
- El diagnóstico del estado actual del proceso de enseñanza y aprendizaje en la lecto – escritura en los estudiantes de segundo grado de la escuela de Educación Básica “Luis Stacey “realizado mediante una encuesta permitió conocer el nivel de conectividad, uso de herramientas digitales en la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura
- El Aula Virtual para la enseñanza y aprendizaje de la lecto- escritura se desarrolló en MOODLE, se seleccionó esta plataforma debido a su interfaz versátil y dinámica, se pueden agregar actividades y herramientas digitales colaborativas de forma sencilla, favoreciendo el aprendizaje de los estudiantes de segundo grado de la escuela de Educación Básica “Luis Stacey “
- La valoración del Aula Virtual de lecto-escritura en los estudiantes de segundo grado de la Escuela de educación Básica “Luis Stacey “ de parte de los especialistas permitió estructurar de forma adecuada las actividades y recursos digitales empleados, la validación permitió alinear el contenido de la plataforma a los requerimientos del Currículo Nacional vigente.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda utilizar la metodología ERCA dentro del aula virtual en MOODLE para la enseñanza y aprendizaje lengua y Literatura en el Segundo grado de la escuela de Educación básica “Luis Stacey “Educación General Básica, debido a que se alinea con los principios curriculares del Ministerio de Educación.
- Se recomienda la utilización de entornos virtuales en la enseñanza de la lecto-escritura, debido a que las herramientas digitales que se pueden emplear permiten a los estudiantes realizar actividades interactivas y motivantes.
- Se recomienda implementar Aulas Virtuales en MOODLE para la enseñanza de la lecto- escritura, previamente orientando del funcionamiento de la plataforma a los estudiantes y padres de familia, para que puedan acceder a las actividades sincrónicas y asincrónicas propuestas por el docente.
- Se recomienda que la validación de expertos debe llevarse a cabo por profesionales que tengan conocimientos de TIC y Entornos Virtuales Educativos, de tal forma que validen la propuesta de investigación y contribuyan con su mejora.

BIBLIOGRAFÍA

Alexandra, P. H. (2021). *Procesos pedagógicos de innovación tecnológica en el ámbito educativo.* Obtenido de https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2737/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2021-022.pdf

Camacho, E. L. (2021). *Aprendizaje .* Obtenido de file:///C:/Users/crist/Downloads/Libro%20CIIM2020_VF.pdf

Campos, L. G. (2019). *Conectivismo como teoría de aprendizaje.* Obtenido de file:///C:/Users/crist/Downloads/Dialnet-ConectivismoComoTeoriaDeAprendizaje-4169414.pdf

Cevallos, P. J. (2020). *Estrategia metodológica mediada por TIC, fortaleciendo la enseñanza .* Obtenido de https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2388/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-016.pdf

Chávez, M. F. (2021). *Procesos pedagógicos e innovación tecnológica.* Obtenido de https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2823/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2021-065.pdf

González, J. M. (2019). *Enfoques constructivistas en educación.* Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/155/15519374001.pdf

Jacome. (2021). *Concepto de método de observación.* Obtenido de https://deconceptos.com/ciencias-sociales/metodo-de-observacion

Murillo, A. (2021). *¿Qué es Moodle y para qué sirve?* Obtenido de https://www.lucushost.com/blog/que-es-moodle/#:~:text=Moodle%20es%20un%20gestor%20de,y%20colaborar%20en%20su%20desarrollo.

Núñez, L. (2021). *Una Herramienta que nos ayudará con las Encuestas.* Obtenido de https://blog.continental.edu.pe/uc-virtual/una-herramienta-que-nos-ayudara-con-las-encuestas/

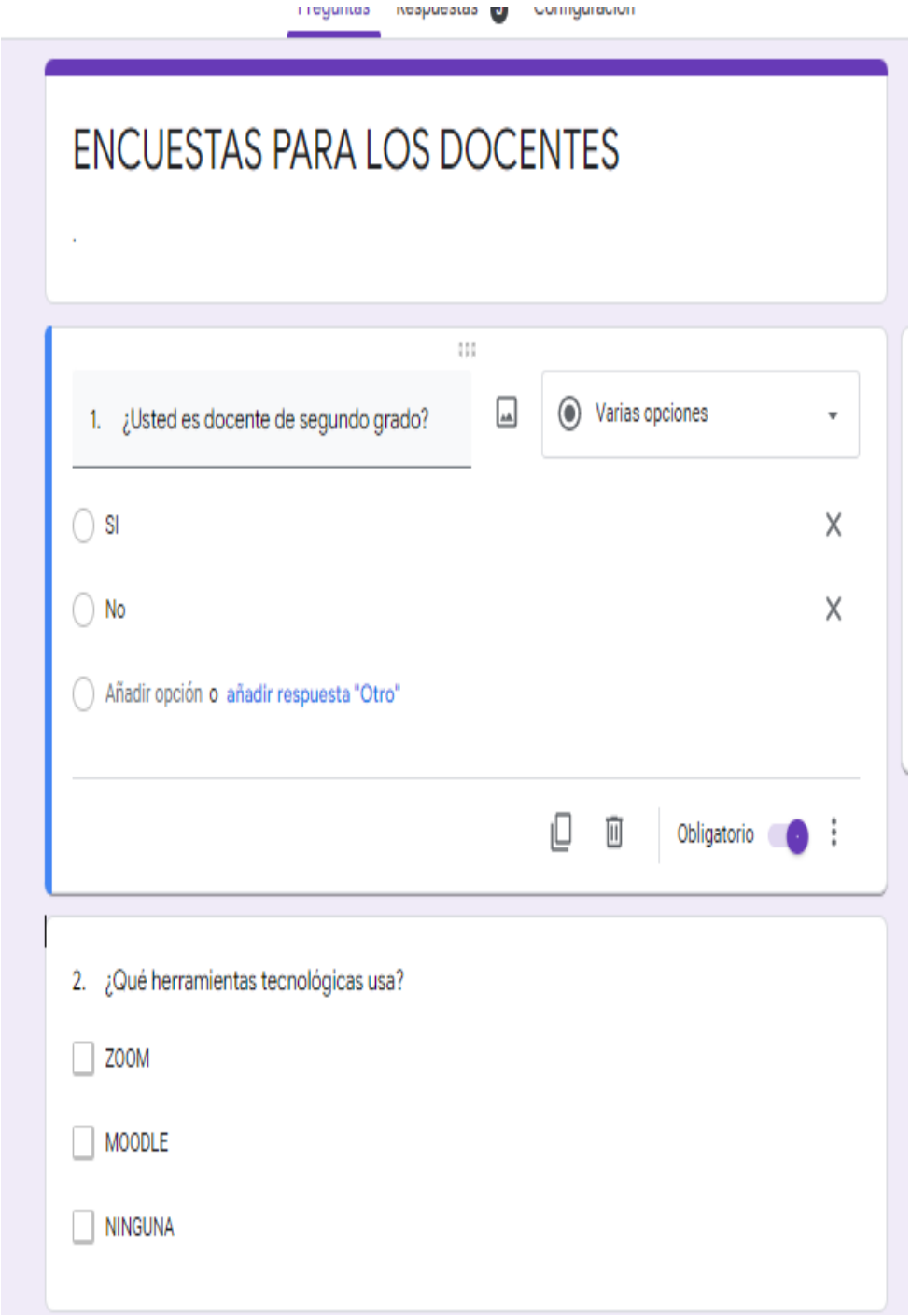
Serrano, P. (2020). *Plataforma Virtual.* Obtenido de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/5049/mpcs1de1.pdf?sequence

Tobón, S. (2020). *Educación .* Obtenido de https://memoriascimted.com/wp-content/uploads/2017/01/Libro-Educaci%C3%B3n-Bimodal-Teledu-2017.pdf

Vásquez, P. J. (2020). *Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo.*

ANEXOS

Formato de encuestas para los docentes



3. ¿Conoce la plataforma MOODLE y la maneja?

- SI
- No

4. ¿Qué páginas web conoce para la enseñanza de la lectoescritura en niños?

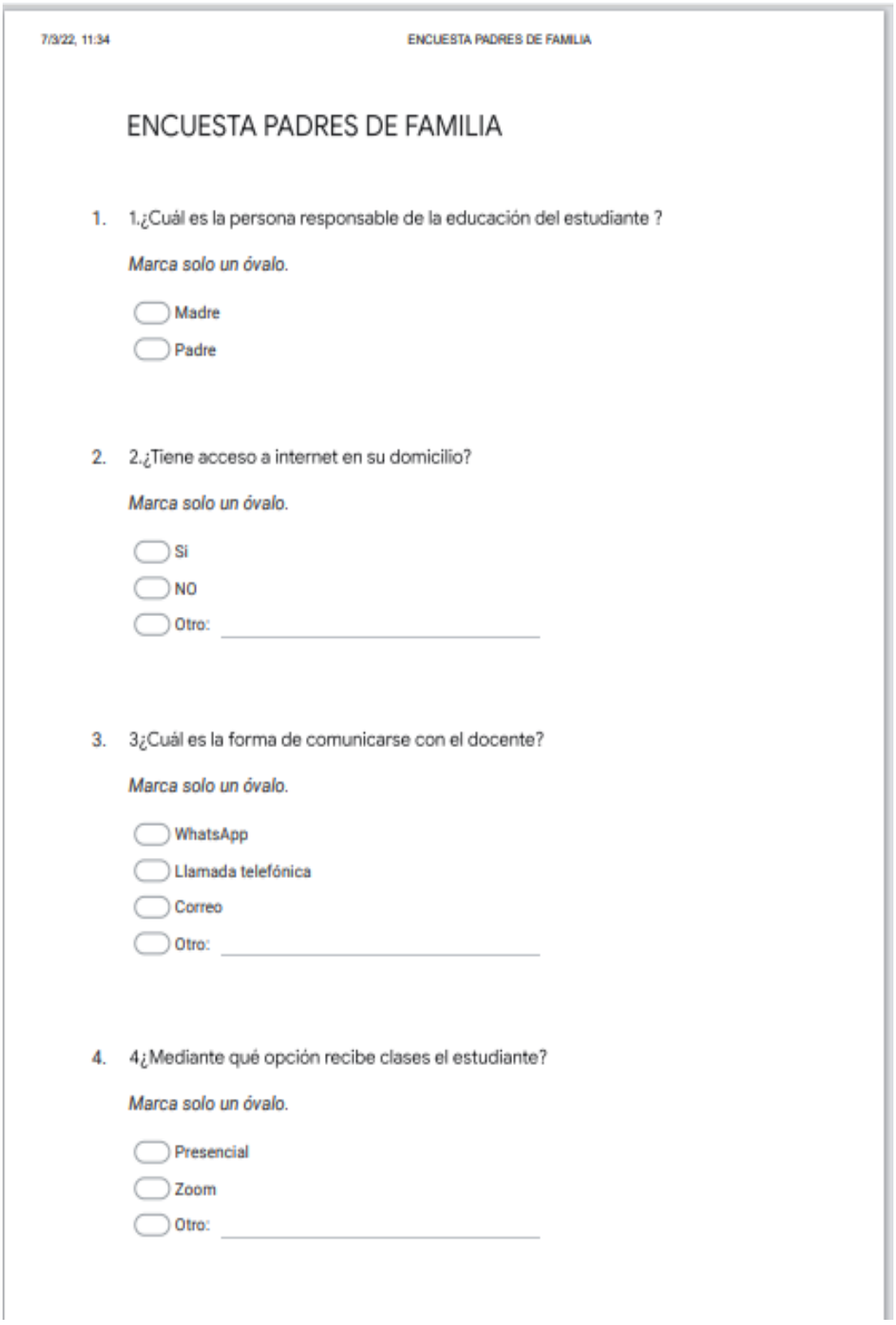
- CRECELETRAS
- TRABADAS
- EL TREN DEL ALFABETO
- NINGUNA

5. ¿Qué estrategia metodológica aplica para la enseñanza de la lectoescritura?

- LA PALABRA GENERADORA
- NINGUNA

Encuestas registradas

FORMATO DE ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA



7/3/22, 11:34 ENCUESTA PADRES DE FAMILIA

ENCUESTA PADRES DE FAMILIA

1. 1.¿Cuál es la persona responsable de la educación del estudiante ?

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ Madre
   - ◯ Padre

2. 2.¿Tiene acceso a internet en su domicilio?

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ Si
   - ◯ NO
   - ◯ Otro: _____

3. 3¿Cuál es la forma de comunicarse con el docente?

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ WhatsApp
   - ◯ Llamada telefónica
   - ◯ Correo
   - ◯ Otro: _____

4. 4¿Mediante qué opción recibe clases el estudiante?

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ Presencial
   - ◯ Zoom
   - ◯ Otro: _____

5. 5.¿Su representado ha rendido una evaluación de lengua online ?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Si
- ◯ No
- ◯ Otro: _____

6. 6.¿Le gustaría que el estudiante utilice una Aula Virtual para el aprendizaje de la lecto -escritura ?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Si
- ◯ No

7. 7¿Le gustaría que el estudiante practicara lecto -escritura mediante juegos online?

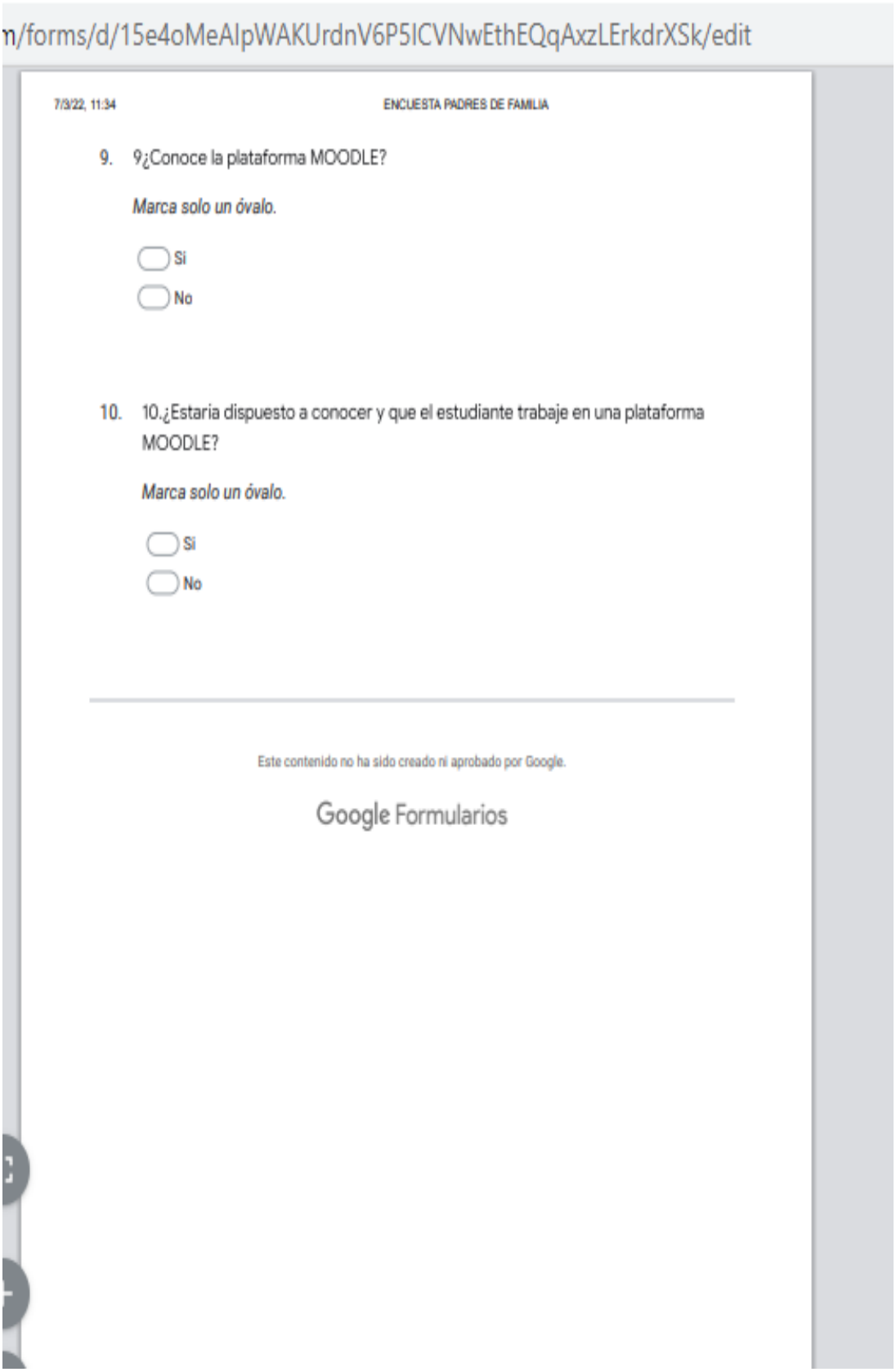
Marca solo un óvalo.

- ◯ Si
- ◯ No

8. 8. ¿Desearía que las clases sean más interactivas?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Si
- ◯ No



n/forms/d/15e4oMeAlpWAKUrdnV6P5ICVNwEthEQqAxzLErkdrXSk/edit

9. 9¿Conoce la plataforma MOODLE?

Marca solo un óvalo.

- Si
- No

10. 10.¿Estaria dispuesto a conocer y que el estudiante trabaje en una plataforma MOODLE?

Marca solo un óvalo.

- Si
- No

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Encuestas registradas de los padres de familia