

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

“Entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura”

Trabajo de titulación previa a la obtención del

Título de Magister en Educación, Tecnología e innovación

Autor: Ángel Xavier Toapanta Guamán

Tutor: PhD. Edison Duván Ávalos Flórez

Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el maestrante Ángel Xavier Toapanta Guamán con el número de cédula 172006165-2ha elaborado el trabajo de titulación: “Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Asignatura de Lengua y Literatura”

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en la Codificación del reglamento de Régimen Académico y de estudiantes de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi con RESOLUCIÓN N° 171-CSUP- 2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.

f.....

PhD. Edison Duván Ávalos Flórez

C.I: 0402036180

Tulcán, noviembre de 2024

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación

Yo, Ángel Xavier Toapanta Guamán ciudadano ecuatoriano con cédula de identidad número 172006165-2 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



f.....

Toapanta Guaman Ángel Xavier

Tulcán, noviembre de 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Ángel Xavier Toapanta Guamán declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Asignatura de Lengua y Literatura” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Toapanta Guaman Ángel Xavier

C.I: 1720061652

AUTOR

Tulcán, noviembre de 2024

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a Dios por su amor infinito, quien me ha dado la vida y las fuerzas para seguir adelante.

A mi hijo Esteban y mi esposa Stefani quienes han sido mi inspiración y me han brindado su apoyo incondicional, a quienes son mi motor que me empujan cada mañana para ser un mejor ser humano.

AGRADECIMIENTO

Al terminar esta etapa de mi vida quiero extender mis agradecimientos a quienes fueron mi soporte en todo este trayecto, siendo mi motivación e inspiración brindándome la fortaleza necesaria para cumplir mis metas. Agradecida con DIOS, mi hijo y mi esposa por su apoyo incondicional pese a las adversidades.

Mi gratitud a la Politécnica Estatal del Carchi por abrirme las puertas al fortalecimiento de mi profesión docente.

A mi tutor Dr. Edison Duván Ávalos Flórez por su acompañamiento y sugerencias brindadas a lo largo del desarrollo del presente trabajo.

A la Unidad Educativa “Carlos Guerra Boada” por permitirme realizar la presente propuesta.

ÍNDICE DE CONTENIDO

CERTIFICADO DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE TRABAJO.....	iii
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE DE CONTENIDO	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
ÍNDICE DE ANEXOS	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT	xiv
CAPÍTULO I.....	15
PROBLEMA	15
1.1. Planteamiento del Problema.....	15
1.2. Preguntas de Investigación.....	17
1.3. Objetivos de la Investigación	18
1.3.1. General	18
1.3.2. Específicos.....	18
1.4. Justificación.....	18
CAPÍTULO II.....	21
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	21
2.1. Antecedentes	21
2.2. Marco Teórico	28

2.3. Marco Legal	48
CAPÍTULO III	50
METODOLOGÍA.....	50
3.1 Descripción del área de estudio/Grupo de estudio	50
3.2. Enfoque y tipo de investigación	52
3.3. Operacionalización de variables.....	52
3.4. Procedimientos	56
3.5. Consideraciones Bioéticas.....	57
CAPÍTULO IV	58
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	58
4.1. Resultados	58
4.2. Hallazgos importantes dentro las técnicas de recolección de datos de la encuesta a estudiantes- docentes y la entrevista:.....	91
CAPÍTULO V.....	95
PROPUESTA	95
5.1. Introducción.....	96
5.2. Justificación.....	96
5.3. Factibilidad.....	99
5.4. Objetivos	99
5.5. Fundamentación teórica	99
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	130
Conclusiones.....	130
Recomendaciones	131
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	132
ANEXOS	141

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Características de los EVA	34
Tabla 2. Sistemas de Gestión de los EVA (LMS)	36
Tabla 3. Clasificación de los EVA	38
Tabla 4. Macro destrezas para propiciar Lengua y Literatura	42
Tabla 5 Bloques de la cátedra de Lengua y Literatura	43
Tabla 6. Matriz de operacionalización de Variables	53
Tabla 7. Resultados de las Entrevistas a los directivos	80
Tabla 8. Evaluaciones docentes.....	128

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Aporte de los EVA.....	32
Figura 2. Elementos del EVA.....	35
Figura 3. Ajuste Curricular.....	46
Figura 4. Ubicación de Google Maps.....	50
Figura 5. Conocimiento sobre los EVA desde la perspectiva de los docentes.....	59
Figura 6. El EVA como facilitador de un aprendizaje significativo	60
Figura 7. Los EVA para facilitar la comunicación óptima de los estudiantes	61
Figura 8. Los EVA como necesarios en la enseñanza de Lengua y Literatura	63
Figura 9. Los EVA como herramienta para organizar contenidos y actividades virtuales ..	64
Figura 10 Uso docente de herramientas tecnológicas para impartir clases	66
Figura 11 Frecuencia de integración de herramientas interactivas en Lengua y Literatura	67
Figura 12 La Unidad Educativa y el uso de plataformas digitales	68
Figura 13 La plataforma institucional y la interacción de los estudiantes	70
Figura 14. Plataformas digitales para la enseñanza de Lengua y Literatura	72
Figura 15. Recursos digitales para la enseñanza de Lengua y Literatura.....	73
Figura 16. Medios utilizados para enviar tareas y material de apoyo	75
Figura 17 Motivación de los estudiantes en aprender Lengua y Literatura	76
Figura 18 Capacidad de manejo de las herramientas tecnológicas de interacción con los estudiante	78
Figura 19. Desarrollo de una guía para aplicación de un EVA Moodle.....	79
Figura 20. Facilidad para utilizar y navegar en Moodle.....	86
Figura 21 Recursos que ofrece la plataforma Moodle.....	87
Figura 22 Aceptación del uso de la plataforma Moodle.....	88
Figura 23 Realización de lecturas comprensivas de la asignatura de Lengua y Literatura ..	89
Figura 24 Aplicación de actividades para escribir correctamente	90
Figura 25 La escucha activa mediante contenido de video y audio	91
Figura 26. Descarga de Moodle desde la web.....	101
Figura 27. Creación de usuario en Moodle	102
Figura 28 Inicio de sesión y acceso	106
Figura 29. Recursos añadidos.....	109

Figura 30. Archivos y recursos.....	109
Figura 31. Organización del contenido	111
Figura 32. Añadir actividades.....	113
Figura 33. Configurar Tareas A.....	115
Figura 34. Configuración de tareas B.....	116
Figura 35. Diseño de curso.....	118
Figura 36. Modo edición	121
Figura 37. Modo edición activado.....	121
Figura 38. Ejemplo de información general de un curso Moodle	124
Figura 39. Leoteca.....	125
Figura 40. Typely	126
Figura 41. Storybird.....	126
Figura 42. Liveworksheet.....	126
Figura 43. Kahoot.....	127
Figura 44. Socrative.....	127
Figura 45. Quizziz	127
Figura 46. Educaplay.....	127

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Encuesta para los docentes	141
Anexo B. Encuesta para los estudiantes.....	146
Anexo C. Entrevista a los directivos	146
Anexo D. Valides de instrumentos de investigación.....	148
Anexo E. Certificado de validez del Abstract.....	150

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se centra en analizar el impacto que tienen los Entornos Virtuales de Aprendizaje en este caso Moodle para la asignatura de lengua y literatura en la Unidad Educativa “Carlos Guerra Boada”, ubicada en Quito, durante el año escolar 2022 – 2023. Manteniendo los objetivos específicos de diagnosticar la situación actual del desarrollo de EVA para la asignatura de lengua y literatura, partiendo de las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente; Identificar las herramientas tecnológicas para la creación de entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura, partiendo de las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente y; Diseñar entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura partiendo de las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente para los estudiantes de la unidad educativa Carlos Guerra Boada. Para ello se planteó un marco metodológico centrado en un enfoque cuantitativo, mediante un tipo de investigación descriptiva, en el cual se desarrollan tres instrumentos de recolección de datos, la encuesta dirigida a 16 docentes, la entrevista aplicada a 2 autoridades de la institución rector-vicerrectora y la encuesta aplicada al quinto año de E.G.B paralelo “B”. Entre los resultados más relevantes se presenta que los 35 estudiantes se familiarizaron con el Eva Moodle de manera significativa, considerando una plataforma fácil de usar, siendo un aporte positivo en el proceso de enseñanza -aprendizaje de la materia de Lengua y literatura. Se concluye que la repercusión de los EVA en la materia de lengua y literatura ha sido ventajosa. Sin embargo, para optimizar su potencial, es imperativo continuar con la inversión en formación docente y mejorar la infraestructura tecnológica existente, asegurando de esta manera que todos los alumnos puedan aprovechar esta innovadora modalidad de aprendizaje.

Palabras clave: enseñanza-aprendizaje, entorno virtual, Lengua y Literatura.

ABSTRACT

This research work focuses on analyzing the impact that Virtual Learning Environments have in this case Moodle for the subject of language and literature in the “Carlos Guerra Boada” Educational Unit, located in Quito, during the 2022-2023 school year. Maintaining the specific objectives of diagnosing the current situation of the development of EVA for the subject of language and literature, based on the skills declared in the current national basic curriculum; Identify the technological tools for the creation of virtual learning environments for the subject of language and literature, based on the skills declared in the current national basic curriculum and; Design virtual learning environments for the subject of language and literature based on the skills declared in the current national basic curriculum for the students of the Carlos Guerra Boada educational unit. To this end, a methodological framework was proposed that focused on a quantitative approach, through a type of descriptive research, in which three data collection instruments were developed: a survey directed to 16 teachers, an interview applied to 2 authorities of the rector-vice-rector institution, and a survey applied to the fifth year of parallel E.G.B "B". Among the most relevant results, it is presented that the 35 students became familiar with Eva Moodle in a significant way, considering it an easy-to-use platform, being a positive contribution to the teaching-learning process of the subject of Language and Literature. It is concluded that the impact of the EVA in the subject of Language and Literature has been advantageous. However, to optimize its potential, it is imperative to continue investing in teacher training and improve the existing technological infrastructure, thus ensuring that all students can take advantage of this innovative learning modality.

Keywords: teaching-learning, virtual environment, Language and Literature.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1.Planteamiento del Problema

El entorno virtual del aprendizaje denominado también como EVA, es una de las principales herramientas que favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, también se ha podido corroborar que, si bien es cierto representa un beneficio para el estudiante en los procesos educativos. Muñoz (2020) afirma:

en la actualidad aún existe cierta restricción por la falta de recurso tecnológico en las instituciones educativas, debido a que es necesario tener un espacio virtual donde se puedan crear secuencias didácticas que enlacen los recursos educativos digitales creados con las tecnologías de la información. (p.52)

De igual manera, otra de las problemáticas que se ha identificado dentro de los entornos virtuales del aprendizaje, es el hecho de que hay falta de adaptación de esta metodología para ciertos docentes y estudiantes. A pesar de que el Ministerio de Educación invirtiera en este tipo de educación para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, no se dio un enfoque de adaptación, lo que provocó una gran cantidad de dificultades e inconvenientes en estos procesos, tales como; el desconocimiento de varios docentes que se les complicaba enseñar mediante una plataforma virtual, los estudiantes que a pesar de que nacieron en la era de la tecnología y la comunicación no estaban preparados para el uso y manejo de estas plataformas, mientras que los padres de familia no se sintieron confiados de poder contribuir con los estudios de sus hijos por medio del uso de las herramientas tecnológicas (Reyes, 2021).

Bajo esta realidad se evidenció mayor problemática en el proceso de confinamiento que se vivió a causa de la reciente pandemia, debido a que por medidas adoptadas por las autoridades de salud, se propendió el distanciamiento entre personas y esto dio lugar a una paralización de actividades presenciales, lo que orillo a las instituciones de educación a tomar medidas como las clases en línea para evitar la pérdida de avance en la educación, lo que

permitió evidenciar todas estas problemáticas en el uso de las plataformas digitales, debido a que al desconocimientos y el cambio abrupto de modalidad educacional, todos los involucrados resintieron el cambio por la falta conocimiento propicio para el manejo adecuado de esta nueva modalidad de estudio (Moreira, 2021).

Por lo tanto, nace la necesidad incorporar en el país el proceso de evaluación PISA, los cuales permiten analizar y contrastar los resultados obtenidos entre Ecuador y otros países, estos resultados evidencian la calidad, igualdad y eficiencia de los sistemas escolares. Este proceso de evaluación se llevó a cabo en octubre del año 2017, por parte del Instituto Nacional de Evaluación Educativa INEVAL, aplicado a 6100 estudiantes que van desde octavo año de E.G.B hasta tercer año de B.G.U. Los resultados arrojaron en la población de estudio que el mínimo nivel de competencia en lectura corresponde al 49%, en matemática el 29%, resumiendo así su bajo rendimiento en dichas áreas de prioridad en el currículo nacional, además, se obtuvo mayor desempeño las instituciones que corresponden al sector urbano frente a las instituciones rurales, demostrando así el bajo nivel en los sistemas escolares. (Instituto Nacional de Evaluación Educativa, 2017)

Bajo esta perspectiva, es preciso mencionar que la misión de la Unidad Educativa Carlos Guerra Boada, institución que es el objeto de estudio de la presente investigación, es la oferta de educación de calidad y calidez, sin embargo, en el área de lengua y literatura se evidenció en pandemia dificultades en el manejo de entornos virtuales de aprendizaje, detallando a continuación los siguientes complicaciones: dificultades por parte del personal docente, por ejemplo, desconocimiento de herramientas tecnológicas, inconvenientes al subir material de lectura, comprimir vídeos grabados de clases anteriores para subirlos en la plataforma, el envío de tareas y recepción, no hubo interacción asertiva con los estudiantes, por ende, actividades que dinamicen el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Con la modalidad presencial, los docentes y estudiantes nuevamente se han alejado de un método virtual de aprendizaje, desconociendo su importancia en el proceso educativo que no promueve el desarrollo de habilidades y destrezas tecnológicas en los estudiantes, sin el apoyo de un entorno virtual de aprendizaje en control y evaluación de actividades puede ser más complicado para el docente, además que restringe las posibilidades de utilizar las distintas herramientas digitales para mejorar los procesos educativos, de igual manera, reduce las posibilidades de que los estudiantes se adapten mejor a la actualidad tecnológica en la que

se desarrolla la sociedad. Con ello se evidencia que sin los entornos virtuales no se puede conseguir lo estipulado en la misión de la entidad educativa.

Ya con un mundo digitalizado, porque se puede decir que la tecnología vino para quedarse, porque no, mantener un Eva con el fin de organizar las clases con medios y herramientas digitales, con el fin de que los estudiantes se mantengan conectados con la materia y el docente. En la Unidad Educativa “Carlos Guerra Boada”, comprendida en el periodo académico 2022 – 2023, presenta un notable inconveniente con los vacíos que dejó la pandemia en la asignatura de Lengua y Literatura y en todas las materias, siendo esta la base de todo. Por esta razón, sería útil cristalizar los entornos virtuales de aprendizaje para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje y así los estudiantes puedan visitar el EVA Moodle, con el fin de que puedan los estudiantes interactuar con las herramientas digitales, manteniendo un hilo conector de conocimiento.

Con lo expuesto, como tutor del paralelo, se motivó a los 35 estudiantes a ingresar al Entorno virtual Moodle para dinamizar el aprendizaje de los contenidos de la materia de lengua y literatura, promoviendo su interacción y motivación por aprender. Proponiendo diversas actividades como foros, videos, herramientas gamificadoras, libros, cuentos, etc., dando como resultado una aceptación significativa hacia este tipo de actividades digitales, ya que por familia cuentan con dispositivos tecnológicos que facilitan su integración a la plataforma. Evidenciando el impacto positivo que tiene el uso del Eva Moodle en el área mencionada.

Con la problemática educativa que vive la institución los maestros tienen la necesidad de salir de su zona de confort, explotando su ser creativo e innovador que busquen soluciones apropiadas que permitan viabilizar alternativas, que contribuyan a elevar la calidad y eficacia de la educación. En este contexto, el problema de investigación radica en la falta de un Entorno Virtual de Aprendizaje Moodle para el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa “Carlos Guerra Boada”.

1.2.Preguntas de Investigación

- ¿Cuál es la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura en la Unidad Educativa “Carlos Guerra Boada”, ubicada en DM de Quito, durante el año escolar 2022 – 2023?

- ¿Cuál es la situación actual del desarrollo de Entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura partiendo de las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente?
- ¿Cómo identificar las herramientas tecnológicas para la creación entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura partiendo de las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente?
- ¿Cómo diseñar entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura partiendo de las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente para los estudiantes de la unidad educativa Carlos Guerra Boada?

1.3.Objetivos

1.3.1. General

Analizar el impacto de los entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura en la Unidad Educativa “Carlos Guerra Boada”, ubicada en DM de Quito, durante el año escolar 2022 – 2023.

1.3.2. Específicos

- Diagnosticar la situación actual del desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura, partiendo de las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente.
- Identificar las herramientas tecnológicas para la creación de entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura, partiendo de las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente.
- Diseñar entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura partiendo de las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente para los estudiantes de la unidad educativa Carlos Guerra Boada.

1.4. Justificación

La presente investigación se cataloga como conveniente porque diseñar entornos virtuales de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Carlos Guerra Boada, permiten cumplir con la misión del sistema educativo nacional de ofrecer una

educación de calidad y calidez. En este sentido, se aborda el desarrollo de las destrezas y habilidades lingüísticas y tecnológicas en los estudiantes, lo que se vincula con lo establecido en el currículo de educación vigente a nivel nacional.

Es relevante a nivel social porque permite presentar una solución estructurada y real al problema de la falta de entornos virtuales en la en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Carlos Guerra Boada. En este contexto, comprende un examen objetivo de las características del fenómeno de estudio, centrados en la realidad de la institución educativa, en consecuencia, puede ser aplicada para solventar el problema planteado, beneficiando a los estudiantes, docentes y comunidad educativa que conforma esta institución.

Las implicaciones practicas se relacionan directamente a las condiciones actuales del problema en la institución educativa, considerando que es una barrera en el desarrollo da las competencias digitales de los estudiantes y de los docentes del lugar. Resulta de gran impacto porque la propuesta presentada esta basada en el contexto actual de la institución, estableciendo que las acciones presentadas se ajustan a los recursos y espacios digitales que mantiene el lugar.

Con referencia al valor teórico, es preciso mencionarse que la investigación es transcendental, debido a que se identifica las herramientas tecnológicas que permiten la creación de entornos virtuales de aprendizaje, permitiendo la mejora del proceso educativo, por medio de la indagación científica, sirviendo como un precedente para futuras investigaciones de temas similares.

Por consiguiente, este trabajo investigativo permite revelar los resultados del impacto del uso del Entorno virtual de aprendizaje Moodle, con el fin de fortalecer los bloques curriculares del área de lengua y literatura en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica paralelo “B” en la Unidad Educativa mencionada, confirmando la facilidad para su aplicación, favoreció interactividad en el proceso educativo, permite trabajar con diversas herramientas tecnológicas que implican realizar análisis, lectura y escritura fluida, llevando al pensamiento a otras extensiones. Estas actividades garantizan un aprendizaje significativo en las dimensiones básicas del pensamiento lógico y crítico.

Con respecto al valor metodológico, se especifica que el desarrollo de la propuesta comprende una herramienta adecuada para la comprensión de los entornos virtuales en el área de Lengua y Literatura, enfocándose en la realidad de una Unidad Educativa que cuenta con recursos limitados para el ejercicio de estos, mediante ello la investigación aporta al entendimiento esta variable entorno a una población específica.

Por último, este trabajo de investigación se encuentra alineado al Plan Nacional de Desarrollo vigente, considerando que este plan establece que

El desarrollo sostenible y significativo se construye sobre la base de la participación activa y la voz de todos los sectores de la sociedad. La planificación del desarrollo del Ecuador no es un proceso aislado y exclusivo, es una iniciativa inclusiva que refleja las necesidades, aspiraciones y perspectivas de la población en su conjunto. (p.16)

Concordando con lo expuesto en la línea de investigación de la UPEC acerca de Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad, que comprende el desarrollo de acciones a favor de la innovación educativa del Ecuador, comprendiendo a profesionales competentes en el campo de la educación, que en consecuencia oferten una educación de calidad a los estudiantes.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes

Los estudios que abarcan el tema de los entornos virtuales de aprendizaje, que se han generado de forma pasivamente previa, durante y posterior al periodo de la pandemia ha sido fuertemente analizada, es bajo este contexto que el presente estudio acoge como antecedentes a los siguientes estudios relacionados a las variables de estudio:

En el trabajo de investigación de Carreño *et al.* (2023) titulado “*Los recursos tecnológicos como estrategias de aprendizajes en la asignatura de lengua y literatura*” se establece bajo el objetivo general de identificar las herramientas tecnológicas usadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura, esto con el fin de diseñar estrategias de enseñanza que contribuyan al desarrollo de una educación de calidad para los estudiantes. En este sentido, la investigación presenta un marco metodológico fundamentado en un enfoque mixto, mediante un tipo de investigación documental bibliográfica, además se basa en los métodos histórico-lógico y análisis-síntesis, que plantea el análisis de la información recopilada a través de una información, de igual manera se presenta una encuesta dirigida a ocho docentes de EGB de la materia de Lengua y Literatura (Carreño *et al.*, 2023).

Los resultados más relevantes de la investigación se presentan que, si bien es cierto que las herramientas tecnológicas favorecen la realización de funciones educativas, al momento de la implementación del EVA existen muchas limitantes debido a las características y factores que comprenden el contexto de la unidad educativa. Como conclusión se visibiliza que “de ser el caso de tener limitante el acceso de internet, debería establecer estrategias para que los estudiantes y docentes puedan hacer un mejor uso de las Tics para mejorar el proceso de enseñanza” (Carreño *et al.*, 2023, p.838). En este sentido, esta investigación aporta al presente estudio un panorama de la realidad actual de las unidades educativas con respecto a la implementación del EVA, comprendiendo que existe varios factores que comprometen garantizar una educación de calidad centrada en esta área.

En el trabajo de Suárez (2022) al cual se lo ha titulado como “*Un Estudio Exploratorio Sobre El Impacto Del Neuromarketing En Entornos Virtuales De Aprendizaje*” el mismo que tuvo como objetivo, el establecer un sólido entendimiento y comprensión de los estudiantes de pregrado que les facilite conectar teoría y práctica resaltando la importancia del uso de la experiencia práctica complementando con la información y conocimientos teóricos en el área de laboratorio para los planes de estudio de pregrado, la metodología que se implementó se establece en dos líneas de aplicación “1) revisión bibliográfica de los temas presentados; y 2) una encuesta de opinión de los estudiantes, recogida en un cuestionario estructurado de campos disciplinares como Neuromarketing y Administración de Empresas (o Negocios, en general)” (Suárez, 2022, p.7).

La investigación se centra en un análisis mixto que combina la teoría y práctica, a fin de diseñar un método sobre cómo se han desarrollado y manejado los entornos digitales con base al Neuromarketing y el área de la administración de empresas, presentando como conclusiones el “apreciar el efecto positivo de las acciones de enseñanza transformacional sobre el desempeño del docente en el aula, en términos de satisfacción” (Suárez, 2022, p. 11). En este sentido, el uso correcto de las estrategias de enseñanza digital para desarrollar destrezas tecnológicas en los estudiantes de la institución educativa, además, la conclusión permitió visualizar que la utilización de las herramientas digitales es indispensable para los estudios mediante la modalidad de la realidad virtual y los dispositivos digitales como elementos potenciadores de las destrezas de los estudiantes.

El estudio de Cunalata (2022) titulada “*Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Enseñanza del Área de Lengua Y Literatura en el Tercer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Pimampiro Año Lectivo 2021-2022*” se establece mediante el objetivo general de determinar las características de los EVA en los procesos de enseñanza de la materia de Lengua y Literatura en los alumnos de Educación General Básica, mediante esto se plantea diseñar estrategias de aprendizaje que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos de esta materia. En el campo metodológico la investigación se basa en un enfoque mixto, de igual manera, se presenta que “el tipo de investigación fue descriptiva, las técnicas empleadas fueron: encuesta aplicada a cuatro docentes, un directivo y 131 padres de familia de la Unidad Educativa “Pimampiro”” (Cunalata, 2022, p.8).

Entre los resultados más relevantes se presenta que “el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de los EVA develaron que existe debilidad en la aplicación de estrategias innovadoras y manejo de herramientas digitales por parte de los docentes” (Cunalata, 2022, p.8), comprendiendo que el principal problema de adecuación de estas herramientas es la falta de formación docente en las competencias digitales y su uso en la educación. La investigación concluye estableciendo que “esta área de formación requiere por parte de los docentes de una praxis pedagógica integral e innovadora que permita el uso de diversas plataformas, recursos y herramientas digitales para fortalecer los EVA durante la educación virtual” (Cunalata, 2022, p.8). Esta investigación visibiliza el problema de investigación planteado, considerando que los docentes necesitan de capacitación e instrumentos guías para la aplicación de herramientas digitales.

En el trabajo de investigación de Moreira y Bravo (2022) titulado “*Estrategias didácticas creativas que inciden en el aprendizaje significativo en ambientes virtuales de Lengua y Literatura*” se desarrolla mediante el objetivo general de analizar la aplicación de estrategias didácticas interactivas en ambientes virtuales de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, en la Unidad Educativa “Dr. Carlos Romo Dávila. En el aspecto metodológico, la investigación se desarrolla a partir de un enfoque mixto para abordar información cuantitativa y cualitativa del problema de investigación, para esto se plantea un tipo de estudio exploratorio, mediante el método documental bibliográfico. Para la recolección de datos se presenta las herramientas de la entrevista y la lista de verificación, la primera aplicada a una muestra de 11 docentes y 40 estudiantes de primero de bachillerato, y la segunda aplicada desde la perspectiva del investigador.

Entre los resultados más relevantes se evidencia que “un déficit en el uso de estrategias didácticas creativas aplicadas en la modalidad de enseñanza y aprendizaje virtual, empleando técnicas tradicionales sin innovación, lo que conllevó a la mayoría de los estudiantes a desertar académicamente” (Moreira y Bravo, 2022, p.8) estableciendo una brecha digital que abarca las metodologías, estrategias y predisposición docente. Como conclusión se planea que “Se logró detectar que las estrategias no eran aplicadas, convirtiéndose este en un factor para que los alumnos no recepten los conocimientos acordes a la necesidad del sistema educativo” (Moreira y Bravo, 2022, p.1). En este sentido, esta investigación aporta con

elementos bibliográficos y metodológicos guía para el presente estudio, además que permite evidenciar que el problema de la implementación de los EVA en las unidades educativas.

En el estudio de Reyes (2021) llamado *“Proceso de Adaptación al Entorno Virtual de Aprendizaje en la Asignatura de Lengua y Literatura de los Estudiantes del Tercer Grado del Subnivel Elemental de Educación Básica, en el Periodo Lectivo 2021-2022”* se establece con el objetivo de analizar que los elementos que repercuten en el uso del EVA en la asignatura de Lengua y Literatura. Para el marco metodológico la investigación se delimita a partir de un enfoque mixto con el fin de obtener resultados más confiables y objetivos con relación al objeto de estudio y al problema identificado, además, se presenta un tipo de investigación “exploratorio, no experimental, descriptivo, documental y de campo, por lo que se usaron diferentes técnicas e instrumentos de recolección de datos como; fichas de observación, encuestas y entrevistas” (Reyes, 2021, p.7) como población se establece a la Unidad Educativa comunidad “Cesáreo Carrera Andrade” de la cual se presenta una muestra significativa de 110 participantes que comprenden 54 estudiantes, dos docentes, un directivo y 54 padres de familia.

Entre los resultados más representativos se presenta que “los estudiantes no han podido adaptarse de una buena forma a esta modalidad a pesar del tiempo que ya ha transcurrido, de la misma manera muchos docentes no están capacitados para enseñar mediante una plataforma” (Reyes. 2021, p.7) considerando como principales problemáticas de los docentes su edad y su poca predisposición para aprender nuevas técnicas de enseñanza. Como conclusión se establece que el principal factor que interviene en el desarrollo de estos entornos es “al iniciar las clases virtuales, específicamente a la presencia de dificultades en cuanto a recursos tecnológicos, tales como: conectividad o aparatos electrónicos” (Reyes. 2021, p.44). Esta investigación presenta las mismas variables de estudio planteadas en esta investigación, lo cual aporta de información documental y metodológica relevante para el desarrollo del presente trabajo.

En la investigación de Zambrano (2020) titulada *“Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la asignatura de ciencias sociales en tiempo de pandemia COVID-19 para Estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador”* se establece con el objetivo general de analizar los tipos de EVA y la aplicación de esta en el aprendizaje de la asignatura de ciencias

sociales. En este contexto, la investigación se desarrolla mediante un tipo de investigación documental bibliográfica y un enfoque cualitativo, para esto se analizaron textos científicos publicados en el periodo 2015-2019, teniendo en consideración criterios de inclusión que abordan el año de publicación, idioma, eje temático, lugar de procedencia, entre otros (Zambrano, 2020). De una totalidad de 25 publicaciones delimitadas en una primera fase de selección, se concretó un total de 10 publicaciones que cumplen con rigurosidad la información solicitada. Entre los resultados más relevantes se establece que “los EVA como herramientas valiosas que ofrece múltiples posibilidades para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en un entorno consonó con las demandas educativas de hoy” (Zambrano, 2020, p.233).

Este trabajo de investigación determina que “los entornos virtuales de aprendizaje propician nuevas y distintas formas de enseñar y de aprender, son de fácil adopción en cualquier nivel del sistema educativo y se presta para impartir cualquier asignatura” (Zambrano, 2020, p.233) considerando que recursos tecnológicos que apoyan a la realización de proceso de educación de calidad. Este estudio aporta con contenido teórico y metodológico para el desarrollo del presente trabajo, debido a que aborda una de las variables de investigación la cual es los EVA, además que lo relaciona con el cumplimiento de la calidad de la educación, elementos y relación que se abordan en este estudio y que dan un acercamiento de los resultados esperados.

En el trabajo de investigación de Muñoz (2020) titulado “*Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado para el currículo ecuatoriano*” se desarrolla a partir del objetivo general de “desarrollar una propuesta educativa, mediante un Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado, para los procesos de enseñanza y aprendizaje, aplicando el aula invertida en las cuatro asignaturas básicas del currículo ecuatoriano” (Muñoz, 2020, p.5). Para ello se plantea el uso de la plataforma educativa Game Math que comprende el desarrollo de las metodologías de aprendizaje del aula invertida y la gamificación. En el campo metodológico la investigación se centra en un enfoque mixto, que comprende la recopilación e interpretación de datos cualitativos y cuantitativos, además, presenta un tipo de investigación proyectiva debido a que presenta una propuesta educativa centrada en el uso del EVA Game Math. Como población se toma a una escuela particular de la ciudad de Cuenca que utiliza

esté EVA y se analizan los resultados de las asignaturas de Matemática, ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Lengua y Literatura del periodo lectivo 2016-2019 (Muñoz, 2020).

Entre los resultados más relevantes de este estudio, se presenta que “los docentes desaprovechaban la disponibilidad de la infraestructura tecnológica, lo cual es una problemática que se evidencia aún, pues varios de ellos no han decidido cambiar su modelo pedagógico” (Muñoz, 2020, p.16) estableciendo que se mantenían en un enfoque de aprendizaje tradicional basado en el uso de recursos tecnológicos básicos como diapositivas o videos. Como conclusión se evidencia “que el rendimiento académico es superior cuando se usa GAME MATH. Podemos entonces concluir que el implementar el uso de las TAC mediante la metodología del Aula Invertida y técnicas de gamificación permiten elevar el rendimiento académico de los estudiantes” (Muñoz, 2020, p.17). Esta investigación aporta de contenido referencial con respecto al problema de investigación, debido a que aborda el desconocimiento y poco uso, por parte de los docentes, de las herramientas y EVA en los procesos de educación.

También es necesario presentar el estudio desarrollado por Nogales (2020) al actual se lo denominó como “*Entorno virtual de aprendizaje de la literatura ecuatoriana en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes del nivel tecnológico*”, de donde se obtuvo que a nivel de Ecuador la literatura es nombrada de forma constante y más aún en el ámbito educativo, a pesar de ello existe cierta desmotivación tanto en niños como en jóvenes y adolescentes por la literatura, pues la mayoría de ellos leen por obligación y no por gusto; es por ello que, en la actualidad las instituciones educativas buscan la manera de poder aplicar las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la literatura ecuatoriana. Determinando de esta manera que en la actualidad EVA ha ganado espacio en el ámbito educativo desde diferentes plataformas (Nogales, 2020).

Además, el estudio desarrollado bajo la autoría de Doicela (2019) al cual se lo denominó como “*Entorno virtual para la enseñanza de Lengua y Literatura a estudiantes kichwa en décimo año de Educación Básica*”, donde se obtuvo que la implementación de las herramientas tecnologías de la información y la comunicación en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura es una necesidad para la actualidad, debido a que la sociedad tecnológica la comunicación es indispensable; sin embargo, el contexto de las nuevas

tecnologías es tan extenso que, en gran medida, resulta complicado delimitar su vínculo con la enseñanza. Es bajo esta perspectiva y a los resultados obtenidos a lo largo del proceso investigativo, que se propuso el desarrollo de una plataforma digital enfocada en las necesidades de la institución de estudio, pues para ello los docentes se encuentran conscientes de que la utilidad de las herramientas digitales repercuten en mejorar la habilidad de comunicación e interacción entre los alumnos y la aplicación del aula virtual, lo que les permitirá realizar recuperación pedagógica en la asignatura de Lengua y Literatura.

Esta investigación generará nuevos recursos, materiales y aprendizajes que permitan mejorar los datos estadísticos nacionales expuestos por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2018), en el informe de las pruebas PISA, donde se menciona que los estudiantes que forman parte sistema educativo ecuatoriano, donde el 49% alcanzó el nivel mínimo de competencia en lectura, el 29% en matemáticas y el 43% en lengua. Estas asignaturas evaluadas pueden ser trabajadas desde las inteligencias múltiples con el apoyo de los entornos virtuales de aprendizaje

De igual forma es preciso acoger el estudio desarrollado por Moreno (2018) en su estudio denominado “*El profesorado de E.F. y las competencias básicas en EVA*” menciona que la niñez es la tercera etapa del desarrollo del ser humano, entre los 6 y 12 años, en esta etapa los niños consolidan su identidad, adquisición consiente de sus capacidades y limitaciones, aceptación de normas, adaptación a comportamientos cooperativos desarrollar actitudes y comportamientos de participación, y por último respeto recíproco y la tolerancia.

Es pertinente mencionar que lo expuesto por Ministerio de Educación (2016) en el Currículo de Educación General Básica (EGB) donde se reconoce la importancia de las inteligencias múltiples dentro del aprendizaje. “El currículo se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural” (Ministerio de Educación, 2016, p.249) Las condiciones socio demográficas de los actores vinculados a la investigación son óptimas para la ejecución de los procesos pertinentes, alineando a los objetivos planteados, lo que permitió dar respuesta a los objetivos del trabajo de investigación, teniendo como base a los antecedentes de estudio en torno a las variables de estudio.

2.2. Marco Teórico

Teorías de aprendizaje

Las teorías del aprendizaje son enfoques que buscan explicar cómo los individuos adquieren, procesan y retienen conocimientos y habilidades. Estas teorías se fundamentan en diversas disciplinas, incluyendo la psicología, la educación y la neurociencia, y ofrecen marcos conceptuales que ayudan a entender el proceso educativo. Peiró (2021) “Las teorías del aprendizaje son todas aquellas que ponen de manifiesto y describen el proceso de aprendizaje de un ser vivo. Con ellas se pretende conocer y entender cómo aprender un ser humano” (párr. 1). Existen múltiples teorías del aprendizaje, cada una con sus propias características y aplicaciones. Algunas de las más reconocidas incluyen el conductismo, cognitivismo, humanismo y constructivismo, cada una aportando diferentes perspectivas sobre cómo se produce el aprendizaje y qué factores influyen en él.

La comprensión de estas teorías es fundamental para el desarrollo de estrategias educativas efectivas. Al aplicar estos principios, los educadores pueden diseñar experiencias de aprendizaje que se adapten a las necesidades de los estudiantes, promoviendo así un entorno más propicio para el desarrollo del conocimiento y las habilidades.

Conductismo

La teoría del conductismo se caracteriza por analizar las conductas humanas relacionadas a los diferentes contextos en el que se exponga, según Morales (2018) el “Conductismo o Psicología de la conducta, es una corriente de la psicología que defiende el empleo de procedimientos estrictamente experimentales para estudiar el comportamiento observable (la conducta), considerando el entorno como un conjunto de estímulos-respuesta” (p.2), en el contexto educativo, el conductismo se enfoca en conocer las conductas de los estudiantes con el objetivo de establecer estrategias y métodos que permitan mejorar los procesos de la enseñanza-aprendizaje.

Cognitivismo

Esta teoría abarca los estudios acerca de los aspectos y procesos psicológicos que se desarrollan en una situación específica de la persona, según Vega *et al.* (2019) “Los aportes de esta teoría se enmarcan en considerar al ser humano como ente pensante quien transforma el pensamiento como resultado de su ambiente interno y externo” (p.52), En los procesos educativos, el cognitivismo establece un análisis simultaneo de los procesos de pensamiento y la acción o actuar del individuo, centrando su interés en los procesamiento de la información que dan paso al accionar humano,

Humanismo

Es una teoría orientada a valorizar la influencia de las interacciones humanas, según Morales (2018) esta teoría “Se centra en la concepción del aprendizaje como resultado de la interacción entre el individuo y el medio; los factores determinantes del aprendizaje no están ni en el papel del sujeto ni en el del objeto, sino en su interacción” (p.5), determinando la importancia de la interacción y relación de convivencia entre los docentes, estudiantes y la comunidad educativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje, de manera que los procesos de educativos se ven fuertemente influenciados en la relaciones saludables entre los miembros de la comunidad.

Constructivismo

Esta perspectiva enfatiza la importancia de la experiencia previa y el contexto en el proceso de aprendizaje, sugiriendo que los individuos interpretan y dan sentido a la información nueva a partir de sus propias vivencias, según Vega *et al.* (2019) “Se puede entender como aquel que permite que el alumno construya su propio aprendizaje” (p.52), En este enfoque, el rol del educador se transforma en el de un facilitador que guía a los estudiantes en su proceso de descubrimiento y exploración. Se promueve la interacción social y el trabajo colaborativo, ya que se considera que el aprendizaje se enriquece a través del diálogo y el intercambio de ideas entre pares.

El constructivismo también resalta la necesidad de un aprendizaje significativo, donde los estudiantes conectan los nuevos conocimientos con lo que ya saben, lo que les permite desarrollar una comprensión más profunda y duradera “va avanzando en el progreso

intelectual en el aprendizaje; pues el conocimiento no está en los objetos ni previamente en nosotros, es el resultado de un proceso de construcción en el que participa de forma activa la persona. (Morales, 2018, p.3)

Entornos Virtuales De Aprendizaje (EVA)

Entre los recursos tecnológicos utilizados con mayor frecuencia se encuentran los EVA, que responde aquel medio de comunicación del aprendizaje, en el que surge, el proceso de enseñanza, los entornos virtuales son valorados dentro de la academia, debido a que ofrecen una serie de beneficios, su función principal se relaciona con la parte educativa y administrativa.

Bajo este contexto Trejo (2017) asume que un EVA está catalogado como un escenario por medio del cual se permite la adquisición de conocimientos a través de un proceso auto dirigido, y para lo cual es indispensable el uso de una serie de herramientas y recursos digitales que soportan el aprendizaje activo, cooperativo, progresivo e independiente, ayudando de esta manera a la construcción de conocimientos y a la adquisición de competencias personales y profesionales.

Así también se ha podido corroborar que los EVA se basan en el aprendizaje colaborativo, en el que los entornos virtuales representan aquel espacio de distribución de los contenidos, permite incorporar saberes y favorecen al aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta funcional para el desarrollo de habilidades y temas en conjunto. Estos medios se constituyen en referencia al trabajo en grupos minoritarios, en el cual estudiantes con diferentes capacidades son participes de un mismo entorno para adquirir los acápites necesarios en su formación continua, además de ser un referente importante para el desarrollo personal.

Por lo que, los EVA “se centra en utilizar las tecnologías más allá de los usos convencionales donde se contemple al aprendizaje como el principal motivo de su inclusión en el ámbito educativo” (Trejo, 2017, p. 4). A su vez se focalizan en el aprendizaje desde otra perspectiva en el uso de las herramientas virtuales como el principal que permite llevar el conocimiento.

Con base al uso de los recursos multimedia, además se conjuga con una serie de elementos adicionales para el desarrollo efectivo de los temarios pertenecientes a una determinada

asignatura, como: el Currículo, la planificación del proceso de aprendizaje, los recursos y la evaluación, estos factores que se mencionan anteriormente son primordiales para la ejecución adecuada de los EVA, son importantes para el entorno presencial y virtual debido a que permite incorporar algunos componentes indispensables en la recopilación de la información.

Los entornos virtuales del aprendizaje nacen en conjunto con el desarrollo de la misma sociedad tecnológica, la cual acoge la obtención de información, así como la facilidad de comunicación, por medio de métodos conductistas que permiten describir estrategias pedagógicas basadas en la innovación con un conocimiento argumentativo que permite mejor hacer el ámbito educativo en conjunto con el marco constructivista (Chong y Marcillo, 2020).

Es bajo esta perspectiva que se determinan los entornos virtuales del aprendizaje como una herramienta necesaria para mejorar los procesos académicos pues estos permiten enriquecer y preparar de forma integral a los estudiantes para hacer frente a una sociedad competitiva basada en la tecnología y la innovación.

Estos entornos virtuales enfocados en el aprendizaje y procesos de enseñanza de los estudiantes tienen la finalidad de convertirse en un espacio que integra la diversificación de modalidades de enseñanza en distintos niveles educativos para considerar el impacto positivo en la adquisición de nuevos conocimientos y la evaluación de los mismos. Es bajo esta perspectiva que estos entornos virtuales son de mayor utilidad para los niveles de educación básica por las propiedades y características que presentan estas plataformas, así como la interacción que permite. Dentro de los beneficios que permite desarrollo de procesos de enseñanza bajo la utilización de entornos virtuales es la facilidad de comunicación, así como la mejor adición de conocimientos; ya que estos espacios permiten brindar trabajo en colaboración, así como de forma individual mediante el establecimiento de herramientas pedagógicas que se vinculan con estos ambientes virtuales (Cedeño y Murillo, 2019).

Por lo que estos entornos virtuales permiten proporcionar un conocimiento técnico y pedagógico para transformar la educación tradicional por medio del apoyo de las tecnologías de la información y comunicación sin perder el aspecto pedagógico, así como la calidez y la interacción social que es necesario para estos niveles educativos.

Sí bien es cierto las tecnologías de la información no hace una únicamente educativo es por esta razón que se cómo hace necesario un desarrollo de entornos virtuales adecuados para los procesos de enseñanza de aprendizaje a los mismos que están configurados bajo la utilización de instrumentos polivalentes para permitir una personalización de la educación con la finalidad de que los estudiantes acojan información necesaria y óptima para su proceso educativo de acuerdo al nivel en que se encuentran Y a partir de un amplio abanico de posibilidades que además de permitirles una comunicación didáctica les permiten la participación de diversas actividades para poder contribuir con el desarrollo de su conocimiento (Urquidi *et al.*, 2020).

Es por esa razón que el objetivo de estos entornos virtuales se fundamenta en el hecho no de aprender más sino de aprender diferente y de acuerdo con las metodologías educativas, así como el uso de herramientas didácticas necesarias para cubrir las condiciones de enseñanza y facilitar el desarrollo de habilidades de los estudiantes.

Figura 1.

Aporte de los EVA



Nota. Obtenido de Aguilar (2020)

Los entornos virtuales se encuentran enfocados y desarrollados de acuerdo con las necesidades de cada grupo estudiantil es por ello que se utiliza básicamente para niveles de educación superior al igual que niveles de educación básica. Con el objetivo de que estos entornos permitan una contribución en el proceso de aprendizaje facilitando el sistema, así como la adecuación del currículum dependiendo del área en la cual se está enfocando, pero siempre manteniendo una intención conductora para ejercer la disposición de conocimiento necesario y adecuado que conducen al uso adecuado de estas plataformas educativas. Es por eso que nadie ve sus estudios se han podido canalizar la efectividad en cuanto a la utilidad de estas plataformas virtuales pues éstas permiten una influencia directa en los estudiantes y mejoran su capacidad educativa (Calabor y Tamarit, 2020).

Sin embargo, también se ha podido determinar que es necesario la adecuada utilización e implementación de estas herramientas virtuales pues al colocarlas bajo enfoques obligatorios estas no cumplen la misma función a pesar de contar con herramientas tecnológicas debido a la influencia social con el cual se desarrolla es bajo esta perspectiva de ser necesario el establecer estrategias innovadoras para influir sobre el uso de estas herramientas denominadas como espacios virtuales del aprendizaje, para lograr mayor efectividad y eficiencia en los procesos de enseñanzas aprendizaje.

A pesar de todos los beneficios que se logran con la utilización de estos espacios virtuales en la actualidad todavía se sigue poniendo en marcha estrategias que permitan a conocer la importancia y beneficios de la utilización de estas herramientas tecnológicas, es por eso que la gestión política educativa se enfoca en promover la utilización de los denominados EVA, pues esto permite en el desarrollo de habilidades así como sentimientos valores y procesos innovadores que den lugar al desarrollo cognitivo y a la vez la influencia sobre los conocimientos por medio de la dinámica y la interacción en estos espacios virtuales los cuales se han convertido en poderosos mediadores educativos y permiten concluir en el que en el uso de tecnologías bajo la posibilidad de implicar mejor rendimiento académico por medio del desarrollo de habilidades (Rodríguez y Barragán, 2017).

A pesar de tratarse de entornos fundamentados en la virtualidad bajo el uso de tecnologías, tus entornos permiten a los estudiantes del desarrollo de un espacio de construcción del conocimiento desarrollada bajo su propia perspectiva y con la finalidad de contribuir a su

conocimiento propio también bajo la integración del trabajo en equipo (Vargas, 2021).
Mostrando características específicas, tales como las evidenciadas en la siguiente tabla 1:

Tabla 1.
Características de los EVA

N°	Característica	Contexto
1	Interactividad	Permite que se dé una recepción y emisión de mensajes, los cuales no solo permiten la fluidez de la interacción sino el desarrollo de habilidades.
2	Flexibilidad	Estos permiten mayor flexibilidad de la plataforma, basada en planes de estudio, para adaptarse a los conocimientos por medio de la pedagogía.
3	Escalabilidad	Esta permite el incremento de la capacidad del trabajo de un sistema, sin alterar el funcionamiento de la aplicación.
4	Estandarización	Determinado como un método avalado que establece y se efectúa como una actividad o función en cumplimiento con las reglas establecidas.
5	Usabilidad	Hace referencia a la rapidez y facilidad con la que se puede desarrollar tareas propias mediante el uso de estas plataformas interactivas virtuales
6	Accesibilidad	Hace referencia a los medios que permiten a los estudiantes con capacidades especiales, a que tengan acceso a la información dispuesta en línea y con ello lograr niveles altos de utilización.

Nota. Adaptado de Vargas (2021)

Gestión de un entorno virtual

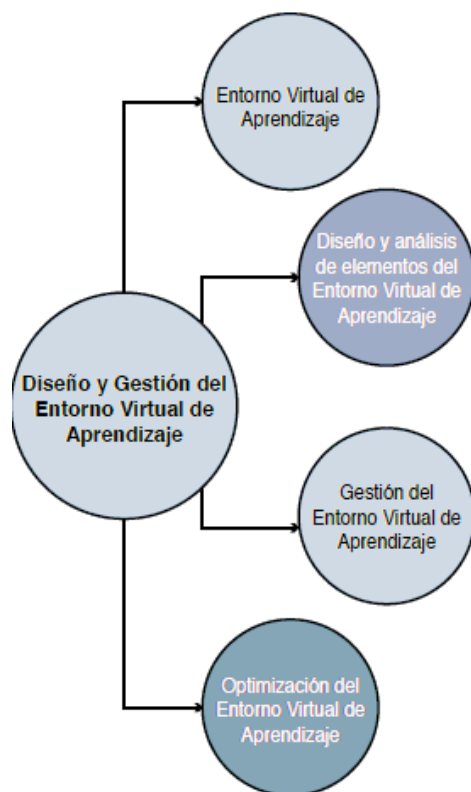
Los entornos virtuales a diferencia del medio presencial, representa a una herramienta eficaz que permite diversos elementos entre ellos procedimentales y actitudinales que se encuentran diseñados para ayudar y mejorar al proceso de aprendizaje, mediante la gestión de recursos

educativos, como foros de discusión, tareas, chats, documentos, evaluaciones (Castro *et al.*, 2017).

Los EVA, se utilizan como un enlace en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se caracteriza por ser un enlace entre la innovación y el aprendizaje, siendo ideal para los docentes, debido a que requiere el desarrollo de competencias además de garantizar la educación adaptando las actividades en las que se comprende el aprendizaje.

Figura 2.

Elementos del EVA



Nota. Obtenido de Vargas (2021)

El aprendizaje basado en el EVA desempeña un papel importante en aula de clase, corresponde aquellos constructos en los que la información es relevante para realizar, se adapta a los programas de estudio para enfrentarse a los retos manifestados en el mundo actual. “En este modelo el aula virtual se muestra como un espacio en el que el docente genera recursos e innova su forma de trabajo” (Alban *et al.*, 2020, p. 4).

Su utilidad se centra en la diseño y elaboración de los recursos, debido a que surge la necesidad de incrementar algunos mecanismos, capaces de contribuir con actividades innovadoras en las que se abre el interés de los educandos mediante la interacción que permiten los EVA en el aula de clase; debido a que, el proceso pedagógico con el uso del EVA tiene la finalidad de “desarrollar la habilidad de desarrollar conocimientos a partir de condiciones específicas dadas por el uso de las tecnologías de la información a través de las herramientas pedagógicas para favorecer la enseñanza y el aprendizaje” (Trejo, 2017, p. 6).

La gestión de los entornos virtuales del aprendizaje se mantienen fundamentados bajo sistemas que permiten en esta gestión y a los cuales se les denomina como sistemas de gestión de aprendizaje o LMS, los mismos que permiten llevar un seguimiento así como la coordinación del aprendizaje de cada uno de los estudiantes es por ello que cuentan con herramientas que permiten desarrollar estas actividades mediante foros videoconferencias grupos de discusión y sin más recursos de apoyo como documentos, diapositivas, videos y otros.

Por ello también se debe utilizar como herramientas a las técnicas de gamificación dentro del ámbito educativo como estrategia lúdica que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje. Entregues tu sistema de gestión de aprendizaje se encuentran a los que se identifiquen en la siguiente tabla 2:

Tabla 2.

Sistemas de Gestión de los EVA (LMS)

N°	Característica	Contexto
1	Comerciales	Este aspecto hace referencia al pago por la adquisición de licencias particulares dependiendo de la plataforma de uso, puesto que pueden ser de paga o de acceso libre. Entre estas se encuentran:
2	¿Plataformas de Software	<ul style="list-style-type: none"> • Moodle • Sakai • Lias • Dokeos

- Entre otras.

Tal es el caso que, este aspecto hace referencia a cuatro libertades principales para el usuario, como es:

- Usar el programa sin propósito específico
- Estudiar el funcionamiento del programa
- Adaptarlo a sus necesidades
- Distribuir copias.

3 **Plataformas de desarrollo propio**

Estas no tienen una finalidad comercial, puesto que son de uso propio, por ello no están pensadas en distribución masiva; en consecuencia, no intentan responder a un número grande de necesidades y requerimientos generales de diferentes instituciones y por ende personalización individual.

Estas generalmente no están consideradas como plataformas propiamente dichas; no obstante, estas plataformas si están desarrolladas con la finalidad de representar un apoyo en la clase presencial, así como el uso de cursos online.

Entre los que de mayor uso se encuentran:

4 **En la nube**

- Udacity
- Edmodo
- Wiziq
- Coursera
- Udemy
- Ecaths
- Entre otros

Nota. Adaptado de Vargas (2021)

Clasificación de los EVA

La clasificación de los EVA conocidos también como los tipos en so cuales se pueden desarrollar conocimiento a través de las herramienta digitales que tienen un enfoque pedagógico, se diversifican una variedad de los mismos; sin embargo de forma gratuita se conoce como EVA a las plataformas denominada como Edmodo, Canvas y Moodle,

plataformas que de acuerdo a la participación de los docentes, quienes facilitan sus cursos en modalidad b-Learning, Estrategias y recursos de aprendizaje de lengua y literatura, y diversas asignaturas escolares, lo que ha permitido la facilidad del aprendizaje en las instituciones educativas (Rosales, 2020).

De esta manera es que, la utilización de plataformas virtuales que incentivan a la participación de la comunidad educativa en un tiempo determinado; por lo que, se caracteriza por ajustarse a los requerimientos y necesidades de los aprendices; por lo que, es necesario mencionar que las herramientas digitales se encuentran en constante modificación para mejorar sus servicios.

De acuerdo con el criterio de Mascaró y Moretta (2021), los EVA se clasifican de acuerdo con lo que se detalla en la siguiente tabla 3:

Tabla 3.

Clasificación de los EVA

N°	Tipo de EVA	Contexto
1	Plataformas de e-Learning	Esta se caracteriza por ser una plataforma en línea, para lo cual se integra Moodle, la cual permite organizar y gestionar diferentes contenidos que son visibles para todos los participantes, lo que ha permitido el incremento del rendimiento académico.
2	Blogs	Es un medio comunitario de participación en línea; no obstante, esta información es netamente informal y es necesario tener especial cuidado de quien propicia la información; no obstante, cuando la fuente es fehaciente, estos permiten desarrollar conocimiento, de igual manera, promueve la interacción entre el docente y los alumnos. Así también otra de las ventajas en el uso fácil de estas plataformas.
3	Wikis	Acoge extensas páginas web, las cuales permiten ser editadas desde la perspectiva de varios usuarios. Si8n embargo, los wikis se clasifican en diversos tipos como son:

- Vinculadas a los EVA institucionales
- De software libres
- De software propietario

4 **Redes**
Sociales

Están enmarcadas por pertenecer directamente a las tecnologías de la información, pero apegadas a la pedagogía necesaria para contribuir en los procesos enseñanza aprendizaje. Por lo que, son herramientas que sirven para la comunicación en los diferentes contextos actualmente en el ámbito educativo, el uso de las redes sociales va en aumento día a día

Nota. Adaptado de Mascaró y Moretta (2021)

En este sentido los recursos que se encuentran a disposición de los docentes es clave para compartir los temas, que en mayoría de los casos se manejan de forma gratuita, para referirnos a estos elementos se implementa en el lenguaje términos como el e-learning, refiriéndose a la integración de las Tecnologías como parte de los servicios educativos.

Uso de las EVA en la educación

La educación en general cuenta con las pautas necesarias para mejorar la calidad del sistema educativo, el uso de la tecnología informática es base en el registro de aquellos procesos de convergencia. Se establecen con la finalidad de mejorar la calidad de la información que se pretende compartir (Torres y Cobo, 2017).

El sistema educativo se encuentra sustentado en base al uso de sistemas de información entre ellas el uso de bibliotecas, conexiones en red, internet entre otros aspectos como los diseños e implementaciones correctos inciden adecuadamente en el desarrollo del aprendizaje.

Tal es el caso que, de acuerdo con criterio emitido por Carrillo, *et al.*, (2023) los Eva son utilizados en las instituciones educativas, con la finalidad de lograr algunos objetivos que se relacionan con los sistemas de información, estos son:

- Apoyar las estrategias y los objetivos de la institución
- Prestar información para la gestión de las actividades
- Realizar automáticamente los procesos que se realizaban de manera manual.

- Evaluar la calidad e importancia de los datos.

La utilización de los EVA, parte de la creación de los sistemas de información con el objetivo de participar en la planificación de actividades, diseños y evaluaciones bajo una perspectiva de organización en la que prima la información organizacional interna, dentro de las entidades educativas que se comunican a través de datos u otro dispositivo, para desarrollar un sistema de información manejado bajo un nuevo modelo de integración de docencia, dentro de este aspecto influye además la Gestión educativa (Cuéllar, 2016).

Lengua y Literatura en Educación Básica Media (Currículo)

La cátedra de lengua y literatura se encuentra enfocada en el dominio del idioma como aspecto principal para permitir el desarrollo integral de los estudiantes, además funge como una herramienta necesaria para enriquecer su conocimiento en los aspectos relacionados a la literatura. Bajo esta perspectiva que se integra en géneros literarios como categorías que dividen a la literatura en poesía y narrativa, así como dramática y ensayo, como elementos indispensables dentro de esta parte de la cátedra. Debido a que se da una función de dos aspectos influyentes como es la lengua permite tanto el dominio del idioma como la comprensión de la información lectora así también integra la literatura como un vínculo inmediato que permite establecer conocimiento cultural (Enríquez, 2019).

Conforme a este antecedente se puede determinar que se hace necesario establecer currículos necesarios para solventar las necesidades educativas de los estudiantes teniendo en cuenta los aspectos básicos del ambiente que se genera en educación general básica media, así como el nivel de conocimiento básico que deben acoger cada uno de los estudiantes para poder cubrir el conocimiento de la lengua y la literatura.

Esa perspectiva que la didáctica que se dirige en cuanto a la lengua y la literatura se considera teniendo en cuenta que es una disciplina científica donde sea concreta los conocimientos para la adaptación selección y derivación de saberes lingüísticos y literarios como aspecto fundamental de las teorías del aprendizaje para propiciar el desarrollo cognitivo en los estudiantes (Álvarez, 2022).

Es por esta razón que se encuentra enfocada en el desarrollo de destrezas lingüísticas sociables, así como competencias literarias para la comprensión discursiva de no del

ambiente educativo dando lugar a la utilización de metodologías estrategias y bloques necesarios para cubrir los conocimientos de la lengua y la literatura.

Para lo cual de acuerdo a Álvarez (2022) se hace necesario establecer estrategias necesarias con las que se detallan a continuación:

- Las *estrategias de enseñanza* son utilizadas como medios de procedimientos reflexivos y a la vez flexibles para cubrir las necesidades de los estudiantes por medio del aprendizaje significativo.
- Las *estrategias de aprendizaje* que se desarrollan independientemente de las necesidades de cada uno de los estudiantes y pueden ser impuestas por el desarrollo de preguntas de ejercicios resumen diabetes inducidas por medio de la innovación imaginación, auto-indagación, y diversas actividades que permiten al estudiante descubrir nuevo conocimiento e involucrar el desarrollo de la cognición.
- Las *estrategias cognitivas* que se refieren al análisis de las conductas procesos y operaciones mentales de cada uno de los estudiantes con la finalidad de analizar y comprender la información.
- *Estrategia de meta comprensión lectora* que se enfoca en almacenamiento necesarias para el estudiante con la finalidad de aprender por medio de la comprensión y el desarrollo de metodologías eficaces para ejecutar darías por medio de la creación de hábitos de reflexión, así como análisis concentración recreación y entretenimiento con la finalidad de fortalecer la lectura a través de la práctica (pp. 20-21).

La cátedra de la lengua y literatura de una educación básica media tiene el objetivo fundamental de enfocar a los estudiantes le propiciaron adecuada comunicación en situaciones complejas por medio de la utilización de códigos y escritos como aspectos necesarios. Ese video que en la actualidad se incluye las tecnologías de la información y para el desarrollo de actividades ejecutadas por medio de herramientas tecnológicas en el desarrollo de este conocimiento en los estudiantes (Morales, 2021).

Con la finalidad de dar cumplimiento del currículo y los bloques que incluyen en la lengua literatura es necesario establecer el nuevo papel que acoge lo sentimos pues se determina como el mediano la guía y de proceso de enseñanza aprendizaje y a su vez es quien permite

la resolución de problemas enfocados en los aspectos reales de la sociedad. Es bajo esta perspectiva que también se ha considerado al docente como uno de los elementos principales dentro de este proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua y la literatura pues es quien puede medir los conocimientos previos de los estudiantes y en base a ello propician el desarrollo de nuevos conocimientos y el fortalecimiento de los conocimientos previamente adquiridos. Es por ello que se debe de establecer un vínculo de relación entre el docente y el estudiante para propiciar un adecuado desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, así como la buena comunicación para construir un conocimiento lingüístico comunicativo y de esta manera promulgar la lectura como primera instancia para la adquisición de nuevos conocimientos y el fortalecimiento de otros (Ledesma, 2022).

Sin embargo, para propiciar el adecuado cumplimiento del currículo con referencia a la literatura es necesario establecer el desarrollo de macro destrezas, cómo es el caso de os que se detallan en la siguiente tabla 4:

Tabla 4.

Macro destrezas para propiciar Lengua y Literatura

N°	Macro destreza	Contexto
1	Hablar	Hablar desde el aspecto de una expresión oral de pensamientos e ideas de cada uno de los estudiantes con la finalidad de establecer una comprensión individual pues cada forma de habla es diferente y varía de acuerdo con el individuo.
2	Escuchar	Escuchar como el desarrollo de una actividad que requiere procesos mentales para lograr entender el código de mensaje o información que desea adquirir es por ello que se necesitan tomar en cuenta elementos verbales y no verbales para integrar de mejor manera la comunicación.
3	Leer	La lectura como método de comprensión de estructuras lingüísticas escritas que dan lugar a un código de información para transmitir el conocimiento.
		Escribir como una actividad que permite desarrollar textos escritos lógicos de diferente índole y con diversos significados los cuales acogen

diversos propósitos, pero cumplen con la aplicación de normas dependiendo de la lengua. Contextos actualmente en el ámbito educativo, el uso de las redes sociales va en aumento día a día

Nota. Adaptado de Trujillo (2021)

Es bajo esta perspectiva que se establece la inclusión de un currículum de la lengua y la literatura como un documento diseñado para establecer específicamente la planificación adecuada y los enfoques, así como temarios que deben incluir en el ámbito educativo. Es bajo esta perspectiva que estos son desarrollados Y contruidos de forma cuidadosa para cubrir las necesidades de cada una de las poblaciones educativas evitando posibles errores y propendiendo la mejora de los procesos de aprendizaje.

Es bajo esta perspectiva de que de acuerdo con el Ministerio de Educación en su currículo de Educación Gestión Básica Media para la cátedra de lengua y literatura se establece cinco bloques que tienen la finalidad de cumplir los objetivos generales del área, en la siguiente tabla 5:

Tabla 5.

Bloques de la cátedra de Lengua y Literatura

N°	Macro destreza	Contexto
1	Lengua y cultura	Las destrezas y contenidos de esta sección ofrecen la oportunidad de discutir sobre las lenguas nativas del país e identificar su relevancia en la construcción de la identidad y la diversidad sociocultural.
2	Comunicación oral	A través de este, los alumnos ejercitan las destrezas de comunicación oral que les permitirán desarrollarse con eficiencia y producir elementos orales, por medio de la aplicación de conocimientos aplicados al orden sintáctico. Con ello se entenderá la importancia de la tolerancia en los casos una discusión, así reconocerán la importancia de escuchar, interpretar y valorar los argumentos de los otros.

- Comprende diferenciación entre distintos tipos de texto y el desarrollo de inferencias, permitiendo que los alumnos adquieran la habilidad de comprender la estructura básica, así como los objetivos de los distintos textos educativos. Las destrezas planificadas permiten que los estudiantes mejoren en el uso de estrategias cognitivas, desarrollen la comprensión lectora y, cumplan con el objetivo de lectura que se haya planteado
- 3 **Lectura**
- Se debe producir distintos textos en varias plataformas, esto permite que los estudiantes evidencien estructuras lógicamente ordenadas. De igual manera, la simulación de situaciones para el reconocimiento de dichas estructuras gramaticales
- 4 **Escritura**
- Mediante la interacción con textos de la literatura oral y escrita, los estudiantes generaran sus interpretaciones personales, valoraciones y críticas de los contenidos presentados.
- 5 **Literatura**

Nota. Adaptado de Trujillo (2021)

Características del ajuste curricular

El ajuste curricular se basa en los cambios que se llevan a cabo para mejorar los procedimientos pedagógicos, sociales, administrativos, etc. En estos se identifican los dominios de aprendizaje, herramientas, materiales didácticos y virtuales o los procedimientos pedagógicos que se llevaran a cabo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje (Palacios *et al.*, 2021).

Según Rodríguez *et al.*, (2022), se determina como características del ajuste curricular a los cambios que se realizan dentro de los elementos propios del currículo, entre los que se consideran a los objetivos, destrezas, metodología, recursos, actividades, tiempo de desarrollo de la tarea, la evaluación, y las condiciones de acceso, las cuales se enfocan a cumplir con procesos de calidad con referencia al aprendizaje.

Bajo esta perspectiva, de acuerdo con Morado (2020) se asegura que la característica del ajuste curricular se ve enfocado en los caminos que se logra con ello, haciéndolo característico a los siguientes:

- Desarrollo de una estructura más simple
- Se obtienen un ordenamiento secuenciado por sectores
- Mayor precisión de los procesos y actividades
- Mayor orientación al alumnado
- Terminología apta para ciclos de EGB y EM
- Reducción de procesos y actividades innecesarias para la actualidad.
- Mejora de competencias y calidad educativa.

Elementos del currículo

Los elementos son aquellos que buscan el desarrollo progresivo de los fundamentos epistemológicos o pedagógicos que conlleva cada bloque curricular, estos se componen por los contenidos conceptuales, destrezas de aprendizaje, criterios de evaluación, incluso. Según Piñas y Villa (2023), los elementos del currículo son esenciales para estructurar e interrelacionar los principios o normas que se requieren para concretar con los estándares de aprendizaje, además, de facilitar el trabajo a los docentes y al personal administrativo.

Sin embargo, de acuerdo con la perspectiva de Vilema (2019), los ajustes curriculares se encuentran enfocados sus elementos, los mismos que son:

- El Perfil de salida de los alumnos
- Los años divididos en Subniveles,
- Formas de Evaluación de los Criterios,
- Indicadores
- Evaluación estándar definida por la clasificación de Subnivel,
- Currículo estructurado por áreas de conocimiento.

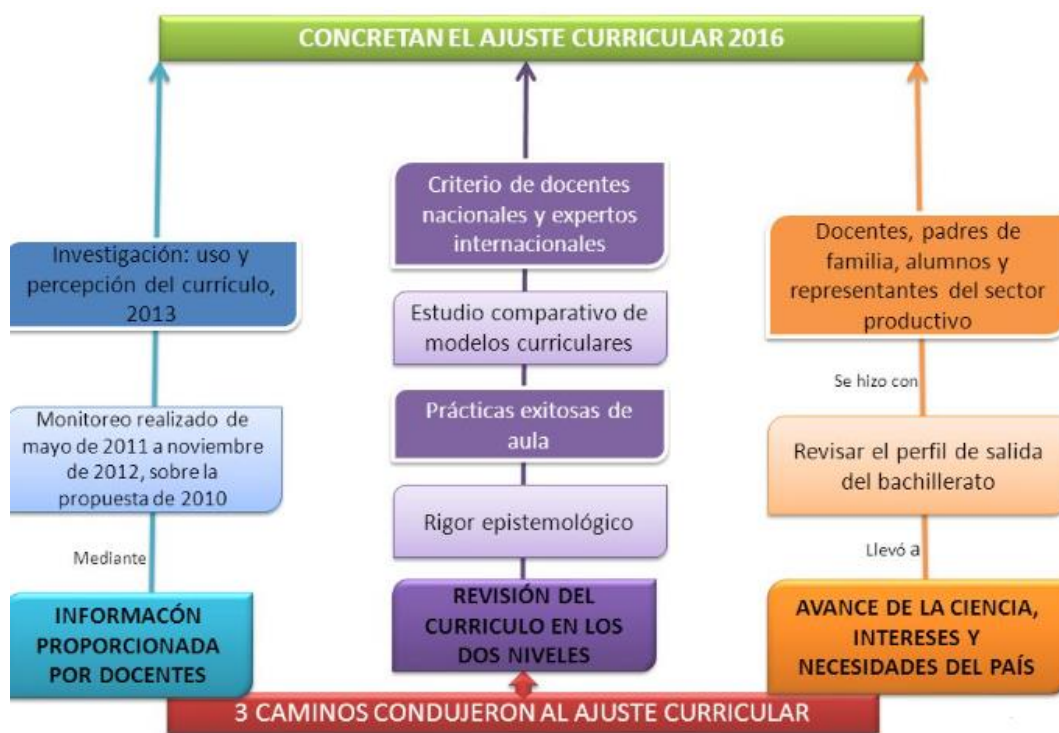
Principios para el desarrollo del currículo

Los principios son diseñados a partir de los elementos que se requieren para estructurar el currículo, en estos se encuentra la integración correcta del aprendizaje de los estudiantes, así como, desarrollar las habilidades y actitudes mediante el apoyo continuo de los docentes.

Por ende, según Valencia y Robles (2022) “implica actividades relevantes en la actividad académica y profesional en carreras dirigidas a la ayuda a otros. La planificación de actividades formativas dirigidas a la interacción entre compañeros y la experiencia de los docentes” (párr.8). De este modo, los aprendizajes se vuelven más eficaces, debido a que los docentes están perfectamente capacitados y al tanto de los elementos que componen el currículo para reforzar los conocimientos de los estudiantes de una manera más práctica o dinámica (Mendoza *et al.*, 2023).

Figura 3.

Ajuste Curricular



Nota. Obtenido de Tutillo (2019)

Bloques curriculares del área de Lengua y Literatura (criterios de organización y secuenciación de los contenidos)

Los bloques curriculares son las unidades de aprendizaje las cuales según lo expuesto por el Ministerio de Educación (2016) están segmentadas dependiendo del nivel de aprendizaje que los estudiantes requieren alcanzar para cumplir con la siguiente unidad, en lengua y literatura encontramos cinco bloques curriculares los cuales son

- Lengua y cultura
- Comunicación oral
- Lectura
- Escritura
- Literatura

Según da Silva *et al* (2022) el avance de los bloques curriculares debe reunir las condiciones favorables para fertilizar y florecer la enseñanza según los siguientes aspectos:

- Valorización de los contenidos culturales
- intercambios de conocimiento entre compañeros presencial o virtualmente
- incentivo a la investigación
- descubrimiento y aprendizaje

Es decir, los bloques demuestran una progresión jerarquizada, en la cual los estudiantes deben adquirir distintas habilidades para cumplir con las características y objetivos de cada bloque curricular.

Variedades lingüísticas e interculturalidad

Se aplican con el objetivo de desarrollar una comunicación y actitudes integras, Ecuador al ser un país pluricultural depende de la enseñanza de los procesos integrativos de arte, religión y de lengua de las culturas que cohabitan en el país (Ontaneda, 2019). Pues es un tema que involucra conocer, comprender y respetar las particularidades de cada cultura, gracias a esto se asegura que las próximas generaciones vivan en convivencia con otras comunidades, además de fortalecer las relaciones y actividades de integración.

Es decir, según Pumacahua y Zeballos (2022) “la inclusión ideológica se debe a su relación con otros factores que influyen en la situación sociolingüística, como son las actitudes favorables, las políticas lingüísticas igualitarias, la inclusión lingüística, entre otros” (p. 2).

La lengua en la interacción social

Es un tema en el cual se promueve al dialogo en aspectos como valorar y analizar críticamente de manera positiva la interacción que se debe llevar a cabo con cada cultura, con el fin de establecer discusiones formales que abarquen el bienestar de todas las culturas que cohabitan el país, busca formalizar aspectos como la expresión oral, comprensión de textos y uso de recursos.

Por lo cual, según Revelles (2022) esta interacción se encuentra enfocada como herramienta cultural, por medio de una etnografía digital, la cual se efectuá por medio de una auto etnografía reflexiva acerca de la participación de los estudiantes en una práctica cultural como una actividad de rol social; es por esta razón que resulta eficiente para la población, puesto que pueden establecer conversaciones o realizar textos de manera argumentativa y critica que integra los diversos conocimientos culturales de una sociedad.

2.3.Marco Legal

Según la Organización Mundial de las Naciones Unidas (2018) y de acuerdo con lo expuesto en su Art. 26 de la Declaración Universal de Derechos Humanos (DUDH) “se hace obligatoria la educación primaria gratuita y universal, y existe una tendencia de pensar que es un derecho para los niños” (p.1). Es bajo esta perspectiva que, la educación primaria sea gratuita y para todas las personas, siendo el alfabetismo con la educación inicial un eje primordial.

El artículo 2 de la Ley General de Educación Internacional menciona que el Estado priorizará el interés superior de niñas, niños, adolescentes y jóvenes en el goce y ejercicio de su derecho a la educación. En consecuencia, se asegurará el desarrollo e implementación de programas y políticas públicas a fin de hacer efectivo lo expuesto en la ley. De esta manera, la Ley General de Educación Internacional, manifiesta que el estado de cada país debe proporcionar y tomar como prioridad la educación de niños, jóvenes y adultos en general sin distinción racial

El soporte legal nacional sobre educación estipula: En la Constitución de la República del Ecuador (2013), en el Artículo 26, sobre Educación, menciona que esta es un derecho de todas las personas sin distinción de la edad en la que se encuentren y que es obligación del Estado hacer cumplir con este a través de diferentes acciones que coordinen la política pública, inversión e inclusión social. En este sentido el Estado ecuatoriano garantiza una educación de calidad, equitativa e inclusiva con todos los ciudadanos.

En el Código de la Niñez y Adolescencia, (2009), en el artículo 38 determina que la “educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo” (p. 4). En tal sentido, la educación básica debe comprender un sistema de aprendizaje y enseñanza integral que permita desarrollar las capacidades y destrezas de cada estudiante, así como las características y habilidades centradas en los valores y el contexto humano.

Es bajo este contexto que las Organizaciones, coinciden en establecer que la educación es un derecho inherente del ser humano y, en consecuencia, debe responder a cubrir esta necesidad basándose en estrategias integrales e inclusivas que permitan el desarrollo de las habilidades y destrezas del estudiante. Es por la misma razón que los procesos de enseñanza aprendizaje se encuentran en constante innovación y transformación, considerando que es deber de la comunidad educativa mejorar los procesos educativos.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

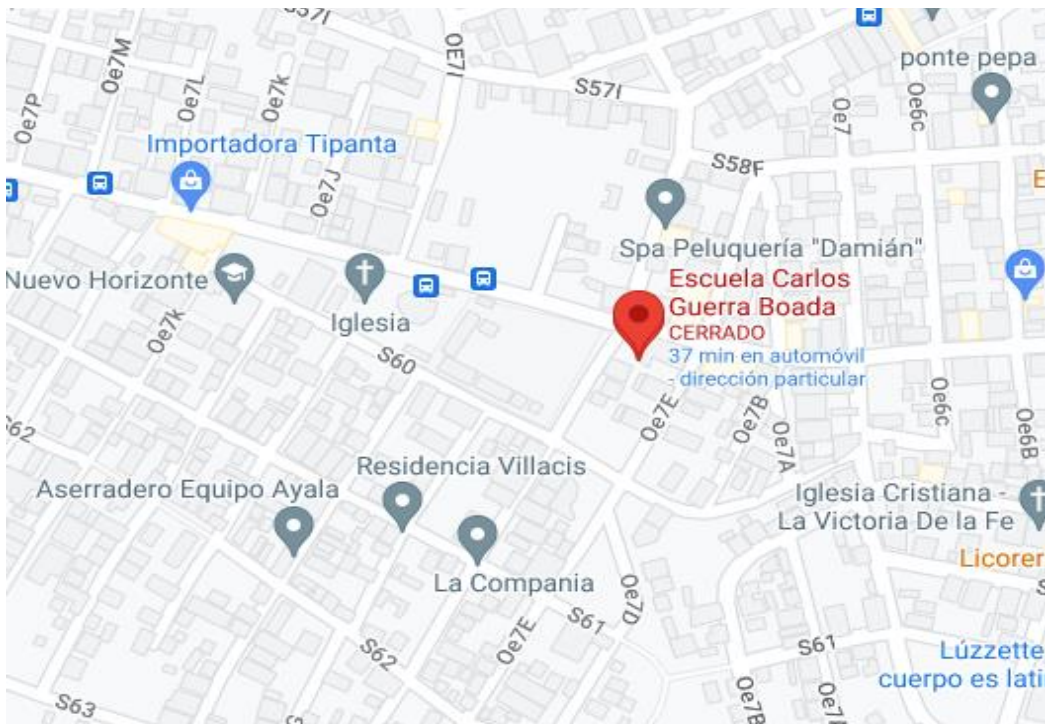
3.1 Descripción del área de estudio/Grupo de estudio

El presente proyecto investigativo se desarrolló en la “Escuela de Educación Básica Carlos Guerra Boada” de la parroquia Guamaní, cantón Quito, Provincia Pichincha, ubicada en las calles “Av. Paquisha S/N y transversal Catorce”. Fue creada en el año de 1979, actualmente forma parte de la Zona 9 Distrito Educativo 7, perteneciente al circuito Quitumbe, está conformada por 764 estudiantes, 31 docentes, 3 profesionales administrativos y 4 docentes de apoyo del departamento de consejería estudiantil.

La Escuela de Educación Básica Carlos Guerra Boada se encuentra ubicada en las coordenadas MC4P+HQC, Quito 170126.

Figura 4.

Ubicación de Google Maps



Fuente: Google maps (2022)

Misión

La Unidad Educativa Carlos Guerra Boada (2020) mantiene como misión ofertar una educación de calidad, fortaleciendo el conocimiento científico, tecnológico e investigativo, así como el trabajo colaborativo mediante la práctica de valores, que apoyan el desarrollo integral de los estudiantes de la localidad, comprometidos con el sostenimiento de una sociedad equitativa y el cuidado del Ambiente.

Visión

La Unidad Educativa Carlos Guerra Boada (2020) se desarrolla con base a la visión de ser una unidad educativa que beneficie al desarrollo de competencias, conocimientos y habilidades en los alumnos a través de la aplicación del método constructivista y el modelo comunicativo, para establecer aprendizajes significativos, implementando proyectos de comunitarios para contribuir al desarrollo sostenible, además de implementar un trabajo holístico y cooperativo entre la Comunidad Educativa

En lo que respecta a la propuesta de investigación, la población está compuesta 16 docentes de educación general básica, 2 autoridades de la institución y 35 estudiantes del 5to año de E.G.B. Por ser la población, finita y de fácil acceso al investigador, no es necesario realizar muestreo, sino se trabaja con la totalidad de la población. Esto facilita la recopilación de la información solicitada que beneficia en tiempo y optimización de los recursos para el investigador.

La recolección de datos corresponde a las diferentes etapas y al cumplimiento de cada uno de los objetivos específicos; así tenemos las técnicas y los instrumentos. En ese sentido, en el estudio se emplearon las siguientes técnicas:

Se aplicó una encuesta con un cuestionario conformado por 15 preguntas a los 16 docentes de educación general básica elemental, media y superior. para obtener de ellos/as la información requerida. Además, se realizó una encuesta a los 35 estudiantes del quinto año de E.G.B paralelo “B”, dicha encuesta estuvo conformada por 6 preguntas. De igual manera, se aplicó una la entrevista al rector y vicerrectora de la Unidad Educativa, esto con fin de indagar detalles más profundos de forma amplia en un grupo menor de personas en un tiempo establecido.

3.2.Enfoque y tipo de investigación

Enfoque

El desarrollo del tema de investigación se desarrolló a partir de un enfoque mixto, el cual combina las características y facultades del enfoque cualitativo y cuantitativo. Desde la perspectiva cualitativa “se fundamentan en la observación y evaluación de los fenómenos estudiados emitiendo conclusiones de lo encontrado en la realidad estudiada [...] La investigación cualitativa permite desarrollar encuestas, entrevistas, descripciones, y puntos de vista de los investigadores” (Faneite, 2023, p.10), por su parte, el enfoque cuantitativo se usó con la finalidad de recolección y análisis de datos, de carácter numérico. Mucha et al (2021) explica que “un enfoque metodológico cuantitativo precisa que la realidad es medible y la observación de hechos posibilita plantear problemas cuya resolución necesariamente pasa por un filtro matemático” (p. 51). Este enfoque permitió abordar el hecho de interés investigativo que en este particular lo constituye “Analizar el impacto de los entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura en la Unidad Educativa “Carlos Guerra Boada”, ubicada en DM de Quito, durante el año escolar 2022 – 2023”.

Tipo de investigación

El tipo de investigación establecido para la investigación responde al Descriptivo, de acuerdo con Nieto (2018) su “objetivo principal es recopilar datos e informaciones sobre las características, propiedades, aspectos o dimensiones de las personas, agentes e instituciones de los procesos sociales” (p.2), en este sentido, la investigación presenta una recopilación de información sobre el proceso de lectoescritura de los estudiantes, para poder conocer la magnitud del desarrollo de esta competencia. Entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura

3.3.Operacionalización de variables

Tabla 6.*Matriz de operacionalización de Variables*

Enfoque de investigación	Tipo de investigación	Diseño de investigación	Variables de investigación	Definición nominal	Técnicas	Instrumentos	Técnicas para el procesamiento y análisis de la información	Ítem
Cuantitativo	Descriptivo	Documental y de campo: Documental: El diseño de la investigación se basa en la realización de un análisis documental mediante la identificación de EVAs para el mejoramiento de la materia de Lengua y Literatura Campo: Se basa en una investigación de campo “in situ” es decir, directamente en el lugar investigado.	Variable independiente Entornos Virtuales de Aprendizaje	La cátedra de lengua y literatura se encuentra enfocada en el dominio del idioma como aspecto principal para permitir el desarrollo integral de los estudiantes, además funge como una herramienta necesaria para enriquecer su conocimiento en los aspectos relacionados a la litera.	Encuesta	Cuestionarios	Estadística descriptiva	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Conoce que es un EVA? 2. ¿Cree que un entorno virtual permite un aprendizaje más significativo? 3. ¿Los entornos virtuales tienen la finalidad de facilitar la comunicación óptima con los estudiantes? 4. ¿Considera que la utilización de los entornos virtuales es necesaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de lengua y literatura? 5. ¿Cree que los EVA nos ayudan a organizar contenidos y actividades de manera virtual?

Variable	está catalogado	6. ¿Usted aplica herramientas tecnológicas para impartir clases con sus estudiantes?
Dependiente	como un	7. ¿Con que frecuencia integra herramientas interactivas en el desarrollo de sus clases de lengua y literatura?
Asignatura de	escenario por	8. ¿La institución cuenta con una plataforma educativa para que los docentes puedan desarrollar sus clases?
Lengua y	medio del cual se	9. ¿La plataforma que utiliza en su institución permite la interacción constante, dinámica y participativa con los estudiantes?
Literatura	permite la adquisición de conocimientos a través de un proceso auto dirigido, y para lo cual es indispensable el uso de una serie de herramientas y recursos digitales que soportan el aprendizaje activo	10. Del siguiente listado ¿Cuáles plataformas digitales educativas utiliza actualmente para la enseñanza de Lengua y Literatura?
		11. ¿Qué recursos digitales educativos utiliza actualmente para la enseñanza de Lengua y Literatura?
		12. ¿Cuál es el medio utilizado para enviar las actividades y material para

reforzar una clase de lengua y literatura?

13. ¿Considera que los estudiantes se encuentran siempre motivados y expresan sus deseos por aprender la materia de Lengua y Literatura?

14. ¿Maneja con facilidad herramientas tecnológicas que le permitan interactuar con facilidad con los estudiantes?

15. ¿Le gustaría utilizar una guía para la aplicación de un Entorno Virtual de Aprendizaje Moodle para conseguir excelentes resultados para el área de Lengua y Literatura?

Nota: Elaborado por Ángel Toapanta

3.4.Procedimientos

Fase 1: Diagnóstico de la situación actual del desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura, partiendo de las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente

Se realizó una revisión bibliográfica de la información documental con la finalidad de proveer profundidad informativa en la investigación. De igual manera, se fundamenta este apartado con la ejecución de una encuesta a los 16 docentes (Anexo 1) de EGB ya 35 estudiantes (Anexo 2) de este mismo periodo académico, mientras que se estableció una entrevista a 2 docentes directivos (Anexo 3) de la Unidad Educativa Carlos Guerra Boada.

Las encuestas fueron realizadas mediante la plataforma Google Forms y fueron procesadas mediante la estadística básica presentada en pasteles de porcentajes. Mientras que las entrevistas fueron tratadas mediante un análisis correlacional, esto teniendo como referencias las variables de estudio en cada respuesta de los docentes.

Fase 2. Identificar las herramientas tecnológicas para la creación de entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura, partiendo de las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente

Mediante los resultados de las herramientas de recolección de datos se recopiló información que es analizada con base a los conceptos teóricos a fin de plantear una discusión con la finalidad de determinar la aceptación del Entorno Virtual Moodle y su uso con las diferentes herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes y a los docentes-autoridades acerca de su conocimiento de los entornos virtuales y herramientas digitales.

Fase 3. Diseño de entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura partiendo de las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente para los estudiantes de la unidad educativa Carlos Guerra Boada

En esta fase se aplicó una guía de uso didáctico del EVA Moodle dirigida a docentes de la institución para su aliento a probar nuevos entornos que permitan la viabilizarían significativa de contenidos en la materia de lengua y otras materias.

3.5.Consideraciones Bioéticas

La investigación se desarrolló considerando los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. El trabajo investigativo se llevó a cabo con la autorización explícita de las autoridades educativas del plantel, los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Carlos Guerra Boada principales que fundamentarán la investigación.

Las autoridades, docentes y estudiantes fueron informados por escrito de los aspectos más relevantes del estudio: objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que lo amparan, carácter voluntario en la participación y beneficios. Por tanto, se tramitaron todos los permisos respectivos para tener acceso a la comunidad educativa y se respeta el anonimato de los involucrados.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Fase 1: Diagnóstico la situación actual del desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura, partiendo de las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente.

4.1.Resultados

Encuesta Realizada a Docentes de la Institución

Una vez recopilados los datos con las encuestas y entrevistas, se obtuvieron los siguientes resultados:

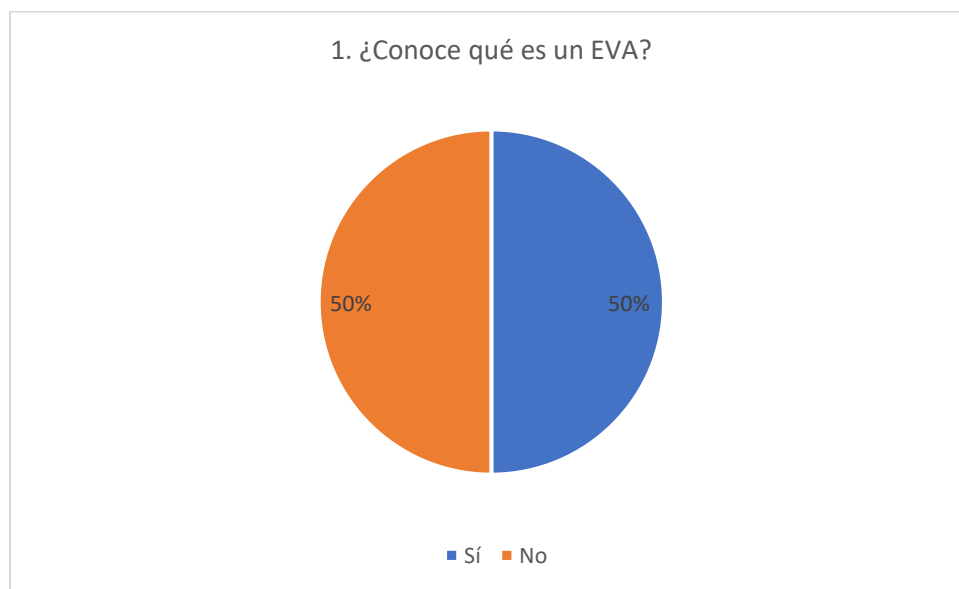
4.1.1. Análisis de Encuesta a docentes

1. Conocimiento sobre los EVA desde la perspectiva de los docentes

La Figura 5 presenta los resultados con respecto a la pregunta "¿Conoce qué es un EVA?", siendo EVA un acrónimo que comúnmente se refiere a "Entorno Virtual de Aprendizaje". Al analizar el gráfico, se puede inferir que la población encuestada está equitativamente dividida en su familiaridad con los Entornos Virtuales de Aprendizaje. Este resultado sugiere una dicotomía en la exposición o comprensión de las plataformas digitales educativas entre los encuestados. Desde la perspectiva de la asignatura de lengua y literatura, la implicación de un conocimiento equitativamente dividido en cuanto a EVAs indica que, para una implementación efectiva de estos entornos en el proceso educativo, será necesario abordar tanto la instrucción para aquellos que aún no están familiarizados con los EVAs, como la profundización en el uso pedagógico para aquellos que ya poseen conocimiento previo.

Figura 5.

Conocimiento sobre los EVA desde la perspectiva de los docentes



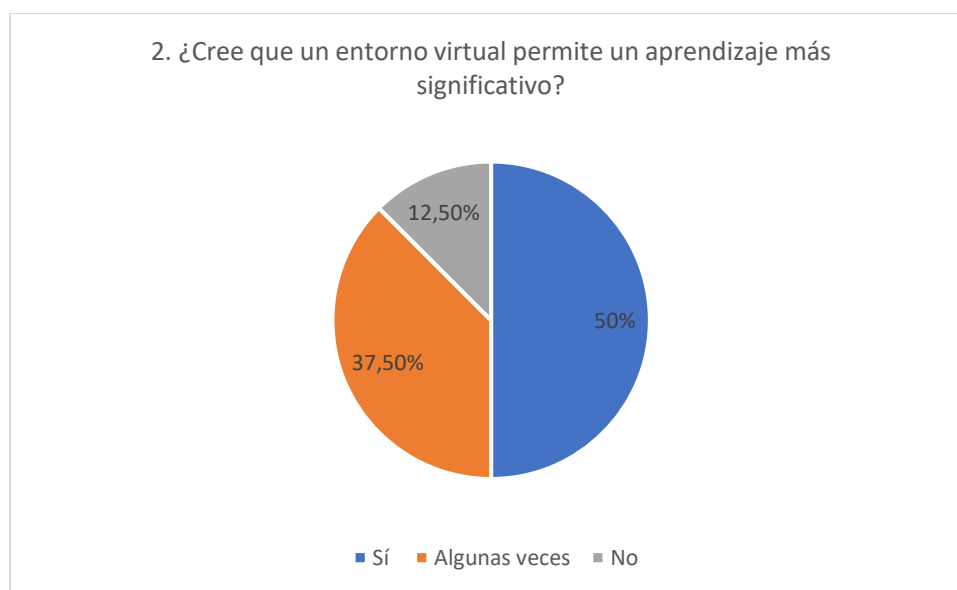
La incorporación de entornos virtuales en la enseñanza de lengua y literatura ofrece un terreno fértil para innovaciones pedagógicas. En este contexto, el gráfico puede ser un punto de partida para discutir cómo los EVAs pueden ser diseñados o adaptados para fomentar habilidades críticas y analíticas en la literatura, así como competencias comunicativas en la lengua. Por ejemplo, para los individuos que ya están familiarizados con los EVAs, se podría explorar la integración de herramientas analíticas que permitan una inmersión más profunda en el texto literario, mientras que, para los nuevos usuarios, la estrategia podría centrarse en familiarizarlos con la interfaz y las funcionalidades básicas a través de actividades interactivas que refuercen su comprensión lectora y habilidades lingüísticas. La paridad en la familiaridad con los EVAs también sugiere la necesidad de estrategias de enseñanza diferenciadas que puedan adaptarse a diversos niveles de competencia tecnológica. La capacitación docente deberá ser una prioridad para garantizar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de las ventajas que ofrecen los EVAs, como el acceso a recursos didácticos ricos y variados, la posibilidad de retroalimentación inmediata y la oportunidad de participar en comunidades de aprendizaje colaborativo.

2. El EVA como facilitador de un aprendizaje significativo

La Figura 6 presenta que las respuestas se dividen en tres categorías: "Sí" con un 50%, "Algunas veces" con un 37,50%, y "No" con un 12,50%. Este resultado ilustra que la mitad de los encuestados afirma que los entornos virtuales de aprendizaje favorecen la adquisición de conocimientos de manera más significativa. La otra fracción considerable reconoce esta ventaja solo en ciertas ocasiones, mientras que una minoría no percibe que los entornos virtuales mejoren el aprendizaje de manera significativa. Desde la óptica de la enseñanza de lengua y literatura, estos datos podrían reflejar la variabilidad en la calidad y en la implementación de los entornos virtuales. La fracción mayoritaria que reconoce el valor de estos entornos podría tener experiencias con plataformas bien diseñadas que integran recursos multimedia, actividades interactivas y foros de discusión, que facilitan un acercamiento dinámico a los textos literarios y fomentan la práctica lingüística.

Figura 6.

El EVA como facilitador de un aprendizaje significativo



Por otra parte, aquellos que señalan beneficios ocasionales podrían haber encontrado limitaciones en la interacción y personalización del aprendizaje, o bien podrían haberse enfrentado a desafíos técnicos o metodológicos que impiden una experiencia de aprendizaje constantemente enriquecedora. La minoría que no encuentra beneficios significativos en los

entornos virtuales podría no haber experimentado programas de calidad o podría preferir métodos de enseñanza más tradicionales, lo que subraya la necesidad de una formación y una planificación didáctica que contemple la diversidad de preferencias y estilos de aprendizaje.

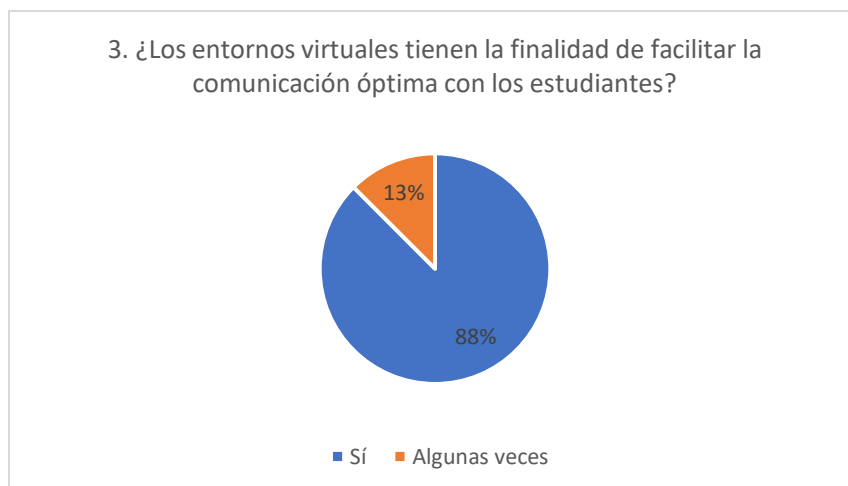
Para la asignatura de lengua y literatura, estos datos sugieren que, aunque existe un reconocimiento general del potencial de los entornos virtuales para enriquecer el aprendizaje, es crucial desarrollar estrategias que maximicen su eficacia. Esto incluye la creación de contenido relevante y atractivo, la aplicación de técnicas pedagógicas que promuevan la interacción y reflexión crítica, y el aseguramiento de que tanto estudiantes como educadores posean las competencias digitales necesarias para aprovechar al máximo estas herramientas.

3. Los EVA para facilitar la comunicación óptima de los estudiantes

La Figura 7 presenta que un predominante 88% de los participantes reconoce que sí se cumple este objetivo, mientras que un 13% considera que solo se logra ocasionalmente. Este porcentaje abrumador refleja la percepción de que los entornos virtuales están diseñados para mejorar la interacción entre docentes y discentes. Tal consenso apoya la idea de que estas plataformas se consideran fundamentales para el intercambio de ideas, retroalimentación y discusiones que son esenciales en el estudio de la lengua y la literatura. La capacidad de los entornos virtuales para permitir la comunicación asincrónica y sincrónica es vital para la enseñanza de disciplinas que requieren análisis detallado, como es el caso de la literatura.

Figura 7.

Los EVA para facilitar la comunicación óptima de los estudiantes



Las herramientas digitales posibilitan que los estudiantes reflexionen y construyan sus respuestas con tiempo, lo que puede conducir a interacciones más profundas y meditadas.

El uso de foros de discusión, comentarios en blogs y plataformas de mensajería instantánea dentro de los entornos virtuales son ejemplos de cómo se facilita la comunicación en estas áreas. Además, la capacidad de compartir recursos como videos, podcasts y artículos permite una rica diversidad de materiales para el análisis y la discusión en el ámbito de la lengua y la literatura. En contraste, el porcentaje que indica una facilitación ocasional de la comunicación podría señalar áreas de mejora dentro de los entornos virtuales. Estos pueden incluir aspectos técnicos como la usabilidad de las plataformas, así como metodológicos, tales como las estrategias para fomentar la participación activa de los estudiantes.

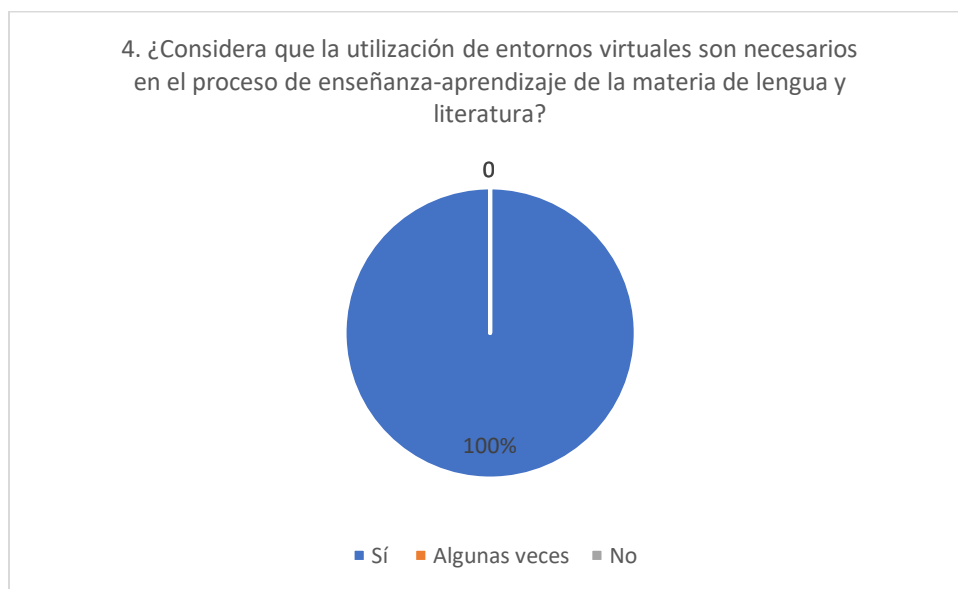
Es importante reconocer que la eficacia comunicativa en un entorno virtual también depende de la destreza y la disposición tanto de educadores como de estudiantes para adaptarse a medios digitales. La formación en competencias digitales y comunicativas debe ser una parte integral de la educación contemporánea para que la enseñanza de lengua y literatura se realice de forma efectiva. El análisis sugiere que la comunidad educativa valora altamente los entornos virtuales como medios para la comunicación educativa. Sin embargo, es esencial continuar mejorando estas plataformas y las habilidades de quienes las utilizan para asegurar que la comunicación no solo sea posible, sino que también alcance el nivel de calidad que el estudio de lengua y literatura demanda.

4. Los EVA como necesarios en la enseñanza de Lengua y Literatura

La Figura 8 demuestra que refleja una unanimidad en la opinión de los participantes en torno a la necesidad de integrar entornos virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia de lengua y literatura, con un 100% de los encuestados afirmando su importancia. Este consenso unánime revela una valoración colectiva de la contribución que las plataformas digitales pueden ofrecer en el campo educativo específico de las humanidades. La totalidad de los participantes reconoce que los entornos virtuales no son meramente un complemento, sino una pieza esencial en la estructura educativa actual.

Figura 8.

Los EVA como necesarios en la enseñanza de Lengua y Literatura



Este punto de vista colectivo puede estar influenciado por el reconocimiento de que los entornos virtuales proporcionan acceso a una amplia gama de textos y recursos literarios, posibilitando un estudio más diverso y accesible de las obras. Además, estos entornos pueden facilitar el enfoque multimodal en la enseñanza, permitiendo a los estudiantes experimentar la literatura a través de diferentes medios, como el audio, el video y la interacción en tiempo real.

La unanimidad también puede sugerir una aceptación de la realidad de que las habilidades digitales son ahora competencias clave en la educación moderna, tanto para docentes como para alumnos. La capacidad de navegar, analizar y crear contenido en plataformas digitales es una competencia transversal que apoya el aprendizaje de la lengua y su uso literario.

Este punto de vista colectivo y consensuado podría también estar influenciado por el contexto de la educación contemporánea, donde las circunstancias globales han acelerado la digitalización del aula. La dependencia creciente de soluciones tecnológicas en la educación puede haber llevado a una mayor apreciación de su necesidad y utilidad.

La encuesta reflejada en el gráfico subraya la importancia de continuar desarrollando y mejorando los entornos virtuales para asegurar que sean espacios de aprendizaje dinámicos y eficaces, capaces de satisfacer las necesidades educativas en constante evolución. La

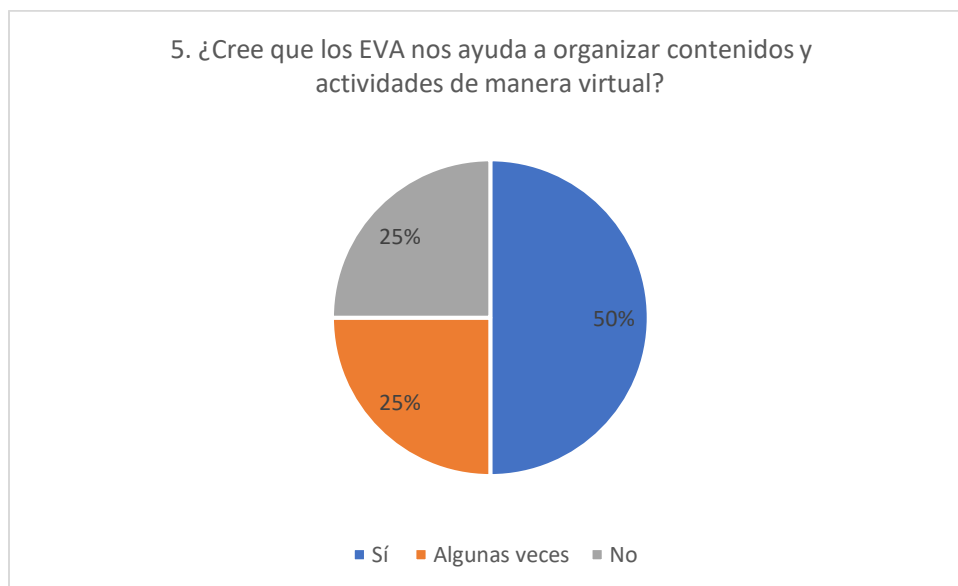
totalidad de los encuestados reconoce que los entornos virtuales no son simplemente una alternativa de enseñanza, sino un elemento integral y necesario para la educación en lengua y literatura en el siglo XXI.

5. Los EVA como herramienta para organizar contenidos y actividades virtuales

La Figura 9 presenta que el 50% de los encuestados afirma que los EVA son útiles siempre, lo cual sugiere una aceptación significativa de estas plataformas como herramientas organizativas eficaces. Esta mayoría puede reflejar una tendencia positiva hacia la integración de la tecnología en los procesos educativos, y también podría indicar que los usuarios de EVA encuentran que estas plataformas ofrecen una estructura clara y accesible para administrar los recursos didácticos y las secuencias de actividades pedagógicas.

Figura 9.

Los EVA como herramienta para organizar contenidos y actividades virtuales



Un 25% de los participantes señala que los EVA son útiles algunas veces, lo que podría interpretarse como un reconocimiento de las ventajas de los EVA, aunque con ciertas reservas. Posiblemente, este grupo de usuarios percibe que los EVA ofrecen ventajas, pero también encuentran limitaciones o desafíos en su uso, que podrían estar relacionados con la usabilidad de la plataforma, la naturaleza de los contenidos o la dinámica de las actividades propuestas.

El restante 25% opina que los EVA no son útiles para organizar contenidos y actividades de manera virtual. Este sector, aunque no mayoritario, es significativo y podría señalar áreas de mejora dentro del diseño y funcionamiento de los EVA. Puede implicar que, para un cuarto de los usuarios, los EVA no satisfacen completamente las necesidades educativas o no se adaptan adecuadamente a los requerimientos específicos de la asignatura de Lengua y Literatura.

Es importante considerar que la asignatura de Lengua y Literatura posee características particulares que podrían influir en la percepción de la utilidad de los EVA. Por ejemplo, la necesidad de análisis crítico y discusión en tiempo real podría no ser plenamente satisfecha por plataformas que no faciliten la interacción sincrónica o que no estén optimizadas para el análisis textual colaborativo.

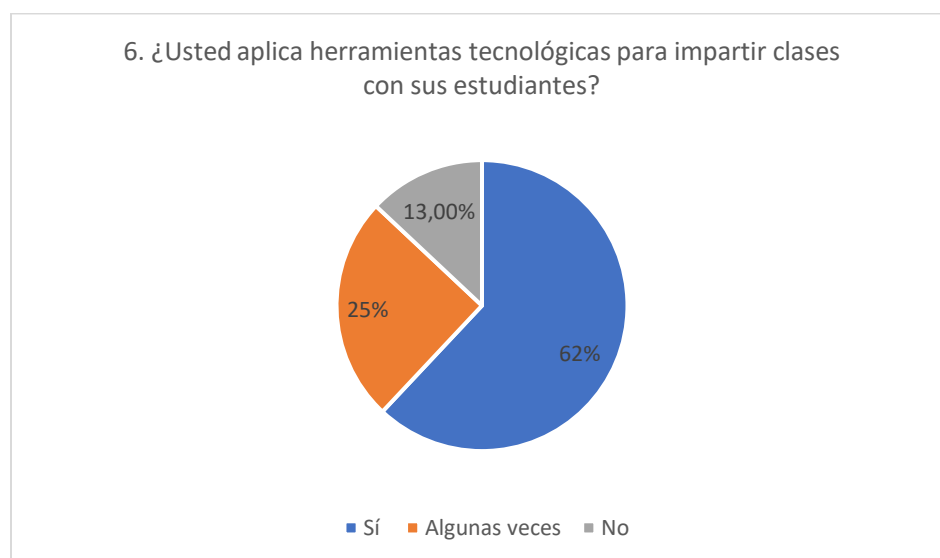
A partir de estos datos, se deduce que hay una acogida favorable hacia los EVA en términos generales, pero también se destaca la necesidad de atender a las preocupaciones y retos que un cuarto de los usuarios experimenta. La retroalimentación de los usuarios que encuentran limitaciones en los EVA es vital para el desarrollo continuo de estas plataformas, asegurando que sean inclusivas, accesibles y efectivas para todos los estudiantes y docentes de Lengua y Literatura. Este análisis podría guiar futuras investigaciones que busquen comprender las razones detrás de las diversas percepciones y trabajar hacia la optimización de los EVA en el campo educativo.

6. Uso docente de herramientas tecnológicas para impartir clases

La Figura 10 determina que la distribución de respuestas a la consulta sobre la aplicación de herramientas tecnológicas en la enseñanza. Observa que un 62% de los encuestados afirma utilizar consistentemente dichas herramientas en su práctica docente, lo cual refleja una integración sustancial de la tecnología en la educación. Este dato es indicativo de una transformación en la metodología de enseñanza que podría estar alineada con las demandas de la sociedad actual, caracterizada por la digitalización y el acceso a la información en tiempo real.

Figura 10.

Uso docente de herramientas tecnológicas para impartir clases



Un 25% de los encuestados indica que emplea estas herramientas ocasionalmente. Este dato sugiere que, aunque hay un reconocimiento de la importancia de la tecnología, también existe una variabilidad en su aplicación. Factores como la disponibilidad de recursos, la formación específica en herramientas digitales o la preferencia por métodos pedagógicos tradicionales podrían influir en este resultado. Esta cifra también puede reflejar una fase de transición o experimentación con distintas tecnologías antes de su adopción plena.

El 13% restante señala no utilizar herramientas tecnológicas para la enseñanza. Este porcentaje, aunque minoritario, es crítico para entender las barreras que enfrenta la incorporación de la tecnología en la educación. Podría deberse a limitaciones de infraestructura, resistencia al cambio, falta de capacitación o incluso a una valoración de métodos más convencionales sobre los digitales.

La presencia de tecnología en el ámbito educativo es un factor clave para el desarrollo de habilidades del siglo XXI. En la disciplina de Lengua y Literatura, el uso de dichas herramientas puede enriquecer la experiencia de aprendizaje a través de la interacción multimedia, el acceso a bibliotecas digitales y la posibilidad de realizar trabajos colaborativos a distancia.

El análisis de estos datos apunta a la relevancia de estrategias de formación docente que capaciten en el uso eficiente de tecnologías educativas. Además, resalta la importancia de la

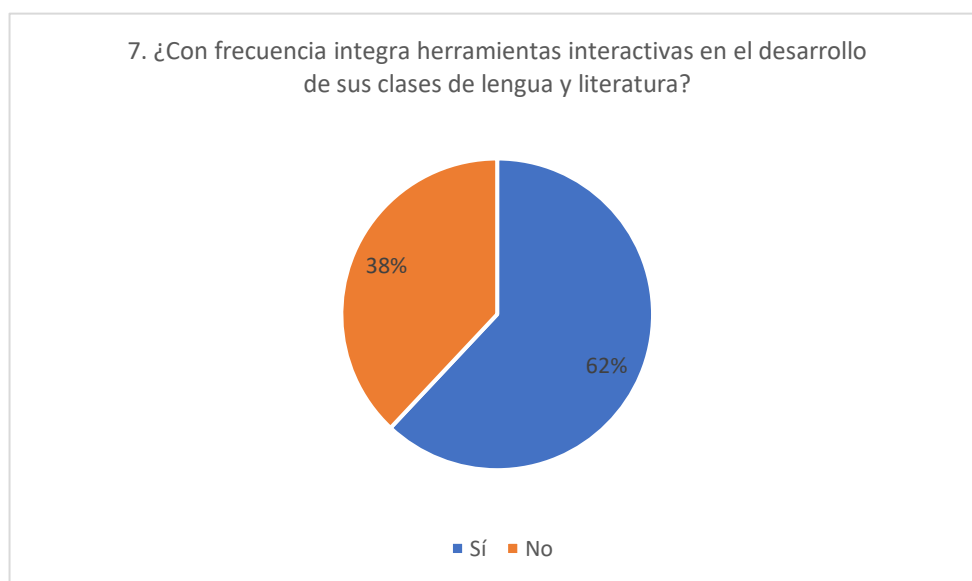
inversión en infraestructura tecnológica y el desarrollo de políticas educativas que fomenten una integración holística de la tecnología, asegurando su accesibilidad para todos los educadores y aprendices.

7. Frecuencia de integración de herramientas interactivas en Lengua y Literatura

La Figura 11 muestra a los docentes que incorporan herramientas interactivas en el desarrollo de sus clases de Lengua y Literatura. Se observa que un 62% de los participantes confirma la integración de estas herramientas, lo que indica una tendencia hacia la adopción de métodos de enseñanza que promueven la participación activa y el compromiso de los estudiantes.

Figura 11.

Frecuencia de integración de herramientas interactivas en Lengua y Literatura



La interactividad es un componente esencial para fomentar el aprendizaje significativo, ya que permite que los estudiantes se involucren directamente con el material didáctico. La adopción de dichas herramientas interactivas por parte de la mayoría de los docentes evidencia un paso hacia adelante en la creación de entornos de aprendizaje estimulantes y dinámicos, que son especialmente valiosos en materias como Lengua y Literatura, donde la interpretación y el análisis crítico son fundamentales.

Por otro lado, el 38% que no utiliza estas herramientas podría reflejar diversos escenarios, desde la falta de recursos o formación hasta una preferencia deliberada por enfoques más tradicionales que no dependan de la interactividad. Esto subraya la importancia de no solo proporcionar la tecnología, sino también de asegurar que los educadores tengan el soporte necesario para integrar estas herramientas en su práctica pedagógica.

Las herramientas interactivas pueden incluir desde foros de discusión en línea y blogs hasta programas de análisis de texto y plataformas de gamificación. Su uso efectivo requiere que los docentes posean no solo habilidades tecnológicas, sino también la capacidad de adaptar su didáctica para maximizar las oportunidades de aprendizaje que estas herramientas ofrecen.

Este panorama sugiere que, aunque hay avances significativos en la inclusión de la tecnología en la enseñanza, aún hay espacio para el crecimiento y la mejora. Se destaca la necesidad de impulsar la formación continua de los docentes en tecnología educativa y de evaluar constantemente la eficacia de las herramientas interactivas utilizadas para garantizar que estén alineadas con los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes.

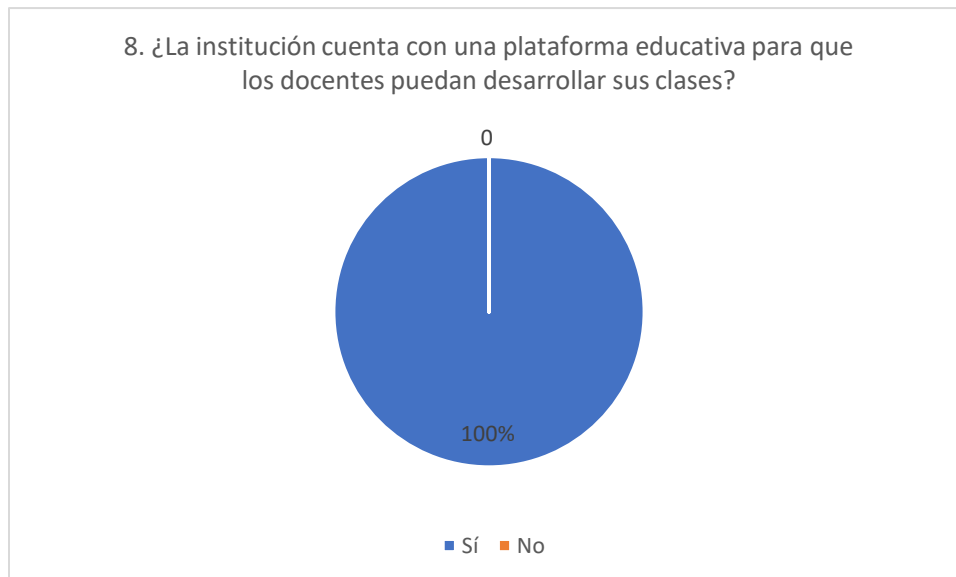
La incorporación de herramientas interactivas en la enseñanza de Lengua y Literatura es un aspecto que puede enriquecer la experiencia educativa. La capacidad de estas herramientas para apoyar el aprendizaje colaborativo y personalizado es particularmente pertinente en una era donde la educación busca no solo transmitir conocimientos, sino también desarrollar habilidades analíticas y críticas en los estudiantes. Por tanto, la evaluación continua de la adopción de estas tecnologías es esencial para asegurar su impacto positivo en el proceso educativo.

8. La Unidad Educativa y el uso de plataformas digitales

La Figura 12 muestra una unanimidad en la respuesta a la pregunta de si la institución dispone de una plataforma educativa para que el profesorado desarrolle sus clases, con un 100% de los encuestados confirmando su existencia. Este dato refuerza la concepción de que la infraestructura necesaria para la enseñanza digital está establecida, lo cual es un requisito previo para cualquier iniciativa de aprendizaje virtual.

Figura 12.

La Unidad Educativa y el uso de plataformas digitales



El hecho de que todos los participantes indiquen la disponibilidad de una plataforma educativa es un indicador positivo de la preparación institucional para apoyar procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por tecnología. Dicha disponibilidad es una base sobre la cual se pueden construir estrategias educativas innovadoras y aplicar prácticas pedagógicas contemporáneas.

El acceso universal a dicha plataforma sugiere que los obstáculos para la implementación de tecnologías educativas no se deben a la falta de dichas plataformas, sino posiblemente a otros factores como la adopción y el uso efectivo de las mismas por parte del cuerpo docente y estudiantil. Este escenario brinda la oportunidad de focalizar esfuerzos en la capacitación del personal docente en competencias digitales específicas y en el diseño de experiencias de aprendizaje que aprovechen al máximo el potencial de las herramientas digitales.

Con esta infraestructura en su lugar, se abren posibilidades para explorar métodos de enseñanza innovadores, tales como el aprendizaje invertido, tutoriales interactivos y la creación colaborativa de contenidos por parte de los estudiantes. Además, permite la evaluación en tiempo real y el seguimiento del progreso del aprendizaje, elementos que son esenciales para personalizar la educación y adaptarla a las necesidades individuales.

Es crucial que, junto con la disponibilidad de plataformas, se promueva una cultura de uso efectivo y constante innovación pedagógica que permita a educadores y estudiantes maximizar su potencial. El soporte técnico y pedagógico, junto con una sólida planificación

curricular que integre el uso de la plataforma, son igualmente importantes para transformar la disponibilidad en impacto educativo.

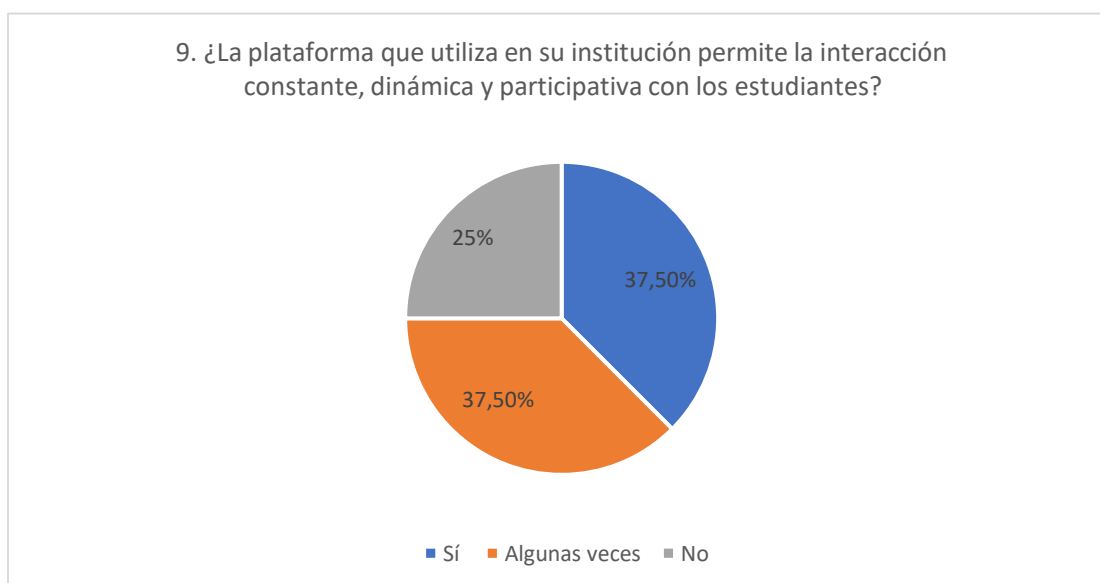
Esta unanimidad en la disponibilidad de plataformas educativas también invita a indagar sobre cómo se están utilizando estas plataformas y qué resultados se están obteniendo. La evaluación del impacto de estas herramientas en el aprendizaje puede proporcionar información valiosa para el perfeccionamiento continuo de las prácticas pedagógicas y para asegurar que la inversión en tecnología educativa se traduzca en mejoras tangibles en la calidad de la enseñanza.

9. La plataforma institucional y la interacción de los estudiantes

La Figura 13 presenta que un 37,5% de los encuestados confirma que la plataforma posibilita una interacción constante y participativa, lo que subraya la presencia de características interactivas adecuadas dentro de la plataforma. Esta interactividad es esencial para una asignatura que depende fuertemente del análisis y la discusión, como es el caso de Lengua y Literatura.

Figura 13.

La plataforma institucional y la interacción de los estudiantes



Otro 37,5% de los participantes indica que esta interacción ocurre solo algunas veces. Esto podría sugerir que, aunque la plataforma dispone de las herramientas necesarias para la

interacción, puede haber factores que limitan su uso efectivo. Estos factores pueden incluir la formación docente en la herramienta, la preferencia de los estudiantes por la interacción presencial o posibles deficiencias técnicas de la plataforma.

El 25% restante percibe que la plataforma no facilita la interacción de manera adecuada. Este porcentaje, aunque no mayoritario, es considerable y señala la necesidad de mejorar la plataforma o las estrategias de enseñanza para incrementar la interactividad. La falta de interacción puede afectar la calidad del aprendizaje y la satisfacción estudiantil, elementos cruciales en la educación.

La interacción dinámica es fundamental para el desarrollo de competencias comunicativas y analíticas en la asignatura de Lengua y Literatura. La tecnología puede potenciar estas habilidades al permitir debates virtuales, trabajos en grupo y la utilización de herramientas colaborativas en tiempo real.

La información proporcionada por el diagrama señala la necesidad de profundizar en el entendimiento de cómo las plataformas educativas están siendo utilizadas y qué aspectos requieren mejoras para facilitar una interacción más efectiva y constante. La adopción de prácticas innovadoras y la formación continua del profesorado son fundamentales para transformar el potencial tecnológico en resultados educativos exitosos.

Se hace evidente la importancia de realizar estudios más detallados que identifiquen las causas de la variabilidad en la percepción de la interactividad de la plataforma. Tales estudios podrían ofrecer perspectivas sobre cómo adaptar la plataforma para que responda mejor a las necesidades de los docentes y estudiantes, y cómo estas herramientas pueden ser optimizadas para fomentar un ambiente de aprendizaje más colaborativo y participativo.

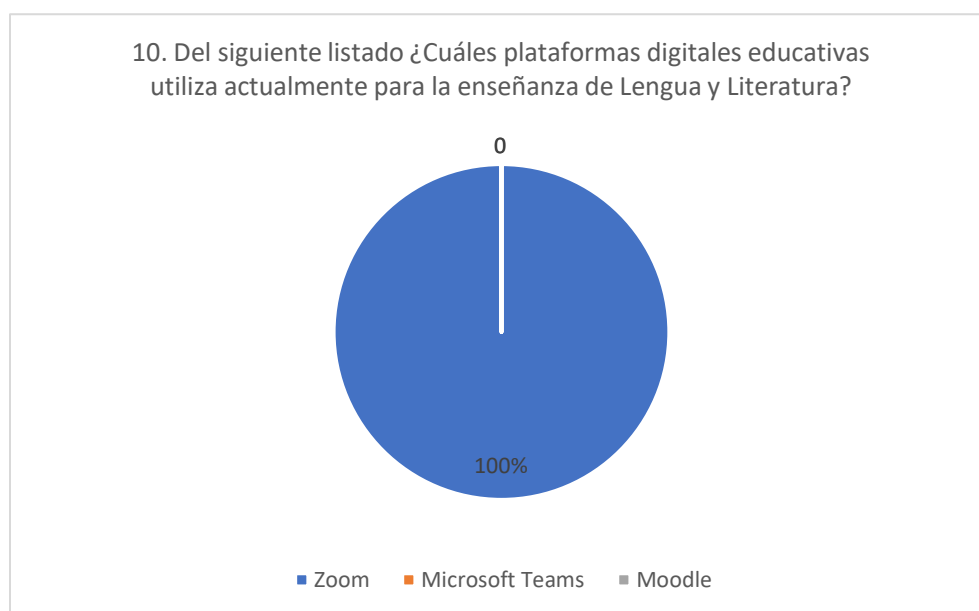
10. Plataformas digitales para la enseñanza de Lengua y Literatura

La Figura 14 presenta que la plataforma Zoom se destaca como el método preferido por todos los encuestados para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura. Esta elección generalizada subraya la prominencia y la aceptación de Zoom como herramienta principal para facilitar la instrucción virtual en el ámbito educativo. La selección unánime de Zoom como plataforma de enseñanza plantea varias implicaciones importantes. En primer lugar, indica que los encuestados confían en la eficacia y la utilidad de Zoom para la enseñanza y el aprendizaje de Lengua y Literatura. Esto sugiere que la plataforma ofrece características y

funcionalidades que satisfacen las necesidades específicas de esta disciplina, como la comunicación verbal y no verbal, la compartición de pantalla para la presentación de materiales didácticos y la posibilidad de dividir a los estudiantes en grupos para actividades colaborativas.

Figura 14.

Plataformas digitales para la enseñanza de Lengua y Literatura



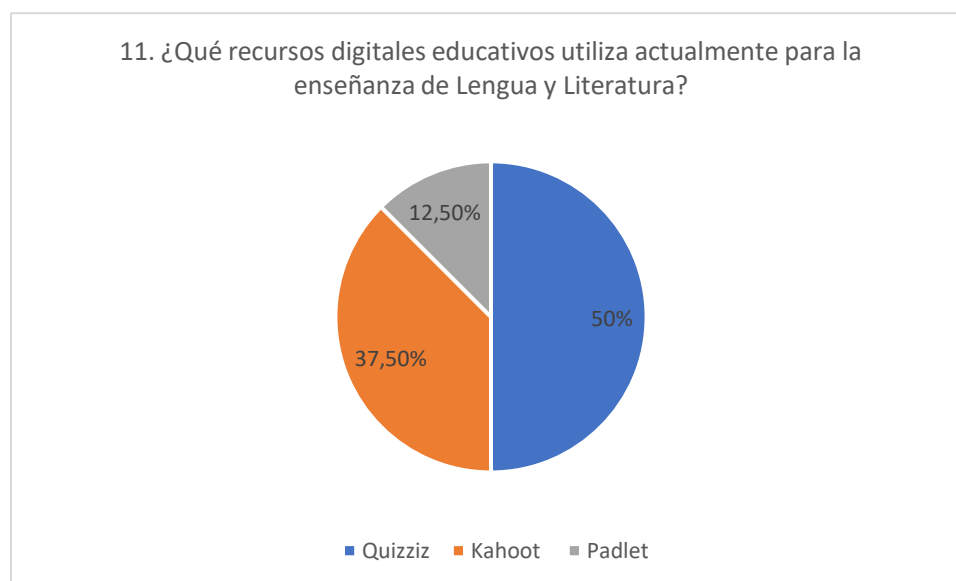
Además, la preferencia por Zoom podría estar influenciada por su familiaridad y accesibilidad. Dado que Zoom se ha vuelto omnipresente en el contexto de la educación remota durante la pandemia de COVID-19, es probable que tanto los docentes como los estudiantes estén familiarizados con su uso y se sientan cómodos utilizando sus características y herramientas. Esta familiaridad puede contribuir a una transición más fluida hacia el aprendizaje en línea y a una experiencia educativa más efectiva. Sin embargo, la elección generalizada de Zoom también plantea preguntas sobre la diversidad de herramientas y enfoques pedagógicos utilizados en la enseñanza de Lengua y Literatura. Aunque Zoom puede ser una herramienta poderosa y versátil, es importante considerar si su predominio puede limitar la variedad de metodologías y enfoques educativos empleados en el aula virtual. Los educadores deben estar atentos a la necesidad de diversificar sus estrategias de enseñanza y explorar otras plataformas y herramientas tecnológicas que puedan complementar o enriquecer la experiencia de aprendizaje en línea.

11. Recursos digitales para la enseñanza de Lengua y Literatura

La Figura 15 demuestra que, dentro del panorama de herramientas digitales utilizadas para la enseñanza de Lengua y Literatura, se destaca una diversidad de recursos digitales entre los encuestados. El 12.5% de los participantes indican que utilizan Padlet como recurso digital en sus clases. Padlet es una plataforma que permite la creación de tableros virtuales colaborativos, donde los estudiantes y el profesorado pueden compartir ideas, recursos multimedia y realizar actividades de manera interactiva. Su uso en el contexto de Lengua y Literatura puede ofrecer oportunidades para la creación y organización de contenido, así como para fomentar la colaboración y la reflexión crítica sobre textos literarios y lingüísticos.

Figura 15.

Recursos digitales para la enseñanza de Lengua y Literatura



Por otro lado, el 37.5% de los encuestados mencionan que utilizan Kahoot como recurso digital para la enseñanza de esta asignatura. Kahoot es una plataforma de juegos educativos que permite a los estudiantes participar en cuestionarios, encuestas y actividades de aprendizaje gamificadas. Su popularidad puede atribuirse a su capacidad para involucrar a los estudiantes de manera activa y divertida, fomentando la competencia y el interés en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

El 50% restante de los encuestados indican que utilizan Quizziz como recurso digital en sus clases. Quizziz es otra plataforma de juegos educativos similar a Kahoot, que ofrece una

variedad de actividades de evaluación y práctica para diferentes temas y habilidades. Su uso en la enseñanza de Lengua y Literatura puede proporcionar oportunidades para la revisión de conceptos, la evaluación formativa y el refuerzo del aprendizaje a través de preguntas y respuestas interactivas.

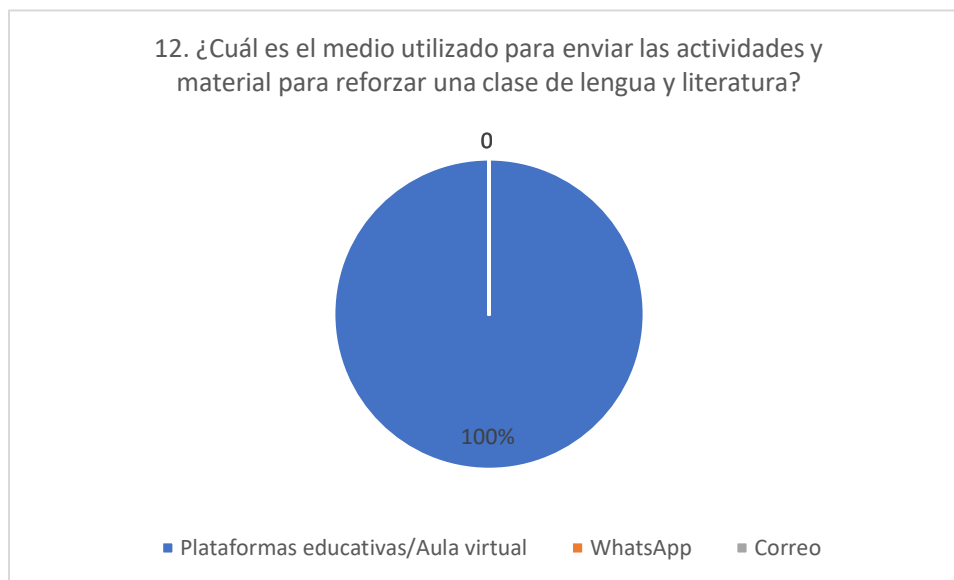
El análisis de estas cifras sugiere que existe una diversidad de enfoques en el uso de herramientas digitales para la enseñanza de Lengua y Literatura. Mientras que algunas herramientas, como Kahoot y Quizziz, se centran en la gamificación y la evaluación formativa, otras, como Padlet, se enfocan en la colaboración y la creación de contenido. Esta diversidad de enfoques puede proporcionar a los educadores una gama de opciones para adaptar sus prácticas pedagógicas a las necesidades y preferencias de sus estudiantes, promoviendo así un aprendizaje más personalizado y significativo en el área de Lengua y Literatura.

12. Medios utilizados para enviar tareas y material de apoyo

La Figura 16 presenta que la totalidad de los participantes de la encuesta han indicado que emplean una plataforma específica para el envío de actividades y material complementario en el contexto de la enseñanza de Lengua y Literatura. Esta unanimidad señala un consenso generalizado entre los encuestados sobre la utilidad y la importancia de las plataformas digitales como herramientas de apoyo en el proceso educativo. La utilización de una plataforma específica para el envío de actividades y material refleja una adaptación activa a las demandas de la enseñanza virtual y la integración de la tecnología en la práctica docente. Este enfoque permite a los educadores ofrecer recursos adicionales, ejercicios prácticos y materiales de estudio de manera organizada y accesible para los estudiantes, facilitando así su proceso de aprendizaje fuera del aula tradicional.

Figura 16.

Medios utilizados para enviar tareas y material de apoyo



El hecho de que todos los encuestados utilicen una plataforma específica sugiere que esta práctica se ha convertido en una norma en el ámbito educativo contemporáneo. Esta normalización puede atribuirse a la creciente disponibilidad de herramientas tecnológicas diseñadas específicamente para el sector educativo, así como a la necesidad de adaptarse a los desafíos y oportunidades que presenta el entorno digital. Además de proporcionar un medio eficaz para la distribución de actividades y material, el uso de una plataforma específica también puede fomentar la comunicación y la colaboración entre estudiantes y docentes. Al ofrecer un espacio virtual donde los estudiantes pueden acceder a recursos, enviar tareas y recibir retroalimentación, estas plataformas pueden promover un ambiente de aprendizaje interactivo y centrado en el estudiante.

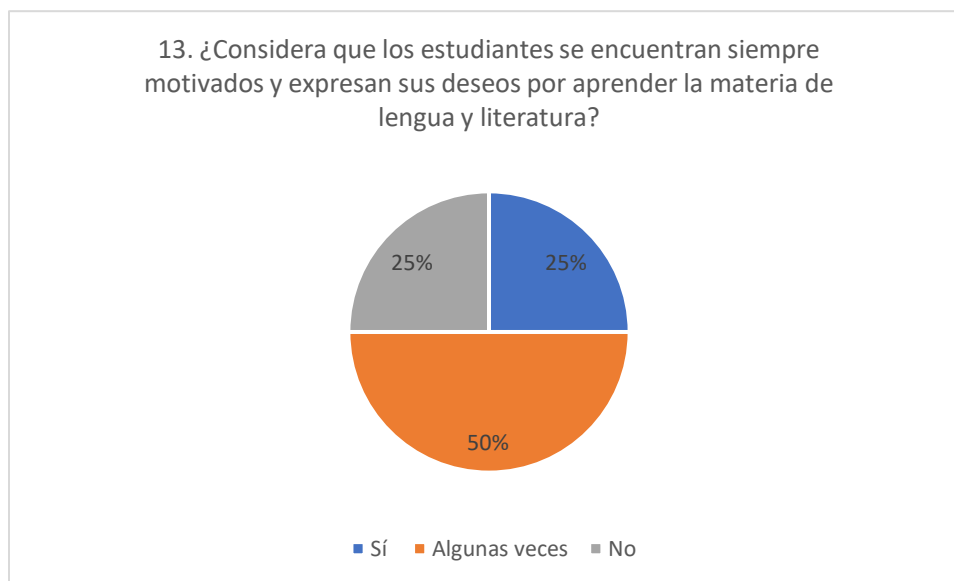
Sin embargo, es importante tener en cuenta que la eficacia de una plataforma específica depende en gran medida de su diseño, usabilidad y funcionalidades ofrecidas. Los educadores deben seleccionar cuidadosamente la plataforma que mejor se adapte a las necesidades de sus estudiantes y a los objetivos de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, garantizando así una experiencia educativa en línea efectiva y enriquecedora.

13. Motivación de los estudiantes en aprender Lengua y Literatura

La Figura 17 demuestra una diversidad de percepciones entre los encuestados sobre el nivel de motivación y el interés de los estudiantes hacia la materia de Lengua y Literatura. Un cuarto de los participantes indica que no consideran que los estudiantes se encuentren motivados ni expresen un deseo por aprender la materia. Esta respuesta sugiere una preocupación por la falta de compromiso o entusiasmo de los estudiantes hacia el aprendizaje de Lengua y Literatura, lo que puede plantear desafíos adicionales en el proceso educativo. Por otro lado, otro cuarto de los encuestados refiere lo contrario, indicando que sí consideran que los estudiantes se encuentran motivados y expresan un deseo por aprender la materia. Esta percepción positiva sugiere que algunos educadores observan un compromiso significativo por parte de los estudiantes hacia el estudio de Lengua y Literatura, lo que puede contribuir a un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo.

Figura 17.

Motivación de los estudiantes en aprender Lengua y Literatura



El 50% restante de los encuestados indica que los estudiantes algunas veces se encuentran motivados y expresan su deseo por aprender la materia. Esta respuesta refleja una percepción mixta, donde los educadores reconocen que la motivación de los estudiantes puede fluctuar y no ser constante. Esto puede estar influenciado por una variedad de factores, como el

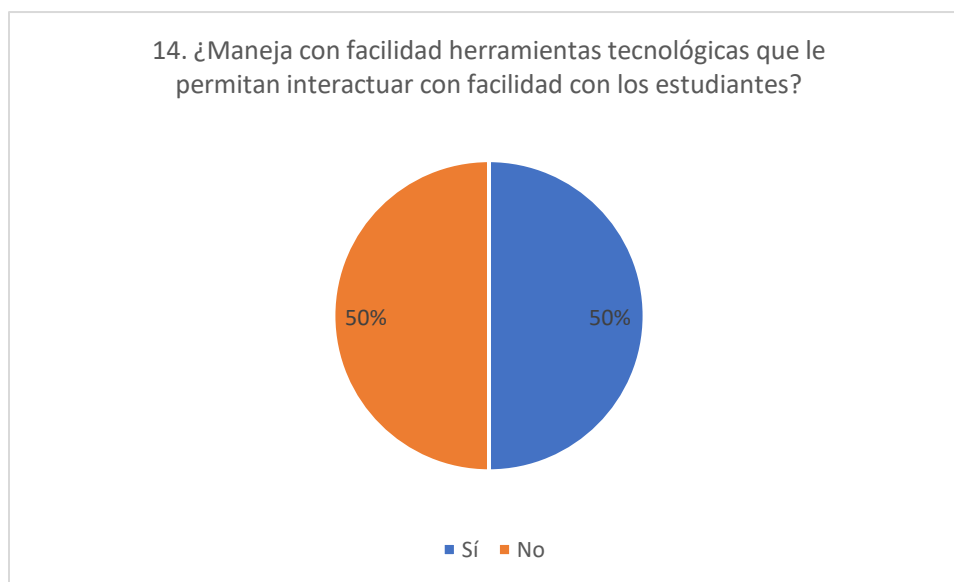
contenido del curso, la metodología de enseñanza, el nivel de interacción en el aula y el contexto individual de cada estudiante. El análisis de estas percepciones subraya la importancia de considerar la motivación y el interés de los estudiantes como factores clave en el diseño de estrategias educativas efectivas. Los educadores pueden emplear enfoques pedagógicos que fomenten la participación activa, la relevancia del contenido y la conexión personal con los temas de estudio de Lengua y Literatura. Además, es fundamental mantener una comunicación abierta con los estudiantes para comprender sus necesidades, intereses y desafíos, y así poder adaptar las prácticas educativas de manera adecuada.

14. Capacidad de manejo de las herramientas tecnológicas de interacción con los estudiantes

La Figura 18 revela una división equitativa entre los encuestados en cuanto a su habilidad para manejar herramientas tecnológicas que faciliten la interacción con los estudiantes. La mitad de los participantes indican que se sienten cómodos utilizando estas herramientas, lo que sugiere un nivel de destreza tecnológica que les permite interactuar eficazmente con sus estudiantes en entornos virtuales. Por otro lado, la otra mitad de los encuestados refieren tener dificultades para manejar estas herramientas tecnológicas, lo que sugiere que enfrentan obstáculos en su capacidad para interactuar con los estudiantes de manera efectiva en el entorno digital. Esta falta de habilidad tecnológica puede limitar su capacidad para aprovechar al máximo las oportunidades de enseñanza y aprendizaje en línea, así como para establecer una comunicación fluida y significativa con sus estudiantes.

Figura 18.

Capacidad de manejo de las herramientas tecnológicas de interacción con los estudiantes



Este resultado subraya la importancia de proporcionar apoyo y capacitación en tecnología educativa para los educadores, especialmente aquellos que enfrentan dificultades en este aspecto. La formación en herramientas tecnológicas relevantes y la adquisición de habilidades digitales pueden ayudar a superar las barreras y mejorar la capacidad de los educadores para interactuar de manera efectiva con sus estudiantes en entornos virtuales.

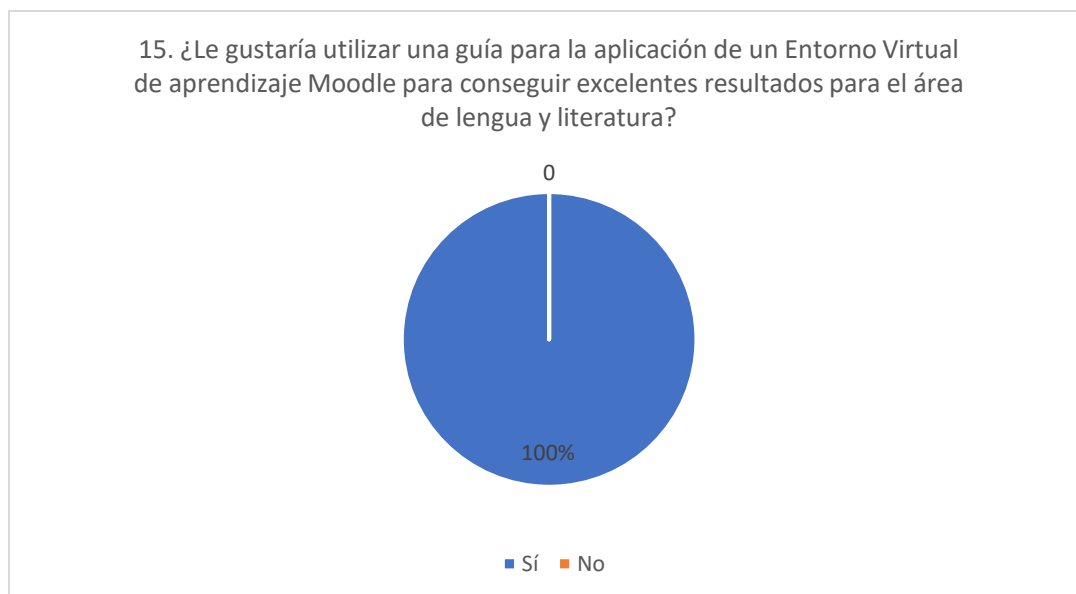
Además, es importante reconocer que el dominio de herramientas tecnológicas no solo implica habilidades técnicas, sino también la capacidad de utilizar estas herramientas de manera pedagógicamente efectiva para promover el aprendizaje y la participación de los estudiantes. Por lo tanto, la capacitación en tecnología educativa debe incluir no solo aspectos técnicos, sino también estrategias pedagógicas y buenas prácticas para la enseñanza en línea.

15. Desarrollo de una guía para aplicación de un EVA Moodle

La Figura 19 demuestra que todos los encuestados expresan un interés unánime en utilizar una guía para la implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) basado en Moodle con el fin de mejorar los resultados en el área de Lengua y Literatura. Esta respuesta indica un reconocimiento colectivo de la importancia de contar con orientación y recursos específicos para aprovechar al máximo las capacidades de Moodle y optimizar así el proceso de enseñanza y aprendizaje en esta materia. La solicitud de una guía para la aplicación de Moodle refleja una voluntad por parte de los encuestados de mejorar sus habilidades en el manejo de esta plataforma y de incorporar de manera efectiva las herramientas tecnológicas en la enseñanza de Lengua y Literatura. Esto sugiere un compromiso con la innovación educativa y un deseo de adaptarse a las demandas de la enseñanza en el entorno digital.

Figura 19.

Desarrollo de una guía para aplicación de un EVA Moodle



Además, la referencia específica a la búsqueda de "excelentes resultados" para el área de Lengua y Literatura sugiere un claro objetivo de mejora en el rendimiento académico de los estudiantes. Esto implica un reconocimiento de la importancia de esta asignatura y una voluntad de utilizar herramientas tecnológicas para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje y así alcanzar resultados académicos sobresalientes. La solicitud de una guía también puede reflejar una necesidad percibida de apoyo y orientación por parte de los encuestados en relación con el uso de Moodle. Aunque Moodle es una plataforma ampliamente utilizada en el ámbito educativo, su implementación efectiva puede requerir un conocimiento técnico y pedagógico específico que no todos los educadores poseen. Por lo tanto, la disponibilidad de una guía estructurada y práctica puede facilitar la adopción exitosa de Moodle y maximizar su impacto en el proceso educativo.

Análisis de Entrevistas

La Tabla 7 demuestra que, en la primera pregunta, ambos entrevistados reconocen la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje para mejorar la conexión y facilitar las actividades en las clases híbridas. Sin embargo, la segunda respuesta amplía este punto al mencionar que estaba investigando sobre lo que se podría realizar en estos entornos, lo que sugiere una mayor reflexión y búsqueda activa de estrategias pedagógicas apropiadas.

Tabla 7.

Resultados de las Entrevistas a los directivos

N°	Preguntas	MSc. Edison Mena	MSc. Carolina Molina
1	¿Qué conoce de los Entornos Virtuales de aprendizaje Eva?	Que beneficia mucho a los estudiantes, lo cual permite tener mejor conexión en cuanto a las actividades en las clases híbridas.	Si conozco la importancia que tienen los entornos virtuales, también estaba investigando algo de lo que podría realizar en cada entorno virtual.
2	¿Considera que una Eva permite un proceso de enseñanza-	Bueno, según la pregunta, considero que, los	Si. Los entornos virtuales de aprendizaje como su

<p>aprendizaje más dinámico para impartir la materia de lengua y literatura en niños y niñas de quinto año de Educación General Básica?</p>	<p>entornos virtuales de aprendizaje permiten al estudiante tener más posibilidades para aprender con todo lo que posibilita hoy en día la tecnología y tenemos que aprovecharla. Se sabe que lengua y literatura es una materia fuerte y que mejor proponer diversas actividades.</p>	<p>de nombre ayudan a los estudiantes en su proceso de aprender. Veo que existen diversas plataformas y tecnológicas que podemos aplicar con los niños.</p>
<p>3 ¿Cree que la aplicación de los Entornos virtuales de aprendizaje influiría de manera significativa en el aprendizaje de los estudiantes de quinto año de EGB?</p>	<p>Pienso que sí, sí influye de manera positiva, esto permite que aprendan los niños y niñas y que vayan construyendo su propio aprendizaje. Además, que el estudiante aprenda a tener experiencias significativas.</p>	<p>Si, sin duda. Los entornos virtuales de aprendizaje en la actualidad ayudan bastante para trabajar efectivamente con niños en este caso de quinto año de básica. Y ese es el objetivo no, brindar un aprendizaje significativo.</p>
<p>4 ¿Aplican los docentes entornos virtuales de aprendizajes para fortalecer la asignatura de lengua y literatura en niño/as de quinto grado de EGB?</p>	<p>Si claro. Los docentes se están preparando también. En tecnologías y herramientas, algunos docentes están cursando estudios, pues con ello van buscando nuevas herramientas. Como institución manejamos la plataforma Notes, que</p>	<p>Sí, sí, cada docente trabaja con la plataforma Notes con el fin de colocar las actividades para el trabajo semanal, también se toman exámenes por este medio. Y considero que si es una plataforma de tipo interactiva que permite</p>

	permite subir actividades a los estudiantes.	ayudar a revisar sus actividades.
5 ¿Cuáles son las principales limitaciones para la creación de entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura?	Considero que al hablar de tecnología se nos ha dificultado y creo en ese sentido a todos, la pandemia nos dio un salto a esta era y por ende nos obligó a prepararnos para familiarizar con todas estas plataformas. Sin duda es el temor a la aplicación de la tecnología como tal.	La principal limitación para mi parecer es la falta de conocimiento en cuanto a las herramientas tecnológicas educativas. Sin embargo, nunca es tarde para prepararse y con ello ofrecer una educación de calidad que permita a los estudiantes aprender de forma diferente.
6 ¿Qué aspectos considera usted que se deberían fortalecer en la formación del docente tutor que imparte el área de lengua y literatura para brindar una educación virtual óptima en la institución?	Para mi visión la mayoría de los problemas que se encuentran en las clases virtuales y también presenciales es el dinamismo profesional porque como docente que imparte lengua y literatura, debe enfocarse principalmente en el “razonamiento” que es la base de todo entendimiento.	Se puede evidenciar que existen varios factores que permitirían a los docentes ofrecer un aprendizaje significativo a sus estudiantes, en este momento en el que nos encontramos sería lo primordial el dominio de destrezas tecnológicas.
7 ¿Considera usted relevante realizar una propuesta direccionada a la creación de un entorno virtual Moodle para	Si claro, la propuesta direccionada a la creación de un entorno virtual en este caso Moodle, sí sería	Si. sería una gran ayuda y algo muy relevante dentro de la institución y para ello debemos estar siempre

impartir las clases de Lengua y literatura?	una necesidad a la que responder. Considero importante, que sería factible para beneficio de la comunidad educativa.	atentos para “aprender” y así mismo poder enseñar a los estudiantes.
--	--	--

En la segunda pregunta, ambas respuestas coinciden en destacar la capacidad de los entornos virtuales para hacer el proceso de enseñanza y aprendizaje más dinámico, aprovechando las posibilidades que ofrece la tecnología. Sin embargo, la primera respuesta enfatiza la importancia de proponer diversas actividades para abordar una materia compleja como lengua y literatura, mientras que la segunda respuesta menciona la variedad de plataformas tecnológicas disponibles para aplicar con los estudiantes.

En la tercera pregunta, ambas respuestas están de acuerdo en que la aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje puede influir de manera significativa en el aprendizaje de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica. Ambos entrevistados resaltan la importancia de proporcionar experiencias significativas para los estudiantes y el objetivo de brindar un aprendizaje significativo. Sin embargo, la primera respuesta profundiza en cómo estos entornos pueden ayudar a los estudiantes a construir su propio aprendizaje y tener experiencias significativas, mientras que la segunda respuesta destaca la eficacia de los entornos virtuales para trabajar con niños de quinto año de básica.

En la cuarta pregunta, ambas respuestas coinciden en afirmar que los docentes están utilizando entornos virtuales de aprendizaje para fortalecer la asignatura de lengua y literatura en estudiantes de quinto grado de Educación General Básica. Ambas respuestas también mencionan específicamente el uso de la plataforma Notes para subir actividades y realizar evaluaciones, lo que sugiere una implementación activa de tecnología para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, la primera respuesta destaca que algunos docentes están buscando nuevas herramientas y capacitándose en tecnología, lo que refleja un enfoque proactivo hacia la integración de la tecnología en la práctica educativa.

En la quinta pregunta, ambas respuestas identifican la falta de conocimiento en tecnologías educativas como una de las principales limitaciones para la creación de entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura. Sin embargo, mientras que la primera respuesta enfatiza el temor a la aplicación de la tecnología, la segunda respuesta sugiere que

la falta de conocimiento puede superarse con la preparación adecuada. Esto indica una percepción más optimista y una actitud de apertura hacia la adopción de tecnología en el aula, con la creencia de que la capacitación puede ayudar a superar las barreras percibidas.

En la sexta pregunta, ambas respuestas resaltan la importancia de fortalecer ciertos aspectos en la formación del docente tutor para brindar una educación virtual óptima en la institución. Sin embargo, las respuestas abordan diferentes aspectos. Mientras que la primera respuesta enfatiza el dinamismo profesional y la necesidad de enfocarse en el razonamiento como base para el entendimiento, la segunda respuesta destaca el dominio de destrezas tecnológicas como primordial en el contexto actual. Estas perspectivas sugieren diferentes áreas de enfoque para mejorar la formación del docente tutor, con una centrada en habilidades cognitivas y otra en habilidades tecnológicas.

En la séptima pregunta, ambas respuestas están de acuerdo en la relevancia de realizar una propuesta para la creación de un entorno virtual Moodle para impartir las clases de lengua y literatura. Ambas respuestas reconocen la importancia de estar atentos para aprender y enseñar a los estudiantes en un entorno virtual, lo que sugiere una disposición hacia la adaptación y la innovación en la práctica educativa. Sin embargo, mientras que la primera respuesta enfatiza la necesidad y factibilidad de responder a esta necesidad de la comunidad educativa, la segunda respuesta resalta la importancia y relevancia de implementar esta propuesta dentro de la institución. Esto indica una percepción de que la implementación de un entorno virtual Moodle sería beneficioso y relevante tanto a nivel institucional como para el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura.

En general, el análisis de las respuestas proporcionadas revela una clara tendencia hacia el reconocimiento del valor y la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) en la enseñanza de la lengua y literatura. Se destaca la percepción de que los EVA ofrecen oportunidades significativas para mejorar la dinámica y eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje, así como para proporcionar experiencias educativas más interactivas y enriquecedoras para los estudiantes. Además, se observa un reconocimiento de los desafíos asociados con la integración de tecnología en el aula, incluida la necesidad de desarrollar habilidades tecnológicas entre los docentes y superar el temor o la resistencia hacia la aplicación de nuevas herramientas y plataformas. Sin embargo, existe una actitud general de

disposición para superar estas limitaciones y aprovechar el potencial de la tecnología para mejorar la calidad de la educación en el área de lengua y literatura.

En conclusión, el análisis de las respuestas proporcionadas destaca la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje como herramientas efectivas para la enseñanza de la lengua y literatura. Se evidencia una voluntad por parte de los docentes de adaptarse a las demandas del entorno virtual y de mejorar sus habilidades tecnológicas para ofrecer experiencias educativas más dinámicas y significativas para los estudiantes. Además, se resalta la relevancia de la colaboración institucional y el desarrollo de propuestas específicas, como la implementación de un entorno virtual Moodle, para fortalecer la enseñanza de lengua y literatura en el contexto virtual. En última instancia, queda claro que la integración efectiva de la tecnología en el aula requiere un enfoque holístico que incluya tanto la formación docente como el diseño de entornos virtuales de aprendizaje que sean accesibles, interactivos y centrados en el estudiante.

Análisis Encuesta

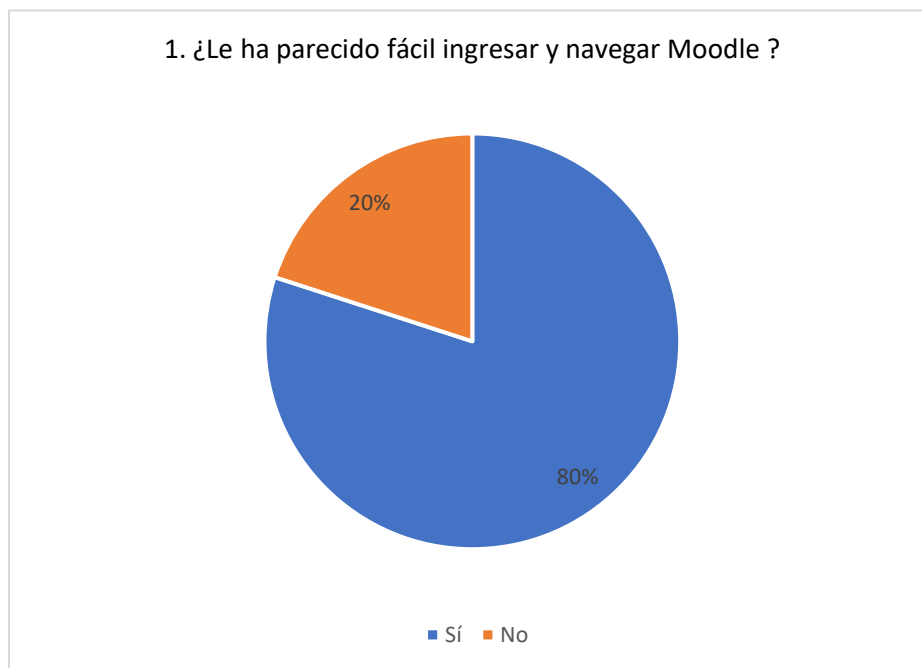
Encuesta realizada a estudiantes

1. Facilidad para utilizar y navegar en Moodle

La Figura 20 presenta que el 80% de los encuestados consideran que les resultó fácil el acceso y aplicación de Moodle, dicha opinión es generalizada y subraya el resalte y la aprobación de dicho EVA como herramienta principal para facilitar los contenidos de la materia de lengua y literatura.

Figura 20.

Facilidad para utilizar y navegar en Moodle



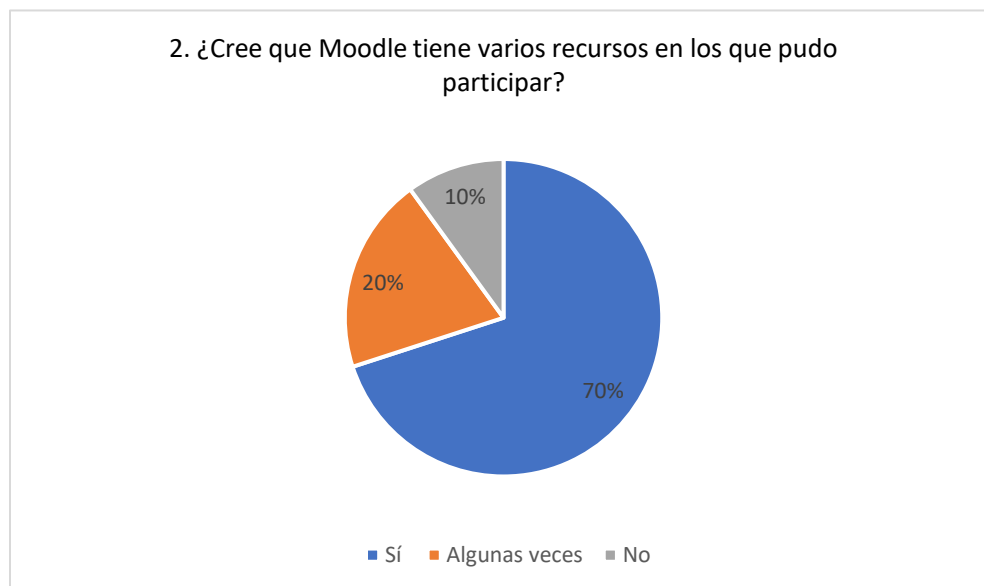
Según los datos obtenidos existe una aprobación por parte de los estudiantes encuestados, ya que, consideran que la observación intencionada favorece al ingreso y el uso correcto, por lo tanto, esto implica un reconocimiento factible hacia el EVA propuesto y su gusto al utilizar herramientas tecnológicas para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, para alcanzar conocimientos de manera significativa.

2. Recursos que ofrece la plataforma Moodle

La Figura 21 presenta que el 70% de estudiantes consideran que el EVA Moodle si cuenta con recursos educativos interactivos en donde los estudiantes pudieron participar y que permite llegar realizar procesos deductivos que fortalecen el desarrollo de habilidades de concentración, un 20% consideran que tiene algunos recursos y el otro 10% consideran que no cuenta con recursos suficientes que promuevan su participación activa.

Figura 21

Recursos que ofrece la plataforma Moodle



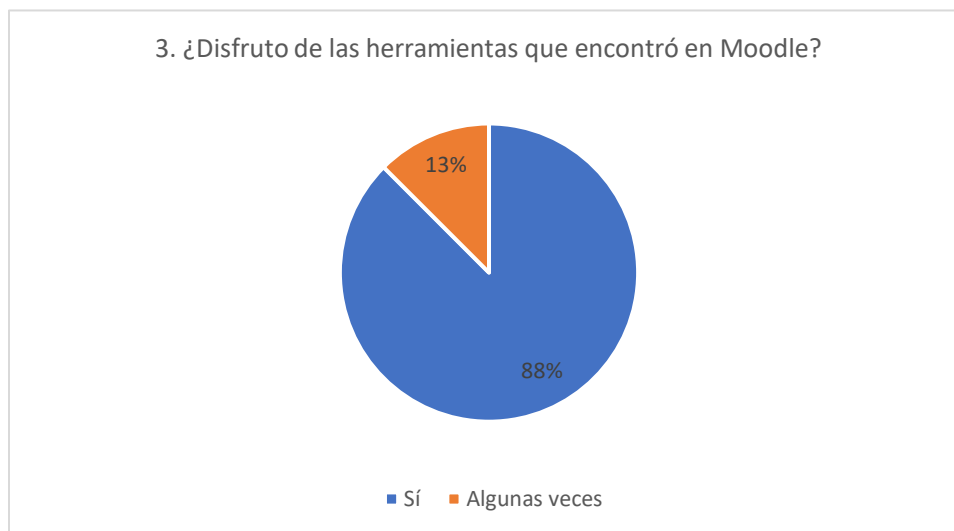
La mayoría de los estudiantes encuestados consideran que la plataforma Moodle permite a los estudiantes visualizar e interactuar con diferentes recursos permaneciendo su atención en cada uno de ellos. Aquí se enmarca la importancia de mantener la motivación y el interés de forma permanente de los estudiantes, para su ingreso e interacción, porque este sería el factor clave.

3. Aceptación del uso de la plataforma Moodle

La Figura 22 presenta que, del 100% de los encuestados, el 88% considera que disfrutaron con las herramientas encontradas en la plataforma Moodle mientras que el 13% restante manifiesta que algunas veces disfrutaron navegar en el Entorno Virtual.

Figura 22

Aceptación del uso de la plataforma Moodle



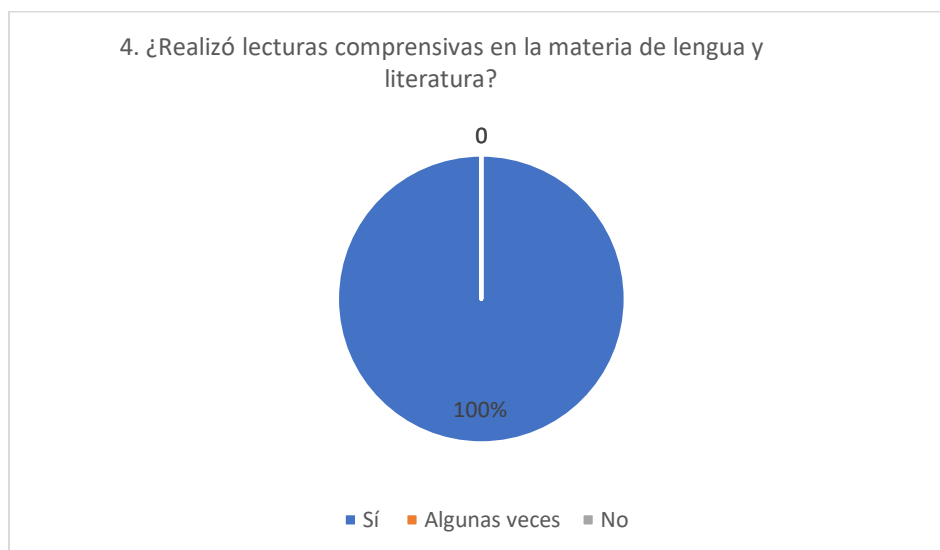
Según los datos obtenidos la mayoría de los estudiantes encuestados consideran que las herramientas digitales encontradas en Moodle han sido entretenidas o divertidas que han permitido el disfrute en la realización de cada una de ellas, destacando lo importancia de mantener el entusiasmo en los estudiantes.

4. Realización de lecturas comprensivas de la asignatura de Lengua y Literatura

La Figura 23 demuestra que el 100% de los estudiantes encuestados confirman que realizaron actividades que implican lecturas comprensivas que garantizan el desarrollo del pensamiento crítico propuestos en la materia de lengua con el fin de conseguir excelentes resultados

Figura 23.

Realización de lecturas comprensivas de la asignatura de Lengua y Literatura



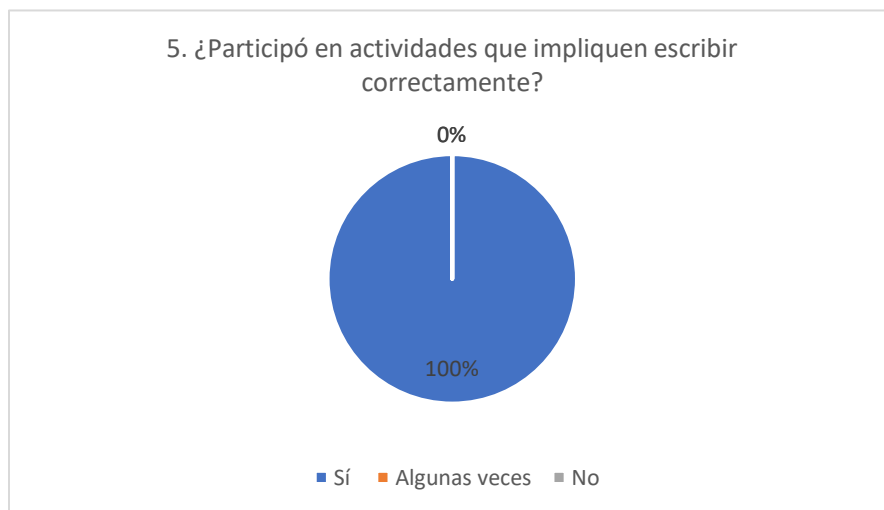
La respuesta de los estudiantes es unánime destacando que en Moodle encontraron lecturas que implican responder preguntas de comprensión y por ende implica pensamiento crítico y reflexivo. Promoviendo su concentración y aprovechando al máximo los recursos tecnológicos disponibles, promoviendo una educación más dinámica y adaptativa.

5. Aplicación de actividades para escribir correctamente

La Figura 24 demuestra que el 100% de los estudiantes encuestados consideran que participaron activamente en actividades de ortografía en la plataforma Moodle.

Figura 24.

Aplicación de actividades para escribir correctamente



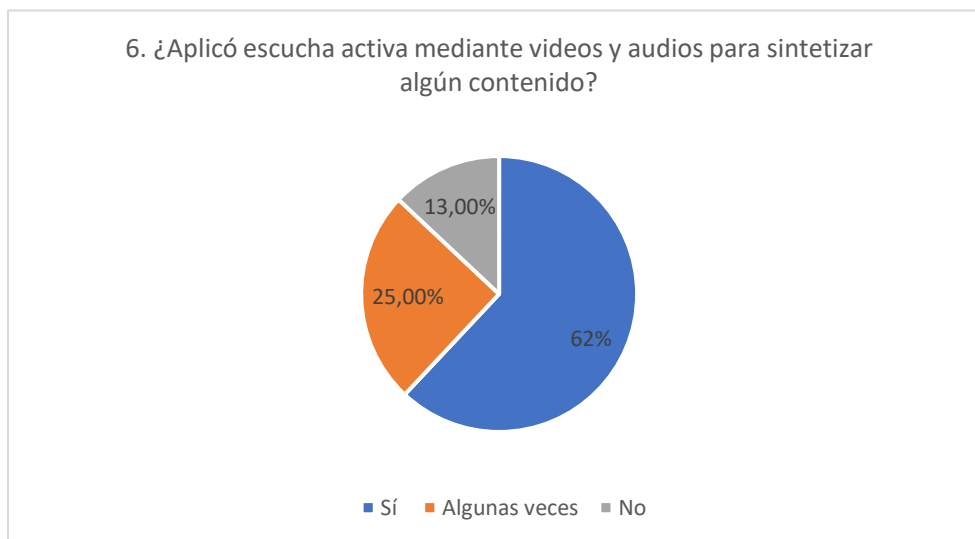
La respuesta es afirmativa por el total de los encuestados, los estudiantes afirman que usaron actividades que contribuyeron para su correcta escritura, siendo este un bloque curricular de la materia de lengua y literatura.

6. La escucha activa mediante contenido de video y audio

La Figura 25 demuestra que el 62% de los estudiantes encuestados realizaron ejercicios de síntesis mediante el escucha activa mediante videos, mientras 25% considera que algunas veces y el otro 13% considera que no lograron sintetizar contenidos.

Figura 25.

La escucha activa mediante contenido de video y audio



Más de la mitad de los estudiantes encuestados afirman haber utilizado videos y audios para desplegar su respectivo análisis y síntesis, partiendo de su escucha activa que promueve la concentración y así considerar una herramienta fundamental para el proceso lecto-escritor.

Hallazgos importantes dentro las técnicas de recolección de datos de la encuesta a estudiantes- docentes y la entrevista:

Fase 2: Identificar las herramientas tecnológicas para la creación de entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura, partiendo de las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente.

Posterior a la aplicación de los instrumentos de recolección de datos a las autoridades, estudiantes, docentes de Educación General Básica y el procesamiento de esta información, se plantea que la convergencia de los hallazgos de las entrevistas y las encuestas ofrecen una visión amplia y matizada sobre el papel de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) en la enseñanza de lengua y literatura. Tanto los testimonios recogidos en las entrevistas como los datos cuantitativos de las encuestas apuntan hacia una percepción positiva y una valoración generalizada de los EVA como herramientas que potencian la enseñanza y el aprendizaje en el ámbito de la lengua y la literatura.

En primer lugar, se evidencia la situación actual del desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura es algo limitado, se presenta que los docentes de EGB, aunque conocen acerca de la metodología de los entornos virtuales, no han aplicado de manera eficiente estos procesos, si bien es cierto que los docentes utilizan herramientas tecnológicas, estos no establecen estrategias claras para los procesos de enseñanza-aprendizaje de la asignatura, determinando que existe cierto nivel de desconocimiento de estas herramientas. En concordancia con estos resultados, Moreira y Bravo (2020) manifiesta.

El uso de las estrategias didácticas creativas para entornos virtuales en Lengua y Literatura, tanto en docentes como estudiantes son realmente bajas, utilizando como única el WhatsApp; y, esto se debe a la falta de formación sobre el manejo de tecnología que contribuya a utilizar nuevos métodos de enseñanzas, aunque como aspecto positivo se encuentran en la predisposición de utilizarlas, aportando de tal forma al fortalecimiento del aprendizaje significativo en las respectivas clases. (p.175)

De igual manera, tanto los entrevistados como los encuestados reconocen la falta de conocimientos y habilidades tecnológicas, considerándola como una barrera o impedimento significativo para la implementación efectiva de los EVA. Lo que concuerda con lo establecido en la investigación de Cunalata (2022) que concluye:

La mayoría de los docentes no conocen y no emplean diversas plataformas para la creación de recursos didácticos para la enseñanza del área de Lengua y Literatura por lo que se deduce que dejan a un lado las diversas plataformas y herramientas digitales para la creación de actividades. (p.105)

Sin embargo, ambos grupos también muestran una disposición a abordar estas limitaciones mediante la formación y el desarrollo profesional, lo que sugiere un compromiso compartido con la mejora continua y el desarrollo de competencias digitales entre los profesionales de la educación. Ante esto Zambrano (2020) establece

Esta modalidad es una realidad en diversas instituciones educativas, por tanto, el fomento en el uso de las EVA, ayuda a la materia, a ver lo acontecido de una mejor manera, es una necesidad para adecuar las prácticas docentes a las exigencias

educativas de hoy, esto supone un cambio en la visión del educador que quiere orientar sus objetivos educacionales al logro del aprendizaje diversificando las estrategias para conseguirlo (p.16).

Por otro lado, se identifica que las herramientas tecnológicas para la creación de entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura se diversifican entre gratuitas y de pago; sin embargo, las más utilizadas son las de acceso gratuito entre las que se destacan plataformas como Edmodo, Canvas y Moodle. De acuerdo con Rosales (2020) el uso de estrategias y recursos de aprendizaje centrados en el uso de EVA permite un aprendizaje significativo en las diversas asignaturas escolares, facilitando la transmisión y presentación de contenidos.

En este sentido se establece que el uso de estas plataformas virtuales fomenta la participación de la comunidad educativa; que se caracteriza por ajustarse a los requerimientos y necesidades de los aprendices. El aprendizaje basado en el EVA desempeña un papel importante en aula de clase, correspondiendo a aquellos constructos relevantes de la información, se adapta a los programas de estudio y enfrenta los retos manifestados en el mundo actual. “En este modelo el aula virtual se muestra como un espacio en el que el docente genera recursos e innova su forma de trabajo” (Alban *et al.*, 2020, p. 4).

Por último, sobre el impacto del uso del Eva Moodle para la asignatura de lengua y literatura partiendo de las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente para los estudiantes de 5to año de E.G.B de la Unidad Educativa Carlos Guerra Boada, muestran resultados positivos y factibles para su aplicación, recomendada para toda la comunidad educativa ya que los resultados arrojaron lo siguiente: El entorno virtual de Aprendizaje Moodle se caracteriza por su facilidad de su uso, existe interactividad con las diversas herramientas que el entorno ofrece, se mantiene la motivación de aprender de manera más dinámica y sin procesamientos tediosos en los cuadernos, sino, realizando actividades creativas que fomentan su conocimiento, con parámetros que se experimentan en la cotidianidad, en consecuencia, es necesario abordar las diversas temáticas de una manera entretenida que les permitan asociarlas a la vida cotidiana. El desarrollo de propuestas de mejora para el área de Lengua y Literatura, según Cunalata (2022):

Por tal razón, se evidenció el desarrollo de nuevas destrezas y habilidades que generan en un ambiente dinámico y propicio el cual se encuentra mediado por las TIC que

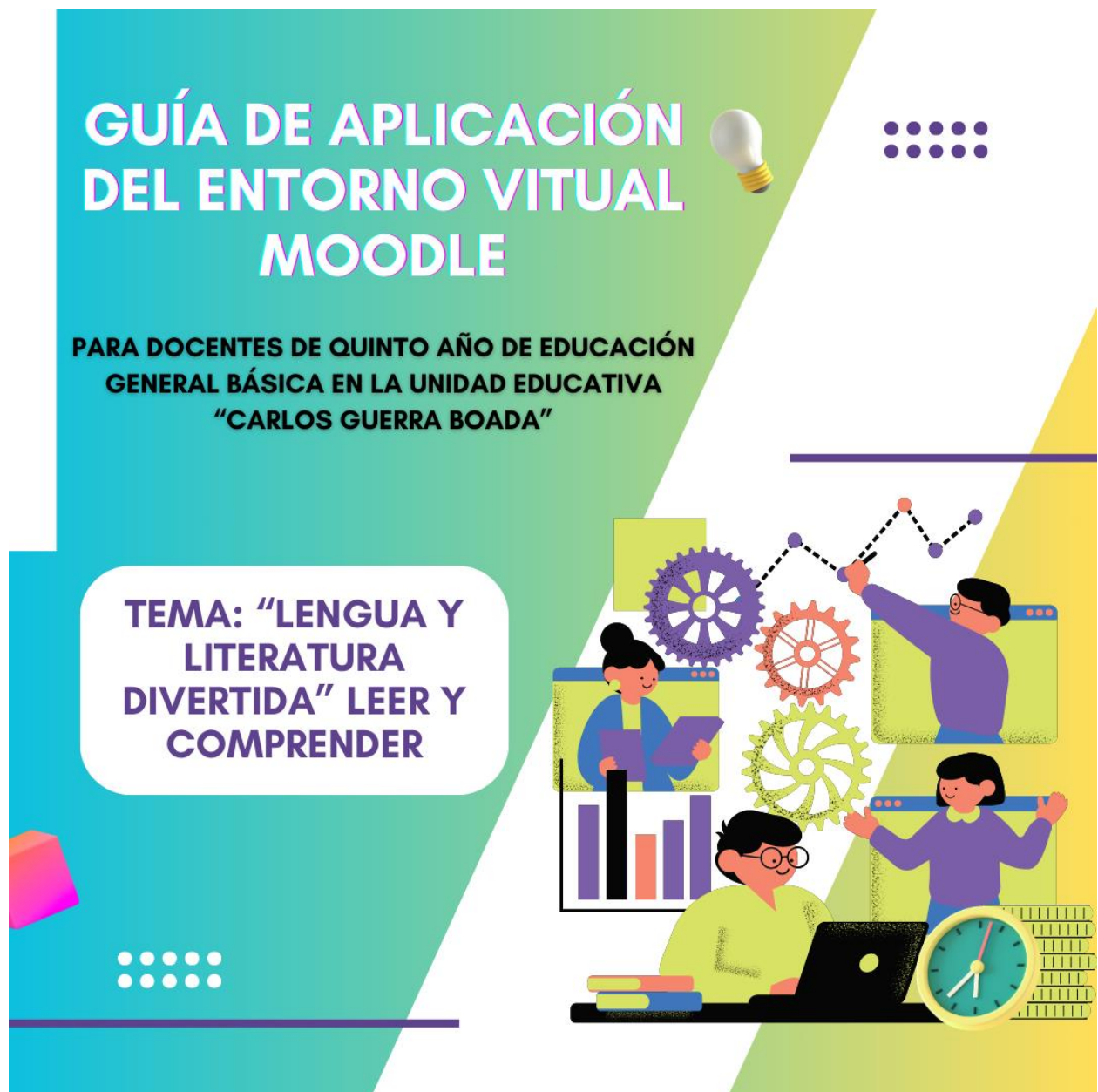
favorecen directamente en la construcción del conocimiento del área de Lengua y Literatura mediante los EVA ya que se constituye de diversas herramientas y recursos que motive a los estudiantes al trabajo colaborativo (p.14).

De esta manera, con los resultados obtenidos a través de las técnicas de recolección de datos, se confirma que es necesario implementar una estrategia pedagógica que este orientada al desarrollo lectura comprensiva y en base a esto se elabora una guía de aplicación del entorno virtual Moodle basadas en las herramientas tecnológicas para promover una lecturas entretenidas y creativas, en niñas y niños, de primer año, de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Carlos Guerra Boada”.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Fase 3: Diseño de entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura partiendo de las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente para los estudiantes de la unidad educativa Carlos Guerra Boada.



Introducción

La educación en la era digital ha cambiado profundamente las metodologías de enseñanza y aprendizaje, lo que ha permitido una interacción más dinámica y accesible entre maestros y estudiantes. Las plataformas de gestión del aprendizaje como Moodle se han vuelto especialmente importantes en este contexto debido a su amplia gama de herramientas que facilitan la creación, distribución y gestión de contenidos educativos en línea. Se sugiere que este entorno de aprendizaje virtual es una herramienta esencial para el proceso educativo, especialmente en campos tan diversos y complejos como la lengua y la literatura. Las oportunidades que brinda Moodle para explorar la riqueza lingüística y literaria a través de recursos interactivos que fomentan una comprensión más profunda y crítica de los textos son ventajosas para la enseñanza de esta materia en particular.

El objetivo es proporcionar una guía detallada sobre cómo usar Moodle de manera efectiva en la enseñanza y aprendizaje de lenguas y literatura. Se creará un recorrido estructurado con el fin de maximizar las posibilidades de esta plataforma. Este recorrido abarcará desde la creación de contenidos digitales adaptables hasta la implementación de estrategias evaluativas innovadoras, así como la integración de recursos multimedia que enriquezcan la experiencia educativa. Este manual está dirigido a maestros que quieren aprovechar la tecnología para mejorar el aprendizaje significativo y desarrollar habilidades críticas y analíticas en sus alumnos a través de un enfoque que prioriza la colaboración, la interacción y el pensamiento crítico.

Este es un recurso esencial para los educadores que deseen implementar Moodle de manera efectiva en sus cursos de lengua y literatura, promoviendo un ambiente de aprendizaje innovador, interactivo y profundamente enriquecedor. Se enfoca en los resultados y en la práctica. La capacitación docente se desarrollará en el lapso de 20 días, en 4 semanas, en el horario establecido de 13h00 a 14h00.

Justificación

Moodle es crucial para las instituciones de educación básica debido a su capacidad para satisfacer las demandas educativas actuales y adaptarse a los desafíos emergentes del aprendizaje digital. La relevancia de esta plataforma en este nivel educativo se basa en varios

pilares fundamentales, que son esenciales para comprender los beneficios que esta plataforma puede tener en el proceso educativo.

En primer lugar, Moodle trae innovaciones educativas a la educación básica. Moodle mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje al integrar tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el aula. Además, prepara a los estudiantes para competir y prosperar en un mundo cada vez más digitalizado. La capacidad de Moodle para integrar recursos multimedia, como videos, podcasts y simulaciones interactivas, transforma la experiencia de aprendizaje, haciéndola más atractiva y dinámica. Los estudiantes se sienten motivados y comprometidos con su propio proceso de aprendizaje en un entorno educativo innovador gracias a esta integración tecnológica (Pérez y Aguilar, 2020).

La capacidad de adaptarse a una variedad de estilos de aprendizaje es otro aspecto importante que destaca la importancia de Moodle. La flexibilidad de Moodle es esencial para la creación de contenidos personalizados porque cada estudiante tiene sus propias preferencias para recibir y procesar la información. La plataforma permite a los educadores crear actividades que se adapten a los intereses visuales, auditivos, lectores/escritores y kinestésicos de los estudiantes (Melgar *et al.*, 2021). Esto garantiza que cada estudiante pueda interactuar con el material de la manera más efectiva. Esta personalización del aprendizaje mejora los resultados educativos y fomenta una experiencia de aprendizaje más justa e inclusiva para todos los estudiantes.

Moodle es particularmente útil en el contexto actual, donde los desafíos globales como las pandemias y los desastres naturales pueden interrumpir la educación presencial. Moodle facilita la transición hacia modalidades de enseñanza a distancia o híbrida, permitiendo que el proceso educativo continúe sin interrupciones significativas (Briones, 2023). Esta capacidad de mantener la continuidad educativa no solo es esencial para proteger el derecho a la educación durante crisis, sino que también permite una mayor flexibilidad en cómo y cuándo los estudiantes acceden a su educación para adaptarla a sus necesidades y circunstancias personales.

Para (Caicedo, 2021) Moodle también juega un papel importante en la promoción de la autonomía de los estudiantes en la educación básica. Moodle fomenta el autoaprendizaje y la responsabilidad personal en el proceso educativo al brindar a los estudiantes un entorno donde pueden explorar recursos adicionales, participar en foros de discusión y completar

tareas en su propio tiempo. Esta autonomía en el aprendizaje es fundamental para el desarrollo de estudiantes independientes y reflexivos, capaces de administrar su propio proceso de aprendizaje y tomar decisiones informadas sobre su educación.

Finalmente, según (Sandoval, 2022) es fundamental trabajar juntos entre las instituciones que brinda Moodle. La plataforma permite que los docentes creen comunidades de aprendizaje en línea donde pueden compartir recursos, métodos pedagógicos y experiencias con colegas de otras instituciones. Esta colaboración interinstitucional ayuda a los docentes a ampliar su variedad de prácticas educativas, promoviendo un enfoque más diverso y rico en recursos para la enseñanza. Además, permite a las organizaciones colaborar en proyectos educativos, aumentar las oportunidades de aprendizaje para los estudiantes y establecer redes de apoyo entre docentes.

Moodle es importante para la educación básica más allá de la simple implementación de una plataforma digital; representa un cambio paradigmático en la forma en que se entiende y se lleva a cabo la educación. Moodle se establece como un pilar fundamental en la construcción de un futuro educativo más inclusivo, flexible y resiliente al fomentar la innovación, la adaptabilidad, la continuidad, la autonomía y la colaboración.

En la plataforma Moodle, podemos introducir diversas herramientas tecnológicas que ayudan a que los estudiantes muestren interés por aprender, se sientan motivados/as y donde sus actividades sean mediadas por juegos basados en los bloques curriculares, desarrollando sus habilidades y destrezas con autonomía llegando al conocimiento basándose en la experimentación de actividades nuevas y significativas, asociándolas siempre a la vida cotidiana.

Tener una guía de Aplicación Moodle para los docentes de la Unidad Educativa Moodle Educación General Básica es conveniente porque a través del uso de plataformas amigables, podrán formular actividades y acceder al desarrollo eficaz de un pensamiento crítico, tomando como base la comprensión lectora.

Crear nuevos ambientes de aprendizaje que le permitan al profesor tener acceso a la tecnología y utilizarla como una herramienta didáctica – pedagógico, que aporta a la enseñanza, contribuyendo de forma significativa al mejoramiento de su calidad y efectividad (Aloiso, Ayala, Hernández, 2016, p.6)

Con la aparición de la pandemia se evidenció la deficiencia en el uso de la tecnología que por parte de los docentes, y al no poderlas usarla se brinda clases esquematizadas, en donde los estudiantes no sentían el interés por aprender, ya que la monotonía de las clases y al estar bajo encierro provocó escasos aprendizajes, por consiguiente la necesidad de que los docentes se actualicen y logren tener una comunicación constante con los estudiantes, captar la atención por medio de herramientas tecnológicas y dinamizar el aprendizaje.

Con la ayuda de Moodle, los docentes llevan a cabo una clase organizada y de fácil acceso para los estudiantes, adaptándose a la realidad el avance de las TIC.

Factibilidad

Es factible por que los entornos vilas circunstancias al docente interactuar de manera eficiente con los estudiantes dada la circunstancias debemos estar preparados para la formación hibrida

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una guía de aplicación del entorno Virtual Moodle para docentes de la Unidad Educativa “Carlos Guerra Boada”

Objetivos Específicos

- Informar sobre la importancia de la guía de aplicación de EVA Moodle.
- Determinar las herramientas digitales que pueden trabajar en el entorno virtual.
- Diseñar la guía para el uso de Moodle en las clases mediante el manejo de plataformas amigables, para conocimiento del estudiante.

Fundamentación teórica

Moodle, una plataforma de aprendizaje diseñada para brindar a educadores, administradores y estudiantes un entorno de aprendizaje personalizado, integrado y seguro, ha emergido como una herramienta esencial en el panorama educativo actual. El hecho de que sea código abierto significa que no solo es gratuito para usar, sino que también se puede cambiar y adaptar para satisfacer las necesidades específicas de cualquier institución educativa, lo que representa una flexibilidad significativamente valiosa en el ámbito educativo. Esta función de Moodle

facilita la adopción global, permitiendo a las escuelas y universidades adaptar la plataforma a sus necesidades curriculares y pedagógicas específicas (Cuásquer, 2020).

Moodle es una herramienta muy versátil para la enseñanza porque puede soportar una variedad de actividades de aprendizaje. Moodle puede adaptarse a una variedad de metodologías de enseñanza y aprendizaje, incluidos modelos tradicionales, a distancia e híbridos, y desde la gestión de cursos y la evaluación de estudiantes hasta la incorporación de foros de discusión y actividades colaborativas. Esta flexibilidad es particularmente útil en el contexto actual, donde la educación enfrenta el desafío de ser accesible y efectiva tanto en entornos presenciales como en línea (Hidalgo *et al.*, 2023).

Uno de los pilares fundamentales de Moodle es la interactividad. Moodle mejora la experiencia de aprendizaje y facilita una mayor participación de los estudiantes al incorporar recursos multimedia como videos, podcasts y herramientas interactivas. Esta amplia gama de recursos disponibles no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también permite abordar los contenidos desde una variedad de puntos de vista, lo que promueve una comprensión más profunda y duradera de los temas tratados (Juca *et al.*, 2020).

Otro aspecto crucial que Moodle maneja con eficacia es el seguimiento y evaluación del aprendizaje. La plataforma ofrece una variedad de herramientas que permiten a los educadores monitorear minuciosamente el progreso de cada estudiante y crear tareas, cuestionarios y otras formas de evaluación. Esto no solo facilita la identificación de áreas donde los estudiantes pueden necesitar apoyo adicional, sino que también permite la personalización del aprendizaje, adaptando las estrategias pedagógicas a las necesidades individuales de los estudiantes.

Moodle es una herramienta útil para la educación además de su capacidad como herramienta de gestión del aprendizaje. Moodle ayuda a desarrollar habilidades críticas para el siglo XXI, como la capacidad de comunicarse efectivamente, trabajar en equipo y pensar críticamente, al fomentar una cultura de aprendizaje colaborativo. Estas habilidades son cruciales tanto para la vida académica como profesional de los estudiantes (Rade *et al.*, 2021)

Para iniciar con el procedimiento de utilización de Moodle empezamos con:

1. Creación de curso de Moodle

El primer paso es descargar el EVA Moodle, se lo realiza desde Google Play e iniciar sesión con la dirección web de su sitio Moodle. Una vez dentro del sistema, se pueden crear y administrar cursos en el área de administración (Muñoz *et al.*, 2023).

Figura 26.

Descarga de Moodle desde la web



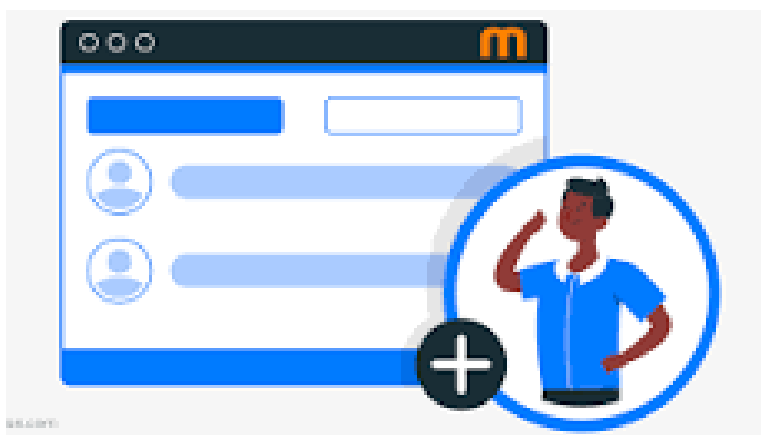
2. Abrir Moodle

Pasos para crear usuario en Moodle:

- Se dirige como administrador en Moodle
- Administración del sitio
- Usuarios
- Cuentas
- Crear un nuevo usuario
- Se desplegará un formulario que debemos llenar para poder crear

Figura 27.

Creación de usuario en Moodle



3. La clave en Moodle

La clave o contraseña debe tener mínimo 8 caracteres incluyendo todo lo siguiente: Mayúsculas, minúsculas, y números. Al ingresar por primera vez al sistema, por seguridad es recomendable cambiar la contraseña.

4. Características de Moodle

Código Abierto: Moodle es un proyecto de código abierto, lo que significa que se puede descargar, usar y cambiar de forma gratuita. Esto permite a las organizaciones personalizar la plataforma para satisfacer sus necesidades únicas sin pagar licencias.

Personalización y Flexibilidad: brinda una amplia gama de opciones de personalización y adaptabilidad a una variedad de contextos educativos, lo que permite a los educadores crear cursos que se ajusten a sus métodos de enseñanza y a las necesidades de sus estudiantes.

Interactividad y Colaboración: Moodle fomenta la interacción y la colaboración a través de foros, wikis, glosarios y talleres, lo que ayuda a desarrollar habilidades sociales y un aprendizaje cooperativo.

Seguimiento y Evaluación del Aprendizaje: La plataforma ofrece herramientas para el seguimiento y la evaluación del aprendizaje que permiten a los docentes asignar tareas, realizar pruebas en línea y administrar calificaciones.

Accesibilidad: Moodle se creó para que todos los estudiantes, incluso aquellos con necesidades especiales, puedan acceder a los contenidos y participar en las actividades de aprendizaje.

Compatibilidad con dispositivos móviles: su interfaz adaptable permite que los usuarios accedan a los cursos desde cualquier dispositivo, promoviendo el aprendizaje móvil y flexible.

5. Importancia

Moodle es crucial para las instituciones de educación básica debido a su capacidad para satisfacer las demandas educativas actuales y adaptarse a los desafíos emergentes del aprendizaje digital. La relevancia de esta plataforma en este nivel educativo se basa en varios pilares fundamentales, que son esenciales para comprender los beneficios que esta plataforma puede tener en el proceso educativo.

En primer lugar, Moodle trae innovaciones educativas a la educación básica. Moodle mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje al integrar tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el aula. Además, prepara a los estudiantes para competir y prosperar en un mundo cada vez más digitalizado. La capacidad de Moodle para integrar recursos multimedia, como videos, podcasts y simulaciones interactivas, transforma la experiencia de aprendizaje, haciéndola más atractiva y dinámica. Los estudiantes se sienten motivados y comprometidos con su propio proceso de aprendizaje en un entorno educativo innovador gracias a esta integración tecnológica (Pérez y Aguilar, 2020).

La capacidad de adaptarse a una variedad de estilos de aprendizaje es otro aspecto importante que destaca la importancia de Moodle. La flexibilidad de Moodle es esencial para la creación de contenidos personalizados porque cada estudiante tiene sus propias preferencias para recibir y procesar la información. La plataforma permite a los educadores crear actividades que se adapten a los intereses visuales, auditivos, lectores/escritores y kinestésicos de los estudiantes (Melgar *et al.*, 2021). Esto garantiza que cada estudiante pueda interactuar con el material de la manera más efectiva. Esta personalización del aprendizaje mejora los resultados educativos y fomenta una experiencia de aprendizaje más justa e inclusiva para todos los estudiantes.

Moodle es particularmente útil en el contexto actual, donde los desafíos globales como las pandemias y los desastres naturales pueden interrumpir la educación presencial. Moodle facilita la transición hacia modalidades de enseñanza a distancia o híbrida, permitiendo que el proceso educativo continúe sin interrupciones significativas (Briones, 2023). Esta capacidad de mantener la continuidad educativa no solo es esencial para proteger el derecho a la educación durante crisis, sino que también permite una mayor flexibilidad en cómo y cuándo los estudiantes acceden a su educación para adaptarla a sus necesidades y circunstancias personales.

Para (Caicedo, 2021) Moodle también juega un papel importante en la promoción de la autonomía de los estudiantes en la educación básica. Moodle fomenta el autoaprendizaje y la responsabilidad personal en el proceso educativo al brindar a los estudiantes un entorno donde pueden explorar recursos adicionales, participar en foros de discusión y completar tareas en su propio tiempo. Esta autonomía en el aprendizaje es fundamental para el desarrollo de estudiantes independientes y reflexivos, capaces de administrar su propio proceso de aprendizaje y tomar decisiones informadas sobre su educación.

Finalmente, según (Sandoval, 2022) es fundamental trabajar juntos entre las instituciones que brinda Moodle. La plataforma permite que los docentes creen comunidades de aprendizaje en línea donde pueden compartir recursos, métodos pedagógicos y experiencias con colegas de otras instituciones. Esta colaboración interinstitucional ayuda a los docentes a ampliar su variedad de prácticas educativas, promoviendo un enfoque más diverso y rico en recursos para la enseñanza. Además, permite a las organizaciones colaborar en proyectos educativos, aumentar las oportunidades de aprendizaje para los estudiantes y establecer redes de apoyo entre docentes.

Moodle es importante para la educación básica más allá de la simple implementación de una plataforma digital; representa un cambio paradigmático en la forma en que se entiende y se lleva a cabo la educación. Moodle se establece como un pilar fundamental en la construcción de un futuro educativo más inclusivo, flexible y resiliente al fomentar la innovación, la adaptabilidad, la continuidad, la autonomía y la colaboración. Moodle permite añadir diversas actividades e instrumentos educativos.

Además, permite colocar ejercicios de evaluación, agregar herramientas de comunicación en tiempo real a través de sistemas de videoconferencia, permitiendo crear aulas virtuales, etc.

6. Funciones de Moodle

1. Creación de Curso Moodle

1.1. Inicio de Sesión y Acceso a Moodle:

El primer paso es acceder a Moodle con las credenciales que ha proporcionado la institución educativa. Una vez dentro del sistema, se pueden crear y administrar cursos en el área de administración (Muñoz *et al.*, 2023).

Acceso a la plataforma Moodle: El maestro debe acceder a la dirección web proporcionada por su institución o directamente a la plataforma Moodle en línea para iniciar sesión en Moodle. Esto se puede hacer con un navegador web estándar, como Chrome, Firefox o Microsoft Edge.

Credenciales de acceso: el docente deberá ingresar sus credenciales de acceso en la página de inicio de sesión de Moodle. La mayoría de las veces, estas credenciales consisten en un nombre de usuario o dirección de correo electrónico y una contraseña que la institución educativa le ha asignado. Para mantener la seguridad de la cuenta, es crucial mantener la confidencialidad de las credenciales y evitar compartirlas con terceros.

Recuperación de Contraseña: Si un docente olvida la contraseña, Moodle ofrece un proceso de recuperación de contraseña que le permite usar su dirección de correo electrónico asociada para restablecerla. En la mayoría de los casos, este proceso implica recibir un enlace de restablecimiento de contraseña por correo electrónico y seguir las instrucciones para crear una nueva contraseña segura.

Autenticación de dos factores: como medida adicional de seguridad, algunas instituciones educativas pueden requerir la autenticación de dos factores para acceder a Moodle. En este caso, el maestro puede recibir un código de verificación adicional a través de un mensaje de texto, una aplicación de autenticación móvil o un correo electrónico que debe ingresar para completar el proceso de inicio de sesión después de ingresar las credenciales de acceso.

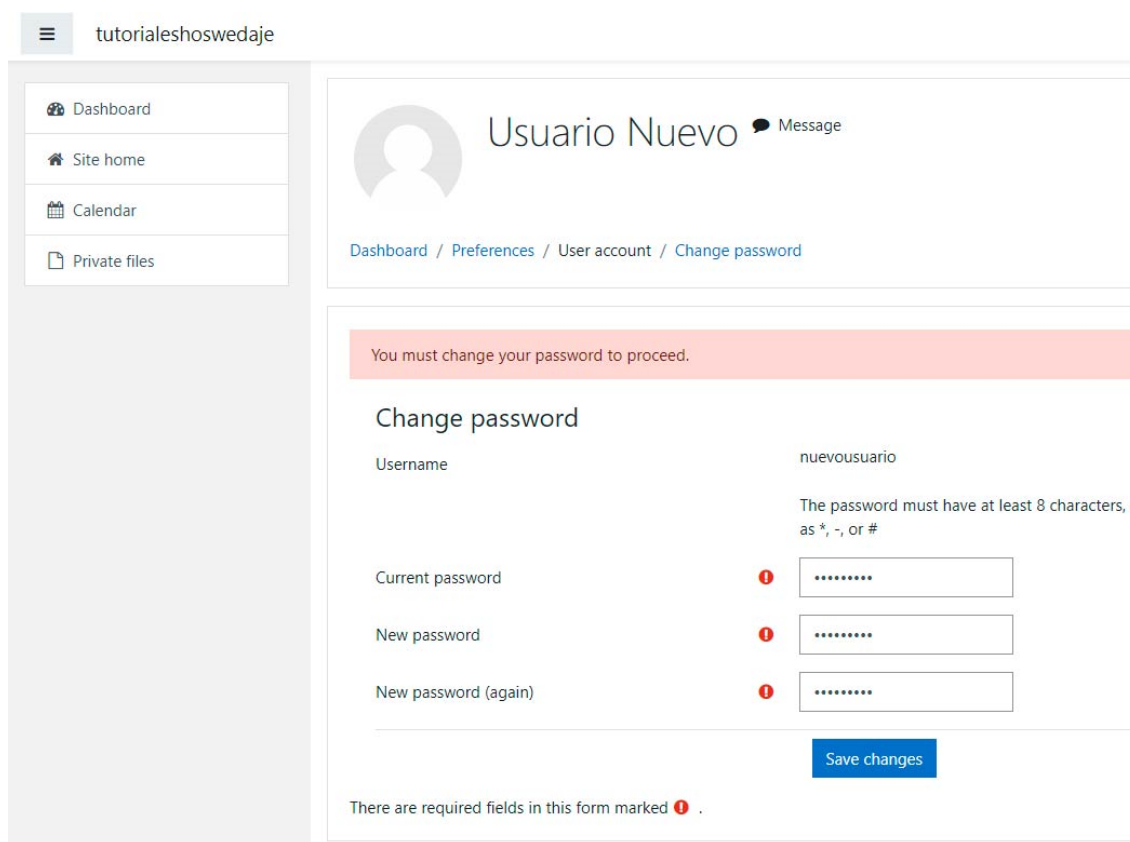
Iniciar sesión exitosamente: Después de proporcionar las credenciales de acceso y, en su caso, la autenticación de dos factores, el docente puede hacer clic en el botón "Iniciar sesión" o "Acceder" para ingresar a su cuenta de Moodle. Si las credenciales son válidas y la autenticación ha sido exitosa, el docente será redirigido a la página principal de Moodle, donde podrá comenzar a explorar los cursos y recursos disponibles.

Cerrar Sesión Segura: Para proteger la privacidad y seguridad de la cuenta del docente, es crucial cerrar sesión de manera segura al finalizar una sesión en Moodle. En la esquina superior derecha de la página, puede encontrar el enlace "Cerrar sesión" o hacer clic en el menú desplegable de la cuenta del usuario para hacerlo.

El proceso de inicio de sesión y acceso a Moodle son esenciales para que los maestros puedan utilizar esta plataforma de manera efectiva en su práctica educativa. Los docentes pueden aprovechar al máximo las herramientas y recursos disponibles en Moodle para crear experiencias de aprendizaje en línea significativas y enriquecedoras para sus estudiantes siguiendo los pasos adecuados y manteniendo la seguridad de las credenciales de acceso.

Figura 28.

Inicio de sesión y acceso



tutorialeshoswedaje

- Dashboard
- Site home
- Calendar
- Private files

Usuario Nuevo Message

Dashboard / Preferences / User account / Change password

You must change your password to proceed.

Change password

Username: nuevousuario

The password must have at least 8 characters, at as *, -, or #

Current password: [password field]

New password: [password field]

New password (again): [password field]

Save changes

There are required fields in this form marked [red icon] .

Nota. Recuperado de <https://www.hoswedaje.com/moodle/como-inicio-sesion-en-moodle/>

Crear un Nuevo Curso:

Dependiendo de la versión de Moodle utilizada, el docente busca y selecciona la opción "Crear un curso" o "Añadir un curso nuevo" en el área de administración. A través de esta acción, el instructor se dirigirá a una página en la que se completarán los detalles fundamentales del curso, como el nombre del curso, la categoría en la que se ubicará y una breve descripción (Muñoz et al., 2021).

Configuración del Curso:

Una vez que se ha creado el curso, el maestro puede acceder a la configuración para ajustarlo según las necesidades particulares. Aquí se pueden ajustar detalles como el formato del curso (por ejemplo, semanal, mensual, temático), la inscripción de los estudiantes (manual o automática) y las fechas de inicio y fin del curso (Rivero *et al.*, 2022).

Agregar Recursos:

Después de establecer el curso, el instructor comienza a agregar contenido. En la esquina superior derecha de la página del curso, seleccione la opción "Activar edición". Luego, hace clic en "Añadir una actividad o recurso" y selecciona el tipo de contenido que desea agregar, como un archivo, una página web, un enlace, un libro, un foro, entre otros.

El proceso de diseño y creación de cursos en Moodle requiere la inclusión de recursos. Estos recursos pueden incluir una variedad de componentes que enriquecen la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y facilitan la entrega de contenido por parte de los docentes. A continuación, se proporciona una explicación detallada de cómo añadir recursos a Moodle (Gamboa *et al.*, 2022) pp.10-13:

Seleccione la Sección: Moodle divide el contenido del curso en secciones, por lo que el docente debe seleccionar en qué sección desea agregar el recurso. Hacer clic en el enlace "Añadir una actividad o recurso" en la sección deseada lo permite.

Elegir el Tipo de Recurso: Al hacer clic en "Añadir una actividad o recurso", se abre un menú que permite al docente elegir el tipo de recurso que desea agregar. Moodle soporta una amplia gama de recursos, incluidos archivos, páginas web, enlaces, libros, foros y wikis.

Configurar el recurso: Después de elegir el tipo de recurso, el maestro debe configurarlo de acuerdo con sus necesidades particulares. Dependiendo del tipo de recurso seleccionado, esto puede incluir la carga de un archivo o la configuración de opciones adicionales como permisos de acceso, fechas de disponibilidad y restricciones de visualización.

Agregar Contenido: Después de configurar el recurso, el educador puede agregar el contenido adecuado. Por ejemplo, si se trata de un recurso de tipo "Archivo", el instructor puede cargar un documento PDF, una presentación de PowerPoint, un archivo de audio, un video o cualquier otro tipo de archivo que sea relevante para el curso.

Personalizar la apariencia: Moodle ofrece opciones para personalizar la apariencia de los recursos, como agregar descripciones, cambiar el nombre del recurso, agregar etiquetas y elegir un ícono representativo. Estas opciones permiten al maestro hacer que el recurso sea más atractivo y fácil de identificar para los estudiantes.

Revisar y Guardar: El docente debe revisar todas las configuraciones y el contenido antes de guardar el recurso para asegurarse de que esté correcto. Una vez completada la revisión, el instructor puede seleccionar el botón "Guardar y mostrar" o "Guardar cambios" para incluir el recurso en el curso.

Prueba del recurso: el docente puede realizar una prueba después de agregar el recurso para asegurarse de que funcione correctamente. Esto puede incluir verificar que los enlaces funcionen, que los archivos se puedan abrir correctamente y que se haya aplicado correctamente la configuración del recurso.

Edición y Actualización: Los docentes pueden necesitar editar o actualizar los recursos existentes a lo largo del curso. Acceda al modo de edición y haga clic en el icono de edición junto al recurso que desea cambiar.

El docente puede eliminar un recurso del curso si ya no es relevante o necesario. Esto se puede lograr ingresando al modo de edición, seleccionando el recurso a eliminar y haciendo clic en el enlace "Eliminar" o "Borrar".

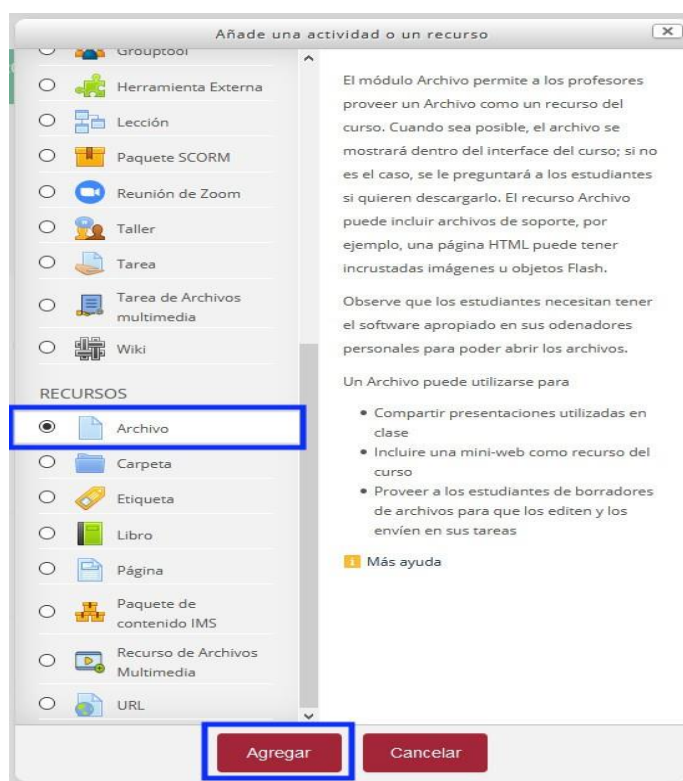
Agregar recursos a Moodle es un proceso esencial que permite a los docentes proporcionar contenido relevante y enriquecedor a sus estudiantes. Los docentes pueden crear cursos dinámicos y efectivos en Moodle que promuevan el aprendizaje interactivo y significativo siguiendo los pasos adecuados y aprovechando las opciones de personalización disponibles.

Figura 29.
Recursos añadidos



Nota, Recuperado de: <https://ayudame.uhu.es/info/uploads/images/gallery/2021-09/image-1632488176296.jpg>

Figura 30.
Archivos y recursos



Nota. Recuperado de <https://ayudame.uhu.es/info/uploads/images/gallery/2021-09/scaled-1680-/image-1632488186671.jpg>

Organización del Contenido

Es importante organizar el contenido del curso de manera lógica y coherente para facilitar la navegación de los estudiantes. Se pueden crear secciones dentro del curso para agrupar los recursos y actividades relacionadas con temas específicos (Pérez et al., 2020) pp. 9-12.

Crear secciones: Moodle organiza el contenido del curso en secciones, lo que permite a los docentes agrupar y estructurar el material de manera lógica y coherente. Haciendo clic en el enlace "Añadir una sección" que aparece debajo del curso, el maestro puede crear nuevas secciones.

Nombrar las Secciones: Es crucial que cada sección sea nombrada de manera descriptiva para que los estudiantes puedan encontrar fácilmente lo que encontrarán en cada una. Dependiendo del contenido del curso, se pueden usar términos como "Introducción", "Unidad 1: Tema Principal", "Recursos de lectura" y "Actividades de evaluación", por ejemplo.

Organizar los Recursos y Actividades: Una vez creadas las secciones, el docente puede comenzar a organizar los recursos y actividades dentro de cada una de ellas. Esto se logra arrastrando y soltando los elementos dentro de la sección correspondiente en el orden deseado.

Utilizar Etiquetas y Descripciones: Cada sección de Moodle tiene la opción de agregar etiquetas y descripciones para proporcionar más información sobre el contenido que se encuentra dentro de ellas. Las etiquetas pueden ser útiles para dar a los estudiantes más información o resaltar secciones importantes.

Crear Subsecciones: En algunos casos, puede ser útil organizar aún más el contenido creando subsecciones dentro de una sección principal. Esto se logra utilizando la misma función de "Agregar una sección" y colocando las subsecciones debajo de la sección principal.

Agrupar Recursos Relacionados: El docente puede agrupar los recursos y actividades que están relacionados entre sí dentro de cada sección. Por ejemplo, para facilitar la navegación de los estudiantes, se pueden agrupar todos los recursos de lectura en una sección y todas las actividades de evaluación en otra.

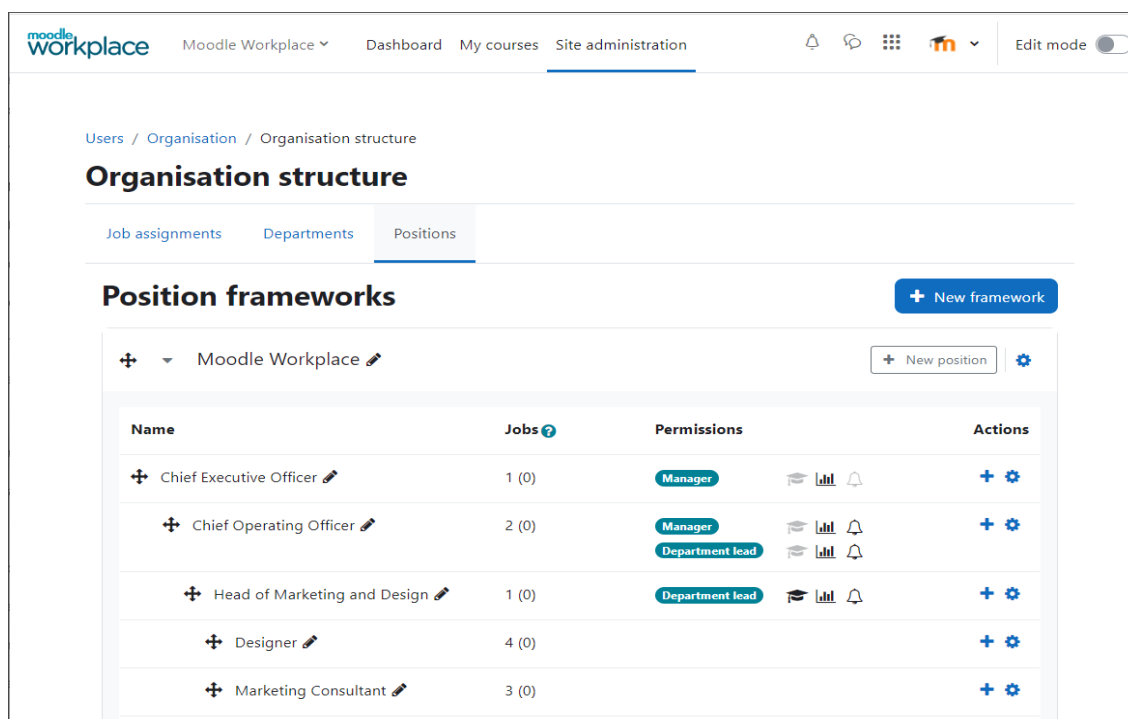
Utilizar Bloques Laterales: Moodle permite agregar bloques laterales a la página del curso. Estos bloques laterales pueden contener enlaces rápidos a secciones específicas, recursos cruciales o herramientas adicionales. Estos bloques son útiles para los docentes porque mejoran la navegación y la accesibilidad del curso.

Revisión y Ajuste: Después de organizar el contenido, el maestro debe revisar la estructura del curso para asegurarse de que sea coherente y fácil de seguir. Hacer ajustes si es necesario para asegurarse de que el contenido esté organizado y accesible para los estudiantes es crucial.

Actualizaciones Continuas: Durante el curso, es posible que sea necesario actualizar y ajustar la organización del contenido para satisfacer las necesidades y los objetivos de aprendizaje de los estudiantes. Está dispuesto a aceptar cambios según sea necesario para mejorar la experiencia de aprendizaje.

La organización del contenido en Moodle es un proceso fundamental que permite a los docentes organizar el material de manera efectiva y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Los docentes pueden crear cursos dinámicos y bien organizados que promuevan el aprendizaje interactivo y significativo siguiendo los pasos adecuados y utilizando las herramientas disponibles en la plataforma.

Figura 31.
Organización del contenido



Nota. Recuperado de <https://moodle.com/es/news/organizacion-estructura-moodle-lugar-de-trabajo-4-0/>

Agregar Actividades

Para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y fomentar su participación activa en el curso, es fundamental agregar actividades a Moodle. Las actividades permiten a los maestros crear interacciones importantes que promuevan la práctica, la reflexión y la colaboración. La siguiente explicación detalla cómo agregar actividades en Moodle (Bailón y Loor, 2021) pp. 7-9:

Seleccione la Sección: Moodle divide el contenido del curso en secciones, por lo que el docente debe seleccionar en qué sección agregar la actividad. Hacer clic en el enlace "Añadir una actividad o recurso" en la sección deseada lo permite.

Elegir el Tipo de Actividad: Al hacer clic en "Añadir una actividad o recurso", se abre un menú que permite al docente elegir el tipo de actividad que desea agregar. Moodle ofrece una amplia gama de recursos, incluidas tareas, cuestionarios, foros de discusión, wikis y encuestas.

Configurar la Actividad: Después de elegir el tipo de actividad, el maestro debe configurarla para satisfacer sus necesidades particulares. Esto podría incluir la configuración del nombre de la actividad, la descripción, las fechas de disponibilidad, las restricciones de acceso y las opciones de calificación.

Agregar Contenido: Después de configurar la actividad, el instructor puede agregar el contenido necesario. Por ejemplo, si se trata de una tarea, el instructor puede proporcionar instrucciones detalladas, adjuntar archivos de referencia y establecer criterios de evaluación.

Personalizar la apariencia: Moodle ofrece opciones para personalizar la apariencia de las actividades, como agregar descripciones, cambiar el nombre de la actividad, agregar etiquetas y elegir un ícono representativo. Los maestros pueden hacer que la actividad sea más atractiva y fácil de identificar para los estudiantes con estas opciones.

Configurar la retroalimentación: Los docentes pueden proporcionar comentarios a los estudiantes en muchas actividades de Moodle. Esto puede incluir calificaciones, comentarios escritos, comentarios automáticos y comentarios basados en rúbricas. Para brindar a los estudiantes evaluaciones útiles y constructivas, es crucial configurar correctamente estas opciones de retroalimentación.

Revisar y Guardar: El maestro debe revisar todas las configuraciones y el contenido antes de guardar la actividad para asegurarse de que todo esté correcto. Una vez completada la

revisión, el maestro puede seleccionar "Guardar y mostrar" o "Guardar cambios" para incluir la actividad en el curso.

Prueba de la Actividad: el docente puede realizar una prueba después de agregar la actividad para asegurarse de que funcione correctamente. Esto puede incluir verificar que los enlaces funcionen, que los archivos se puedan enviar y recibir correctamente y que se haya aplicado correctamente la configuración de la actividad.

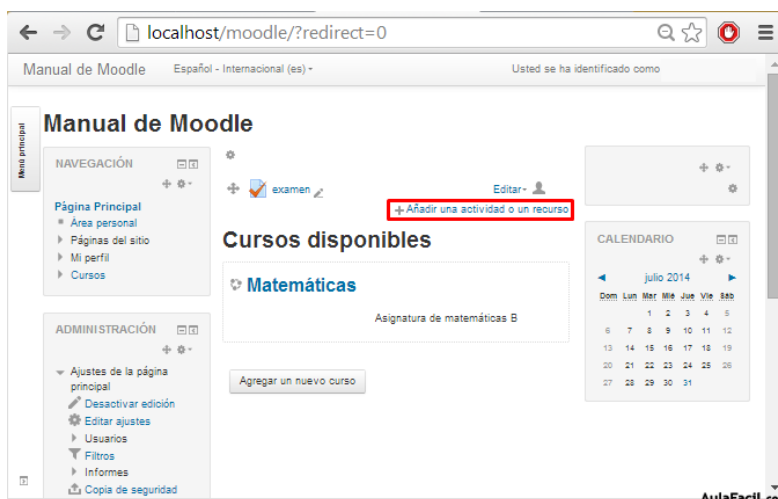
Edición y Actualización: Los docentes pueden necesitar editar o actualizar las actividades existentes a lo largo del curso. Acceda al modo de edición y haga clic en el icono de edición junto a la actividad que desea cambiar

El docente puede eliminar una actividad del curso si ya no es relevante o necesaria. Esto se puede lograr ingresando al modo de edición, seleccionando la actividad a eliminar y haciendo clic en el enlace "Eliminar" o "Borrar".

En resumen, agregar actividades en Moodle es un proceso esencial que permite a los docentes crear interacciones significativas y fomentar el aprendizaje activo de los estudiantes. Los docentes pueden crear cursos dinámicos y efectivos en Moodle que promuevan el aprendizaje interactivo y significativo siguiendo los pasos adecuados y aprovechando las opciones de personalización disponibles.

Figura 32.

Añadir actividades



Nota. Recuperado de <https://www.aulafacil.com/uploads/cursos/2966/editor/51-es-copia.es.png>

Configuración de las Tareas:

El proceso de diseño de cursos en Moodle requiere la configuración de tareas. Las tareas permiten a los maestros asignar proyectos, trabajos prácticos y actividades de evaluación a los estudiantes y darles retroalimentación personalizada sobre su desempeño. La siguiente explicación detalla cómo configurar tareas en Moodle (Cortés et al., 2020) pp.14-15:

Seleccione la Sección: Moodle divide el contenido del curso en secciones, por lo que el docente debe seleccionar la sección en la que desea incluir la tarea. Hacer clic en el enlace "Añadir una actividad o recurso" en la sección deseada lo permite.

Elegir el Tipo de Tarea: Al hacer clic en "Añadir una actividad o recurso", se abre un menú que permite al docente elegir el tipo de tarea que desea agregar. En este caso, de la lista de actividades disponibles, seleccionará la opción "Tarea".

Configurar la Tarea: Después de elegir el tipo de tarea, el maestro debe configurarla de acuerdo con sus necesidades particulares. Esto puede incluir configurar opciones como el nombre de la tarea, la descripción, las fechas de entrega, las restricciones de acceso y las opciones de calificación.

Establecer los parámetros de entrega: establecer los parámetros de entrega es uno de los componentes más cruciales al configurar una tarea en Moodle. Esto incluye la fecha y hora de inicio y final de la tarea, así como cualquier información adicional sobre el formato de entrega, la extensión máxima del archivo, etc.

Configurar las opciones de calificación: Moodle ofrece una variedad de opciones de calificación para las tareas, incluido el uso de rúbricas personalizadas y calificaciones numéricas. El maestro puede establecer las opciones de calificación en función de los estándares de evaluación del trabajo asignado.

Establecer la retroalimentación: Es crucial configurar las opciones de retroalimentación para que los estudiantes puedan recibir comentarios sobre cómo han trabajado en la tarea. Esto puede incluir la retroalimentación escrita del maestro y la retroalimentación automática del sistema.

Permita múltiples envíos: el docente puede especificar si los estudiantes pueden enviar múltiples intentos de la tarea a través de Moodle. Si desea permitir a los estudiantes corregir errores o mejorar su trabajo antes de la fecha de entrega final, esto puede ser útil.

Configurar las notificaciones: Moodle ofrece opciones para configurar notificaciones de tareas, que pueden incluir alertas por correo electrónico cuando se haya enviado la tarea, cuando se haya calificado, etc. Estas opciones se pueden ajustar por el maestro según sus preferencias y las necesidades del curso.

Guardar y Mostrar la Tarea: Una vez configurada la tarea, el maestro puede hacer clic en el botón "Guardar y mostrar" o "Guardar cambios" para agregarla al curso. Los estudiantes podrán ver y completar la tarea siguiendo las instrucciones proporcionadas.

En conclusión, la configuración de tareas en Moodle es un proceso crítico que permite a los docentes asignar tareas prácticas y brindar retroalimentación sobre el desempeño de los estudiantes. Los maestros pueden crear tareas efectivas que promuevan el aprendizaje activo y significativo siguiendo los pasos adecuados y aprovechando las opciones de personalización disponibles.

Figura 33.
Configurar Tareas A

Manual de Moodle

Página Principal > Agregando Tarea

NAVEGACION

Página Principal

- Áreas personal
- Páginas del sitio
- Mi perfil
- Cursos

ADMINISTRACION

- Ajustes de la página principal
- Desactivar edición
- Editar ajustes
- Usuarios
- Filtros
- Informes
- Copia de seguridad
- Restaurar
- Banco de preguntas
- Ajustes de mi perfil
- Administración del sitio

AGREGAR UN BLOQUE

Agregar...

Agregando Tarea

Expandir todo

General

Nombre de la tarea* Prueba de Tarea 1 **Nombre de la tarea**

Descripción* **Descripción de la tarea**

Esto es una prueba de como agregar una tarea

Muestra la descripción en la página del curso

Disponibilidad

Permitir entregas desde 31 julio 2014 00 00 **Habilitar**

Fecha de entrega 7 agosto 2014 00 00 **Habilitar**

Fecha límite 31 julio 2014 22 30 **Habilitar**

Mostrar siempre la descripción

Tipos de entrega

Tipos de entrega Texto en línea Archivos enviados **Escojo la opción de que subirán un archivo los alumnos que entregan la tarea**

Word limit **Habilitar**

Número máximo de archivos subidos 1

Tamaño máximo de la entrega **Activado límite de subida (1MB)** **Específico el tamaño máximo de los recursos subidos**

AulaFacil.com

Nota. Recuperado de <https://www.aulafacil.com/uploads/cursos/2948/editor/escojo.es.png>

Figura 34.

Configuración de tareas B

The screenshot shows the Moodle task configuration interface with several sections and red annotations:

- Configuración de entrega:** Includes options for "Requiere aceptación del usuario pulsando sobre el botón" (No), "Es necesario que los estudiantes acepten las condiciones de entrega" (No), "Permitir reapertura" (Nunca), and "Número máximo de intentos" (Ilimitado). A red annotation says "Configuramos la entrega de la tarea".
- Configuración de entrega por grupo:** A red annotation says "En mi caso no quiero una entrega por grupos".
- Avisos:** Includes options for "Enviar aviso de entregas a los que califican" (No), "Notificar a los evaluadores las entregas fuera de plazo" (No), and "Valor por defecto para 'Notificar a los estudiantes'" (SI). A red annotation says "Indicamos las opciones de avisos".
- Calificación:** Includes options for "Tipo" (Puntuación), "Escala" (Vías de conocimiento separadas y conectadas), "Puntuación máxima" (100), "Método de calificación" (Calificación simple directa), "Categoría de calificación" (Sin categorizar), "Ocultar identidad" (No), "Usar workflow de marcos" (No), and "Usar asignación de marcos" (No). A red annotation says "Establecemos la calificación de la tarea".
- Ajustes comunes del módulo:** A red annotation says "Guardamos y activamos la tarea".
- Buttons:** At the bottom, there are three buttons: "Guardar cambios y regresar al curso" (with a red arrow pointing to it and the annotation "Guardamos la tarea pero no la activamos"), "Guardar cambios y mostrar" (highlighted with a red box), and "Cancelar".

Nota. Recuperado de <https://www.aulafacil.com/uploads/cursos/2948/editor/escojo.es.png>

Diseño del Curso

El diseño del curso en Moodle es crucial para crear una experiencia de aprendizaje atractiva y efectiva. Un diseño bien diseñado y organizado puede promover la participación activa,

mejorar la comprensión del contenido y facilitar la navegación. A continuación, se proporciona una descripción detallada de cómo diseñar un curso en Moodle:

Antes de comenzar a diseñar un curso en Moodle, es fundamental definir los objetivos de aprendizaje que se desean lograr. Estos objetivos deben ser claros, medibles, alcanzables, relevantes y programados. Todas las decisiones de diseño que se tomen a lo largo del proceso se guiarán por los objetivos del curso (Tapia et al., 2019)pp.6-8.

Planificar la Estructura del Curso: Después de determinar los objetivos del curso, es hora de decidir cómo se organizará. Esto incluye elegir cómo se organizará el contenido del curso, qué recursos y actividades se incluirán, y cómo se agruparán y secuenciarán para que los estudiantes puedan comprender y navegar.

Crear secciones y subsecciones: Moodle divide el contenido del curso en secciones, por lo que los instructores deben crear las secciones necesarias para organizar el contenido de manera coherente y lógica. Para organizar el contenido de manera más precisa, es posible que desee crear subsecciones dentro de cada sección.

Agregar Recursos y Actividades: Después de crear las secciones, es hora de agregar recursos y actividades al curso. Los materiales de lectura, los videos, las presentaciones y los enlaces a sitios web pueden ser parte de los recursos. Las actividades pueden incluir tareas, cuestionarios, foros de discusión, wikis y encuestas, entre otros. Los recursos y actividades que mejor se alineen con los objetivos del curso y las necesidades de los estudiantes son cruciales.

Diseñar la navegación del curso: una parte importante del diseño del curso en Moodle es hacer que la navegación del curso sea fácil de entender y fácil de seguir para los estudiantes. Esto incluye mostrar enlaces directos a la página principal del curso, organizar el contenido de manera jerárquica y utilizar bloques laterales para facilitar el acceso a recursos y herramientas importantes.

Personalizar la apariencia del curso: Moodle ofrece opciones de personalización que permiten a los docentes personalizar la apariencia del curso según sus preferencias y necesidades. La selección de un tema gráfico, la personalización del encabezado y el pie de página, la selección de colores y fuentes y la inclusión de imágenes o banners personalizados son todos componentes de este proceso.

Configurar las opciones del curso: Moodle ofrece una variedad de configuraciones que permiten a los docentes adaptar el curso a sus necesidades específicas. Entre las opciones disponibles se encuentran la configuración del calendario del curso, la habilitación de herramientas de comunicación, las fechas de disponibilidad y las restricciones de acceso.

Probar y Revisar el Diseño del Curso: Después de crear un curso en Moodle, es crucial realizar pruebas y revisiones para garantizar que todo funcione correctamente y que el diseño sea efectivo. Esto puede incluir probar la navegación del curso, revisar la coherencia del contenido, verificar la funcionalidad de los recursos y actividades y obtener comentarios de colegas o estudiantes.

El diseño de un curso en Moodle debe ser un proceso continuo de mejora y actualización. Los maestros deben estar dispuestos a hacer cambios según las necesidades de los estudiantes, los cambios en los objetivos del curso o cualquier desarrollo tecnológico que pueda tener un impacto en la entrega del contenido.

La creación de un curso en Moodle es un proceso complicado que requiere una planificación y organización minuciosas. Los docentes pueden crear cursos dinámicos y efectivos que fomenten el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes siguiendo los pasos correctos y aprovechando las herramientas y opciones de personalización disponibles en la plataforma.

Figura 35.

Diseño de curso

Matemáticas

Página Principal > Cursos > Bachiller > Ciencias > Matemáticas > Curso

Activar edición

NAVEGACIÓN

- Página Principal
- Área personal
- Páginas del sitio
- Mi perfil
- Curso actual
 - Matemáticas
 - Participantes
 - Insignias
 - General
 - 30 de julio - 5 de agosto
 - 6 de agosto - 12 de agosto
 - 13 de agosto - 19 de agosto
 - 20 de agosto - 26 de agosto
 - 27 de agosto - 2 de septiembre
 - 3 de septiembre - 9 de septiembre
 - 10 de septiembre - 16 de septiembre
 - 17 de septiembre - 23 de septiembre
 - 24 de septiembre - 30 de septiembre
 - 1 de octubre - 7 de octubre
 - Cursos

Novedades

30 de julio - 5 de agosto

6 de agosto - 12 de agosto

13 de agosto - 19 de agosto

20 de agosto - 26 de agosto

27 de agosto - 2 de septiembre

3 de septiembre - 9 de septiembre

10 de septiembre - 16 de septiembre

17 de septiembre - 23 de septiembre

BUSCAR EN LOS FOROS

Ir

Búsqueda avanzada

ÚLTIMAS NOTICIAS

Añadir un nuevo tema...

Examen UT1

30 de jul., 21:18 daniel lopez

Temas antiguos ...

EVENTOS PRÓXIMOS

No hay eventos próximos

Ir al calendario...

Nuevo evento...

ACTIVIDAD RECIENTE

Actividad desde sábado, 23 de agosto de 2014, 16:31

Informe completo de la actividad reciente...

Sin novedades desde el último acceso

AulaFacil.com

Nota. Recuperado de <https://www.aulafacil.com/uploads/cursos/2948/editor/15.es.png>

Previsualización y Prueba

Antes de que los estudiantes tengan acceso al curso, los docentes pueden asegurarse de que todo funcione correctamente y que la experiencia de aprendizaje sea efectiva mediante la previsualización y prueba del curso en Moodle, una etapa crucial del proceso de diseño y desarrollo. A continuación, se proporcionan instrucciones detalladas sobre cómo realizar la previsualización y prueba de cursos en Moodle (Cabra y Ramírez, 2021, pp.3-5).

El docente debe asegurarse de activar el modo de edición en Moodle antes de comenzar la previsualización y prueba del curso. En la esquina superior derecha de la página principal del curso, haga clic en el botón "Activar edición".

Revisar la estructura general del curso: el primer paso en la previsualización del curso es revisar su estructura. Esto incluye asegurarse de que todas las secciones estén organizadas de manera lógica y coherente, que los recursos y actividades estén ubicados en las secciones correctas, y que la navegación del curso sea clara y fácil de seguir.

Verificar la Funcionalidad de los Recursos: Después de revisar la estructura del curso, es crucial verificar si los recursos incluidos funcionan bien. Esto implica garantizar que los

enlaces funcionen correctamente, que los archivos se puedan abrir y visualizar correctamente y que cualquier contenido multimedia se reproduzca correctamente.

Probar las Actividades Interactivas: El maestro debe probar las actividades interactivas del curso, que incluyen tareas, cuestionarios, foros de discusión, wikis y otros recursos. Esto implica completar las actividades de la misma manera que lo harían los estudiantes y garantizar que todas las funciones y opciones estén funcionando correctamente.

Verificar las Fechas y Restricciones: Es crucial asegurarse de que todas las fechas de inicio y fin, así como cualquier restricción de acceso establecida en el curso, estén configuradas correctamente. Esto garantiza que los estudiantes tengan acceso al contenido del curso en los momentos adecuados y, según sea necesario, se aplican restricciones de acceso.

Revisar la Configuración de Calificaciones: Si el curso incluye actividades evaluadas, el instructor debe revisar la configuración de calificaciones para asegurarse de que esté alineada con los criterios de evaluación establecidos. Esto incluye revisar las escalas de evaluación, las técnicas de evaluación y cualquier otra opción relacionada con el proceso de evaluación.

Después de completar la previsualización y prueba del curso, es útil solicitar comentarios de colegas o compañeros docentes para obtener una perspectiva adicional. Esto puede incluir comentarios sobre la organización del curso, la claridad del contenido y la funcionalidad de las actividades, entre otros temas pertinentes.

Realizar Ajustes Según Sea Necesario: Basándose en la retroalimentación recibida y en cualquier problema identificado durante la previsualización y prueba del curso, el docente debe realizar los cambios necesarios para mejorar la calidad y efectividad del curso. Reorganizar el contenido, corregir errores técnicos o actualizar la configuración de las actividades son algunos de los cambios que pueden ocurrir en este caso.

Si es necesario, es posible que sea necesario repetir el proceso de previsualización y prueba del curso varias veces antes de que esté listo para ser lanzado a los estudiantes. Esto garantiza que todos los problemas se han solucionado y que el curso cumple con los estándares de calidad y eficacia esperados.

En resumen, la previsualización y la prueba de un curso en Moodle son etapas cruciales en su desarrollo, ya que permiten a los docentes detectar y resolver cualquier problema antes de que los estudiantes tengan acceso al curso. Los docentes pueden garantizar que sus cursos en

Moodle sean una experiencia de aprendizaje efectiva y significativa para los estudiantes siguiendo los pasos adecuados y solicitando retroalimentación cuando sea necesario.

Figura 36.

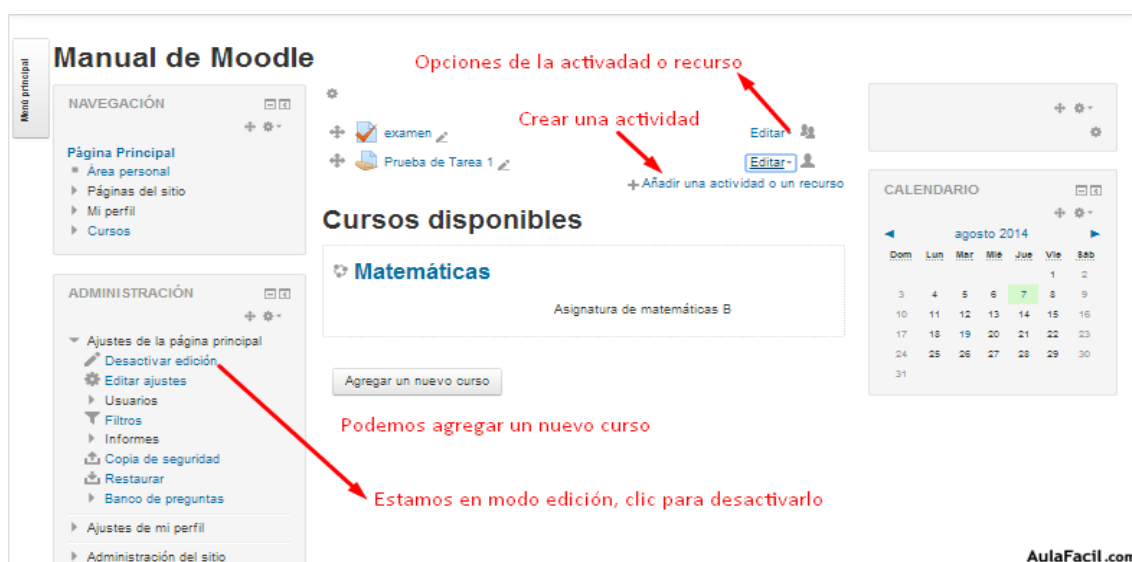
Modo edición



Nota. Recuperado de <https://www.aulafacil.com/uploads/cursos/2948/editor/1.es.png>

Figura 37.

Modo edición activado



Nota. Recuperado de <https://www.aulafacil.com/uploads/cursos/2948/editor/2.es.png>

Publicación del Curso

Un curso está listo para que los estudiantes accedan y comiencen su aprendizaje cuando se publica en Moodle. Este proceso implica asegurarse de que todos los componentes del curso sean completos, funcionales y listos para que los estudiantes los utilicen (Sánchez, 2020, pp. 7-9).

Revisión Final del Curso: es fundamental realizar una revisión final antes de publicar un curso en Moodle para garantizar que todos los elementos del curso estén completos y funcionales. Esto incluye asegurarse de que todos los recursos y actividades estén configurados correctamente, que las fechas y restricciones sean precisas y que la navegación del curso sea fácil de entender y clara.

Verifique la configuración general del curso en Moodle para asegurarse de que cumpla con las necesidades y expectativas del curso. Esto incluye verificar las opciones de acceso, registrarse como estudiante, obtener permisos de usuario, ajustar el formato del curso y cualquier otra configuración relevante.

Confirmar la Configuración de Calificaciones: Si el curso incluye actividades evaluadas, es fundamental verificar la configuración de calificaciones para asegurarse de que cumpla con los criterios de evaluación establecidos. Esto incluye revisar las escalas de calificación, las técnicas de calificación, la ponderación de las actividades y cualquier otra configuración relacionada con la evaluación.

Realizar pruebas finales: es recomendable realizar pruebas finales antes de publicar el curso para asegurarse de que todo funcione correctamente. Esto implica que los estudiantes completen tareas, participen en foros de discusión, completen tareas y hagan cualquier otra actividad que puedan realizar durante el curso.

Solicitar comentarios: Una vez que se han completado la revisión final y las pruebas del curso, es útil preguntar a colegas, compañeros docentes o estudiantes beta sobre sus opiniones. Antes de la publicación del curso, esto puede proporcionar una perspectiva adicional y ayudar a identificar problemas o áreas de mejora.

Ajustar según sea Necesario: Basándose en la retroalimentación recibida y en cualquier problema identificado durante las pruebas finales, es esencial realizar los cambios necesarios para mejorar la calidad y efectividad del curso. Esto puede incluir correcciones de errores,

actualizaciones de contenido, ajustes en la configuración del curso y cualquier otro cambio que sea necesario.

Establecer Fechas de Disponibilidad: El maestro debe establecer fechas de disponibilidad antes de publicar el curso para que los estudiantes puedan acceder al contenido del curso en los momentos adecuados. Esto incluye establecer la fecha de inicio del curso, las fechas de inicio y fin de cada sección, así como cualquier otra fecha relevante para el acceso al contenido.

Publicar el Curso: El docente puede proceder a publicar el curso en Moodle después de completar todos los pasos anteriores y verificar que el curso esté listo para su lanzamiento. Para lograr esto, los estudiantes deben cambiar el estado del curso de "Borrador" a "Visible" o "Disponible".

Comunicar la publicación del curso: es crucial informar a los estudiantes sobre la publicación del curso y darles instrucciones claras sobre cómo acceder al mismo. Esto puede incluir el envío de información por correo electrónico, la publicación de anuncios en el sitio web de la institución o el uso de otras plataformas de comunicación utilizadas por la institución.

Monitorear y Apoyar a los Estudiantes: Después de la publicación del curso, el instructor debe estar disponible para apoyar y supervisar el progreso de los estudiantes. Esto puede incluir responder preguntas, brindar comentarios sobre el trabajo de los estudiantes y brindar asistencia y orientación según sea necesario.

Para resumir, la publicación de cursos en Moodle es un proceso que requiere una planificación cuidadosa y atención a los detalles para garantizar que la experiencia de aprendizaje de los estudiantes sea efectiva. Los docentes pueden asegurarse de que sus cursos en Moodle estén listos para ser lanzados y proporcionen un entorno de aprendizaje en línea de alta calidad siguiendo los pasos adecuados y realizando las pruebas necesarias.

Figura 38.

Ejemplo de información general de un curso Moodle



Nota. Recuperado de

<https://www.researchgate.net/publication/301959598/figure/fig3/AS:667624094588934@1536185396111/Ejemplo-de-a-informacion-general-en-un-curso-en-MOODLE-en-el-espacio-de-tema-0.ppm>

Para resumir, diseñar y crear un curso en Moodle es un proceso difícil pero crucial para los docentes si quieren ofrecer una experiencia de aprendizaje efectiva y significativa. Los maestros deben considerar una variedad de factores a lo largo de este proceso, incluida la definición de objetivos de aprendizaje claros, la selección de actividades y recursos apropiados y la configuración de opciones para calificación y retroalimentación.

El diseño de un curso en Moodle debe ser adaptable y adaptable a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, así como a las tecnologías emergentes y las mejores prácticas pedagógicas. Los maestros deben estar dispuestos a experimentar e innovar, así como a ajustarse y mejorar continuamente en función de la retroalimentación recibida y de la evolución del entorno educativo.

Además, la creación y diseño de un curso en Moodle requiere tiempo, dedicación y colaboración entre los docentes y otros profesionales involucrados en el proceso educativo. En el desarrollo de cursos que promuevan el aprendizaje activo, significativo y centrado en el estudiante, es fundamental que los docentes trabajen en equipo, compartan recursos y experiencias y trabajen juntos.

Finalmente, el objetivo principal de diseñar y crear un curso en Moodle es brindar a los docentes las herramientas y recursos necesarios para facilitar el aprendizaje de los estudiantes y promover su éxito académico. Los docentes pueden crear cursos dinámicos, interactivos y personalizados que inspiren a los estudiantes a alcanzar su máximo potencial y convertirse en aprendices de por vida al aprovechar al máximo las capacidades y funcionalidades de Moodle.

Herramientas que puedo incluir en Moodle:

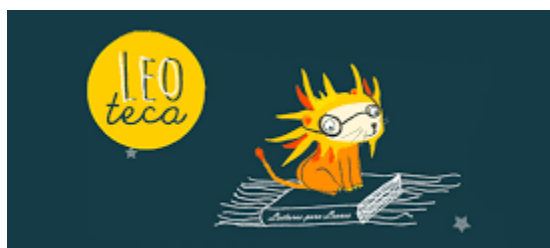
La utilización de herramientas TIC en la enseñanza de lengua y literatura ofrece una oportunidad única para mejorar el proceso de aprendizaje al proporcionar recursos interactivos y dinámicos que facilitan la comprensión y el análisis de los textos. Plataformas como Moodle se han convertido en espacios virtuales esenciales en el contexto educativo para la gestión de contenidos, actividades y evaluaciones (Arroyo et al., 2020).

Algunos ejemplos:

Leoteca: es una comunidad lectora dirigida a niños y jóvenes donde pueden encontrar libros recomendados según su edad e intereses, compartir opiniones y participar en desafíos de lectura. La creación de foros o wikis donde los estudiantes compartan reseñas de libros leídos en LEOTECA, fomentando el debate y la recomendación literaria entre pares, podría facilitar su integración en Moodle (Cevallos y Basantes, 2023).

Figura 39.

Leoteca



Typely: es una herramienta de corrección que se enfoca en errores ortográficos, gramaticales y de estilo para mejorar la escritura. Los maestros pueden usar typely en Moodle para revisar y calificar tareas, brindando comentarios detallados y recomendaciones para mejorar a los estudiantes (Solano et al., 2023).

Figura 40.

Typely



Storybird: permite a los ilustradores crear historias visuales. A través de la integración con Moodle, los estudiantes pueden desarrollar la creatividad y la escritura colaborativa al publicar sus historias en el aula virtual y recibir comentarios de sus compañeros y profesores (Briones, 2023).

Figura 41.

Storybird



Gramáticas: Es una plataforma que proporciona explicaciones detalladas sobre aspectos gramaticales del español. El uso de Moodle puede ser utilizado por los estudiantes como un recurso de consulta, complementando las explicaciones teóricas con ejercicios prácticos disponibles en la plataforma (Pérez y Aguilar, 2020).

En Moodle podemos adjuntar herramientas gamificadoras, que permiten a los estudiantes, aprender de manera divertida:

Figura 42.

Liveworksheet



Figura 43.

Kahoot



Figura 44.

Socrative



Figura 45. *Quizziz*



Figura 46.

Educaplay



Tiempo

Las actividades de la presente propuesta están diseñadas para ser aplicadas a lo largo del ciclo lectivo, 20 días, 1 hora diaria en el primer quimestre, por lo tanto, la temporización es flexible y se deja una duración tentativa para que se pueda cumplir.

Materiales

Plataforma Moodle y las herramientas tecnológicas

Desarrollo de la estrategia

- a) Realizar una evaluación de diagnóstico a los docentes sobre el taller de gamificación.
- b) Recopilar la información obtenida en la evaluación diagnóstica.
- c) Implementar la guía de aplicación de Eva en docentes de quinto año de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa “Carlos Guerra Boada”
- d) Evaluar la aplicación de la guía.
- e) Elaborar un cuestionario de satisfacción para aplicarlo luego del taller a docentes de quinto año de Educación General Básica
- f) Socialización de los resultados de evaluación.

Evaluación

Objetivo: Evaluar a los docentes sobre el uso de herramientas tecnológicas.

Evaluado: Docentes

Modalidad: Presencial

Instrucciones: Lea detenidamente los siguientes parámetros y responda con un visto, tomando en cuenta que 5 es siempre y 1 es nunca, es importante su sinceridad.

Tabla 8. Evaluaciones docentes

OBJETIVO	PARÁMETROS	Siempre	Casi siempre	La mitad del tiempo	A veces	Nunca
		5	4	3	2	1
Reconocer el uso de herramientas gamificadoras en la asignatura de matemática.	Usa herramientas virtuales en el aula de clase.					
	Usa la plataforma moodle					
	Los estudiantes se sienten motivados gracias al uso de las					

	herramientas tecnológicas.					
	Usa juegos para mejorar el aprendizaje en la plataforma moodle					

Ponderación

No usa herramientas virtuales.	20 -25
No usa la plataforma Moodle	20 -15
No se siente motivado.	15 - 0

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- El diagnóstico de la situación actual del desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) para la asignatura de lengua y literatura en la Unidad Educativa “Carlos Guerra Boada”, basándose en las destrezas declaradas en el currículo básico nacional vigente, ha revelado que, si bien se reconoce el valor de estas herramientas, su uso efectivo es limitado. A pesar de que los docentes conocen las plataformas virtuales, como Moodle, la integración de los EVA en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura aún no es completamente eficiente. Este diagnóstico ha puesto de manifiesto que existen barreras significativas para la implementación generalizada de estos entornos, siendo las principales el temor a la tecnología y la falta de capacitación específica en el uso de las herramientas digitales.
- Se determina que la plataforma Moodle y Zoom han demostrado ser un instrumento crucial para potenciar la interacción entre docentes y alumnos, facilitando una accesibilidad más amplia a los contenidos. Esto se ha evidenciado particularmente en un escenario donde la educación ha confrontado retos vinculados a la virtualización y la necesidad de adaptación a nuevas modalidades de enseñanza. Específicamente, Moodle ha facilitado la disponibilidad de recursos pedagógicos multimedia, tales como videos, foros y actividades interactivas, que no solo fomentan el interés estudiantil, sino que también fomentan un aprendizaje más autónomo y reflexivo.
- Por último, en concordancia con el objetivo específico de diseñar entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura, se concreta que esta guía de los entornos virtuales en la plataforma Moodle es una herramienta para el docente que será de gran apoyo en el desempeño de sus funciones, de igual manera se presenta que los docentes se muestran de acuerdo en implementar esta herramienta educativa. La implementación de estas herramientas ha evidenciado la factibilidad de establecer contextos educativos más inclusivos y participativos, en los que los alumnos no solo asimilan información de manera pasiva, sino que también interactúan de manera activa con los contenidos y cultivan competencias que resultarán beneficiosas en su trayectoria académica futura.

Recomendaciones

- Se recomienda una estrategia de conocimiento por parte de la institución educativa para que todos los docentes conozcan acerca de la “plataforma moodle”, con base en un plan educativo en capacitación docente. Debido a que, a pesar de que la institución dispone de ciertas plataformas, la ausencia de una infraestructura robusta y de acceso equitativo para todos los estudiantes y docentes obstaculiza la utilización efectiva y regular de los Sistemas de Evaluación de la Eficacia (EVA).
- La eficacia de este diseño también está condicionada por la habilidad de los educadores para gestionar eficientemente los entornos virtuales. A pesar de los resultados alcanzados hasta el momento, que evidencian un incremento en el compromiso y la motivación de los estudiantes, el diseño de los Entornos de Aprendizaje Virtual (EVA) continúa enfrentando obstáculos vinculados a la insuficiente familiaridad de ciertos educadores con dichas plataformas.
- Los docentes deben capacitarse en el uso de herramientas tecnológicas porque hoy día son necesarias para cualquier área del desarrollo cotidiano de las personas, en lo laboral, lo social, en el hogar, como entretenimiento, etc. Un docente que sea hábil en el uso de las herramientas tecnológicas podrá desarrollar la guía de los entornos virtuales en la plataforma Moodle basadas en los entornos virtuales para promover una lectura comprensiva, con total destreza y esto servirá para lograr el objetivo educativo planteado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, C. P. (2020). *¿Qué aportan los entornos virtuales de aprendizaje?* Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/697002479819963275/>
- Alban, G. P., Arguello, A. E., & Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 4(3), 11. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Álvarez, G. Y. (2022). *Didáctica de la Lengua y Literatura en Educación General Básica Media y el desarrollo del pensamiento crítico*. Universidad Técnica De Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35614/1/Tesis%20Yadira%20Al%20exandra%20A%20cc%2081lvarez%20Garzo%20cc%2081n%20.%201804176194-signed%20%281%29-signed-signed-signed.pdf>
- Calabor, M. S., & Tamarit, C. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje: modelo ampliado de aceptación de la tecnología. *Scielo*, 21(11). <https://doi.org/https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e22.1866>
- Carrillo, C. G., Yapó, C. I., Chavez, J. O., & Begazo, Y. P. (2023). *RELACIÓN DEL DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE CON ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN DOCENTES DE UNA INSTITUCIÓN SUPERIOR DE EDUCACIÓN DE AREQUIPA EN EL 2022*. Universidad tecnológica del Perú. Retrieved 2023, from https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/6913/C.Carrillo_C.Yapo_J.Chavez_Y.Begazo_Trabajo_de_Investigacion_Maestria_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castro, N., Suárez, X., & Soto, V. (2017). El uso del foro virtual para desarrollar el aprendizaje autorregulado de los estudiantes universitarios. *Redalyc*, 16(70), 23-41. <https://www.redalyc.org/journal/1794/179445403002/html/>

- Cedeño, E. L., & Murillo, J. A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Scielo*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2156>
- Chong, P. G., & Marcillo, C. E. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. 6(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1274>
- Código de la Niñez y Adolescencia. (2009). Registro Oficial 737 de 03-ene-2003. (C. NACIONAL, Ed.) *CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA*, 1(1), 1 - 137. Retrieved 02 de 01 de 2022, from https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-CODIGO_DE_LA_NINEZ_Y_ADOLESCENCIA.pdf
- Constitución de la República del Ecuador. (2013). Normas constitucionales. (M. d. Educación, Ed.) *Ley Orgánica de Transparencia y Acceso a la Información (LOTAIP)*, 1(2), 1 - 8. Retrieved 16 de 12 de 2021, from https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf
- Cronbach, L. J. (1951). *Coeficiente alfa de Cronbach*. Scielo. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502005000400009#:~:text=El%20coeficiente%20alfa%20fue%20descrito,correlacionados%20\(3%2C17\)](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502005000400009#:~:text=El%20coeficiente%20alfa%20fue%20descrito,correlacionados%20(3%2C17)).
- Cuéllar, G. (2016). *Inteligencia de los negocios. Clave del éxito en la era de la información*. <http://fccea.unicauca.edu.co/old/tiposdesi.htm>
- da Silva, M., Mizukami, M., de Andrade, M., ., ., & . (2022). Desenvolvimento profissional docente via mapas narrativos no contexto da cidade educadora. *Eccos*, 1.
- Doicela, E. Y. (2019). *Entorno virtual para la enseñanza de Lengua y Literatura a estudiantes kichwa*. Universidad Tecnológica Israel. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/1992/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-013.pdf>

- Enríquez, S. V. (2019). *Proyectos escolares y aprendizajes para la vida en el desarrollo del currículo de Educación General Básica media*. Universidad Andina Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6468/1/T2776-MIE-Enriquez-Proyectos.pdf>
- García, E. d. (2007). *Legislación Internacional y Derecho Comparado de la Educación Cívica*. México DF: Cámara de Diputados. Retrieved 15 de 01 de 2022, from <http://www.diputados.gob.mx/sedia/sia/spe/SPE-ISS-09-07.pdf>
- Guiza, M. (2011). *Trabajo colaborativo en la web: Entorno virtual de autogestión para docentes*. Universitat de les Illes Balears. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/59037/tmge1de1.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2008). *Investigación Descriptiva*. CD México. https://doi.org/https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/46694261/Metodologia_de_la_investigacion_5ta_Edicion_Sampieri___Dulce_Hernandez_-_Academia.edu-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1660329887&Signature=Qhpcw28P8s8OBmzcuh9nALIONFLFYREgwsAQ6dksB7k8EJsI-piK8iWPoZW1f~yAueGuPN
- Ledesma, E. G. (2022). *Fichas pedagógicas y el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes de educación general básica superior del centro educativo comunitario intercultural bilingüe “paulino grefa” de la ciudad de Tena*. Universidad Técnica De Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34268/1/Informe%20final%20de%20Proyecto%20de%20Investigaci%3b%20Curricular.pdf>
- Mascaró, E. M., & Moretta, J. A. (2021). Las Tic Y El E-Learning En El Proceso De Enseñanza Aprendizaje De Los Estudiantes Universitarios. *Revista Científica de Especialidades Odontológicas UG*, 1(2). <https://doi.org/https://scholar.archive.org/work/eajjvsctyvvd27ao6wbnv4zqi6m/access/wayback/https://www.revistas.ug.edu.ec/index.php/eoug/article/download/321/187>

- Mendoza, R. D., Bellodas, M. D., Ortiz, C. A., Puelles, L., Asnat, E. J., & Zambrano, J. I. (2023). *Desafíos Interdisciplinarios Para Los Docentes De Aprendizaje Virtual*. Mar Caribe de Josefrank Pernaleté Lugo. <https://osf.io/jqku6/download>
- Ministerio de Educación. (2016). *Lengua y Literatura*. Mineduc. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Aplicativo de N.E.E asociadas o no a la Discapacidad*. MINEDUC. Subsecretaría de Apoyo, Seguimiento y Regulación de la Educación: https://oswaldoguaman.weebly.com/uploads/8/1/8/0/81804460/presentaci%C3%B3n_nne_asociadas_o_no_a_la_discapacidad.pdf
- Morado, F. (2020). *Características del ajuste curricular en Lenguaje y comunicación*. <https://slideplayer.es/slide/3189712/>
- Morales, C. J. (2021). *La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos*. Universidad Técnica De Ambato. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33799/1/3.%20Morales%20Constante%20Jocelyn%20Dayana_%20Proyecto%20de%20Titulaci%C3%B3n-signed-signed%20%281%29.pdf
- Moreira, H. J. (2021). *Implementación de un entorno virtual de aprendizaje de Lengua y Literatura para el uso de estrategias didácticas creativas aplicadas a los estudiantes del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Bachillero”*. Universidad San Gregorio De Portoviejo. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2352/3/MEDU-2021-021.pdf>
- Moreno Florez, P. A. (2018). *Universitat Rovira i Virgili*. Retrieved 2023, from Las nuevas tecnologías de Información y Comunicación en las concepciones de enseñanza y aprendizaje de los profesores del área de Educación Física de la III Etapa de

Educación Básica de los Municipios Torbes e Independencia del estado Táchira-Venezuela:

https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8917/Capitulo_III_Marco_Metodologico.pdf

Muñoz, J. (2020). *Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado para el currículo ecuatoriano*. Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1391/1/8%20Entorno%20virtual%20de%20aprendizaje.pdf>

Nogales, T. D. (2020). *Entorno virtual de aprendizaje de la literatura ecuatoriana en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes del nivel tecnológico*. Universidad Tecnológica Israel. Retrieved 2023, from <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2590/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2020-098.pdf>

Obrador, A. M. (2019). Ley General de Educación. (L. G. Educación., Ed.) *Marco normativo CNDH, 1(1), 1 - 89*. Retrieved 26 de 01 de 2022, from https://www.cndh.org.mx/sites/default/files/doc/Programas/VIH/LeyesNormasReglamentos/Leyes/LeyesFederales/Ley_GE.pdf

Ontaneda, V. E. (2019). *Expresión y comunicación de la danza nacional en la educación ambiental, en la EGB superior, Unidad Educativa Rincón del Saber DM- Quito, 2018 - 2019*. UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19216>

Organización Mundial de las Naciones Unidas. (2018). Artículo 26: Derecho a la educación. (ONU, Ed.) *Noticias ONU, 1(1), 1*. Retrieved 20 de 01 de 2022, from <https://news.un.org/es/story/2018/12/1447521>

Palacios, M. L., Toribio, A., & Deroncele, A. (2021). Innovación educativa en el desarrollo de aprendizajes relevantes: una revisión sistemática de literatura. *Scielo, 13(5)*. Retrieved 2023, from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000500134

- Peiró, R. (2021). Teorías del aprendizaje. Economipedia. obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/teorias-del-aprendizaje.html>
- Piñas, M. M., & Villa, T. H. (2023). *Integración de las Tac en el desarrollo del currículo priorizado en el subnivel básica media de la escuela de educación básica "Dra. Francisca Elizabeth Paguay Guacho*. Unach. Retrieved 2023, from <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10795>
- Pumacahua, M., & Zeballos, P. (2022). Prejuicios lingüísticos de los estudiantes peruanos bilingües universitarios hacia el quechua. *Diálogo Andino*, 1(67), 1. <https://doi.org/dx.doi.org/10.4067/S0719-26812022000100183>
- QuestionPro. (2019). *Investigación de campo*. QuestionPro: <https://www.questionpro.com/es/investigacion-de-campo.html#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20de%20campo%20es,personas%20en%20su%20entorno%20natural>.
- Revelles, B. (2022). George orwell y twitter: La enseñanza de la literatura inglesa a través de las redes sociales 1. *Educatio Siglo XXI*, 1.
- Reyes, P. G. (2021). *PROCESO DE ADAPTACIÓN AL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DEL SUBNIVEL ELEMENTAL DE EDUCACIÓN BÁSICA, EN EL PERIODO LECTIVO 2021-2022*. Universidad Estatal Península De Santa Elena. Retrieved 2023, from <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6550/1/UPSE-TEB-2021-0023.pdf>
- Ricoy Lorenzo, C. (2006). *Contribución sobre los paradigmas de investigación*. <https://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>
- Rodríguez, .: M., & Barragán, H. M. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Dialnet*, 1(2), 7-14. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6297476.pdf>

- Rodríguez, E., Vélez, L., Zambrano, M., ., ., & . (2022). La inclusión de estudiantes con discapacidad y adaptaciones curriculares en las unidades educativas del cantón Jaramijó (Ecuador). *Ehquidad*, 1.
- Rosales, O. E. (2020). Entornos Virtuales de Aprendizaje en el Profesorado de Educación Primaria. *Revista Científica Internacional*, 31(1), 111-116. <https://doi.org/org/10.46734/revcientifica.v3i1.26>
- Saavedra, M. (2001). *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. Aprendizaje basado en el cerebro: <https://www.redalyc.org/pdf/264/26410111.pdf>
- Sampieri. (2021). *Investigación de Campo* . <https://investigaciondecampo.com/investigacion-sampieri/>
- Sampieri, R. H., Fernández, C. C., & Baptista, P. L. (2018). *Metodología de la investigación* . Investigación Científica: <http://metodos-comunicacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/219/2014/04/Hernandez-Sampieri-Cap-1.pdf>
- Suárez, L. M. (2022). *Un estudio exploratorio sobre el impacto del neuromarketing en entornos virtuales de aprendizaje*. <https://doi.org/https://doi.org/10.15178/va.2022.155.e1391>
- Torres, C. P., & Cobo, B. J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Redalyc*, 21(68), 31-40. <https://doi.org/http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35652744004>
- Toscano, J. C., Carneiro, R., & Díaz, T. (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>
- Trejo, R. H. (2017). *Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia*. Uned. https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hiraldo_162.pdf
- Trujillo, H. D. (2021). *Plataformas tecnológicas didácticas asociadas a lengua y literatura para la formación de educadores virtuales*. Universidad Central Del Ecuador.

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/25103/1/UCE-FIL-PLL-TRUJILLO%20DOMENICA.pdf>

Tutillo, P. (2019). *AJUSTE CURRICULAR 2016 No es una nueva reforma, es la integración sistemática de todos los elementos para formar un todo ordenado y coherente*. <https://slideplayer.es/slide/11115307/>

Urquidi, A. C., Calabor, M. S., & Tamarit, C. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje: modelo ampliado de aceptación de la tecnología. *Scielo*, 21(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e22.1866>

Valencia, N., & Robles, M. (2022). Habilidades comunicativas y de relación en la educación superior de disciplinas dirigidas al asesoramiento. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 323-341. <https://doi.org/https://doi.org/10.5944/ried.25.1.31327>

Carreño, H. E. V., Álava, Á. F. B., Pinargote, Q. A. V., & Vines, L. B. B. (2022). Los recursos tecnológicos como estrategias de aprendizajes en la asignatura de lengua y literatura. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(10), 820-843. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9438968>

Cunalata Ati, V. L. (2022). Entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza del área de lengua y literatura en el tercer año de educación general básica de la unidad educativa Pimampiro año lectivo 2021-2022 (Bachelor's thesis). <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/12310/2/FECYT%203944%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Moreira, H. J., & Bravo, R. (2022). Estrategias didácticas creativas que inciden en el aprendizaje significativo en ambientes virtuales de lengua y literatura. *Revista Innova Educación*, 4(4), 167-177. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8642372>

Muñoz, J. (2020). Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado para el currículo ecuatoriano. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1391/1/8%20Entorno%20virtual%20de%20aprendizaje.pdf>

- Reyes Pozo, G. S. (2021). Proceso de adaptación al entorno virtual de aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes del tercer grado del subnivel elemental de educación básica, en el periodo lectivo 2021-2022 (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2021). <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6550/1/UPSE-TEB-2021-0023.pdf>
- Zambrano, Y. A. Z., & Vera, C. E. G. (2020). Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la asignatura de ciencias sociales en tiempo de pandemia COVID-19 para Estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 232-245. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7491397>
- Vargas, M. G. (2021). Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje. *Scielo*, 62(1). Retrieved 2023, from scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762021000100012
- Vllema, D. Y. (2019). *INCIDENCIA DEL AJUSTE CURRICULAR EN LA ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA*. ISTB. Retrieved 2023, from <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/b26c8c287644bce988cfe0933bb5151f.pdf>
- Unidad Educativa Carlos Guerra Boada. (2020). Escuela de Educación Básica Carlos Guerra Boada. <https://ecgb.notes-ec.com/>

ANEXOS

Anexo A. Encuesta para los docentes

Encuesta 1 aplicada a docentes

Facultad De Ciencias De La Educación
Maestría En Educación, Tecnología E Innovación
Cuestionario A Docentes Del Subnivel Elemental, Medio y superior

Datos informativos Género: M () F ()

1. ¿Conoce qué es un EVA?

Si

No

2. ¿Cree que un entorno virtual permite un aprendizaje más significativo?

Si

Algunas veces

No

3. ¿Los entornos virtuales tienen la finalidad de facilitar la comunicación óptima con los estudiantes?

Si

Algunas veces

No

4. ¿Considera que la utilización de entornos virtuales es necesaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de lengua y literatura??

Si

Algunas veces

No

5. ¿Cree que los EVA nos ayuda a organizar contenidos y actividades de manera virtual?

Si

Algunas veces

No

6. ¿Usted aplica herramientas tecnológicas para impartir clases con sus estudiantes?

Si

Algunas veces

No

7. ¿Con frecuencia integra herramientas interactivas en el desarrollo de sus clases de lengua y literatura?

Si

Algunas veces

No

8. ¿La institución cuenta con una plataforma educativa para que los docentes puedan desarrollar sus clases?

Si

No

9. ¿La plataforma que utiliza en su institución permite la interacción constante, dinámica y participativa con los estudiantes?

Si

Algunas veces

No

10. Del siguiente listado ¿Cuáles plataformas digitales educativas utiliza actualmente para la enseñanza de Lengua y Literatura? Marque con una X

Microsoft Teams	
Zoom	
Moodle	
Google Meet	
Office 365	
OneNote	
Edmodo	
Otras.....	

11. ¿Qué recursos digitales educativos utiliza actualmente para la enseñanza de Lengua y Literatura? Marque con una X

Kahoot	
Prezi	
Padlet	

Quizziz	
Diccionarios digitales	
Educaplay	
Socrative	
PowerPoint	

12. ¿Cuál es el medio utilizado para enviar las actividades y material para reforzar una clase de lengua y literatura? Marque con una X

Plataformas educativas/Aula virtual	
WhatsApp	
Correo	
Videos	
Guías de aprendizaje impresas	
ÑZZ-Z- X.X.ÑÑÑZLLZLLXLLLXLXLLLXL	

13. ¿Considera que los estudiantes se encuentran siempre motivados y expresan sus deseos por aprender la materia de lengua y literatura?

Si

Algunas veces

No

14. ¿Maneja con facilidad herramientas tecnológicas que le permitan interactuar con facilidad con los estudiantes?

Si

No

15. ¿Le gustaría utilizar una guía para la aplicación de un Entorno Virtual de aprendizaje Moodle para conseguir excelentes resultados para el área de lengua y literatura?

Si

No

Anexo B. Encuesta para los estudiantes

Encuesta 2 aplicada a estudiantes

Facultad De Ciencias De La Educación

Maestría En Educación, Tecnología E Innovación

Cuestionario a estudiantes del 5to año de E.G.B paralelo "B"

Datos informativos Género: M () F ()

1. ¿Le ha parecido fácil ingresar a Moodle?

Sí

No

2. ¿Cree que Moodle tiene varios recursos interactivos que llamaron su atención?

Sí

Algunas veces

No

3. ¿Disfruto de las herramientas que encontré en Moodle?

Sí

Algunas veces

No

4. ¿Realizó lecturas comprensivas en la materia de lengua y literatura?

Sí

Algunas veces

No

5. ¿Participó en actividades que impliquen escribir correctamente?

Sí

Algunas veces

No

6. ¿Aplicó escucha activa para sintetizar algún contenido?

Sí

Algunas veces

No

Anexo C. Entrevista a los directivos

Entrevista a las Autoridades de la Institución

Dirigido a: Autoridades de la Institución

Instrucciones: Responda con la verdad, su información es confidencial.

1. ¿Qué conoce de los Entornos Virtuales de aprendizaje Eva?
2. ¿Considera que una Eva permite un proceso de enseñanza-aprendizaje más dinámico para impartir la materia de lengua y literatura en niños y niñas de quinto año de Educación General Básica?
3. ¿Cree que la aplicación de los Entornos virtuales de aprendizaje influiría de manera significativa en el aprendizaje de los estudiantes de quinto año de EGB?
4. ¿Aplican los docentes entornos virtuales de aprendizajes para fortalecer la asignatura de lengua y literatura en niño/as de quinto grado de EGB?
5. ¿Cuáles son las principales limitaciones para la creación de entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura?
6. ¿Cuáles elementos considera usted que serían necesarios fortalecer en la formación del docente del área de lengua y literatura para brindar una educación virtual óptima en la institución?
7. ¿Considera usted relevante realizar una propuesta direccionada a la creación de un entorno virtual Moodle para impartir las clases de Lengua y literatura?

Datos informativos:

Nombre del aplicador/a:

Firma del aplicador:

Docente:

Anexo D. Valides de instrumentos de investigación



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO

Yo, **Oscar Antonio Martínez Ramón**, con cedula de identidad **1715670657** de profesión **Magister en Innovación en Educación** con numero de registro oficial de la SENESCYT # 1027-2022-2424709, Quito – Ecuador 2022. Por medio de la presente certifico que analice los instrumentos elaborados por: **Ángel Toapanta**, para el trabajo de investigación titulado *“Entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura”*, participante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, a fin de que sea utilizado como herramienta de investigación para su trabajo de titulación.

En consecuencia, manifiesto que puede ser aplicado como instrumento de recolección de datos para la referida investigación.



Firmado digitalmente por:
**OSCAR ANTONIO
MARTINEZ RAMON**

Firma: Antonio Martínez

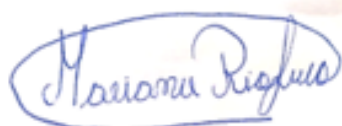
En Quito, a los 16 días del mes de enero del 2024

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO

Quito, a los 17 días del mes de enero del 2024

Yo, **MARIANA MELIDA RIOFRIO VALLEJO**, con número de **CI: 1724864135** de profesión Magister en Innovación en Educación con número de registro oficial de la **SENESCYT # 1027-2022-2424710**. Por medio de la presente certifico que analice el instrumento elaborado por el estudiante: Ángel Toapanta, participante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, a fin de que sea utilizado como herramienta de investigación para su trabajo de investigación titulado *“Entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura”*.

En consecuencia, manifiesto que el instrumento es válido en contenido y podrá ser aplicado como instrumento de recolección de datos para la referida investigación



M. Sc., Mariana Riofrio

Anexo E. Certificado de validez del Abstract

Tulcán, 08 de noviembre de 2024

CERTIFICADO

Yo, María Teresa Rodríguez de Verenzuela, con cédula de ciudadanía N°1759039371, Phd. en Ciencias de la Educación y Licenciado en Lenguas Extranjeras con número de registro en Senescyt 8622123642, **CERTIFICO** que:

Luego de haber revisado y corregido la traducción del Resumen del Trabajo de titulación de **Angel Xavier Toapanta Guamán** C.I. **1720061652** con el tema "*Entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura*", considero que se encuentra en condiciones para ser validado.

Es todo cuanto puedo certificar, facultando al interesado a hacer uso de este documento como estime conveniente, siempre y cuando se encuentre dentro de los límites legales pertinentes.

Atentamente,



Dra. María Teresa Rodríguez de Verenzuela
C.I: 1759039371