



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

(Aprobado por: RPC-SO-40-No.524-2015)

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título:
Entorno Virtual de Aprendizaje para refuerzo de matemática y uso de herramientas Web 2.0 en EGB.
Línea de Investigación
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
Autor:
WILMER ALBERTO LUCAS ARTEAGA
Tutor:
Dr. Fidel David Parra Balza

Quito – Ecuador

2020



APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo, **Dr. Fidel David Parra Balza C.I 1757469950.** - certifico que el **Lcdo. Wilmer Alberto Lucas Arteaga** cedula de ciudadanía **130866633 - 6** ejecuto el presente trabajo de tesis titulado. **Entorno Virtual de Aprendizaje para refuerzo matemático y uso de herramientas Web 2.0 en E.G.B. el mismo que se acopla a la ley interna constituida por Universidad Tecnológica Israel,** consecutivamente, faculto su exhibición para los fines legales.

Quito, 28 de mayo 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fidel Parra Balza', is positioned below the date. The signature is fluid and cursive, with a horizontal line underneath it.

Dr. Fidel David Parra Balza

DEDICATORIA

Con mucho cariño este trabajo de investigación a Mi Dios por cuidarme en los viajes desde La Pila Manabí a Quito, a mis dos hijas en la tierra y mi niño con mi niña en los cielos, mi esposa, mis padres, mis hermanas, mis hermanos y a Chester. Los amo mucho y son mi inspiración.

A handwritten signature in black ink on a white background. The signature reads "Wilmer Lucas Arteaga" in a cursive script. The name "Wilmer" is written in a larger, more prominent font than "Lucas Arteaga".

Wilmer Lucas Arteaga

AGRADECIMIENTO

A mi Dios por estar a mi lado en los maravillosos momentos.

A mi Linda familia por su apoyo incondicional en toda resolución y proyectos.

Mis papitos que son la fortaleza de seguir triunfando hoy mañana y siempre, a mi Fanny gran esposa mis dos hijas que son lo más maravilloso que tengo en la vida, a mi hijo, mi hija, hermano allá en el firmamento, a mis hermanas, hermanos y Chester. Los amo mucho.

A mis profesores PHD Fidel David Parra Balza, y PHD Oswaldo Basurto Guerrero los mejores abrazos de gratificación, quienes brindaron la varita mágica de la enseñanza en cada aprender.

A mis maestros de maestros de mi querida Universidad “Israel” por su ayuda y colaboración en el lapso de aprendizaje y de elaboración de la propuesta.

A los PHD Juanita Choez y Patricio Vargas, MAGISTER Lenin Lucas Arteaga y José Nazareno los especialistas que detalladamente nutrieron este trabajo que hoy quedara listo para la humanidad.

Agradezco infinitamente a todos de corazón mil gracias, lograr el cuarto nivel en educación fue inspiración propia.

Mis más sentidas congratulaciones.

A handwritten signature in black ink on a white background. The signature reads "Wilmer Lucas Arteaga" in a cursive script. The signature is enclosed in a thin black rectangular border.

Wilmer Lucas Arteaga

PENSAMIENTO

“Solo triunfa en el mundo quien se levanta y busca a las circunstancias y las crea si no las encuentra.”

(George Bernard Shaw, 1950)

(Santiago 1.5, 2017)

Contenido

DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
PENSAMIENTO	6
CERTIFICADO DE AUTORÍA	<i>¡Error! Marcador no definido.</i>
CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD	<i>¡Error! Marcador no definido.</i>
RESUMEN	11
SUMMARY	<i>¡Error! Marcador no definido.</i>
PRESENTACIÓN DEL PROYECTO DE TITULACIÓN CON COMPONENTES INVESTIGATIVOS Y DE DESARROLLO	13
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO (INVESTIGACIÓN APLICADA Y DESARROLLO)	16
2.1. Problema a resolver de orden administrativo, tecnológico, educativo o social.	16
2.2. Problema a resolver de orden educativo.	21
2.3. Proceso de investigación y de desarrollo	25
2.4. Métodos de la investigación.	26
2.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.	27
2.6. Población a investigar:	28
2.4.6. Muestra.	28
2.5. Técnicas	29
2.6. Vinculación con la sociedad	30
2.7. Indicadores de resultados del proyecto.	30
2.7.1. Resultados de la investigación.	31
2.8. CRONOGRAMA INVESTIGACIÓN	33

3. PRODUCTO QUE SE PROPONE COMO RESULTADO DEL PROYECTO 34

3.1. Fundamentos teóricos.	34
3.1.1 Aprendizaje.	37
3.1.2 El aprendizaje con Tic.	37
3.1.3 Emoción.	38
3.1.4 El aprendizaje de las matemáticas con Tic.	38
3.1.5 Constructivismo.	40
3.1.6 Plataformas Educativas.	40
3.1.7 Herramientas Web 2.0	41
3.1.8 Entorno virtual de aprendizaje.	42
3.1.9 Fundamentos teóricos de la investigación.	42
3.1.10 El nivel concreto	45
3.1.11 El nivel representativo o gráfico	45
3.1.12 El nivel abstracto	45
3.1.13 Fundamentación Filosófica.	46
3.1.14 Fundamentación Pedagógica.	46
3.1.15 Fundamentación Axiológica.	47
3.1.16 Fundamentación Legal.	48
3.1.17 Fundamentación de la Informática.	48

3.2.	Descripción del producto:	52
3.2.1	Antecedentes.	56
3.2.2	Justificación.....	56
3.2.3	Objetivo de la Propuesta.	57
3.2.4	Análisis de Factibilidad	57
3.2.5	La Propuesta.	57
3.2.6	Matriz de resumen	
58	INDICE	
	62	
	1.-Datos Informativo	62
	3.-Fundamentación.	63
	4.- Presentación	64
	5.-Objetivos.	64
	6.-Contenidos y funcionamiento	65
	7.-Recomendaciones	68
	8.-Valoración	68
	9.-Planificación de actividades en talleres.	69
	10.-Recursos	70
	11.-Institucionales	70
	12.-Recursos Humanos	71
	13.-Recursos Materiales	71
	14.-Recursos ontología (Hardware)	72
	15.-Recursos ontología (versión virtual)	72

16.-Recursos Económicos	72
17.-Evaluación	74
18. CONCLUSIONES.	77
19.- Recomendaciones:	79
BIBLIOGRAFÍA EMPLEADA	80
ANEXOS.	<i>¡Error! Marcador no definido.</i>

Tablas <i>Tabla 1 Población a investigar</i>	<i>¡Error! Marcador no definido.</i>
<i>Tabla 2 Fundamentación pedagógica</i>	<i>44</i>
<i>Tabla 3 Matriz de resumen</i>	<i>55</i>
<i>Tabla 4 Datos informativo.....</i>	<i>59</i>
<i>Tabla 5 Funcionamiento del E.V.A.....</i>	<i>62</i>
<i>Tabla 6 Planificación de actividades en el E.V.A</i>	<i>66</i>
<i>Tabla 7 Recursos económicos del E.V.A de matemática</i>	<i>69</i>
<i>Tabla 8 Pre-test Entorno Virtual de Aprendizaje de matemática 2do Año E.G.B.....</i>	<i>71</i>
<i>Tabla 9 Aplicación, experiencia, trabajo y capacidad, en el dominio del Entorno Virtual de Aprendizaje</i>	<i>71</i>
<i>Tabla 10.....</i>	<i>97</i>

Ilustraciones

<i>Ilustración 1 Validación de especialistas.</i>	<i>32</i>
<i>Ilustración 2 herramientas Web 2.0</i>	<i>41</i>
<i>Ilustración 3 Descripción del productoElaboración: Propia.</i>	<i>52</i>
<i>Ilustración 4 herramientas Web 2.0</i>	<i>52</i>
<i>Ilustración 5 INDICE</i>	<i>62</i>

ESCUELA DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN: EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR LAS TIC

TÍTULO: Entorno Virtual de Aprendizaje para refuerzo de matemática y uso de herramientas Web 2.0 en EGB.

Autor: Lcdo.: Wilmer Lucas Arteaga.

RESUMEN

El mundo está cambiando gracias a la ciencia que día a día renova con diversas tecnología que hacen que todo lo conozcamos en cuestiones de micras de segundo es así que la humanidad rompe las cadenas de la ignorancia gracias al saber, al conocer lo nuevo, lo moderno y entrar a un mundo de otra dimensión es por esto que la educación se enrumba a estas directrices que la humanidad apunta a conocer, saber y operar estas tecnologías de la información y comunicación aplicadas desde el aula en cada asignatura para mejorar y fortalecer enseñanzas que por metodologías tradicionales y toxicas retrasan el saber del estudiante por lo tanto este trabajo de investigación en base a documentos de oficio como también la revisión bibliográfica de propuestas de múltiples autores quienes establecen credibilidad en utilizar un Entorno Virtual de Aprendizaje para el refuerzo de matemáticas y uso de herramientas Web 2.0 en el aprendizaje de los estudiantes del segundo de básica de manera cuantitativa y cualitativa entre los resultados se mencionan que los estudiantes llegan a observar,manipular,comprender contenidos ,desarrollar destrezas y habilidades psicomotoras para obtener el aprendizaje significativo y otro positivo resultado son las estrategias metodológicas para el aprendizaje y enseñanza de matemática utilizando plataformas digitales como apoyo para el docente que orienta la enseñanza y aprendizaje para un saber definitivo.

Palabras Clave: Entorno Virtual de Aprendizaje, tecnologías de la información y comunicación, plataformas Web. de aprendizaje.

ISRAEL TECHNOLOGICAL UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL

MASTER OF EDUCATION

MENTION: MANAGEMENT OF ICT-LEARNED LEARNING

TITLE: Virtual Learning Environment to reinforce mathematics and use of Web 2.0 tools in EGB.

Author: Lcdo.: Wilmer Lucas Arteaga.

ABSTRACT

The world is changing thanks to the science that day by day renews with various technologies that make us know everything in a matter of microns of a second, so humanity breaks the chains of ignorance thanks to knowing, knowing the new, the modern and entering a world from another dimension is why education is guided by these guidelines that humanity aims to know, know and operate these information and communication technologies applied from the classroom in each subject to improve and strengthen teachings that for Traditional and toxic methodologies delay the knowledge of the student, so this research work based on official documents as well as the bibliographic review of proposals by multiple authors who establish credibility in using a Virtual Learning Environment to reinforce mathematics and use of Web 2.0 tools in the learning of second grade students in a quantitative way va and qualitative among the results, it is mentioned that students come to observe, manipulate, understand content, develop psychomotor skills and abilities to obtain meaningful learning, and another positive result are methodological strategies for learning and teaching mathematics using digital platforms to support for the teacher who guides teaching and learning for meaningful knowledge.

Key Words: Virtual Learning Environment, information and communication technologies, Web platforms. Learning.

**PRESENTACIÓN DEL PROYECTO DE TITULACIÓN CON
COMPONENTES INVESTIGATIVOS Y DE DESARROLLO**

1. INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO	
Programa de maestría:	Maestría en Educación. Mención: Gestión del Aprendizaje Mediado por Las TIC.
Denominación del proyecto:	Entorno Virtual de Aprendizaje para refuerzo de matemática y uso de herramientas Web 2.0 en la básica.
Autor/a del proyecto:	Lucas Arteaga Wilmer Alberto
Contextualización del tema del proyecto en el mundo profesional (entorno administrativo, educativo o tecnológico)	<p>Hoy existe abundante evidencia científica que aprueba , sin lugar a dudas, la actividad con las tecnologías de la información y comunicación en el aula, lo cual facilita el desarrollo integral de la niñez en sus primeros años de educación básica elemental, es por eso que tanto profesores como alumnos deben conocer los principales dispositivos de visualización y visualizadores digitales, dispositivos periféricos, dispositivos de grabación que se pueden encontrar en un salón de clases como herramientas genéricas, de productividad, de comunicación, de colaboración, de autoría multimedia y plataformas de aprendizaje.</p> <p>Adicionalmente, la estimulación estructurada y guiada en TIC a temprana edad, facilita en los niños (as) el desarrollo de conocimientos y destrezas para ser aplicados el resto de la vida.</p> <p>En la actualidad se nota que gran porcentaje de instituciones no les interesa cambiar de metodología e introducirse a las TIC por diferentes razones, una es</p>

	<p>por desconocimiento, otras por no tener laboratorio de computación, acceso a internet, entre otros. Esta situación no permite un cambio de paradigmas, por tanto, se continúa con la educación tóxica tradicional, dejando de lado el uso de Entornos Virtuales y de herramientas 2.0. Cabe destacar que estas nuevas tecnologías y herramientas permiten realizar actividades y ejercicios prácticos en el salón de clases, coadyuvando al fortalecimiento de la enseñanza aprendizaje de matemáticas en Entornos Virtuales, siendo la plataforma Microsoft Teams, Twiducate, Google Classroom las más utilizadas con solo contar con el servicio de internet. Así mismo, se han adaptado herramientas 2.0 como Kahoot, Quizlet, Slides, YouTube, Quizizz, Symbaloo, Cmaptool, Cmatoolcloou, Jindo, Slides, Scrath, Avatar, GoConqr, Blogger, Zoom, Prezi presentaciones para así lograr la enseñanza desde la teoría a la práctica y obtener el resultado anhelado que siempre se propone lograr como es aprendizaje de calidad en los estudiantes que son el presente de la Patria.</p>
<p>Campo del conocimiento:</p>	<p>Educación.</p>
<p>Línea de investigación institucional con la que se articula el proyecto:</p>	<p>Procesos Pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo.</p>

<p>Objetivo general:</p>	<p>Implementar un Entorno Virtual de Aprendizaje y uso de herramientas Web 2.0 como apoyo en la enseñanza aprendizaje de Matemáticas en estudiantes del Segundo Año de Educación Básica.</p>
<p>Objetivos específicos:</p>	<p>Fundamentar los referentes teóricos para el aprendizaje de matemática en los estudiantes del segundo A.G.B. mediante uso de herramientas Web 2.0 en la plataforma Google Classroom.</p> <p>Determinar a través de una evaluación diagnóstica las destrezas con mayores dificultades en el área de Matemáticas en los estudiantes del Segundo año de básica de la Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero” Montecristi.</p> <p>Desarrollar un Entorno Virtual de Aprendizaje basado en la herramienta Classroom adaptando recursos Web 2.0 para el refuerzo de matemáticas en los estudiantes de segundo año de educación general básica.</p> <p>Valorar por medio de expertos del área en Entorno Virtual de Aprendizaje desarrollado como apoyo al proceso enseñanza aprendizaje en el refuerzo de matemáticas del segundo año de Básica.</p>
<p>Beneficiarios directos:</p>	<p>Estudiantes y Docentes del Segundo Año de Educación General Básica de La Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero “Montecristi.”</p>

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO (INVESTIGACIÓN APLICADA Y DESARROLLO)

2.1. Problema a resolver de orden administrativo, tecnológico, educativo o social.

La Agenda Digital europea en una de las iniciativas propone incluir en la estrategia formativa un buen desempeño en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en todo el sistema pedagógico para todos los niveles de educación hasta el 2020. Según estudios la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (OREALC/UNESCO Santiago, 2013) en el universo hay 250 millones de educandos en inicial y básica elemental con déficit en el aprendizaje en temas como nociones básicas de lectura y aritmética. En Sudamérica y países latinos incluyendo el Caribe cada 100 educandos en promedio 60 logran aprender los contenidos básicos aritméticos; quiere decir que negativamente 40% no aprende lo básico. Como causas en particular se pueden notar lo siguiente: condiciones socioeconómicas de los padres de familia, así como el nivel de instrucción de los mismos, la falta de docentes, docentes sin conocimiento de herramientas tecnológicas, estabilidad laboral, apoyo deficiente en el seno familiar estudiantil, por otras parte, la timidez, la sumisión hablar un idioma mínimo al actuar en clase se constituye en déficit que perjudica su participación en la sala de clase; la exclusión, Tutores que trabajan con excesivo número estudiantil; alumnos que de oficio ayudan en manutención del hogar, así como también domicilios alejados a la institución educativa son factores determinantes para este problema.

Los seres humanos siempre están inmersos en actividades que le permiten adquirir experiencias, que lo ayudan a resolver frente a los problemas, y con ellas obtener un nuevo aprendizaje. Muchas veces los adultos de países no desarrollado desestiman la importancia que tiene las matemáticas y más aún desconocen los aprendizajes mediados en TIC ofreciendo gama de recursos y herramientas tecnológicas implementada en una

plataforma para un aprendizaje invertido (Flipped Classroom). La principal razón sería porque solo ellos lo ven como un pasatiempo o diversión y no entienden los cambios que recibirán como profundas implicaciones que tiene para su bienestar intelectual, emocional y profesional que es presente y futuro para la humanidad siendo fundamental todos estos conocimientos al saber los grandes cambios que tiene la humanidad para el desarrollo integral de su estructura cognitiva desde cómo operar estas herramientas Web 2.0 que están impactando a las personas sobre todo a la educación creando Entornos Virtuales para el aprendizaje de las diversas asignaturas con el uso de recursos Web donde, pueden adjuntar archivos desde Google Drive, incluyendo Documentos de Google, Microsoft Word, hoja de cálculo, dibujo presentación, Keynote, incluyendo herramientas Web para evaluar cómo Kahoot, Quizlet, Slides, YouTube, Quizizz, Nick from, Powtoon, Canvas, Moodle, Symbaloo, Dropbox, Educaplay, Cmaptool, Jindo, Slides, Exelearning, Scratch, Classdojo, Quivervision, Classscrapi, Genially, Ivoox, SoundCloud, Audacity, Windows"Movie, Maisver, Duolingo, entre otras, que se adaptan a los principales dispositivos de visualización y visualizadores digitales, dispositivos periféricos, dispositivos de grabación que podemos encontrar en un salón de clases como herramientas genéricas, de productividad, comunicación, colaboración insertados en una plataforma virtual de aprendizaje que es el libro digital del nuevo conocimiento del estudiantado es así que, países desarrollados hoy en día aplican a la educación de sus conciudadanos en especial a los más caros intereses de su patria como es los estudiante que son porvenir y progreso de la nación.

Es por eso, que la niñez de esta gran nación, necesita urgentemente aplicar estas políticas para combatir la educación tóxica tradicional y sea una educación enmarcada con los lineamientos del paradigma conectivista para con los estudiantes donde el

personal de profesores busque una actualización permanente en TIC para así en conjunto estudiantes y docentes se enrumbe a una mejor enseñanza aprendizaje comenzando desde los iniciales y preparatoria que es allí el punto de partida para aprender como dice (Piaget, 2019). Todo lo que se le enseñe a un niño se le impide inventarlo” donde se siembra la semilla del conocimiento para enamorar al estudiante llevándolo rumbo al camino del conocimiento y fortaleciéndole con tecnología en el aula como lo dice este gran autor “las Tic en la educación formal depende del diseño tecnopedagógico de las actividades de enseñanza aprendizaje y del uso de herramientas donde existe clasificación, funciones y compatibilidad mediando las relaciones entre los tres elementos, profesor, alumno y contenidos “. (Escudero, 2014)

La estimulación en Tic a temprana edad, de manera estructurada y guiada, facilita en los niños (as) el desarrollo de conocimientos y destrezas para ser aplicados el resto de la vida. La lucha con el aprendizaje de hoy con los aprietos en el aprendizaje de áreas como matemáticas globalmente acarrea severos problemas en cómo ellos aprenden de manera tradicionalistas resultados que preocupan a la población al observar déficit y desconocimientos en nociones básicas notándose en los infantes dentro de los primeros años de escolaridad, las dudas más propias se originan por las distorsiones, desbarajustes al desarrollar destrezas , escasa comprensión, metodología inadecuada de la mano con estrategias de aprendizajes tóxicos porque “El arte más importante de un maestro es saber despertar en sus estudiantes la alegría de conocer, de aprender y de crear” . (Albert Einstein, 2014)

INEVAL del 2015-2016 en su prueba SER demostró muchas deficiencias para el aprendizaje Matemático en alumnos/as de séptimo y cuarto de Educación General Básica, producto de poca responsabilidad, escasa animación , la carencia de esmero al

aprender la fundamental asignatura para formación de la persona es que los resultados de esta prueba estándar a nivel nacional dejaron mucho que desear significando insuficiente conocimiento por el estudiantado que alcanzó en la teoría y por ende repercute en la práctica ;denotando según este resultado de esta prueba que el profesorado utiliza metodología tradicionales, paradigmas antiguos, muchos docentes desconocen del uso de la tecnología en el aula ,y no se apoyan con Entornos Virtuales de Aprendizaje en el área de aritmética, son migrantes digitales al no innovar conocimientos en computación adentrándose al maravilloso mundo de las Tic ,sembrando un restringido uso de tecnologías en la asignatura de matemática. Aflorando un retraso de conocimientos en los educandos por no aplicación de otras dimensiones como plataformas virtuales y recursos Web 2.0 en la enseñanza aprendizaje y aprendizaje ubicuo en matemática.

El avance de aprendizajes matemáticos en las instituciones educativas siempre han sido una misión para los docentes, ellos usan metodologías no activas que provocan en niños y niñas a que tomen esta bonita asignatura como una tarea difícil, de otro mundo , diferente, extraño, complicada, difícil, aburrida, es así que en la Unidad Educativa Fiscal

“Kerly Quijije Mero” en básica elemental; donde se observa que los estudiantes no alcanzan los aprendizajes requeridos en matemáticas como lo aspiran los estándares de calidad educativa . (MINEDUC EC, 2017).

Cabe destacar que desde los periodos lectivos 2017, 2018, 2019 según se observa en archivos de la institución que estudiantes arrastran y tiene bajo rendimiento en Matemática de esta manera dentro de los paralelos que hoy existen un 30% se aprecia que no alcanzan los aprendizajes en destrezas propias del nivel; y un 21% no logran los aprendizajes requeridos, quedando como refuerzo académico, información de un análisis de cada evaluación por parcial según información de docentes del segundo año EGB ; El

total son 28 estudiantes del segundo de básica en U.E” Kerly Quijije” periodo lectivo,2019-2020.

El autor organizo observaciones constantes anticipado al inicio de la presente obra educativa, resaltando la prioridad de aprender y matemáticas siendo fundamental para poder desenvolverse en el contorno interactuado con facilidad en esta globalización lleno en “matemática”. Esto se debe a que todas las actividades del diario convivir necesitan de estrategias y herramientas interactivas para que los estudiantes puedan auto prepararse de manera divertida y dinámica adaptado a su propio ritmo, es decir, aprender construyendo el conocimiento los cuales se combinan y asocian para resolver y estructurar acciones mentales lógicas, el estudio y aprendizaje temprana de esta ciencia, creará en el niño una capacidad extrínseca, para organizar, secuenciar ,reestructurar , diferenciar, contenidos comparar, entre otros; lo cual facilitará la resolución de problemas y ejercicios matemáticos del diario vivir.

Por otra parte, el aprendizaje con las tecnologías de la información y comunicación utilizando herramientas Web 2.0, permitirá observar, descubrir, comunicar fuera del aula (Flipped Classroom), así los estudiantes construirán su particular aprendizaje donde explican con sus propias palabras el compartir de nuevos conocimientos y saberes en la resolución de problemas del entorno en afianza interrelacionan y reestructuran el pensar del estudiante cuando está en sus siete primaveras.

En ese sentido, los infantes de Segundo año de básica estarán aptos para realizar, construir, conceptualizar, operar aprendizajes utilizando material concreto, gráfico y simbólico mediante un refuerzo académico en matemática que según fuentes oficiales.

No obstante, es necesario planificar un refuerzo académico, el cual “implica el conjunto de estrategias planificadas que complementan, consolidan o enriquecen la acción educativa ordinaria que se concretan en la adopción de una serie de medidas de atención a la diversidad diseñadas por el docente y dirigidas a aquellos alumnos que presentan” (ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR., 2010).

2.2. Problema a resolver de orden educativo.

En la actualidad los estudiantes están sumergido en una crisis social, política y económica afectando el entorno educativo es por esto que docentes innovadores y alumnos con conocimientos actualizados harán la patria grande y soberana como dijo el pensador “La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo” (Mandela, 2019)

De acuerdo a Nelson Mandela con educación progresamos y hay que empezar en la enseñanza de los más pequeños los estudiantes de los Segundo años de educación básica donde hay que llegar con estrategias , metodológicas, plataformas virtuales y sus recursos Web2.0 para el refuerzo en tan importante área como es matemática así lo dice el filósofo : “Nunca consideres al estudio como una obligación, tómalo una oportunidad para penetrar en el bello y maravillosos mundo del saber ” (Einsten, 2017)

Es más práctica,operable,fácil ,eficiente y eficaz ; Hoy se necesita de la renovación, innovación y actualización de conocimientos en Tic para estar a la par y competir con saberes eficientes en cualquier lugar que se encuentre así en todos los ámbitos y asignaturas del pensum de estudio están presente con el uso de las tecnologías en especial en matemáticas así “la formación de los ciudadanos de hoy que requiere de sistemas y

escuelas que incorporen recursos tecnológicos a los procesos de enseñanza y aprendizaje” (Roman, 2016).

Además, el País según el Instituto Nacional de Evaluación, en los últimos reportes del año lectivo 2016-2017 informan que en matemática se obtuvieron los siguientes resultados a nivel nacional: “Sector Urbano el 25,43% son insuficientes, el 35,08% es elemental, el 35,02 es satisfactorio y apenas el 4,47% es excelente”. (INEVAL, 2017/2018).

En la Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero “ubicada en la Provincia de Manabí, Cantón Montecristi, sitio Cárcel Eloy Alfaro circuito 15 A, Distrito Educativo 13D02 de la Zona educativa 4 en la actualidad el número del personal docente es 24 y 490 estudiantes en dos jornadas matutina y vespertina con un director, una inspectora, veinte y dos tutores en áreas de estudio para las diferentes asignaturas, todos con un mismo rumbo de mejora académica y buscando nuevos sistemas para enfrentar diversas situaciones que a minutos aparecen en especial en la parte académica - pedagógica y el problema expuesto en este trabajo permite buscar la solución para enrumbarse con calidad educativa en el aprendizaje los niños, quienes representan el futuro de esta pujante y gran nación.

Cabe destacar que, en dicha institución, se observa que los estudiantes presentan impactos negativos en el aprendizaje de matemáticas, muestran desinterés, restan importancia, y el resultado de aprendizaje no es alentador. Una de las razones, es la manera como los docentes pretenden enseñar, utilizando métodos memorísticos, teóricos, repetitivos, muy arraigados, esto aunado a falta de espacio físico adecuado y no contar con herramientas tecnológicas, hacen que los aprendices, tal como se dijo anteriormente pierdan la motivación, al considerarla esos temas como poco útil, nada novedoso, e incluso fastidioso.

Los paradigmas tradicionales, pedagogías obsoletas, metodologías inadecuadas, técnicas repetitivas y estrategias poco didácticas, son cada día más comunes, pese al abanico de herramientas tecnológicas disponibles para la enseñanza y el aprendizaje, esto trae como consecuencia que los estudiantes tengan cansancio, desinterés, indiferencia a la asignatura, asumiendo una postura impropia, en las horas de matemáticas.

Es por esa situación, que surge esta investigación, con la finalidad de incentivar a los docentes a realizar un cambio de estrategia, a plantearse nuevos paradigmas, como el conectivismo, porque la comunidad de aprendizaje exige tendencias digitales. El uso de las tecnologías en todas las áreas del conocimiento y específicamente en matemáticas es una necesidad, actualmente existen innumerables plataformas virtuales, muchas herramientas Web 2.0 y con solo tener internet los encaminar al mundo del conocimiento y la ciencia para aprender con otro estilo, en esta asignatura el docente es el pionero, debe impartir sus conocimientos con dinamismo, motivar a los estudiantes para que aprendan los diversos contenidos que el ministerio de educación dictamina para llegar con un aprendizaje de calidad desarrollando a su máxima expresión las destrezas programadas para esta asignatura. Los Entornos Virtuales de Aprendizaje y uso de herramientas Web 2.0 en el refuerzo de matemática, son una alternativa inequívoca para lograrlo.

La implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje utilizando herramientas 2.0 permitirá que los estudiantes sean constructores de su conocimiento, mejores ciudadanos y sabios en las matemáticas, ejemplo para sus demás compañeros, orgullo para la institución, y el país. Además, que los porcentajes de alumnos que están en el refuerzo académico de matemática cada año tenderá a bajar considerablemente, es de hacer notar que la educación formal se ha visto fuertemente influenciada por paradigmas emergentes de aprendizaje, que han sido fruto del desarrollo de Tecnologías de Información y

Comunicación (TIC). En particular, los avances en la Web han proporcionado espacios de conocimiento, posibilitando procesos de aprendizaje guiados por intereses particulares. A este modo de adquirir conocimiento, algunos autores lo han denominado aprendizaje informal (Uzcátegui. & Aguilar, 2019).

Todos estos aspectos invitan al autor a plantear el siguiente problema:

¿Qué hacer para mejorar aprendizajes matemáticos en Segundo Año básico?

Las tecnologías brillan con todo su esplendor en la humanidad y no es la excepción que en la educación también se tome con mucha fuerza para el aprendizaje, son muchos los conocimientos puesto a disposición del estudiante, con una amplia gama de recursos y herramientas Web 2.0 que permiten mejorar y reforzar el aprendizaje, y en especial el de la asignatura de matemática en estudiantes Segundo Año de Básica, porque los Entornos Virtuales para el Aprendizaje se conjugan un número importante de estrategias que logran que el estudiante despierte el interés, así mismo, los docente podrá seleccionar distintos temas y herramientas, para la enseñanza aprendizaje de esta asignatura, por lo que tendrán un mejor desenvolvimiento a la hora de facilitar los contenidos a los alumnos, esto favorece a la institución porque tendrá un realce en la sociedad y estará reconocida como una institución élite en el saber, gracias al uso de herramientas Web 2.0.

Utilizando un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) para el refuerzo se podrá mejorar el aprendizaje matemático logrando un cambio de 180° en la forma de enseñar porque se incluyen técnicas con el uso de herramientas Web 2.0, estrategias metodológicas, técnicas de estudios, facilitando tanto al docente como al alumno el proceso de enseñanza y aprendizaje, las actividades se desarrollarán de manera dinámica, con juegos, imágenes, blog, etc. Las que podrán realizar en cualquier momento o lugar donde tengan acceso a internet, además estos entornos son gratuitos, por tanto los estudiantes logran el

aprendizaje de matemática que finalmente el autor de esta obra con mucha predisposición brindará más y el uso de herramientas Web 2.0 permitirá mejorar el aprendizaje matemático en todo niño/a de Segundo A.E.G.B que necesite refuerzo en la institución y otros centros educativos porque quedará plasmado en el repositorio de la Universidad Israel para el mundo.

2.3. Proceso de investigación y de desarrollo

La metodología de investigación que se aplicó fue cuantitativa y cualitativa, es decir tendrá una connotación mixta. Lo cuantitativo tener en nuestras manos la información del aprendizaje matemático por medio de resultados de las variables, para comprobar mediante el cómo, cuándo, cuántos, quiénes, en qué medida, porqué y para que el refuerzo matemático en estudiantes del segundo de básica, obteniendo resultados y conclusiones de al comparar estadísticas y resultados de aprendizaje, la segunda o lo cualitativo permitió conocer cada caso personalizado del porque necesita reforzar el aprendizaje matemático. Marginando las cuantificaciones de datos obteniéndose por medio de entrevistas, o técnicas no numéricas para así uniendo las entrevistas tanto a docentes y las encuestas a estudiantes del segundo de básica. Llevando en cuenta todos los detalles que están en el entorno del problema finalmente se hizo una combinación de ambas técnicas para lograr el refuerzo académico matemático mediante el Entorno Virtual de Aprendizaje y uso de herramientas Web 2.0 “ (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014)

La Metodología La parte metódica es fundamental porque permite de manera sistemática y ordenada dirigir un proceso sistemático flexible de manera eficaz por el logro de objetivos y una vez aplicado con resultados halagadores poner a disposición de la colectividad la estrategia a seguir. Como dice el autor “la metodología enfoca el análisis

de sus características, cualidades y debilidades para un buen aprendizaje” (Sánchez., 2018).

Para logro de un objetivo investigación científica. como es el mejorar el aprendizaje matemático en estudiantes de Segundo E.G.B por medio de usos de herramientas Web 2.0 en la plataforma Google Classroom que despertaran el interés en los estudiando así cambiaremos con la actualización metodologías aplicando el conectivismo como parte fundamental que nos llevara a educar eficientemente a nuestros caros intereses como son los estudiantes.

2.4. Métodos de la investigación.

Para el logro de este trabajo se considera la aplicación de una metodología que abarque con los objetivos propuesto encaminado a la construcción , operatividad del Entorno Virtual para el Aprendizaje usando herramientas Web 2.0 siguiendo una secuencia lógica de acciones, actividades que mejoran el aprendizaje de estudiantes de segundo Año E.G.B de Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero” utilizando el Método descriptivo Porque permitió cuantificar y describir cómo se enseña y utilizan las tecnologías de la información y comunicación de manera general y de Entornos Virtual en particular, se basó en explicaciones y precisiones de hechos y eventos como recolectar, organizar analizar, resumir presentar para llevar a cabo el diagnóstico determinando causas y consecuencias por utilizar o no utilizar o falta de Entorno Virtual de Aprendizaje y uso de herramientas web 2.0 para el refuerzo y aprendizaje de matemáticas.

2.4.1. Método inductivo,

Permitió adentrarse de manera particular en la investigación es decir establecer el uso del Entorno Virtual de Aprendizaje en el refuerzo de matemática y determinar de manera general si el uso permite o no el aprendizaje de matemática.

2.4.2. Método Deductivo

Este facilitó investigar las definiciones, resumirlas y establecer relaciones para así ratificar las definiciones de Tic en Entornos Virtual de Aprendizajes, de su operatividad, eficacia, eficiencia y facilidad al navegar encontrarla en la internet y su adaptación en el entorno educativo.

2.4.3. Método Heurístico

El cual permitió identificar el problema en este caso el aprendizaje matemático y por ende buscar estrategias como un Entorno Virtual de Aprendizaje y utilizar herramientas Web 2.0 adecuadas para solucionar con la facilidad el problema y nuevamente evaluar y seguir reforzando actividades de matemática para que quede claro el aprendizaje (Bransford & Stein, 2015).

2.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.

Estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero”

La población de este proyecto se considera a los (28) alumnos del Segundo E.G.B, (2) docentes especialistas en la asignatura de matemática, y (2) autoridades de la institución en base a la muestra se realiza el cálculo aleatorio porque toda la población total de estudio en la Unidad Educativa tiene la misma probabilidad.

La población es todos los elementos del universo a estudiar en este caso concretamente son los estudiantes del Segundo Año de Básica reforzando conocimientos exclusivamente se considera personal docentes, estudiantes y autoridades de la Unidad Educativa.

2.6. Población a investigar:

Tabla 1 Población a investigar.

Población	Cantidad
Estudiantes del Segundo A.E. B	28
Docentes especialistas de matemática del Segundo A.E. B	2
Autoridades U.E.” Kerly Quijije Mero”	2
TOTAL	32

Fuente: Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero”

Elaboración: Propia.

2.4.6. Muestra.

La Muestra es el total de la población en este caso es de 28 estudiantes del Segundo año de E.G.B de la sección matutina quienes fueron seleccionados por ser el único año de básica y dos docentes especialistas en el área quienes están prestos para aportar con toda la información y mejorar la enseñanza aprendizaje en el refuerzo de matemáticas, siendo una muestra intencional en esta investigación los objetos principales de estudios son los dos (2) docentes especialistas en matemáticas del Segundo Año de E.G.B, 28 estudiantes de segundo Año de E.G.B y dos (2) directivos de la institución

Origen, desarrollo, características y clasificación de Entornos Virtuales de Aprendizaje. Las herramientas Web 2.0 para refuerzo matemático vinculan con facilidad aprendizajes online.

Además, esta investigación incluye indicadores respecto al uso de plataformas virtuales y herramientas Web 2.0 en educación como:

Aprendizaje constructivista con paradigma conectivista Clasificación del tic en el aula uso de internet.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje en el aula, origen, desarrollo.

Inserción con áreas del currículo nacional.

2.6. Técnicas

Las técnicas más eficaces empleadas fueron: Revisión documental a directivo del plantel, Encuesta a estudiantes y entrevista a docentes.

En sí la técnica documental como objetivo verificar la parte cuantitativa representado en el número de estudiantes del segundo de básica de cada año y lo cualitativo es el número de estudiantes que particularmente necesitan refuerzo en matemáticas cada año lectivo, lo que hace referencia a los datos de interés que se agregan a un a investigación como lo menciona “ (Serrano,, 2009)

La técnica encuesta, permitió recolectar, agrupar , analizar y tabular información de interés para el estudio en este caso el cómo aprenden matemática los estudiante del Segundo de básica así lo específica “Una de las técnicas de investigación más difundidas en el campo de las ciencias humanas, sociales y biológicas es la investigación por encuesta; y manifiesta además el instrumento privilegiado de esta técnica es el cuestionario”, que va dirigido hacia los estudiantes (Yuni, 2006).

Se aplican técnica de entrevista dirigidos a docentes catedráticos especializados o profesionales en el área de matemáticas, con el objetivo de conocer la parte academicapedagogica al dirigirse a sus alumnos, por ende, ver los paradigmas

implementado en el aula y saber cómo aplican nuevas tecnologías en la enseñanza-aprendizaje de matemáticas en la unidad educativa.

2.7. Vinculación con la sociedad

Es importancia saber matemáticas en la vida. Las matemáticas son fundamentales para el desarrollo intelectual de los niños, les ayuda a ser lógicos, a razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para el pensamiento, la crítica y la abstracción permiten ser un ente de bien. “Las relaciones familiares son más intensas que las que se producen en otros contextos y ayudan a desarrollar competencias que se requerirán en esos otros” (Cuéllar., 2015).

Es así que, la institución aportará hacia la sociedad del conocimiento con una enseñanza globalizada con tendencias a la investigación de necesidades del individuo desde el aula, creando otro estilo en aprender y enseñar matemática para tener estudiantes dominadores de herramientas Web 2.0 en el lugar que se encuentren siendo replicadores de conocimientos al servicio de la mancomunidad.

2.8. Indicadores de resultados del proyecto.

Los Entornos Virtuales de Aprendizajes y uso de herramientas Web 2.0 para el refuerzo de matemáticas Beneficiará a estudiantes del segundo de básica permiten el cambio de paradigma, metodología, pedagogía y técnicas tradicional por tener a las manos las tecnologías de la información y comunicación en el aula y así ,manipular y operar equipos tecnológicos que llenaran de expectativas a docente y estudiante obteniendo conocimientos rápidos, actualizado desde la Web 2.0 para ser ciudadano eficientes, eficaces y competitivos en este nuevo siglo XXI de la mano del conectivismo así la asignatura de matemática será vista por los estudiantes como la ciencia más fácil de aprender, otro beneficiario son los docentes porque también recibirán los conocimientos

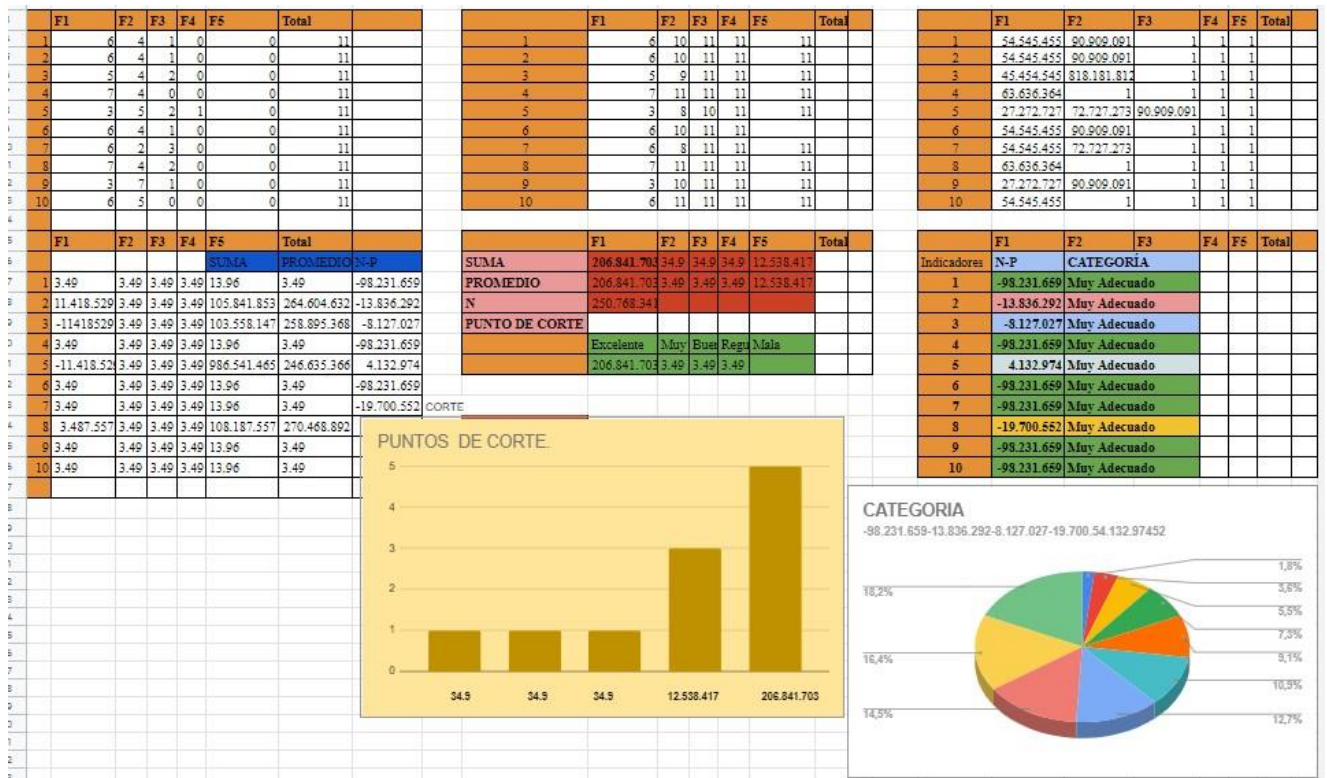
de los Entornos Virtuales y utilizarán herramientas Web 2.0 en esta Institución ,más allá de saber y operar estas herramientas los estudiantes y docentes serán portavoces donde comentan y competirán por que han consumido mucha información desafiando a con otros compañeritos de diferentes instituciones defendiéndola y valorando hoy, mañana y siempre.

2.8.1. Resultados de la investigación.

En el Presente archivo de Microsoft Excel se vació la información de datos adquiridos para ser analizado por medio de tablas y gráficas se observan los productos logrados de los cuestionarios fijados a especialistas en tecnología y sistemas durante el 2019-2020.

La muestra recopila datos de los (11) encuestados, (10) indicadores o preguntas, y de acuerdo a la respuesta su categoría.

Ilustración 1 Validación de especialistas.



Fuente: Especialista del área.

Elaboración: Propia.

La muestra fue de 11 encuestados, según la valoración de los especialistas de acuerdo a las gráficas de pastel se obtiene como resultado la categoría excelente o adecuada, concluyendo que la propuesta: Entorno Virtual de Aprendizaje para refuerzo de matemática y uso de herramientas Web 2.0 en el segundo Año de básica es un recurso de apoyo al docente que fortalece el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad educativa “Kerly Quijije” Comuna Cárcel Eloy Alfaro -Montecristi.

2.9. CRONOGRAMA INVESTIGACIÓN

Este cronograma de actividades del presente trabajo se detalla en el Anexo A: determina fechas respectivas del diseño, desarrollo, implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje para refuerzo matemático elaborada en la plataforma Google Classroom.

3. PRODUCTO QUE SE PROPONE COMO RESULTADO DEL PROYECTO

3.1. Fundamentos teóricos.

La educación de hoy urge la aplicación de las Tic, Tecnologías de la Información y comunicación en el aula según (OCU, 2010). Pudo constatar que las Tic se han convertido en una necesidad latente y por ende ,prioritaria en las tendencias mundiales porque nos invita a practicar, conocer herramientas vinculadas con el consumo y transmisión de la información por medio del cambio moderno que ha experimentado la humanidad en las últimas décadas sobre todo con el nacimiento de internet y su diversidad de soportes enlazado para conformar la sociedad de la información que conecta a través de enormes distancia , superando fronteras para llevarnos a la interconexión mundial en un mundo globalizado.

Usando la tecnología en la enseñanza de matemáticas con metodologías deductiva, inductiva y analógica o comparativa. Así exclusivamente formaremos de mejor estilo estudiantes que necesitan el refuerzo en matemáticas con el uso de herramientas Web 2.0 donde “ (Wenger., 2019)

Primordialmente, los usuarios en este caso los educandos tienen la oportunidad de adentrarse en el aprendizaje con tic para así tener una comunidad de aprendizaje acta y con conocimiento propio de actualidad de responsabilidad entre todos” tienen un acceso común a un repertorio compartido de recursos, historias, conceptos y herramientas; y mantienen sus relaciones a través del compromiso, la confianza y la motivación mutua.” (Anzola., 2017).

Se considera a las comunidades de aprendizaje como un grupo formado por gente formados con altitud, respeto y lleno de valores con la visión de aprender y enseñar para dirigir de manera eficaz la transformación social y educativa de su entorno consiguiendo

una sociedad de la información iniciando del aprendizaje dialógico” utilizando las tecnologías de la información y comunicación por norma mundial”. (Aguirre, 2018).

En la actualidad quienes ya han utilizado estas metodologías sugieren utilizar en las áreas de aprendizaje por esto se utiliza en la plataforma de aprendizaje Classroom en la que estará impregnadas las herramientas Web 2.0 donde el estudiante compartirá el mismo aprendizaje interactivo desde cualquier lugar que tenga internet permitiendo una educación eficaz que hace partícipe a toda la comunidad educativa y que se desarrolla en todos los espacios comunitario incluido el aula. Por esto, es tan importante tener en cuenta que esta estructura de trabajo mediante una plataforma como Google Classroom son efectiva en el refuerzo matemático, afirmando que, son actuaciones de éxito a la formación a estudiante del segundo A.E.G.B y también a familiares, grupos interactivos, donde “la familia es fundamental en todos los niveles tanto decisivo, evaluativo y educativo” (Pérez, 2015).

El conectivismo encamina a la comunidad estudiantil a que explore, indague, manipule, integre contenidos de manera múltiple y evalúe mediante la interpretación de diversos textos hasta finalmente comparta mediante redes de información el nuevo aprendizaje así el autor expresa que la oportunidad de aprender mejor en esta nueva era es usar adecuadamente el conectivismo en un Entornos Virtuales de Aprendizajes más idóneos y la selección de herramientas web 2.0 que apoyan a aprender mejor las matemáticas a estudiantes que necesiten refuerzo en los segundos años de básica, “el aprendizaje es visto como una actividad en la que los estudiantes deben explorar, evaluar, manipular, integrar y navegar por la información y el conocimiento disponibles” (Brown., Organista, , & Lavigne., 2016)

“Estamos en un mundo globalizado inmerso en las nuevas donde existen sinnúmero de plataformas con recargas adicionales y plataformas gratuitas a más del internet entre ellas tenemos los servicios gratuitos de Google Classroom que se puede adaptar todas las asignaturas para enseñar de manera ecológica, divertida y amena a los estudiantes porque facilita su estudio en especial aprender matemática tanto a estudiantes como enriquece en estrategias metodológicas a docentes permitiendo estar al día en conocimientos actualizados para un mejor desenvolvimiento y honra propia como docente de calidad como también a seguir minuciosamente el aprendizaje por parte de los padres de familia porque es una forma de aprender directa así como la globalización lo emite que es un aprendizaje con acompañamiento en diversas áreas del conocimiento humano, en el cual se puede estudiar vía internet desde cualquier punto del planeta, gracias a estas tecnologías los estudiantes pueden alcanzar un nivel de conocimiento completo, interactuando rompiendo paradigma educativo antiguos porque ellos tienen una mentalidad de no progreso en la educación no deberían utilizarse porque encamina al vicio facilismo, la vagancia y los peores aprendizajes erróneos.

La progresiva introducción de las nuevas tecnologías de la comunicación, obligan al docente de manera animada a ser columna principal del proceso de enseñanza aprendizaje, siempre y cuando ve que estrategias permitan el avance de aprender matemática, es una misión, que los profesores deben tomar dejando a un lado el temor y limitaciones, siendo lucha constante en el salón de clase de esta bonita área del saber con solo tener internet para implementar un aprendizaje con plataformas virtuales unificada conocida como L.M.S Learning Management Systems gratuito de libre acceso como Classroom que permite tener un espacio virtual de aprendizaje ejecutando aplicaciones en un mismo entorno accediendo a ellas a través de internet para aprender a distancia con una multitud de, software, recursos y programas digitales gratuitos como Symbaloo que permite

ingresar innumerable programas prácticos que con tan solo hacer clic te llevara a un maravilloso programa creado con material didáctico para reforzar y mejorar el aprendizaje en matemáticas por medio de la interacción online .

3.1.1 Aprendizaje.

Para (Ruiz & del Valle, 2013)” Los seres vivos estamos inmersos a muchas actividades que a cada instante mejoran nuestro pensar lo que llamamos experiencia que es la que diariamente nos permite enfrentar y solucionar problemas “de acuerdo con el autor así se hace aprendizaje mediante conocimiento que vamos aprendiendo y desarrollando en el diario vivir que permite sobrevivir con responsabilidad.

También (Ardilla, 2013) expresa que todo aprendizaje se crea de acuerdo al medio o entorno que se desenvuelve, es asimilado y es puesto en práctica; por lo tanto, acorde a este pensamiento el estudiante cuando aprende es porque previamente se lo ha estimulado en lo cognitivo, motor, actitudinal y aquí participa la estimulación en tecnología complementando su felicidad y la persona que es feliz lo sabe y lo entiende todo.

3.1.2. El aprendizaje con Tic.

La humanidad nos encontramos inmersos en constantes actividades en nuestros diario convivir para aprender son tantas las maneras que vamos aprendiendo mediante el diario vivir obtendremos nuevos conocimiento para así tener experiencia sobre experiencia y fortalecer nuestra maduración intelectual con nuevos conocimiento que se enrola en el aprendizaje usando herramientas web 2.0 para insertar un Entorno Virtual de Aprendizajes para de antemano los estudiantes se animaran a aprender las matemáticas con juegos, programas, recursos, y herramientas Web 2.0 que los animará a conectarse dejando quehaceres rutinarios para entrar al mundo de la tecnología como dice Piaget el primer proceso de la asimilación ellos se encantaran con el aprendizaje porque se les

enseñan a manejar profesionalmente la plataforma virtual Classroom creando usuario y contraseña para ingresar al mundo del conocimiento y aprender con las herramientas Web 2.0 con mayor facilidad lo que un día les hizo llorar como es aprender a otro estilo metodológico las matemáticas. “ (Gil, 2002)

3.1.3. Emoción.

Sócrates hace más de 2.000 A.C menciona a la alegría para aprender Conociendo que es el estado de ánimo que presenta el ser humano al Sentimiento muy intenso de alegría o tristeza producido por un hecho, una idea, un recuerdo, pero la emoción en este trabajo por tener las tecnología los estudiantes de Segundo de básica se sienten emocionado al manipular los escritorio tecnológico y más notorio la felicidad del estudiante aumenta al contar en su escuela un Entorno Virtual de Aprendizaje en la plataforma de Google Classroom con sus herramientas Web 2.0 adecuadas a su edad de aprendizaje que hacen aprender las matemáticas en los estudiantes de manera más motivada así también con muchos anhelos y emociones del autor al palpar como el estudiante que un día le parecía tedioso las matemáticas ahora cambió radicalmente y se ve cómo aprende matemática con mayor efectividad.

3.1.4. El aprendizaje de las matemáticas con Tic.

Las matemáticas son tan antiguas que inicia desde el aparecimiento del propio conocimiento ,al ver tantos descubrimientos de objetos arqueológico allí vemos tallados las figuras geométricas las matemáticas tan perfectas que hacen imaginar que viene de otro planeta también conocíamos que en la antigüedad nuestros primitivos aprendían la enseñanza de las matemáticas por medio de la agricultura, la siembra ,que utilizaban los dedos de las manos para contar reflejados en sistemas numéricos cuyas bases se nota que va de diez y de cinco, con el pasar del tiempo las civilizaciones egipcias, babilónicas relatan la historia de las matemáticas que hoy conocemos como pura aritmética en el año

3000 años antes de Cristo expandiéndose por todo el mundo la numeración, geometría, medidas hasta el famoso pi, utilizando todas estas operaciones matemáticas ellos fueron creciendo y potenciando sus actividades progresista.

Los países orientales también eran noticias en las matemáticas como China que fue el primero en tener el instrumento para calcular la hora solar llamado también Chou Pei Que data del 1200 a. C. EN Grecia también existió la revolución conceptual de matemáticas con Tales de Mileto (630-545 a.C.). Y Pitágoras de Samos (580-495 a.C.) Nos enseñó que para entender cómo funciona el mundo, hay que estudiar los números y consecuentemente con sus discípulos y el uso de la geometría así ellos demostraron que el mundo era matemáticas, como los hindúes que siendo muy religiosos utilizaban las matemáticas para crear monumentos arquitectónicos como templos para adorar a sus dioses lo más novedoso de esta cultura es que utilizaban reglas aritméticas para el cálculo utilizando números negativos y el cero, Isaac Newton (1642-1727) y Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716).discípulo, también recordar la enseñanza que dejó Jakob Bernoulli (1654-1705) quien inventó el cálculo de las variaciones y Gaspard Monge (1746-1818) que con su geometría descriptiva perfecciona más las matemáticas, como en el siglo XVII destaca un matemático muy importante suizo llamado Leonhard Paul Euler (1707-1783) con sus teorías del cálculo y álgebra mecánica los ingenieros crean otras ramas de la ciencia como es la mecánica y así con todos estos aportes la humanidad fue teniendo más sentidos de la vida en nuestro país rescatemos las culturas Valdivia que fue más perfecta, como también la cultura Chorrera, Huancavilca la Manteña todos fueron matemáticos y hoy tenemos nuevas formas de aprender gracias a todos los científicos matemáticos como nuestros indígenas en el que hemos hecho una mezcla sintetizando lo mejor para que cada país a través de cada ministerio de educación utilicen las tecnologías de la información y comunicación con sus plataformas virtuales de aprendizaje inserten

herramientas Web 2.0 y selecciones los mejores contenidos para nosotros como docentes enseñar temas que servirán para su formación profesional y para la vida.

3.1.5. Constructivismo.

Ausubel (1918-2008) “siempre es necesario empezar de lo que el estudiante sabe para poder reforzar y concretar el aprendizaje “ de acuerdo con el psicólogo si para enseñar tenemos que diagnosticar motivadamente que tiene en el bagaje en la estructura conductual el alumno y de allí si buscar la mejor metodología ,la mejor herramienta Web 2.0 para empezar con lo que merece aprender el estudiante y sea mediante juegos interactivos ,motivadores constructor del aprendizaje significativo que lo dará a conocer mediante los accionares que día a día demuestra ante la sociedad.

3.1.6. Plataformas Educativas.

Los espacios donde tiene lugar hoy en día el aprendizaje informal proporcionado, principalmente, por las TIC; especialmente, aquellas que funcionan a través de Internet, Un ejemplo de esos espacios son las Redes Colaborativas de Aprendizaje (Ibañez, 2003).

Plataforma educativa o plataforma académica es un sitio Web que permite al docente contar con un espacio virtual en internet donde existan recursos, materiales del curso, enlazar otros, incluir foros, wikis, recibir tareas, desarrollar test, promover debate, chats, obtener estadísticas de evaluación a partir de un diseño previo que invitan a mejorar el aprendizaje en todas las asignaturas de un pensum de estudio .https://es.wikipedia.org/wiki/Plataforma_educativa así por medio de juego, programas didácticos virtuales despertaran el interés del estudiante permitiendo crear, compartir, grabar, participar , comentar e interactuar información de primer nivel como <https://classroom.google.com/h>

3.1.7. Herramientas Web 2.0

Son programas educativos didácticos virtuales de fácil uso de capacidad de motivación, relevancia, curricular, versalidad, enfoque pedagógico, orientación, evaluación diseñados para apoyar la labor docente en los procesos de enseñanza aprendizaje, estas herramientas como:

Ilustración 2 herramientas Web 2.0



Elaboración: Propia.

<https://quizizz.com/> están destinadas para desarrollar habilidades cognitivas es por esto que despiertan el interés de aprender en alumnos así lo expresa el enlace <http://computazion2013.blogspot.com/2013/07/que-son-las-herramientaseducativas.html>

3.1.8. Entorno virtual de aprendizaje.

Es un sitio Web o un libro digital donde van alojadas plataforma de aprendizaje organizada, secuenciada, donde su fortaleza son las herramientas y recursos que permiten al estudiante tener conectividad, mediante aprendizajes inversos, aprendizajes recíprocos, individuales, personalizado, aprendizajes en grupos en equipo interactuando con un sinnúmero de herramientas gratis solo con internet como Google Classroom, Twiducate, Microsoft Teams. El más extendido entre otras cosas porque se trata de un programa de código abierto, es decir de licencias gratuita. así lo dice el siguiente enlace <https://www.aula1.com/entorno-virtual-aprendizaje-eva/> que permite englobar habilidades, destrezas y adquirir conocimiento matemático. Es fundamental no coartar procesos de suma, resta, multiplicación, división, porque así lo dice Ministerio de Educación, (2016).

3.1.9. Fundamentos teóricos de la investigación.

La humanidad va en constantes cambios La educación se va modernizando, las tecnologías van mejorando para aplicarse en diversas plataforma para que la humanidad entienda comprenda y operativice es así que adaptar tecnologías en el aula con Entornos Virtuales de Aprendizajes entramos a vincular las áreas de estudio con las tecnologías de la información y comunicación donde el docente es la columna vertebral estando a la par de la era digital con un solo lema todos cibernautas porque toca estar innovado en vista de que el estudiantes de hoy en día tiene otra actitud y aptitud en forma de ser, actuar y reflexionar exigiendo lo moderno, lo tecnológico para aprender donde como docentes tenemos que solucionar en tiempo y espacio como lo anunció (Meng, 2005).

La educación de hoy urge la aplicación de las TIC, Tecnologías de la Información y comunicación en el aula sobre todo con el nacimiento de internet y su diversidad de soportes enlazado para conformar la sociedad de la información que conecta a través de enormes distancia, superando fronteras para llevarnos a la interconexión mundial en

un mundo globalizado, pudo constatar que las TIC se han convertido en una necesidad latente y por ende, prioritaria en las tendencias mundiales porque nos invita a practicar, conocer herramientas vinculadas con el consumo y transmisión de la información por medio del cambio moderno que ha experimentado la humanidad en las últimas décadas (OCU, 2010).

Una de estas tecnologías son los EVA con sus herramientas Web 2.0 la enseñanza de todas las asignaturas porque facilita su estudio en especial aprender matemática tanto a estudiantes como enriquece en estrategias metodológicas a docentes permitiendo estar al día en conocimientos actualizados para un mejor desenvolvimiento y honra propia como docente de calidad como también a seguir minuciosamente el aprendizaje por parte de los padres de familia porque es una forma de aprender directa así como la globalización lo emite que es un aprendizaje con acompañamiento en diversas áreas del conocimiento humano, en el cual se puede estudiar vía internet desde cualquier punto del planeta, en la educación no deberían utilizarse porque encamina al vicio facilismo, la vagancia y lo peor aprendizajes erróneos.

La progresiva introducción de la virtualidad del internet en la educación en el cómo enseñar modificando todo paradigma tradicional y sucumbiéndole a otro estilo de aprendizaje con conectivismo invita al profesorado, posesionándole en el principal de enseñanza aprendizaje, siempre y cuando ver que estrategias caducas retrasan el avance de la educación y que recursos y herramientas mejoran y apoyan al profesor.

Aprender matemática, es una misión, que los profesores deben tomar dejando a un lado el temor y limitaciones ,siendo lucha constante en las aulas que con esta bonita manera de llegar con el aprendizaje unifica una plataforma o LMS Learning Management Systems gratuito de libre acceso como Classroom que permite tener un espacio virtual

de aprendizaje ejecutando aplicaciones en un mismo entorno accediendo a ellas a través de internet para aprender a distancia con una multitud de , software gratuito , recursos y programas digitales práctico como Symbaloo que permite ingresar innumerable programas prácticos que con tan solo hacer clic te llevara a un maravilloso programa creado con material didáctico para mejorar el aprendizaje y refuerzo en matemáticas por medio de la interacción online .

Las tecnologías en el aula permite que el docente sienta seguridad en actualización de sus conocimiento y pueda empaparse en información como un hecho en las nuevas generaciones por que demandan estrategias, metodología y modelos que se acomoden a su época así nuestros estudiantes despierten el interés con mayor predisposición al estudio, y elimine lo tradicional que le distrae y aburren, ya que nuestras comunidades de aprendizaje en herramientas y recursos Web 2.0 están en constantemente creación , elaboración y descubriendo situaciones nuevas y novedosas al servicio de la humanidad garantizando ambiente más cálido y agradable en el aprendizaje. El entorno virtual de aprendizaje como Classroom en red, formas estudiantes con comunidades de aprendizaje o multidisciplinarias así Con la aplicación de Entorno Virtual de Aprendizaje se logran los tres niveles para un buen aprendizaje

3.1.10. El nivel concreto

Desarrollamos el razonamiento y operatividad de herramientas Web 2.0 como Symbaloo que dentro de su repositorio estarán una gama de recursos para lograr este aprendizaje significativo

3.1.11. El nivel representativo o gráfico

El estudiante aprende porque el conectivismo se basa en utilizar y operar las herramientas Web 2.0 como un avatar que servirá para lograr desarrollar esta destreza.

La teoría del aprendizaje significativo contrapone al tipo de aprendizaje al aprendizaje memorístico. Sólo habrá aprendizaje significativo cuando lo que se trata de aprender se logra relacionar de manera sustantiva y no arbitraria con lo que ya conoce quien aprende es decir con aspectos relevantes y preexistente de su estructura cognitiva.

(Ausubel, 1998).

3.1.12. El nivel abstracto

Lo logran en cada temática por ejemplo al navegar ellos aprenderán aprendizajes que están ocultos como por ejemplo otras herramientas que el mismo sistema le brindara así ellos construirán como dice Ausubel. Para que se cumpla este nivel aplicaremos la herramienta Scratch es un lenguaje de programación creado por el MIT y especialmente diseñado para que todo el mundo pueda iniciarse en el mundo de la programación. Sirve para crear historias interactivas, juegos y animaciones; además de facilitar la difusión de las creaciones finales con otras personas vía Web. Como estipula (MINEDUC 2010) “las actividades lúdicas son oportunidades valiosas para motivar la creatividad y la socialización, aprenden a aprehender, a pensar, a actuar de manera eficiente y a desarrollar habilidades de: comunicación, observación, descubrimiento e investigación”.

3.1.13. Fundamentación Filosófica.

Según (Dewey, 1998). Los niños se interesan a menudo más por el mero proceso de preguntar que se les pueda preguntar y la respuesta inmediata liberan de la curiosidad. El problema central para el educador consiste en utilizar confines intelectuales la curiosidad orgánica de exploración física y la interrogación lingüística de acuerdo con la frase célebre es un gran realidad los estudiantes cambian en su totalidad al estar con algo novedoso como son las tic por eso el entorno virtual de aprendizaje con su plataforma Classroom despertara el interés del estudiante porque al utilizar recursos y herramientas

nacerá en ellos un sinnúmero de preguntas y es allí donde empieza el nuevo aprendizaje para desenvolverse en la vida.

3.1.14. Fundamentación Pedagógica.

Los espacios educativos con entornos de aprendizajes y uso de herramientas Web 2.0 son significativos para la enseñanza, hoy con la gama en recursos ,los estudiante se interrelacionaran formando aprendizajes lleno de valores como el compañerismo ,la bondad, el respeto, la tolerancia que pedagógicamente forman a la niñez enrumbándole al camino del éxito profesional como lo dijo maría Montessori (1870-1952) “El niño necesita ser reconocido ,respetado, y ayudado “el amor se refiere al respeto ,la libertad, con responsabilidad con límites y estructura de acuerdo con el autor el amor enseña y el amor permite aprender entonces si este entorno virtual lleva como característica la pedagogía del amor al seleccionar los mejores herramientas web para que ellos aprendan y asimilen la enseñanza.

Tabla 2 Fundamentación pedagógica.

Sentido transmisivo de enseñanza.	Sentido constructivismo.
Énfasis en la figura del docente	Se preocupa en el aprendizaje del alumno, como constructor de su conocimiento y agente dinámico-activo del proceso de enseñanza -aprendizaje
Prioriza la enseñanza para aprendizaje	Prioriza el aprendizaje a la enseñanza
Énfasis en los productos en vez de los procesos.	Énfasis en los procesos de construcción del aprendizaje, en vez del producto.

Fuente: (Alonso & Gallego, 2007)Elaboración: Propia.

La observación del recuadro figura uno efectiviza que la teoría constructivista da prioridad en todo primero al estudiante, por eso debemos de enseñar diagnosticando con cordialidad al niño para de allí partir y empezar a sembrar la semilla de la indagación en los futuros conocimientos que va a recibir y receptor el aprendizaje así también construirá su propio aprendizaje con la mediación del docente apoyado en la plataforma Google Classroom.

3.1.15. Fundamentación Axiológica.

Los fundamentos como salvadora de la nueva sociedad en la práctica de principios y valores que debe sostener el estudiante en todo momento en especial al incluirse en las Tic dando paso a la era digital con los diversos modelos sociales, educar es saber nuevas metodologías que enrumban a adaptarse a la nueva generación. Los Entornos Virtuales de Aprendizaje con sus de herramienta toman fuerza con la práctica de valores para cambiar de paradigma común a nueva cultura informática como el desarrollo de plataformas educativas virtuales, libros electrónicos, sitios online, comunidades de aprendizaje etc. Sean normal en todas sus actividades de supervivencia. (Mejia, 2019).

3.1.16. Fundamentación Legal.

Viendo como el mundo cambia constantemente y se innova en Tic en este proyecto se ejecutara un Entorno Virtual de Aprendizaje introduciendo como base fundamental la plataforma gratuita Google Classroom que permitirá aprendizaje significativos gracias a las diversas herramientas que estarán incrustadas en cada tema para que el estudiante aprenda con dinamismo ,juegos interactivo que permitirán formarles con educación constructiva y para la vida porque se reforzara los aprendizajes que aún no ha interiorizado. De acuerdo con la constitución manifiesta que el Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a

satisfacer las necesidades básicas de la población. (Constitución de la República Art.80, 2004).

3.1.17. Fundamentación de la Informática.

Informática fundamenta que los Entornos Virtuales de Aprendizaje son el aprender de hoy y quien no conoce de la computadora no vive y no existe porque sus bondades hacen que el mundo esté conectado. Esta plataforma virtual Google Classroom como su enseñanza en Entornos Virtuales de Aprendizaje ha ganado mucho terreno en este siglo XXI que rigurosamente se exige utilizarlos en los programas macro, meso y micro del currículo ecuatoriano es así ya ha habido instituciones que gracias a las tecnología de la información son elites en contar con aulas virtuales porque se han apoyado a que los profesionales del hoy están a la par y dominen plataformas virtuales en cualquier ámbito profesional.

La educación virtual tiene eficiencia y eficacia porque todo conocimiento las podemos consultar inmediatamente por medio del internet siendo este hoy por hoy primordial y favorito para la humanidad.

Las principales características de los Entornos Virtuales de Aprendizaje:

- Registrar profesores
- Establecer cursos a grupos de estudiantes
- Trabajo individual o en equipo
- Establecer cursos o proyectos.
- administraciones. Individuales o grupales
- Crear nuevos cursos.

El escritorio de Hollerith en el censo de los Estados Unidos En la década de 1880, deseaba agilizar el proceso 1890 donde perforarán los datos.

En la Universidad de Pennsylvania en 1947 se construyó la ENIAC (Electronic Numerical Integrator & Calculator) fue la única computadora electrónica que laboraba con tubos al vacío, Este computador supera ampliamente al Mark I, ya que llegó a hacer 1500 veces más potente. Así, podía efectuar 5000 sumas o 500 multiplicaciones en un segundo y permitía el uso de aplicaciones científicas en astronomía, meteorología, etc.

La primera computadora El UNIVAC construida y diseñada para propósitos no militares. Estructurada para la oficina de CENSO en 1951, La máquina con un peso 7257 kg., estaba compuesta con 5000 tubos de vacío, y ejecutaba 1000 cálculos por segundo, procesaba los dígitos en serie. Podía hacer sumas de dos números de diez dígitos cada uno, unas 100000 por segundo. (EDVA, 2000).

Desde luego se empezó a trabajar con todo lo que son plataformas virtuales, muchas son con fines de lucro y otras son código abierto como Moodle, Edmodo, Chamilos, Teams, Twiducate, Classroom entre otros basándose en teorías constructivistas “*Las teorías constructivistas reivindican de manera central el papel activo del estudiante en la construcción de su conocimiento (...) el estudiante de matemáticas, equipado con una serie de explicaciones y operaciones provenientes de sus experiencias cognitivas previas y de los distintos contextos en los que éstas han sido desarrolladas, tratará de enfrentar, de manera global, las situaciones novedosas (...) incorporándose a su propia visión*” (Waldegg, 1998).

Como menciona Piaget es un proceso que sólo tiene sentido antes situaciones de cambio por eso aprender es en parte saber adaptarse a esas novedades. Desde la asimilación hasta la acomodación, así es como dice este gran pedagogo sobre el aprendizaje y la tecnología de la información y comunicación y su uso con entornos virtuales de aprendizaje hace un espacio socio virtual a menos a través de redes modernas

de manera individual y colectiva es así que los resultados en la enseñanza aprendizaje ha permitido :fortalecer aprendizaje motoras y permiten metodologías empleando el sistema virtual usando herramientas web 2.0 para insertar entornos de aprendizajes los estudiantes se animaron a aprender las matemáticas por ende todos asistieron y aplicando lo que dice Piaget el primer proceso de la asimilación ellos se encantaron porque se les iba enseñando a manejar las plataformas como Teams, Twiducate y Classroom creándose usuarios y contraseñas para empezar al mundo de las herramientas web 2.0 y saber lo que un día les hizo llorar como es aprender con otra metodología las matemáticas. Muy de acuerdo con el que dice “porque hay que dejar que el niño desarrolle autónomamente para luego remediar así construiremos aprendizajes significativos. (Castro, 2011).

Fundamental es que el infante opere herramientas Web 2.0 que le motive a construir aprendizajes propios a la realidad aprovechando las plataformas para adaptar las herramientas Web 2.0 para empezar con el estudiante que necesite refuerzo , el Voki avatar allí el estudiante despertara el interés reflexionara y por medio del juego selecciona, clasifica y conocerá serie los objetos analizados también esta herramienta Voki es una aplicación gratuita disponible en internet que te permite crear un personaje virtual, un avatar educativo que hable de acuerdo con tus indicaciones. Es muy sencillo y, las posibilidades, infinitas. cómo crear un avatar con Voki usando herramientas Web 2.0 aprenda a crear un personaje virtual,


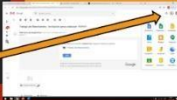



Finalmente Gairín citado en(Sarmiento, 2007) “Hacer matemáticas es sinónimo de construir matemáticas, un proceso que demanda del aprendiz una actitud positiva para la resolución de problemas, significa crear y destruir, que las matemáticas no es una ciencia terminada en la que sólo hay cabida para la verdad o falsedad” y con las Tic manipulara

de manera virtual programas de construir y desarmar por ejemplo con el recurso el rey de las matemáticas en donde encontraras divertidos juegos que te ayudaran a aprender matemáticas.

3.2. Descripción del producto:

Ilustración 3 Descripción del producto

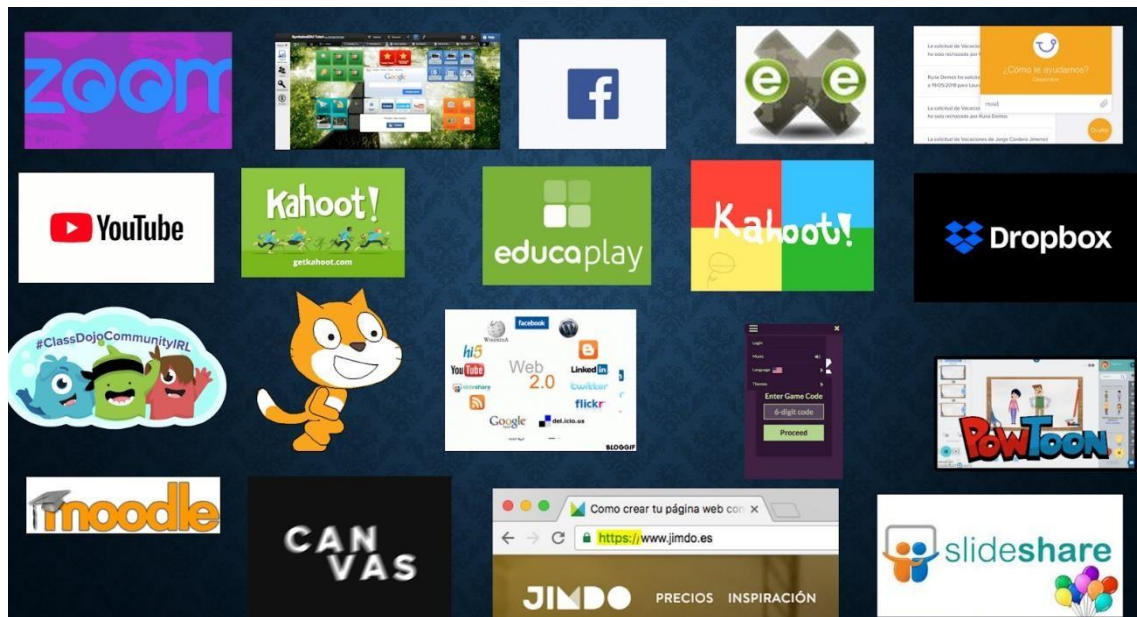
• **Infografía de Google Classroom en seis pasos para aprender fácilmente eficiencia Matemáticas .**

- 1.-Tener un correo electrónico en Gmail 
- 2.-Ingresa a tu Gmail , buscar y hacer clic en los puntitos 
- 3.-Deje que se abra un Symbaloo de Google ,buscar y hacer clic en Classroom . 
- 4.-Disfruta de esta maravillosa plataforma para aprender,gratuita solo tener internet. 
- 5.-Ingresa a la clase predilecta con el código que te envía tu profesor 
- 6.-Listo ha ser campeón en matemáticas y encontraras las divertidas herramientas web 2.0

Elaboración: Propia.

Dentro de la plataforma classroom estarán incrustado las diversas herramientas web 2.0

Ilustración 4 herramientas Web 2.0



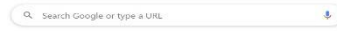
Elaboración: Autor Propio.

Un Entorno Virtual de Aprendizaje y utilizar herramientas sincrónica o asincrónica en la enseñanza para la U.E. "Kerly Quijije Mero" del Cantón Montecristi con La plataforma gratuita de Google Classroom donde se aloja un sinnúmero de herramientas Web 2.0 para mejorar el aprendizaje sincrónico y asincrónico de matemática en el Segundo Año de Educación Básica con clases online, crear documentos, compartir información en diferentes formatos, agendar reuniones y realizarlas virtualmente, tanto para el aprendizaje presencial, también para la enseñanza 100% a distancia, o incluso para el aprendizaje mixto ,Flipped Classroom aprendizaje inverso. Los alumnos también utilizan, e incorpora métodos de comunicación en tiempo real asincrónico, sincrónico entre profesores y alumnos acceder con algún dispositivo a sus clases, desde cualquier polo. Tiene aplicaciones para móviles y tabletas además del cliente Web todos aquellos que nos desempeñamos en el ámbito de la docencia, apelamos a la utilización de diferentes herramientas tecnológicas para integrarlas al proceso, (Batista, 2019)

Para acceder Google Classroom

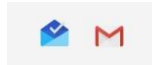


1.- Cuenta de Google (o



Gmail)

2.-Entra a correo Gmail



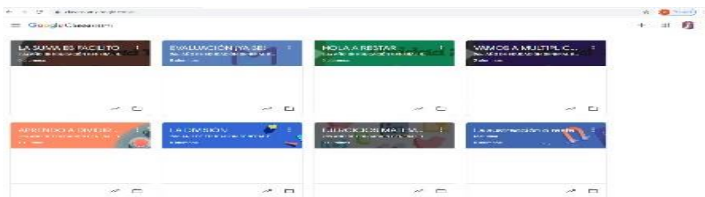
3.-Clic en los puntitos



4.-Busca en el abanico Symboloo y da Clic en Classroom



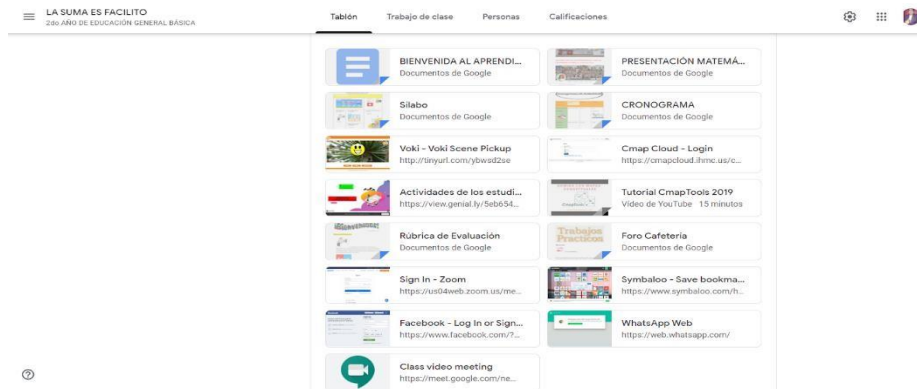
5.-Disfruta del aprendizaje en la plataforma virtual Google Classroom



6.-Ingresa el código que te envía el profesor para la clase y a ser campeón en matemática.



7.-Recibe juega y envía tareas en tu Entorno Virtual de Aprendizaje plataforma Classroom.



8.-Clic en las clases del profesor; en cada tema encontrarás insertado herramientas Web 2.0 que con facilidad mediante juegos aprenderás las operaciones básicas de matemática.



Elaboración: Propia.

En la plataforma virtual Google Classroom podrás:

- Ser Profesor administrador:
- Registrar profesores
- Establecer cursos a grupos de estudiantes
- Trabajo individual o en equipo
- Establecer cursos o proyectos.

- administraciones. Individuales o grupales
- Crear nuevos cursos. classroom.google.com

3.2.1. Antecedentes.

El nacimiento de este trabajo se da porque no se pudo constatar la labor docente que emplee herramientas de las mismas particularidades en ejercicios prácticos acorde a la realidad estudiantil, a control de tareas, al trabajo individual, grupal y participativo con profesores siglo XXI.

Es evidente que el aprendizaje en el Ecuador por cómo se enseña no es fructífero por el inmenso quemeimportismo de ciertas autoridades de los establecimientos fiscales en no usar existiendo un laboratorio de computación con las respectivas herramientas de un escritorio con todos los materiales didácticos virtuales e internet permanente hasta un amoblado salón de clase donde se aprecia ,que el docente nunca lo utiliza porque desconoce de software y hardware, no hay docentes Tic ,ni profesores que por cuenta propia se actualicen ,busquen un curso, una innovación o cuarto nivel en Tic, pero el Entorno Virtual de Aprendizaje en su plataforma Classroom con el uso de herramientas Web 2.0

3.2.2. Justificación

La vinculó con mejorar que sigue, persigue, concatena todas las teoría del aprendizaje como aprender Significativamente de David Ausubel enseñar con el constructivismo de Piaget, él se aprende haciendo de John Dewey, globalización y hombres demócratas de Ovidio Decroly ,teorías del aprendizaje por descubrimiento o por invención de Jerome Bruner y los cuatro pilares de la educación de Delors, Jacques donde la pedagogía de hoy se basa en aprender a conocer, aprender hacer, aprender a convivir y aprender a

saber encierran la educación que urge tener el estudiante y más aún enlazado la tecnología con la plataforma Classroom tendremos estudiante de calidad educativa.

3.2.3. Objetivo de la Propuesta.

- Establecer un Entorno Virtual de Aprendizaje para mejorar el aprendizaje matemático a través de los recursos y uso de herramientas Web 2.0 que posee la plataforma.
- Incorporar en la plataforma Classroom, recursos, herramientas Web 2.0 interactiva con contenido multimedia didáctico, juegos, ejercicios para el refuerzo del aprendizaje matemáticos de educandos.

3.2.4. Análisis de Factibilidad

Es factible el presente trabajo a raíz de cuatro puntos fundamentales:

De óptima operatización.

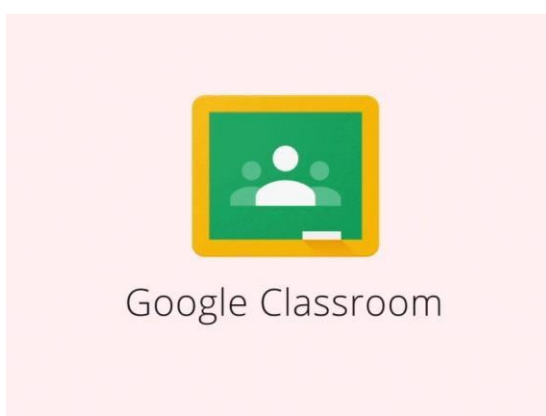
Que no demande mayores inversiones económicas. · Fácilmente adaptable.

- Que presente características técnicas e integra.

3.2.5. La Propuesta.

La Plataforma virtual Google Classroom: está organizada siguiendo una secuencia lógica para el aprender constructivamente conocimientos se puede utilizar en Blended Learning, aprendizaje combinado con educación a distancia y como Flipped Classroom aprendizaje inverso. La principal plataforma surge un 20 de agosto 2002, de allí en adelante y hasta hoy han aparecido nuevas versiones actualizada de fácil dominio. Es así que en julio de 2008 obtuvo suscritos 21 millones, repartidos en 46.000 sitios a nivel mundial estando utilizado en 91 idiomas.

Google Classroom es dinámico, divertido y agiliza una gama de repertorio de modos para la enseñanza y el aprendizaje. Permite utilizar todo tipo de documento desde el drive hasta software y hardware que se puede personalizar. cómo (reproducir, crear animaciones avatar, grabar en YouTube, páginas Web, Blog, vídeo conferencia, teletrabajo, aprendizajes inversos, aprendizajes combinados también ver el grado de conocimiento que tiene un estudiante por medio de sus herramientas de evaluación.) o evaluación.



3.2.6. Matriz de resumen

Esta matriz es interrelacionar la estructura y componentes del producto con los fundamentos teóricos que se emplearon, el porqué de los mismos; de igual forma, hacer corresponder las partes del producto con las tecnologías metodología, herramientas, técnicas y que fueron utilizadas.

Tabla 3 Matriz de resumen.

Ejes o partes principales del Proyecto:	Breve descripción Sustento teórico que se aplicó los resultados en la construcción del proyecto de cada parte	Metodologías, de herramientas técnicas y tecnológicas que se emplearon
---	---	--

1 Tecnologías La educación de Según (OCU,2010) pudo Metodología de la hoy urge la constatar que las Tic se han conectismo permite información y aplicación de las convertido en una el nuevo

comunicación TIC necesidad latente y, por ende, conocimiento por (Tic)en el prioritaria en las medio de las aula. tendencias mundiales que ha tecnologías.

experimentado la humanidad en (Siemens,2004) las últimas décadas sobre todo con el nacimiento de la internet.

2 Aprendizajes Nuevos Aprender con tic es un espacio Pozo (2005, p. 61– con Tic conocimientos que tiene el estudiante en 62). que el

gracias a la utilizar instrumentos constructivismo en navegación en tecnológicos como Scratch que las escuelas está sitios y redes de la aprendes jugando empezando a ser

Web que se enrola un slogan o una en el aprendizaje imagen de marca

usando por eso el

herramientas aprendizaje con Tic virtuales. es una moda.

3 Entorno El Entorno Virtual Los espacios donde El EVA Como Virtual de de Aprendizaje es tiene lugar hoy en día espacio permite

Aprendizaje un espacio el aprendizaje aprender por medio

de matemática educativo que informal proporcionado, de herramientas el en

segundo de tiene como pate principalmente, por las Tic; aprendizaje así dice

básica para la primordial una especialmente, aquellas que “La asignatura, U.E.

“Kerly plataforma en este necesita esta arma para tiene una relación Quijije

Mero” caso Classroom apoderarse del conocimiento. íntima entre las

Montecristi. para trabajar con matemáticas y el los estudiantes mundo material

y mediante social en términos herramienta epistemológica.”

(, digitales Alfaro, & Gamboa matemática .2012).

4 Plataforma De Versión Lleva a cabo las labores propias Todo ello de forma

Classroom gratuita de Google de la docencia en el que reina el simulada sin que

donde se puede aprendizaje combinado y medie una

	personalizar e incrusta las herramientas	aprendizajes inversos de manera interacción física asincrónica y sincrónica entre docentes y alumnos. virtuales del saber.
5	Recursos, programas soportes y sitios web Herramientas ampliamente Web 2.0	Son etc. facilitando la revisión y aporte Prezi, Slideshare, Issuu Scribd, Herramientas que Avatar, Blog, Voky Kahoot, mejoran el Quizlet, Slides, YouTube aprendizaje Quizizz, Nick from, Powtoon, https://juandomingo.com/2011/02/28/100-herramientas-de-laweb-2-0-para-elaula/ Canvas, Moodle, Symbaloo, farnos.wordpress.co Dropbox, Educaplay, Cmaptool, m/2011/02/28/100- Jindo, Slides, MilAulas, herramientas-de- Exelearning, Scratch, laweb-2-0-para- elaula/ Classdojo, Quivervision, Classscrap, Genially, Canva, Ivoox, Soundcloud, Auda City etc. de comentarios del público al que van dirigidas

Elaboración: Propia.

Entorno Virtual de Aprendizaje y uso de herramientas Web 2.0 como plataforma para el aprendizaje.

Refuerzo de matemática

Segundo Año de E.G. B

Unidad Educativa

“Kerly Quijije Mero”



Autor

LCDO: WILMER LUCAS ARTEAGA

Montecristi-2020

Elaboración: Propia.

INDICE

Ilustración 5 INDICE

Portada.	1
Portadilla.	2
Índice.	3
Introducción.	4
Objetivo General/Objetivo Específicos.	5
Planificación de talleres.	6
Sesión Uno: E.V.A Google Classroom.	7
Sección Dos Los números.	9
Sección Tres: la Suma o adición.	10
Sección Cuatro: La Resta o sustracción.	11
Sección Cinco: La multiplicación concepto ejercicios.	12
Sección Seis: La División, concepto ejercicios.	13

Elaboración: Propia.

1.-Datos Informativo

Tabla 4 Datos informativo.

Nombre de la Institución	Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero”
Provincia	Manabí
Cantón	Montecristi

Parroquia:	Montecristi
Comunidad	Sitio Cárcel-Eloy Alfaro
Sector	Educación
Sección	Educación General Básica
Beneficiarios directos	Estudiantes de Segundo Año de EGB.
Beneficiarios indirectos	Docentes de Matemática.
Autor:	Diplomado. Wilmer Alberto Lucas Arteaga
Ámbito de estudio	Matemática.

Elaboración: Propia.

3.-Fundamentación.

Sus avances que ha tenido la Tecnología de la Información y Comunicación con Entornos Virtuales de Aprendizaje fija una holística y practica en toda carrera del profesional de secuencia, disciplina y saberes. Es así que, la acelerada evolución del mundo virtual lo invita la innovación y dominar conocimientos con herramientas de trabajo Web2.0 relacionados íntimamente con esta asignatura. El dominar aprendizajes fundamentales, un correcto manejo y operatividad de igual manera contenidos pedagógicos propios de la profesionalización es parte del abismal logro tecnológico en el mundo aperturando nuevas oportunidades laborales abriendo nuevos campos a actividades específicas que requieren mucha capacitación, pero todo de la mano con la ciencia y las matemáticas, que en su aprendizaje está inmerso la formación del profesional reflexivo, crítico y constructivo. Con Entorno Virtual de Aprendizaje y uso de herramientas web 2.0 muy vital en la actualidad para la enseñanza en el refuerzo de

matemáticas, porque motiva el aprendizaje de los niños, rompiendo todo paradigma e insertándolo al maravilloso mundo del conectivismo.

4.- Presentación

El Entorno Virtual de Aprendizaje está elaborado con herramientas Web 2.0 como ayuda al aprendizaje estudiantil para comprensión, análisis, aplicación en contenido teórico y procedimental de matemática, con recursos, material didáctico innovadores que despierta el interés y la creatividad en el trabajo de los estudiantes desarrollando la habilidad mental, con aplicación de estrategias metodológicas de fácil comprensión y de gran beneficio para el medio educativo en matemática y con la tecnología.

5.-Objetivos.

La siguiente propuesta propone los siguientes lineamientos en base al desarrollo del Entorno Virtual de Aprendizaje y uso de herramientas Web 2.0 para el refuerzo de matemáticas.

1.-Fundamentar los referentes teóricos para el aprendizaje de matemática en los estudiantes del segundo A.G.B. mediante uso de herramientas Web 2.0 en la plataforma Google Classroom.

2.-Determinar a través de una evaluación diagnóstica las destrezas con mayores dificultades en el área de Matemáticas en los estudiantes del Segundo año de básica de la Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero” Montecristi.

3.-Desarrollar un Entorno Virtual de Aprendizaje basado en la herramienta Classroom adaptando recursos Web 2.0 para el refuerzo de matemáticas en los estudiantes de segundo año de educación general básica.

4.-Valorar por medio de expertos del área en Entorno Virtual de Aprendizaje desarrollado como apoyo al proceso enseñanza aprendizaje en el refuerzo de matemáticas del segundo año de Básica.

6.-Contenidos y funcionamiento

El Entorno Virtual de Aprendizaje y uso de herramientas Web 2.0 para el refuerzo de matemáticas en la plataforma Classroom se estructura de 7 sesiones de trabajo cumpliendo en un tiempo estimado de 45 minutos, es decir cada tema 5 horas clases, durante 26 horas de durabilidad interactiva en la enseñanza aprendizaje.

Tabla 5 Funcionamiento del E.V.A.

ACTIVIDAD SESIÓN UNO	FECHA	TIEMPO	ESPACIO
Entorno Virtual de Aprendizaje Plataforma Google Classroom, instalación	lunes 13-04-2020	45 min.	Sala de computación.
Herramientas Web 2.0 como Kahoot, Quizlet, Slides, YouTube.	martes 14/04/2020	45 min	Online
Instalación de Quizizz, Symbaloo, Cmptool, Cmatoolcloou	Miércoles 14 /04/2020	45 min.	Online.

Jindo, Slides, Scrath, Avatar, GoConqr.	Jueves 15/04/2020	45 min.	Online.
Blogger, Zoom, Prezi	viernes 16/04/2020	45 min.	Online.
ACTIVIDAD SESIÓN DOS	FECHA	TIEMPO	ESPACIO
La numeración.	lunes 20/04/2020	45min	Sala de computación.
Materia de revisión	martes 21/04/2020	45 min.	Online
Ejercicios	miércoles 22/04/2020	45 min	Online
Videos, tareas foros	jueves 23/04/2020	45 min.	Online
Juegos interactivo y evaluación	viernes 24/04/2020	45 min	Online
ACTIVIDAD SESIÓN TRES	FECHA	TIEMPO	ESPACIO
LA SUMA O ADICIÓN	lunes 27/04/2020	45min.	Sala de computación
Materia de revisión	martes 28/04/2020	45 min.	Online
Ejercicios	miércoles 29/04/2020	45 min	Online
Videos, tareas foros	jueves 30/04/2020	45 min	Online
Juegos interactivo y evaluación	viernes 01/05/2020	45 min	Online
ACTIVIDAD SESIÓN CUATRO	FECHA	TIEMPO	ESPACIO
LA RESTA O SUSTRACCIÓN	lunes 04/05/2020	45min	Sala de computación
Materia de revisión	martes 05/05/2020	45 min.	Online
Ejercicios	miércoles 06/05/2020	45 min	Online
Videos, tareas foros	jueves 07/05/2020	45 min	Online
Juegos interactivo y evaluación	viernes 08/05/2020	45 min	Online

ACTIVIDAD SESIÓN CINCO	FECHA	TIEMPO	ESPACIO
LA MULTIPLICACIÓN	lunes 11/05/2020	45min	Sala de computación
Materia de revisión	martes 12/05/2020	45 min.	Online
Ejercicios	miércoles 13/05/2020	45 min	Online
Videos, tareas foros	jueves 14/05/2020	45 min	Online
Juegos interactivo y evaluación	viernes 15/05/2020	45 min	Online
ACTIVIDAD SESIÓN SEIS	FECHA	TIEMPO	ESPACIO
LA DIVISIÓN	lunes 18/05/2020	45min	Sala de computación
Materia de revisión	Martes 19/04/2020	45 min.	Online
Ejercicios	miércoles 20/05/2020	45 min	Online
Videos, tareas foros	jueves 21/05/2020	45 min	Online
Juegos interactivo y evaluación	viernes 22/05/2020	45 min	Online

Fuente: Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero”

Elaboración: Propia.

En cada sesión de trabajo se establece usar la Plataforma Google Classroom y adaptar recursos web 2.0 para el refuerzo matemático además seguir las recomendaciones para mayor eficacia y eficiencia.

7.-Recomendaciones

- La Unidad Educativa “Kerly Quijije” gestione con mesura el desarrollo del Entorno Virtual de Aprendizaje en todas las asignaturas, permitiendo reiteradamente el uso Tic del estudiante. Con apoyo docente para lograr aprendizajes significativos.
- Las autoridades educativas faciliten apoyo total a los docentes para que se innoven perennemente en tecnología de la información y comunicación en el aula y apliquen otras herramientas.
- La comunidad educativa incentive a los estudiantes que la enseñanza aprendizaje sea mediado en Tic por los resultados comprobados.

8.-Valoración

El Entorno Virtual de Aprendizaje para el refuerzo de matemática lleno las expectativas como lo podemos apreciar en el Anexo C validada por usuarios y especialistas que motivan a usar la Plataforma Google Classroom.

9.-Planificación de actividades en talleres.

La siguiente tabla muestra la planificación de todas las actividades para reforzar el aprendizaje de matemática en 2do año E.G.B. Para acceder puede navegar al siguiente link:

<https://classroom.google.com/u/1/h>

Tabla 6 Planificación de actividades en el E.V.A

ACTIVIDAD SESIÓN	REFERENTE	DESCRIPCIÓN
UNO		
Entorno Virtual de Aprendizaje	Inicio Google Classroom	Hora: 10h20 – 11h05 A.M Actividad: Navegar en la plataforma Classroom y explorar sus componentes.
DOS		
La numeración.	Material de revisión	Hora: 10h20 – 11h05 A.M Actividad: Revisar el ambiente del Classroom.
TRES		
LA SUMA O ADICIÓN	Ejercicios	Hora: 10h20 – 11h05 A.M Actividad: Aprender sobre Adiciones.
CUATRO		
LA RESTA O SUSTRACCIÓN	Videos, tareas, foros	Hora: 10h20 – 11h05 A.M Actividad: Aprender sobre sustracciones.
CINCO		
LA MULTIPLICACIÓN	Material de revisión	Hora: 10h20 – 11h05 A.M Actividad: conocer sobre la multiplicación, concepto.
SEIS		
LA DIVISIÓN	Evaluación juego Matemático	Hora: 10h20 – 11h05 A.M Actividad: conocer sobre la División y evaluar.

Fuente: Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero”

Elaboración: Propia.

El Entorno Virtual de Aprendizaje permitirá reforzar matemática mediante paradigmas conectivista con actividades de aprendizajes inverso y continuo aplicando herramientas Web asincrónica, y sincrónica para lograr el aprendizaje esperado y significativo.

10.-Recursos

Para implementar el Entorno Virtual de Aprendizaje hemos utilizado recursos hardware y software, útiles de oficina, también de la Unidad educativa y Recursos humano detallado a continuación.

11.-Institucionales

- Universidad Tecnológica Israel:
- Escuela de Postgrados
- Maestría en Educación.
- Mención: Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.
- Unidad Educativa “Kerly Quijije”
- Sala de Computación, área de Matemática.

12.-Recursos Humanos

- Autoridades
- Especialistas área de Matemática
- Investigador
- Tutores.
- Estudiantes.

13.-Recursos Materiales

- Internet.
- Pendrive.
- Teléfono convencional.
- Celulares, Table, Apple, AAP.
- Resmas de papel bond.
- Resaltadores, lápiz de minas.
- Minas HB 0.5mm.
- Borrador, esferográficos
- Carpetas de manila
- Material bibliográfico (libros, revistas, periódicos.etc.)

14.-Recursos ontología (Hardware)

- Computador laptops Lenovo Corei7.
- Flash Drive USB 2.0 de 8Gb
- DVD
- CD
- Celulares.

15.-Recursos ontología (versión virtual)

- Google Drive.
- Classroom.
- Microsoft office Profesional 2019 plus.
- Windows 10.
- Redes sociales WhatsApp, Messenger, Facebook, Instagram.

16.-Recursos Económicos

La tabla 3.3 Demuestra todos los recursos utilizados para el logro del proyecto como recursos de ontología, software, hardware, recursos de oficina, recursos de traslado, entre otros.

Tabla 7 Recursos económicos del E.V.A de matemática

Nº	DETALLE	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	VALOR TOTAL
1	Computador, Laptops Lenovo Core i7.	c/u	1	850	850
2	Flash Drive USB 2.0 de 64 Gb	c/u	1	20	20
3	Minas HB 0.5mm	c/u	2	0,8	1,6
	Resaltadores	c/u	2	0,8	1,6
4	Resmas de hojas de papel bond	c/u	2	3	6
5	Lápiz de minas	c/u	1	1,1	1,1
6	DVD's	c/u	3	0,3	0,90
7	Esferográficos	c/u	3	0,3	0,9
8	Borrador	c/u	1	0,25	0,25
9	Libro	c/u	1	45	45
10	Carpetas de manila	c/u	2	0,55	1,1
11	Internet	hora	240	0,7	160,8
12	Copias	c/u	110	0,02	2,2
13	Impresiones	c/u	1200	0,05	60
14	Hosting y dominio	c/u	1	80	80

15	Transporte urbano	coste	67	0,3	20,1		
16	Transporte Rural	coste	130	1	130.00		
	SUB-TOTAL			-----	-----	-----	1.340,65
	Imprevistos (5%).			-----	-----	-----	80
	TOTAL						1420,65

Fuente: Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero” Elaboración:

Propia.

Su financiamiento será de parte de la Unidad Educativa “Kerly Quijije”.

17.-Evaluación

La evaluación se constata en la experiencia y practica de los estudiantes del 2do Año de E.G.B en el Entorno Virtual de Aprendizaje como se detalla la tabla 3.4 donde se observa la calificación satisfactoria.

Tabla 8 Pre-test Entorno Virtual de Aprendizaje de matemática 2do Año E.G.B.

ASPECTOS	Entorno Virtual			La numeración			La adición			La sustracción			La multiplicación			La División		
	Classroom																	
RESULTADOS																		

Nº de	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Aprendizaje matemático																		

MS

S

PS

Leyenda:

MS -> Muy satisfactorio Valor: (3) S -> Satisfactorio Valor: (2) PS -> Poco satisfactorio Valor: (1)

Fuente: Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero”

Elaboración: Propia.

En la tabla 3.5 se observa la aplicación, experiencia, trabajo y capacidad, en el dominio del Entorno Virtual de Aprendizaje para el refuerzo de matemáticas para así fortalecer el aprendizaje en virtud de adquirir mejor rendimiento numérico y razonamiento lógico usando Google Classroom con sus herramientas Web 2.0.

Tabla 9 Aplicación, experiencia, trabajo y capacidad, en el dominio del Entorno Virtual de Aprendizaje

ASPECTOS	Entorno Virtual			La numeración			La Adición o Suma			La sustracción o resta			La Multiplicación			La División		
	Classroom																	
RESULTADOS																		

Nº de	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3

Aprendizaje matemático

MS

S

PS

Leyenda:

MS -> Muy satisfactorio Valor: (3) S -> Satisfactorio Valor: (2) PS -> Poco satisfactorio Valor: (1)

Fuente: Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero”

Elaboración: Propia.

La evaluación de usuario, la valoración de especialistas, la aplicación de los instrumentos de investigación, las encuestas, las fichas, los test son los descriptores de la eficiencia del Entorno Virtual de Aprendizaje para refuerzo de Matemática y debe ser empleado y capitulado en todos los niveles de básica debido a que las plataformas educativas desarrollan herramientas Web 2.0 para la eficiencia del trabajo de ontología docente.

El financiamiento establecido como recursos económicos será costado por la Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero”

CONCLUSIONES.

Al implementar un Entorno Virtual de Aprendizaje con el uso de herramientas Web 2.0 en la Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero” del Cantón Montecristi se logró mejorar la forma de enseñar y aprender a otro nivel la asignatura porque redujo inmediatamente gran número de estudiantes al refuerzo de Matemáticas constatando que las TIC son atómicas herramientas que los docentes deben usar constantemente, no sólo porque este

en la constitución de obligación de estado o fuerza mayor, para así aislar métodos tóxicos tradicionales, y direccionarlos a construir aprendizajes significativo.

Por otra parte, el trabajo se pudo sustentar con diferentes referentes teóricos los cuales marcan la pauta para lograr un cambio en el aprendizaje tradicional de Matemática en los estudiantes del Segundo A.G.B. mediante uso de herramientas Web 2.0, entre los cuales destacan: George Siemens en 2004. (Albert Einstein, 2014). (MINEDUC EC, 2017). (Piaget, 2019). (Uzcátegui. & Aguilar, 2019).

Es determinante realizar una evaluación diagnóstica en el alumnado para así conocer las destrezas que requiere reforzar el aprendizaje Matemático de suma urgencia para buscar y seleccionar las mejores herramientas Web 2.0 más idóneas y despertar el interés que le motive a trabajar con interacción virtual entre docentes, alumnos y padres de familia desde la utilización de medios tecnológicos que encaminan a una educación de calidad.

El Entorno Virtual de Aprendizaje con su plataforma Classroom debe ser desarrollado a su máximo nivel por la institución con el fin de que los estudiantes, docentes se encariñen y la utilicen de manera sincrónica y asincrónica toda la plataforma con sus recursos tecnológicos en sus clases de matemáticas, para cambiar notablemente la enseñanza al utilizar EVA en todas las asignaturas y formar estudiantes al estilo de países desarrollado.

La valoración de experto comprobó que las tecnologías de la información y comunicación con toda su infraestructura ayuda a los estudiantes a mejorar el aprendizaje matemático con indagar, construir, valorar y transferir nuevos conocimientos dentro de la institución con el conectivismo permitiendo comunicarnos e informarnos desde cualquier parte del mundo con internet.

Ni pandemias, desastres, ni fenómenos detiene la conexión, sus nuevos estilos como con eficiencia y eficacia forman al nuevo profesional que es y será nuestra futura autoridad de la patria, los niños.

RECOMENDACIONES:

- Que el personal docente impulse su labor con el Entorno Virtual de Aprendizaje para que su enseñanza este a la par del mundo moderno donde el estudiante con el apoyo de las Tic comprenda de manera dinámica y efectiva, el aprendizaje significativo.
- Enriquecer el entorno virtual de aprendizaje Google Classroom incrustando con otras herramientas y recursos virtuales para que sea más divertida y eficaz la Plataforma augusto a la realidad del estudiante.
- Fortalecer perennemente la innovación en tecnologías de la información y comunicación docente para dominar software o hardware ya entrar a la dimensión sincrónica y asincrónica computarizada en la enseñanza aprendizaje de vuestros estudiantes.
- Esta obra queda plasmada dentro de la comunidad educativa pensando en otros investigadores que proyecten luz verde de otras plataformas educativas virtuales de compatibilidad PHP7 con creaciones de contenidos H5P más completas y enrumbar al aprendizaje integral de la niñez, adolescencia y juventud que busca ser un profesional de conocimientos horizontales útil a su Patria.

BIBLIOGRAFÍA EMPLEADA

ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR. (2010). *Conjunto de*

estrategias planificadas que complementan ,consolidan o enriquecen la acción educativa. (tercer año de educación ed.). Quito, Pichincha, Ecuador: Mineduc.

Recuperado el 01 de 06 de 2020, de

<https://www.academia.edu/14453803/ACTUALIZACION%20DE%20LA%20EVALUACION%20DE%20LA%20CALIDAD%20DE%20LA%20ENSEÑANZA%20EN%20EL%20ECUADOR>

Aguirre. (2018). Recursos tic en la enseñanza de las matemáticas :retos y perspectiva.

En Aguirre, & Scielo (Ed.), *Utilizando las tecnologías de la información y comunicación por norma mundial.* (págs. 15-40). Manizales, Caldas, Colombia:

Scielo. Recuperado el 05 de 06 de 2020, de

<http://www.scielo.org.co/pdf/entra/v14n2/1900-3803-entra-14-02-198.pdf>

Albert Einstein. (2014). *“El arte más importante de un maestro es saber despertar en sus estudiantes la alegría de conocer, de aprender y de crear”* Albert Einstein.

España: Unknown. Recuperado el 1 de 06 de 2020, de

<http://climateaprendizaenelaula.blogspot.com/>

Alonso, & Gallego. (2007). Sentido transmisivo de enseñanza,sentido constructivismo.

(Alonso, & Gallego, Edits.) *De curriculum y Formación de Profesorado, 11(2),*

5-15. Recuperado el 05 de 06 de 2020, de

<https://www.redalyc.org/pdf/567/56711209.pdf>

Anzola. (2017). tienen un acceso común a un repertorio compartido de recursos,

historias, conceptos y herramientas; y mantienen sus relaciones a través del

compromiso, la confianza y la motivación mutua.”. En Anzola, & Citsem (Ed.),

Técnicas y metodologías para el aprendizaje cooperativo y obicuo en la

construcción de comunidades virtuales. (Vol. 3, págs. 15-40). Madrid, Madrid,

España: Citsem. Recuperado el 05 de 06 de 2020, de

https://www.citsem.upm.es/administrator/components/com_jresearch/files/publications/ORIOL_BORRAS_GENE-1-100.pdf

Ardilla. (2013). Inteligencia ¿Qué sabemos y qué nos falta por investigar? (Ardilla, Ed.)

Scielo, 25(134), 4-10. Recuperado el 05 de 06 de 2020, de

<http://www.scielo.org.co/pdf/racefn/v35n134/v35n134a09.pdf>

Ausubel. (1998). *Psicología educativa y la labor docente.* (Ausubel, Ed.) New York,

New York, EEUU: Utem virtual. Recuperado el 06 de 06 de 2020, de

http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid_745/contenidos_ar/39247_david_ausubel.pdf

- Bransford, & Stein. (2015). La resolución de problemas de Matemáticas. En Bransford., Stein., L. BLANCO, Janeth Cardenas, & A. Caballero (Edits.), *La resolución de problemas de Matemáticas*. (págs. 13-15). España, España: mascvuex. Recuperado el 02 de 06 de 2020, de https://mascvuex.unex.es/ebooks/sites/mascvuex.unex.es/mascvuex.ebooks/files/files/file/Matematicas_9788460697602.pdf
- Brown., Organista, , H., & Lavigne,. (2016). En O. &. Henríquez, *Evaluación de aprendizaje significativo y estilos de aprendizaje* (págs. 5-6). Santiago, Santiago, Chile: Dialnet. Recuperado el 05 de 06 de 2020, de <file:///C:/Users/Wilmer/Downloads/Dialnet-EvaluacionDeGV9Jm2u7rmsCe65wKzPTw5jtS38n2tVEGiApre-6383445.pdf>
- Castro. (2011). CUERPO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN. (Castro, Ed.) *XXII Congreso internacional de teoría de la educación.*, 2-5. Recuperado el 10 de 06 de 2020, de <http://www.cite2011.com/Comunicaciones/Escuela/016.pdf>
- Constitución de la República Art.80. (2004). *El estado fomentara la ciencia y tecnología*. (C. d. República, Ed.) Quito, Pichincha, Ecuador: Constitución de la República. Recuperado el 06 de 06 de 2020, de <https://pdba.georgetown.edu/Parties/Ecuador/Leyes/constitucion.pdf>
- Cuéllar. (2015). Las relaciones familiares son más intensas que las que se producen en otros contextos y ayudan a desarrollar competencias que se requerirán en esos otros. En Cuellar, & Samfyc (Ed.), *atención al adolescente*. (Vol. 8, págs. 2528). Granada, España: Samfyc. Recuperado el 05 de 06 de 2020, de <https://www.samfyc.es/pdf/GdTAdol/2015009.pdf>
- Dewey. (1998). *Filosofía para Niños y Niñas (FPNN): una oportunidad diferente para pensar en la escuela* (Vol. 43). (Dewey, Ed.) New York, Burlington, Vermont, Estados Unidos: Intec. Recuperado el 05 de 06 de 2020, de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/870/87060157003/html/index.html>
- Einsten. (05 de 05 de 2017). “Nunca consideres al estudio como una obligación, tómallo una oportunidad para penetrar en el bello y maravillosos mundo del saber ”. (Pinterest.es, Ed.) *Pinterest.es*, 4-5. Recuperado el 03 de 06 de 2020, de https://www.pinterest.es/pin/454089574909283981/?nic_v1=1aizyjI2qXAgtvHtvwG0%2BJVVsEwOFSyLgjH2m5c8emE66pjdExmgp47BAdKTrCJ7H

- Escudero. (2014). *las Tic en la educación formal depende del diseño tecnopedagógico de las actividades de enseñanza aprendizaje y del uso de herramientas donde existe clasificación, funciones y compatibilidad mediando las relaciones entre los tres elementos, profesor,alumn* (Vol. 8497322185). (S. Paraninfo, Ed.) Valencia: Escudero. Recuperado el 26 de 05 de 2020, de https://books.google.com.ec/books/about/Procesos_de_venta.html?id=VtrECgAAQBAJ&redir_esc=y
- George Bernard Shaw. (1950). Sólo triunfa en el mundo quien se levanta y busca a las circunstancias y las crea si no las encuentra. *Proverbios: Frases y citas célebres*, 18-25.
- Gil. (2002). TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN PARA LAS ORGANIZACIONES DEL SIGLO XXI. (User, Ed.) *DEPOSITO LEGAL*, 5, 78-79. Recuperado el 05 de 06 de 2020, de <file:///C:/Users/Wilmer/Downloads/Dialnet-TecnologiaDeInformacionYComunicacionParaLasOrganiz-3217615.pdf>
- Hernández, Fernández, & Baptista. (2014). la investigación cualitativa y cuantitativa cada una es importante, valiosa y respetable por igual”. En F. & Hernández, *la investigación cualitativa y cuantitativa cada una es importante, valiosa y respetable por igual*” (págs. 25-27). COLIMA, COLOMBIA. Recuperado el 02 de 06 de 2020, de <https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion.php>
- Ibañez. (2003). Tecnologías en ambientes de aprendizajes. (Ibañez, Ed.) *Iberoamericana de educación*, 2, 4-6. Recuperado el 05 de 06 de 2020, de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/528Lucero.PDF>
- INEVAL. (2017-2018). *Ineval presenta resultados educativos*. (ineval, Ed.) QUITO, Pichincha, Ecuador: Ineval. Recuperado el 01 de 05 de 2020, de <https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presenta-resultados-educativos-20172018/>
- Mandela. (14 de JUNIO de 2019). La educación es el arma más poderosa para cambiar el mundo. (G. SANCHEZ, Ed.) *LA MENTE ES MARAVILLOSA*, 5-6. Recuperado el 02 de 06 de 2020, de <https://lamenteesmaravillosa.com/laeducacion-es-el-arma-mas-poderosa-para-cambiar-el-mundo/>
- Meng. (2005). *Times New Roman & El fin de la educación es la mejora*. (Meng, Ed.) Madrid, España: Seeci. Recuperado el 05 de 06 de 2020, de

<http://www.seeci.net/cuiciid2013/PDFs/UNIDO%20MESA%202%20DOCENCIA.pdf>

- MINEDUC 2010. (2010). *Currículo educación general Básica*. (MINEDUC, Ed.) Quito, Pichincha, Ecuador: Ministerio de educación. Recuperado el 05 de 06 de 2020, de <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/>
- MINEDUC EC. (2017). *estándares de calidad educativa del ministerio de educación*. (M. d. educación, Ed.) Quito, Ecuador: Mineduc ec. Recuperado el 01 de 06 de 2020, de <https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/12/Manual-para-la-implementacion-de-lostandares-de-calidad-educativa.pdf>
- OCU. (2010). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación*. (Las Tic en el futuro de la educación. ed.). (OCU, Ed.) Miami, Florida, Dade, Florida: Fundación Santillana. Recuperado el 05 de 06 de 2020, de https://www.fundacionsantillana.com/PDFs/xxii_semana_monografica.pdf
- OREALC/UNESCO Santiago. (2013). La Agenda Digital europea en una de las iniciativas propone incluir en la estrategia formativa un buen desempeño en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en todo el sistema pedagógico para todos los niveles de educación hasta. (E. Severin, Ed.) *ENFOQUES ESTRATEGICOS SOBRE LAS TIC EN EDUCACIÓN*, 50-62. Recuperado el 20 de 05 de 2020, de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>
- Pérez. (2015). La participación de la familia y su vinculación en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en contextos escolares. En Pérez, & Redaly (Ed.), *La participación de la familia y su vinculación en los procesos de aprendizajes*. (págs. 14-15). Bogota, Bogota, Colombia: Diversitas. Recuperado el 05 de 05 de 2020, de <https://www.redalyc.org/pdf/679/67932397003.pdf>
- Piaget. (2019). en conjunto estudiantes y docentes se enrumbe a una mejor enseñanza aprendizaje comenzando desde los iniciales y preparatoria que es allí el punto de partida para aprender como dice. (C. Londoño, Ed.) *eligeeducar*, 8-9. Recuperado el 25 de 05 de 2020, de <https://eligeeducar.cl/segun-jean-piagetestas-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo>

- Roman, B. &. (25 de 02 de 2016). “la formación de los ciudadanos de hoy que requiere de sistemas y escuelas que incorporen recursos tecnológicos a los procesos de enseñanza y aprendizaje. (BUSTOS, Ed.) *Academia*, 25-27. Recuperado el 04 de 06 de 2020, de <https://www.academia.edu/RegisterToDownload#BulkDownload>
- Ruiz, & del Valle. (2013). Las nuevas tecnologías como herramientas que facilitan la educación formativa en la educación. En R. &. Valle, *Las nuevas tecnologías como herramientas que facilitan la educación*. (págs. 5-7). Madrid, Madrid, España: seeci. Recuperado el 05 de 06 de 2020, de <http://www.seeci.net/cuiciid2013/PDFs/UNIDO%20MESA%20%20DOCENCIA.pdf>
- Sánchez. (04 de 2018). la metodología enfoca el análisis de sus características, cualidades y debilidades para un buen aprendizaje”. (O. R. Sánchez, C. Collazoz, & T. Jiménez, Edits.) *Tecnologías*, 21(41), 115-134. Recuperado el 01 de 06 de 2020, de <http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>
- Santiago 1.5. (2017). *Si alguno de ustedes le falta sabiduría, pídale a Dios, y él se la dará*. (Vols. 1-888-795-7). (J. A. Perez, & J. A. Pérez, Edits.) Belén: Xlibris. Recuperado el 24 de 05 de 2020, de <https://books.google.com.ec/books?id=rtcvDwAAQBAJ&pg=PT24&lpg=PT24&dq=%E2%80%9CSi+alguno+de+ustedes+le+falta+sabidur%C3%ADa,+p%C3%ADdasela+a+Dios,+y+%C3%A9+se+la+dar%C3%A1.+%E2%80%9C&source=bl&ots=qz05wAlyBt&sig=ACfU3U1cCWF3ErF2uHcipdIoTyWvFc1zw&hl=es-4>
- Serrano,. (2009). Con las técnicas documentales se persigue encontrar información socialmente cristalizada, ya sea cuantitativa o cualitativa, elaborada por otros estudios e investigaciones. En Serrano, & E. RED (Ed.), *TECNICAS CUALITATIVAS ,CUANTITATIVAS*. (pág. 129). BARCELONA, ESPAÑA: EN RED. Recuperado el 05 de 06 de 2020, de <https://www.tesisred.net/bitstream/handle/10803/336972/TESIS%20Repensar%20la%20Indagaci%C3%B3n%20Apreciativa%20desde%20la%20perspectiva%20de%20su%20plasticidad.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Uzcátegui., & Aguilar. (2019). A este modo de adquirir conocimiento, algunos autores lo han denominado aprendizaje informal (Uzcátegui, & Aguilar 2019). En &.

Uzcátegui, *Aprendizaje informal* (págs. 15-16). Madrid, Madrid, España:
Repositorio uant.es. Recuperado el 02 de 06 de 2020, de
https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/11469/57000_3.pdf?sequence=1

Waldegg. (1998). Principios constructivistas para la educación Matemática. (Waldegg, Ed.) *EMA*, 4(1), 16-31. Recuperado el 05 de 06 de 2020, de
http://funes.uniandes.edu.co/1085/1/46_Waldegg1998Principios_RevEMA.pdf

Wenger. (2019). Comparten cualidades esenciales semejantes a la noción de comunidades de prácticas. En Wenger, *Las comunidades de prácticas facilitan el éxito del aprendizaje*. (págs. 6-7). New yor: cerem. Recuperado el 04 de 05 de 2020, de <https://www.cerem.ec/blog/las-comunidades-de-practicas-facilitan-el-exito-del-aprendizaje>

Yuni. (2006). tecnicas para investigar. En Yuni, J. Yuni, & C. A. Urbano (Edits.), *Recursos Metodológicos para la preparación de proyectos de investigación* (Vol. 2, pág. 63). Cordoba, Rosario, argentina: Brujas. Recuperado el 05 de 06 de 2020, de <https://bibliotecafrancisco.files.wordpress.com/2016/06/tc3a9cnicas-para-investigarvolumen-2-yuni-josc3a9-alberto-y-urbano-claudio-ariel.pdf>

ANEXOS

Anexo: Valoración Especialista.

UNIVERSIAD TECNOLÓGICA ISRAEL.	
VALORACIÓN DE ESPECIALISTA CONTENIDOS DE EVA Y PEDAGOGÍA.	
PLANTILLA DE REVISION DE PLATAFORMA	
1. DATOS PERSONALES	
APELLIDOS: LUCAS ARTEAGA	NOMBRES: WILMER ALBERTO
No. Cedula/pasaporte: 1308666336	Teléfono: 052315138
Título(s) de Tercer Nivel: LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA.	
Título(s) de Cuarto nivel: Diploma Superior en Docencia con El Empleo de Las Tecnologías De La Información y la Comunicación.	
Experiencia docente en total. 18 años.	
Especialista en Cátedras de: EDUCACIÓN BÁSICA	
Instituciones educativas donde ha trabajado y tiempo: UE" MARTHA BUCARÁM DE ROLDOS"12 AÑOS U.E"LA PILA"2 AÑOS U.E" KERLY QUIIJE MERO" 4 AÑOS	
2. FICHA DE VALORACION DE PLATAFORMA Y EN ENTORNOS WEB	
Proyecto: Entorno Virtual de Aprendizaje para refuerzo de Matemática y uso de Herramientas Web 2.0 en Segundo A.E.G.B.	
Propuesta de Tesis para Maestría en Educación MENCIÓN: Gestión del Aprendizaje mediado por TIC	
NOMBRE DE LA PLATAFORMA:	GOOGLE CLASSROOM
Tipo de herramientas utilizadas:	Web 2.0
TITULO REVISADO: Entorno Virtual de Aprendizaje para refuerzo de Matemática y uso de Herramientas Web 2.0 en Segundo A.E.G.B.	
Autor: Diplomado. Wilmer Alberto Lucas Arteaga.	
EVA Sitio WEB revisado: https://classroom.google.com/u/1/c/NzIzNjUzMjA1NDRa https://classroom.google.com/u/1/w/NzIzNjUzMjA1NDRa/t/all https://classroom.google.com/u/1/h	

Nombre de Usuario: lucasarteagawilmeralberto@ gmail.com **Contraseña:** WILMERlucas1
CODIGO DE CLASE jx6aiqb

La valoración se la hace con una escala de 1 y 2 puntos donde: 1 Inadecuado y 2 Adecuado, señale con una X donde corresponda según su apreciación:

Anexo:1. Preguntas a Especialista.

CATEGORIAS	Inadecuado (1)	Adecuado (2)
Navegación		
Presenta barra de navegación superior para identificar en que sitio se encuentra		X
La presentación de menús y temas es accesible		X
Contiene títulos para identificar las actividades		
Diseño de Instrucciones		
Las instrucciones son claras y precisas en actividades, herramientas, contenidos		X
Se indica el tiempo disponible para actividades		X
Identifica los recursos pertinentes a cada tema		X
Contenido – Actividades		
La dimensión pedagógica se identifica en cada tema		X
Se identifica los contenido o materiales imprescindibles de trabajo.		X
Contiene videos explicativos de temas a realizar		X
Relaciona los enlaces a sitios externos apropiados a cada tema		X
Interactividad		
La plataforma propicia la comunicación entre el estudiante y el docente		X
Diseña actividades faciliten la participación del estudiante		X

Utiliza herramientas que establezcan comunicación entre el estudiante y la actividad		X
Enfoque pedagógico		
Lleva el hilo conductual de metodología ERCA		X
La metodología se enmarca en el constructivismo		X
Desarrolla actividades evaluativas al finalizar un tema		X
Se identifica el área las calificaciones que obtiene el estudiante en sus actividades realizadas		X
Trabajo Colaborativo		
Existen actividades que genere el aprendizaje colaborativo (grupos, lluvia de ideas, chat)		X
Se realizan actividades grupales y de apoyo para fomentar la colaboración entre estudiantes		X
Utiliza foros, wikis, para propiciar la comunicación		X
Nivel de Satisfacción del Usuario		
La plataforma es rápida en su acceso		X
El manejo de la plataforma es sencillo		X
Los temas son organizados y tienen secuencia		
La apariencia (colores, tipos de letra, tamaño, organización) de la plataforma es apropiado		X

Sus observaciones al Entorno Virtual de Aprendizaje y comentarios: El Entorno Virtual es un aprendizaje excelente para aquellas personas que trabajan y no tienen el tiempo necesario para realizar sus estudios presenciales, el alumno con sus conocimientos y ayuda del profesor que lo guía realizara sus actividades, el alumno es el dueño de su propio estudio con sus conocimientos a emplear en cada actividad. En este modelo virtual, de aprendizaje dan como resultado que el propio alumno sea capaz de construir su conocimiento con el profesor como un guía y mentor, otorgándole la libertad necesaria para que explore el ambiente tecnológico, pero estando presente cuando tenga dudas o surja algún problema. Además, que permitan precisamente, que el profesor pueda seguir de manera continua el proceso de aprendizaje del alumno y ofrecer observaciones constructivas, sensibles y adecuadas. El estudiante como protagonista de su aprendizaje: La reflexión crítica, la relación de los conocimientos nuevos con los que ya son parte del individuo, nos son más que aprendizaje duradero el aprendizaje significativo supone cuestionamiento y requiere la implicación personal de quien aprende, es decir una actitud reflexiva hacia el proceso y objeto de aprendizaje tendente a que el discente se pregunte que quiere aprender, por qué y para que aprenderlo significativamente.

Valoración Final

Luego de su análisis al producto realizado con su criterio de especialista para el manejo de entornos de aprendizaje identifica que el uso de esta herramienta para el aprendizaje del estudiante en ambientes virtuales es: Muy adecuado Adecuado Poco adecuado

Nombre: VARGAS RODRIGUEZ PATRICIO JAIME CI: 130572693-5

Sus observaciones al Entorno Virtual de Aprendizaje y comentarios: El Entorno Virtual es un aprendizaje maravilloso para quien quiere aprender de cualquier sector en el que se encuentre, es aprender al instante porque tu profesor programa las actividades y el estudiante inmediatamente le llegara la tarea siempre y cuando tenga internet y se pueda conectar, además es el estudio que están aprendiendo los estudiantes de países progresistas que insertan las tecnologías en la educación. Felicito a el autor de este proyecto porque en estos sectores aun no se trabaja así y esta es la mejor opción de aprender desde s u comodidad donde el profesor es el guía de esta forma de aprender y más aun con una plataforma Classroom que está en el Gmail de m anera gratuita, se puede conectar muchas herramientas, puedes programar clase con fecha de entrega etc. Espero que este traba jo sea publicado lo más urgente porque esta plataforma virtual la necesita los estudiantes del país y los profesores.

Valoración Final

Luego de su análisis al producto realizado con su criterio de especialista para el manejo de entornos de aprendizaje identifica que el uso de esta herramienta para el aprendizaje del

estudiante en ambientes virtuales es: Muy adecuado_____X_____ Adecuado Poco

adecuado_____ Nombre: HENRY LENIN
LUCAS_ARTEAGA_____ CI:

1306794585

Sus observaciones al Entorno Virtual de Aprendizaje y comentarios: Mis más sinceras felicitaciones al autor de este entorno virtual de aprendizaje porque es hora de que obra como esta sea utilizada y aplicada a la niñez a nuestros estudiantes de la patria para que estén más preparados en fututos años de educación ;de aquí parte el usar tecnología que es lo que necesita la educación de hoy y también que se innove al docente para que realice con suspicacia el aprendizaje utilizando Tic, porque ver esta plataforma es fácil de utilizar, entonces profesores de mi patria a qui está el arma más poderosa para la enseñanza aprendizaje. Utilícelo que es excelente esta plataforma.

Valoración Final

Luego de su análisis al producto realizado con su criterio de especialista para el manejo de entornos de aprendizaje identifica que el uso de esta herramienta para el aprendizaje del estudiante en ambientes virtuales es: Muy adecuado_____X_____ Adecuado Poco adecuado_____ Nombre: LUCAS BAQUE IRMA ITALIA CI: 130666452-3

Sus observaciones al Entorno Virtual de Aprendizaje y comentarios: El Entorno Virtual para aprender está muy genial, es lo que justo necesitan tener las instituciones educativas, en estos momentos de pandemia, y no solo en este momento es tener como política utilizar estas herramientas porque el estudiante aprende a lo moderno con teorías constructivista. Aprender con este estilo es fundamental porque este entorno de aprendizaje virtual permite conectarse desde cualquier sector y aprender en vivo y en directo. Recomiendo que este proyecto lo hagan llegar a las instituciones ahora que van a iniciar año lectivo en la costa y que se capacite a los docentes a que cambien de paradigma y se posesionen con este nuevo modelo de aprender.

Valoración Final

Luego de su análisis al producto realizado con su criterio de especialista para el manejo de entornos de aprendizaje identifica que el uso de esta herramienta para el aprendizaje del estudiante en ambientes virtuales es: Muy adecuado Adecuado Poco adecuado Nombre: Ricardo Francisco Quijije Baque CI: 1304459371

Aneo 1.5 Especialista: LUCAS BAQUE LILIANA YOCONDA.

Sus observaciones al Entorno Virtual de Aprendizaje y comentarios: El entorno virtual es una opción gratuita que tiene hoy los estudiantes porque esta plataforma lleva la metodología que se enmarca en el constructivismo, existen actividades que genere el aprendizaje colaborativo (grupos, lluvia de ideas, chat) utiliza foros, wikis, para propiciar la comunicación muy bien estructurada (colores, tipos de letra, tamaño, organización) y lo más importante que el docente es el que administra la plataforma entonces hoy se necesitan de este entorno virtual porque allí están las herramientas para que trabaje el estudiante e inmediatamente comparta con sus compañeros y docentes...felicitaciones.

Valoración Final

Luego de su análisis al producto realizado con su criterio de especialista para el manejo de entornos de aprendizaje identifica que el uso de esta herramienta para el aprendizaje del estudiante en ambientes virtuales es: Muy adecuado_____X_____ Adecuado Poco adecuado_____ Nombre: LUCAS BAQUE LILIANA YOCONDA CI: 130753955-9

Anexo 1.6 Especialista. JOSÉ VICENTE NAZARENO CAICEDO.

Sus observaciones al Entorno Virtual de Aprendizaje y comentarios: El Entorno

Virtual es un aprendizaje excelente para aquellas personas que trabajan y no tienen el tiempo necesario para realizar sus estudios presenciales, el alumno con sus conocimientos y ayuda del profesor que lo guía realizara sus actividades, el alumno es el dueño de su propio estudio con sus conocimientos a emplear en cada actividad. En este modelo virtual, de aprendizaje dan como resultado que el propio alumno sea capaz de construir su conocimiento con el profesor como un guía y mentor, otorgándole la libertad necesaria para que explore el ambiente tecnológico, pero

estando presente cuando tenga dudas o surja algún problema. Además, que permitan precisamente, que el profesor pueda seguir de manera continua el proceso de aprendizaje del alumno y ofrecer observaciones constructivas, sensibles y adecuadas. El estudiante como protagonista de su aprendizaje: La reflexión crítica, la relación de los conocimientos nuevos con

los que ya son parte del individuo, nos son más que aprendizaje duradero el aprendizaje significativo supone cuestionamiento y requiere la implicación personal de quien aprende, es decir una actitud reflexiva hacia el proceso y objeto de aprendizaje tendente a que el discente se pregunte que quiere aprender, por qué y para que aprenderlo significativamente.

Valoración Final:

Luego de su análisis al producto realizado con su criterio de especialista para el manejo de entornos de aprendizaje identifica que el uso de esta herramienta para el aprendizaje del estudiante en ambientes virtuales es: Muy adecuado Adecuado Poco adecuado Nombre: JOSÉ VICENTE NAZARENO CAICEDO CI: 210009884 -

Sus observaciones al Entorno Virtual de Aprendizaje y comentarios: Esta plataforma educativa está acorde a lo que se debe aplicar hoy en todas las aulas de la republica por ende lo urge inmediatamente el niño para que aprenda mejor todas las asignatura, pero aquí juega un papel importante el docente que es quien tiene que estar actualizado sus conocimientos y utilice esta herramienta en las aulas, por eso señores docentes aquí tiene una plataforma muy amena para los jóvenes, es gratis, en de fácil uso, y puedes enviar tus tares desde un lugar con internet. Los estudiantes de todo el ecuador utilicen esta plataforma es lo más sofisticado que tiene ustedes, sigan este modelo y tendremos estudiante constructivista y progresista. Felicitaciones señor autor de tan elegante plataforma virtual.

Valoración Final

Luego de su análisis al producto realizado con su criterio de especialista para el manejo de entornos de aprendizaje identifica que el uso de esta herramienta para el aprendizaje del estudiante en ambientes virtuales es: Muy adecuado_____X____
Adecuado Poco
adecuado_____ Nombre: CEVALLOS HERRERA MAGNO FARID CI: 130319088-

Sus observaciones al Entorno Virtual de Aprendizaje y comentarios: El Entorno Virtual

de aprendizaje es fantástico invita a el propio alumno a que sea capaz de construir su conocimiento por medio de esta plataforma que el profesor como un guía y profesional en redes en seleccionar actividades acorde a la realidad , otorgándole la libertad necesaria para que explore el ambiente tecnológico, y así aprenda cuando tenga dudas o surja algún problema inmediatamente se conecte y el maestro o sus compañeros podrán reforzar y entre todos llegar por este medio aun aprendizaje más efectivo. Comento y digo que esta plataforma lo ponga a Quito, Julio del 2020 disposición del ministerio para que lo publiquen y siga este modelo para aprender.

CARTA DE PRESENTACIÓN

congratulations y reverencia al autor de este proyecto que va a ser la semilla para que el Señor:MAGISTER.HENRY LENIN LUCAS.

estudiante mejore en su aprendizaje.

DIRECTOR -DOCENTE ESPECIALISTA EN COMPUTACIÓN DE U.E
"ALTAGRACIA" **Valoración Final**

Luego de su análisis al producto realizado con su criterio de especialista para el manejo de entornos de aprendizaje identifica que el uso de esta herramienta para el aprendizaje del estudiante en ambientes virtuales es: Muy adecuado_____X_____ Adecuado Poco adecuado_____ Nombre: LUCAS POSLIGUA YONNI FABIÁN CI: 1307756591

Asunto: VALIDACIÓN POR CRITERIO DE ESPECIALISTA

Es de mucho sentimiento mediante la presente expresar mis venias de admiración y estima, así mismo darle a conocer que como estudiante de la Universidad Tecnológica

Israel, de la Maestría de Gestión de Aprendizaje Mediado por TIC; comedidamente se requiere la validación de la propuesta para el desarrollo de la investigación y para así optar el grado de Magister.

El título del nombre de la propuesta es” Entorno Virtual de Aprendizaje para refuerzo de matemática y uso de herramientas Web 2.0 en EGB. , razón por el cual se requiere de manera indispensable contar con la aprobación de docentes especializados para la aplicación de la mencionada propuesta, por tal razón he considerado conveniente recurrir a usted, debido a su alto grado de experiencia tanto en docencia, en investigación, experto en el uso de las TIC y líder en temas relacionados en el ámbito educativo.

Reiterando mis sentimientos de respeto y estima, agradezco por su valiosa participación y aporte en beneficio de la educación.

Atentamente;



Lcdo.: Wilmer Lucas

Estudiante de Maestría en TIC U. Israel

Anexo A: Cronograma de la investigación

No	Tareas	Fecha de cumplimiento
1.	Diseño de la investigación	Octubre 2018 – noviembre 2018
2.	Revisión bibliográfica	Noviembre 2018 – diciembre 2018
3.	Elaboración del marco teórico	Enero 2019

4.	Revisión del marco teórico por el tutor y perfeccionamiento por el maestrante	Enero 2019 – Febrero 2019
5.	Elaboración de los instrumentos para el diagnóstico y validación	Marzo 2019
6.	Aplicación de los instrumentos	Marzo 2019
7.	Procesamiento de la información y arribo a generalidades	Marzo 2019
8.	Revisión del diagnóstico de necesidades por el tutor y perfeccionamiento por el Maestrante	Marzo 2019
9.	Elaboración de la propuesta de solución al problema científico	Abril 2019 - junio 2019
10.	Valoración de la propuesta	Diciembre 2019
11.	Revisión de la propuesta de solución por el tutor y perfeccionamiento por el Maestrante	Julio 2019 – noviembre 2019
12.	Elaboración del informe final	Abril 2020
13.	Pre-defensa	Mayo 2020
14.	Perfeccionamiento del informe	Junio 2020
15.	Entrega del informe para defensa, previa aprobación por el tutor	Junio 2020

Fuente: Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero”

Elaboración: Propia.

Anexo B: Encuesta para Docentes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

(Aprobado por: RPC-SO-40-No.524-2015-CES)

ENCUESTA PARA ESPECIALISTAS.

DATOS INFORMATIVOS:



Unidad Educativa.

“Kerly Quijije Mero”

Distrito 13d02 “Jaramijó-Manta-Montecristi” Circuito 15A

OBJETIVO:

Determinar el nivel de uso de Entorno Virtual de Aprendizaje con herramientas Web 2.0, su efectividad y aplicación en la Institución Educativa “Kerly Solange Quijije Mero” periodo 2019- 2020.

INSTRUCCIÓN:

1.- Lea los aspectos referentes al cuestionario que se desarrolla a continuación, marque con una (x) la casilla de respuestas de acuerdo a su criterio.

2.- Para responder cada una de las preguntas, aplique los siguientes patrones:

(5) Siempre (3) A veces (1) Nunca

(4) Casi siempre (2) Casi nunca

3.- Sírvase contestar todo el cuestionario. Sus pensamientos serán utilizados con fines de mejorar aprendizajes.

DATOS GENERALES:

Edad: ____

Género: Masculino ___ Femenino ___

Grado Académico: Magister

Ubicación Geográfica de la Institución: Comuna Cárcel -Eloy Alfaro.

INTERROGANTES:

Tabla 10

No	Pregunta	N	CN	AV	CS	S	Observ.
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	
1	¿Usted conoce Entornos Virtual de Aprendizaje y plataformas para el proceso de enseñanza aprendizaje?						
2	¿Usted conoce aplicativo, recurso, Herramientas Web 2.0 útil para el aprendizaje?						
3	¿Usted utiliza Entorno Virtual de Aprendizaje y plataformas para la enseñanza con sus alumnos? Indique que plataforma conoce. Edmodo Classroom Dokeos Moodle Tweducate Chamilo y Microsoft Teams						
4	¿Usted se capacita en el conocimiento y manejo de Entorno Virtual de aprendizaje y uso de herramientas Web 2.0?						
5	¿Usted cuenta con los recursos necesarios para trabajar con Entorno Virtual de Aprendizaje como el caso de Google Classroom en su Unidad Educativa?						

6	¿El Ministerio de Educación a evidenciado en su planificación curricular que es accesible el uso de plataformas virtuales con los estudiantes?						
7	Le gustaría aprender y utilizar una plataforma para el aprendizaje						

OBSERVACIONES: Sus observaciones son consideradas oportunas para mejorar la propuesta:

De ante mano gracias por su opinión. Cordialmente



Lcdo. Wilmer Lucas Arteaga.

Anexo C: Validación encuesta.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN.

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

(Aprobado por: RPC-SO-40-No.524-2015-CES) FICHA

DE VALIDACION DE ENCUESTA

DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN:



Unidad Educativa

“Kerly Quijije Mero” Distrito

13d02 Jaramijó-Manta-Montecristi Circuito 15a

Profesional: C.C.:

Fecha:

Objetivo: Determinar la realidad de la utilización de Entorno Virtual de Aprendizaje y plataformas Web 2.0 (Google Classroom), de los docentes en la Institución “Kerly Quijije Mero” Periodo de análisis: 2019-2020.

Instrucciones: De acuerdo a la información obtenida en las encuestas que anteceden, proceda a llenar bajo su criterio los siguientes Ítems, tomando en cuenta los beneficios que identifica en sus educandos.

Validación encuesta.

No.	Preguntas	Criterios a Evaluar					
		Mejor Atención		Mejor predisposición		Mejor a resultados finales	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	¿Usted conoce Entornos Virtual de Aprendizaje y plataformas para el proceso de enseñanza aprendizaje?						
2	¿Usted conoce aplicativo, recurso, Herramientas Web 2?0 útil para el aprendizaje?						

3	<p>¿Usted utiliza Entorno Virtual de Aprendizaje y plataformas para la enseñanza con sus alumnos? Indique que plataforma conoce.</p> <p>Edmodo</p> <p>Classroom</p> <p>Dokeos</p> <p>Moodle</p> <p>Tweducate</p> <p>Chamilo y</p> <p>Microsoft Teams</p>						
4	<p>¿Usted se capacita en el conocimiento y manejo de Entorno Virtual de aprendizaje y uso de herramientas Web 2.0?</p>						
5	<p>¿Usted cuenta con los recursos necesarios para trabajar con Entorno Virtual de Aprendizaje como el caso de Google Classroom en su Unidad Educativa?</p>						
6	<p>¿El Ministerio de Educación a evidenciado en su planificación curricular que es accesible el uso de plataformas virtuales con los estudiantes?</p>						
7	<p>Le gustaría aprender y utilizar una plataforma para el aprendizaje</p>						
Criterios generales:		Si	No	Observaciones			
¿Las preguntas de la encuesta entregado llena sus expectativas de conocimientos actuales en ¿Entornos Virtuales de Aprendizaje?							
¿Las herramientas de medición son adecuadas?							

¿El texto entregado es adaptable?			
-----------------------------------	--	--	--

Se les agradece por sus observaciones, nos ayudan a mejorar la valoración.

Nombre _____

Cedula: -----

FICHA VALORACIÓN DE PROPUESTA MEDIANTE CRITERIO DE PROFESIONALES

Valore la ficha analizando a los siguientes indicadores, Marque en el casillero que estime una X.

Anexo D: Ficha de valoración criterio de especialista.

VALORACIÓN GUIA A EVALUAR	Mala	Regular	Buena	Muy buena	Excelent	Observaciones
1.- Pertinencia de la Propuesta.						
2.- Aplicabilidad de la propuesta.						
3.- Eficiencia y eficacia de la propuesta.						
4.- La propuesta es novedosa.						

5.- La propuesta tiene un lenguaje apropiado para Segundo de Básica.						
6.- La propuesta logra el objetivo general.						
7.- Las herramientas Web 2.0 refuerzan el aprendizaje de matemática						
8.- Los talleres de la propuesta apoyan la enseñanza de aritmética.						
9.- La propuesta se adapta a los diferentes estilos de aprendizaje desarrollando destrezas en los estudiantes.						
10.- La propuesta forma parte de la estructura teoría del constructivismo.						
TOTAL						
VALIDAR						

Aplica:	No aplica
Nombres y Apellidos del validador:	
Título de jerarquía:	
Años de experiencia fiscal:	
Publicaciones efectuadas o Investigaciones :	
Cédula de ciudadanía:	
Fecha validada por especialista:	
Movil:	

Correo electrónico:	
Firma:	

Fuente: Unidad Educativa “Kerly Quijje Mero”

Elaboración: Propia.

Su recomendación mejora la propuesta:

-

Anexo E: Documento de valoración criterio del usuario.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

(Aprobado por: RPC-SO-40-No.524-2015-CES)

VALORACIÓN CRITERIO DE USUARIOS

PROPUESTA

Entorno Virtual de Aprendizaje para refuerzo de matemática y uso de herramientas Web 2.0 en EGB.

Su ejecución se utilizó un grupo óptico de la Unidad Educativa “KERLY QUIJIJE MERO”, Sala de COMPUTACIÓN, asisten 4 docentes especialistas de área de matemática y sistemas.

El Autor presentó el tema y objetivo de la propuesta, entregó ficha con indicadores a valorar explicando detalle a detalle el proyecto en un aproximado de 21 minutos.

Se facilitó Clave y Contraseña a los beneficiarios para que se adapten al Entorno Virtual de Aprendizaje y realizar una evaluación a otro nivel de la propuesta presentada.

DIRECCIÓN: <https://classroom.google.com/u/1/h>

CLAVE: lucasarteagaw@gmail.com

CONTRASEÑA: WILMElucas1

De inmediato se procede a valorar la propuesta siguiendo indicadores planteado:

Valore la Ficha, marque con una X el indicador que usted crea conveniente.

INDICADOR	MALA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA	EXCELENTE	OBSERVACIONES
PERTINENCIA						
Es un Entorno Virtual de Aprendizaje que será empleada por todos los estudiantes de Segundo de EGB.						
La estructura fue enfocada para enriquecer los aprendizajes en la asignatura de Matemática.						
Aplicabilidad						
La propuesta se adapta en lo estudiantes de Segundo de EGB						
Hay señal de internet En la sala de computación.						

Novedad						
La propuesta es de innovación dentro de la Unidad Educativa para el proceso de enseñanza aprendizaje.						
Fomenta un hábito educativo Innovador						
Fundamentación						
La propuesta motiva a los conocimientos teóricos y fortalecen la enseñanza aprendizaje.						

La propuesta origina interés En cada tema expuesto al usar la plataforma Google Classroom.						
Tecnología						

Utilización de tecnología de La información y comunicación en la propuesta						
Permite el contacto académico virtual con los estudiantes de segundo de básica						

Fuente: Unidad Educativa “Kerly Quijije Mero”

Elaboración: Propia.

Su recomendación es considerada oportuna para mejorar la propuesta:

Agradezco, su valiosa colaboración y aporte en beneficio de la educación reiterando mis sentimientos de respeto y estima.

Cordialmente.



Lcdo. Wilmer Lucas Arteaga

CI. 1308666336 Estudiante Universidad Tecnológica Israel

Entorno Virtual de Aprendizaje y uso de herramientas Web 2.0 como plataforma para el aprendizaje.

Refuerzo de matemática

Segundo Año de E.G.B

Unidad Educativa

“Kerly Quijije Mero”



Autor

LCDO: WILMER LUCAS ARTEAGA

Montecristi-2020

Anexo F:

**MANUAL DE MANEJO PLATAFORMA GOOGLE CLASSROOM
ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA REFUERZO DE
MATEMÁTICA Y USO DE HERRAMIENTAS WEB 2.0 A ESTUDIANTES DE
SEGUNDO AÑO E.G.B.**

INTRODUCCION.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje son espacios que se personaliza con herramientas basadas en TIC, que se utiliza para apoyo y complemento de la enseñanza tradicional, en base a accesos virtuales.(Salinas, 2003)

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje sirven para:

Ser administrador del Entorno

Ser estudiante

Ser profesor

Registrar profesores. Crear

y configurar cursos

Matricular alumnos.

Asignar cursos a un estudiante.

Realizar evaluaciones, heteroevaluaciones y coevaluaciones.

Informes estadísticos de Progreso y Calificaciones.

Difusión de Contenidos y Actividades.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje trabajan por medio de (Learning Management System), plataformas LMS, las cuales se comparten en cinco secciones de trabajo:

- Zona de información.
- Zona de comunicación.
- Zona de contenidos.
- Zona de recursos.
- Zona de evaluación
- Cada zona de trabajo tiene sus particularidades singulares:

- Zona de información

Esta zona se incluyen una serie de recursos Web 2.0 para que el estudiante se comunique con el docente, para así completar la información indispensable.

La asignatura cuenta con:

- Listado de estudiantes
- Un correo personal
- Foro de discusión
- Sala chat
- Zona de anuncio
- Zona de noticias
- Un calendario

Zona de contenidos

Se puede encontrar documentos sobresalientes, material de soporte como bibliografía, catálogos, blog para que el alumno se instruya y se adueñe del conocimiento. Los archivos se almacenan en diferentes formatos, xls, ppt, pps, doc, entre otros.

Zona de comunicación

Aquí se aloja, noticias, información, y una agenda o diario virtual, se puede intercambiar ideas, fotos, imágenes, videos, audios.

Zona de recursos

En este espacio se puede cargar, descargar, subir archivos, visualizar vídeos y otros recursos didácticos.

Zona de evaluación

Aquí encontraras almacenado las diversas herramientas y recursos Web 2.0 para evaluar antes durante y después del E.R.C.A pedagógico que el alumno debe realizar para obtener los entendimientos de cada uno de los contenidos realizando diversos tipos de evaluación de acuerdo al equipo que pertenece el estudiante.

En el siguiente manual se explica la plataforma GOOGLE CLASSROOM, con el uso y utilización del Entorno Virtual de Aprendizaje de matemática. en el sitio <https://classroom.google.com/u/1/h>, en el que se detalla todos los recursos tecnológicos a emplear para el aprendizaje de matemática.

Iniciamos a trabajar en el Entorno Virtual de Aprendizaje accediendo a Google, buscar la página o correo Gmail. luego ir a Classroom ...TE DIVERTIRAS.

Plataforma Google.

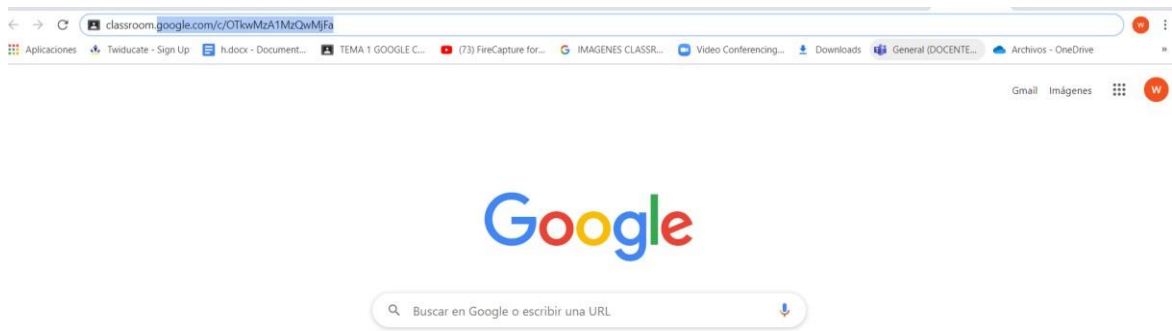


Figura I. Búsqueda de sitio <https://classroom.google.com/u/1/h>

Clic: En cuadro de nueve puntos, buscar Classroom e ingresar.

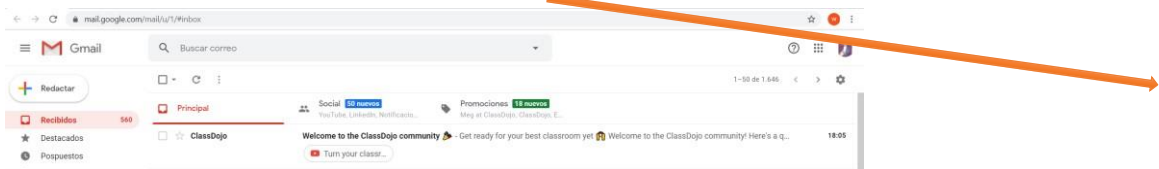


Figura II. Entrada al tablón Classroom matemática Segundo de básica

Google Classroom: Numeración: propuestas para el refuerzo matemático.

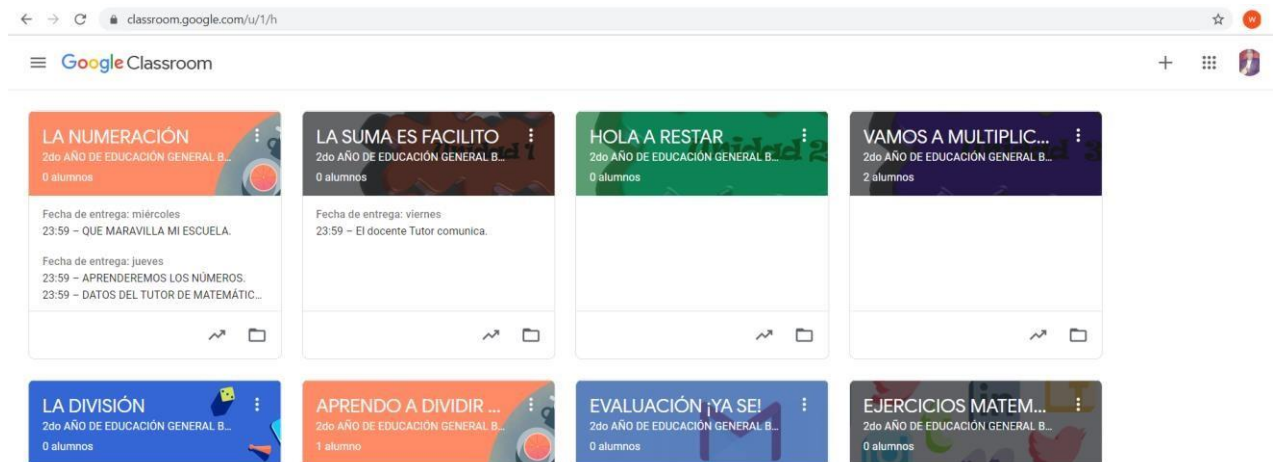


Figura III Curso de matemática.

Ingreso código: Curso que emite su Profesor.

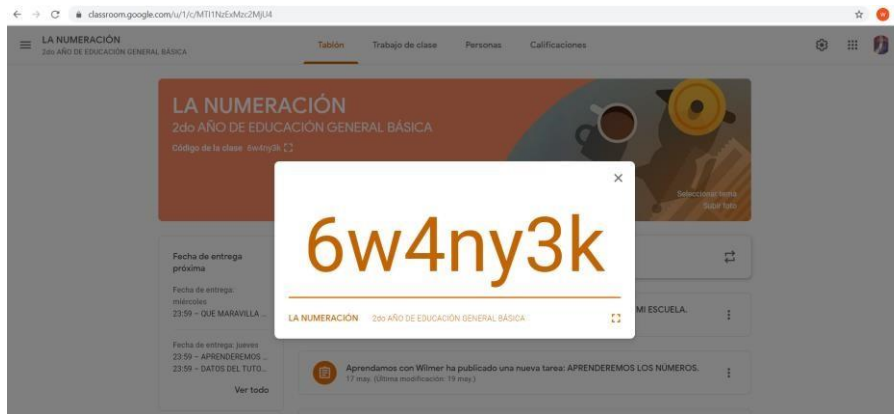


Figura IV. Ingreso a propuestas didácticas, clave código estudiante.

Plataforma Classroom estudiantes, teniendo acceso a todos los componentes y realizar actividades.



Figura V. Ingreso al trabajo de clase matemática 2do Año E.G.B.

Herramienta Drive. Útil para aprender.

<http://tinyurl.com/y9gx5c2k>



TUTOR: Licenciado **Wilmer Alberto Lucas Arteaga.**



<https://www.voki.com/site/pickup?scid=16360549&chsm=163c3021756c9af5c526f74016a4963a>



E-MAIL: lucasarteagaw@gmail.com **TELÉFONO INSTITUCIONAL** 052315138



HORARIO DE TUTORÍAS PRESENCIALES: Sábado de 08H00 -13H00

Figura VI. Pantalla de ingreso al drive personal.

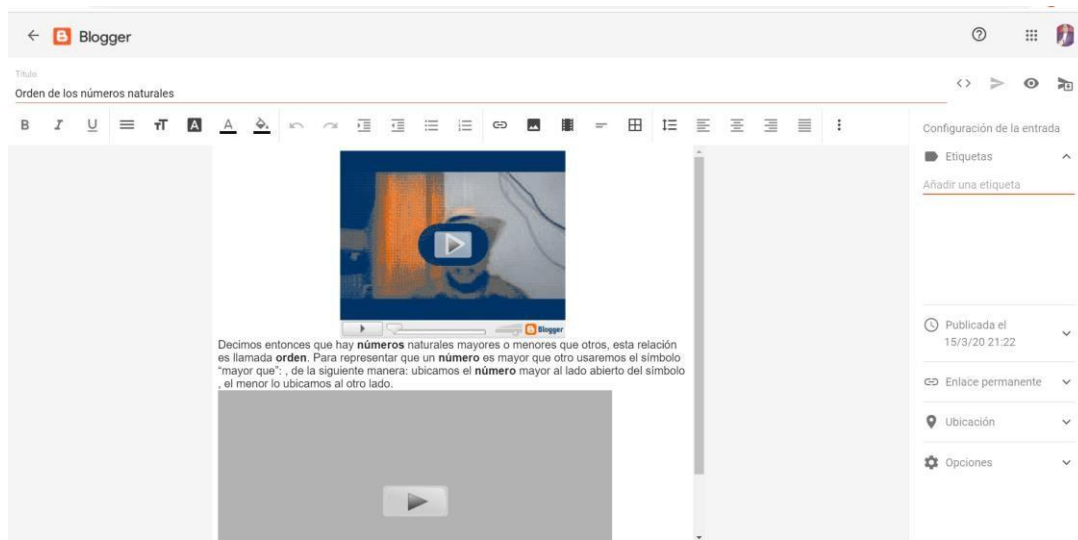


Figura VII. Pantalla de ingreso al recurso al recurso Blogger matemática

El refuerzo académico En Google Classroom con operaciones básica en 2do A.E.G.B.

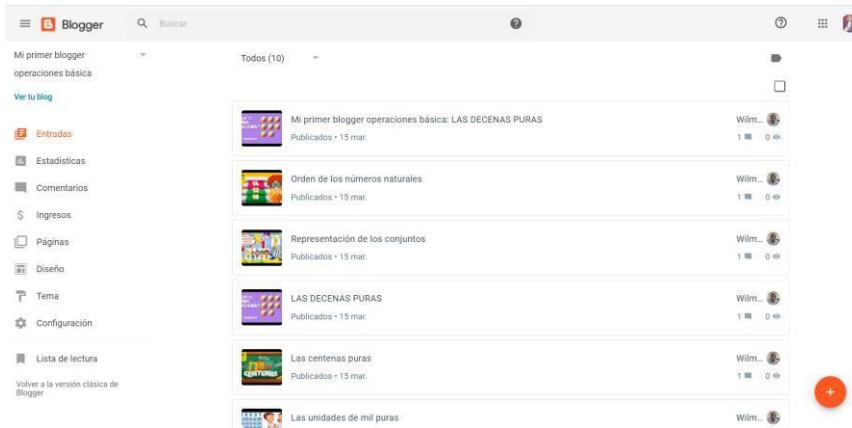


Figura VIII. Pantalla bienvenida al refuerzo matemático.

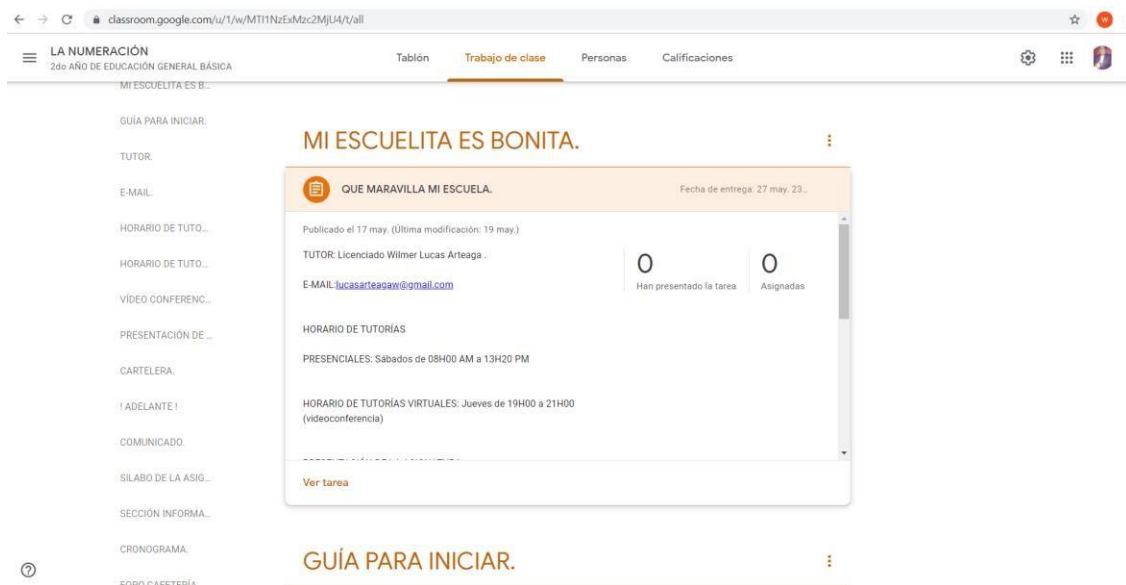


Figura IX. Portada administración de refuerzo matemático.

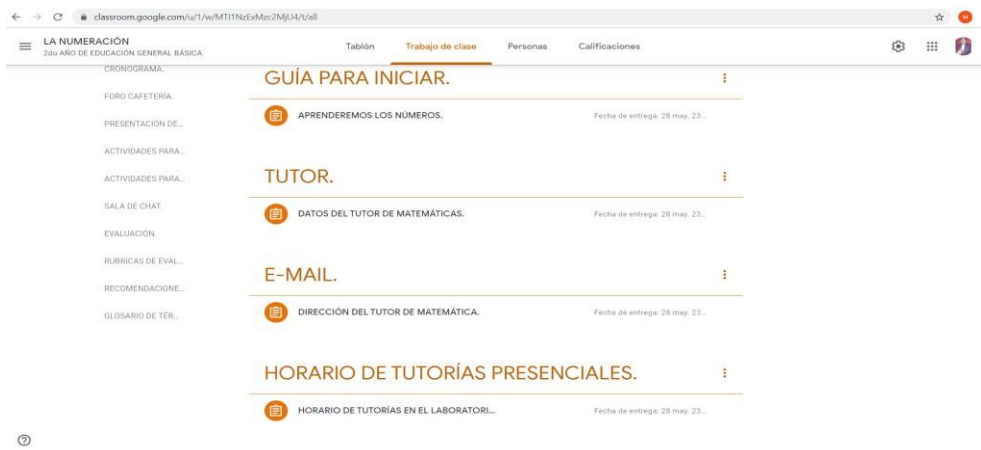


Figura X. Pantalla de ingreso general trabajo de clase.

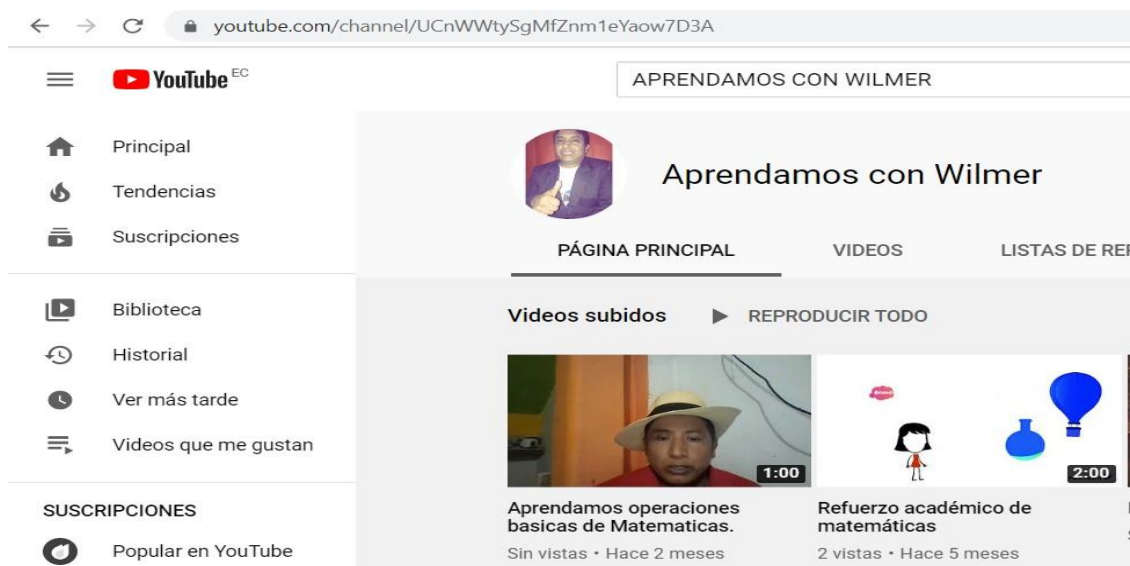


Figura XI. Pantalla incrustada You Tube.

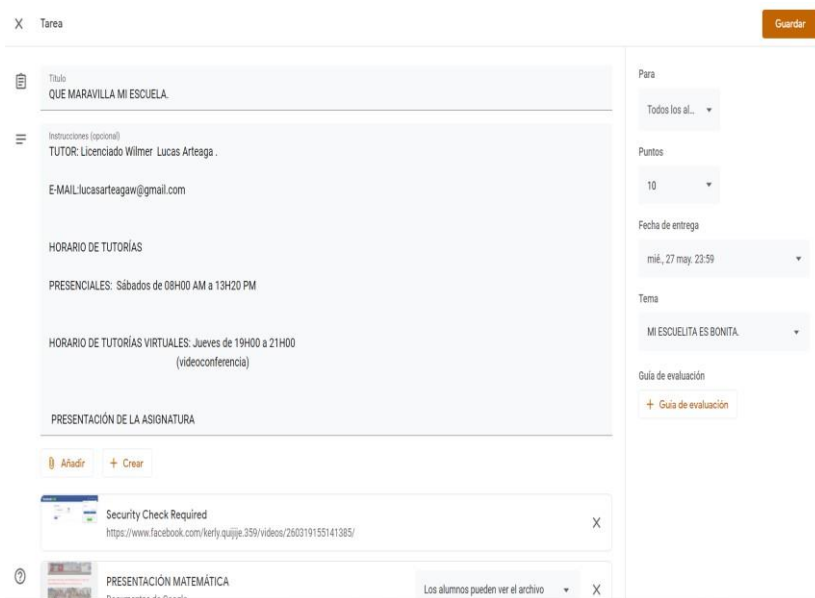


Figura XII. Pantalla Inicio Plataforma Google Classroom.

TEMA 1.- LA NUMERACIÓN. Encontramos bienvenida, objetivos, conceptos, evaluación, herramientas Web 2.0.

LA NUMERACIÓN
2do AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Instrucciones Trabajo de los alumnos

Fecha de entrega: 28 may, 23:59

CONOZCAMOS LA NUMERACIÓN.

10 puntos

Aprendamos con Wilmer 17 may.

Estimados estudiantes le saluda el Tutor de Matemática.
Con gusto compartiré con ustedes un Entorno Virtual de Aprendizaje y usos de herramientas web 2.0 para aprender matemática espero poder cumplir con sus expectativas y compartir conocimientos y experiencias a lo largo de estas semanas.

saludos

PRESENTACIÓN MATEMÁT...
Documentos de Google

Números para niños en espa...
Vídeo de YouTube 11 minutos

Comentarios de la clase

Añadir un comentario de clase...

Figura XIII. LA NUMERACIÓN. Inicio actividades previas.

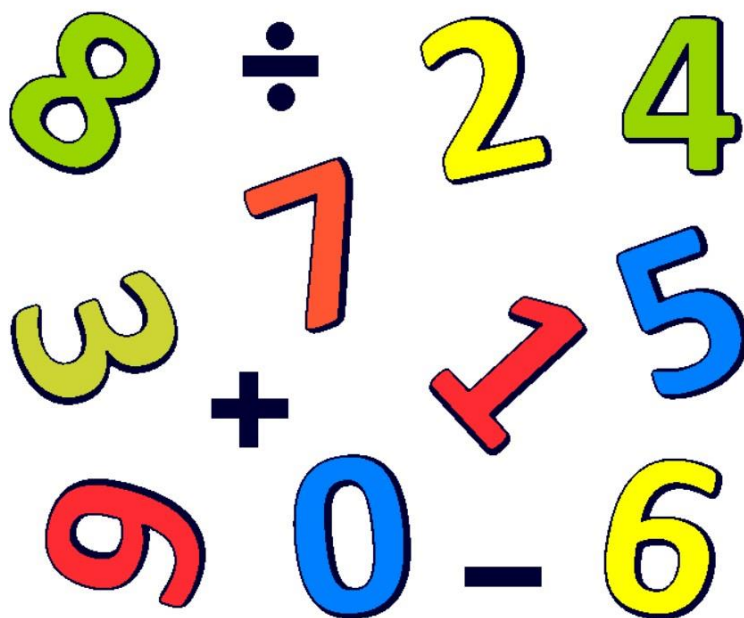


Figura XIV. Pantalla tema 1.- LA NUMERACIÓN.

LA NUMERACIÓN. - Actividades seguir instrucciones.

X Tarea

Título
Aprendamos los números

Instrucciones (opcional)
 Revisar permanentemente el Entorno Virtual de Aprendizaje y cumplir con las actividades de aprendizaje programadas en las fechas establecidas.
 Participar en los foros, chats, glosarios, talleres u otras actividades en las fechas programadas.
 Enviar las tareas a tiempo que incluya la bibliografía utilizada y las referencias correspondiente (normas APA última versión).
 Evidenciar responsabilidad y ética en la elaboración de tareas y actividades de aprendizaje que eviten plagio y el no reconocimiento de derechos de autor.
 Contestar los cuestionarios y/o lecciones que sean programados como evaluación en la asignatura en las fechas establecidas.
 En caso de incumplimiento de tareas o actividades programadas, para su justificación deberá presentar la debida documentación que abalice la solicitud.
 Para la comunicación con el tutor o los estudiantes del aula virtual, debe utilizar un lenguaje amable y correcto, cuidando las reglas ortográficas.
 Compartir información con su tutor y compañeros socializando el conocimiento.

Añadir + Crear

Actividades de los estudiantes by Aprendamos con Wilmer on Genially
<https://view.genial.ly/5eb6540adb4150d7216acd8/presentation-actividades-de-los-estudiantes> X

Log in
<https://www.genial.ly/login?backTo=https://app.genial.ly/editor/5eae30ed97f3ce0d7f537819> X

Symbaloo - Save bookmarks and favorite websites online X

Para
 Todos los al...
 Puntos
 10
 Fecha de entrega
 jue., 28 may, 23:59
 Tema
 ACTIVIDADES PARA LOS PARTICIPAN
 Guía de evaluación
 + Guía de evaluación

Figura XV. Pantalla tema 1.- LA NUMERACIÓN Actividades.

Acción Elige un tutorial

Tutor Animación Arte Música Juegos Historias

Para empezar

Imagina un Mundo

Programar unos dibujos animados

Crear animaciones que hablen

Cuentos que hablen

Animar un nombre

Crear música

Crear una historia

Figura XVI. Pantalla tema 1.- LA NUMERACIÓN Evaluación.



Figura XVII. Imagen tema 1.-Ubicar en recta numérica el número que falta.

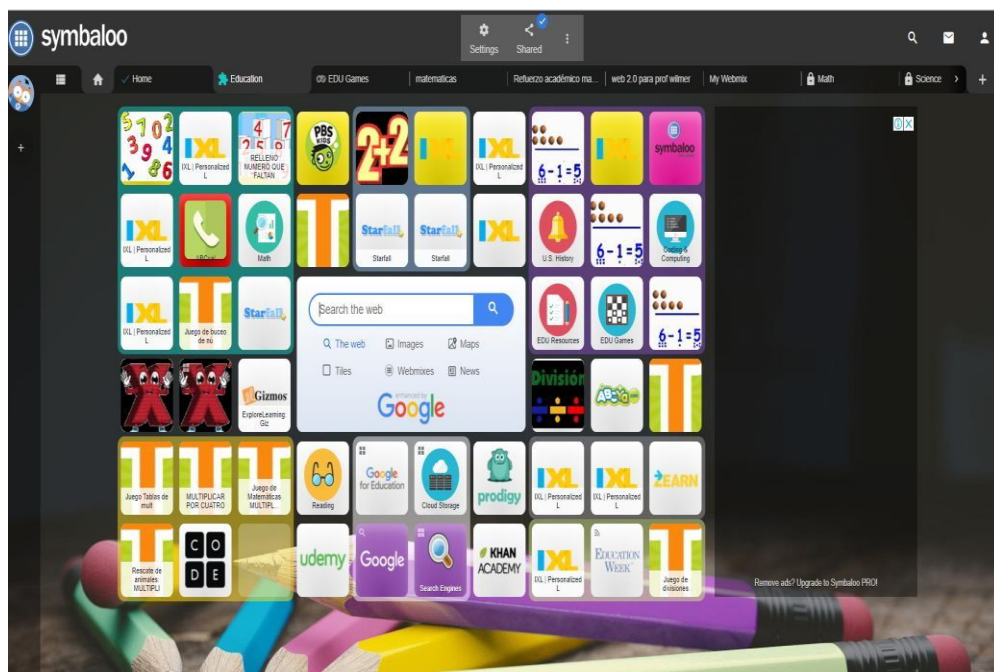


Figura XVIII. Imagen tema 1.- Conceptos Numeración herramienta Web Symbaloo.

El TEMA 2.- La suma. – Encontramos objetivos, conceptos, videos de aprendizaje evaluación.

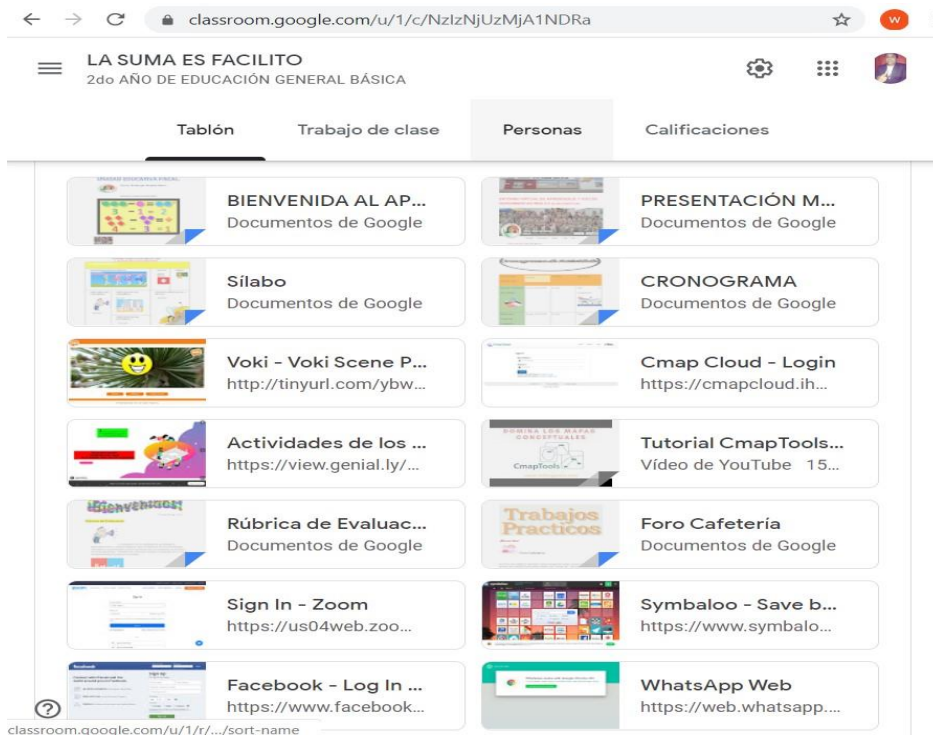


Figura XIX. Tema 2. Suma o Adición.

.

TEMA 2: La suma. - Actividades de refuerzo matemático, propiedades de suma, juegos virtuales, evaluación.



Figura XX. Tema 2. Suma o Adición.

Tema 3. La resta-Concepto, juegos motivacionales y tutoriales.

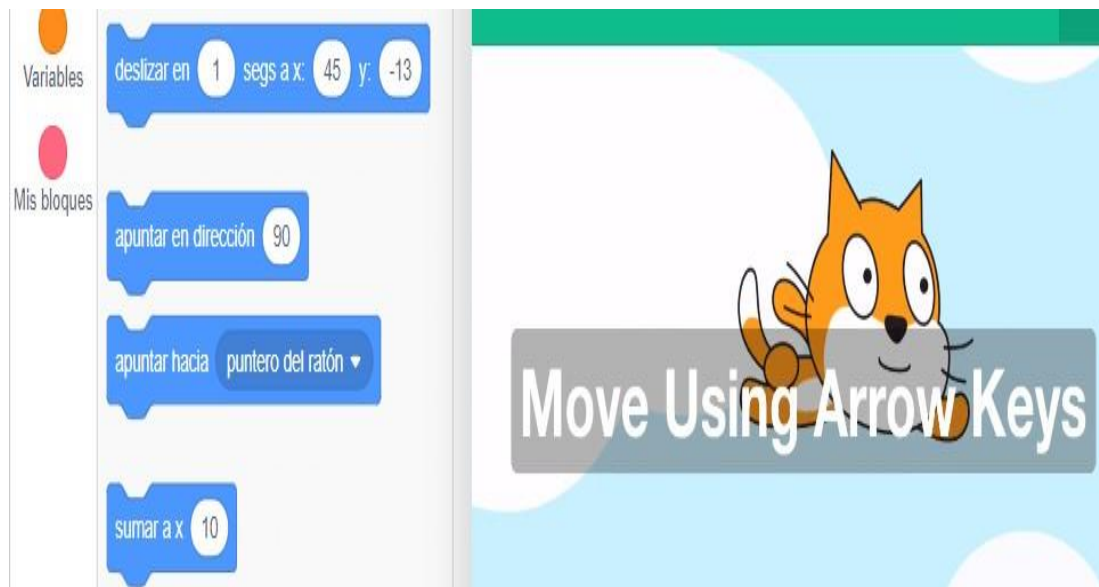


Figura XXI. LA RESTA Con Scratch proyecto.



Figura XXII. LA RESTA: Refuerzo de la resta videos You Tube.

Tema 3. La resta. - Foro propiedades, diferencia con herramienta Scratch.

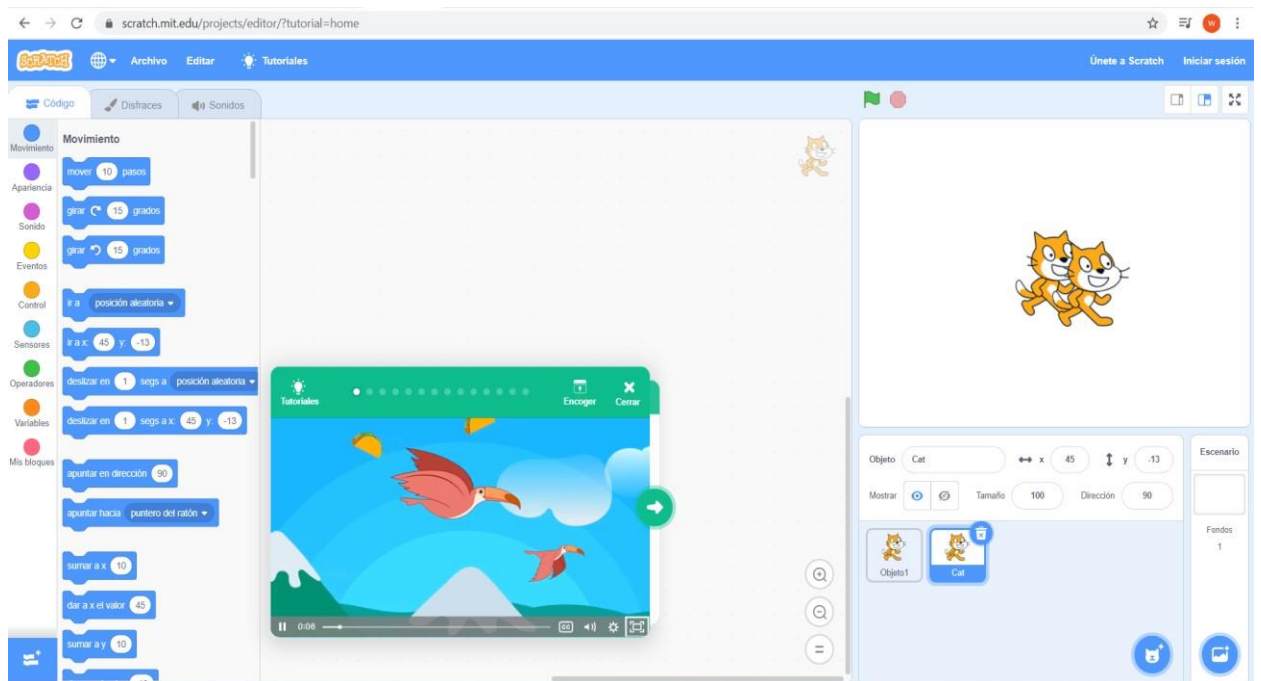


Figura XXIII. Tema 3. LA RESTA. – Concepto, propiedades, evaluación practica virtual.

Figura XXIV. Tema 3. Restas. – evaluación.



Tema 3 Restas -Evaluación final.

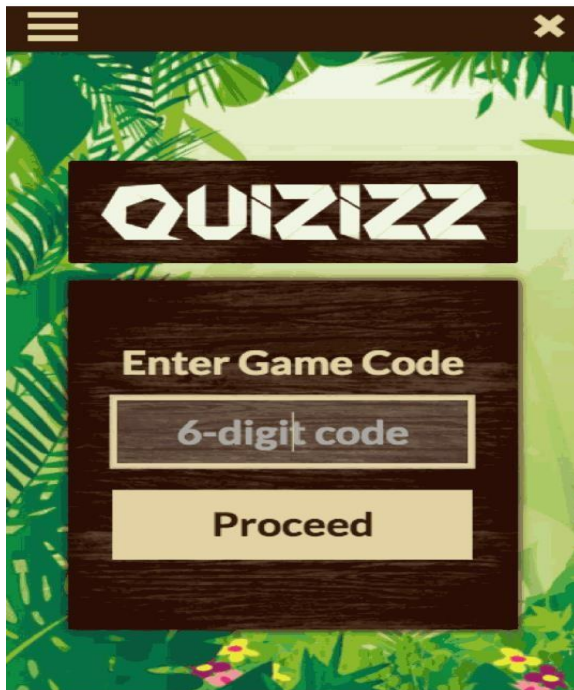


Figura XXV. Tema 3 Herramienta QUIZIZZ.

TEMA 4.- Multiplicación. -Objetivos, conceptos, videos de aprendizaje con herramientas Web 2.0.



Figura XXVI. Tema 4. La multiplicación, proceso, construcción de conocimiento, transferencia, evalúa.

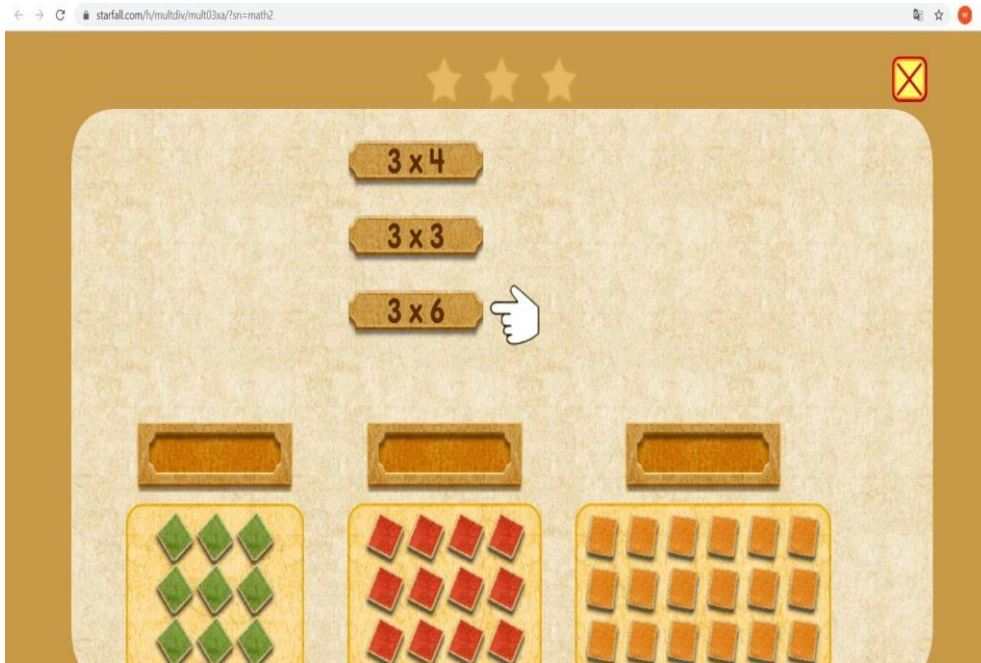


Figura XXVII. Tema 4. Multiplicación actividades, juegos aprendo a multiplicar.

Matemáticas Premios

2.º grado > M.1 Escribir multiplicaciones sobre grupos iguales

🔊 Completa la multiplicación que describe el modelo.

× 3 = 9

Enviar

Figura XXVIII. Tema 3. Multiplicación, trabajos prácticos de Multiplicación.

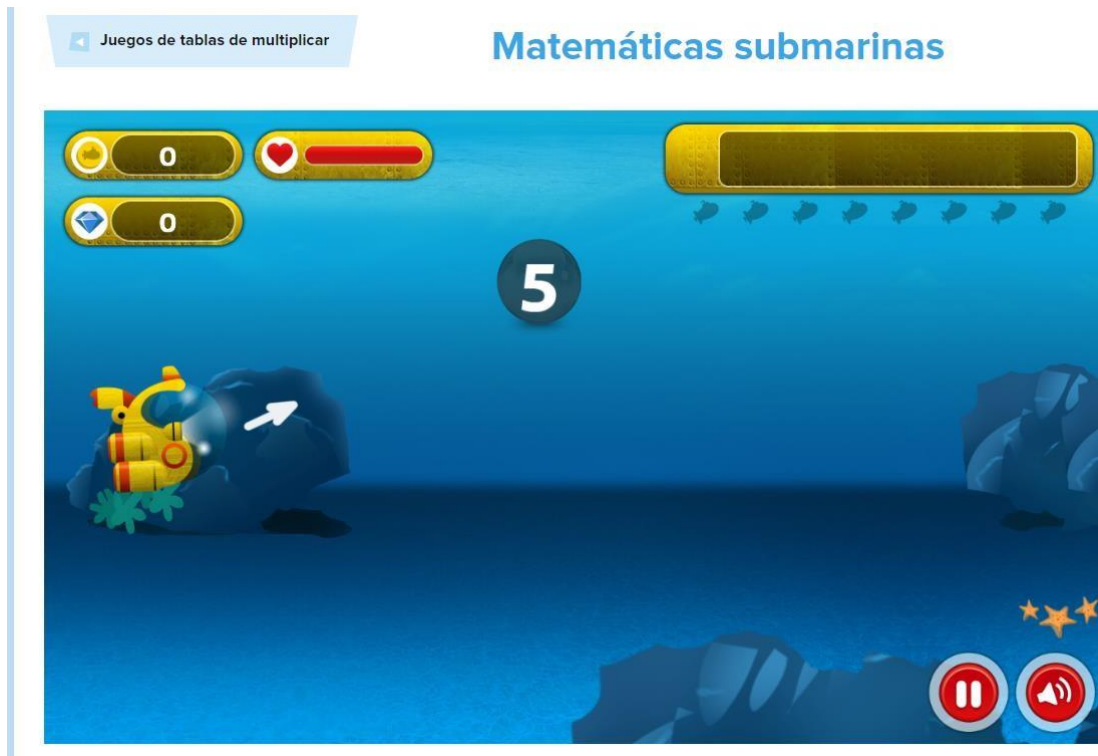


Figura XXIX. Tema 3. Multiplicación actividades Juegos y evaluación rey matemática



Figura XXX. Tema 4. Trabajos ubicuos con multiplicación refuerzos.

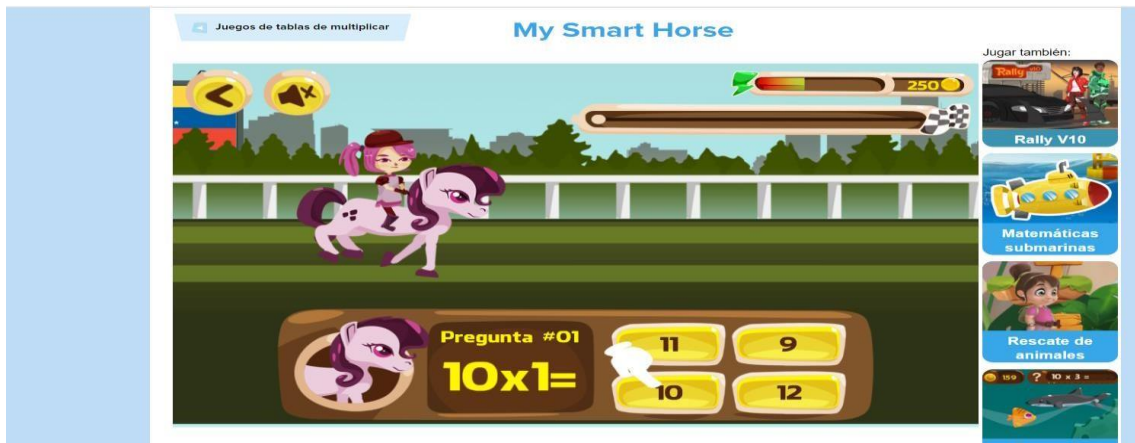


Figura XXXIV Evaluación con herramientas Web 2.0 miscelánea división.



Figura XXXV. Tema 4. Evaluación de curso herramienta Web.