



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del trabajo:

Entorno virtual de aprendizaje con herramientas Web 2.0 como apoyo al proceso enseñanza aprendizaje de la gramática de los niños del tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Vicente León”.

Línea de Investigación:

Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo

Campo amplio de conocimiento:

Educación

Autor/a:

Lic. María Olimpia Lema Jami

Tutor/a:

PhD. Fernández Rivero Ernesto Venancio

Quito – Ecuador

2020

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Ernesto Venancio Fernández Rivero con C.I: 0151248200 en mi calidad de Tutor del trabajo de investigación titulado: Entorno Virtual de Aprendizaje con herramientas Web 2.0 como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de la Gramática de los niños del tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Vicente León”.

Elaborado por: María Olimpia Lema Jami, de C.I: 0502519283, estudiante de la Maestría: en Educación, mención: gestión de aprendizaje mediado por TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito, 05 de agosto de 2020

PhD. Ernesto Venancio Fernández Rivero
C.I. 0151248200

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
INFORMACIÓN GENERAL.....	1
Contextualización del tema	1
Pregunta Problemática.....	2
Objetivo general.....	3
Objetivos específicos.....	3
Beneficiarios directos:.....	3
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	4
1.1. Contextualización de fundamentos teóricos.....	4
1.2. Problema a resolver.....	6
1.3. Proceso de investigación.....	7
1.3.1. Diseño de la investigación	7
1.3.2. Población y muestra.....	7
1.3.3. Resultados	8
1.4. Vinculación con la sociedad	10
1.5. Indicadores de resultados	11
CAPÍTULO II: PROPUESTA	12
2.1 Fundamentos teóricos aplicados.....	12
2.2 Descripción de la propuesta.....	16
1.5.1. Estructura general.....	17
1.5.2. Explicación del aporte	18
1.5.3. Estrategias y/o técnicas.....	41
2.3 Matriz de articulación	43
2.4 Valoración de especialistas	46
CONCLUSIONES.....	49
RECOMENDACIONES.....	51
BIBLIOGRAFÍA	52
ANEXOS	54

Índice de tablas

Tabla 1 Población y muestra.....	8
Tabla 2 Resultados encuestas estudiantes.....	8
Tabla 3 Resultados encuestas docentes.....	9
Tabla 4 Cuadro comparativo de plataformas LMS (Entornos Virtuales de Aprendizaje).....	14
Tabla 5 Matriz de articulación	43
Tabla 6 Tabulación de los datos expertos	47
Tabla 7 Frecuencias acumuladas	47
Tabla 8 Tabla de frecuencias relativas acumuladas.....	47
Tabla 9 Puntos de corte.....	48
Tabla 10 Resultados Finales.....	48

Índice de figuras

Figura 1. Modelo de aprendizaje ERCA	13
Figura 2. Simbología de términos	16
Figura 3. Estructura general de Propuesta	17
Figura 4. Acceso al aula virtual	18
Figura 5. EVA – Gramática Tercer Año EGB	19
Figura 6. Portada principal sección inicio	20
Figura 7. Sección de información general	20
Figura 8. Bienvenida.....	21
Figura 9. Presentación de la asignatura	21
Figura 10. Perfil del docente.....	22
Figura 11. Sílabo de la asignatura	22
Figura 12. Sección de comunicación	23
Figura 13. La oración gramatical.....	23
Figura 14. Menú de la unidad 1	24
Figura 15. Video motivacional de la unidad 1	25
Figura 16. Video sobre la oración, el sujeto y el predicado.....	25
Figura 17. Video sobre la oración y sus partes	26
Figura 18. Presentación Prezi sobre la oración gramatical	26
Figura 19. Mapa mental en GoConqr sobre la oración gramatical.....	27
Figura 20. Videoconferencia mediante la herramienta Zoom.....	27
Figura 21. Actividad unir con líneas en Educaplay.....	28
Figura 22. Actividad ordenar oración en Educaplay	28
Figura 23. Actividad Quiz en Genially.....	29
Figura 24. Tarea de las oraciones gramaticales.....	29
Figura 25. Rúbrica para tareas.....	30
Figura 26. Unidad 2 El sustantivo.....	30
Figura 27. Menú de la unidad 2	31
Figura 28. Video motivacional clases de sustantivos	32
Figura 29. Video sobre canción de los sustantivos	32
Figura 30. Video sobre educativo sustantivos	33
Figura 31. Presentación Prezi sobre el sustantivo	33
Figura 32. Mapa conceptual en Cmap sobre el sustantivo	34

Figura 33. Actividad crucigrama en Educaplay	34
Figura 34. Actividad sopa de letras en Educaplay.....	35
Figura 35. Actividad Quiz en Genially.....	35
Figura 36. Tareas sobre los sustantivos acompañados de la rúbrica.....	36
Figura 37. Unidad 3 El adjetivo	36
Figura 38. Menú de la unidad 3	37
Figura 39. Video motivacional de adjetivos	38
Figura 40. Video sobre los adjetivos calificativos	38
Figura 41. Presentación Prezi sobre el adjetivo.....	39
Figura 42. Mapa conceptual en GoConqr sobre el adjetivo.....	39
Figura 43. Actividad Quiz Packman en Genially.....	40
Figura 44. Actividad mapa interactivo en Educaplay	40
Figura 45. Actividad completar en Educaplay	41
Figura 46. Tareas sobre los adjetivos acompañados de la rúbrica	41
Figura 47. Modelo ADDIE	42

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

En la actualidad, el uso de las herramientas Web 2.0 se ha convertido en un suceso cotidiano y natural, que nos involucra a todos, y la educación no puede ser la excepción, aunque hay una gran cantidad de Instituciones Educativas que las han implementado exitosamente, va a ser una gran innovación, dado que, hasta el momento, no se ha integrado el proceso educativo con la aplicación de las TIC.

El Ministerio de Educación del Ecuador (2020) mediante el Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad (SITEC) “diseña y ejecuta programas y proyectos tecnológicos para contribuir con el aprendizaje digital en el país y de esta manera democratizar el uso de las tecnologías”. Mediante este sistema se entregan equipos tecnológicos, pizarras y proyectores a las instituciones educativas de Básica y Bachillerato. Además, hace énfasis en el uso de las tecnologías y la difusión del aprendizaje digital en el país, para lo cual proporciona el acceso la infraestructura tecnológica, la capacitación a docentes en las TIC enfocadas a la educación y la utilización software educativo que benefician la enseñanza aprendizaje de la comunidad educativa.

De la misma manera el gobierno nacional implementa estrategias de Teleducación, con la finalidad de garantizar el aprendizaje diario de los estudiantes y el bienestar de los docentes, alumnos y demás miembros de la comunidad educativa. Existen plataformas educativas virtuales destinadas para la enseñanza aprendizaje, es así que una plataforma destinada para los niños ofrece ventajas en cuanto al entorno de la flexibilidad de horarios, es decir que pueden ingresar cómodamente desde sus casas apoyados de sus familiares, es de esta manera adquirir el conocimiento a través de una diversidad de recursos educativos y con la posibilidad de colaborar e intercambiar las experiencias en el desarrollo de competencias digitales.

La aplicación de estrategias innovadoras en la enseñanza aprendizaje enmarca la utilización Tecnológica de la Información y Comunicación (TIC) que actualmente abarcan un papel importante dentro de la educación. Las instituciones educativas aprovechan estas tecnologías y proporcionan a los estudiantes recursos educativos para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje (Quimbayo & Sanabria, 2017, p. 29). Las herramientas TIC son muy importantes dentro de la enseñanza de las diferentes áreas de conocimiento o materias que requieren de mucha atención y concentración por

parte de los alumnos. Dentro de la Lengua y Literatura, específicamente “la escritura”, se la puede configurar en un entorno digital virtual que ofrezca aprendizaje más colaborativo, interactivo y social, comparado con ambientes que utilizan solo lápiz y papel (Sánchez E. , 2012).

La Gramática es una de las áreas más importante del currículo de los niños ya que se constituye la parte principal de la Lengua y Literatura; pues con la gramática el ser humano lee, escucha, discute, escribe o investiga de manera correcta. Por otro lado, éste es indispensable para el desarrollo del pensamiento. En consecuencia, el área de la gramática debe estar orientada a mejorar la utilización de la lengua, en lo principal al desarrollo de las competencias comunicativas básicas en la persona (hablar, oír, leer y escribir), refiriéndose a algo a alguien con algún propósito y dentro de algún contexto de manera muy correcta (Garcés, 2012).

Es conveniente enfocarse en estándares de calidad con el objetivo de lograr competencias interactivas para el docente del área de la gramática, con la integración estas herramientas tecnológicas se pueden desarrollar en los estudiantes las cuatro macro destrezas: escuchar hablar, leer, escribir.

Según:(Torres & Cobo, 2017) manifiesta que la evolución de las tecnologías demanda actualmente un cambio radical en cada una de las instituciones educativas y la de sus actores que la integran, dado el impacto que ha generado sobre la sociedad; pues en la actualidad no hay actividad humana que no tenga una relación directa o indirecta con las TIC; de allí que hoy en día diversas instancias educativas, tanto formales como informales se están valiendo del conjunto de nuevas tecnologías en comunicación e informática y están descubriendo sus potencialidades para a través de ello hacer más eficiente las estrategias pedagógicas y prácticamente se va constituyendo un verdadero desafío, ya que un futuro próximo la infraestructura tecnológica será como una condición fundamental que deberá tener un establecimiento para proveer la educación.

Pregunta Problemática

¿Cómo contribuye un entorno virtual con actividades interactivas de las herramientas web 2.0 en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Gramática en los niños de tercer año de EGB de la Unidad “Vicente León” de la ciudad de Latacunga?

Objetivo general

Desarrollar un entorno virtual con herramientas web 2.0 como apoyo en la enseñanza aprendizaje de la Gramática de los niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Vicente León” de la ciudad de Latacunga.

Objetivos específicos

- Fundamentar el proceso metodológico de enseñanza aprendizaje de la Gramática con los niños de tercer año EGB de la Unidad Educativa “Vicente León” de la ciudad de Latacunga.
- Diagnosticar la importancia de la herramienta Web 2.0 para el desarrollo de actividades que promuevan aprendizajes significativos en los niños de tercer año EGB.
- Diseñar un entorno virtual como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de Gramática a partir de la implementación de recursos educativos digitales.
- Valorar mediante la opinión de los expertos el entorno virtual de aprendizaje como herramienta de apoyo para el proceso enseñanza aprendizaje de la Gramática en los niños de tercer año de EGB.

Beneficiarios directos:

Los beneficiarios directos de la propuesta de la investigación son los niños de Tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Vicente León”. Quienes ellos tendrán la oportunidad de enfrentar uno de los mayores desafíos de la tecnología, con el fin de equiparar la competitividad, la innovación en el ámbito académico optimizando la calidad y calidez de la educación en nuestros educandos.

El entorno virtual de aprendizaje Moodle nos permitirá interactuar de una manera fácil y sencilla en la que se propondrá realizar actividades innovadoras donde el niño pueda desenvolverse de manera autónoma, capaz de desarrollar sus habilidades y destrezas para fomentar aprendizajes significativos en Gramática.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización de fundamentos teóricos

La incorporación de la web 2.0 como metodología didáctica para cada una de las materias que reciben los niños son objetivos pedagógicos actuales de las instituciones educativas.

Según Martín (2008) manifiesta que:

Las herramientas web 2.0 constituyen en un instrumento muy útil para poder escribir, buscar información de forma rápida e interactuar con los alumnos, sin embargo, algunos docentes desconocen el manejo de cómo integrar esta herramienta y sus recursos en la metodología didáctica. En algunos casos todavía hoy en día llegan a plantearse si la integración de las herramientas web 2.0 en la enseñanza aprendizaje es realmente una necesidad para la educación.

La web 2.0 facilita la interactividad entre los usuarios, a los cuales les permite compartir y difundir los diferentes servicios que ésta ofrece, entre ellos los más conocidos juegos, blogs, wikis, redes sociales y aulas virtuales que se especializan en compartir videos, documentos y demás material (Manrique, 2015). Las herramientas web permiten la interactividad entre los usuarios, además permiten compartir la información entre estos, la mayoría de estas herramientas son de gratuitas Open Source que tienen un ambiente agradable y son de fácil uso, aquí el docente puede crear grandes y atractivas actividades interactivas para los niños.

En la actualidad, existen un sinnúmero de programas informáticos, herramientas informáticas que ofrecen la opción de crear recursos educativos de una manera fácil y sencilla. Este es un aspecto muy relevante que recae positivamente en la comunidad escolar ya que introduce una flexibilidad que da la posibilidad de adecuar los materiales educativos a las diferentes realidades de cada entorno académico. Para lo cual es conveniente seleccionar las herramientas adecuadas para saber usarlas y cómo usarlas dentro de una institución educativa (Solís, 2015, p. 2).

Según Jaramillo (2013) manifiesta que:

Se ha venido evidenciando, que el uso de las estrategias tecnológicas como apoyo en el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje, está cobrando cada vez mayor importancia. Por esta razón se propone un modelo de Aula Virtual bajo la plataforma Moodle, la cual intenta recabar los aspectos más importantes que deben ser tenidos en cuenta, para planear por parte del docente,

una buena propuesta didáctica y pedagógica, que permita realmente apoyar y motivar el aprendizaje en los estudiantes. Es a través de tres dimensiones, sobre las cuales, se fundamenta la propuesta del modelo de utilización de la Aulas Virtuales, apoyando con herramientas de la web 2.0.

Los entornos son enriquecidos, son alimentados con las herramientas web 2.0, las cuales son fáciles de manejar y sobre todo presenta un nivel alto de interactividad entre los estudiantes y los docentes de las instituciones educativas.

La educación virtual se ha convertido en un aspecto muy importante en la actualidad, la cual presenta nuevas alternativas tecnológicas que apoyan al proceso enseñanza aprendizaje en todos los niveles de educación desde inicial hasta la educación profesional, la diferencia radica en utilizar los recursos necesarios e indispensables para el estudiante, donde existan actividades interactivas, juegos, foros, blogs que facilitan el aprendizaje a los estudiantes.

Según Carrera (2019) manifiesta que:

En Ecuador la Aulas Virtuales ya se están practicando en la enseñanza de la mayoría de Universidades, así se puede citar la FLASCO Ecuador, la Universidad Tecnológica Indoamérica, Universidad del Azuay, Universidad Tecnológica Israel, el Colegio Abdón Calderón de Latacunga entre otras, estas y otras instituciones del Ecuador se encuentran utilizando las innovaciones tecnológicas como son las aulas virtuales, y que están ayudando grandemente a facilitar la educación a distancia de los ecuatorianos.

Según Abril (2017) afirma que “Los entornos facilitan la interacción entre los docentes y estudiantes, además hace que al aprendizaje sea activo, donde los estudiantes se hacen responsables de su capacitación, con ayuda del docente” (p. 13) .

Los entornos virtuales de aprendizaje, según su naturaleza “son espacios ideales para generar ambientes lúdicos” (Jaramillo, 2013), que son importantes para fomentar la creatividad y el aprendizaje de los individuos por medio de la interactividad. La participación en estos entornos se puede realizar en forma sincrónica o asincrónica, aprovechando el potencial de las diferentes herramientas que ofrece Internet.

1.2. Problema a resolver

Dentro de la Unidad Educativa “Vicente León” la educación se lleva a cabo de forma tradicional, hasta el momento no existe una innovación educativa que demande del uso y empleo de la tecnología o medios informáticos para enseñar las distintas asignaturas a los niños de EGB, dentro de este proceso de enseñanza el docente es el guía que explica claramente los conocimientos a los niños, el cual se convierte en un aprendizaje memorístico donde no existe la capacidad de análisis e interpretación de lo que se está aprendiendo.

Existen asignaturas como la Lengua y Literatura específicamente el área de la Gramática, en donde los niños tienden a tener dificultades y requieren de una mayor atención para poder adquirir conocimientos necesarios para comprender y producir eficientemente mensajes lingüísticos, en distintos contextos de la comunicación, de esta manera proporcionar estrategias metodológicas adecuadas que faciliten el aprendizaje a los niños. Para solventar estos inconvenientes se propone utilizar herramientas web 2.0, como alternativa para optimizar el nivel de competencias en el área de Gramática en los niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Vicente León”, mediante la creación de actividades interactivas realizadas en distintas herramientas tecnológicas, las cuales contribuyan a un mejor aprendizaje, debido a que los niños podrán participar e interactuar de estas actividades para desarrollar destrezas vinculadas al ejercicio de prácticas comunicativas específicas e integrales, las cuales deben ser implementadas dentro de situaciones comunicativas reales o simuladas donde se exija a los estudiantes interrelacionar habilidades escritas, orales, de comprensión, de expresión oral y de producción de textos, que le permitan desenvolverse mejor en el contexto real (MINEDUC, 2016, p. 276).

Actualmente existen numerosas herramientas Web 2.0 que permiten la creación de recursos y materiales educativos destinados a contribuir en el proceso de enseñanza aprendizaje, todo va a depender de las necesidades de aprendizaje, el contexto, el medio y el tipo de estudiantes que se tenga para emplear cualquier herramienta de estas.

Esta investigación es de campo porque se realizó en la institución educativa ya que se cuenta con el apoyo de autoridades, docentes de la institución, estudiantes y personal administrativo que permitirán el acceso a las instalaciones de la institución, además de brindar la información que se requiera para conocer el problema que presenta en la actualidad el proceso de enseñanza aprendizaje que se ve relegado en relación al avance tecnológico.

1.3. Proceso de investigación

Para desarrollar el presente trabajo se utilizó un enfoque mixto, debido a que es una investigación de tipo cuantitativo y cualitativo que se utilizó encuestas con preguntas cerradas y abiertas que mediante su análisis y discusión de resultados permitieron determinar el uso de un entorno virtual de aprendizaje.

Según Hernández, Fernández, & Baptista (2010) “representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta,” (p. 546). Es por ello, que esta investigación tiene un enfoque mixto ya que se utilizó la cuantificación de los datos mediante el empleo numéricos, tablas, gráficos estadísticos y cálculos matemáticos, y por otro se realizó un análisis calificativo de las preguntas abiertas elaboradas a los docentes y alumnos de la Unidad Educativa “Vicente León”.

1.3.1. Diseño de la investigación

El presente trabajo se realizó tomando como referencia el enfoque mixto con un diseño pre experimental; como estrategia se utilizó la técnica de la encuesta para la recolección de datos mediante el cuestionario previamente diseñado.

Se eligió la investigación mixta, la cual permite verificar la relación entre las variables, en este caso el desarrollo de un entorno virtual con herramientas Web 2.0 apoyará a la enseñanza aprendizaje de la gramática de los niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Vicente León”, porque hace una medición numérica y un análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento.

1.3.2. Población y muestra

La población son estudiantes del tercer año de EGB y docentes del nivel de básica elemental de la Unidad Educativa “Vicente León”.

De los tres paralelos de tercer año de EGB, se eligió uno al azar para realizar la encuesta misma que contó con una cantidad de 40 niños, además se tomó a los 15 docentes del nivel elemental.

Tabla 1
Población y muestra

Población	Cantidad
Estudiantes de tercer año EGB	40
Docentes de básica elemental	15
Total	55

Fuente: Autora.

1.3.3. Resultados

Resultados encuestas estudiantes

A continuación, se presenta los resultados de la encuesta realizada a los niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Vicente León”

Tabla 2
Resultados encuestas estudiantes

Número	Pregunta	Si	No
Pregunta 1	¿Te gusta la asignatura de lengua y literatura?	34 85 %	6 15 %
Pregunta 2	¿Describes con facilidad los paratextos (gráficos)?	33 82 %	7 18 %
Pregunta 3	¿Cuándo lees, pronuncias correctamente las palabras?	18 46 %	22 54 %
Pregunta 4	¿En una lectura reconoces a los signos lingüísticos?	21 52 %	19 48 %
Pregunta 5	¿Reconoces con facilidad a los sustantivos en un texto?	28 71 %	12 29 %
Pregunta 6	¿Utilizas a menudo el internet?	38 96 %	2 4 %
Pregunta 7	¿Te gustaría escribir un cuento y publicarlo en Internet?	30 75 %	10 25 %
Pregunta 8	¿Te gustaría recibir clases virtuales?	28 70 %	12 30 %
Pregunta 9	¿Te gustaría interactuar con tus compañeritos por medio del internet?	29 73 %	11 28 %
Pregunta 10	¿Quisieras aprender gramática por medio de un juego de internet?	38 96 %	2 4 %

Fuente: Autora.

Una vez realizado el análisis de los datos de la encuesta realizada a los estudiantes de tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Vicente León”, se puede determinar que los niños se sienten motivados de aprender mediante la tecnología, por lo cual surge la necesidad de desarrollar un entorno virtual de aprendizaje con la integración de recursos educativos elaborados en las herramientas web 2.0, con los cuales los niños pueden adquirir el conocimiento mediante la interacción con las diversas actividades y tareas, de esta manera permitirá mejorar la enseñanza aprendizaje de la gramática.

Resultados encuestas docentes

A continuación, se presenta los resultados de la encuesta realizada a los docentes de básica elemental de la Unidad Educativa “Vicente León”.

Tabla 3
Resultados encuestas docentes

Número	Pregunta	Muy de acuerdo	De acuerdo	Neutral	Desacuerdo	Muy en desacuerdo
Pregunta 1	¿Existen niños que tienen dificultades en la asignatura de lengua y literatura?	15				
Pregunta 2	¿Cree usted que las dificultades se dan por la falta de estrategias metodológicas?	15				
Pregunta 3	¿Considera que es necesaria la innovación educativa?	15				
Pregunta 4	¿Conoce Ud. sobre herramientas web 2.0 aplicadas a la educación?	5	10			
Pregunta 5	¿Considera usted que los niños aprenden de mejor manera participando en algún juego?	15				

Pregunta 6	¿Considera usted que un recurso educativo en el internet mantiene el interés de los niños?	15	
Pregunta 7	¿Conoce acerca de la plataforma Moodle?	5	10
Pregunta 8	¿Considera que es importante las TIC y las herramientas web 2.0 para la educación de los niños?	15	
Pregunta 9	¿Considera que un entorno virtual de aprendizaje EVA sobre gramática mejorará el aprendizaje de los niños?	15	

Fuente: Autora.

Pregunta 10: ¿Qué opinas de la implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje para la enseñanza de gramática para los niños?

Todos los docentes encuestados opinan que es necesaria la implementación de un entorno virtual con herramientas web 2.0 ya que mejoraría el método para la enseñanza aprendizaje de los niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Vicente León” de la ciudad de Latacunga.

Una vez realizado el análisis de las encuestas de los estudiantes y los docentes de la Unidad Educativa Vicente León, se puede determinar que existe deficiencias en Lengua y Literatura específicamente en el área de Gramática por falta de estrategias didácticas, por lo cual, surge la necesidad de innovar en nuevas estrategias metodológicas mediante la creación de un entorno virtual de aprendizaje con la integración de las herramientas web 2.0, esta herramienta al ser utilizada por los docentes permitirá reforzar los conocimientos y obtener un aprendizaje significativo por parte de los niños.

1.4. Vinculación con la sociedad

La presente investigación enmarca relevancia social, ya que tiene como beneficiarios a los niños del tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Vicente León” de la ciudad de Latacunga, les permita apoyar en los conocimientos y desempeño en la Gramática correspondiente a la asignatura de Lengua y Literatura, permitiendo a los docentes contar con nuevos y modernos métodos de enseñanza. De

esta manera los niños serán bien preparados académicamente y estarán a la vanguardia de tecnología y la innovación educativa dentro de la sociedad donde vivimos.

El impacto que proporcionará el uso del Aula Virtual a la comunidad educativa será trascendental, debido a que el estudiante tendrá la oportunidad de manipular y tener un mayor posicionamiento con las herramientas tecnológicas en concordancia con el proceso de enseñanza aprendizaje, esta nueva modalidad de educación en nuestra Institución Educativa será de gran utilidad porque podremos interactuar de diferentes maneras (sincrónica y asincrónica) logrando así un mayor desafío de la tecnología, con el fin de mejorar la competitividad en el ámbito educativo optimizando la calidad de la educación en nuestro país.

1.5. Indicadores de resultados

Describa cuáles serán los indicadores que servirán para evaluar el resultado del producto final propuesto.

- La plataforma Moodle proporciona un entorno dinámico y atractivo con actividades interactivas de gramática para los niños de tercer año EGB.
- Considera que el entorno virtual de aprendizaje de Moodle es aplicable a la enseñanza de gramática de los niños de tercer año de EGB.
- Dentro del EVA se evidencia una gran cantidad de actividades interactivas en las herramientas web 2.0 para obtención de los conocimientos, el desarrollo de habilidades y destrezas en la gramática de los niños.
- La plataforma Moodle está basada en las teorías del constructivismo-conectivismo y del aprendizaje significativo de los estudiantes.
- Se evidencia que todos los recursos didácticos del entorno virtual funcionan correctamente y se acoplan a las necesidades educativas de los estudiantes.
- El entorno virtual cuenta con una interacción sencilla, intuitiva, agradable y segura.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

2.1. Fundamentos teóricos aplicados

La propuesta tendrá como finalidad el diseño y desarrollo de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) con herramientas Web 2.0 con la finalidad de apoyar al proceso de la enseñanza aprendizaje de la Gramática en los niños y de esta manera contribuir de mejor manera en la educación de la Unidad Educativa “Vicente León”.

El entorno virtual de aprendizaje en la plataforma Moodle está basado en la teoría del constructivismo-conectivismo de Vygotsky y de David Ausubel el aprendizaje significativo, según González (2012) menciona que “Vygotsky propone que es necesaria la interrelación entre las personas y su ambiente para que se generen aprendizajes” (pág. 13) . La convivencia en un contexto social proporciona a los alumnos la oportunidad de alcanzar de forma muy exitosa las habilidades y destrezas mucho más complejas que se los puede realizar por sí mismos. Las TIC’s se enmarcan en el ámbito educativo, proporcionando los recursos necesarios para que las personas puedan compartir con los demás sus conocimientos, intereses, ideas, tareas, entre otros. En la actualidad, las nuevas tecnologías están enfocadas a la comunicación, mediante una amplia línea de actividades colaborativas para ser desarrolladas en las instituciones educativas. La utilización de las tecnologías de la información Al promueve las distintas actividades de carácter colaborativo engrandece el grado en el que se encuentran los estudiantes activos y participativos.

Ausubel decía: “El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el aprendiente ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente” (Ausubel-Novak-Hanesian, 1983) según Ausubel lo que se sabe del educando, no se limita únicamente a la información teórica, sino también a la que se adquiere a través de la experiencia.

Esta teoría se basa en la que los nuevos conocimientos deben ser relacionados con lo que el estudiante ya conoce, como los gráficos, símbolos o conceptos que sean importantes. Para que el aprendizaje sea significativo el conocimiento previo del estudiante debe relacionarse con su entorno como el medio donde vive, su cultura, entre otros.

El conectivismo es la articulación del constructivismo y el cognitivismo para el aprendizaje de la era digital denominada “Teoría del aprendizaje para la era digital” desarrollada por George Siemens y Stephen Downes, en la cual dice que el aprendizaje debe relacionarse a través de conexiones dentro

de las redes de esta manera el estudiante tendrá la oportunidad de tener una variedad de entornos que servirán para adquirir conocimientos dentro de una base de datos.

La Metodología

En nuestro país el Ministerio de Educación lleva en su planificación la Metodología de la Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación (ERCA) que es una técnica de interaprendizaje a las teorías cognoscitivas del aprendizaje, que empieza desde una experiencia concreta hasta lograr nuevas experiencias concretas, beneficiando los procesos reflexivos, conceptuales y procedimentales en el estudiante.

La estrategia metodológica es importante ya que ayuda desarrollar en los alumnos nuevos y buenos conocimientos, permite obtener nuevas habilidades y destrezas, y crear cambios de actitud, que conlleva a la construcción de un aprendizaje significativo en donde la nueva información y la experiencia se acoplan a la estructura mental y forma parte de la memoria comprensiva, de una manera mejorada cuando los procesos de enseñanza aprendizaje interactúan (Parra, 2017).

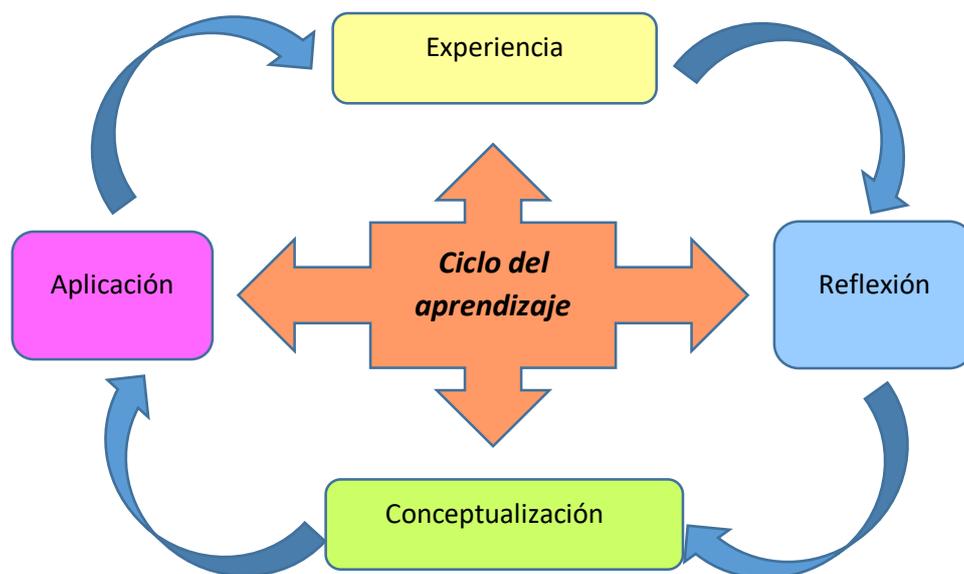


Figura 1. Modelo de aprendizaje ERCA

Fuente: Autora

Entorno virtual de aprendizaje (EVA)

El Entorno Virtual de Aprendizaje aparece con la finalidad de facilitar una nueva estrategia para la enseñanza de un curso para lo cual se brinda a los docentes el acceso a un sinnúmero de herramientas y entornos virtuales que pueden ser configurados colocando recursos educativos para contribuir a la enseñanza aprendizaje (Vulh, 2013).

Moodle

Moodle es una plataforma LMS o un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) de apoyo a la docencia, fue creada por Martin Dougiamas, quien trabajó en la Universidad Tecnológica de Curtin, y se constituyó en un nuevo paradigma, ya que permite dar un seguimiento de cómo el aprendizaje va adquiriéndose por parte de los alumnos. Es una plataforma Open Source o de código abierto y modular, que propicia una gran flexibilidad para adecuarse a las distintas necesidades docentes (López, Romero, & Roper, 2010).

Una de las ventajas importantes de Moodle es la integración de varias herramientas Web 2.0 externas, las cuales permite compartir y difundir los diferentes servicios que ofrecen, entre ellos los más conocidos actividades interactivas, juegos, blogs, wikis, redes sociales, videos, documentos y demás material dinámico y atractivo (Manrique, 2015). Estas herramientas permiten la interactividad entre los usuarios, además permiten compartir la información entre estos lo que obtener un aprendizaje más significativo, la mayoría de estas herramientas son gratuitas Open Source que tienen un ambiente agradable y son de fácil uso, aquí el docente puede crear grandes y atractivas actividades interactivas para los alumnos.

Tabla 4

Cuadro comparativo de plataformas LMS (Entornos Virtuales de Aprendizaje)

Característica	Moodle	Google Classroom	Microsoft Teams
Funcionamiento del libro de calificaciones	X	-	X
Permite la configuración de su entorno por ser código abierto	X	-	X
Integración de variedad de herramientas web 2.0	X	X	X

Amplia gama de recursos	X	X	X
Integración de videoconferencia	X	X	X
Zoom			
Aprendizaje constructivista y significativo	X	X	X
Facilidad en el seguimiento del aprendizaje	X	-	-
Actualización de plataforma	X	-	-

Fuente: Autora.

Como se puede observar Moodle ofrece mejores bondades debido a que permite integrar una variedad de recursos web 2.0, además permite obtener un ambiente dinámico y atractivo para los niños, al ser de código abierto se puede configurar su apariencia y la presentación de recursos educativos con la finalidad de lograr el aprendizaje significativo por parte de los niños.

Simbología de Términos

Dentro de la plataforma Moodle se encontrar símbolos que representan a las metodologías, actividades de aprendizaje, teorías, herramientas Web 2.0 utilizados para el aprendizaje significativo.

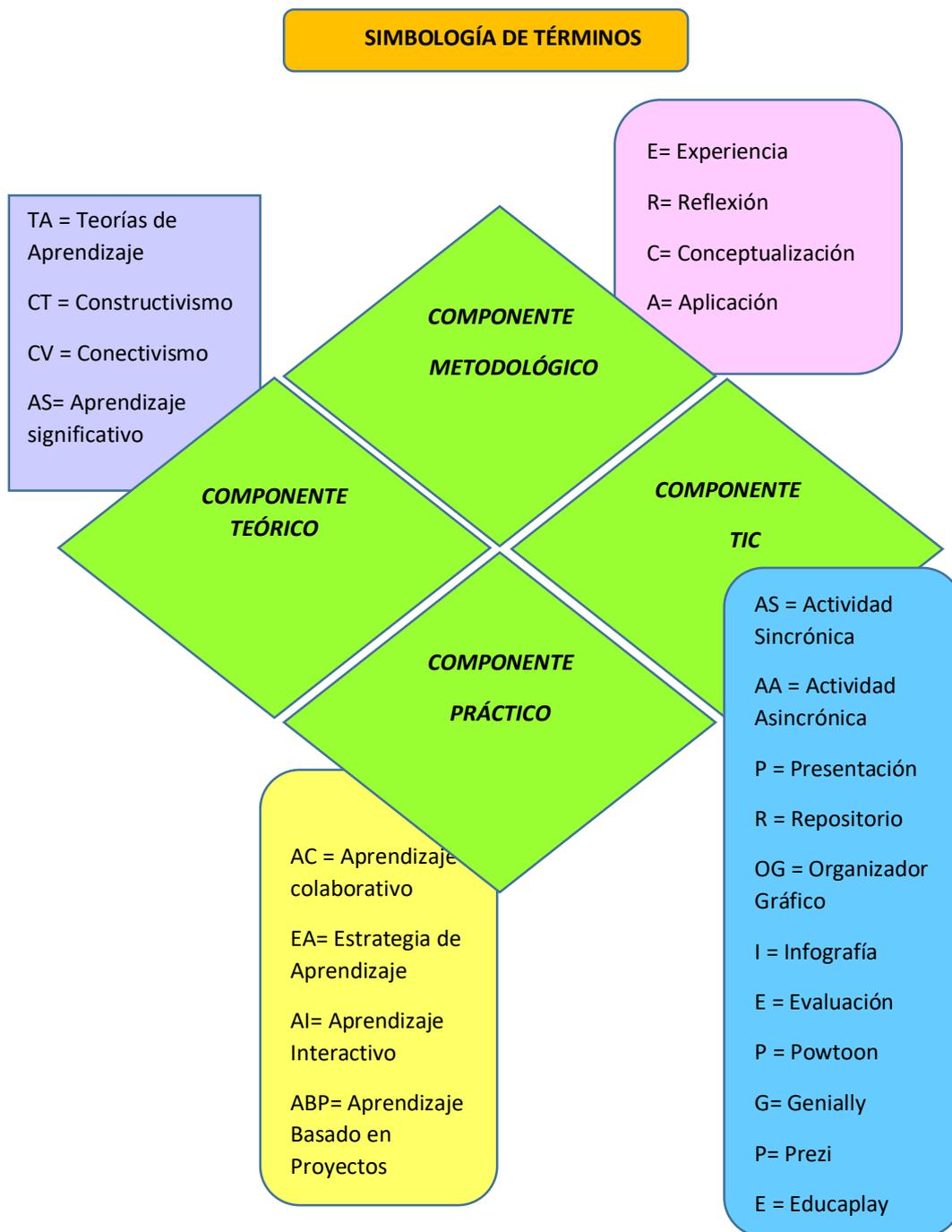


Figura 2. Simbología de términos

Fuente: Autora.

2.2. Descripción de la propuesta

La propuesta consiste en el desarrollo de un Entorno Virtual con herramientas Web 2.0 como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de la Gramática de los niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Vicente León” de la ciudad de Latacunga, la misma que contará con muchos recursos

didácticos e interactivos que contribuirá al desarrollo de las macro habilidades lingüísticas de la comunicación, facilitando al niño al buen desenvolvimiento en el arte de escuchar, hablar, leer y escribir.

2.2.1. Estructura general

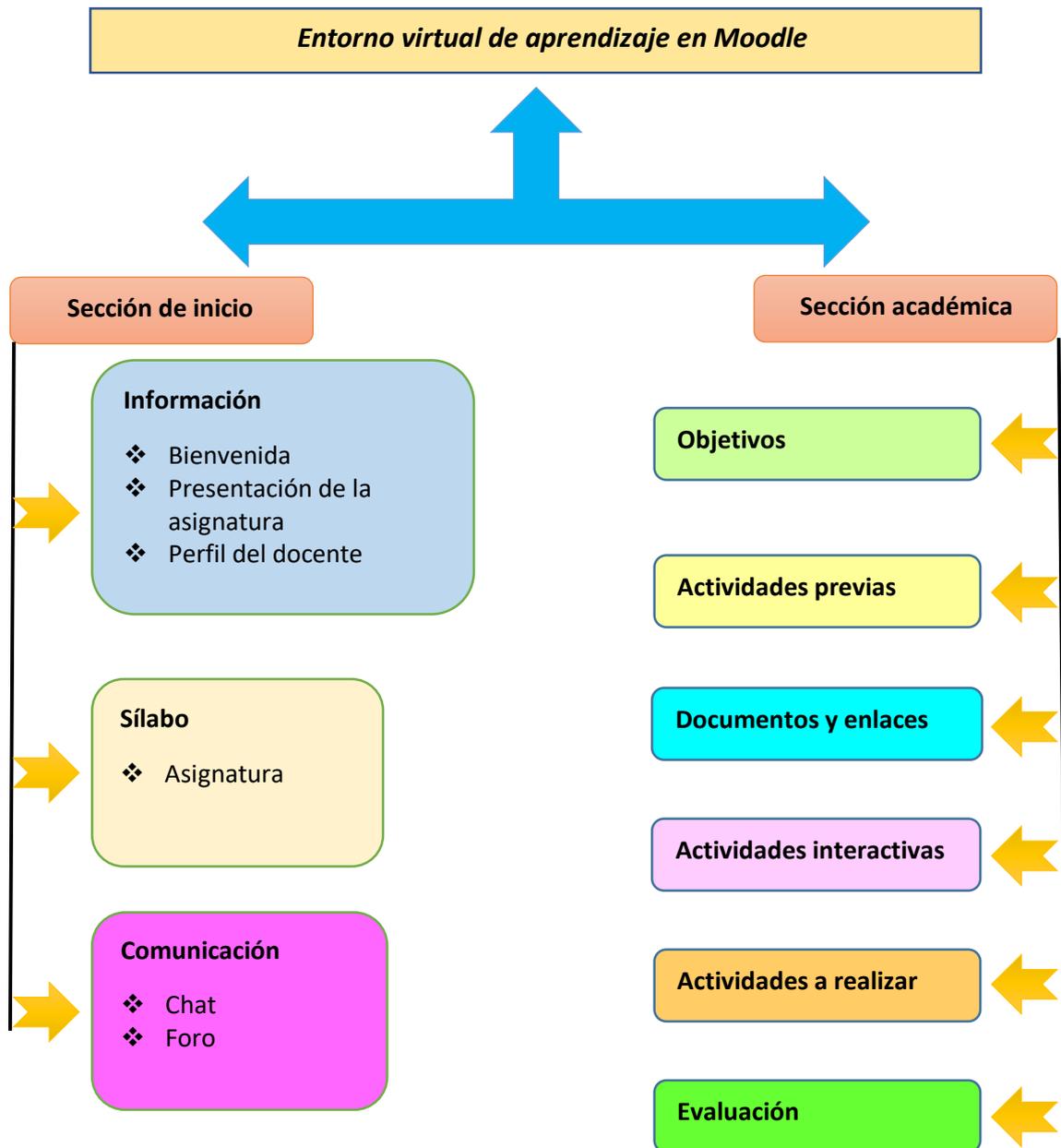


Figura 3. Estructura general de Propuesta

Fuente: Autora.

2.2.2. Explicación del aporte

Para la plataforma Moodle se adquirió el dominio para poder tener acceso a la administración y poder cargar los contenidos y el material didáctico en el aula, así como también para la implementación y mejora continua del entorno virtual de aprendizaje.

URL: <http://marcolema.net/virtual/>

Lengua y Literatura - Gramática Tercer Año EGB



Figura 4. Acceso al aula virtual

Fuente: Autora.

Una vez que se ingrese a la plataforma Moodle existirá una opción para ingresar al aula virtual de Lengua y Literatura – Gramática Tercer Año EGB.

The image shows a Moodle course interface. On the left is a sidebar menu with items: Insignias, Competencias, Calificaciones, INICIO, Unidad 1, Unidad 2, Unidad 3, Área personal, Inicio del sitio, Calendario, Archivos privados, and Administración del sitio. The main header area displays the course title 'Lengua y Literatura - Gramática Tercer Año EGB' and a breadcrumb trail 'Área personal / Cursos / Primaria / Gramática'. The main content area contains three unit cards: 'Unidad 1' with a green background and a chalkboard showing 'La oración gramatical' and 'Los Niños juegan fútbol'; 'Unidad 2' with a blue background and a boy playing soccer, titled 'sustantivos'; and 'Unidad 3' with a blue background and a chalkboard titled 'los adjetivos'.

Figura 5. EVA – Gramática Tercer Año EGB

Fuente: Autora.

El aula Moodle está estructurada en dos secciones, la sección de inicio y la sección académica donde abarcan 3 unidades de estudio.

Sección Inicio

- **Portada principal**



Figura 6. Portada principal sección inicio

Fuente: Autora.

- Sección de información



Figura 7. Sección de información general

Fuente: Autora.

- Bienvenida

Encontramos un video interactivo de bienvenida realizado con Powtoon que describe lo que se va a ver en el aula virtual.

Bienvenida



Figura 8. Bienvenida

Fuente: Autora.

○ **Presentación de la asignatura**

Se encuentra una presentación Genially que describe la asignatura y las funciones que debe cumplir el docente y los alumnos.

Presentación de la asignatura



Figura 9. Presentación de la asignatura

Fuente: Autora.

- **Perfil del docente**

Se encuentra una presentación Prezi que describe el perfil del docente.

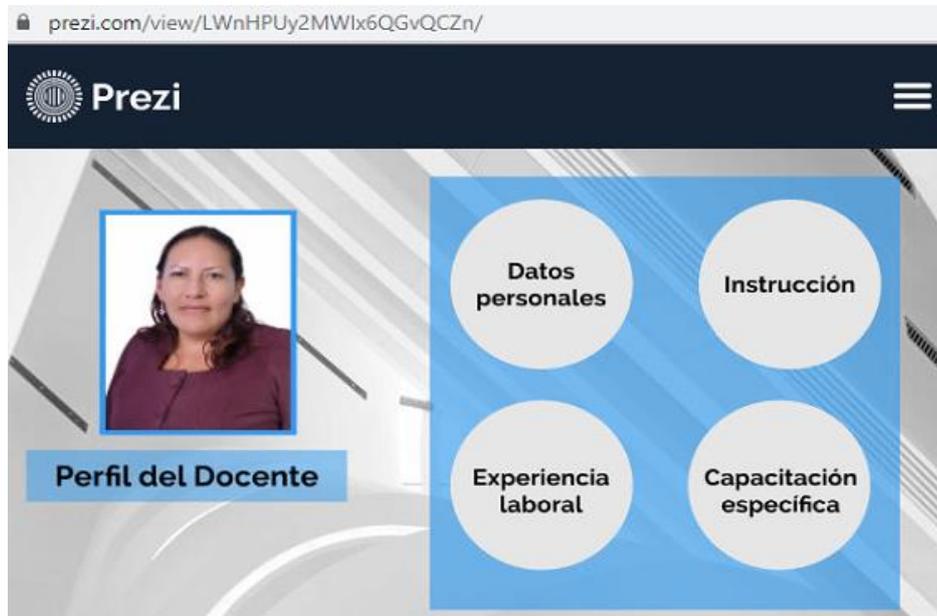


Figura 10. Perfil del docente

Fuente: Autora.

- **Sílabo**

- **Sílabo de la asignatura**

Presenta el sílabo de la asignatura de lengua y literatura en un documento pdf.

① No seguro | marcolema.net/virtual/pluginfile.php/183/mod_resource/content/3/Silabo%20Legua%20y%20Literatura%20-...

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR			
SÍLABO DE ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA			
DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA			
ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA	EJES TRANSVERSALES: La Interculturalidad	AÑO LECTIVO: 2019-2020	TOTAL DE HORAS DE LA ASIGNATURA: 40 horas
CAMPO AMPLIO DEL CONOCIMIENTO: GRAMÁTICA	CAMPO ESPECÍFICO DEL CONOCIMIENTO: Morfosintaxis		Docencia directa: 20 horas
	CAMPO DETALLADO DEL CONOCIMIENTO: La oración gramatical El sustantivo El adjetivo		- Actividades Prácticas: 8 horas - Trabajo Autónomo: 12 horas

Figura 11. Sílabo de la asignatura

Fuente: Autora

- **Comunicación**

Dentro de esta sección encontramos un chat académico y un foro académico con la finalidad de aclarar dudas con respecto a las actividades que hay que desarrollar dentro del aula virtual.



Figura 12. Sección de comunicación

Fuente: Autora.

Sección Académica

- **Unidad 1: La oración gramatical**

La unidad 1 se refiere a la oración gramatical, aquí se encuentran recursos didácticos e interactivos para los niños como se describe a continuación.



Figura 13. La oración gramatical

Fuente: Autora.



Figura 14. Menú de la unidad 1

Fuente: Autora.

○ **Objetivo**

Describe el objetivo de la primera unidad de estudio enfocado al conocimiento de la oración gramatical.

○ **Actividades previas**

Dentro de esta sección se encuentran los siguientes enlaces a videos del YouTube motivacionales o introductorios sobre la oración gramatical.

Video motivacional

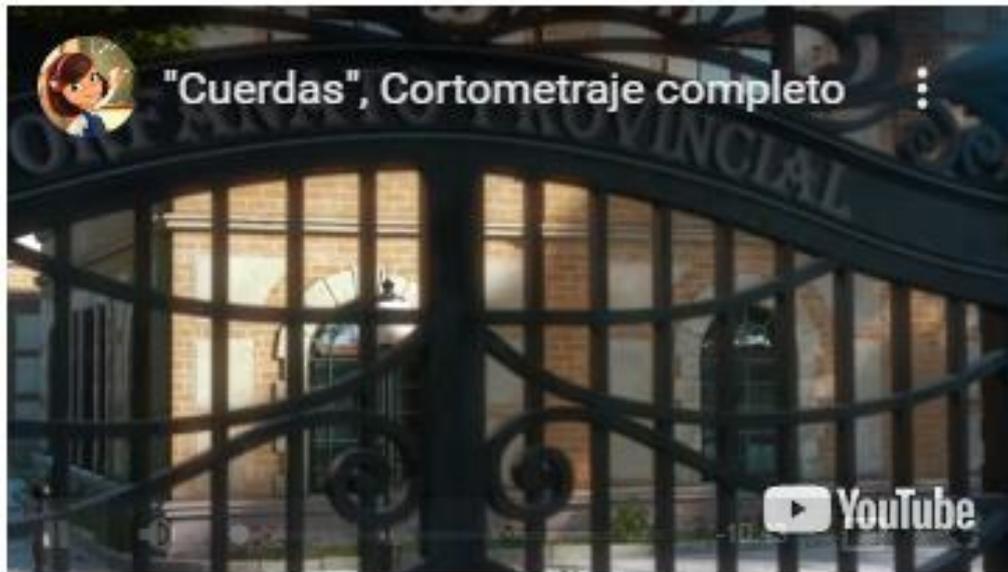


Figura 15. Video motivacional de la unidad 1

Fuente: Autora.

La oración, el sujeto y el predicado

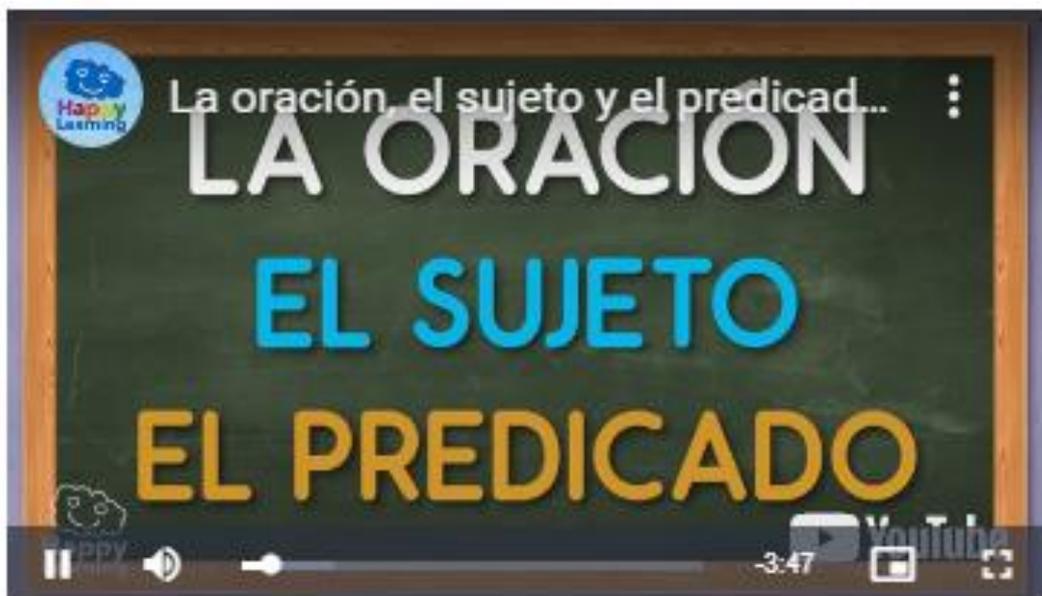


Figura 16. Video sobre la oración, el sujeto y el predicado

Fuente: Autora.

La oración y sus partes



Figura 17. Video sobre la oración y sus partes

Fuente: Autora.

○ Documentos y enlaces

Aquí encontramos presentación y mapa mental sobre la oración gramatical.

Presentación sobre la oración gramatical

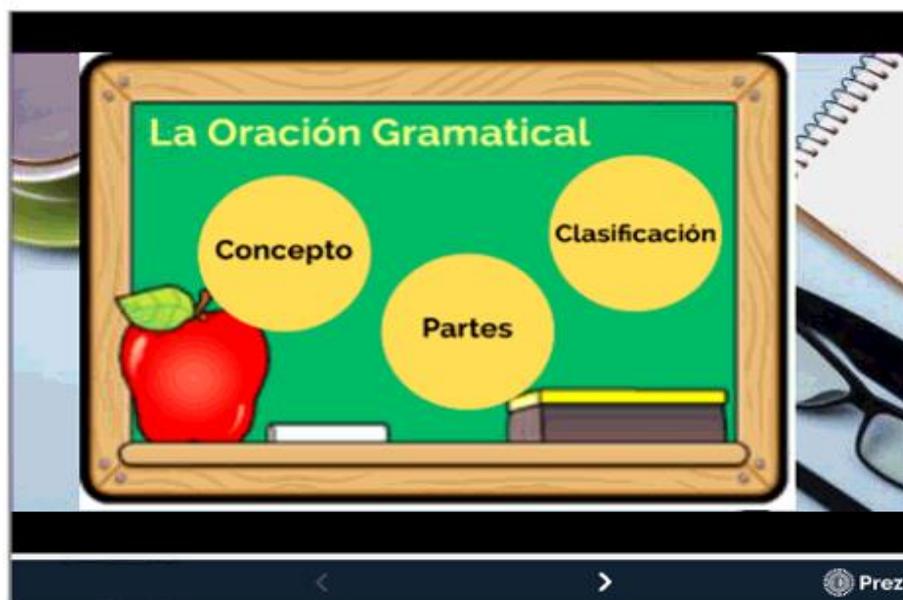


Figura 18. Presentación Prezi sobre la oración gramatical

Fuente: Autora.

Mapa mental sobre la oración gramatical

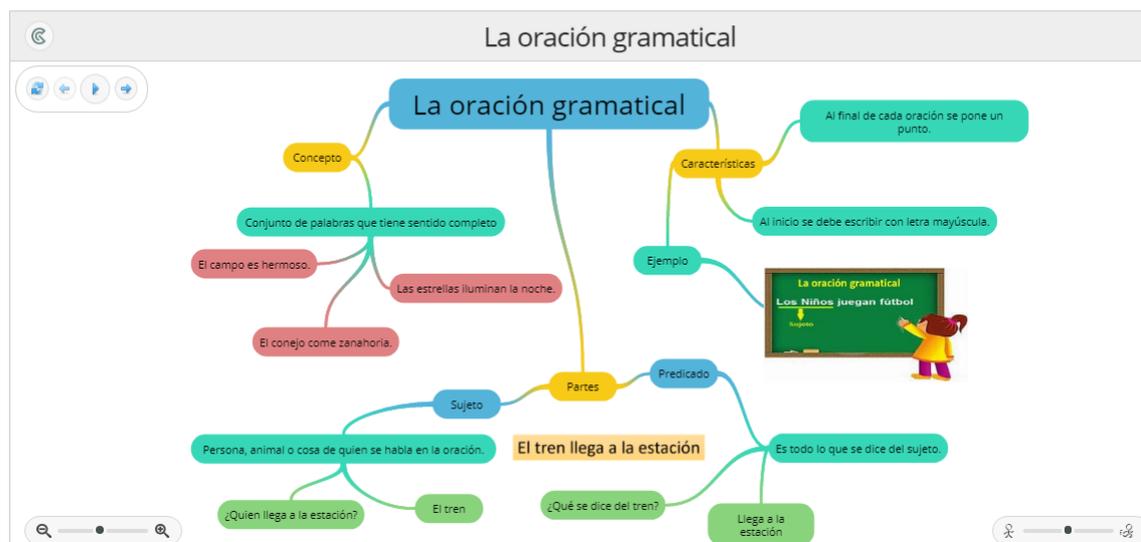


Figura 19. Mapa mental en GoConqr sobre la oración gramatical

Fuente: Autora.

○ Actividades Interactivas

Aquí se cuenta con un enlace a la video conferencia mediante la herramienta Zoom y también un chat académico.



Figura 20. Videoconferencia mediante la herramienta Zoom

Fuente: Autora.

○ Actividades a desarrollar

Aquí encontramos actividades desarrolladas en Educaplay y Genially con la finalidad de los niños interactúen con la plataforma y adquieran los conocimientos sobre la gramática.

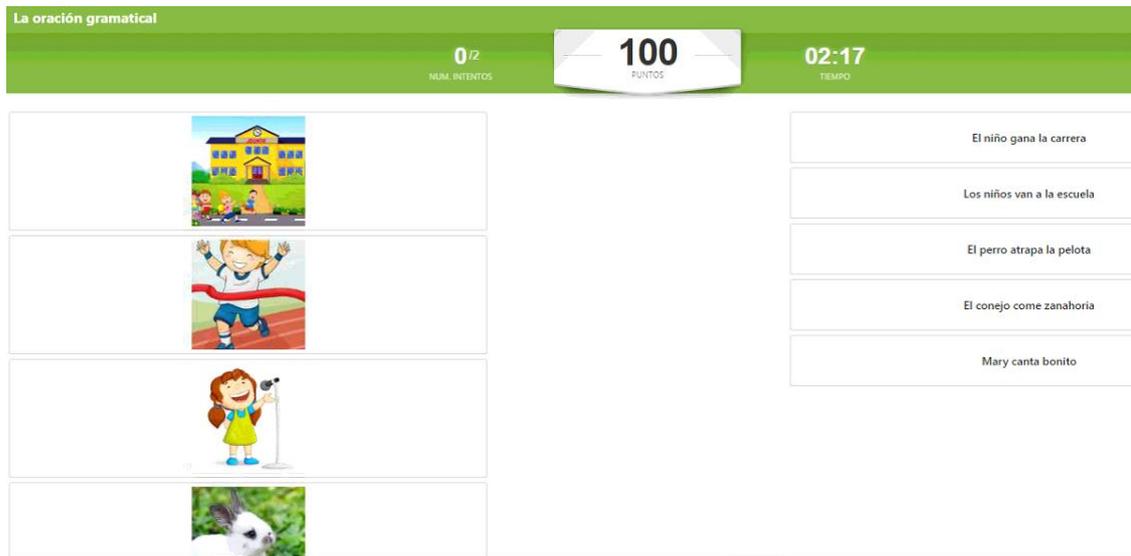


Figura 21. Actividad unir con líneas en Educaplay

Fuente: Autora.

Formar oración

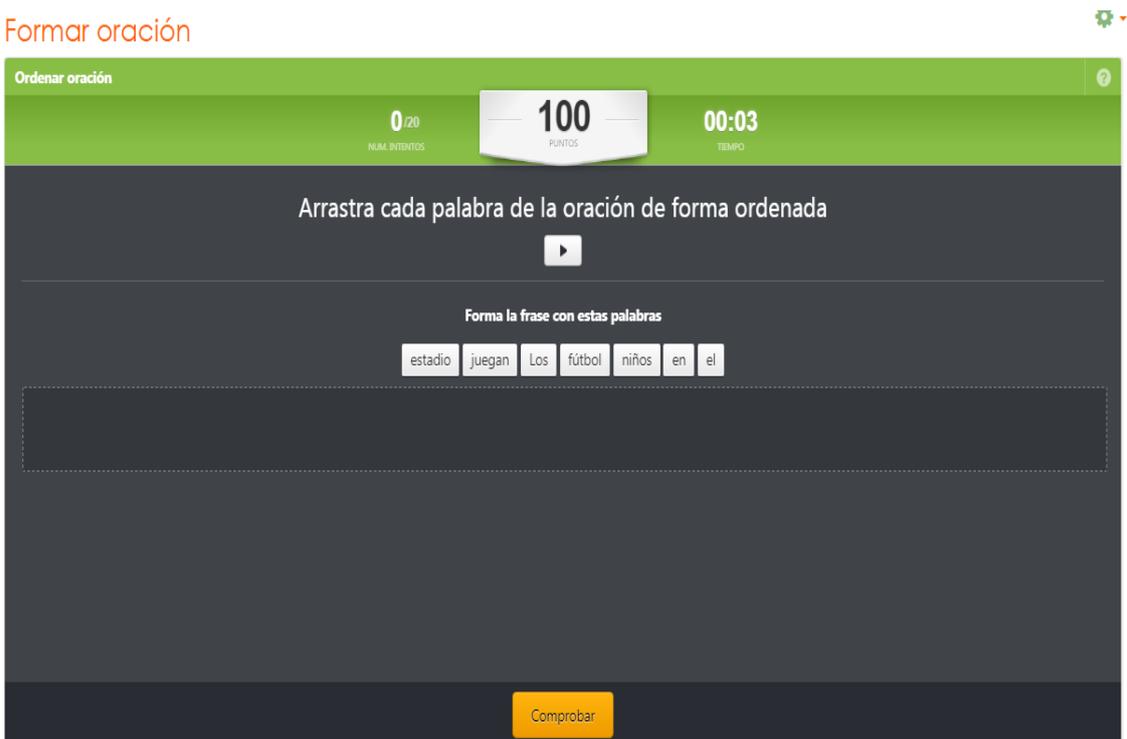


Figura 22. Actividad ordenar oración en Educaplay

Fuente: Autora.



Figura 23. Actividad Quiz en Genially

Fuente: Autora.

○ **Evaluación**

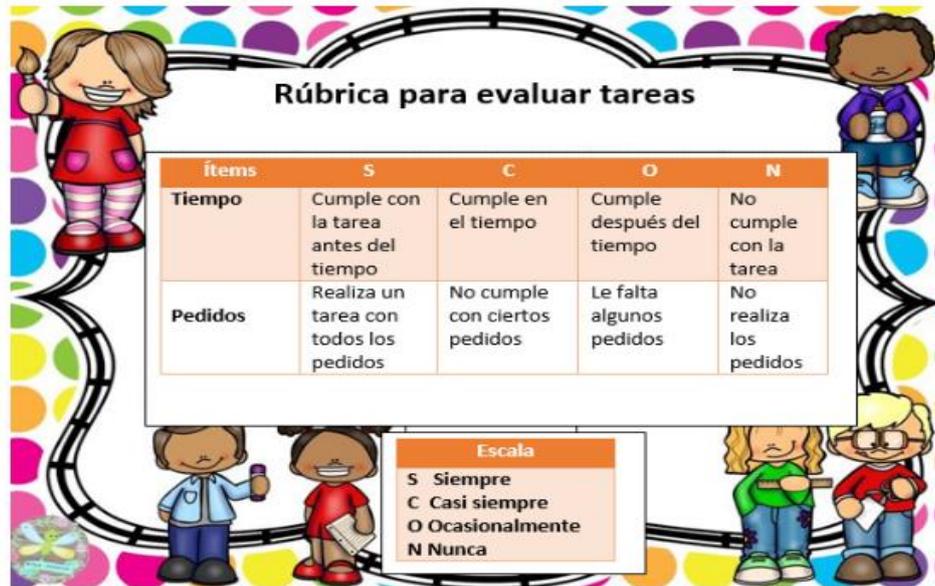
Aquí se mide el nivel de conocimientos de los niños mediante una tarea de las oraciones gramaticales, misma que tendrá que ser entregada de acuerdo a una rúbrica.

Tarea de oraciones gramaticales	
Estimado estudiante realice la siguiente tarea.	
Tareas de oraciones.docx	6 de junio de 2020, 06:54
Grupos separados: Todos los participantes	
Sumario de calificaciones	
No mostrado a los estudiantes	No
Participantes	0
Enviados	0
Pendientes por calificar	0
Fecha de entrega	sábado, 13 de junio de 2020, 00:00

Figura 24. Tarea de las oraciones gramaticales

Fuente: Autora.

Rúbrica para tareas



Rúbrica para evaluar tareas

Ítems	S	C	O	N
Tiempo	Cumple con la tarea antes del tiempo	Cumple en el tiempo	Cumple después del tiempo	No cumple con la tarea
Pedidos	Realiza un tarea con todos los pedidos	No cumple con ciertos pedidos	Le falta algunos pedidos	No realiza los pedidos

Escala

- S Siempre
- C Casi siempre
- O Ocasionalmente
- N Nunca

Figura 25. Rúbrica para tareas

Fuente: Autora.

- Unidad 2: El Sustantivo



Figura 26. Unidad 2 El sustantivo

Fuente: Autora.



Figura 27. Menú de la unidad 2

Fuente: Autora.

- **Objetivo**

Describe el objetivo de la segunda unidad de estudio enfocado al conocimiento del sustantivo.

- **Actividades previas**

Cuenta con videos del YouTube motivacionales o introductorios sobre el sustantivo.

Clases de sustantivos



Figura 28. Videos motivacionales clases de sustantivos

Fuente: Autora.

Canción de los sustantivos

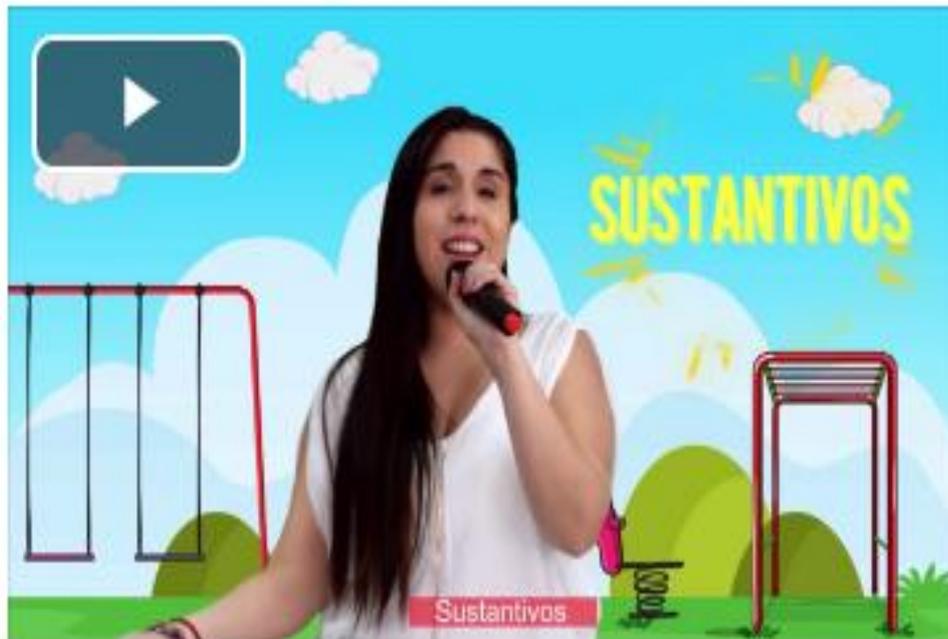


Figura 29. Video sobre canción de los sustantivos

Fuente: Autora.

Video educativo sustantivos

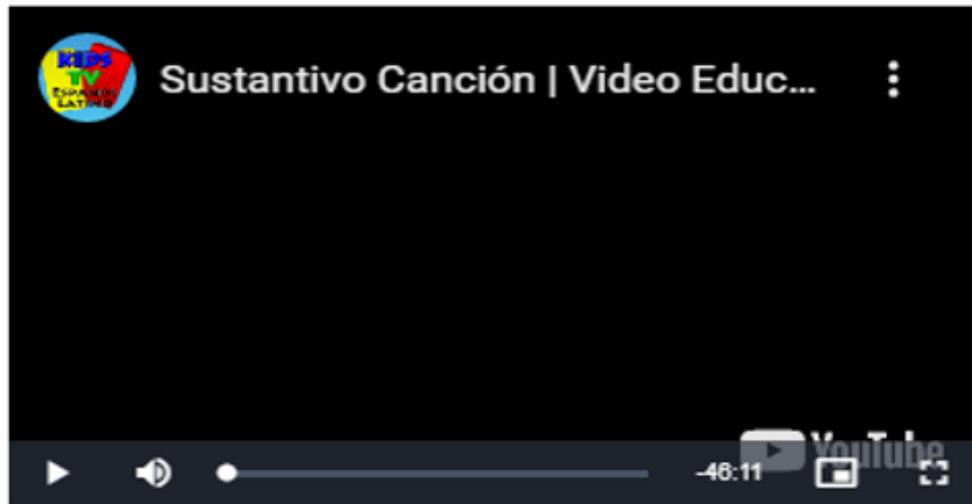


Figura 30. Video sobre educativos sustantivos

Fuente: Autora.

○ Documentos y enlaces

Aquí encontramos presentación y mapa mental sobre los sustantivos.

El sustantivo



Figura 31. Presentación Prezi sobre el sustantivo

Fuente: Autora.

Mapa conceptual los sustantivos



Figura 32. Mapa conceptual en Camp sobre el sustantivo

Fuente: Autora.

○ Actividades Interactivas

Aquí se cuenta con un enlace a la video conferencia mediante la herramienta Zoom y también un chat académico.

○ Actividades a desarrollar

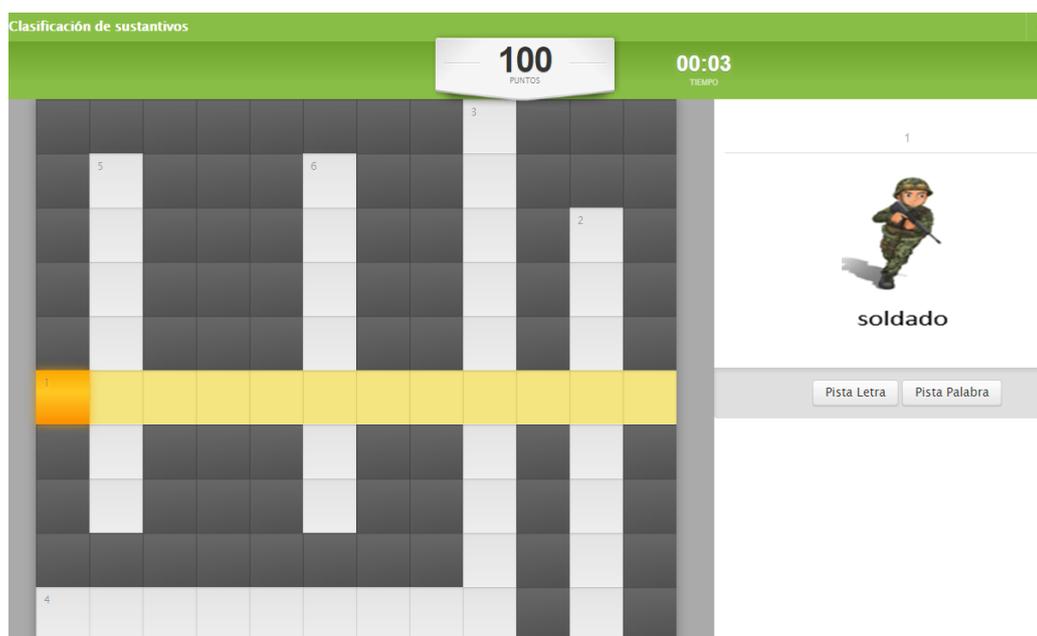


Figura 33. Actividad crucigrama en Educaplay

Fuente: Autora.

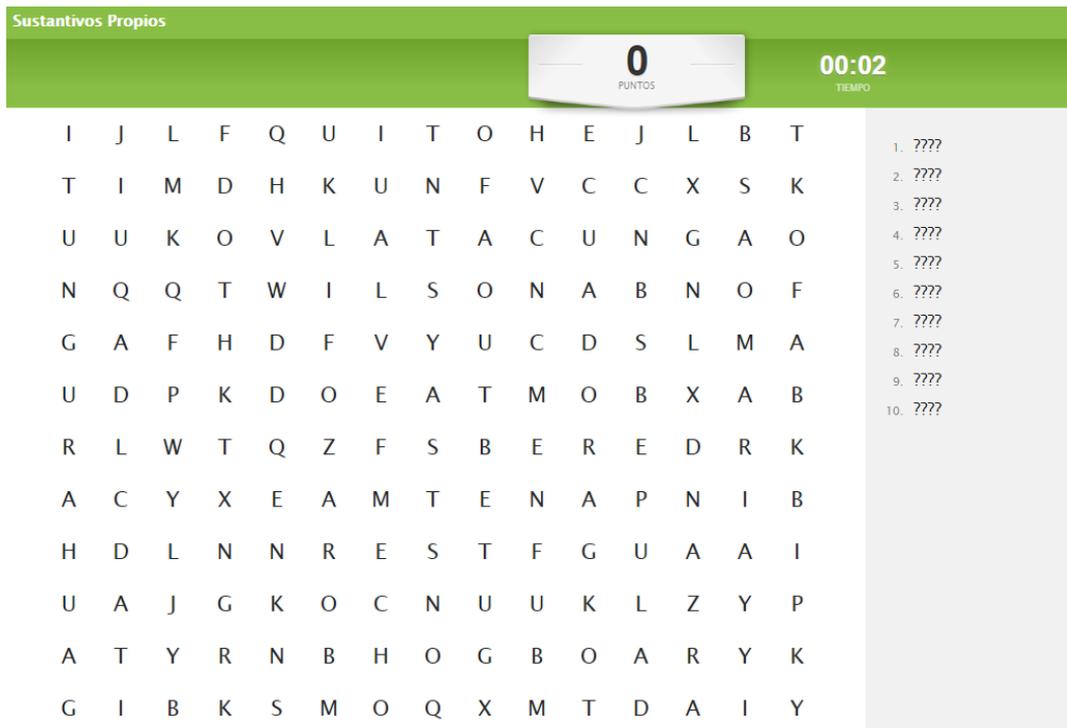


Figura 34. Actividad sopa de letras en Educaplay

Fuente: Autora.



Figura 35. Actividad Quiz en Genially

Fuente: Autora.

○ **Evaluación**

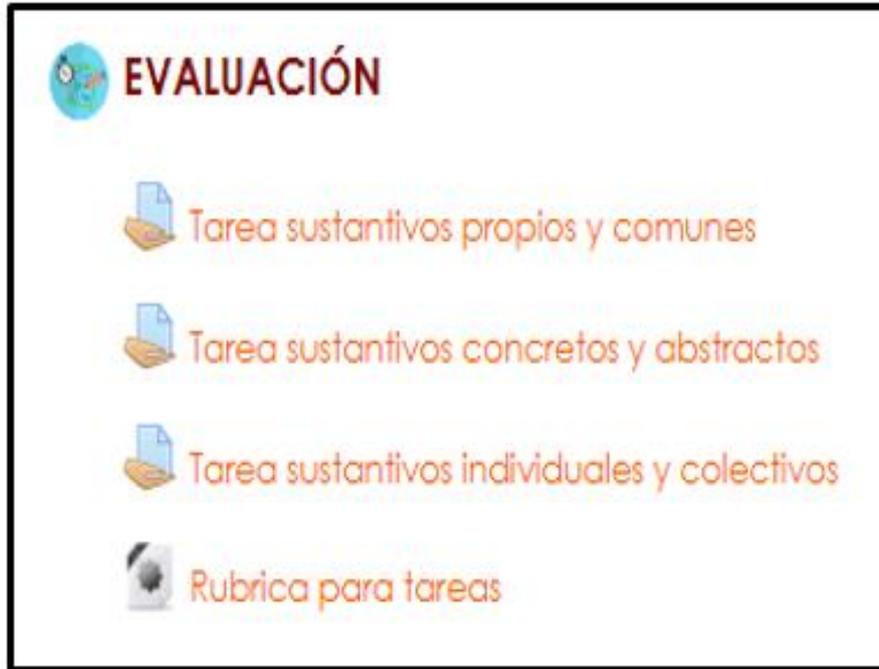


Figura 36. Tareas sobre los sustantivos acompañados de la rúbrica

Fuente: Autora.

- **Unidad 3: El adjetivo**



Figura 37. Unidad 3 El adjetivo

Fuente: Autora.



Figura 38. Menú de la unidad 3

Fuente: Autora.

○ **Objetivo**

Describe el objetivo de la segunda unidad de estudio enfocado al conocimiento del adjetivo.

○ **Actividades previas**

Cuenta con videos del YouTube motivacionales o introductorios sobre el sustantivo.

Clase de adjetivos



Figura 39. Video motivacional de adjetivos

Fuente: Autora

Clases de adjetivos



Figura 40. Video sobre los adjetivos calificativos

Fuente: Autora

- Documentos y enlaces

Aquí encontramos presentación y mapa mental sobre los adjetivos.



Figura 41. Presentación Prezi sobre el adjetivo

Fuente: Autora.

Mapa mental sobre el adjetivo



Figura 42. Mapa conceptual en GoConqr sobre el adjetivo

Fuente: Autora.

- **Actividades Interactivas**

Aquí se cuenta con un enlace a la video conferencia mediante la herramienta Zoom y también un chat académico.

- **Actividades a desarrollar**



Figura 43. Actividad Quiz Packman en Genially

Fuente: Autora.

Mapa interactivo adjetivos calificativos



Figura 44. Actividad mapa interactivo en Educaplay

Fuente: Autora.

Completar adjetivos calificativos

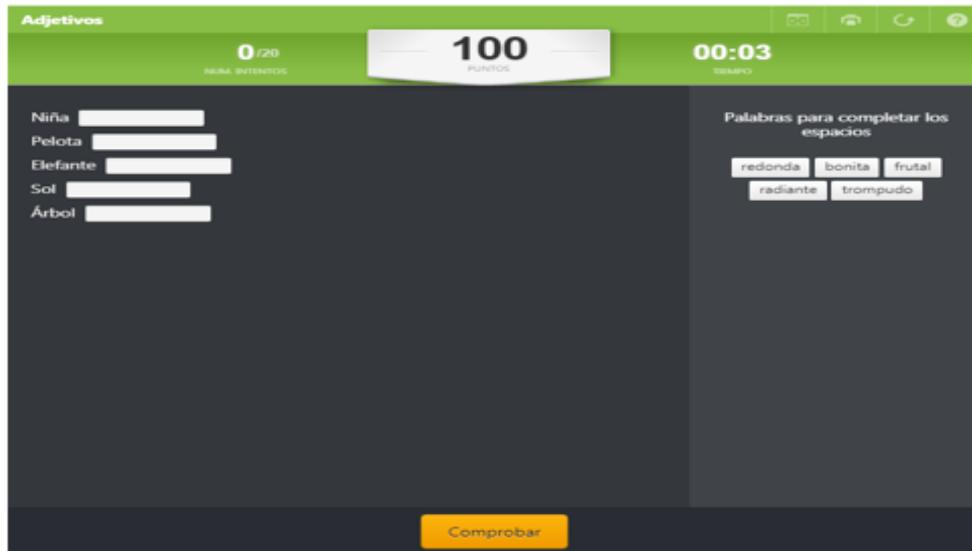


Figura 45. Actividad completar en Educaplay

Fuente: Autora.

○ Evaluación

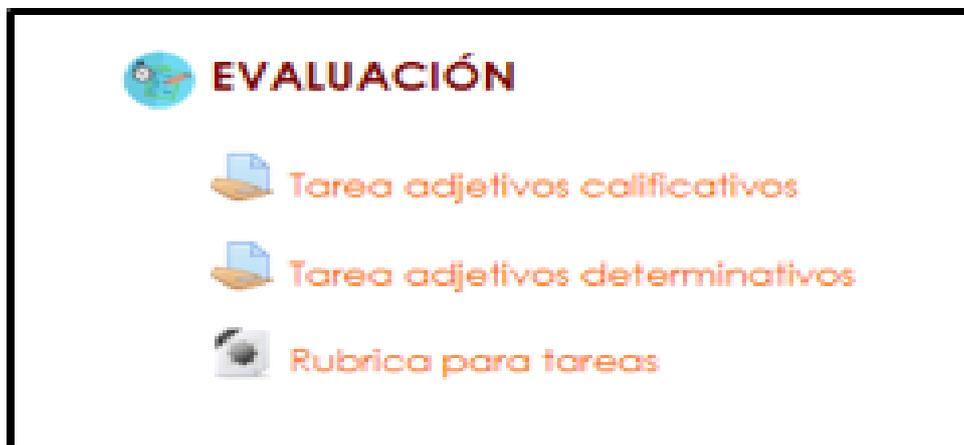


Figura 46. Tareas sobre los adjetivos acompañados de la rúbrica

Fuente: Autora.

2.2.3. Estrategias y/o técnicas

El Entorno Virtual de Aprendizaje cuenta con recursos didácticos educativos y actividades interactivas mediante las herramientas Web 2.0 la cual constituye una gran ayuda para contribuir en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, de manera que se presentará un conjunto de actividades lúdicas como: crucigramas, sopa de letras, relacionar columnas, mapas interactivos,

entre otros, que permita desarrollar destrezas y habilidades de la Gramática como parte del Área de conocimiento de Lengua y Literatura que se imparte en todas las instituciones educativas.

Metodología para un Curso Virtual

Para lo cual inicialmente se realizó un diagnóstico de necesidades donde se plantearon todos los requerimientos para implementar en la plataforma Moodle, una vez identificados se utilizó la metodología ADDIE: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Ejecución.



Figura 47. Modelo ADDIE

Fuente: Autora.

2.3. Matriz de articulación

Tabla 5
Matriz de articulación

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC							
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	OG	R	E	S	I	O
Lengua y literatura: La oración gramatical	Constructivismo - Conectivismo	Experiencia (E) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. YouTube			1				
			Revisión de diapositivas		R. Prezi	1						
		Reflexión (R) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Resumen	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	R. E-book						1	
			Debate		AS. Chat					1		
		Conceptualización (C) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Visualización Videos	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. YouTube			1				
			Exposición		AS. Videoconferencia (Zoom)					1		
		Aplicación (A)	Actividades	Crea, planifica y soluciona	AA. Educaplay				1			

		<i>Desarrollo de la destreza</i>		casos reales usando lo aprendido	AA. Genially				1				
			Tarea		AA. Documento PDF					1			
Lengua y literatura : El Sustantivo	Constructivismo - Conectivismo	Experiencia (E) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. YouTube			1					
			Revisión de diapositivas		R. Prezi	1							
		Reflexión (R) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Resumen	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	R. E-book							1	
			Debate		AS. Chat						1		
		Conceptualización (C) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Visualización Videos	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. YouTube			1					
			Exposición		AS. Videoconferencia (Zoom)						1		
		Aplicación (A) <i>Desarrollo de la destreza</i>	Actividades	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	AA. Educaplay				1				
					AA. Genially				1				
			Tarea		AA. DOCUMENTO PDF						1		
		Lengua y Literatura: El Adjetivo	Constructivismo - Conectivismo	Experiencia (E) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la	R. YouTube			1			
Revisión de diapositivas	R. Prezi				1								

			transferencia de experiencias									
	Reflexión (R)	Resumen	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	R. E-book								1
	<i>Estructuración del conocimiento</i>	Debate		AS. Chat							1	
	Conceptualización (C)	Visualización Videos	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. YouTube			1					
	<i>Estructuración del conocimiento</i>	Exposición		AS. Videoconferencia (Zoom)							1	
	Aplicación (A)	Actividades	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	AA. Educaplay				1				
	<i>Desarrollo de la destreza</i>			Tarea	AA. Genially				1			
		AA. DOCUMENTO PDF								1		

Fuente: Autora.

2.4. Valoración de especialistas

Indicadores de perfil de especialistas

Para determinar a los especialistas se tomaron en cuenta los siguientes indicadores:

- Tener una maestría en tecnología educativa
- Tener experiencia en Herramientas web 2.0
- Laborar en una Educación educativa
- Tener por lo menos 5 años en ejercicio de su profesión

La propuesta fue valorada por 3 especialistas se le entrego la propuesta y una lista de chequeo para su validación.

Indicadores a ser evaluados

- La plataforma Moodle proporciona un entorno dinámico y atractivo con actividades interactivas de gramática para los niños de tercer año EGB.
- Considera que el entorno virtual de aprendizaje de Moodle es aplicable a la enseñanza de gramática de los niños de tercer año de EGB.
- Dentro del EVA se evidencia una gran cantidad de actividades interactivas en las herramientas web 2.0 para obtención de los conocimientos, el desarrollo de habilidades y destrezas en la gramática de los niños.
- La plataforma Moodle está basado en las teorías del constructivismo-conectivismo y del aprendizaje significativo de los estudiantes.
- Se evidencia que todos los recursos didácticos del entorno virtual funcionen correctamente y se acoplen a las necesidades de los estudiantes.
- El entorno virtual cuenta con una interacción sencilla, intuitiva, agradable y segura.

Todos estos indicadores son evaluados mediante Excelente, Muy Bueno, Bueno, Regular, Malo.

Método Delphi

Para la evaluación a los expertos se utilizó el método Delphi, mismo que se detalla a continuación:

Tabla 6
Tabulación de los datos expertos

Preguntas	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo	Total
p1	2	1	0	0	0	3
p2	1	2	0	0	0	3
p3	2	1	0	0	0	3
p4	3	0	0	0	0	3
p5	2	1	0	0	0	3
p6	2	1	0	0	0	3

Fuente: Autora.

Primer Paso

Tabla 7
Frecuencias acumuladas

Preguntas	C1	C2	C3	C4	C5
p1	2	3	3	3	3
p2	1	3	3	3	3
p3	2	3	3	3	3
p4	3	3	3	3	3
p5	2	3	3	3	3
p6	2	3	3	3	3

Fuente: Autora.

Segundo paso

Tabla 8
Tabla de frecuencias relativas acumuladas

Preguntas	C1	C2	C3	C4	C5
p1	0,67	1,00	1,00	1,00	1,00
p2	0,33	1,00	1,00	1,00	1,00
p3	0,67	1,00	1,00	1,00	1,00
p4	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
p5	0,67	1,00	1,00	1,00	1,00
p6	0,67	1,00	1,00	1,00	1,00

Fuente: Autora.

Tercer paso

Tabla 9
Puntos de corte

Preguntas	C1	C2	C3	C4	Suma	Promedio	N-P
p1	0,43	3,49	3,49	3,49	10,90	2,725	0,47
p2	-0,43	3,49	3,49	3,49	10,04	2,510	0,26
p3	0,43	3,49	3,49	3,49	10,90	2,725	0,47
p4	3,49	3,49	3,49	3,49	13,96	3,490	1,24
p5	0,43	3,49	3,49	3,49	10,90	2,725	0,47
p6	0,43	3,49	3,49	3,49	10,90	2,725	0,47
Suma	4,78	20,94	20,94	20,94	67,60		
Puntos de corte	0,80	3,49	3,49	3,49	11,27		
N	2,25						

Fuente: Autora

Cuarto paso

Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular
0,80	3,49	3,49	3,49

Tabla 10
Resultados Finales

Indicador	N-P	Indicador
1	0,47	Excelente
2	0,26	Excelente
3	0,47	Excelente
4	1,24	Muy Bueno
5	0,47	Excelente
6	0,47	Excelente

Fuente: Autora.

En la consulta realizada a los expertos se obtuvieron los siguientes puntos de corte: 0,80 para excelente, 3,49 para Muy bueno, Bueno y Regular, por lo que se pudo determinar que los indicadores de 1,2,3,5,6 son altamente satisfactorios es decir excelente y el 4 indicador tiene una ponderación de Muy Bueno.

El criterio de los expertos se resume a continuación:

1. La plataforma Moodle si permite y proporciona un entorno dinámico y atractivo con actividades interactivas de las herramientas web 2.0 enfocadas a la enseñanza aprendizaje de la gramática para los niños de tercer año EGB.
2. El entorno virtual de aprendizaje realizado en la plataforma Moodle contiene muchas actividades que con la constante interactividad permite la obtención de conocimientos y es muy aplicable a la enseñanza de gramática de los niños de tercer año de EGB.
3. En el entorno virtual de aprendizaje se evidencia muchas actividades interactivas realizadas en las herramientas web 2.0 que permite la obtención de los conocimientos, además el desarrollo de habilidades y destrezas en la gramática de los niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa "Vicente León".
4. El entorno virtual de aprendizaje se basa en las teorías del constructivismo-conectivismo, además permite la obtención del significativo de los estudiantes.
5. Todos los recursos didácticos del entorno virtual de aprendizaje funcionan correctamente y se acoplan a las necesidades de los estudiantes, existiendo videos, gráficos, dinámicas, audios muy interactivos.
6. La navegación del entorno virtual de aprendizaje se realiza de forma sencilla, además cuenta con una interfaz agradable y amigable.

Finalmente, los expertos supieron recomendar que debe existir una capacitación sobre la plataforma Moodle y creación de recursos educativos mediante las herramientas web 2.0 ya que en la actualidad resultan de mucha importancia para la enseñanza aprendizaje de las diferentes materias que se les imparte a los niños de las diferentes unidades educativas.

CONCLUSIONES

- Se realizó un estudio sobre la enseñanza actual de la gramática y las falencias encontradas dentro de la Unidad Educativa “Vicente León”, de la cual se pudo determinar que tanto niños y docentes requieren de una nueva manera de aprender y enseñar, es decir un entorno virtual de aprendizaje con recursos educativos interactivos dicho de otra manera que se aprenda mediante el internet.
- Se realizó un análisis de las herramientas web 2.0 y entornos virtuales de aprendizaje que son indispensables para llevar una educación virtual de la gramática donde docentes se sientan satisfechos ya que dentro del proceso de enseñanza aprendizaje se pueden lograr la obtención del conocimiento apoyado por el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños de tercer año de EGB.
- Se desarrolló un Entorno Virtual de aprendizaje EVA, para los niños de tercer año de EGB misma que contiene muchos recursos educativos, e interactivas, actividades asincrónicas y sincrónicas, tareas, videos, entre otros, que son utilizados para contribuir a la enseñanza aprendizaje de los niños de tercer año de EGB.
- El entorno Virtual de Aprendizaje fue validado por 3 expertos en educación, donde sus resultados fueron analizados mediante el método Delphi, llegando a la conclusión que la propuesta desarrollada es excelente ya que cuenta con muchos recursos educativos funcionales y cuenta con una interfaz agradable y de fácil manipulación por parte de los niños de tercer año de EGB.

RECOMENDACIONES

- Para que el aprendizaje sea significativo los niños deben manipular la plataforma Moodle y cumplir con todas las actividades del Entorno Virtual de Aprendizaje.
- Se debe capacitar a los docentes y niños en la manipulación del Entorno Virtual de Aprendizaje.
- Incrementar las actividades lúdicas dentro de la plataforma con la finalidad de despertar el interés de los niños.
- Pedir que la propuesta sea valorada por las autoridades de la institución con la finalidad de que se apoye a la educación virtual.

BIBLIOGRAFÍA

- Abril, X. (2017). *Entornos virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de informática aplicada a la educación impartida en el Primer Año del Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Rio Verde*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Ausubel-Novak-Hanesian. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: 2 edición.
- Bosque, I., & Gallego, Á. (2016). Aplicación de la gramática en el aula. Recursos clásicos y modernos para la enseñanza de la gramática. *Revista de lingüística teórica y aplicada*, 21.
- Carrera, G. (2019). *Aula virtual en la plataforma Moodle como apoyo al proceso de enseñanza en Estudios Sociales*. Quito: Universidad Tecnológica Israel.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Sobre la Educación*. Quito.
- Garcés, F. (2012). *El buen uso de la ortografía y la escritura a través del uso de recursos educativos digitales en los estudiantes de los grados cuarto y quinto de la sede Matecaña*. Obtenido de <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/13109>
- González, C. (2012). *Aplicación del Constructivismo Social en el Aula*. Guatemala: Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa en Educación Bilingüe y Multicultural –IDIE.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.
- Jaramillo, J. (2013). *Un modelo de aula virtual en Moodle con uso de herramientas Web 2.0*. Bogotá: Universidad Militar Nueva Granada.
- López, J., Romero, E., & Roperó, E. (2010). Utilización de Moodle para el desarrollo y evaluación de competencias en los Alumnos. *Formación Universitaria*, 3(3), 45-52.
- Manrique, K. (2015). La Web 2.0 y sus servicios como herramientas en el entorno educativo del siglo XXI. *Revista universitaria*.
- Martín, R. (2008). *Incorporación de las TIC en la Didáctica de la Lengua y la Literatura*. Obtenido de <https://www.educaweb.com/noticia/2008/12/01/incorporacion-tic-didactica-lengua-literatura-3342/>
- MINEDUC. (2016). *Educación General Básica - Elemental*. Quito.
- MINEDUC. (2020). *La Educación a través de plataformas digitales*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/la-educacion-a-traves-de-plataformas-digitales/>
- Ministerio de Educación. (2020). *Tecnología para la Educación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/tecnologia-para-la-educacion/>
- Parra, J. (2017). *Estrategias metodológicas de aprendizaje significativo en el módulo de enfermería del primer semestre "a" y "b" de la carrera de técnico superior en enfermería*

en el Instituto Tecnológico Superior Libertad periodo 2015-2016. Quito: Universidad Central del Ecuador.

Quimbayo, Y., & Sanabria, O. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot*. Lima: Universidad Privada Norbert Wiener.

Sánchez, E. (2012). Las TIC como medio de investigación y evaluación en un estudio sobre estilos de vida.

Sánchez, M. (2008). Papel de la gramática en la enseñanza aprendizaje de ELE. *Revista electrónica de estudios hispanos*.

Solís, V. (2015). *La incidencia de actividades interactivas abiertas y cerradas en el aprendizaje de vocabulario productivo y receptivo oral de inglés como lengua extranjera en estudiantes de primaria de 7-8 años*. Barcelona: Universidad de Barcelona.

Torres, P., & Cobo, J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68), 31-40.

UNICEF. (2020). *COVID-19: Cómo asegurar el aprendizaje de los niños sin acceso a Internet*. Obtenido de <https://www.unicef.org/ecuador/historias/covid-19-c%C3%B3mo-asegurar-el-aprendizaje-de-los-ni%C3%B1os-sin-acceso-internet>

Vulh, B. (2013). *Los entornos virtuales de aprendizaje y sus usos en la enseñanza universitaria. Estado de situación y buenas prácticas en las Facultades de Química e Ingeniería de la Universidad de la República*. Montevideo: Universidad de la República.

ANEXOS

Anexo "A"

Encuesta a los niños de tercer Año EGB



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

ENCUESTA A LOS NIÑOS DE TERCER AÑO EGB

Objetivo: Identificar las dificultades en el aprendizaje de Lengua y Literatura (Gramática) y la necesidad de utilizar un entorno virtual de aprendizaje con herramientas web 2.0

Instrucciones: Marque con una x la respuesta que usted considera correcta.

1. ¿Te gusta la asignatura de lengua y literatura?

Si

No

2. ¿Describes con facilidad los paratextos (gráficos)?

Si

No

3. ¿Cuándo lees, pronuncias correctamente las palabras?

Si

No

- 4. ¿En una lectura, reconoces a los signos lingüísticos?**
- Si
- No
- 5. ¿Reconoces con facilidad a los sustantivos en un texto?**
- Si
- No
- 6. ¿Te gusta acceder al internet?**
- Si
- No
- 7. ¿Te gustaría escribir un cuento y publicarlo en Internet?**
- Si
- No
- 8. ¿Te gustaría recibir clases virtuales?**
- Si
- No
- 9. ¿Te gustaría interactuar con tus compañeritos por medio del internet?**
- Si
- No
- 10. ¿Quisieras formar parte del mundo de la tecnología?**
- Si
- No

Gracias por su colaboración

Anexo "B"

Encuesta a los docentes de Básica Elemental



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

ENCUESTA A LOS DOCNETES DE BÁSICA ELEMENTAL

Objetivo: Identificar las dificultades en el aprendizaje de Lengua y Literatura (Gramática) y la necesidad de utilizar un entorno virtual de aprendizaje con herramientas web 2.0.

Instrucciones: Marque con una x lo que usted considera correcto.

Número	Pregunta	Muy de acuerdo	De acuerdo	Neutral	Desacuerdo	Muy en desacuerdo
Pregunta 1	¿Existen niños que tienen dificultades en la asignatura de lengua y literatura?					
Pregunta 2	¿Cree usted que las dificultades se dan por la falta de estrategias metodológicas?					
Pregunta 3	¿Considera que es necesaria la innovación educativa?					
Pregunta 4	¿Conoce Ud. sobre herramientas web 2.0 aplicadas a la educación?					

Pregunta 5	¿Considera usted que los niños aprenden de mejor manera participando en algún juego?					
Pregunta 6	¿Considera usted que un recurso educativo en el internet mantiene el interés de los niños?					
Pregunta 7	¿Conoce acerca de la plataforma Moodle?					
Pregunta 8	¿Considera que es importante las TIC y las herramientas web 2.0 para la educación de los niños?					
Pregunta 9	¿Considera que un entorno virtual de aprendizaje EVA sobre gramática mejorará el aprendizaje de los niños?					

Pregunta 10: ¿Qué opinas de la implementación de la de un Entorno Virtual de Aprendizaje para la enseñanza de gramática para los niños?

Gracias por su colaboración

Anexo "C"

Instrumento de validación de la propuesta



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

GUIA PARA LA VALORACIÓN DE LA PROPUESTA MEDIANTE CRITERIO DE ESPECIALISTAS

Estimado compañero (a), en aras de contribuir al mejoramiento de la enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa "Vicente León" de la ciudad de Latacunga, se le brinda una especial atención a los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) los cuales proporcionan un ambiente atractivo, dinámico y sobre actividades interactivas elaboradas con las distintas herramientas Web 2.0 que permite contribuir a la enseñanza de conocimientos de los niños en lo referente a Lengua y Literatura, para ello la institución educativa está dispuesta a innovar en nuevas estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje. A continuación, se pone a su consideración la propuesta para su validación teóricamente.

Datos informativos:

Apellidos y nombres del especialista:
C.I:
Profesión:
Cargo:
Años de experiencia:

¿Qué conocimientos tiene usted sobre innovación educativa que se aplica en instituciones educativas primarias enmarcada en entornos virtuales de aprendizaje con herramientas web 2.0 como estrategia didáctica para contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje?

Indicación: Marque con una equis (X) en la siguiente escala creciente de la 1 a 10 el valor que corresponda a su grado de conocimiento o información sobre el tema

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Instructivo:

- Responda a cada criterio con la máxima sinceridad.
- Revisar y analizar la propuesta
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Excelente equivale a 5. Muy buena equivale 4. Buena equivale a 3. Regular equivale a 2. Mala equivale a 1.

INDICADORES A EVALUAR	VALORACIÓN					Observaciones
	Excelente	Muy buena	Buena	Regular	Mala	
1.- La plataforma Moodle proporciona un entorno dinámico y atractivo con actividades interactivas de gramática para los niños de tercer año EGB.						
2.- Considera que el entorno virtual de aprendizaje de Moodle es aplicable a la enseñanza de gramática de los niños de tercer año de EGB.						
3.- Dentro del EVA se evidencia una gran cantidad de actividades interactivas en las herramientas web 2.0 para obtención de los conocimientos, el desarrollo de habilidades y destrezas en la de los niños.						
4.- Los modelos pedagógicos propuestos determinan las estrategias que se van a utilizar para que los educandos adquieran los objetivos de aprendizaje estipulados en el entorno virtual de aprendizaje.						
5.- Se evidencia que todos los recursos didácticos del entorno virtual funcionen correctamente y se acoplen a las necesidades de los estudiantes.						

6.- El entorno virtual cuenta con una interacción sencilla, intuitiva, agradable y segura.						
TOTAL						
Recomendación						
Firma:						

Gracias por su colaboración