



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER

Título del proyecto:
PLATAFORMA DIGITAL PARA MEJORAR LA LECTURA, ORTOGRAFÍA Y CALIGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA
Línea de Investigación:
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
Campo amplio de conocimiento:
Educación
Autora:
MOROCHO RODRÍGUEZ KATHERINE FERNANDA
Tutor/a:
PhD. MARIA CARMEN COLMENAREZ MUJICA

Quito – Ecuador

2024

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, María Carmen Colmenárez M. con C.I: 015228488-1 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: PLATAFORMA DIGITAL PARA MEJORAR LA LECTURA, ORTOGRAFÍA Y CALIGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA.

Elaborado por: Katherine Fernanda Morocho Rodríguez, de C.I: 175111057-6, estudiante de la Maestría: Educación, mención: Gestión del aprendizaje mediado por TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 11 de marzo de 2024

Firma

DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, Morocho Rodríguez Katherine Fernanda con C.I: 175111057-6, autor/a del proyecto de titulación denominado: PLATAFORMA DIGITAL PARA MEJORAR LA LECTURA, ORTOGRAFÍA Y CALIGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA Previo a la obtención del título de Magister en Educación, mención Gestión del aprendizaje mediado por TIC.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor@ del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
3. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de prosperidad intelectual vigentes.

Quito D.M., 11 de marzo de 2024

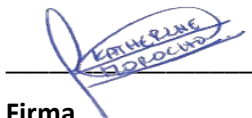

Firma

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR	2
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	3
INFORMACIÓN GENERAL	7
Contextualización del tema	7
Problema de investigación	8
Objetivo general	9
Objetivos específicos	9
Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:	9
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	10
1.1. Contextualización general del estado del arte	10
1.2. Proceso investigativo metodológico	14
1.3. Análisis de resultados	15
CAPÍTULO II: PROPUESTA MODELO PEDAGÓGICO	20
2. Fundamentos teóricos aplicados	20
2.1. Descripción de la propuesta	21
2.2. Validación de la propuesta	30
2.3. Matriz de articulación	31
CONCLUSIONES	34
RECOMENDACIONES	35
BIBLIOGRAFÍA	36
ANEXOS	37

Índice de tablas

Tabla 1: beneficiarios directos del proyecto	10
Tabla 2: Cuadro Comparativo Sistema Gestor del aprendizaje	22

Índice de figuras

Figura N°1 ¿Por qué es importante la ortografía?	15
Figura N°2 Escoja la palabra correcta	16
Figura N°3 ¿Por qué es importante la escritura?	16
Figura N°4 Escoja cuál de las 3 imágenes están correctamente escritas en manuscrita	17
Figura N°5 ¿Qué es la lectura?	17
Figura N°6 ¿Cuáles son los tipos de lectura?	18
Figura N°7 Lea el siguiente texto y elija a qué tipo de lectura pertenece	18
Figura N° 8 Crees que es interesante realizar actividades en PowerPoint	19
Figura N° 9 Crees que es importante utilizar la plataforma zoom para clases virtuales o clases de refuerzo	19
Figura N° 10 Crees que es interactiva la plataforma Quizz para realizar juegos sobre el tema de clase	20
Figura 11: Organización del Aula virtual	23
Figura 12: Bienvenida	24
Figura 13: Estructura del BLOQUE 0	24
Figura 14: Bloques Académicos	25
Figura 15: Conocimiento Previo	25
Figura 16: Aprendizaje Individual	26
Figura 17: Aprendizaje Colaborativo	27
Figura 18: Aprendizaje en clase	27
Figura 19: Evaluación	28
Sección de Bloque cierre	29

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

Según (Ecuador el Ministerio Educación, 2016) nos manifiesta que el objetivo primordial del área de Lengua y Literatura es permitir a los estudiantes desempeñarse como usuarios competentes del lenguaje, tanto en su expresión oral como escrita. Para ello, es fundamental fomentar el desarrollo de su habilidad comunicativa, facilitando la expresión de sus pensamientos, ideas y emociones de forma clara, coherente y adaptada a diversos contextos y destinatarios, en este sentido, se busca fortalecer su capacidad para interactuar eficazmente en cualquier situación comunicativa, mediante el uso apropiado de recursos lingüísticos y la aplicación de estrategias adecuadas para cada situación específica.

Según el Ministerio (Educación, 2018) manifiesta que la lectura debería ser valorada, los padres de familia también son un pilar fundamental para desarrollar una costumbre en casa hacia la lectura en los niños, adolescentes y en adultos y en las instituciones educativas, para esto es una ayuda fundamental en la escritura porque ayuda a mejorar la letra y mejora la memoria, la ortografía es fundamental porque nos permite tener una mejor redacción en palabras y para que todo lo redactado pueda ser comprendido con facilidad.

Manifiesta (González, 2029) que, según la ortografía, está compuesta por un conjunto de reglas, define la manera correcta de representar los sonidos de una lengua a través de letras. Sin embargo, esta relación entre los sonidos y las letras es en gran medida convencional y arbitraria, dado que no existe una correspondencia directa y única entre un sonido y una letra en todos los casos.

Tomando en cuenta a (Sánchez, 2018) que es importante destacar que estos procesos de escritura y lectura pueden ser complementarios y favorecerse mutuamente, ya que al escribir de forma legible facilitamos la comprensión de nuestros propios textos y de los de los demás, por lo tanto, la caligrafía no solo es una habilidad técnica, sino que también puede considerarse como una herramienta para el desarrollo cognitivo y la comunicación efectiva.

Se evidencio que los niños y niñas de 5to Grado de EGB tienen falencias en la lectura, ortografía y caligrafía desde que tuvieron que ingresar a clases virtuales por la enfermedad mundial que fue el COVID-19 en gran medida el aprendizaje de nuestros estudiantes se evidencio que tuvo dificultades en la lectura, ortografía y caligrafía cuando se realizó el regreso paulatino a las aulas presenciales.

Si bien se ha podido identificar una oportunidad para mejorar aún más la experiencia educativa mediante la integración de HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) en las plataformas MOODLE.

Problema de investigación

En el proceso de la lectura, ortografía y caligrafía, en los estudiantes, el problema surge en varias asignaturas al momento de realizar el dictado se ha evidenciado que tiene una mala caligrafía y ortografía y en el momento de lectura los estudiantes no tienen una lectura fluida, confunden las consonantes.

El problema antes mencionado se ha identificado por varios factores.

Los docentes al igual que los estudiantes, forman parte de esta problemática, es decir que, en la institución educativa, se ha reflejado un constante cambio de docentes, por la cual durante ese lapso de tiempo el estudiante debe acoplarse a una nueva forma de enseñanza que imparte cada docente más aún en la escritura.

Otro problema es que cada docente tiene diferentes formas de escribir en manuscrita que hace confundir al estudiante.

De la misma manera se identifica en los estudiantes una mala redacción en la escritura de palabras, tanto como carencia de tildes, uso erróneo de las palabras como son (s/c/z; b/v; h; m /n; r/rr; y/ll; i/y).

Lo anterior planteado conlleva a formular la siguiente pregunta ¿Cómo contribuirá una plataforma digital en el fortalecimiento de la lectura, ortografía y caligrafía en los estudiantes del 5to grado de EGB de la Institución Educativa Particular Matilde Hidalgo De Procel?

Objetivo general

Diseñar una plataforma digital que contribuya en el aprendizaje de la lectura, ortografía y caligrafía en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de Quinto Grado EGB de la Institución Educativa Particular Matilde Hidalgo De Procel.

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente los contenidos en la enseñanza de la lectura, ortografía y caligrafía en el área de lengua y literatura en un entorno virtual.
- Diagnosticar el problema en el aprendizaje de la lectura, ortografía y caligrafía del área de lenguaje y literatura en los niños Quinto Grado de EGB, de la Institución Educativa Particular Matilde Hidalgo De Procel.
- Elaborar las estrategias de aprendizaje que se incluirán en la plataforma digital.
- Valorar a través de criterios de especialistas la plataforma digital.

Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:

El presente proyecto de titulación tiene como objetivo de renovar el proceso de la lectura, ortografía y la caligrafía mediante una plataforma digital, herramientas digitales para que sea interactivo y así poder lograr una buena lectura, escritura y el uso correcto de la ortografía, en los estudiantes de Quinto año de Educación General Básica.

Esta investigación es fundamental en el ámbito educativo, porque a través de la creación de las estrategias de aprendizaje, se motivará a los estudiantes de quinto año, a ser interactivos y amar a la lectura y escritura, que no se les vuelva aburrida o tediosa, ya que por diferentes motivos los estudiantes, tienen problemas con el aprendizaje por diferentes situaciones como los cambios constantes de los docentes, sociales y geográficas, y es así poder analizar los vacíos que tienen en el aprendizaje.

Brindar a la Institución la oportunidad de implementar procesos, planificaciones y estrategias innovadoras y de esta manera desarrollar todas las potencialidades de los estudiantes, con el fin de entregar a la sociedad jóvenes con conocimientos significativos y capaces de afrontar los siguientes niveles educativos sin ningún tipo de falencias.

Dentro de este proyecto de titulación se requiere implementar estrategias didácticas mediante la plataforma y las herramientas digitales educativas para que el estudiante aprenda de una manera más fácil e interactiva.

Tabla 1: beneficiarios directos del proyecto

Docentes	Alumnos
1	10

Fuente: elaboración propia

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

Según (ZEAS, 2023) manifiesta que la lectura es una de las actividades más productivas para promover el desarrollo pleno de cada persona. No solo contribuye al enriquecimiento del vocabulario, la expresión oral y escrita, y al ejercicio del cerebro, sino que también nos brinda la oportunidad de explorar diversas perspectivas. Esto nos permite ampliar nuestros horizontes y desarrollar empatía al sumergirnos en las vivencias de los personajes, comprendiendo así sus experiencias desde diferentes ángulos.

Estrategias metodológicas

Según (Gutierrez, 2018) afirma que la importancia de las estrategias metodológicas es la que nos guía por medio de procedimientos y habilidades a adquirir aprendizajes que al momento de dominar se pueden utilizar en diversas situaciones ya sean está dentro del aula o en la vida cotidiana del estudiante.

Estrategias de aprendizaje

Según (García, 2021) menciona que las estrategias de aprendizaje son fundamentales, porque favorecen a los estudiantes a adquirir conocimientos de manera más efectiva. Además, cuando un docente establece estrategias de aprendizaje bien definidas, proporciona a los estudiantes un instrumento que facilita su comprensión y retención de la información.

Constructivismo

Según (Vera, 2020) afirma que el modelo constructivista como base para sustentar esta investigación que pretende elaborar una plataforma educativa que permita potenciar la destreza de la ortografía y caligrafía, en las actividades que se planten para el desarrollo de esta habilidad deberán ser significativas para el alumno y utilizar apropiadamente como instrumento la parte tecnológica y ayude en la vida cotidiana del estudiante.

De acuerdo con (Molina, 2021) afirma que los espacios virtuales tales como las plataformas de aprendizaje en línea y los entornos virtuales de colaboración han demostrado ser herramientas valiosas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en una variedad de aspectos destacan numerosos beneficios asociados a su utilización.

Según (Luna, s.f.) manifiesta que la escritura en entornos virtuales, también conocida como escritura digital o escritura en línea, implica la creación de textos mediante el uso de herramientas y plataformas digitales en vez de recurrir a los medios físicos tradicionales, tales como el papel y el lápiz. Este tipo de escritura ha experimentado un notable crecimiento gracias al avance tecnológico y al incremento de la conectividad en línea.

Definición de la ortografía

De acuerdo con (Rojas, 2021) menciona que la ortografía sigue siendo una parte fundamental de la educación en muchos países y contextos educativos la correcta escritura de palabras es crucial no solo para la comunicación efectiva sino también para el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y para transmitir credibilidad en diversos ámbitos como el académico profesional y personal.

Importancia de la ortografía

De acuerdo con (Calvache, 2020) menciona que la ortografía surge como el compendio más exhaustivo de reglas y normativas escritas destinadas a facilitar la correcta composición de textos. Aunque en ocasiones estas normas pueden parecer arbitrarias, cumplen una función fundamental: distinguir entre sonidos que en el habla se entremezclan y deben ser claramente discernidos debido a sus distintas formas de producción.

Fases de enseñanza de la ortografía

De acuerdo con (Aguirre, 2018) manifiesta que las fases de aprendizaje son:

1. Hasta aproximadamente los 8 años, el niño o niña se guía principalmente por la fonética de las palabras. Frecuentemente, al escribir, descompone las palabras en sonidos que luego transcribe, y posteriormente las lee para sí mismo para verificar que ha escrito como le "sonaba". Aunque comúnmente se refiere a esta etapa como "ortografía natural", sería más preciso llamarla "escritura fonética".
2. Entre las edades de 8 y 12 años aproximadamente, los niños entran en una etapa de pensamiento concreto. Durante este período, desarrollan la capacidad de almacenar el vocabulario que utilizan con mayor frecuencia.
3. A partir de los 12 años aproximadamente, se inicia una nueva etapa en la cual, además de seguir ampliando el conocimiento del vocabulario básico, es necesario comenzar a introducir aspectos gramaticales que guarden una estrecha relación con la ortografía.

La caligrafía

Teniendo en cuenta a (Aguirre, 2018) menciona que, desde una perspectiva etimológica, la caligrafía se refiere a la elegancia de las letras, ya sea individualmente o en composiciones, y es comúnmente vinculada en nuestra mente con largas sesiones de copia manual de textos predefinidos, los cuales carecen de sentido pragmático.

Importancia de la caligrafía

Como mencionan (Aguirre, 2018) la escritura es única para cada individuo, siendo una seña distintiva de su identidad. Además, la manera en que se plasma en papel o en pantalla revela mucho sobre el temperamento y el carácter del escritor, es por ello que escribir se convierte en un acto significativo, ya que tiene un impacto directo en el sistema neurológico y psicomotor.

Importancia de la lectura

Según (Blanco, 2022) mencionó que la lectura es esencial para el desarrollo humano en diversos niveles debido a que no solo fomentan el crecimiento intelectual y lingüístico sino que también enriquecen la vida de las personas al brindar acceso a nuevas ideas conocimientos y experiencias además a leer de manera regular se estimulan las habilidades cognitivas como la comprensión el pensamiento crítico y la resolución de problemas Por otro lado el acto de expande el vocabulario mejora la capacidad de expresión oral escrita porque contribuye a una comunicación más efectiva y precisa.

El aula virtual:

Como menciona (Arellano, 2021) qué el aula virtual no debe ser únicamente un mecanismo para la información, para maximizar el proceso de enseñanza aprendizaje debe ser un entorno dinámico que facilite la interacción entre estudiantes y profesores, así como la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

Uso de TICs en educación

Según (Salmerón, 2021) afirma que la integración de nuevas tecnologías es esencial para promover el aprendizaje ubicuo, que se caracteriza por su capacidad de ocurrir en cualquier momento y lugar, incluso más allá de los confines escolares. En este sentido, la adopción de herramientas tecnológicas en el proceso educativo no solo enriquece las experiencias de aprendizaje, sino que también amplía las oportunidades al acceso de información y conocimiento.

Moodle como plataforma para la enseñanza

Como menciona (Fernando, 2023) que Moodle es una plataforma que ofrece la posibilidad de crear entornos de enseñanza en línea, lo que simplifica considerablemente el proceso de aprendizaje, esta herramienta es de gran utilidad en la comunidad educativa, ya que proporciona diversas opciones para enriquecer el proceso educativo, entre las funciones que ofrece, se destacan la posibilidad de

subir tareas, compartir videos educativos, y crear juegos interactivos, entre otras actividades que fomentan la participación y el compromiso con el aprendizaje.

Herramientas digitales

Teniendo en cuenta a (CARCAÑO, 2021) manifiesta que las herramientas digitales destinadas al desarrollo de aprendizajes son programas de software. Además de simplificar algunas tareas, estas herramientas, conforman un conjunto que libera a los docentes de la necesidad de crear material nuevo, al contar con recursos disponibles en línea. En consecuencia, se convierten en una valiosa herramienta para la gestión del tiempo.

Como manifiesta (Román, 2018) Quizizz es una herramienta de gamificación que, al igual que Kahoot, brinda la oportunidad de evaluar a los estudiantes de manera divertida. Además, ofrece la posibilidad de construir cuestionarios de cualquier tipo para todos los niveles de educación. También permite acceder a los cuestionarios previamente creados por otros docentes en la plataforma.

Como manifiesta (Vallejo, 2022) dentro de las actividades interactivas del H5P se puede maximizar la eficiencia del proceso de creación de contenidos dentro del entorno de aprendizaje, es fundamental contar con recursos óptimos que permitan ahorrar tiempo y esfuerzo, la integración del plugin H5P en el Campus Virtual representa una solución ideal, gracias a esta herramienta, los usuarios tienen la capacidad de desarrollar materiales educativos de manera ágil y sencilla, lo que facilita enormemente la tarea de generar contenido educativo de calidad.

Teniendo en cuenta a (Villaescusa, 2022) manifiesta que PowerPoint es un software creado por Microsoft, brinda la posibilidad de diseñar presentaciones de manera efectiva al combinar gráficos, imágenes, videos, texto y animaciones en diapositivas.

Según (Jurado, 2022) manifiesta que Educaplay es una plataforma educativa que se puede crear actividades multimedia y juegos educativos de manera intuitiva, además de su accesibilidad, esta herramienta se destaca por su gratuidad, lo que significa que puedes ofrecer un gran valor pedagógico sin incurrir en ningún costo.

Como manifiesta (BETTERS, 2023) Zoom es una plataforma de comunicación en línea que ha ganado una considerable popularidad gracias a su capacidad para facilitar videollamadas, reuniones virtuales, conferencias web, webinars en forma sincrónica por medio de internet. Desarrollada por la empresa Zoom Video Communication.

Según (Roman, 2021) manifiesta que los continuos avances en las tecnologías de la información y la comunicación están generando una transformación significativa en la manera en que se produce, se accede y se transmite el conocimiento. En este contexto, se ha venido trabajando con la plataforma MOODLE para la gestión y el aprendizaje, en la cual se integran una variedad de herramientas tecnológicas

1.2. Proceso investigativo metodológico

Enfoque de investigación

En el presente proyecto se trabajará con el método cuantitativo ya que es altamente efectivo para abordar las preguntas de quién, qué, cuándo y dónde, al emplear este enfoque, se facilita la capacidad de generalización, ya que se puede recopilar información de un amplio número de participantes. Además, este método proporciona datos numéricos o cualitativos que resultan fundamentales para nuestras investigaciones.

Según (Mata, 2019) afirma que los métodos cuantitativos de investigación son valiosos en situaciones donde el problema a estudiar se puede representar mediante diversos modelos matemáticos. Por lo tanto, los elementos de la investigación se presentan de manera clara, definida y delimitada. Los resultados obtenidos se caracterizan por su naturaleza numérica, descriptiva y, en algunos casos, predictiva.

En resumen, un método cuantitativo es aquel que emplea valores numéricos para analizar un fenómeno, lo que facilita la formulación de conclusiones expresables en términos matemáticos.

Método de investigación

El método de investigación para el siguiente proyecto es inductivo-deductivo ya que estos enfoques permiten la recopilación y análisis de datos detallados. El método analítico-sintético permite descomponer los datos en partes para su análisis y luego sintetizar los hallazgos, mientras que los métodos estadísticos proporcionan una base para la cuantificación y análisis de datos, asegurando la validez de los resultados más relevantes para el proceso educativo.

Tipo de investigación

Para el desarrollo del proyecto, se emplea la investigación descriptiva y proyectiva.

Los tipos de investigación escogidos son de gran ayuda, dado que, permite profundizar más en cuestiones específicas al problema planteado.

Según (Valle, 2022) manifiesta que la investigación descriptiva es una metodología que se utiliza para describir las características, propiedades y comportamientos de un fenómeno u objeto de estudio específico, este tipo de investigación se centra en recopilar datos cuantificables y en la elaboración de preguntas que permitan comprender mejor el tema en cuestión. La investigación descriptiva busca responder preguntas sobre quién, qué, cuándo, dónde y cómo, con el fin de proporcionar una descripción detallada y precisa del fenómeno estudiado.

Teniendo en cuenta a (Rodríguez, 2024) manifiesta que el enfoque de investigación proyectiva tiene como objetivo principal la búsqueda de soluciones ante una situación específica, y lo hace mediante un proceso previo de delegación, este método implica, explorar, describir y explicar la situación en cuestión, así como proponer alternativas de cambio, es importante destacar que la

ejecución de la propuesta no es necesariamente parte integral de este proceso.

Población y muestra

En la Institución Educativa Particular Matilde Hidalgo de Procel, cuenta con una población de 56 estudiantes desde el subnivel Inicial 1 hasta 7mo de básica. En este contexto, la muestra estuvo representada por los alumnos del 5to grado de Educación General Básica (EGB), donde participaron activamente 10 estudiantes y el método fue un muestreo no probabilístico intencionado.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Además de los métodos expuestos anteriormente se utilizó las técnicas que proporcionaron datos para llegar a esclarecer los objetivos propuestos en este proyecto de investigación. Estas técnicas fueron:

Se realizó una encuesta a los niños de 5to Grado de Educación General Básica de la Institución Educativa Particular Matilde Hidalgo De Procel. Teniendo un total de 10 estudiantes.

Las encuestas nos permitieron obtener datos cuantitativos de los estudiantes, sobre su conocimiento de las herramientas de aprendizaje y los temas de la lectura, ortografía y escritura.

Instrumentos

El instrumento empleado para recoger la información fue una encuesta la cual estaba constituida por 10 preguntas cerradas se dirigió a los estudiantes de 5to Grado de Educación General Básica.

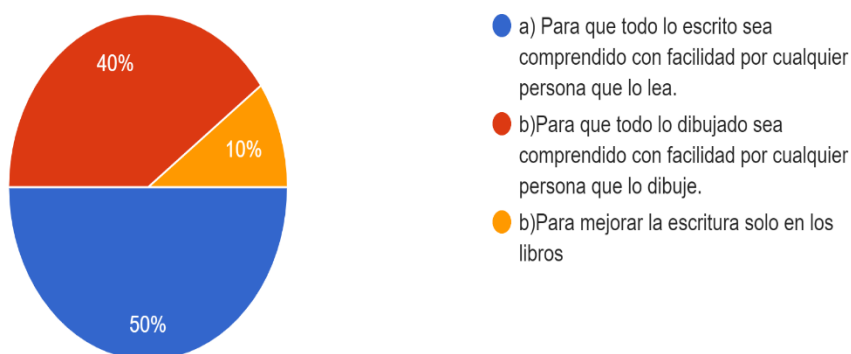
1.3. Análisis de resultados

Se realizaron la mayoría de preguntas sobre el tema de lectura, ortografía, escritura y las demás preguntas sobre las herramientas tecnológicas trabajadas.

Figura N°1 ¿Por qué es importante la ortografía?

1. ¿Por qué es importante la ortografía?

10 respuestas



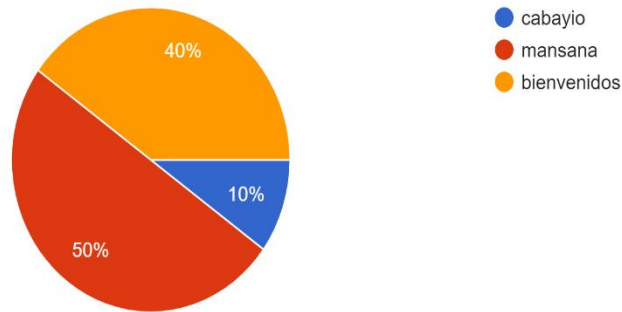
Fuente: Elaboración propia

Análisis: La mitad de los estudiantes saben sobre la importancia de la ortografía; la otra mitad tienen opiniones separadas sobre la importancia de la pregunta por lo cual la docente deberá reforzar.

Figura N°2 Escoja la palabra correcta

2. Escoja la palabra correcta

10 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Análisis: En la pregunta se valora a los estudiantes sus conocimientos de cómo escribir correctamente algunas palabras, el 40% de los estudiantes afirman que la palabra bienvenidos es la respuesta correcta, el 60 % de los estudiantes eligieron las palabras incorrectas como cabaio y mansana, la Docente deberá de reforzar esta pregunta en clases con ejercicios de dictado para mejorar la ortografía.

Figura N°3 ¿Por qué es importante la escritura?

3. ¿Por qué es importante la escritura?

10 respuestas



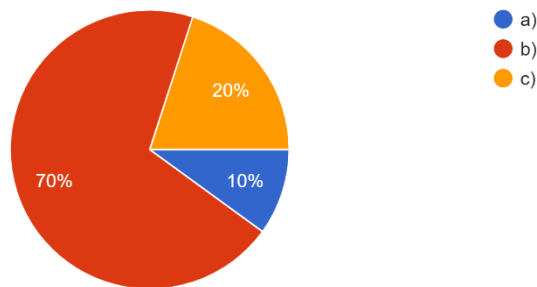
Fuente: Elaboración propia

Análisis: El 60% de estudiantes no tienen claro el concepto sobre la importancia de la escritura; el 40% tiene claro el significado del concepto de la escritura por lo cual se deberá reforzar esta pregunta en clases sobre el concepto de la escritura.

Figura N°4 Escoja cuál de las 3 imágenes están correctamente escritas en manuscrita

4. Escoja cuál de las 3 imágenes están correctamente escritas en manuscrita

10 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Análisis: El 30% de estudiantes aún no tiene claro del conocimiento correspondiente sobre la escritura en manuscrita, el reto de estudiantes no tiene dificultad al momento de reconocer la escritura en manuscrita, por lo cual se reforzará esta pregunta en clases con ejercicios de escritura como rasgos caligráficos y así mejorar la caligrafía del estudiante y por lo tanto ayuda a mejorar la presentación en sus cuadernos.

Figura N°5 ¿Qué es la lectura?

5. ¿Qué es la lectura?

10 respuestas



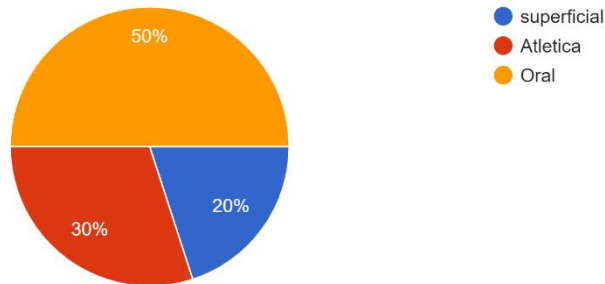
Fuente: Elaboración propia

Análisis: la pregunta cinco evalúa a los estudiantes sobre los conocimientos del concepto de la lectura en la cual el 60% de estudiantes conocen el concepto de la lectura mientras el restante de encuestados no tiene claro el concepto de la lectura.

Figura N°6 ¿Cuáles son los tipos de lectura?

6. ¿Cuáles son los tipos de lectura?

10 respuestas



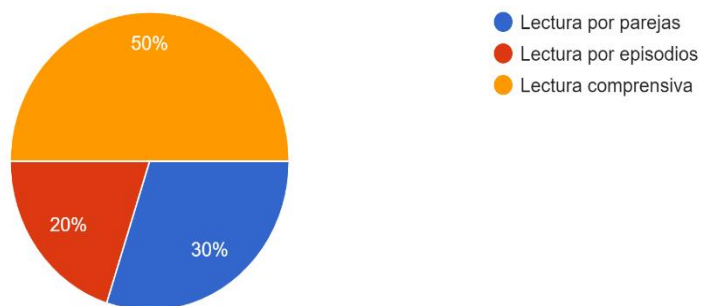
Fuente: Elaboración propia

Análisis: El 50% de estudiantes reconocen los tipos de lectura que existen, mientras que la otra mitad de estudiantes se les dificulta tener en claro los tipos de lectura.

Figura N°7 Lea el siguiente texto y elija a qué tipo de lectura pertenece

7. Lea el siguiente texto y elija a que tipo de lectura pertenece

10 respuestas



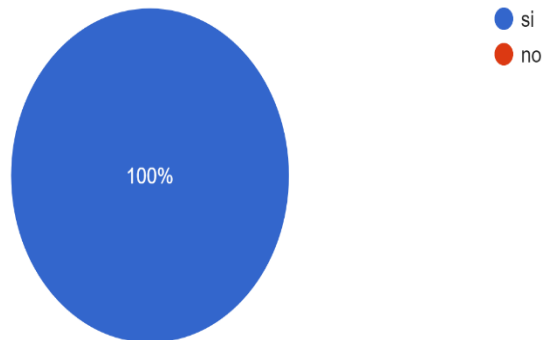
Fuente: Elaboración propia

Análisis: El 50% de estudiantes al momento de leer el texto saben diferenciar los tipos de lectura, el 50% restante al momento de leer el texto aún se les dificulta reconocer a qué tipo de lectura pertenece

Figura N° 8 Crees que es interesante realizar actividades en PowerPoint

8. Crees que es interesante realizar actividades en PowerPoint

10 respuestas



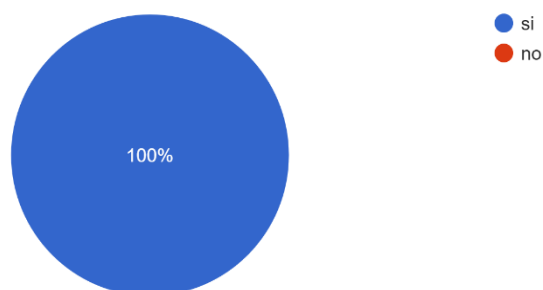
Fuente: Elaboración propia

Análisis: El 100% de los estudiantes respondieron que sí es importante y útil trabajar en la herramienta digital de PowerPoint porque tiene diferentes formas de realizar una presentación y es interactiva, lo cual significa que es una herramienta valiosa para considerar el diseño de mi propuesta para realizar.

Figura N° 9 Crees que es importante utilizar la plataforma zoom para clases virtuales o clases de refuerzo

9. Crees que es importante utilizar la plataforma zoom para clases virtuales o clases de refuerzo

10 respuestas

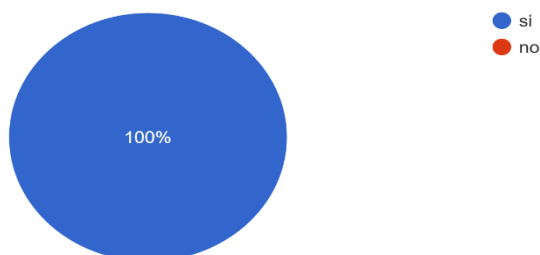


Fuente: Elaboración propia

Análisis: Todos los estudiantes respondieron que sí es importante y útil trabajar en la plataforma zoom, lo cual significa que es una herramienta valiosa para poder conectarse sincrónicamente y poder aclarar algunas inquietudes del tema de clase.

Figura N° 10 Crees que es interactiva la plataforma Quizz para realizar juegos sobre el tema de clase

10. Crees que es interactiva la plataforma Quizz para realizar juegos sobre el tema de clase
10 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Análisis: El 100% de los estudiantes respondieron que sí es importante y útil trabajar en la plataforma Quizizz, lo cual significa que es una herramienta valiosa para considerar el diseño de mi propuesta para realizar varios juegos interactivos sobre el tema de la clase.

CAPÍTULO II: PROPUESTA MODELO PEDAGÓGICO

2. Fundamentos teóricos aplicados

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC o TICs) constituyen un conjunto de herramientas que emplean la informática, y las telecomunicaciones para crear nuevas formas de interacción y transmisión de datos. De hecho, la coordinación entre las tecnologías de la comunicación (TC) y las tecnologías de la información (TI) contribuyen en el desarrollo de redes que facilitan un acceso ampliado a la información a todas las personas.

Estas tecnologías no sólo simplifican el acceso a los datos e información de manera eficiente y prácticamente instantánea, sino que también permiten el procesamiento, registro y almacenamiento de una variedad de contenidos, que abarcan audios, imágenes, gráficos, textos y videos. De este modo, se convierten en herramientas fundamentales para el progreso de las comunidades, enriqueciendo la calidad de vida de las personas y promoviendo la inclusión social.

La metodología educativa conocida como PACIE, desarrollada por el Ing. Pedro Camacho, tiene como objetivo principal la integración de la tecnología de la web 2.0 dentro del proceso educativo, esta metodología busca potenciar tanto el autoaprendizaje como la experiencia de construcción de conocimiento de manera colectiva, PACIE representa diversas formas de comunicación que ofrece internet con el fin de construir conocimiento significativo de manera colaborativa. Su acrónimo encapsula las cinco fases que componen este enfoque: Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning.

En la presente investigación, se articulan tres componentes del Marco Metodológico, mediados por las TIC y conectados a diversos enfoques teóricos:

El Componente Teórico:

En la presente investigación, se articulan tres componentes del Marco Metodológico, mediados por las TIC y conectados a través de diversos enfoques teóricos. En primer lugar, se encuentra el Componente Teórico, el cual se basa en el Socioconstructivismo. Este enfoque postula que el conocimiento se construye mediante la interacción social y la experiencia compartida. Además, se fundamenta en la teoría de la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky, la cual subraya la importancia del entorno social y cultural en el proceso de aprendizaje.

Socio constructivismo y el conectivismo ofrecen un marco integral para entender cómo se adquiere y se construye el conocimiento en contextos sociales y digitales.

El Componente Metodológico:

Hace referencia al desempeño del docente en ambientes educativos innovadores, con el objetivo de impulsar resultados académicos óptimos, se propone la aplicación de la metodología PACIE como un medio de acompañamiento y motivación para el estudiante. La adopción del modelo de aula invertida implica trasladar la adquisición de conocimientos fuera del aula, permitiendo así dedicar el tiempo en clase a la práctica. La gamificación en el ámbito educativo es una técnica que se basa en la incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje, estos elementos pueden incluir mecánicas de juegos como puntos, niveles, desafíos, entre otros. Al aplicar la calificación en entornos virtuales de aprendizaje se busca aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes, así como también mejorar su retención de información y la adquisición de habilidades.

El Componente Práctico:

Se enfoca en la integración de la tecnología en la parte teórico-práctica. Para ello, se emplean estrategias tecno-educativas con el propósito de alcanzar los objetivos establecidos en la propuesta, resulta fundamental mejorar la redacción y aumentar la utilización de conectores. La integración de estos elementos del modelo pedagógico, con la mediación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), fortalece de manera significativa el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando una participación activa por parte de los estudiantes.

2.1. Descripción de la propuesta

En esta investigación, se procederá a diseñar un Aula virtual que emplea herramientas digitales con el objetivo de fortalecer la lectura, ortografía y escritura. Para ello, se ha decidido emplear la plataforma virtual Moodle. Esta elección se fundamenta en su capacidad para integrar diversas herramientas de la web 2.0, 3.0 y 4.0, lo que facilitará el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además,

se complementará con la utilización de la plataforma Zoom para llevar a cabo trabajos sincrónicos.

Para justificar la elección de Moodle, se llevó a cabo un análisis comparativo exhaustivo con otras plataformas disponibles. Durante este proceso, se recopilaron y evaluaron las características principales de cada una de ellas, considerando su contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje y su capacidad para integrar los componentes del modelo pedagógico mediado por TIC. Se prioriza la selección de una plataforma que permitiera un seguimiento adecuado de los estudiantes, así como una planificación y evaluación eficaces.

Para la selección de las plataformas educativas se realizó una comparación de características que para la investigadora son importantes. En la tabla que se muestra a continuación, se puede observar las propiedades de cada plataforma.

Tabla 2: Cuadro Comparativo Sistema Gestor del aprendizaje

CUADRO COMPARATIVO DE LAS PLATAFORMAS			
CARACTERÍSTICAS	MOODLE	EDMODO	GOOGLE CLASSROOM
Es un Learning Management System, LMS o Sistema de Gestión de Aprendizaje.	X	X	
Estructuración de contenidos de semanas en diferentes secciones.	X		X
Tiene herramientas de integración externas.	X		
Tiene aplicaciones para móviles.	X	X	X
Se pueden crear diferentes tipos de evaluación.	X	X	
Permite personalizar.	X		
Elaboración de grupos de trabajo.	X		
Interacción fácil para los estudiantes	X	X	X
Observación de asignaciones de actividades y calificaciones	X	X	X
Ofrece una serie de actividades creativas	X	X	X

Fuente: elaboración propia

a. Estructura general

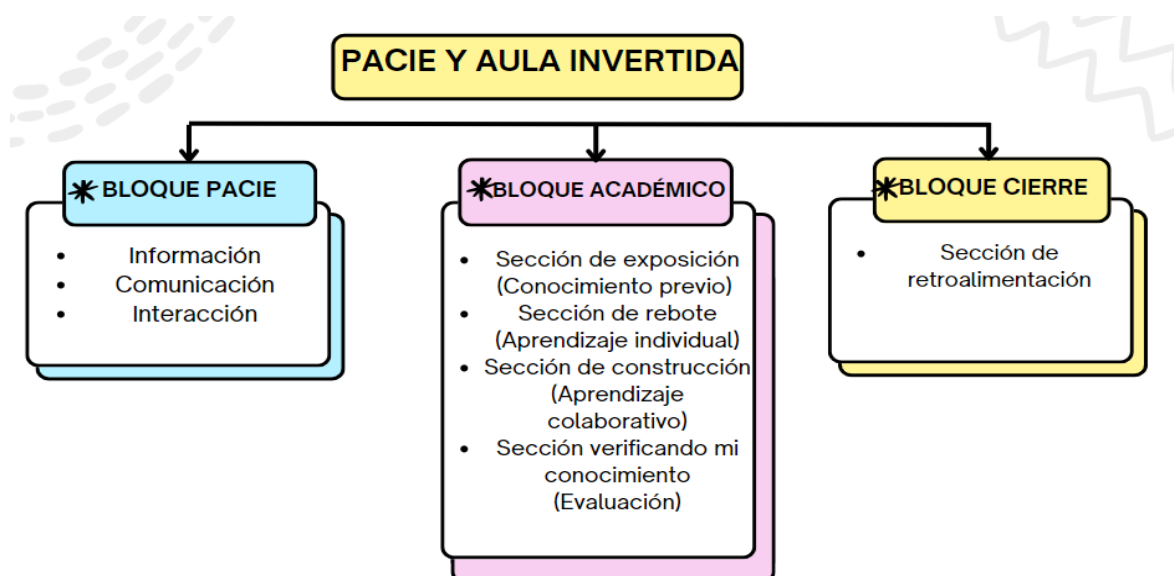
El aula virtual en Moodle 3.0 está diseñada para integrar diversas herramientas web, que abarcan desde las tecnologías de la web 2.0 hasta las más avanzadas de la web 4.0. Esta integración no solo permite el monitoreo y seguimiento de la participación de los estudiantes, sino que también facilita la

evaluación de su desempeño. Además, se apoya en la funcionalidad sincrónica de la plataforma Zoom para ofrecer experiencias en tiempo real.

Este enfoque metodológico se fundamenta en la combinación de las estrategias de PACIE y el modelo de Aula Invertida, esta coordinación dinámica potencia el desarrollo de habilidades cognitivas, especialmente en la ortografía, lectura y escritura. Asimismo, fomenta un intercambio activo de información y conocimientos entre los participantes.

Cada sección del aula virtual estará identificada con un nombre específico, lo que facilitará la interacción y la navegación de los estudiantes dentro del entorno virtual de aprendizaje. De esta manera, se busca promover una participación más efectiva y una mayor cohesión en el proceso educativo.

Figura 11: Organización del Aula virtual



Fuente: elaboración propia

b. Explicación del Aporte

En el presente proyecto se desarrolla un aula virtual en Moodle 3.0 que se incorporan las herramientas propias de la plataforma y a su vez herramientas externas como el quizizz y educaplay, en la cual habrá una interacción del estudiante que se pueda adaptar a su ritmo de estudio.

Dentro del contexto de esta investigación, se ha establecido un entorno virtual de aprendizaje que se vinculan con diversas herramientas digitales, esta plataforma ha sido potenciada mediante la incorporación tanto de recursos internos propios de la plataforma como de herramientas externas provenientes de distintas fases evolutivas de la web, tales como la web 2.0, 3.0 y 4.0. Este enfoque tiene como objetivo fomentar una interacción más dinámica por parte del estudiante, adaptada a su propio ritmo de estudio, con la finalidad de reforzar el desarrollo de su comprensión en el área de

lengua y literatura (lectura, ortografía y caligrafía)

La estructura general del Aula virtual se presenta de la siguiente manera

Bloque 0 – PACIE

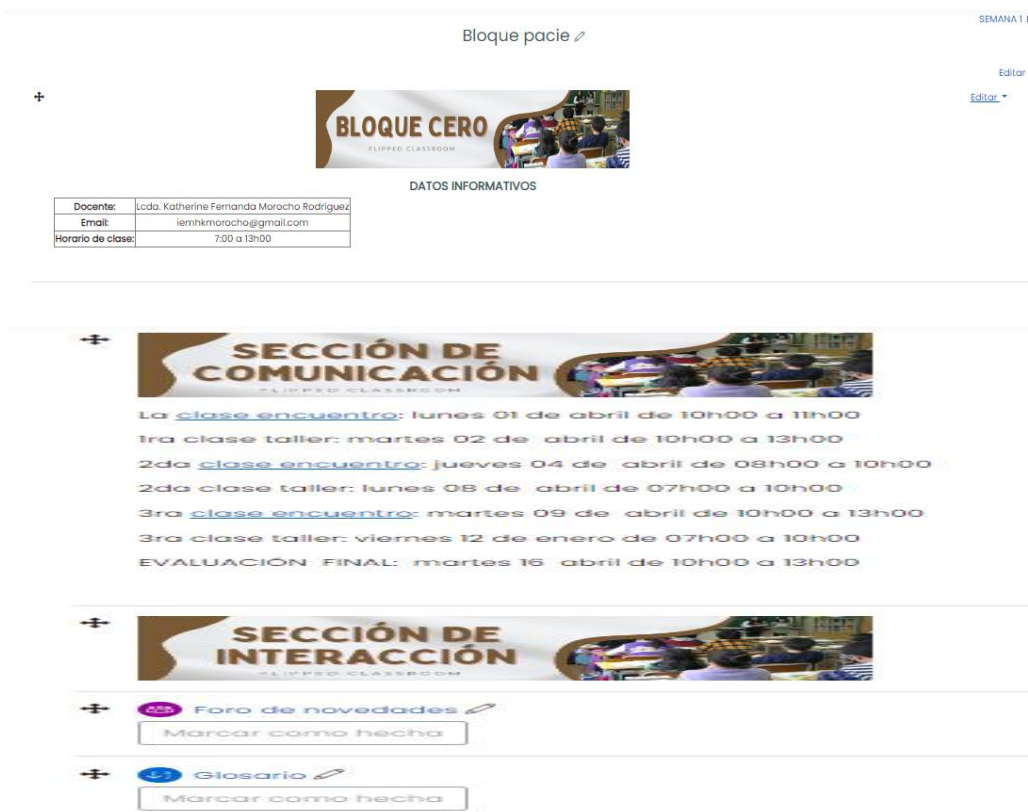
- El bloque está estructurado por tres secciones:
- Información
- Comunicación
- Interacción

Figura 12: Bienvenida



Fuente: Elaboración propia

Figura 13: Estructura del BLOQUE 0

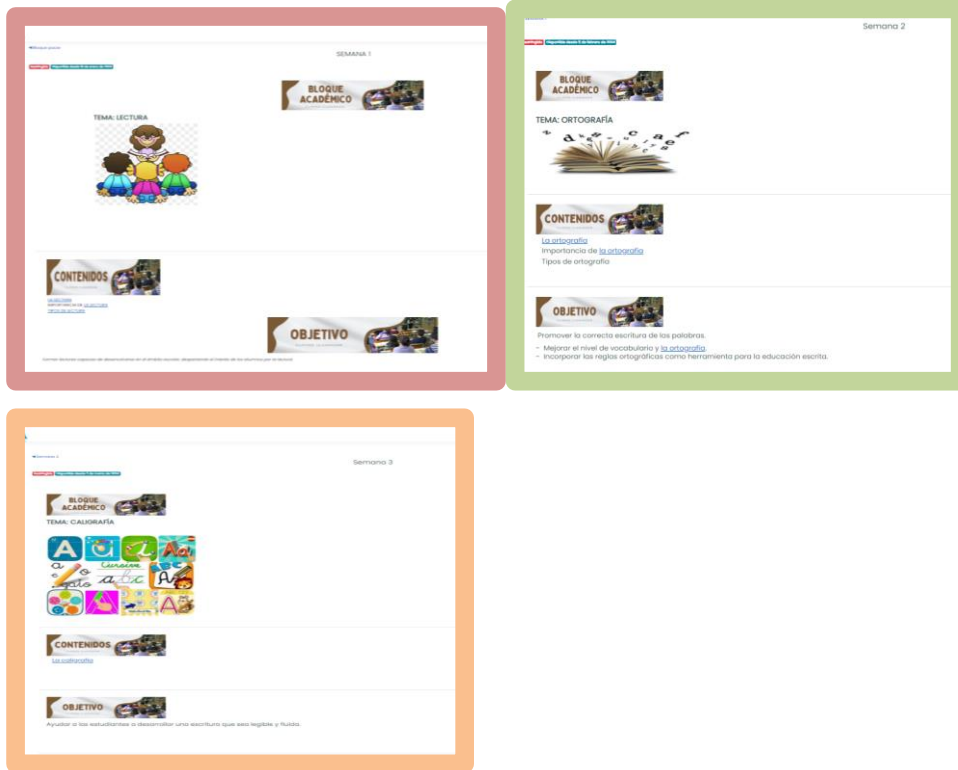


Fuente: Elaboración propia

➤ **Bloques Académicos**

En los Bloques académicos se encuentran las actividades que se realizan semanalmente según la planificación y la utilización de la metodología PACIE, que es aula invertida, al inicio de cada uno de estos bloques se encontrarán los contenidos y objetivos de cada tema a desarrollarse en las semanas.

Figura 14: Bloques Académicos

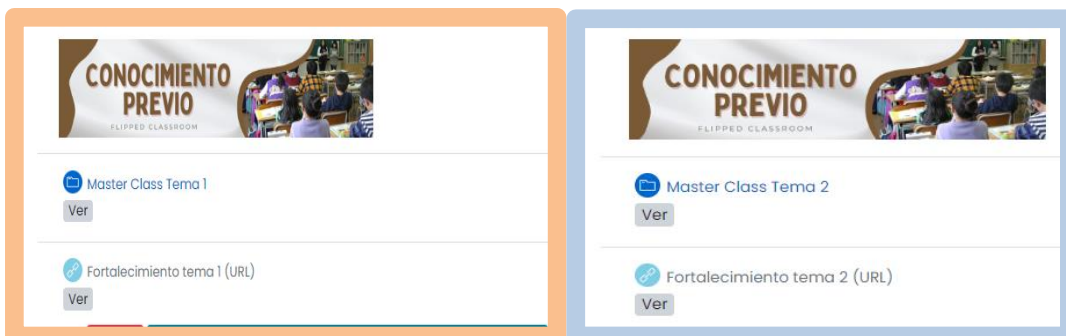


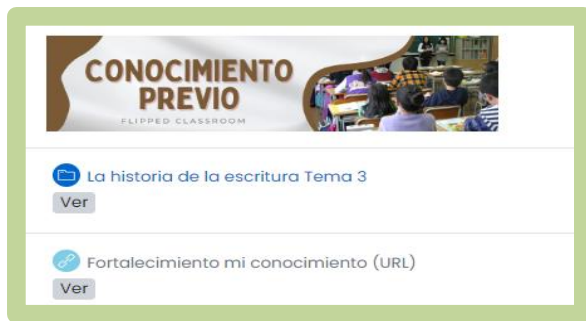
Fuente: Elaboración propia

➤ **Sección de Conocimiento Previo**

Aquí podemos encontrar aquella documentación para la autoformación, deberá ser revisada antes de los encuentros sincrónicos.

Figura 15: Conocimiento Previo



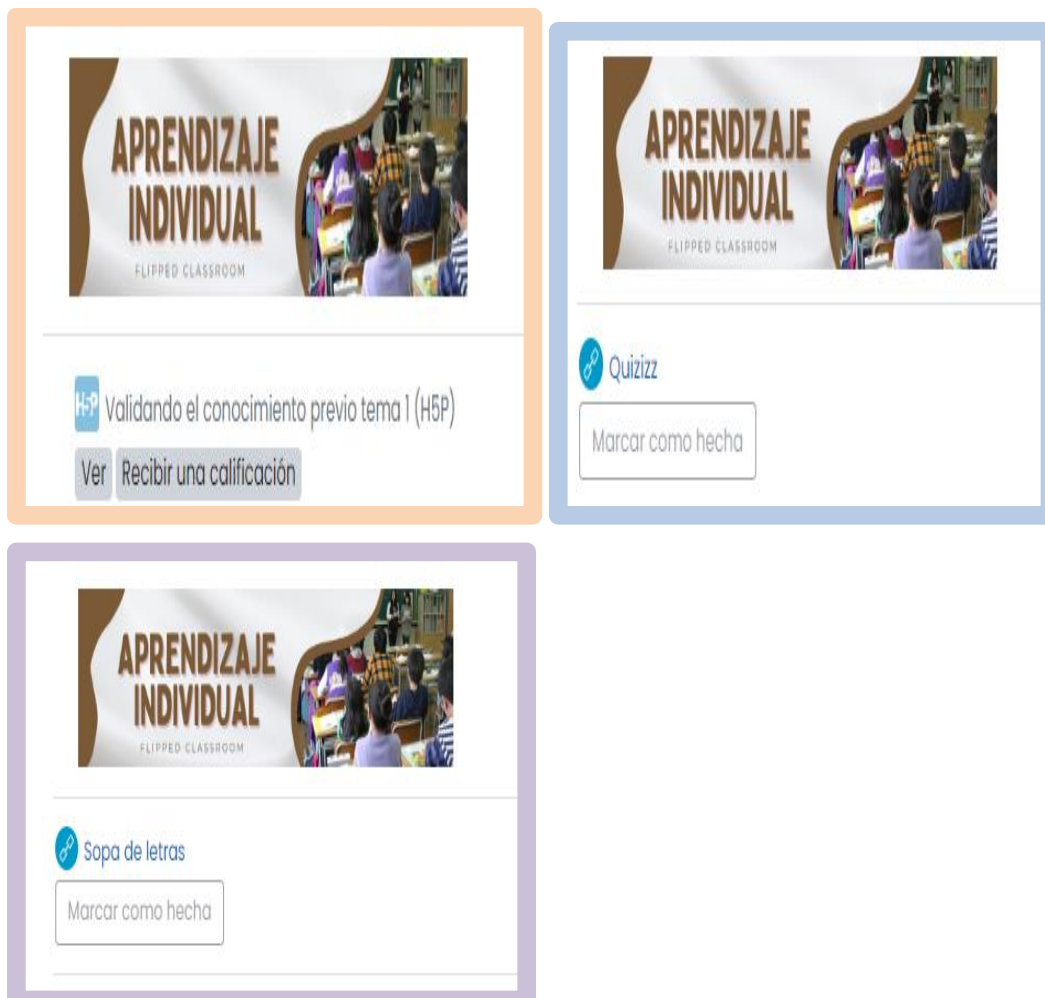


Fuente: Elaboración propia

➤ **Sección aprendizaje individual**

En esta sección se evalúa los conocimientos colocando actividades de autoformación del estudiante, que ayuda al docente a conocer en forma breve los conocimientos previos del estudiante, se trabajará en la herramienta H5P (video con preguntas), Quizizz (preguntas) y educaplay (sopa de letras).

Figura 16: Aprendizaje Individual

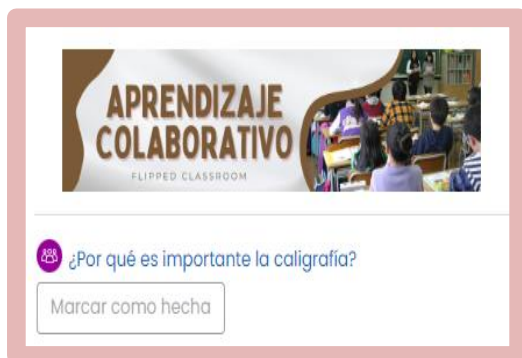
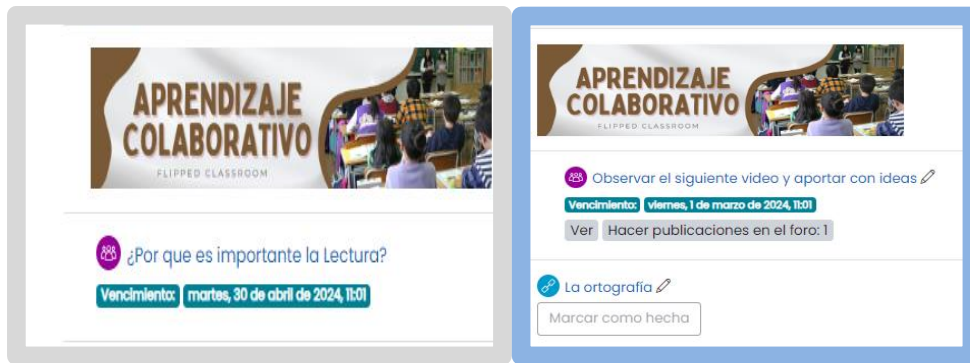


Fuente: Elaboración propia

➤ **Sección de Aprendizaje Colaborativo (FORO)**

En esta sección se encuentra un foro donde los estudiantes visualizarán un video y trabajan en forma colaborativa el grupo de estudiantes.

Figura 17: Aprendizaje Colaborativo



Fuente: Elaboración propia

➤ **Sección de Aprendizaje en Clase**

En esta sección los estudiantes encontrarán material de apoyo como la clase grabada de encuentro, las diapositivas en PowerPoint.

Figura 18: Aprendizaje en clase



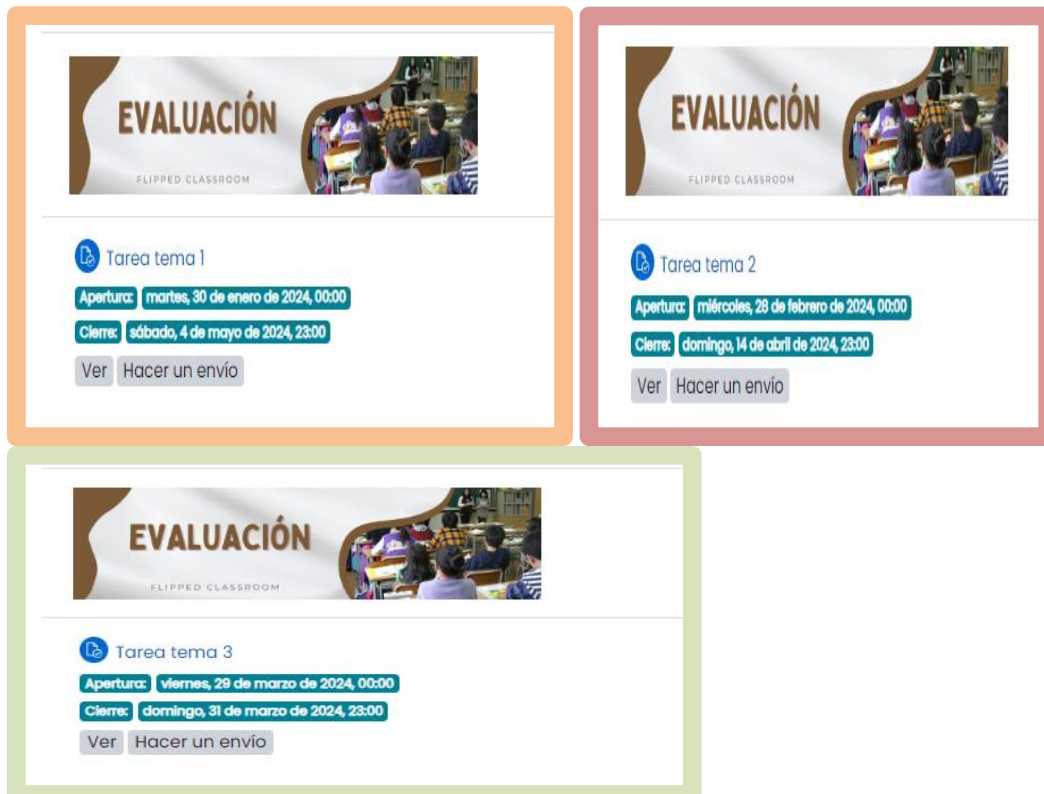


Fuente: Elaboración propia

➤ **Sección de Evaluación**

En esta sección se realizarán actividades como tareas para la retroalimentación de los temas.

Figura 19: Evaluación



Fuente: Elaboración propia

Sección de Bloque cierre

En esta sección habrá una evaluación de todas las semanas, y habrá una encuesta para calificar al Docente.

Figura 20: Sección de Bloque cierre



Fuente: Elaboración propia

2.2. Validación de la propuesta

En la plataforma evaluada por la PHD Maryory Urdaneta sugirió que las tareas sean más específicas en como se van a realizar y asu vez cómo seran subidas. Se corrigio sus recomendaciones en la plataforma.

2.3. Matriz de articulación

TEMA	EJES O PARTES PRINCIPALES	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Aula Invertida PACIE	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 – LECTURA	Sección de Exposición (Conocimiento Previo)	Visualización de videos	Presentaciones	Conocimiento adquirido	R. Youtube	✓							
					R. PDF	✓							
	Sección de Rebote (Aprendizaje Individual)	Visualización de videos interactivos	Cuestionarios	Verificación de conocimientos Previos	AA. Youtube H5P						✓		
					Cuestionario Moodle						✓		
	Sección de construcción (Aprendizaje colaborativo).	Juego en Quizizz	Los estudiantes defienden sus puntos de vista, compiten y participación en clase	Verificación y construcción de conocimientos Atención Individual a estudiantes	AA: Preguntas						✓		
		Foro			AA. Herramientas Moodle						✓		
		Encuentro sincrónico			AS. Videoconferencia (Zoom)	✓							
	Socio Constructivismo - conectivismo	Sección Verificando mi Conocimiento (Evaluación)	Resolución de casos	Verificación y construcción de conocimientos Atención Individual a estudiantes	AA. Herramientas Moodle							✓	
			Chats		A.A. PDF	✓							
					A.S. WhatsApp							✓	

LENGUA Y LITERATURA – ORTOGRAFÍA	Sección de Exposición (Conocimiento Previo)	Visualización de videos	Conocimiento adquirido	R. Youtube	✓							
		Presentaciones		R. PDF	✓							
	Sección de Rebote (Aprendizaje Individual)	Visualización de videos interactivos	Verificación de conocimientos Previos	AA. Youtube							✓	
		Cuestionarios		Cuestionario Moodle							✓	
	Sección de construcción (Aprendizaje colaborativo).	Juego en Quizizz	Los estudiantes defienden sus puntos de vista, compiten y participación en clase	AA: Preguntas							✓	
		Foro		AA.Herramientas Moodle							✓	
		Encuentro sincrónico		AS. Videoconferencia (Zoom)	✓							
	Sección Verificando mi Conocimiento (Evaluación)	Resolución de casos	Verificación y de construcción conocimientos	AA. Herramientas Moodle								✓
		Chats	Atención Individual a estudiantes	A.A. PDF	✓							
				A.S. WhatsApp								✓
	LENGUA Y LITERATURA – ESCRITURA	Sección de Exposición (Conocimiento Previo)	Visualización de videos	Conocimiento adquirido	R. Youtube	✓						
			Presentaciones		R. PDF	✓						
Sección de Rebote		Visualización de videos interactivos		AA. Youtube						✓		

Socio Constructivismo - conectivismo	(Aprendizaje Individual)	Cuestionarios	Verificación de conocimientos Previos	Cuestionario Moodle							✓		
	Sección de construcción (Aprendizaje colaborativo).	Sopa de Letras Educaplay	Los estudiantes defienden sus puntos de vista, compiten y participación en clase	AA: Preguntas								✓	
		Foro		AA. Herramientas Moodle								✓	
		Encuentro sincrónico		AS. Videoconferencia (Zoom)	✓								
				AA. Herramientas Moodle									✓
	Sección Verificando mi Conocimiento (Evaluación)	Resolución de casos	Verificación y de conocimientos Atención Individual a estudiantes	A.A. PDF	✓								
		Chats		A.S. WhatsApp									✓

CONCLUSIONES

- El proyecto es el diseño de la página web con herramientas 2.0 para potenciar la lectura, ortografía y caligrafía, esto ha ayudado en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el sistema educativo se respaldan las herramientas interactivas y colaborativas, ya que es importante que haya una interacción de las plataformas y herramientas educativas.
- Se ha evidenciado que los niños de Quinto Grado de EGB, de la Institución Educativa Particular Matilde Hidalgo De Procel presentan dificultades relacionados con la lectura, ortografía y escritura, por tal motivo se ha preparado actividades que refuercen y ayuden en la consolidación de estas destrezas, por lo tanto, se crea la plataforma para subir actividades y los niños puedan realizar y cargar sus evidencias.
- Según los resultados obtenidos en el análisis se evidencia que los estudiantes muestran interés en la plataforma ya que presenta una serie de actividades como juegos en Quizizz y Educaplay, entre otros, por tanto, se presentan recursos que aporten valor a las estrategias de aprendizaje.
- Los Docentes valoraron la plataforma EVA como una plataforma interactiva y adecuada para los estudiantes de quinto año de básica ya que fortalece la lectura, ortografía y escritura, mencionaron que es una plataforma excelente y motivacional que cuenta con recursos adecuados a su edad.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la Docente capacitar a los estudiantes sobre el manejo y uso de la plataforma para aprovechar los recursos y las actividades propuestas
- Se recomienda a la Docente desarrollar actividades de lectura, ortografía y escritura para que los estudiantes puedan mejorar sus habilidades.
- Se recomienda que la docente sea innovadora al momento de crear los recursos en la plataforma digital y esta sea interactiva para que el estudiante no muestre aburrimiento.
- Se recomienda crear herramientas digitales acorde a la edad de los estudiantes para que pueda ser bien aprovechada y así fortalecer el proceso educativo en el ámbito de enseñanza- aprendizaje

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

- Ecuador el Ministerio Educación. (2016). *Lengua y Literatura*. Obtenido de Lengua y Literatura: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/12/GUIAS-DE-IMPLEMENTACION-DEL-CURRICULO-DE-LENGUA-SUBNIVEL-ELEMENTAL.pdf>
- González, G. R. (2029). *La ortografía en el aula* . Obtenido de file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/6476-Texto%20del%20art%C3%ADculo-8938-1-10-20130114.pdf
- Luna, Y. (s.f.). *Propuesta Didáctica para el Mejoramiento de la Lectura y Escritura: El Juego de Rol en la Virtualidad*. Obtenido de <https://ojs.unipamplona.edu.co/index.php/cie/article/view/1052>
- Molina, R. (15 de Mayo de 2021). *Los entornos virtuales y el aprendizaje de ortografía*. Obtenido de file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/3594-Versi%C3%B3n%20maquetada%20en%20PDF-19014-1-10-20220712.pdf
- Rodríguez, D. (1 de Febrero de 2024). *Investigación proyectiva*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/investigacion-proyectiva/>
- Valle, A. (Marzo de 2022). *La Investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación*. Obtenido de <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/184559>
- ZEAS, D. P. (Julio de 2023). *Importancia de la lectura* . Obtenido de <https://ipac.edu.ec/importancia-y-beneficios-de-la-lectura/>

ANEXOS

ANEXO 1

FORMATO DE ENCUESTA

La lectura, ortografía y escritura

Lea y seleccione las respuestas correctas

Elija su nombre y apellido *

- Calle Brito Ariana Hayde
- Cárdenas Ruiz Alejandra Monserrath
- Jaime Rocha Ismael Moisés
- Lara Tonato Ambar Vanessa
- Lara Tonato Scarlett Paola
- Moreta Guallichico Dereck Jair
- Murillo Gavilanes Joan Josafat
- Ortega Vivanco Kamila Valentina
- Quishpe Morocho Jasmin Sofía
- Vega Rivera Dylan Josué

1. ¿Por qué es importante la ortografía?

- a) Para que todo lo escrito sea comprendido con facilidad por cualquier persona que lo lea.
- b) Para que todo lo dibujado sea comprendido con facilidad por cualquier persona que lo dibuje.

2. Escoja la palabra correcta

- Cabayo
- Mansana
- Bienvenidos

3. ¿Por qué es importante la escritura?

- a) Nos permite dibujar lo que queramos.
- b) Nos permite expresarnos, organizar nuestros pensamientos y emociones para construir una historia y consolidar recuerdos en nuestra memoria.

4. ¿Cuál es el objetivo de la escritura?

- a) Es comunicar información, ideas, pensamientos, emociones o mensajes a un público específico.
- b) Es comunicar únicamente mediante dibujos lo que quiere expresar.

5. ¿Qué es la lectura?

a) Es la interpretación de imágenes de un texto.

b) Es el proceso en el que un individuo conoce cierta información mediante el lenguaje visual o escrito.

6. ¿Cuáles son los tipos de lectura? escoja 2

● Selectiva

● Comprensiva

● Superficial

7. Observe la imagen y seleccione la opción correcta



Lectura guiada



Lectura por parejas

8. ¿Crees que es interesante realizar actividades en PowerPoint?

- Si
- No

9. ¿Crees que es importante utilizar la plataforma zoom para clases virtuales o clases de refuerzo?

- Si
- No

10. ¿Crees que es interactiva la plataforma Quizz utilizar la plataforma zoom para clases virtuales o clases de refuerzo?

- Si
- No

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN mención en: Gestión del Aprendizaje mediado por TIC

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Plataforma digital para mejorar la lectura, ortografía y caligrafía en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes del 5to Grado de Educación General Básica (EGB)". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: Maryory Urdaneta
Título obtenido: PhD en Ingeniería Eléctrica
C.I.: 1759316126
E-mail: murdaneta@uisrael.edu.ec
Institución de Trabajo: Universidad Tecnológica Israel
Cargo: Docente Titular
Años de experiencia en el área: 15



Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: "Plataforma digital para mejorar la lectura, ortografía y caligrafía en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes del 5to Grado de Educación General Básica (EGB)".

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	X				
Aplicabilidad	X				
Factibilidad	X				
Novedad	X				
Fundamentación pedagógica	X				
Fundamentación tecnológica	X				
Indicaciones para su uso		X			
TOTAL	34				

Observaciones:.....

Recomendaciones:...En la tarea 1 debe indicar de qué forma va a realizar el resumen de la clase observada (que herramientas debe utilizar) de igual manera no están las indicaciones sobre cómo debe realizar el ejercicio de lectura, En la tarea 2 debe indicar de qué forma va a realizar los 5 ejemplos de ortografía (que herramientas debe utilizar), En la tarea 3 cómo deben subir la tarea?

Lugar, fecha de validación: Quito, 05 de marzo de 2024.....



MARYORY URDANETA
URDANETA

Firma del especialista
PhD. Maryory Urdaneta