



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA
EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA

Sistema de orientaciones metodológicas para el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje Moodle

Autores/es:

Autor/es: Eduardo Patricio Aguayo Ríos
Betsy Elizabeth Argüello Demera

Tutora:

PhD. Janette Santos Baranda

ECUADOR

Durán – 2023



La Universidad para todos





DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada a mi compañero de vida Daniel Mejía ya que, fue mi apoyo inquebrantable, su presencia significó más que palabras de aliento; fue mi refugio emocional y el faro que iluminó este camino educativo, mis hijos Amanda, Yober y Nixón quienes compartieron cada rincón de nuestro hogar con libros y apuntes, agradezco su comprensión y paciencia, ustedes fueron mi inspiración diaria. Esta maestría lleva sus nombres grabados, porque cada página escrita y cada desafío superado fue posible gracias a la fuerza y unidad que nos caracteriza como familia.

Argüello Demera Betsy Elizabeth.

Esta maestría la dedica con toda mi alma, corazón y vida a mi esposa Yadira Aguirre y a mi señora madre Maura Ríos. Sus nombres quedan grabados para siempre en esta maestría, ya que son el pilar fundamental de mi vida, mi agradecimiento, respeto, admiración y gratitud es eterna.

Aguayo Ríos Eduardo Patricio





AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi profundo agradecimiento primeramente a Dios porque en cada paso que dí de este viaje académico me ha brindado la sabiduría y la perseverancia necesarias, a mis queridos padres por su amor incondicional, su apoyo constante y sus sacrificios para que yo pudiera perseguir mis sueños a mi esposo Daniel Mejía, le agradezco por ser mi roca, mi compañero de vida y mi fuente inagotable de motivación, su comprensión, paciencia y aliento constante fueron cruciales para superar los desafíos de la maestría, y a mis queridos hijos agradezco su paciencia y comprensión durante mis largas horas de estudios.

Argüello Demera Betsy Elizabeth.

Expreso mi profundo agradecimiento a Dios, a Yadira Aguirre mi esposa y a Maura Ríos mi señora madre por brindarme el apoyo constante e incondicional en esta nueva etapa de mi vida; como es, la obtención de un nuevo título, Maestría en Entornos Digitales.

Aguayo Ríos Eduardo Patricio





RESUMEN

La presente investigación se centra en elaborar un sistema de orientaciones metodológicas para el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje Moodle. El estudio de los fundamentos teóricos posibilita asumir una definición de diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje como el proceso mediante el cual se representan las características esenciales de la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura mediante la dinámica de sus componentes didácticos, a través de un espacio virtual, teniendo en cuenta la estructura y organización del entorno, así como la tecnología a emplear. Para el desarrollo de la investigación se utilizó un enfoque mixto mediante el empleo de métodos de nivel teórico, empírico y estadístico, lo que posibilitó determinar la caracterización del objeto investigado. El sistema de orientaciones metodológicas propuesto se basa en la integración armónica y coherente de las actividades, recursos educativos digitales del entorno virtual de enseñanza-aprendizaje, así como la integración de algunas herramientas en líneas. Consta de objetivos, exigencias y principios didácticos, orientaciones, actividades, recursos educativo digitales, condiciones para su implementación y evaluación. La propuesta fue valorada por un grupo de especialistas que evaluaron a la mayoría de los indicadores en el nivel adecuado. Además, se implementó en la Unidad Educativa "Leopoldo Lucero", evidenciando una mejoría en la participación y aprendizaje de los estudiantes en esta asignatura.

Palabras claves: diseño didáctico, Moodle, sistema, orientaciones, recursos educativos digitales.





ABSTRACT

The present research focuses on developing a system of methodological guidelines for the didactic design of the Language and Literature subject in the virtual teaching-learning environment Moodle. The study of the theoretical foundations makes it possible to assume a definition of the didactic design of the subject Language and Literature in the virtual teaching-learning environment as the process through which the essential characteristics of the teaching and learning of the subject Language and Literature are represented. . through the dynamics of its didactic components, through a virtual space, taking into account the structure and organization of the environment, as well as the technology to be used. To develop the research, a mixed approach was used through the use of theoretical, empirical and statistical methods, which made it possible to determine the characterization of the object investigated. The proposed system of methodological guidelines is based on the harmonious and coherent integration of activities, digital educational resources of the virtual teaching-learning environment, as well as the integration of some online tools. It consists of objectives, demands and teaching principles, guidelines, activities, digital educational resources, conditions for their implementation and evaluation. The proposal was evaluated by a group of specialists who evaluated most of the indicators at the appropriate level. In addition, it was implemented in the "Leopoldo Lucero" Educational Unit, evidencing an improvement in student participation and learning in this subject.

Keywords: educational design, Moodle, system, guidelines, digital educational resources.





ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS

PORTADA	1
FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.	ii
REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	ii
FICHA DE REGISTRO DE TESIS	ii
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).	iv
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES)	v
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
LISTADO DE ANEXOS	xvi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I. EL DISEÑO DIDÁCTICO DE LAS ASIGNATURAS EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	8
1.1. Fundamentos teóricos que sustentan el diseño didáctico del proceso de enseñanza- aprendizaje de una asignatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje	8
1.2. Características de la asignatura de Lengua y Literatura en el sexto año de la Educación General Básica y del proceso de enseñanza-aprendizaje	15
1.3. Algunas particularidades del diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje (Moodle) para los estudiantes de sexto año de la Educación General Básica	19
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	23
2.1. Operacionalización del objeto de investigación y su parametrización	23
2.2. Procedimientos de la metodología de la investigación que se aplica	25
2.3. Presentación de los resultados.....	27
2.3.1.Resultados de la aplicación del análisis documental	28
2.3.2.Resultados de la observación a clases	29
2.3.3.Resultados de la aplicación de la entrevista a docentes	29



2.3.4. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes.....	31
2.4. Conclusiones finales de la caracterización.....	39
CAPÍTULO 3: COMPONENTES Y RELACIONES DEL SISTEMA DE ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA EL DISEÑO DIDÁCTICO DE LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	
41	
3.1. Características, componentes y relaciones de del sistema de orientaciones metodológicas para el diseño didáctico de la asignatura lengua y literatura para los estudiantes de sexto año de la educación general básica.....	41
Exigencias didácticas para el diseño de la asignatura lengua y literatura en el entorno virtual	43
3.2. Valoración de los resultados de la aplicación del sistema de orientaciones metodológicas para el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura para los estudiantes de sexto año de la Educación General Básica en la Unidad Educativa.....	58
3.2.1. Análisis de las valoraciones de los especialistas	60
3.2.2. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes.....	72
CONCLUSIONES	78
RECOMENDACIONES	80
REFERENCIAS	81
ANEXOS	85



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable.....	24
Tabla 2. Población de investigación	26
Tabla 3. Muestra de investigación	27
Tabla 4. Importancia de la asignatura Lengua y Literatura	31
Tabla 5. Utilidad de los contenidos de la asignatura.....	32
Tabla 6. Métodos para la enseñanza	33
Tabla 7. Actividades organizadas.....	34
Tabla 8. Actividades digitales.....	35
Tabla 9. Actividades evaluativas	36
Tabla 10. Aplicación de juegos interactivos	37
Tabla 11. Actividades interactivas	37
Tabla 12. Rol del docente.....	38
Tabla 13. Autonomía del estudiante	39
Tabla 14. Primera unidad.....	46
Tabla 15. Segunda unidad.....	48
Tabla 16. Tercera unidad	50
Tabla 17. Cuarta unidad.....	53
Tabla 18. Presupuesto.....	58
Tabla 19. Cronograma de la propuesta.....	59
Tabla 20. Indicador: objetivo de la asignatura	60
Tabla 21. Indicador: tratamiento de los contenidos	60
Tabla 22. Indicador: tipos de métodos empleados	61
Tabla 23. Indicador: tipos de actividades.....	62
Tabla 24. Indicador: tipos de recursos digitales utilizados.....	62
Tabla 25. Indicador: formas de evaluación y retroalimentación.....	63
Tabla 26. Indicador: rol del profesor	64
Tabla 27. Indicador: autonomía del estudiante	64
Tabla 28. Indicador: diseño visual.....	65
Tabla 29. Indicador: interactividad	66
Tabla 30. Indicador: accesibilidad	66
Tabla 31. Indicador: organización y secuencia de los módulos	67
Tabla 32. Indicador: adaptabilidad	68



Tabla 33. Indicador: comunicación	68
Tabla 34. Indicador: navegación	69
Tabla 35. Indicador: conectividad	70
Tabla 36. Indicador: disponibilidad	70
Tabla 37. Indicador: disponibilidad	71



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Principios del diseño didáctico en los Entornos Virtuales de enseñanza-aprendizaje21

Figura 2. Importancia de la asignatura Lengua y Literatura32

Figura 3. Utilidad de los contenidos de la asignatura33

Figura 4. Métodos para la enseñanza34

Figura 5. Actividades organizadas35

Figura 6. Actividades digitales35

Figura 7. Actividades evaluativas.....36

Figura 8. Aplicación de juegos interactivos37

Figura 9. Actividades interactivas38

Figura 10. Rol del docente38

Figura 11. Autonomía del estudiante39

Figura 12. Sistema de orientaciones metodológicas42

Figura 13. Importancia de la asignatura Lengua y Literatura72

Figura 14. Utilidad de los contenidos de la asignatura72

Figura 15. Métodos para la enseñanza73

Figura 16. Actividades organizadas73

Figura 17. Actividades digitales74

Figura 18. Actividades evaluativas.....74

Figura 19. Juegos interactivos75

Figura 20. Actividades interactivas75

Figura 21. Rol del docente de Lengua y Literatura76

Figura 22. Autonomía de los estudiantes76

LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Parametrización de los indicadores y dimensiones	85
Anexo 2. Guía de Análisis documental	89
Anexo 3. Guía de observación científica	90
Anexo 4. Entrevista dirigida a docentes.....	91
Anexo 5. Encuesta dirigida a estudiantes.....	92
Anexo 6. Análisis de las valoraciones de los especialistas:.....	95
Anexo 7. Imágenes de Moodle	96





INTRODUCCIÓN

La enseñanza virtual se convirtió en una herramienta funcional en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir del confinamiento por la pandemia COVID-19. Sin embargo, muchos docentes aún presentan dificultades para diseñar sus materias en entornos virtuales, lo que como consecuencias limita la planificación y ejecución de un programa pedagógico innovador, que conduzca el desarrollo de las competencias en el eje pedagógico de la gestión educativa.

El avance de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) en los sistemas de educación de los diferentes países, ha sido significativo, tanto para los docentes, como para los estudiantes. De acuerdo con Blanco & Blanco (2021), para construir un modelo de enseñanza innovador y trascender en la creación de métodos y estrategias activas que favorezcan las diferentes necesidades académicas de los estudiantes, es imprescindible fortalecer la gestión pedagógica. Este fortalecimiento implica brindar capacitación continua a los docentes, proporcionar recursos físicos y tecnológicos, así como también, desarrollar una actitud positiva ante los cambios.

De acuerdo con los datos estadísticos expuesto por la UNESCO (2020), una de las mayores brechas que existe entre la educación y la innovación de los procesos, es la falta de recursos tecnológicos en las instituciones educativas y en los hogares de los estudiantes con alto índice de pobreza. De acuerdo con el informe realizado a nivel mundial, aproximadamente un 50% de la población escolar no cuenta con una computadora en sus hogares, mientras un 43% no tiene acceso a internet.

En Ecuador, el uso de la tecnología es una acción que se intensificó en la pandemia en un 11,5%, aunque con una conectividad baja, según el Instituto de Estadísticas y Censos. De acuerdo al informe de INEC, apenas el 37,17% de la población escolar a nivel nacional tuvo acceso al internet, por lo que en efecto más del 60% de estudiantes tuvieron dificultades para acceder a la educación virtual.

Con la experiencia obtenida durante las clases virtuales, los docente y estudiantes pudieron identificar las innumerables ventajas que la tecnología ofrece al proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y la Literatura, desde la animación a la lectura, hasta la producción creativa de textos. Además de encontrar formas atractivas de transmitir y recibir información, para elevar el nivel de motivación de los estudiantes por participar en las actividades curriculares propuestas, tanto en clases sincrónicas como asincrónicas



En el 2022 el panorama a nivel mundial cambio, ya que reflejó un crecimiento de la población que tienen acceso a las herramientas digitales. De acuerdo con el informe sobre la conectividad mundial en el año 2022, el grupo con mayor acceso al internet integra a los jóvenes entre 15 y 24 años, representando al 71% (Unión Internacional de Telecomunicaciones, 2022). Por otra parte, se identificó que, el 40% de los niños en la actualidad ya cuentan con acceso al internet. Sin embargo, el tema de accesibilidad continúa siendo preocupante en los países con mayor índice de pobreza.

Según el informe de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, realizado en Ginebra sobre el índice mundial de innovación, en lo que corresponde al año 2022, la inversión en innovación educativa decreció con relación al año 2020 y 2021. Además, el análisis plantea una serie de incertidumbres generadas por los deficientes resultados alcanzados sobre la productividad académica de los estudiantes.

Este panorama desalentador reveló que los problemas asociados a la innovación en el proceso enseñanza-aprendizaje en las diferentes áreas de estudio en los países de América Latina y El Caribe, no solo dependen de los recursos tecnológicos, sino también de la capacidad de aprendizaje y responsabilidad social de la comunidad educativa ante los retos de la educación moderna (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual OMPI, 2022). Con el regreso a las clases presenciales, la mayoría de las instituciones educativas, en especial en aquellas que no cuentan con herramientas tecnológicas, volvieron al uso de las estrategias metodológicas convencionales, dejando a un lado las estrategias innovadoras que implicaban el uso de herramientas tecnológicas.

Entre los logros alcanzados durante la etapa en la que se desarrolló la educación virtual en Ecuador, se destaca, que los docentes tuvieron que cambiar y enfrentar los desafíos de una educación desde casa. Además de reconocer las ventajas que tales recursos brindaron en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que a pesar de que la conectividad fue baja, los estudiantes que pudieron recibir clase virtuales alcanzaron las destrezas y competencias del currículo contextualizado. De esta manera se comprobó que la calidad educativa se puede mejorar a través de la educación virtual.

Mediante el análisis del desarrollo didáctico de las nuevas herramientas y metodologías de enseñanza, realizado por el Ministerio de Educación & UNICEF (2022), se reconoce que, a pesar de las limitaciones por la brecha digital existentes en los diferentes hogares ecuatorianos, fue posible optimizar las orientaciones pedagógicas en las diversas materias que integran el currículo. Pese a que, a principios de la experimentación en la fase de





educación virtual un 74,5% de los docentes consideraba que las herramientas virtuales no favorecían el aprendizaje significativo de los estudiantes (Ministerio de Educación & UNICEF, 2022b).

A partir de esta premisa, se considera importante y favorable la inclusión de herramientas tecnológicas y recursos educativos digitales en la enseñanza, ya que en muchas ocasiones los estudiantes están familiarizados con ellos en su vida cotidiana. Esta ventaja, es una oportunidad para la creación de estrategias interactivas, que según Barrera et al. (2022) ejercen un impacto positivo para el acceso al conocimiento de las diferentes asignaturas, en especial, de aquellas consideradas en el currículo educativo como instrumentales y que deben ser aprendidas en un contexto interdisciplinar.

La asignatura de Lengua y Literatura es particularmente importante, ya que se enfoca en habilidades fundamentales como la lectura, comprensión y producción de textos, lo que ejerce un impacto significativo en la capacidad de los estudiantes para comunicarse y aprender en otros campos. Fortalecer la enseñanza de esta asignatura es una necesidad primordial en la actualidad, pues el nivel de competencias comunicativas alcanzada por los estudiantes marcará un precedente clave en la comprensión de otras asignaturas, así como en sus relaciones sociales.

Como se expresa en la Constitución de la República del Ecuador en el Artículo 347, Numeral 347, Numeral 8, reconoce que es una responsabilidad del Estado “incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (p.1). Se destaca como una responsabilidad del gobierno el integrar las tecnologías de la información y comunicación en el ámbito educativo, y fomentar la conexión entre la enseñanza y las actividades productivas o sociales.

A pesar de estas disposiciones, existen muchos docentes que ignoran o pasan por alto la importancia de incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el entorno educativo, así como de establecer conexiones significativas entre la enseñanza y las actividades productivas o sociales.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2023), también reconoce esta obligación del Estado cuando plantea que es necesario “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (p. 7).





La recopilación exhaustiva de información y el desarrollo detallado de este proyecto de investigación han allanado el camino para que se pueda llevar a cabo el presente estudio en la provincia de Sucumbíos, específicamente en el cantón Lago Agrio, Ecuador. Los datos obtenidos en esta investigación fueron recolectados mediante un estudio exploratorio e intercambios realizados con los docentes de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Leopoldo Lucero".

Las indagaciones empíricas y el estudio teórico realizado, así como la experiencia de los investigadores por más de diez años vinculados a la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura en el sexto año de la Educación General Básica, posibilita determinar las siguientes manifestaciones en la práctica educativa:

- Los docentes desarrollan las clases de manera tradicional en la asignatura de Lengua y Literatura con dificultades en el empleo de herramientas tecnológicas y recursos educativos digitales.
- En las planificaciones de clases de la asignatura de Lengua y Literatura no se describen estrategias que posibiliten desarrollar las actividades en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje con vistas a potenciar la integración de las tecnologías.
- De manera general se evidencia desconocimiento por parte de los docentes en relación a la utilización de los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, particularmente Moodle en la asignatura de Lengua y Literatura del sexto año de Educación General Básica.

Las manifestaciones anteriores permiten identificar el siguiente problema científico: ¿cómo diseñar desde el punto de vista didáctico la asignatura Lengua y Literatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje, Moodle para los estudiantes de sexto año de la Educación General Básica?

Se precisa como objeto de investigación: el diseño didáctico de la asignatura de Lengua y Literatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje para el sexto año de la Educación General Básica.

De ahí que el objetivo de la investigación es: proponer un sistema de orientaciones metodológicas para el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje (Moodle) para los estudiantes de sexto año de la Educación General Básica.

Las preguntas científicas que guían el desarrollo de la investigación son:





1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el diseño didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes de sexto año de la Educación General Básica en un entorno virtual, particularmente Moodle?
2. ¿Cuál es la situación inicial para la utilización de un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes de sexto año de la Educación General Básica de la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”?
3. ¿Cuál es la relación entre los componentes, relaciones y orientaciones para el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje Moodle, para los estudiantes de sexto año de la Educación General Básica?
4. ¿Qué resultados se obtienen con la elaboración de un sistema de orientaciones metodológicas que posibilite el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje, Moodle para los estudiantes de sexto año de la Educación General Básica en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”?

Los objetivos específicos son:

1. Determinar fundamentos teóricos que sustentan el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje (Moodle) para los estudiantes de sexto año de la Educación General Básica.
2. Diagnosticar la situación inicial para la utilización de un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes de sexto año de la Educación General Básica de la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”.
3. Determinar los componentes didácticos, sus relaciones y las orientaciones para el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje, Moodle para los estudiantes de sexto año de la Educación General Básica.
4. Valorar los resultados obtenidos con la implementación de un sistema de orientaciones metodológicas que posibilite el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje, Moodle para los estudiantes de sexto año de la Educación General Básica en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”.

La investigación tiene un enfoque mixto, con el fin de alcanzar un adecuado nivel de comprensión del problema y objeto de estudio. La obtención de datos cualitativos y





cuantitativos permiten centrar la información descriptiva desde la perspectiva experiencial y numérica. Para su desarrollo se proponen los siguientes métodos de nivel teórico:

Análítico-sintético: para descomponer el problema en partes y analizar cada aspecto en detalle, lo que posibilita una comprensión más profunda de los fundamentos teóricos que fundamentan el diseño didáctico en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura, en el sexto año de la Educación General Básica.

Sistematización: para precisar las principales definiciones y los fundamentos teóricos que sustentan el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes de sexto año de la Educación General Básica.

Modelación: se utilizó para elaborar el sistema de orientaciones metodológicas para el diseño didáctico, así como establecer las relaciones entre sus componentes y las particularidades de la asignatura Lengua y Literatura, en el entorno virtual de Moodle.

Sistémico estructural funcional: permite considerar todos los elementos interconectados del proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno virtual, con el fin de crear un ambiente propicio para el aprendizaje significativo y efectivo de la asignatura de Lengua y Literatura. De igual manera se utiliza para analizar las relaciones entre los componentes y la funcionalidad de cada elemento, con el objetivo de diseñar una experiencia educativa coherente.

Como métodos de nivel empírico se utilizan:

Observación científica: se observaron seis clases de la asignatura para precisar las particularidades del proceso de enseñanza-aprendizaje y las condiciones para la realización del diseño didáctico en el entorno virtual Moodle y su implementación.

Análisis documental: posibilitó conocer, los reglamentos, las normas y planificaciones micro curriculares que se muestran en los documentos oficiales en la asignatura de Lengua y Literatura respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Entrevista realizada a docentes del nivel básico medio de la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero” para valorar las perspectivas pedagógicas que poseen acerca del diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura actual.

Encuesta a estudiantes: se aplicó a los estudiantes del sexto grado de Educación General Básica para precisar los criterios que tienen los estudiantes acerca del proceso de enseñanza-aprendizaje de esta asignatura.

Consulta a especialistas: para conocer la opinión valorativa acerca del sistema de orientaciones metodológicas acerca el diseño de la propuesta se selecciona a 10





especialistas en la asignatura Lengua y Literatura, para la selección de estos especialistas se establecieron los siguientes criterios relacionados con el perfil del profesional:

1. Poseer título de Magíster en Educación o Licenciado en la asignatura de Lengua y Literatura en Educación General Básica.

2.- Que tenga como mínimo cinco años de experiencia como docente de la asignatura en Educación General Básica.

3. Tener conocimiento en el uso de la tecnología de la información y la comunicación TIC.

Como métodos estadísticos: se emplea el análisis de distribución de frecuencias absolutas y relativas para el análisis del comportamiento de cada uno de los indicadores en los instrumentos aplicados.

La investigación se realiza en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, del cantón Lago Agrio e incluyó como unidad de análisis a la población de 72 estudiantes divididos en 2 paralelos y dos docentes del sexto año básico que imparten la asignatura, con tercer nivel de formación universitaria y más de 10 años de experiencia laboral. La muestra fue seleccionada de manera intencional y consta de 30 estudiantes.

La novedad científica radica en la integración armónica y coherente de las actividades, recursos digitales del entorno virtual de enseñanza-aprendizaje para la asignatura de Lengua y Literatura del sexto año de la Educación General Básica, así como la integración de algunas herramientas en líneas en su diseño.

Los principales resultados en esta investigación se centran en la propuesta del sistema de orientaciones metodológicas para el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura para estudiantes de sexto año de educación general básica; además, se propone una definición acerca del diseño didáctico en esta asignatura y una definición acerca de lo que se considera como sistema de orientaciones metodológicas.

La tesis se estructura en tres capítulos. En el capítulo I se desarrolla el marco teórico o fundamentación teórica de la tesis, dividiéndose en dos epígrafes, el primero correspondiente a la fundamentación teórica del objeto de estudio y el segundo referido a las principales características de la asignatura Lengua y Literatura. El capítulo II comprende el diagnóstico y caracterización del objeto investigado, mientras que en el capítulo III se plantea la propuesta y los resultados de su implementación en la práctica. La tesis culmina con las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.





CAPITULO I. EL DISEÑO DIDÁCTICO DE LAS ASIGNATURAS EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

En este capítulo se abordan los fundamentos esenciales que sustentan el diseño didáctico de las asignaturas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, se analiza la definición de diseño didáctico en entornos virtuales, así como las concepciones de aprendizaje que posibilitan su utilización. Además, se analizan las características esenciales de la asignatura Lengua y Literatura y las posibilidades que posee para la formación del estudiante, a partir de su diseño en el entorno virtual Moodle.

1.1. Fundamentos teóricos que sustentan el diseño didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje de una asignatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje

La enseñanza-aprendizaje es un proceso recíproco entre el estudiante y el docente, determinado por diferentes factores de la gestión pedagógica, cuya evolución ha sido continua y coherente con los avances tecnológicos. Hoy, el escenario tradicional de aulas con pizarra y pupitres, ha dado un giro significativo, en donde la tecnología se ha convertido en la principal herramienta de innovación, satisfaciendo las necesidades educativas de una generación familiarizada totalmente en un mundo digital.

Para, Munita et al. (2019, como se citó en Ocampo et al., 2020), uno de los movimientos de mayor interés en la investigación educativa del último cuarto del siglo XX se dio con la configuración de las didácticas como disciplinas científicas. Durante esta etapa, se produjo un relevante desarrollo en la investigación educativa con respecto a los diseños didácticos como disciplinas científicas. Esto significa que el diseño didáctico, no solo implica la organización de los competentes curriculares, sino que también implica su adopción como campos de investigación cuyo objetivo es generar un conjunto de conocimientos que contribuyeran a una mejor comprensión de la acción didáctica.

En la actualidad, los escenarios virtuales, se convirtieron en medios interactivos de aprendizaje, en los que cada vez aumentan los usuarios.

Cárdenas (2019), define al entorno virtual, como un escenario propicio para la interacción de todos los elementos educativos, que estimula la creatividad y autonomía de los estudiantes mediante las actividades programadas. Además, de que en ellos convergen la pedagogía, el rol de los estudiantes y las funciones de las herramientas tecnológicas de acuerdo a los estilos de aprendizaje.



El entorno virtual, según Roncancio (2019), es un sitio en línea que proporciona una variedad de herramientas dinámicas y permiten al aprendiz explorar con autonomía nuevos contenidos con relación a un área de estudio. Este espacio de aprendizaje, al ser flexible trasmite al estudiante un mayor nivel de confianza, lo que le permite enfrentar los desafíos de la educación globalizada.

En lo que va de los últimos tres años, los estudiantes en diferentes partes del mundo han tenido la oportunidad de experimentar nuevas prácticas de aprendizaje orientadas a través de herramientas tecnológicas. Es así que el “entorno virtual” se ha convertido en un tema de análisis desde distintas aristas y sobre el cuál surgen diversas apreciaciones teóricas a nivel pedagógico y didáctico.

Jaramillo et al. (2020), define al diseño didáctico como un modo de organización de los procesos didácticos en el que interactúan diferentes componentes, tales como los objetivos de aprendizaje, contenidos curriculares, orientaciones metodológicas, métodos de enseñanza, recursos, evaluaciones y adaptaciones curriculares.

Mientras que, Guerra (2020), lo define como un espacio de interacción implícita en la que coinciden docente, aprendiz y la estructura curricular para establecer una conexión objetiva a través de herramientas que les permitirán alcanzar las competencias y capacidades esperadas. La interacción entre los estudiantes y el conocimiento se optimiza significativamente gracias a las herramientas tecnológicas, las cuales fomentan un entorno propicio para el desarrollo cognitivo. Esto se logra a través de actividades que pueden ser tanto lúdicas como competitivas, las cuales se caracterizan por su interfaz dinámica y de fácil manejo.

Para Santos et al. (2020), el diseño didáctico de un curso o asignatura en un entorno virtual de formación “es el proceso mediante el cual se representan las características esenciales de la enseñanza y el aprendizaje mediante la dinámica de sus componentes, a través de un espacio virtual”. (p.3)

Por tanto, al diseñar la clase en el entorno virtual se deben tener en cuenta los objetivos, los contenidos, los métodos y estrategias de enseñanza-aprendizaje, las formas de organización, los tipos de evaluación, las tecnologías y recursos digitales utilizados, las características, estilos de aprendizaje de los participantes y sus relaciones como grupo, así como las características y preparación del docente.

Asimismo, Trejo (2022), reconoce que el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje es un modelo de aprendizaje contiguo en el que los conocimientos se construyen de manera





directa a partir de la exploración y el descubrimiento, con apoyo de recursos tecnológicos que orientan al estudiante en el desarrollo de las destrezas.

De acuerdo con esta definición, se establece que el modelo de aprendizaje virtual, a diferencia del presencial, presenta actividades didácticas que dan un giro trascendental al modo en que están organizados el tiempo y el espacio. Las herramientas tecnológicas que ofrece este entorno de aprendizaje, amplían las oportunidades de aprendizaje al proporcionar una amplia gama de opciones que permiten a los estudiantes tomar decisiones de forma autónoma. Por tanto, al realizar el diseño didáctico de una asignatura en estos entornos es necesario considerar estas recomendaciones.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, la flexibilidad emerge como un componente fundamental del currículo, que garantiza la inclusión de todos los estudiantes. En este contexto, los entornos virtuales pueden adaptarse favorablemente a las distintas modalidades de aprendizaje, siempre que el diseño didáctico sea creativo y acorde con las necesidades e intereses individuales de los estudiantes.

La aplicación de estrategias desarrolladas en el entorno virtual permite la creación de modelos didácticos interactivos, que mejoran el nivel de motivación académica, ya que le permiten al estudiante tener diversas puertas de acceso al conocimiento.

De acuerdo con Avendaño et al. (2021), la incorporación de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje resulta importante por facilitar en los estudiantes la capacidad de interactividad y autorregulación. Al compartir experiencias significativas en situaciones familiares, donde los estudiantes son conscientes de lo que aprenden, se logra una mayor asociación de los conocimientos con el entorno inmediato, lo que garantiza a su vez un aprendizaje significativo.

El analizar la importancia del entorno virtual desde una visión didáctica, se desencadenan una serie de beneficios tanto para el docente como para el estudiante. Es así que, el docente tiene la posibilidad de ampliar los conocimientos propuestos desde los enfoques de aprendizaje individual y colectivo. (Suárez et al., 2019). En cuanto a la posición del estudiante, el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje resulta positivo para la consolidación de la independencia, en tanto que estos tienen la responsabilidad de aprovechar de manera efectiva el tiempo, los recursos digitales y las herramientas.

Además, el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje, ofrece una gama de recursos que permiten a los estudiantes desarrollar competencias digitales, resultando un recurso muy útil en la planificación y desarrollo de proyectos interdisciplinarios.





Es así que, en el diseño didáctico es preciso considerar los componentes del proceso enseñanza-aprendizaje, así como las necesidades y estilos de aprendizaje, con vistas a diseñar actividades que logren un desempeño objetivo y eficiente de los estudiantes y la mejora de los resultados académicos de estos.

Para Suárez et al. (2019), en el diseño de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje es importante considerar los componentes pedagógicos (para esta investigación se consideran componentes didácticos) que contribuyen a la construcción de una propuesta educativa innovadora y coherente con las dimensiones de la educabilidad humana, sustentado desde un marco metodológico teórico, práctico, emocional, comunicativo y responsable.

Para Roncancio (2019), un aspecto que debe caracterizar el diseño de los entornos virtuales es la actualización continua, en tanto que los contenidos y recursos son el reflejo del avance de la ciencia y el conocimiento general. Los estudiantes podrán familiarizarse mucho más rápido con la información relevante relacionada con los contextos de la realidad actual.

El diseño didáctico de un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje según Guerra (2020) se caracteriza también por la presentación novedosa de una variedad de contenidos, que van desde documentos textuales, hasta imágenes, mapas mentales, videos, infografías, presentaciones, entre otros recursos seleccionados en función de los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Cabe indicar que, para Guerra (2020), en el diseño didáctico de un entorno virtual es preciso establecer las pautas de interacción y trabajo colaborativo, de esta manera el docente podrá realizar un seguimiento progresivo del avance de los estudiantes proporcional al logro de sus competencias.

De acuerdo con Mota et al. (2020), el diseño didáctico debe estar encaminado a la retroalimentación individualizada y oportuna de los estudiantes acerca de su desempeño en las tareas y actividades; ya que, esto ayudará a mejorar su aprendizaje y mantener su motivación. Además, se debe asegurar un adecuado acompañamiento por parte del docente de forma tal que guíe el proceso de aprendizaje de los alumnos en el entorno virtual para el logro de los objetivos propuestos.

De acuerdo con Santos & López (2021), un diseño didáctico se desarrolla en una estructura organizada de procesos formativos, que se orientan en función a la concepción de aprendizaje que se asume, implicando a los objetivos educativos de una asignatura y nivel determinado. La organización de las actividades a efectuarse implica la delineación de un plan que de manera estratégica deben realizar los alumnos en correspondencia con sus





necesidades y los requisitos previos establecidos en cada unidad o tema de la asignatura que se diseña en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje.

En tal sentido, las e-actividades se entienden todas las tareas desarrolladas por el estudiante de forma individual o colectiva en un entorno digital, y que están destinadas a obtener un aprendizaje específico. Son, por tanto, el vínculo que une la enseñanza y el aprendizaje en la denominada Sociedad del Conocimiento.” (Cabero-Almenara & Palacios-Rodríguez, 2021).

Entre los procesos de organización inherentes a la creación de un entorno virtual para la enseñanza, es imperativo definir claramente los roles desempeñados por las partes involucradas en la experiencia de aprendizaje. Por tanto, resulta esencial establecer los niveles de formación pedagógica requeridos. Además, en el ámbito curricular, el diseño didáctico debe abordar la asignación de materias en consonancia con el modelo de formación que se escoja.

Otros de los aspectos expuestos por Aguilar & Flores (2022), es la estructura organizacional del diseño didáctico. Esta deberá estar centrada en el comportamiento estratégico de los estudiantes, de manera que, el manejo de los recursos y herramientas pueda ser utilizado sin dificultad por todos los usuarios y favorezca el desarrollo de las actividades de manera autónoma.

Los contenidos escogidos como apoyo pedagógico de acuerdo con Trejo (2022), deben estar relacionados además con los modelos de enseñanza y enfoque pedagógico institucional, además de concordar con el currículo, las tareas programadas y las estrategias que guiarán la participación activa de la comunidad educativa.

En el estudio realizado por Trejo (2022), un aspecto destacado en el diseño didáctico de un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje es el sentido de comunidad en los estudiantes, para la construcción de espacios de interacción, discusión y colaboración en línea. En efecto, la utilización de foros de discusión, chats, debates en línea y otras actividades se convierte en una estrategia para estimular la colaboración y el intercambio de ideas.

El diseño didáctico en entornos virtuales mediante las actividades de aprendizaje dinámico se caracteriza por ser interactivo, donde la comunicación y el trabajo colaborativo son la esencia del enfoque de enseñanza en línea. La interacción Rodríguez-Hernández & Juanes-Giraud (2019), se produce a través del intercambio de información en los contextos comunicativos. De este modo, la interactividad en el entorno virtual, garantiza la





comunicación entre los estudiantes y el profesor, entre los propios estudiantes; y entre el estudiante y las tecnologías que utiliza.

Otra de las características que se destacan según Flórez & Gozález (2021) es la accesibilidad que garantiza la participación activa de los estudiantes, sin ningún tipo de distinción. El propósito es lograr que todos los estudiantes se familiaricen con el entorno virtual y puedan desarrollar sus habilidades sin dificultades.

El diseño didáctico en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje se caracteriza por estar organizado en correspondencia con los objetivos de aprendizaje específicos de la asignatura o curso, rigiéndose mediante una secuencia lógica de los temarios seleccionados de acuerdo al nivel académico de los estudiantes (Santos & López, 2021). Además, en su diseño se deben incorporar elementos y recursos multimedia que hacen del proceso de enseñanza-aprendizaje una experiencia agradable y divertida.

Para realizar el diseño didáctico en la literatura aparecen diferentes modelos, entre ellos el presentado por Cazden (1986, como se citó en Arevalo (2018), el cual parte desde el análisis de la organización participativa, hacia la comprensión de las actividades. En tercera instancia se menciona el proceso de las destrezas a desarrollar por los estudiantes, para finalmente concluir con preguntas y respuestas en un escenario de evaluación interactiva.

La dinámica que ofrece este modelo de diseño didáctico contempla el proceso de comunicacional entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de la implementación de preguntas coherentes con el tema de estudio, así como de tareas prácticas en las que los estudiantes interactúan con el docente.

Para Cabero et al. (2014) “hay que distinguir entre elementos generales que se deben contemplar de manera global para el diseño de la asignatura, y elementos específicos para cada unidad o tema”. (p. 37). En el caso de elementos generales se debe tener en cuenta, por ejemplo: objetivos generales de la asignatura, competencias a formar, cantidad de créditos, cronograma, requisitos previos que debe poseer el alumnado, contenidos generales de la asignatura, evaluación, herramientas a utilizar para la comunicación y bibliografía. Mientras que los elementos específicos responden a cada uno de los temas, por ejemplo: objetivos que se contemplan en la unidad, mapa conceptual de la unidad, introducción, bloque de contenidos, sumario, ejercicios de autoevaluación y las actividades.





En un estudio realizado por Arevalo (2018), se describe que, en el diseño didáctico de un entorno virtual intervienen las estrategias metodológicas activas. Este diseño didáctico crea una experiencia de aprendizaje importante para los estudiantes.

Otro de los modelos de diseño didáctico para la construcción de cursos virtuales, fue propuesto por Jaramillo et al. (2020), y se concreta a partir de cinco etapas. La primera conocida como etapa de análisis, en la cual se abordan las bases teóricas, enfoques y fundamentos relacionados al área y cada uno de los temas de estudio. Es en esta fase en la cual se establecen las bases pedagógicas que sustentan el diseño didáctico en entornos virtuales.

La siguiente etapa corresponde al diseño didáctico, en la cual se establece la ruta de diseño, que comprende la selección del entorno virtual, la definición de los objetivos, el diseño y adaptación de las estrategias y actividades de aprendizaje, establecer el guion didáctico, delinear los contenidos del curso y definición del cronograma. La tercera etapa implica la producción del curso virtual, la cuarta etapa la implementación del diseño didáctico y finalmente la evaluación del proceso del diseño didáctico (Jaramillo et al., 2020).

Respecto al diseño didáctico de cursos en entornos virtuales, Santos et al. (2020) rediseñan una estructura didáctica, a partir de la propuesta de Álvarez et al. (2013), en la que proponen una sección general y las secciones que pueden organizarse por temas/unidades o por encuentros según sea el caso, en la que se destaca la relación entre objetivos, contenidos, actividades, recursos digitales y evaluación. Por otra parte (Santos et.al, 2020), proponen las exigencias didácticas a tener en cuenta para el diseño didáctico de los cursos, las cuales posibilitan orientar su organización en estos entornos virtuales de formación. Estas exigencias son:

- Establecer la relación entre objetivo-contenidos-actividades-recursos-evaluación.
- Determinar la relación entre las tareas, las situaciones de aprendizaje, la orientación de las actividades y el tipo de ayudas en función del tránsito hacia niveles superiores de asimilación.
- Relación entre los indicadores de la evaluación formativa, tanto de proceso como de resultado," (p. 9-10)

El cumplimiento y observancia de estas exigencias posibilitan crear una estructura didáctica y organizativa que ayuda a los docentes a crear sus propios cursos en estos entornos virtuales.





Una vez realizado el análisis de los fundamentos que sustentan el diseño didáctico de una asignatura en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, es necesario revelar las características que posee la asignatura Lengua y Literatura que se imparte a estudiantes de sexto año de la Educación General Básica con el objetivo de realizar su diseño.

1.2. Características de la asignatura de Lengua y Literatura en el sexto año de la Educación General Básica y del proceso de enseñanza-aprendizaje

La asignatura Lengua y Literatura es una de las principales propuestas de aprendizaje que compone el currículo educativo. Su valor pedagógico está centrado en el desarrollo de las competencias lingüísticas, con el propósito de utilizar de manera eficiente de la lengua oral y escrita en las distintas situaciones comunicativas. La enseñanza de esta materia se amplía a través de la práctica, en donde se logran ejercitar e interiorizar los procesos concernientes al uso de la lengua a partir de experiencias cotidianas.

La comunicación como factor clave en la construcción social, se ha convertido en una de las principales áreas que contribuyen al desarrollo del aprendizaje de la expresión oral y escrita. Esta contribuye no solo en el desarrollo de las competencias lingüísticas, sino que a su vez favorece la producción, transmisión y conservación de la cultura.

De acuerdo con el Currículo Educativo Nacional (MINEDUC, 2020), entre los fundamentos epistemológicos y pedagógicos que sustentan la enseñanza de Lengua y Literatura se menciona el enfoque constructivista. La idea central que se plantea, hace referencia a la capacidad que la mente humana tiene para producir aprendizajes significativos con cada situación o acontecimiento.

Desde este punto de partida, para sustentar el enfoque de las actividades didácticas se toma como fundamento teórico el modelo de aprendizaje evolutivo de Piaget (1896-1980), en el que se representa al conocimiento dentro de una estructura cognitiva que se modifica de acuerdo a la etapa evolutiva del ser humano. Es así, que la teoría evolutiva de Piaget es aplicable en la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura, en la que sus macrohabilidades (hablar, leer, escribir y escuchar), se incorporan en el programa curricular desde el nivel de educación básica hasta el bachillerato (Avendaño et al., 2021).

La incorporación de actividades didácticas de Lengua y Literatura basadas en experiencias de la vida cotidiana de los estudiantes se fundamenta a través de la teoría de Lev Vygotsky (1896-1934), en la que se determina que el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes guarda una relación directa con el contexto social y cultura en el que se desarrolla.





Vygotsky, con su concepción pionera de cómo la interacción social es el origen del aprendizaje, orienta la enseñanza activa, donde la interacción y colaboración mutua, canalizada a través de discusiones y debates, bajo la guía planificada y sistemática del docente, quien es la piedra angular del proceso educativo (Heredia et al., 2022). Esta interacción cooperativa crea un entorno en el que los estudiantes pueden compartir perspectivas, reflexionar sobre el contenido y desarrollar la comprensión colectivamente. Además, la relación respetuosa y cooperativa entre docente y alumno crea un ambiente propicio para el desarrollo de un aprendizaje significativo y sostenido.

Otra de las teorías en las que se fundamenta la enseñanza de Lengua y Literatura corresponde a David Ausubel (1969) y se denomina aprendizaje significativo (Ministerio de Educación, 2019). La idea principal de esta teoría es que la significación de los aprendizajes adquiridos se logra a través de la construcción de los conocimientos, donde la base que sostienen todo el proceso es el conocimiento previo que una persona adquiere con la experiencia.

Partiendo de estas concepciones se reconoce la asignatura Lengua y Literatura como un campo de estudio fundamental a nivel social y emocional, puesto que su aprendizaje está direccionado al uso de las competencias lingüísticas en situaciones comunicativas, donde los valores morales y éticos se encuentran inmersos en la interacción social.

Ser parte de una familia, organización o sociedad, implica estar en contacto con otras personas, intercambiar información, transmitir ideas, sentimientos, valorar y ser valorado. Desde este aspecto, la interacción es el modelo de supervivencia más seguro en un mundo globalizado, donde el desarrollo o progreso depende de la calidad de participación en la sociedad (Cantos & Reyes, 2018). A su vez, la esencia de la interacción es la comunicación, de ahí, el reconocimiento de la asignatura Lengua y Literatura, como una de las más representativas en la formación humana.

Enseñar esta asignatura desde la educación preparatoria hasta el bachillerato resulta imprescindible para el ser humano, en tanto que, sus principios y enfoques están organizados de manera circular y continua, marcados por cuatro importantes macrohabilidades, como lo son: hablar, escuchar, escribir y leer. De acuerdo Bedoya et al. (2020), el desarrollo de estas macrohabilidades, explicadas por Cassany, en las que se establece la percepción, memoria, anticipación, lectura rápida, lectura atenta, inferencia, ideas principales, estructura y forma, leer entre líneas, autoevaluación.





La atención brindada a esta asignatura se justifica por el valor humanístico y cognitivo que poseen, considerando que formar estudiantes competentemente comunicativos, contribuye al mejoramiento de las relaciones interpersonales, así como al desarrollo de la memoria, la creatividad y la comprensión de la información de las diferentes áreas de conocimientos. La transversalidad es otro aspecto por el cual se considera importante la enseñanza de Lengua y Literatura en la formación integral de los estudiantes, ya que el desarrollo de sus macrohabilidades posibilita la comprensión de otras áreas de aprendizaje (Vega-Córdova et al., 2020). Si bien, las competencias comunicativas pertenecen a la asignatura Lengua y Literatura, estas se encuentran implícitas en todas las ciencias, como elementos fundamentales de la comunicación.

La asignatura de Lengua y Literatura se ubica en el currículo como una de las áreas instrumentales en la educación básica y bachillerato, presentándose como expresión oral desde la etapa de formación inicial (Morales & Caballero-García, 2019). Esta área es una de las que abarca mayor cantidad de horas dentro de la malla curricular. Desde el sub nivel de Educación General Básica elemental las horas asignadas son 10 por semanas, 8 horas semanales en el sub nivel básica media y 6 horas a la semana en la básica superior. Así también se mantienen en el nivel bachillerato tanto en primero como segundo, con 5 horas a la semana y 2 horas en tercero.

El currículo de Lengua y Literatura está dirigido a los estudiantes que emplean el castellano como lengua materna, teniendo como objetivo: formar estudiantes capaces de comunicarse de manera respetuosa, adecuada y precisa, haciendo uso creativo y razonable de la lengua oral y escrita. Sobre la relación existente entre la Lengua y Literatura y las otras áreas es importante destacar el vínculo con las relaciones interpersonales, en las diferentes situaciones comunicativas utilizadas para la exploración de nuevos conocimientos.

Además, la enseñanza de la Lengua y Literatura tiene como principal objetivo desarrollar actitudes positivas en el marco de los valores, tales como el respeto hacia sí mismo como a los demás. También se priorizan valores como la honestidad, integridad, y la responsabilidad.

Las orientaciones didácticas de esta asignatura definen no sólo cómo se enseñan estas materias, sino también cómo se relacionan con otras áreas temáticas.

Si bien, el lenguaje es un medio de comunicación importante en todas las áreas del conocimiento, esta herramienta permite la transferencia de sentimientos, pensamientos y conocimientos entre individuos. La comunicación efectiva es fundamental en cualquier





campo, ya sea ciencia, arte o tecnología. El uso correcto del lenguaje contribuye a la comprensión y expresión precisa de las ideas, lo que repercute directamente en el aprendizaje y la colaboración en los diferentes ámbitos educativos.

Vale destacar, el lenguaje también funciona como un medio para pensar y construir conocimiento. A través del análisis del lenguaje, los estudiantes pueden desarrollar las habilidades necesarias para interpretar y comprender la realidad que los rodea.

El lenguaje ayuda a planificar y organizar ideas, lo que ayuda al proceso de aprendizaje en todas las asignaturas. La capacidad de analizar textos, argumentar y sintetizar información no sólo es importante en Lengua y Literatura, sino que también se extiende a campos como la Historia, la Filosofía y las Ciencias Sociales.

Es importante, mencionar que el lenguaje se convierte en un objeto de conocimiento en sí mismo. Analizar su estructura, gramática y vocabulario no sólo profundiza la comprensión del idioma en sí, sino que también establece conexiones con otros idiomas y culturas. Un enfoque conversacional que promueve la comprensión de la lengua y la cultura, que ha hecho importante en el mundo y en el mundo.

La Literatura permite la exploración de diversas perspectivas y realidades humanas, lo que mejora la comprensión del comportamiento humano, la historia y la sociedad. Las obras literarias reflejan la historia, la cultura y las condiciones sociales, proporcionando una visión profunda y un contexto de diferentes épocas y lugares. Además, la literatura fomenta la imaginación y la creatividad, lo que se aplica tanto al campo artístico como al científico.

La asignatura de Lengua y Literatura se estructura en bloques curriculares que abordan diversos aspectos del aprendizaje. Estos bloques son los siguientes:

- Lengua y cultura: se enfoca en los ejes de cultura escrita, variedades lingüísticas e interculturalidad.
- Comunicación oral: aborda los ejes de la lengua en la interacción social y la expresión oral.
- Lectura: se centra en los ejes de comprensión de textos y el uso de recursos.
- Escritura: incluye los ejes de producción de textos, reflexión sobre la lengua y alfabetización inicial.
- Literatura: este bloque se enfoca en los ejes de literatura en contexto y escritura creativa.





Esta organización por bloques permite una estructura coherente y completa para el aprendizaje de la Lengua y la Literatura, abarcando desde aspectos culturales y comunicativos hasta habilidades específicas de lectura, escritura y apreciación literaria.

En resumen, la asignatura Lengua y Literatura no se limita a campos propios, sino que se relacionan con otros campos del conocimiento. El lenguaje como medio de comunicación, modo de pensamiento y significado, junto a la literatura como ventana para la comprensión de la humanidad y la diversidad cultural, contribuyen a la formación de los estudiantes y aumentan su perspectiva en todos los niveles de educación general básica.

Asimismo, la formación de los estudiantes se considera como un proceso ligado a la mediación pedagógica donde conocimientos, habilidades y valores se transforman debido al importante papel que desempeña el docente. Construir y asignar significados a la lectura, la escritura y otras macrohabilidades es relevante a medida que se vuelven funcionales en el contexto de la vida cotidiana. La naturaleza de este proceso requiere la participación activa del educando, movilizándolo al mismo tiempo sus facultades cognitivas, afectivas y emocionales, logrando así un aprendizaje profundo y una formación integral.

1.3. Algunas particularidades del diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje (Moodle) para los estudiantes de sexto año de la Educación General Básica

Existen diversas plataformas para diseñar asignaturas y cursos en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, por ejemplo, Moodle, Chamilo, Open edX, Canvas LMS, Blackboard Learn, entre otras.

Para esta investigación se selecciona Moodle, ya que es un sistema de gestión de aprendizaje (LMS), gratuito y de código abierto escrito en PHP y distribuido bajo la Licencia Pública General GNU. Esta plataforma puede personalizarse y adaptarse a las necesidades específicas de la institución y de los usuarios. Además de que se le puede agregar características adicionales, a través de complementos y extensiones.

En el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en un entorno virtual se debe propiciar la creación de actividades audiovisuales, que garanticen a su vez una mejora de la atención y memorización en la construcción de significados profundos y útiles para la vida real (Jaramillo et al., 2020).

Para realizar este diseño didáctico es necesario adaptar las metodologías y enfoques didácticos aplicados en la enseñanza presencial asistida por tecnología a la modalidad





virtual, en tanto son modelos de formación diferentes. El espacio virtual se redimensiona teniendo en cuenta sus propias particularidades y potencialidades para su utilización.

Las actividades que presenta esta plataforma posibilitan fomentar la participación activa de los estudiantes a través de los cuestionarios, talleres, tareas, foros, wikis, entre otras actividades que tiene esta plataforma y otras que se les puede insertar. Además, de fomentar el aprendizaje colaborativo sincrónico o asincrónico mediante la realización de debates, grupos de discusión, trabajo y proyectos colaborativos, que posibilitan el intercambio de ideas y la generación de nuevos contenidos.

Asimismo, esta plataforma permite realizar evaluaciones formativas y sumativas en línea, al utilizar cuestionarios, encuestas, tareas escritas, proyectos digitales, así como otras actividades y herramientas para evaluar el progreso de los estudiantes de manera continua y proporcionar una retroalimentación oportuna.

Utilizar cuestionarios, actividades interactivas y ejercicios de autoevaluación para evaluar los conocimientos, habilidades y valores durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura permite identificar áreas de mejora y ajustar el proceso según las necesidades de los estudiantes.

Las evaluaciones colaborativas en línea, posibilitan que los estudiantes trabajen en equipos para resolver problemas, analizar textos literarios o crear contenido digital.

El diseño didáctico en Moodle para la asignatura de Lengua y Literatura busca optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de la planificación cuidadosa de contenidos, actividades y recursos digitales. De igual manera, la integración de herramientas tecnológicas en Moodle permite enriquecer la experiencia educativa y fomentar un aprendizaje interactivo, colaborativo y significativo para los estudiantes.

Según Calderón Álvarez (2023), los principios del diseño didáctico en entornos virtuales son pautas que los educadores y diseñadores instruccionales deben tener en cuenta al crear y desarrollar experiencias de aprendizaje efectivas. A continuación, se presentan estos principios en la figura 1.

Figura 1. Principios del diseño didáctico en los Entornos Virtuales de enseñanza-aprendizaje



Autores: adaptación de (Guerra, 2020)

La interactividad en los entornos virtuales se refiere a la capacidad de los estudiantes de participar directamente en el proceso de aprendizaje (Becerra et al., 2019). Esto significa utilizar herramientas y recursos digitales que permiten la comunicación bidireccional, como, por ejemplo, foros de discusión, videoconferencias, cuestionarios interactivos, simulaciones y proyectos colaborativos.

La adaptabilidad sugiere diseñar contenidos y actividades de aprendizaje que puedan ajustarse según las necesidades y características de los estudiantes (Becerra et al., 2019). Esto significa tener en cuenta los estilos de aprendizaje, los niveles de competencia y las diferencias entre los diferentes contextos en los que residen los estudiantes. Los entornos virtuales permiten la personalización a través de rutas de aprendizaje flexibles, recursos opcionales y una variedad de actividades que se adaptan a diferentes perfiles de estudiantes.

La accesibilidad consiste en crear contenidos y utilizar plataformas que sean accesibles para todos, independientemente de su capacidad o discapacidad. Esto significa utilizar formatos compatibles con la pantalla, proporcionar subtítulos en los vídeos, opciones de texto para las imágenes y garantizar que la navegación sea fácil para todos.

La autoeficacia se refiere a la capacidad de los estudiantes para dirigir su propio proceso de aprendizaje. En los entornos virtuales, los estudiantes tienen un mayor control sobre cuándo, dónde y cómo acceden al contenido. Esto incluye proporcionar recursos de información personal, actividades de autoevaluación y la capacidad de los estudiantes para establecer objetivos de aprendizaje.

La retroalimentación frecuente es la retroalimentación periódica sobre el desempeño y el progreso de los estudiantes. En los entornos virtuales, esto se puede realizar a través de



comentarios en línea, evaluaciones formativas y evaluaciones cronometradas. La retroalimentación ayuda a los estudiantes a identificar áreas de mejora, fortalezas y debilidades, así como les ayuda a mantenerse motivados al sentirse apreciados y comprendidos por sus esfuerzos.

La evaluación significativa implica diseñar actividades de evaluación que reflejen situaciones de la vida real y aplicaciones prácticas del conocimiento. En los entornos virtuales, esto puede realizarse mediante la elaboración de proyectos, estudios de casos, debates en línea y actividades colaborativas que fomenten la aplicación del aprendizaje en contextos relevantes.

Por otra parte, los entornos virtuales permiten a los estudiantes y docentes acceder a una amplia variedad de recursos en línea, como libros digitales, artículos, laboratorios, videos, entre otros que enriquecen el contenido de la asignatura y ofrecen una experiencia de aprendizaje más completa.

Sin embargo, también presenta desafíos relacionados con el acceso a la tecnología, la capacitación docente, la calidad de los recursos en línea y el equilibrio con la enseñanza tradicional. Superar estos desafíos puede permitir una integración más efectiva de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura y enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes.

De los argumentos expuestos anteriormente se concluye que la asignatura de Lengua y Literatura tiene amplias posibilidades para diseñarse didácticamente en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje Moodle con vistas a contribuir a la mejora del proceso formativo de los estudiantes. Corresponde entonces, precisar cuáles son las condiciones y orientaciones que se deben tener en cuenta por parte de los maestros para lograr este objetivo.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

En el presente capítulo se aborda la operacionalización de la variable de estudio. Se describe la metodología empleada, el enfoque de investigación, su alcance, así como los métodos que orientan el estudio. Se describen los instrumentos aplicados y se delimita la población y muestra. En este apartado se explicitan las estrategias metodológicas que dirigen los procedimientos investigativos, así como se exponen los resultados obtenidos para la caracterización del objeto investigado.

2.1. Operacionalización del objeto de investigación y su parametrización

Para realizar la operacionalización del objeto de investigación, es preciso tener en cuenta los fundamentos que se abordan en el capítulo 1, referido a las definiciones acerca del diseño didáctico en entornos virtuales, las características de la asignatura Lengua y Literatura, así como las exigencias didácticas para este diseño y los principios que posibilitan concretarlo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El estudio teórico posibilitó asumir una postura en cuanto a la definición de diseño didáctico de una asignatura en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. En este caso se asume la definición de (Santos et al., 2020) cuando expresan que el diseño didáctico de un curso o asignatura en un entorno virtual de formación “es el proceso mediante el cual se representan las características esenciales de la enseñanza y el aprendizaje mediante la dinámica de sus componentes, a través de un espacio virtual”.

Esta definición se contextualiza a la asignatura Lengua y Literatura teniendo en cuenta las particularidades estudiadas en el capítulo 1. Además, se tiene en cuenta que para lograr el diseño didáctico es necesario que se consideren las dimensiones estructural-organizacional y la tecnológica. La primera posibilita concretar el diseño visual y las particularidades explicados en los principios del diseño didáctico. La segunda para constatar la posibilidad de la evaluación de teniendo en cuenta la disponibilidad de infraestructura y el soporte.

Por tanto, para esta investigación se define que el diseño didáctico de la asignatura de Lengua y Literatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje: *es el proceso mediante el cual se representan las características esenciales de la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura mediante la dinámica de sus componentes didácticos, a través de un espacio virtual, teniendo en cuenta la estructura y organización del entorno, así como la tecnología a emplear.*



Una vez que se asumen estos referentes se determinan las dimensiones e indicadores que posibilitan realizar el diagnóstico, para luego en un tercer momento establecer los niveles (anexo 1) y las escalas que serán utilizadas en cada uno de los instrumentos aplicados.

A partir del procedimiento descrito se presentan la operacionalización realizada en la tabla Tabla 1. Operacionalización de la variable

Operacionalización de la variable

Diseño didáctico de la asignatura de Lengua y Literatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje: es el proceso mediante el cual se representan las características esenciales de la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura mediante la dinámica de sus componentes didácticos, a través de un espacio virtual, teniendo en cuenta la estructura y organización del entorno, así como la tecnología a emplear.	
Dimensión 1	Didáctica
Indicadores Objetivos de la asignatura Tratamiento de los contenidos Tipos de métodos empleados Tipos de actividades Tipos de recursos digitales utilizados Formas de evaluación y retroalimentación Rol del profesor Autonomía del estudiante	
Dimensión 2	Estructural-organizacional
Indicadores Diseño visual Interactividad Accesibilidad Organización y secuencia de los módulos Adaptabilidad Comunicación Navegación	
Dimensión 3	Tecnológica
Indicadores	





Conectividad
Disponibilidad
Infraestructura

La parametrización del objeto que se investiga y el establecimiento de los tres niveles (nivel 3 deseado, nivel 2 medianamente deseado y nivel 1 poco deseado) para su diagnóstico y caracterización se muestran en el anexo 1.

De igual manera se establecen las reglas de decisión para establecer el estado de las dimensiones y caracterizar el objeto investigado.

2.2. Procedimientos de la metodología de la investigación que se aplica

Dada las características y complejidad del objeto que se investiga se decidió utilizar un enfoque mixto para realizar el estudio, a partir del manejo de datos, tanto desde el punto de vista cuantitativo, como cualitativo.

El enfoque mixto posibilita analizar los datos numéricos de acuerdo a los indicadores que caracterizan la variable y posteriormente analizar mediante la interpretación cualitativa las particularidades y esencias de las respuestas. Para esto es necesario realizar la triangulación de los métodos empleados y de los datos obtenidos.

En la investigación que se realiza, la interpretación se realizó a nivel contextual, para dar respuesta al problema formulado inicialmente.

La investigación es de tipo descriptivo y explicativa, ya que, mediante el reconocimiento del problema y sus factores determinantes, se realizó una descripción detallada de este, con la finalidad de profundizar en su estudio, además de ampliar la información acerca de las características del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura y las posibilidades para su diseño didáctico en el entorno virtual Moodle.

De acuerdo al tiempo en que se desarrolla el estudio, se declara una investigación de corte transversal, la cual se efectúa durante el periodo lectivo 2023-2024.

La investigación se desarrolló a través de una serie de métodos científicos orientados hacia el diagnóstico y caracterización del objeto de investigación. Para esto se utilizaron métodos de nivel empírico con sus respectivos instrumentos, entre ellos:

Análisis documental: la comprensión del problema y su relación con la estructura didáctica se analizó a partir de la revisión de los documentos curriculares e informes académicos del rendimiento alcanzado por los estudiantes en la asignatura Lengua y Literatura. Para esto se utilizó una guía que posee una estructura ordenada y que posibilita comprobar los



criterios de valoración incluyen las fechas de elaboración, aprobación, tipos de documentos, enfoques metodológicos y resoluciones. Anexo 2

La observación científica: este método se aplicó mediante una ficha de observación (anexo 3) con el objetivo de observar seis clases de la asignatura Lengua y Literatura en el sexto grado de Educación General Básica con el objetivo de precisar cómo se utilizan los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje y las condiciones para su implementación.

La entrevista a docentes: para la obtención de los datos se aplicó la ficha de entrevista estructurada, dirigida a los docentes del sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Leopoldo Lucero. En la entrevista se formularon 10 preguntas, tres de ellas sobre información general del docente y las demás en función a sus perspectivas pedagógicas sobre el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura actual. La entrevista se realizó de manera presencial, teniendo una duración de 20 minutos por cada docente. Anexo 4.

La encuesta a estudiantes: se aplicó a los estudiantes del sexto grado de Educación General Básica, para ello se formularon diez preguntas con opciones de respuesta según la escala de Likert. La encuesta permitió precisar los criterios que tienen los estudiantes acerca del proceso de enseñanza-aprendizaje de esta asignatura. Anexo 5

Como métodos estadísticos se utiliza el análisis de distribución de frecuencias absolutas y relativas para el análisis del comportamiento de cada uno de los indicadores en los instrumentos aplicados.

La población delimitada para esta investigación incluyó a los estudiantes y docentes del sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Leopoldo Lucero" del cantón Lago Agrio, perteneciente a la zona 1, distrito 21D02, la cual se detalla en la tabla 2.

Tabla 2. Población de investigación

Población de análisis	Sexo		Total
	Varones	Mujeres	
Docentes del sexto grado de EGB	1	1	2
Estudiantes del sexto grado de EGB	34	38	72

Fuente: director de la Institución Educativa. Año 2023.

Los datos recolectados proceden de una muestra no probabilística, obtenida mediante la selección intencional. El tipo de muestreo aplicado se denomina intencional definido por



Arias (2006, como se citó en Cabezas, 2018) como una “selección basada en criterios preestablecidos por el investigador” (p. 101). Este tipo de muestreo se obtuvo a partir de las necesidades de la investigación. La muestra seleccionada fue de 30 estudiantes, debido a que estos estudiantes niveles bajos en el desarrollo de las destrezas de la asignatura Lengua y Literatura. Además, los estudiantes disponían de los dispositivos tecnológicos y tenían conexión a internet, incluyendo a 10 estudiantes cuyo nivel académico en la asignatura Lengua y Literatura, de acuerdo con el último informe académico se ubicó en la escala cualitativa AAR (Alcanza los aprendizajes requeridos). Tabla 3.

Tabla 3. Muestra de investigación

Muestra	Sexo		Total
	Varones	Mujeres	
Docentes del sexo grado de EGB	1	1	2
Estudiantes del sexo grado de EGB	17	13	30
	18	14	32

Fuente: Selección de la muestra de investigación.

Teniendo en cuenta los argumentos anteriores se presentan los resultados y el análisis documental, específicamente de la propuesta pedagógica institucional de la asignatura Lengua y Literatura y de los informes pedagógicos presentados en las juntas de los cursos, los resultados de la observación a clases, de la entrevista realizada a los docentes del sexto grado de Educación General Básica, para comprobar el formato del diseño didáctico de Lengua y Literatura actual, así como una encuesta a estudiante para precisar algunas de las características de cómo ocurre el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta asignatura.

2.3. Presentación de los resultados

Debido a que al inicio de la investigación no existe en la Unidad Educativa Leopoldo Lucero, antecedentes en cuanto a la utilización de un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje, se precisan que las dimensiones e indicadores que se tendrán en cuenta para la aplicación de los instrumentos se corresponden con la dimensión didáctica para caracterizar las particularidades que tiene esta asignatura desde el punto de vista curricular y la dimensión tecnológica para comprobar las condiciones que tiene la institución y los usuarios con el objetivo de realizar una propuesta de solución con vistas a su implementación.



2.3.1. Resultados de la aplicación del análisis documental

Se analizó el informe de pedagógico de la asignatura Lengua y Literatura presentado en las juntas de cursos por cada uno de los subniveles que oferta la institución en lo que corresponde al año 2023. Inicialmente, se constató en el plan de mejora la propuesta de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, empleando como recursos didácticos las herramientas tecnológicas, tanto en el aula, como en la asignación de talleres y tareas en casa.

El informe correspondiente al primer trimestre del presente periodo lectivo, indicó que la materia con un mayor índice de estudiantes que presentan dificultades académicas en la institución educativa académicas corresponde a la asignatura Lengua y Literatura. La corroboración de este dato, se realizó mediante la revisión de los informes académicos individuales de los estudiantes.

En la propuesta pedagógica se constató que los objetivos de la asignatura son generales y requieren ser contextualizados en función a las debilidades y fortalezas identificadas en la institución, así como a las oportunidades y amenazas que intervienen en el proceso formativo.

La propuesta de innovación se caracteriza por estar orientada a la resolución de problemas a nivel comunicativo, destacando la necesidad de transformar los procesos de la gestión escolar y la participación motivadas de los estudiantes.

La selección de los contenidos curriculares se relaciona con los temas que constan en los textos escolares, sin embargo, es notable la generalización, lo que extiende en muchos casos los periodos de la planificación micro curricular.

De acuerdo con la revisión de las planificaciones se observa el empleo del método gramatical y literario. No se evidencia empleo de actividades dinámicas. Las actividades evaluativas en su mayoría son individuales y no favorecen la participación activa de los estudiantes y resolución de problemas.

Las actividades propuestas en clases no implican el uso de herramientas tecnológicas, no obstante, las actividades en casa requieren el uso de recursos digitales, como video, audios y lecturas animadas. En cuanto al acceso a la conectividad en la institución se cuenta con una red institucional que provee internet a la sala de cómputo, la cual está disponible para el uso de los estudiantes.





El diagnóstico derivó hacia la enunciación de las razones que motivaron a plantear el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje para sexto año de Educación General Básica.

2.3.2. Resultados de la observación a clases

Durante la observación de las clases de Lengua y Literatura, se destacaron varios aspectos clave que influyen en el diagnóstico del del proceso de enseñanza-aprendizaje, previo a la aplicación del sistema de actividades. La interacción entre estudiantes y docente se evidenció como un elemento débil, en el que carecen las estrategias colaborativas, lo que limita la participación de los estudiantes. No se evidenció la aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo resultaron, los estudiantes trabajan de manera individual en el desarrollo de las actividades.

La aplicación de estrategias evaluativas se lleva a cabo de manera parcial, abarcando ciertos aspectos del aprendizaje, tales como las competencias cognitivas y metacognitivas. No se observó retroalimentación continua es la práctica pedagógica brindando a los estudiantes, sin embargo, se reconoce al docente como guía constante sobre el desempeño de los estudiantes. La deficiencia de los procesos evaluativos se refleja en la escasa comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes.

Se observa un bajo nivel de autonomía en el aprendizaje, donde los estudiantes demuestran escasa responsabilidad en sus tareas. Los contenidos de aprendizaje se presentan de manera general, lo que impide a los estudiantes obtener una comprensión clara de los conceptos. La relevancia de los contenidos en situaciones prácticas se destaca, vinculando la teoría con aplicaciones en la vida cotidiana.

En cuanto a la integración de recursos digitales, se evidencia el uso de escasos tipos de contenidos digitales, como videos y diapositivas que no contribuyen efectivamente en la experiencia de aprendizaje. No obstante, el manejo de herramientas tecnológicas por parte de los docentes es sólido, contribuyendo a la fluidez del proceso educativo.

La participación de los estudiantes en las clases en pasiva, considerado prioridad la exploración de estrategias adicionales que involucren a aquellos con niveles más bajos de participación.

2.3.3. Resultados de la aplicación de la entrevista a docentes

En este apartado, se exponen los resultados de la entrevista aplicada a los docentes del sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Leopoldo Lucero, los cuales se analizaron en función a los indicadores planteados de acuerdo a las dimensiones





de estudio del diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje.

Respecto a la primera pregunta, ambos docentes describieron que la calidad de la conexión a internet en la institución educativa es deficiente, lo que en efecto limita las posibilidades de adoptar las herramientas tecnológicas en el plan estratégico curricular.

A partir de esta realidad se recomienda a las autoridades gestionar la inversión y actualización de los equipos tecnológicos. A la vez se propone la ejecución de programas de capacitación continua que maximicen el uso de herramientas tecnológicas, pese a las condiciones limitantes de la conectividad.

En la segunda pregunta referida a la disponibilidad de herramientas tecnológicas, los docentes concuerdan que los dispositivos tecnológicos son de gran utilidad en el diseño de estrategias innovadoras. Reconocen que en la institución no cuentan con dichos materiales y equipos para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura Lengua y Literatura. Los docentes coinciden que la enseñanza mediada por la tecnología resulta más eficiente en la actualidad, ya que favorece los diferentes estilos de aprendizaje, siempre que el docente sea creativo y visionario.

El tercer ítem se relaciona con la percepción que los docentes tienen respecto a la calidad de infraestructura tecnológica. La respuesta del primer docente entrevistado refleja la escasez de herramientas básicas en la institución, lo cual dificulta la implementación de una planificación innovadora, ya que estas herramientas no son suficientes para satisfacer las necesidades de toda la comunidad educativa. Por otro lado, el segundo entrevistado señala que, aunque hay pocos recursos tecnológicos disponibles para la práctica pedagógica, existe la posibilidad de adaptar estrategias si se trabaja de manera colaborativa. A pesar de la limitación en los recursos, el enfoque cooperativo se percibe como una oportunidad para optimizar el uso de las herramientas disponibles y mejorar la calidad de la enseñanza

En el análisis del indicador disponibilidad, se comprobó que los métodos utilizados para la enseñanza de Lengua y Literatura se orientan al enfoque constructivista y prevalecen la experiencia que los estudiantes en su trayectoria escolar.

Ambos docentes reconocen que la incorporación de herramientas tecnológicas en la enseñanza implica la adaptación a un nuevo modelo educativo. Este modelo debe dar prioridad a estrategias consideradas como relevantes y primordiales para el desarrollo del nivel educativo correspondiente. Para innovar el proceso educativo, es recomendable que se establezca con mayor claridad cuáles son las destrezas fundamentales, contextualizarlas





en función a la realidad educativas y con ellos diseñar objetivos alineados a los resultados deseados.

Para los docentes entrevistados, entre los mayores desafíos que se enfrentan en la práctica pedagógica, se destaca la deficiente conectividad y el manejo inadecuado de las diferentes aplicaciones tecnológicas educativas. Relativo a estos resultados se establece la necesidad de diseñar un sistema de soporte técnico eficientes que contribuya a la solución de problemas de innovación educativa.

2.3.4. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Teniendo en cuenta que al inicio de la investigación en la etapa de diagnóstico la asignatura no se encontraba diseñada en entornos virtuales se utiliza el instrumento para constatar algunas condiciones y características del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura que se investiga. El análisis se realizó mediante la distribución de frecuencias respecto a las preguntas formuladas en el cuestionario de Google Forms, dirigido a los estudiantes del sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Leopoldo Lucero".

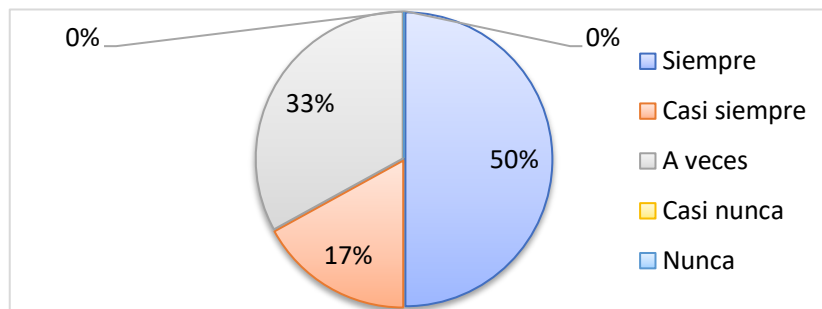
En cuanto a la pregunta 1, importancia de la asignatura Lengua y Literatura en cuantos sus objetivos. Tabla 4 y figura 2.

Tabla 4. Importancia de la asignatura Lengua y Literatura

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	50%
Casi siempre	5	17%
A veces	10	33%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: encuesta dirigida a los estudiantes de sexto grado de EGB

Figura 2. Importancia de la asignatura Lengua y Literatura



Análisis e interpretación

En relación a la pregunta 1 ¿Considera que la asignatura Lengua y Literatura es importante en la vida práctica teniendo en cuantos sus objetivos?, se aprecia en la figura 2 que, de los 30 estudiantes, el 50% concuerda en que la asignatura Lengua y Literatura es importante en la vida práctica, seguido del 33% que considera que a veces es importante y un 17% que cree que casi siempre es importante. Los estudiantes reconocen que los contenidos aprendidos en la asignatura Lengua y Literatura son de gran utilidad en la vida práctica.

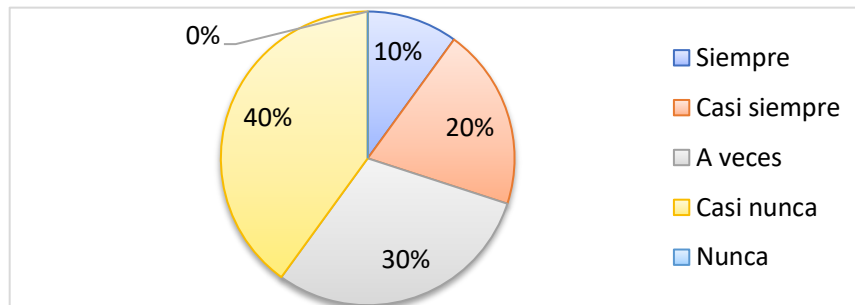
Pregunta 2: Utilidad de los contenidos de la asignatura Lengua y Literatura. Tabla 5 y figura 3.

Tabla 5. Utilidad de los contenidos de la asignatura

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	10%
Casi siempre	6	20%
A veces	9	30%
Casi nunca	12	40%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: encuesta dirigida a los estudiantes de sexto grado de EGB

Figura 3. Utilidad de los contenidos de la asignatura



Análisis e interpretación

En relación a la pregunta 2 ¿Aplicas los contenidos aprendidos de la asignatura Lengua y Literatura en situaciones comunicativas de la vida práctica?, se aprecia en la figura 3 que, de los 30 estudiante el 40% casi nunca aplica los contenidos aprendidos de la asignatura de Lengua y Literatura en diversas situaciones comunicativas, por otra parte, un 30% admite que a veces los conocimientos adquiridos son aplicables, para un 20% casi siempre son aplicados, mientras un 10% respondió que siempre. En efecto, se determina que ciertos contenidos explicados en la asignatura Lengua y Literatura no son relevantes en la interacción comunicativa de todos los estudiantes.

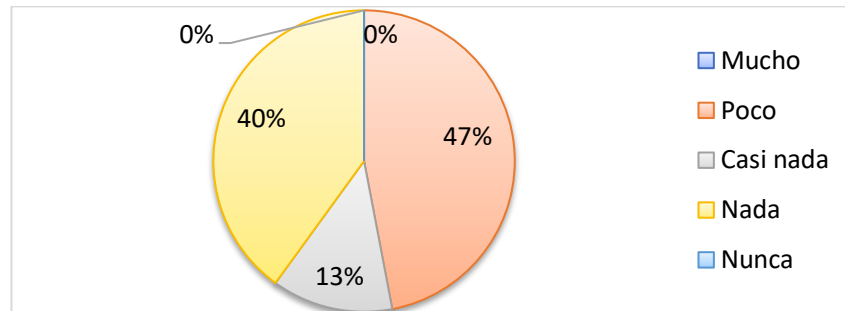
Pregunta 3: métodos para la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura. Tabla 6 y figura 4.

Tabla 6. Métodos para la enseñanza

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	14	47%
Ocasionalmente	4	13%
Raramente	12	40%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: encuesta dirigida a los estudiantes de sexto grado de EGB

Figura 4. Métodos para la enseñanza



En relación a la pregunta 3 ¿Los métodos que emplea el docente en la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura, te motivan a participar activamente en clases? se aprecia en la figura 4 que, de los 30 estudiante el 47% considera que los métodos empleados en la enseñanza de Lengua y Literatura, frecuentemente les motiva a participar de manera activa en clases. Por otra parte, un 40% admite que raramente los métodos motivan su participación, mientras que a un 13% ocasionalmente se motiva a participar en clases. Es evidente que los métodos de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura no resultan efectivos en todos los estilos de aprendizaje, por lo que amerita realizar ajustes a nivel didáctico, considerando las potencialidades y debilidades de los estudiantes en el desarrollo de las competencias comunicativas.

Pregunta 4: actividades organizadas para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.

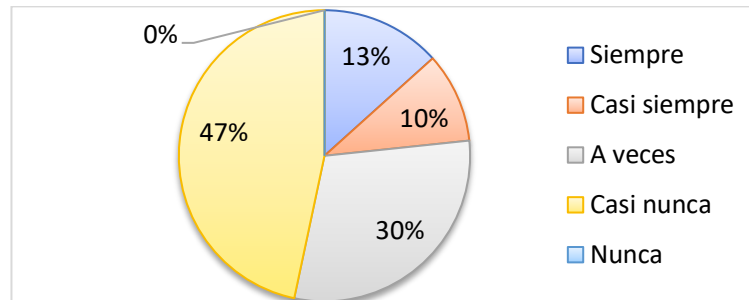
Tabla 7 y figura 5.

Tabla 7. Actividades organizadas

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	13%
Casi siempre	3	10%
A veces	9	30%
Casi nunca	14	47%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: encuesta dirigida a los estudiantes de sexto grado de EGB

Figura 5. Actividades organizadas



En relación a la pregunta 4 ¿Crees que las actividades que organiza el docente de Lengua y Literatura son lo suficientemente dinámicas para mantener tu interés en la clase?, se aprecia en la figura 5, que, de los 30 estudiante el 47% creen que las actividades propuestas casi nunca son lo suficientemente dinámicas para mantener el interés en la clase, mientras que un 30% cree que a veces. Por su parte, para un 13% las clases siempre son lo suficientemente dinámicas y para un 10% casi siempre. Los resultados evidencian un entorno de aprendizaje poco activo, que no favorece la participación de los estudiantes.

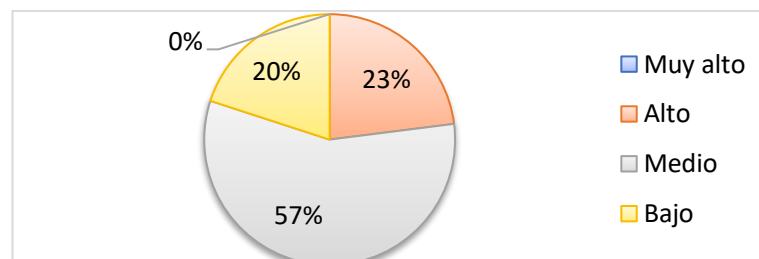
Pregunta 5: actividades digitales empleadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Tabla 8 y figura 6

Tabla 8. Actividades digitales

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	0	0%
Alto	7	23%
Medio	17	57%
Bajo	6	20%
Total	30	100%

Fuente: encuesta dirigida a los estudiantes de sexto grado de EGB

Figura 6. Actividades digitales



En relación a la pregunta 5 ¿En qué nivel el docente de Lengua y Literatura utiliza actividades en entornos digitales que facilitan la comprensión de los nuevos aprendizajes?,

se aprecia en la figura 6 que, de los 30 estudiante un 57% considera que las actividades en entornos digitales propuestas por en la clase de Lengua y Literatura facilitan la comprensión de los nuevos aprendizajes en un nivel medio, seguido de un 23% que determinó un nivel alto y un 20% en nivel bajo. Los resultados dan muestra que estas actividades no son muy utilizadas por los docentes, lo que evidencia una deficiente variedad y dinamismo en las estrategias de enseñanza, que limita las oportunidades de aprendizaje.

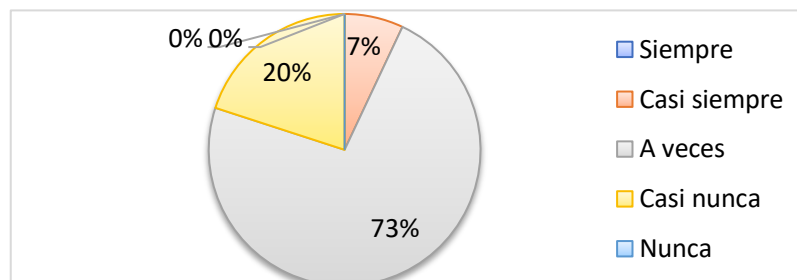
Pregunta 6: Actividades evaluativas propuestas por el docente de Lengua y Literatura. Tabla 9 y figura 7.

Tabla 9. Actividades evaluativas

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	7%
A veces	22	73%
Casi nunca	6	20%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: encuesta dirigida a los estudiantes de sexto grado de EGB

Figura 7. Actividades evaluativas



En relación a la pregunta 6 ¿Las actividades evaluativas propuestas por el docente de Lengua y Literatura, se relacionan directamente con los conocimientos impartidos en clases? se aprecia en la figura 7 que, de los 30 estudiante el 73% respondió que las actividades evaluativas propuestas a veces se relacionan de manera directa con los conocimientos impartidos en clases. Por otra parte, un 20% concuerda en que casi nunca estas actividades son coherentes con los conocimientos que imparten los docentes y apenas un 7% respondió casi siempre.

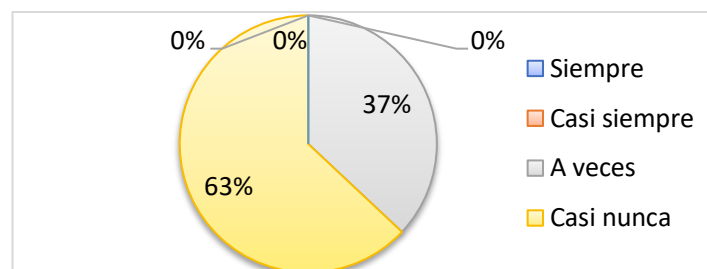
Pregunta 7: Aplicación de juegos interactivos en la práctica de la lectura y escritura. Tabla 10 y figura 8.

Tabla 10. Aplicación de juegos interactivos

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	11	37%
Casi nunca	19	63%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: encuesta dirigida a los estudiantes de sexto grado de EGB

Figura 8. Aplicación de juegos interactivos



En relación a la pregunta 7 ¿El docente de Lengua y Literatura propone juegos interactivos en la práctica de la lectura y escritura? se observa en la figura 8 que, de los 30 estudiantes, representando el 63%, indicaron que casi nunca su docente plantea juegos interactivos en la práctica de la lectura y escritura. Por otro lado, el 37% de los estudiantes manifestaron que a veces proponen juegos interactivos. Esto sugiere que existe una práctica discontinua de estrategias activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura.

Pregunta 8: Actividades interactivas para mejorar la práctica de competencias comunicativas. Tabla 11 y figura 9.

Tabla 11. Actividades interactivas

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	8	27%
Casi nunca	22	73%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: encuesta dirigida a los estudiantes de sexto grado de EGB

innovar las estrategias que el docente aplica, de modo que su rol sea activo y motive a los estudiantes a participar activamente en clases.

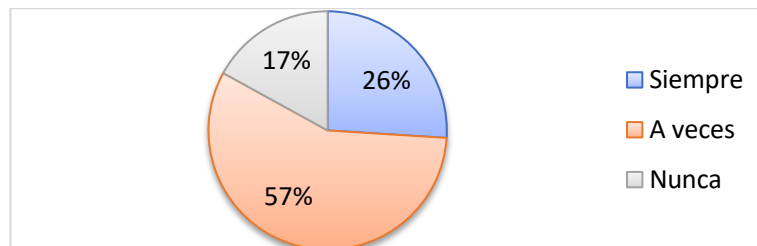
Pregunta 10: Autonomía del estudiante en el uso de herramientas tecnológicas. Tabla 13 y figura 11.

Tabla 13. Autonomía del estudiante

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	26%
A veces	17	57%
Nunca	5	17%
Total	30	100%

Fuente: encuesta dirigida a los estudiantes de sexto grado de EGB

Figura 11. Autonomía del estudiante



En relación a la pregunta 10 ¿Utilizas herramientas tecnológicas e internet, para realizar tus actividades y tareas escolares sin ayuda de un adulto? se observa en la figura 11, que, de los 30 estudiantes, el 57% a veces emplea recursos tecnológicos con autonomía, para realizar las actividades académicas. Por otra parte, un 26% admite que siempre y un 17% nunca. Los datos revelan que la mayoría de los estudiantes hoy en día se benefician del apoyo o desarrollo de las habilidades digitales.

Una vez aplicados todos los instrumentos durante esta etapa de la investigación se procede a triangular los datos obtenidos para caracterizar el estado inicial del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura, así como las condiciones de infraestructura tecnológica con vistas a realizar su diseño didáctico en Moodle.

2.4. Conclusiones finales de la caracterización

Con el análisis de las respuestas obtenidas de la entrevista dirigida a los docentes y la encuesta a los estudiantes, la observación a clases y el análisis de los documentos rectores se precisó el estado de las dimensiones didáctica y tecnológica para poder realizar el diseño didáctico de esta asignatura en Moodle.

En la dimensión didáctica se evidenció que es necesario realizar la adaptación de un nuevo diseño didáctico y recursos digitales educativos en un entorno virtual de enseñanza-



aprendizaje, teniendo en cuenta su importancia para la formación de los estudiantes. Aunque entre las principales dificultades planteadas por los docentes se plantea como desafío a enfrentar la limitada conectividad y acceso a la tecnología, aspecto de vital importancia a resolver teniendo en cuenta los diferentes escenarios de conectividad.

En la caracterización de la dimensión didáctica se identificaron como indicadores altamente afectados los tipos de métodos de enseñanza-aprendizaje utilizados, el tratamiento de los contenidos y los tipos de actividades utilizados.

Por otra parte, los recursos digitales, formas de evaluación y retroalimentación evidenciaron un nivel de afectación considerable en donde los estudiantes mostraron autonomía en las actividades evaluativas propuestas por el docente de Lengua y Literatura. Los objetivos de la asignatura Lengua y Literatura están básicamente ligados al desarrollo de habilidades que son valiosas y aplicables en la vida cotidiana, proporcionando a los estudiantes herramientas fundamentales para enfrentar con éxito los desafíos y oportunidades que se les presentarán a lo largo de su vida.

Entre los indicadores afectados de la dimensión tecnológica, se destaca la conectividad y calidad de internet, con un alto nivel de afectación, mientras que la disponibilidad de herramientas tecnológicas presenta un nivel de afectación considerable, al igual que la infraestructura tecnológica.

Estos resultados apoyan la necesidad de tener en cuenta las limitaciones tecnológicas con vistas a desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en un entorno virtual, a partir de la realización de su diseño didáctico, así como realizar una propuesta de solución que pueda adaptarse a las condiciones del contexto



CAPÍTULO 3: COMPONENTES Y RELACIONES DEL SISTEMA DE ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA EL DISEÑO DIDÁCTICO DE LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

En este capítulo se presentan los componentes y relaciones del sistema de orientaciones metodológicas para el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura. Se describen cada uno de los componentes y se ejemplifica el diseño didáctico realizado en la asignatura para estudiantes de sexto año de la Educación General Básica. Asimismo, se describen los procedimientos para su implementación en la práctica educativa y se analizan los resultados que se obtienen una vez aplicado en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”.

3.1. Características, componentes y relaciones de del sistema de orientaciones metodológicas para el diseño didáctico de la asignatura lengua y literatura para los estudiantes de sexto año de la educación general básica

La propuesta se basa en la creación de un sistema de orientaciones metodológicas para el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje Moodle para los estudiantes de sexto año de Educación General Básica.

Un sistema comprende un mecanismo de acciones que orienta la práctica pedagógica. Su estructuración se caracteriza por la interconexión y planificación integral de los elementos pedagógico, didácticos y curriculares que contribuyen al logro de un ambiente de aprendizaje efectivo y coherente con las necesidades educativas.

Para esta investigación se asume que el sistema de orientaciones metodológicas es un conjunto de pautas, normas, criterios, recomendaciones y estrategias que se utilizan para guiar y orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al tener un enfoque metodológico estas orientaciones incluyen métodos de enseñanza-aprendizaje específicos, procedimientos y técnicas de evaluación, propuestas de recursos educativos, enfoques didácticos, entre otros aspectos relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su objetivo va encaminado a proporcionar a los profesores herramientas y lineamientos para mejorar la calidad de la enseñanza y promover el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.

El sistema de orientaciones metodológicas queda graficado de la siguiente manera:





Objetivo General:

Proporcionar a los profesores directrices, lineamientos y herramientas en cuanto a los métodos y procedimientos a realizar para diseñar didácticamente la asignatura de Lengua y Literatura en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje Moodle, de forma tal que mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje y favorezca la formación de las competencias comunicativas de los estudiantes del sexto grado de la Educación General Básica.

Objetivos específicos:

- Establecer orientaciones acerca de los métodos y procedimientos para diagnosticar las condiciones que posibilitan la implementación del entorno virtual Moodle en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el sexto año de la Educación General Básica.
- Determinar los métodos, procedimientos, actividades y recursos educativos digitales que pueden emplearse en el diseño didáctico de acuerdo a los contenidos de la asignatura para la formación de las competencias comunicativas.

Exigencias didácticas para el diseño de la asignatura lengua y literatura en el entorno virtual

El diseño didáctico en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje Moodle comprende la organización de contenidos curriculares e indicadores de evaluación, en función a la comunicación oral, lectura, escritura y la escucha. Las actividades propuestas se ajustan al entorno virtual para favorecer el aprendizaje activo, dinámico, lúdico y cooperativo.

En el sistema de orientaciones metodológicas se asumen las exigencias didácticas para el diseño de cursos en entornos virtuales de formación Santos et al. (2020), que aparecen descritos en el capítulo 1, además se incluyen las exigencias que se relacionan con la concepción de aprendizaje relacionados con la formación de las macrohabilidades que se forman durante la asignatura, leer, hablar, escuchar y escribir.

La efectividad del diseño didáctico propuesto se evalúa a partir de los niveles de logros alcanzados por los estudiantes durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El sistema de orientaciones metodológicas orienta acerca de cómo lograr la formación de las macrohabilidades (hablar, escuchar, leer y escribir) desde el diseño didáctico de la asignatura en Moodle y es guiado mediante estrategias activas del desarrollo de las conciencias: semántica, léxica, sintáctica y fonológica.





En el diseño de la macrohabilidad hablar, las destrezas por competencias seleccionadas se desarrollan en tres fases: planificación del discurso, conducción del discurso y producción del texto.

En cuanto a la macrohabilidad escuchar, las destrezas por competencia priorizadas se desarrollan en cinco fases: reconocimiento, selección, anticipación, inferencia y retención. Las destrezas por competencias escogidas para el desarrollo de la macrohabilidad leer, se practican mediante el proceso: prelectura, lectura y post lectura.

Mientras que, el proceso para la formación de la macrohabilidad escribir, parte de la planificación, seguido de la redacción, revisión y finaliza con la publicación.

Las orientaciones metodológicas proponen el ciclo de aprendizaje experiencial planteado por Kolb (1984-1990). Es así, que cada una de las clases comienza con la motivación basada en la experiencia a fin de activar los conocimientos previos.

Principios para el diseño didáctico de la asignatura en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje

Los principios que se asumen aparecen descritos en el capítulo 1. Ellos posibilitan guiar a los profesores en el diseño didáctico de esta asignatura en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje Moodle. Ellos son:

- Interactividad.
- Adaptabilidad.
- Accesibilidad.
- Autonomía del estudiante.
- Evaluación significativa.
- Retroalimentación frecuente.

Orientaciones metodológicas

- Estudiar los documentos normativos legales: analizar y comprender el Currículo priorizado nacional, legislación y normativas educativas pertinentes para la asignatura de Lengua y Literatura en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje Moodle. Esto implica conocer las directrices legales que afectan el diseño y la impartición de la enseñanza en línea, asegurando la conformidad con los estándares establecidos.
- Definir los objetivos de aprendizaje: establecer claramente los resultados educativos que se esperan alcanzar con la enseñanza de la asignatura en el entorno virtual. Los objetivos de aprendizaje son metas específicas que guían el diseño de actividades y evaluaciones para garantizar una educación efectiva y alineada con los estándares académicos.





- Diseñar actividades centradas en los estudiantes: desarrollar actividades de aprendizaje que pongan al estudiante en el centro del proceso educativo. Esto implica crear tareas interactivas y contextualizadas que fomenten la participación activa, el pensamiento crítico y la aplicación práctica de los conceptos de Lengua y Literatura en el entorno virtual de Moodle.
- Promover la participación activa de los estudiantes: estimular la implicación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Esto puede lograrse mediante la creación de entornos virtuales participativos, discusiones en línea, colaboración en proyectos y actividades que requieran la participación activa de los estudiantes en la plataforma Moodle.
- Utilizar métodos de enseñanza-aprendizaje basados en el método por proyectos, aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo: aplicar enfoques pedagógicos que involucren a los estudiantes de manera significativa. El método por proyectos, el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje cooperativo son estrategias que fomentan la participación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, promoviendo así un aprendizaje más profundo y aplicado.
- Fomentar la investigación y el pensamiento crítico: estimular la capacidad de los estudiantes para investigar de manera independiente y desarrollar un pensamiento crítico. Esto implica diseñar actividades que fomenten la exploración, la indagación y el análisis reflexivo de la asignatura de Lengua y la Literatura en el entorno virtual de Moodle.
- Evaluar de manera integral. Retroalimentación: implementar un sistema de evaluación completo que abarque diversos aspectos del aprendizaje, como el desempeño en actividades, la participación en discusiones, proyectos y exámenes. La retroalimentación constante y constructiva proporciona información valiosa para el desarrollo continuo de los estudiantes y mejora la calidad del diseño didáctico en Moodle.

A partir de los componentes anteriores se presenta el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura para el sexto año de la Educación General Básica

Tabla 14. Primera unidad

UNIDAD 1		
Bloque	Lectura	
Tema 1	Leo para informarme y aprender	
Destreza	Comprender los contenidos implícitos de un texto mediante la realización de inferencias fundamentales y proyectivo.	
Bloque U1B1	Actividades y orientaciones didácticas	Recursos educativos digitales
	<p>Fase experiencia</p> <p>Realizar una lectura comprensiva para que puedas contestar las preguntas de la actividad que está a continuación.</p>	<p>Video interactivo</p> <p>Guía didáctica</p> <p>Lecturas interactivas</p> <p>Liveworksheests</p>
	<p>Fase reflexión</p> <p>LECTURA PDF: Causas del calentamiento global.</p> <p>Contestar las preguntas sobre calentamiento global: causas y efectos.</p> <p>Fase Haz clic en el link para contestar las preguntas</p> <p>https://www.liveworksheets.com/es/c?a=s&t=F4VpmbbAUu&sr=n&l=ux&i=uuuzxx&r=ej&f=dzdtuut&ms=uz&cd=p-9-hvff--xlxmxxxgmmrqngnzxxxzqxg&mw=hs</p>	
	<p>Fase conceptualización</p> <p>Observa y escucha muy bien el contenido del video. De aquí saldrán algunas preguntas en la evaluación del bloque.</p>	
	<p>Fase aplicación</p>	



	Seleccionar las normas básicas para un dialogo, estableciendo relación con el argumento que justifica su importancia.	
TEMA 2	El mundo de los cuentos	
Bloque	Literatura	
Destreza	Reconocer en un texto literario los elementos característicos que le dan sentido a la lectura.	
Bloque U1B2	Actividades y orientaciones didácticas	Recursos educativos digitales
	Fase experiencia Observa cuidadosamente el contenido del video y asimila su contenido.	Video interactivo Guía didáctica Lecturas interactivas en PDF Wordwall Cuestionario
	Fase Reflexión VIDEO Rosa Caramelo, observa y escucha muy bien el contenido del video, porque de aquí saldrán muchas preguntas en la evaluación de este bloque.	
	Fase conceptualización Wordwall Juega, aprende y diviértete con los cuentos. Haz clic en el link para ingresar al juego https://wordwall.net/resource/61392327	
	Fase aplicación CONTESTA LAS PREGUNTAS. 1. ¿Cómo se define un cuento en términos de su base en hechos reales e imaginarios? 2. ¿Cuál es la característica principal que distingue a un cuento en la forma en que narra hechos reales, en comparación con una reproducción exacta?	



	<p>3. ¿Qué elementos limitan la complejidad de un cuento, como el número de personajes y escenarios?</p> <p>4. ¿Cuál es el propósito de la situación inicial en un cuento y cómo contribuye al desarrollo de la trama?</p> <p>5. ¿Qué opciones tiene un autor al abordar el final de un cuento, y cómo afecta esto la experiencia del lector?</p>	
Imagen	Anexo 2	

Tabla 15. Segunda unidad

UNIDAD 2		
TEMA 1:	Escribir relatos históricos	
Destreza	Autorregular la producción escrita mediante el uso habitual del procedimiento de planificación y redacción.	
Bloque U2B1	Actividades y orientaciones didácticas	Recursos educativos digitales
	<p>Fase experiencia</p> <p>Observa y escucha muy bien el contenido del video. De aquí saldrán algunas preguntas en la evaluación del bloque</p>	<p>Video interactivo</p> <p>Guía didáctica</p>
	<p>Fase Reflexión</p> <p>Relato Histórico "Viaje a la luna"</p> <p>Esta actividad está realizada en EDPUZZLE vas a encontrar un video de YouTube, en varias ocasiones se va a paralizar el video y asomarán preguntas sobre esa parte del video que está observando, debes contestarla y luego continuar. si no sabes la respuesta puedes regresar el video y volver a verlo.</p> <p>https://edpuzzle.com/media/61356a7bc04b45411bb5330f</p>	<p>Lecturas interactivas</p> <p>PDF</p> <p>Enlace</p> <p>Cuestionario</p>

	<p>Fase conceptualización Contesta las preguntas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuál es la característica distintiva del relato histórico en comparación con los textos de historia convencionales? 2. ¿Qué elementos adicionales suelen incluir los relatos históricos además de nombres y fechas? 3. ¿En qué se diferencia el lenguaje utilizado en algunos relatos históricos en comparación con otros textos históricos más tradicionales? 4. ¿Cómo pueden los relatos históricos a veces presentar los hechos, haciendo que la historia sea más atractiva para los lectores? 5. ¿Qué elementos narrativos, como diálogos y pensamientos de los protagonistas, pueden encontrarse comúnmente en un relato histórico? 	
	<p>Fase aplicación Realizar la tarea U2. B1 en Word y, una vez completada, conviértanla a formato PDF para su entrega en la plataforma Moodle. Resolver cuestionario.</p>	
TEMA 2	Las fábulas expresan sabiduría popular	
Destreza	Elegir lecturas basadas en preferencias personales del autor.	
Bloque U2B2	Actividades y orientaciones didácticas	Recursos educativos digitales
	<p>Fase experiencia Observa y escucha atentamente el contenido del video.</p> <p>Fase Reflexión Reflexionar sobre las características de las fábulas y las moralejas, estableciendo relación entre ambas.</p> <p>Fase conceptualización Realizar la lectura de la fábula “La cigarra y la hormiga”, “La zorra y las uvas” y “El cuervo y la jarra de agua”. Foro: juego de ruletas. Para jugar debes hacer clic en el link https://wordwall.net/resource/63823402</p>	<p>Video interactivo Guía didáctica Lecturas interactivas PDF Enlace Cuestionario</p>



	INDICACIONES: Primero debes girar la ruleta; luego debes darle un título a la fábula según la imagen que señale la ruleta; por último, crear o inventar una fábula corta en un audio.	
	Fase aplicación Se invita a los estudiantes a participar en la actividad lúdica. Según la imagen, podrán mencionar el nombre de las siguientes fábulas.	
Imagen	Anexo 3	

Tabla 16. Tercera unidad

UNIDAD 3		
Macro destrezas	Leer y escribir	
Bloque U3B1	Actividades y orientaciones didácticas	Recursos educativos digitales
	<p>Fase experiencia</p> <p>Leo y desarrollo mi pensamiento crítico.</p> <p>Aprendo a resumir.</p> <p>En el foro encontrarás varias preguntas relacionadas con el área de estudio, en la que debes consultar de que se trata, argumentar, y ubicar gráficos acordes con el tema investigado.</p> <p>Además, tienes que cumplir con las normas de respeto a las opiniones de los demás compañeros, porque el foro es un espacio para consulta, exponer, debatir, sugerir y dar opiniones de los trabajos de los otros compañeros.</p>	<p>Video interactivo</p> <p>Guía didáctica</p> <p>Lecturas interactivas en PDF</p> <p>Educaplay</p> <p>Cuestionario</p>
	<p>Fase Reflexión</p> <p>Reflexionar en función a las siguientes preguntas:</p> <p>1.- ¿Definición de pensamiento crítico?</p> <p>2.- ¿Por qué cuando leo desarrollo mi pensamiento crítico?</p> <p>3.- Concepto de resumen.</p> <p>4.- Escribir los pasos que se deben tomar en cuenta cuando se va a realizar un resumen.</p>	



	<p>Fase conceptualización EDUCA PLAY JUEGO FROGGY JUMPS Haz click en el link para ingresar al juego. h <u>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13950510-martin_luther_king.html4</u> educativos/13950510-martin_luther_king.html4</p> <p>INDICACIONES: El juego consiste en que debes hacer click en la respuesta correcta para que la ranita salte. Las preguntas se relacionan con la historia de Martin Luther King Redactar el orden lógico de los sucesos en un solo párrafo.</p>	
	<p>Fase aplicación Aplicación del cuestionario. LEER LA DEFINICIÓN DE CUENTO King siempre se negó a emplear la violencia en su lucha contra la segregación racial, abogando por una resistencia pasiva. Esta actitud le hizo merecedor del Nobel de la Paz en 1964, a los 35 años. Murió en 1968, asesinado en un motel de Memphis. PREGUNTA: ¿Martin Luther King fue galardonado con el Nobel de la Paz en 1964 debido a su enfoque de resistencia no violenta en la lucha contra la segregación racial? Conteste con verdadero o falso.</p>	
TEMA 2	Aprendo a resumir	
Destreza	Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura	
Bloque U3B2	Orientaciones metodológicas	Recursos
	<p>Fase experiencia Leer el título de un texto y hacer predicciones sobre el contexto de la historia. En el foro se formulan preguntas sobre el tema del texto. Los estudiantes escribirán</p>	<p>Video interactivo Guía didáctica</p>

	<p>sus respuestas con base en sus conocimientos previos.</p> <p>Fase Reflexión Mediante un lista títulos, identificar los posibles sub temas que podrían ser tratados en la historia, En un mapa conceptual ubicar los sub temas que resultan de las predicciones. A partir de los sub temas escogidos, reconstruir una secuencia del proceso de la historia.</p> <p>Fase conceptualización DESTREZAS: Usar estrategias y procesos de pensamientos que apoyen la escritura. CONTESTA LAS PREGUNTAS. 1. ¿Cuál es la definición de resumen y cuál es su propósito principal? 2. ¿Qué significa ser fiel al "espíritu e intencionalidad" del autor al realizar un resumen? 3. ¿Cómo se podría describir en pocas palabras la función del resumen en una presentación o investigación? 4. ¿Cuál es la importancia del resumen en la condensación de ideas argumentales en un texto? 5. ¿Por qué se considera que los resúmenes son herramientas útiles para obtener información rápida y ágil sobre un tema?</p> <p>Fase aplicación De la lectura realizadas escoger las palabras claves y representar con dibujos para facilitar la comprensión de la historia. Publicar el trabajo y explicar el significado de las palabras en base al contexto de la historia.</p>	<p>Lecturas interactivas PDF Enlace Cuestionario</p>
--	--	--

Tabla 17. Cuarta unidad

UNIDAD 4		
Bloque N° 4	Lengua y cultura	
Destreza	Participar en contextos y situaciones que evidencian la funcionalidad de la lengua escrita.	
Bloque N° 4	Actividades y orientaciones didácticas	Recursos educativo digitales
Bloque U4B1	<p>Fase experiencia</p> <p>1.- Los textos tienen una intención comunicativa.</p> <p>2.- La literatura pinta la realidad.</p> <p>En el foro encontrarás varias preguntas relacionadas con el área de estudio, en la que debes consultar de que se trata, argumentar, y ubicar gráficos acordes con el tema investigado. Además, tienes que cumplir con las normas de respeto a las opiniones de los demás compañeros, porque el foro es un espacio para consulta, exponer, debatir, sugerir y dar opiniones de los trabajos de los otros compañeros.</p> <p>Las preguntas que debes consultar son:</p> <p>¿Qué significa intención comunicativa?</p> <p>¿Qué intención comunicativa tiene cuando lees una noticia?</p> <p>¿Por qué se dice que la literatura pinta la realidad?</p> <p>3.- Escribir un texto en la que pintes la realidad del barrio en la que tú vives.</p> <p>Fase Reflexión</p> <p>Ingresar Liveworksheests</p> <p>Responder las preguntas sobre los textos y la intención comunicativa</p> <p>Haz click en el link para ingresar</p> <p>https://www.liveworksheets.com/c?a=s&t=F4VpmbbAUu&sr=n&l=to&i=nxstx&r=sa&f=dzdtuuut&ms=uz&cd=p-9-hvff--xlzjlkmpzmpdngnzxxxzxcg&mw=hs</p>	<p>Video interactivo</p> <p>Guía didáctica</p> <p>Lecturas interactivas en PDF</p> <p>EDPUZZLE</p> <p>Cuestionario</p>



	<p>Fase conceptualización Participar en contextos que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita. CONTESTA LAS PREGUNTAS. ¿Qué significa que un texto tenga una “intención comunicativa”? ¿Cuál es la diferencia entre un texto informativo y un texto persuasivo en términos de su intención comunicativa? ¿Cómo podemos identificar la intención comunicativa de un texto al leerlo? ¿Por qué es importante comprender la intención comunicativa de un texto al interpretarlo? ¿Puedes dar ejemplos de diferentes tipos de textos con diversas intenciones comunicativas?</p>	
	<p>Fase aplicación Solicitar a los estudiantes que realicen el cuestionario.</p>	
Imagen	Anexo 4	
Tema 2	La literatura pinta la realidad	
Destreza	Participar en discusiones sobre textos literarios con el aporte de información, experiencias y opiniones.	
Bloque U4B2	Orientaciones didácticas	Recursos educativos digitales
	<p>Fase Planificación Observar, escuchar y aprender sobre el tema que trata el video https://youtu.be/HZG3HXJRAEk</p>	<p>Video interactivo Guía didáctica Computador a Moodle Lecturas interactivas PDF</p>
	<p>Bloque U3B2 Fase Redacción Reflexión sobre la finalidad y características de la literatura. Reflexionar sobre el concepto de la literatura.</p>	



	<p>Fase Revisión</p> <p>Ingresar en la plataforma de EDPUZZLE tema: La literatura pinta la realidad</p> <p>INDICACIONES: El video que vas a observar a continuación se congelará en cualquier momento y asomará una pregunta que debes responder para poder continuar. Puedes repetir el video tantas veces desees hasta que respondas correctamente y continúa hasta el final.</p> <p>https://edpuzzle.com/media/6549bdb3ca39e4402f42b3fa</p> <p>CONTESTA LAS PREGUNTAS</p> <p>¿Qué significa que un texto tenga una "intención comunicativa"?</p> <p>¿Cuál es la diferencia entre un texto informativo y un texto persuasivo en términos de su intención comunicativa?</p> <p>¿Cómo podemos identificar la intención comunicativa de un texto al leerlo?</p> <p>¿Por qué es importante comprender la intención comunicativa de un texto al interpretarlo?</p> <p>¿Puedes dar ejemplos de diferentes tipos de textos con diversas intenciones comunicativas?</p> <p>Fase Publicación</p> <p>Diseñar una sección de blogs en Moodle, en la que los estudiantes publicarán la historia compartida en grupo.</p>	Enlace Cuestionario
Imagen	Anexo 5	



Condiciones para su implementación

En primer lugar, la plataforma MOODLE debe estar instalada en todas las computadoras, para que a los estudiantes le sea fácil y directo el acceso.

Es importante que los estudiantes conozcan previamente la interfaz gráfica de la plataforma y las aplicaciones para asegurar su participación efectiva. Además, se debe garantizar la integración sin problemas de aplicaciones externas como Liveworksheests, Wordwall y Educaplay, proporcionando instrucciones claras para su utilización.

Es esencial orientar a los docentes en el uso de las lecturas en formato PDF. Estas actividades, así como las herramientas externas, deben resultar estimulantes y fomentan la participación activa de los niños.

Los docentes necesitan estar capacitados en cuanto a la utilización de las herramientas tecnológicas, de modo que puedan orientar a los estudiantes en el desarrollo de las habilidades de manera efectiva, en sus lecciones y para evaluar el progreso en el aprendizaje.

Resulta fundamental garantizar la seguridad y privacidad de los estudiantes al utilizar herramientas externas.

La personalización del aprendizaje es clave para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes y se debe establecer un sistema de monitoreo continuo para evaluar la efectividad del sistema y en el caso de que los investigadores ya no se encuentren en la institución educativa el vicerrector conjuntamente con la comisión académica y pedagógica de los docentes deberán asumir el control y seguimiento del proceso metodológico del diseño didáctico de Lengua y Literatura en entorno virtual de enseñanza aprendizaje Moodle.

Evaluación

La evaluación continua del sistema de orientaciones garantiza la efectividad de los objetivos y permite realizar ajustes según sea necesario durante la implementación.

Para evaluar la efectividad de la propuesta, es necesario emplear un enfoque multifacético que abarque diferentes dimensiones del sistema.

En primer lugar, es crucial recopilar datos cuantitativos, como el seguimiento del uso de las orientaciones por parte de los docentes y la participación de los estudiantes, de esta manera se proporcionará una visión objetiva de la adopción y la interacción con el sistema.

Además, se requiere realizar evaluaciones cualitativas a través de entrevistas con docentes y estudiantes, así como la observación directa de las clases. Estas interacciones permitirán





identificar posibles desafíos, dificultades o áreas de mejora en la implementación del sistema. La retroalimentación directa de los estudiantes es importante para comprender cómo están experimentando los estudiantes el sistema y qué ajustes podrían ser necesarios.

En caso de dificultades o desviaciones significativas de los objetivos previstos, los docentes deben estar preparados para realizar ajustes inmediatos. Esto incluye la revisión de las orientaciones, la adaptación de los materiales o la provisión de soporte adicional para los docentes. Mantener una comunicación abierta y constante con los participantes es fundamental para comprender las dinámicas en tiempo real y realizar ajustes de manera proactiva.

Recursos técnicos necesarios.

- Internet
- Equipo de computación
- Moodle
- Proyector

Recursos físicos

- Sala de computación
- Aulas

Recursos humanos

- Rector
- Docentes del sexto grado de Educación General Básica
- Estudiantes del sexto grado de EGB
- Admiradores de Red
- Gestor

Recursos financieros

Los gastos se financiaron con recursos propios de los autores de la investigación, tal y como se aprecia en la tabla 18. La institución ha contribuido mediante la adecuación de la sala de computación para la implementación del diseño didáctico en la asignatura de Lengua y Literatura. Asimismo, se espera que la institución asuma la responsabilidad económica correspondiente. En situaciones donde los investigadores ya no estén vinculados a la institución educativa, se establece que el rector, en colaboración con el personal docente y el comité central de padres de familia, deberá encargarse de la financiación necesaria para





garantizar la continuidad del diseño didáctico de Lengua y Literatura en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje Moodle.

Tabla 18. Presupuesto

Referencia	Descripción	Costo unitario	Costo total
R01	Servicios técnicos y profesionales desarrollados en el diseño didáctico de entorno virtual.	\$100,00	\$ 100,00
R02	Papelería en general, útiles y materiales de oficina	\$ 80,00	\$ 80,00
R03	Viáticos y gastos varios	\$ 20,00	\$ 20,00
R04	Impresión del documento de la propuesta.	\$ 15,00	\$ 15,00
			\$ 215,00

Elaboración: Eduardo P. Aguayo y Betsy E. Argüello

3.2. Valoración de los resultados de la aplicación del sistema de orientaciones metodológicas para el diseño didáctico de la asignatura lengua y literatura para los estudiantes de sexto año de la educación general básica en la unidad educativa

La propuesta de ejecutó a partir del segundo trimestre del presente periodo lectivo, durante los meses de julio, agosto y septiembre. En este tiempo se comprobó el nivel de avance de los estudiantes respecto a las competencias lingüísticas desarrolladas.

Para el desarrollo del diseño didáctico se contó además con la disponibilidad de tiempo de los docentes que, dentro de su jornada laboral, en el horario respectivo de la asignatura Lengua y Literatura aplicaron el diseño didáctico en el entorno virtual Moodle, a partir del sistema de orientaciones metodológicas propuesto con estos fines.

A continuación, se presenta el cronograma de su implementación en la práctica:



Tabla 19. Cronograma de la propuesta

Nº	Actividades	Junio	Julio	Agosto	Septiembre
1	Diagnóstico inicial.	■			
2	Análisis de los resultados.	■			
3	Identificación de las necesidades.	■			
4	Revisión del currículo y la propuesta pedagógica.	■			
5	Diseño didáctico de la asignatura de Lengua y Literatura.	■			
6	Adaptación de las estrategias en el entorno virtual Moodle.		■		
7	Valoración de la propuesta.		■		
8	Aplicación de actividades.			■	
9	Evaluación de la propuesta.			■	
10	Conclusiones y recomendaciones.				■

La evaluación de los resultados de la investigación adquiere importancia al considerar la valoración del sistema propuesto y el diseño didáctico desarrollado. Con este propósito, se administró un cuestionario a un grupo de 10 especialistas, con el objetivo de analizar el estado de las tres dimensiones identificadas: la didáctica, la estructural-organizacional y la tecnológica, junto con sus respectivos indicadores.

Para su selección se tuvo en cuenta las siguientes condiciones:

- Poseer título de Magíster en Educación o Licenciado en la asignatura de Lengua y Literatura en Educación General Básica.
- Que tenga como mínimo cinco años de experiencia como docente de la asignatura en Educación General Básica.
- Tener conocimiento en el uso de la tecnología de la información y la comunicación TIC.

3.2.1. ANÁLISIS DE LAS VALORACIONES DE LOS ESPECIALISTAS

Para comprobar el estado de la variable, se aplicó un instrumento que permite conocer el nivel de valoración de la propuesta por parte de los especialistas en la gestión pedagógica.

A continuación, se realiza el análisis e interpretación de los resultados: anexo 3

Pregunta 1: Objetivos de la asignatura

Tabla 20. Indicador: objetivo de la asignatura

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
Contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades críticas y competencias clave.	9	90%
Contribuyen al desarrollo de habilidades y competencias, aunque no de manera óptima.	1	10%
No contribuyen de manera efectiva al desarrollo de habilidades y competencias.	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 1 ¿Los objetivos de la asignatura contribuyen al desarrollo de las habilidades y competencias de la asignatura Lengua y Literatura?, se aprecia en la tabla 19 que, de los 10 especialistas, el 90% valoró la dimensión con un nivel deseado según la escala, estableciendo que, en el diseño didáctico propuesto, los objetivos de la asignatura contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades críticas y competencias clave. Apenas un 10% estableció un nivel medianamente deseado, por tanto, consideran que los objetivos de la asignatura contribuyen al desarrollo de habilidades y competencias, aunque no de manera óptima.

Pregunta 2: Tratamiento de los contenidos

Tabla 21. Indicador: tratamiento de los contenidos

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
Cobertura exhaustiva de los temas con una integración coherente. Contenidos relevantes y aplicables en diversos contextos.	8	80%
	2	20%



Cobertura de los temas, pero con posibles brechas o falta de conexión clara entre algunos contenidos.	0	0%
Cobertura limitada o desorganizada de los temas, con poca relevancia o aplicabilidad.		
Total	10	100%

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 2 ¿El tratamiento de los contenidos cubre de manera completa los contenidos de la asignatura?, se aprecia en la tabla 20 que, de los 10 especialistas, el 80% valoró la dimensión con un nivel deseado según la escala, estableciendo que, en el diseño didáctico propuesto, el tratamiento de los contenidos tiene una cobertura exhaustiva de los temas con una integración coherente, siendo los contenidos relevantes y aplicables en diversos contextos. Mientras que, un 20% estableció un nivel medianamente deseado, por tanto, consideran que el tratamiento de los contenidos presenta una cobertura de los temas adecuada, pero con posibles brechas o falta de conexión clara entre algunos contenidos.

Pregunta 3: Tipos de métodos empleados

Tabla 22. Indicador: tipos de métodos empleados

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
Métodos participativos que involucran activamente a los estudiantes.	9	90%
Variedad de métodos, aunque algunos podrían no estar totalmente alineados con el enfoque pedagógico o las necesidades de los estudiantes.	1	10%
Métodos limitados en diversidad y adaptabilidad, no siempre favorecen la participación activa.	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 3 ¿Los tipos de métodos empleados favorecen la participación activa de los estudiantes?, se aprecia en la tabla 21 que, de los 10 especialistas, el 90% valoró la dimensión con un nivel deseado según la escala, estableciendo que, en el diseño didáctico propuesto, los tipos de métodos empleados resultan participativos e involucran activamente a los estudiantes en las actividades en clases. Mientras que, un 10% reconoció una variedad



de métodos, aunque consideran que algunos podrían no estar totalmente alineados con el enfoque pedagógico o las necesidades de los estudiantes

Pregunta 4: Tipos de actividades

Tabla 23. Indicador: tipos de actividades

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
Integración efectiva de actividades prácticas, colaborativas y reflexivas.	9	90%
Diversidad de actividades, pero algunas pueden carecer de interactividad o no estar totalmente alineadas con los objetivos de aprendizaje.	1	10%
Actividades limitadas, repetitivas o que no involucran activamente a los estudiantes.	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 4 ¿Las diferentes actividades propuestas involucran activamente a los estudiantes en el desarrollo de habilidades y competencias?, se aprecia en la tabla 22 que, de los 10 especialistas, el 90% valoró la dimensión con un nivel deseado según la escala, estableciendo que, existe una integración efectiva de actividades prácticas, colaborativas y reflexivas. Mientras que, un 10% reconoció la propuesta presenta una diversidad de actividades, pero algunas pueden carecer de interactividad o no estar totalmente alineadas con los objetivos de aprendizaje.

Pregunta 5: Tipos de recursos digitales utilizados

Tabla 24. Indicador: tipos de recursos digitales utilizados

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
Amplia variedad de recursos digitales, seleccionados con base en su relevancia y eficacia para apoyar los objetivos de aprendizaje.	10	100%
Uso de varios recursos digitales, aunque algunos podrían no ser completamente relevantes o actualizados	0	0%



Uso limitado de recursos digitales, o aquellos utilizados no contribuyen de manera significativa al proceso de aprendizaje.	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 5 ¿el sistema de actividades emplea variedad de recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?, se aprecia en la tabla 23 que, de los 10 especialistas, el 100% valoró la dimensión con un nivel deseado según la escala, en cuyas respuestas reconoce que la propuesta utiliza una amplia variedad de recursos digitales, seleccionados con base en su relevancia y eficacia para apoyar los objetivos de aprendizaje.

Pregunta 6: Formas de evaluación y retroalimentación

Tabla 25. Indicador: formas de evaluación y retroalimentación

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
Evaluaciones formativas y sumativas bien diseñadas, con retroalimentación detallada y oportuna que guía la mejora continua del estudiante.	8	80%
Evaluaciones presentes, pero la retroalimentación puede ser inconsistente en calidad o frecuencia.	2	20%
Evaluaciones y retroalimentación limitadas o poco útiles para el desarrollo del estudiante.	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 6 ¿El sistema de actividades presenta diferentes formas de evaluación y retroalimentación?, se aprecia en la tabla 24, que, de los 10 especialistas, el 80% valoró la dimensión con un nivel deseado según la escala, en cuyas respuestas se reconocen diversas formas de evaluación y retroalimentación propuesto en el sistema de actividades. Por otra parte, un 20% reconoció la diversidad de evaluaciones, sin embargo, enfatizó que la retroalimentación resulta inconsistente en calidad o frecuencia.

Pregunta 7: Rol del profesor



Tabla 26. Indicador: rol del profesor

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
Implementa estrategias innovadoras que mejoran significativamente la comprensión y el compromiso de los estudiantes	8	80%
La participación y el pensamiento crítico se fomentan en cierta medida, pero hay margen para mejoras en la implementación de métodos más innovadores y personalizados.	2	20%
Se requieren mejoras sustanciales para crear un ambiente de aprendizaje más inclusivo, interactivo y estimulante.	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 7 ¿El rol del docente en el sistema de actividades mejora la comprensión y compromiso de los estudiantes?, se aprecia en la tabla 25 que, de los 10 especialistas, el 80% valoró el indicador con un nivel deseado según la escala, puesto que consideran que el docente puede implementar estrategias innovadoras que mejoran significativamente la comprensión y el compromiso de los estudiantes. Por otra parte, un 20% considera que la participación y el pensamiento crítico se fomentan en cierta medida, pero hay margen para mejoras en la implementación de métodos más innovadores y personalizados.

Pregunta 8: Autonomía del estudiante

Tabla 27. Indicador: autonomía del estudiante

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
Participan activamente en discusiones, proponen soluciones y aplican estrategias de resolución de problemas de manera independiente.	7	70%
La participación y el pensamiento crítico se fomentan en cierta medida, pero hay margen para mejoras en la	3	30%



implementación de métodos más innovadores y personalizados.

Se requieren mejoras sustanciales para crear un ambiente de aprendizaje más inclusivo, interactivo y estimulante.

Total	10	100%
-------	----	------

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 8 ¿Los estudiantes pueden desarrollar con autonomía las actividades planteadas en la propuesta?, se aprecia en la tabla 26 que, de los 10 especialistas, el 70% considera que el sistema de actividades permite que los estudiantes participen activamente en discusiones, propongan soluciones y apliquen estrategias de resolución de problemas de manera independiente. Por otra parte, un 30% considera que la participación y el pensamiento crítico se puede fomentar en cierta medida, pero hay margen para mejoras en la implementación.

Pregunta 9: Diseño visual

Tabla 28. Indicador: diseño visual

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
El diseño visual es atractivo, coherente y mejora la experiencia de aprendizaje. Se utilizan elementos visuales de manera efectiva para apoyar el contenido educativo.	7	70%
El diseño visual es aceptable, pero podría mejorarse para proporcionar una experiencia más atractiva y coherente.	3	30%
El diseño visual es deficiente y afecta negativamente la experiencia de aprendizaje.	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 9 ¿El diseño visual del sistema de actividades resulta mejora la experiencia de aprendizaje de los estudiantes?, se aprecia en la tabla 27 que, de los 10 especialistas, el 70% considera que el diseño visual es atractivo, coherente y mejora la experiencia de aprendizaje. Se utilizan elementos visuales de manera efectiva para apoyar



el contenido educativo. Por otra parte, un 30% considera que el diseño visual es aceptable, pero podría mejorarse para proporcionar una experiencia más atractiva y coherente.

Pregunta 10: Interactividad

Tabla 29. Indicador: interactividad

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
La plataforma es altamente interactiva, fomentando la participación activa y la retroalimentación constante.	8	80%
La interactividad es aceptable, pero se podría mejorar para aumentar la participación y el compromiso.	2	20%
La falta de interactividad limita la participación y no apoya adecuadamente el proceso de aprendizaje.	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 10 ¿El nivel de interactividad de la plataforma fomenta la participación activa y la retroalimentación constante?, se aprecia en la tabla 28 que, de los 10 especialistas, el 80% considera que, respecto al sistema de actividades, la plataforma es altamente interactiva, fomentando la participación activa y la retroalimentación constante. Por otra parte, un 20% considera que la interactividad es aceptable, pero se podría mejorar para aumentar la participación y el compromiso.

Pregunta 11: Accesibilidad

Tabla 30. Indicador: accesibilidad

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
La plataforma es altamente accesible, teniendo en cuenta las necesidades de todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades.	8	80%
La accesibilidad es aceptable, pero se podrían hacer ajustes para mejorar la experiencia de usuarios con necesidades específicas.	2	20%



La falta de accesibilidad dificulta el uso para estudiantes con diferentes capacidades.	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 11 ¿La interactividad de la plataforma fomenta la participación activa y la retroalimentación constante?, se aprecia en la tabla 29 que, de los 10 especialistas, el 80% considera que, respecto al sistema de actividades, la plataforma es altamente accesible, teniendo en cuenta las necesidades de todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades. Por otra parte, un 20% expresó que la accesibilidad es aceptable, pero se podrían hacer ajustes para mejorar la experiencia de usuarios con necesidades específicas.

Pregunta 12: Organización y secuencia de los módulos.

Tabla 31. Indicador: organización y secuencia de los módulos

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
La organización y secuencia de los módulos facilitan una progresión lógica y comprensible del contenido.	8	80%
La organización es aceptable, pero se podrían hacer mejoras para una mejor estructuración y flujo.	2	20%
La falta de organización y secuencia dificulta la comprensión y el seguimiento del contenido.	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 12 ¿Los módulos presenta una organización y secuencia adecuada de los contenidos?, se aprecia en la tabla 30, que, de los 10 especialistas, el 80% considera que, en el sistema de actividades, la organización y secuencia de los módulos facilitan una progresión lógica y comprensible del contenido. Por otra parte, un 20% valoró el indicador





con una escala del nivel medianamente deseada, considerando que la organización es aceptable, pero se podrían hacer mejoras para optimizar la estructuración y flujo.

Pregunta 13: Adaptabilidad

Tabla 32. Indicador: adaptabilidad

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
La plataforma es altamente adaptable a diferentes estilos de aprendizaje y dispositivos.	7	70%
La organización es aceptable, pero se podrían hacer mejoras para una mejor estructuración y flujo.	3	30%
La falta de organización y secuencia dificulta la comprensión y el seguimiento del contenido.	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 13 ¿La plataforma se adapta a los diferentes estilos de aprendizaje?, se aprecia en la tabla 31, que, de los 10 especialistas, el 70% considera que, en el sistema de actividades, la plataforma es altamente adaptable a diferentes estilos de aprendizaje y dispositivos. Mientras tanto, un 30% valoró la propuesta con un nivel medianamente deseado, pues consideran que, la adaptabilidad es aceptable, pero podrían hacerse mejoras para abordar diferentes necesidades de los estudiantes.

Pregunta 14: comunicación

Tabla 33. Indicador: comunicación

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
La plataforma facilita una comunicación efectiva entre profesores y estudiantes, así como entre los propios estudiantes.	8	80%
La comunicación es aceptable, pero se podrían hacer mejoras para una interacción más fluida.	2	20%



La falta de herramientas de comunicación afecta negativamente la colaboración y el aprendizaje.	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 14 ¿La plataforma favorece la comunicación efectiva en la comunidad educativa?, se aprecia en la tabla 32, que, de los 10 especialistas, el 80% considera que, en el sistema de actividades, la plataforma facilita una comunicación efectiva entre profesores y estudiantes, así como entre los propios estudiantes. Mientras tanto, un 20% valoró la propuesta con un nivel medianamente deseado, pues consideran que, la comunicación es aceptable, pero se podrían hacer mejoras para una interacción más fluida.

Pregunta 15: navegación

Tabla 34. Indicador: navegación

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
La navegación es intuitiva y fácil de usar, facilitando la ubicación y acceso al contenido.	8	80%
La navegación es aceptable, pero podrían hacerse mejoras para una experiencia más fluida.	2	20%
La falta de una navegación clara dificulta el uso efectivo de la plataforma.	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 15 ¿El modelo de navegación del sistema de actividades facilita la ubicación acceso de los contenidos?, se aprecia en la tabla 33, que, de los 10 especialistas, el 80% calificó el indicador con un nivel deseado, por lo tanto, establece que la navegación es intuitiva y fácil de usar, facilitando la ubicación y acceso al contenido. Mientras tanto, un 20% valoró la propuesta con un nivel medianamente deseado, pues consideran que, la comunicación es aceptable, pero se podrían hacer mejoras para una interacción más fluida.

Pregunta 16: Conectividad





Tabla 35. Indicador: conectividad

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
Conectividad estable y de alta velocidad para todos los usuarios. Acceso confiable a la plataforma desde diferentes ubicaciones.	8	80%
Conectividad aceptable, pero ocasionalmente hay interrupciones o lentitud. La mayoría de los usuarios pueden acceder sin problemas.	2	20%
Problemas frecuentes de conectividad que afectan la experiencia del usuario. Muchos usuarios experimentan dificultades para acceder.	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 16 ¿Considera que la estabilidad y velocidad de la conectividad es favorable para todos los usuarios?, se aprecia en la tabla 34, que, de los 10 especialistas, el 80% calificó el indicador con un nivel deseado, por lo tanto, establece la conectividad es estable y de alta velocidad para todos los usuarios y en el efecto, el acceso es confiable a la plataforma desde diferentes ubicaciones. Mientras tanto, un 20% valoró la propuesta con un nivel medianamente deseado, pues considera que, la conectividad es aceptable, pero ocasionalmente hay interrupciones o lentitud. La mayoría de los usuarios pueden acceder sin problemas.

Pregunta 17: Disponibilidad

Tabla 36. Indicador: disponibilidad

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
La plataforma está disponible de manera consistente durante todas las horas planificadas. Acceso sin interrupciones.	10	100%
La plataforma generalmente está disponible, pero ocasionalmente puede haber períodos de inactividad planificados o no planificados.	0	20%
Problemas frecuentes de conectividad que afectan la experiencia del usuario. Muchos usuarios experimentan dificultades para acceder.	0	0%





Total	10	100%
-------	----	------

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 17 ¿La plataforma está disponible durante las horas del día?, se aprecia en la tabla 35, que, de los 10 especialistas, el 100% calificó que hay un acceso sin interrupciones durante todas las horas planificadas. Este resultado indica una alta confiabilidad y consistencia en el servicio.

Pregunta 18: Infraestructura

Tabla 37. Indicador: disponibilidad

Niveles del indicador	Frecuencia	Porcentaje
Infraestructura sólida y confiable que respalda todas las funciones del sistema. Actualizaciones regulares y mantenimiento preventivo.	10	100%
La infraestructura es aceptable, pero puede beneficiarse de actualizaciones ocasionales o mejoras en la capacidad.	0	20%
La infraestructura es aceptable, pero puede beneficiarse de actualizaciones ocasionales o mejoras en la capacidad.	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Valoración de los especialistas

Respecto a la pregunta 18 ¿Se cuenta con una infraestructura segura que respalda las funciones del básica del sistema?, se aprecia en la tabla 36, que, de los 10 especialistas, el 100% calificó el indicador con un nivel deseado, por lo tanto, se establece que la infraestructura es sólida y confiable y respalda todas las funciones del sistema. Actualizaciones regulares y mantenimiento preventivo.

En general la propuesta recibe una evaluación positiva, pero también hay áreas identificadas para posibles mejoras, como la interactividad, la retroalimentación y el diseño visual. Es fundamental considerar estos comentarios constructivos para optimizar la calidad y eficacia del diseño didáctico.



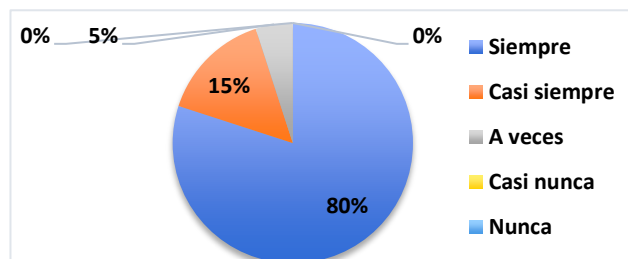
3.2.2. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Durante el proceso de valoración de resultados, no solo se busca cuantificar el cambio, sino también comprender las experiencias y perspectivas de los estudiantes durante su puesta en práctica.

A continuación, se detallan los principales resultados.

Pregunta 1: Importancia de la asignatura Lengua y Literatura en cuantos sus objetivos

Figura 13. Importancia de la asignatura Lengua y Literatura

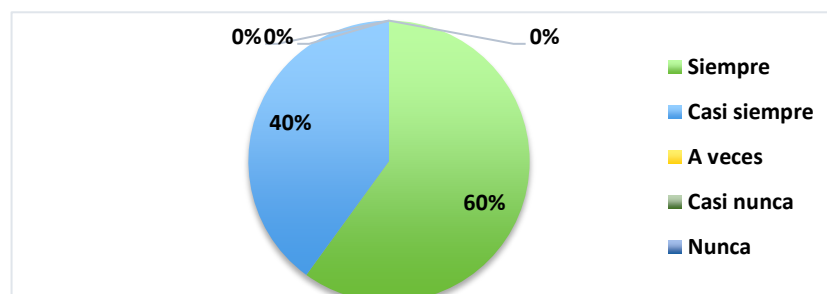


Análisis e interpretación

En relación a la pregunta 1 ¿Considera que la materia de Lengua y Literatura es importante en la vida práctica teniendo en cuantos sus objetivos?, se aprecia en la figura 13 que, de los 30 estudiantes, el 80% después de participar en la propuesta, reconoció la importancia que la asignatura Lengua y Literatura ejerce en la vida práctica de las personas, seguido del 15% que considera que casi siempre es importante y un 5% a veces. Es evidente que la implementación de la propuesta logró transformar la percepción de los estudiantes.

Pregunta 2: Utilidad de los contenidos de la asignatura Lengua y Literatura

Figura 14. Utilidad de los contenidos de la asignatura



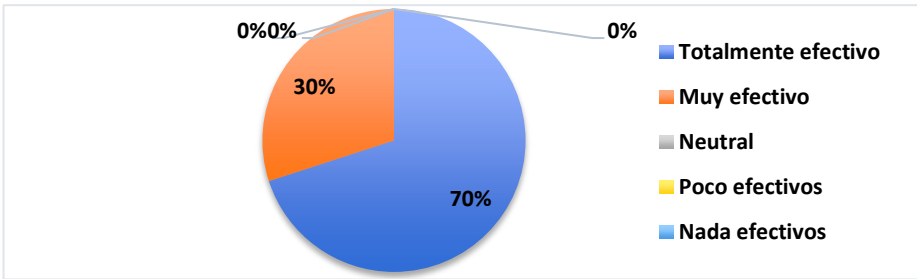
Análisis e interpretación

En relación a la pregunta 2 ¿Aplicas los contenidos aprendidos de la asignatura Lengua y Literatura en situaciones comunicativas de la vida práctica?, se aprecia en la figura 14 que, de los 30 estudiante, el 60% después de participar en la propuesta respondieron que los contenidos aprendidos en la asignatura de Lengua y Literatura siempre son aplicables en

diversas situaciones comunicativas, por otra parte, un 40% admite casi siempre. Este cambio sustancial sugiere que la propuesta no solo logró cerrar la brecha previamente identificada, sino que también cultivó una percepción más positiva y práctica de la asignatura entre los estudiantes.

Pregunta 3: Métodos para la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura

Figura 15. Métodos para la enseñanza

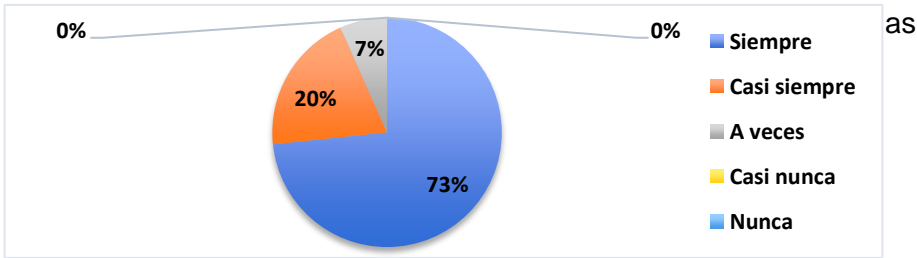


Análisis e interpretación

En relación a la pregunta 3 ¿Cómo evalúas la efectividad de los nuevos métodos de enseñanza utilizado por el docente en la asignatura de Lengua y Literatura para motivar tu participación activa en clases? se aprecia en la figura 15 que, de los 30 estudiante, el 70% después de participar en la propuesta, consideró que los nuevos métodos aplicados en el entorno virtual, son totalmente efectivos en la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura, mientras que un 30% evaluó los métodos como muy efectivos. Estos resultados respaldan la premisa de que la implementación de un sistema de diseño didáctico virtual ha mejorado de manera significativa la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura, lo que ha proporcionado una experiencia educativa más rica y efectiva para los estudiantes.

Pregunta 4: Actividades organizadas para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.

Figura 16. Actividades organizad



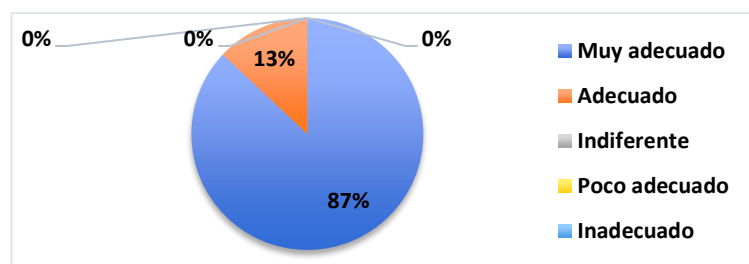
Análisis e interpretación

En relación a la pregunta 4 ¿Crees que las actividades que organiza el docente de Lengua y Literatura en el entorno virtual de enseñanza son lo suficientemente dinámicas para

mantener tu interés en la clase?, se aprecia en la figura 16 que, de los 30 estudiante el 73% creen que las actividades propuestas siempre son dinámicas e interesantes, mientras que un 20% cree que casi siempre y un 7% a veces. Los resultados respaldan la idea de que el nuevo diseño didáctico mejoró la participación activa de los estudiantes y además contribuyó significativamente a la experiencia de aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura.

Pregunta 5: Actividades digitales empleadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Figura 17. Actividades digitales

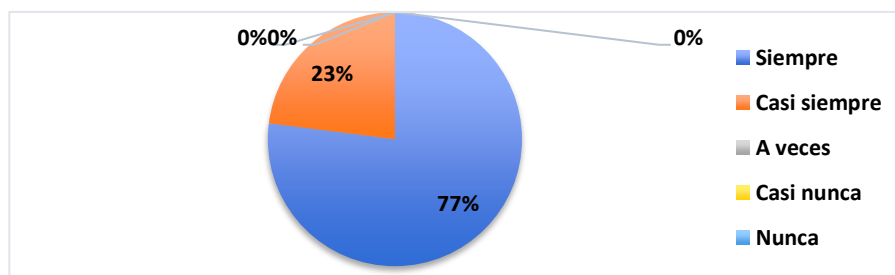


Análisis e interpretación

En relación a la pregunta 5 ¿Cómo percibes el uso de actividades digitales en la aplicación de estrategias que facilitan la comprensión de contenidos en la asignatura Lengua y Literatura? se aprecia en la figura 17 que, de los 30 estudiantes, un 87% percibe como muy adecuado el uso de estas actividades en la comprensión efectiva de los contenidos, mientras que un 13% considera que es adecuado. La incorporación de tecnología en el aula ha demostrado ser una herramienta valiosa para optimizar la calidad del aprendizaje, que facilita la explicación de conceptos complejo y estimula el interés de los estudiantes.

Pregunta 6: Actividades evaluativas propuestas por el docente de Lengua y Literatura

Figura 18. Actividades evaluativas

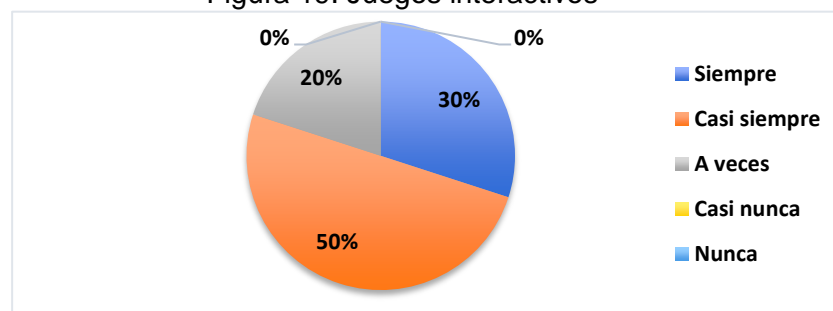


Análisis e interpretación

En relación a la pregunta 6 ¿Las actividades evaluativas propuestas por el docente de Lengua y Literatura, se relacionan directamente con los conocimientos impartidos en clases? se aprecia en la figura 18 que, de los 30 estudiante el 77% respondió que las actividades evaluativas desarrolladas en el entorno virtual de enseñanza son coherentes con los conocimientos impartido en la asignatura Lengua y Literatura y un 23% respondió casi siempre. La implementación de un enfoque más alineado y dinámico, asegura que las actividades evaluativas reflejen con precisión los conocimientos transmitidos.

Pregunta 7: Aplicación de juegos interactivos en la práctica de la lectura y escritura

Figura 19. Juegos interactivos

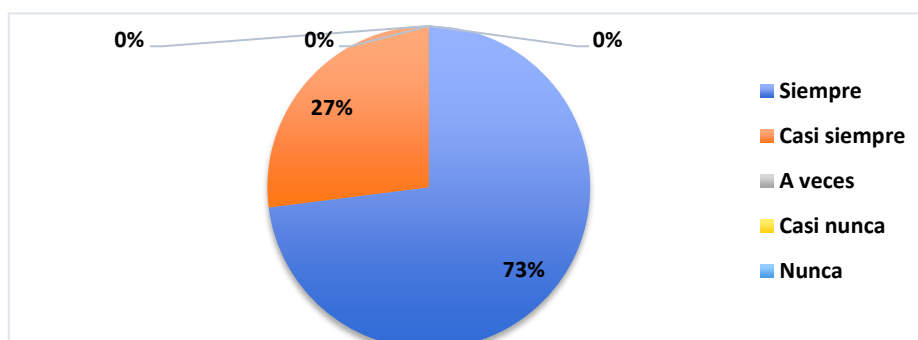


Análisis e interpretación

En relación a la pregunta 7 ¿Durante tu participación en el diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura, lograste experimentar una mayor inclusión de juegos interactivos propuestos? se observa en la figura 19 que, de los 30 estudiantes, el 30%, indicaron que siempre experimentaron la inclusión de juegos interactivos en el entorno de enseñanza virtual, un 50% casi siempre y un 20% a veces. Este dato concluyente refuerza la idea de que la integración de elementos lúdicos en el diseño didáctico representa un factor determinante en la efectividad global del diseño didáctico implementado.

Pregunta 8: Actividades interactivas para mejorar la práctica de competencias comunicativas

Figura 20. Actividades interactivas

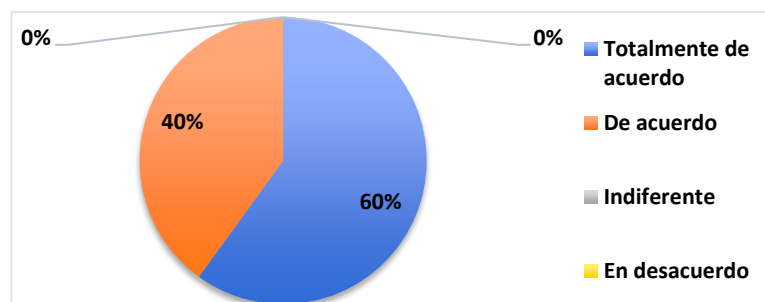


Análisis e interpretación

En relación a la pregunta 8 ¿En qué medida las actividades interactivas propuestas por el docente han contribuido a mejorar tus competencias comunicativas? se observa en la figura 20 que, de los 30 estudiantes, el 73% coincidió que siempre las actividades interactivas propuesta en el entorno virtual de enseñanza contribuyen a la mejora de las competencias comunicativas y un 27% casi siempre. En efecto, se evidencia que la integración de actividad interactivas, convergió en el enriquecimiento integral de nuevos contenidos y fortaleció las competencias comunicativas de los estudiantes en el ámbito virtual.

Pregunta 9: Rol del docente en la clase de Lengua y Literatura

Figura 21. Rol del docente de Lengua y Literatura

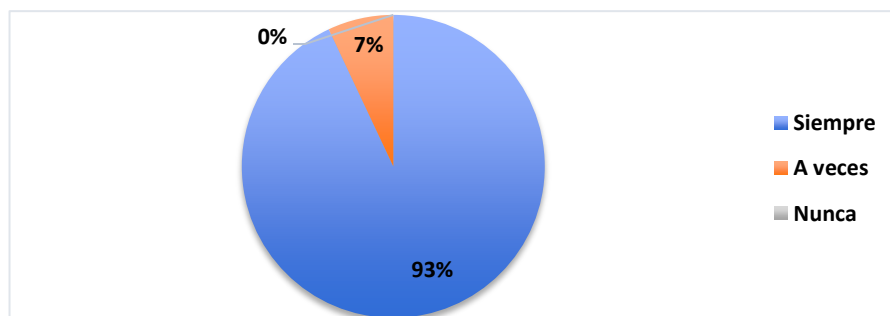


Análisis e interpretación

En relación a la pregunta 9 ¿Crees que el rol del docente en un entorno virtual de enseñanza de Lengua y Literatura ayuda a que te sientan más motivado a participar en las actividades de aprendizaje? se observa en la figura 21 que, de los 30 estudiantes, el 60% está muy de acuerdo que el rol del docente en el nuevo diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura resulta más motivador y un 40% está de acuerdo. Los resultados evidencian una percepción positiva de los estudiantes sobre la motivación generada por el rol del docente en el nuevo diseño didáctico de la asignatura de Lengua y Literatura.

Pregunta 10: Autonomía del estudiante en el uso de herramientas tecnológicas

Figura 22. Autonomía de los estudiantes





Análisis e interpretación

En relación a la pregunta 10 ¿Utilizas herramientas tecnológicas e internet, para realizar tus actividades y tareas escolares sin ayuda de un adulto? se observa en la figura que, de los 30 estudiantes, el 93% siempre realiza con autonomía la tareas y actividades de aprendizaje a través de herramientas tecnológicas, mientras un 7% a veces. De acuerdo con los resultados, los estudiantes han integrado eficazmente las herramientas digitales en sus rutinas académicas, lo que les permite tener un mejor acceso al conocimiento, a la vez que contribuye en su capacitación ante el abordaje responsable de sus actividades académicas. La implementación del diseño didáctico en Lengua y Literatura, utilizando Moodle, generó un impacto positivo y significativo. Los estudiantes experimentaron una transformación en su percepción de la asignatura, reconociendo su importancia en la vida práctica. Además, se observó un aumento en la aplicabilidad de los contenidos en situaciones reales, respaldado por la alta efectividad percibida de los nuevos métodos de enseñanza. La mejora en la dinámica de actividades, la aceptación positiva de las herramientas digitales y la coherencia en las evaluaciones indican una experiencia de aprendizaje enriquecedora y alineada con las necesidades de los estudiantes en el entorno virtual.



CONCLUSIONES

1. El estudio de los fundamentos teóricos que sustentan el estudio de los entornos virtuales y las particularidades de su diseño didáctico en la asignatura Lengua y Literatura posibilita determinar los referentes que, desde las teorías del constructivismo, el enfoque histórico cultural y el aprendizaje significativo orientan su comprensión. En este sentido se asume que el diseño didáctico de la asignatura de Lengua y Literatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje: es el proceso mediante el cual se representan las características esenciales de la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura mediante la dinámica de sus componentes didácticos, a través de un espacio virtual, teniendo en cuenta la estructura y organización del entorno, así como la tecnología a emplear.
2. La metodología aplicada en este capítulo ha permitido una profunda operacionalización del objeto de investigación, enfocándose en la parametrización del diseño didáctico de la asignatura de Lengua y Literatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje. La combinación de métodos cuantitativos y cualitativos, como el análisis documental, la observación a clases y la entrevista a docentes, ha proporcionado una visión integral y contextualizada de la situación educativa en la Unidad Educativa Leopoldo Lucero. Los resultados obtenidos revelan desafíos significativos, como la limitada conectividad y la necesidad de adaptación a nuevas estrategias pedagógicas. Estos hallazgos constituyen una base sólida para el desarrollo de propuestas de mejora en el diseño didáctico, con el objetivo de potenciar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en el entorno virtual, considerando las condiciones específicas de la institución y las expectativas de los actores educativos involucrados.
3. El diseño didáctico de la asignatura Lengua y Literatura en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje Moodle para los estudiantes de sexto año de la Educación General Básica, implicó la adaptación directa de las orientaciones metodológicas del currículo de la asignatura en una estructura dinámica con un enfoque interactivo. Los componentes del sistema de orientaciones metodológicas parte del objetivo general, los objetivos específicos, las exigencias y principios para el diseño didáctico, las orientaciones, las actividades, los recursos educativos digitales, así como las condiciones para su implementación y evaluación.
4. Los resultados muestran que la mayoría de los especialistas valoraron positivamente la propuesta en términos de contribución al desarrollo de habilidades y competencias,





cobertura de los contenidos, variedad de métodos y actividades, uso de recursos digitales, formas de evaluación y retroalimentación, rol del docente y autonomía del estudiante, el análisis proporciona una visión integral de la percepción de los especialistas sobre la propuesta pedagógica, destacando las fortalezas de la asignatura de Lengua y Literatura para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5. La participación de los estudiantes en las actividades diseñadas en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje Moodle, mejoró el diseño de las actividades, facilitó el desarrollo de los talleres, generó mayor interés y propició un ambiente de aprendizaje significativo para los estudiantes en el proceso de enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura.





RECOMENDACIONES

1. Se recomienda continuar con la optimización del diseño didáctico de la asignatura en el entorno virtual Moodle, para lo cual es preciso crear un sistema de seguimiento y evaluación continua, mediante el cual se puedan realizar ajustes de las actividades y de los recursos educativos digitales utilizadas en la práctica, incluyendo la personalización de experiencias de aprendizaje en diferentes contextos comunicativos.
2. Se recomienda a los docentes aplicar el presente diseño didáctico de Lengua y Literatura en el entorno virtual de Moodle, la misma puede ser aplicada con un enfoque innovador en otras asignaturas. El diseño didáctico desarrollado no solo ha mejorado la percepción y participación de los estudiantes en Lengua y Literatura, sino que también ha demostrado ser una estrategia efectiva para enriquecer la experiencia de aprendizaje en el ámbito virtual. Al extender esta metodología a otras disciplinas, los educadores pueden potenciar la adaptabilidad y versatilidad del entorno virtual, promoviendo un enfoque pedagógico integral que se alinee con las demandas cambiantes de la educación contemporánea.



REFERENCIAS

- Aguilar, H., & Flores, A. (2022). La presencia docente en entornos virtuales de enseñanza The Teaching Presence in Virtual Teaching Environments. *Revista de Educación*, 441–456. http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/5867
- Álvarez, A., Hernández, L., Cabrera, J., & Herrero, E. (2013). Estudio de las dimensiones de la integración de las TIC en una universidad tecnológica cubana. *Revista Cubana de Ingeniería*, 4(3), 5–14.
- Arevalo, J. (2018). Modelo didáctico para Contribuir a la Mejora de Procesos de Enseñanza-Aprendizaje en Entornos Virtuales en la Universidad Señor de Sipán modalidad a Distancia en la Región Lambayeque. In *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe>
- Avenidaño Castro, W. R., Gamboa Suárez, A. A., & Prada-Núñez, R. (2021). Towards an understanding of interdependent relationships in the learning ecosystem. *Revista Boletín Redipe*, 10(6), 152–170. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i6.1317>
- Barrera Rumazo, K., Correa Cabrera, L., Correa Cabrera, L., & Merino Núñez, G. (2022). Importance of educational innovation in improving the quality of education in Ecuador. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 4(1), 196–209.
- Becerra, S., Álvarez, W., & Rodríguez, A. (2019). Competencias comunicativas para la vida a través del uso de la multimedia. *Espacios*, 40(20), 17--. <https://www.researchgate.net/publication/338685202>
- Bedoya, C., Murillo, G., & González, C. (2020). Managerial Skills for University Management in Colombia. *Educación y Educadores*, 23, 1–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.7>
- Blanco, M. A., & Blanco, M. E. (2021). *Revista Ciencia UNEMI. Bienestar Emocional y Aprendizaje Significativo a Través de Las TIC En Tiempos de Pandemia Emotional Well-Being and Meaningful Learning through ICT in Times of Pandemic*, 14, 21–33.
- Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). La evaluación de la educación virtual: las e-actividades. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 169. <https://doi.org/10.5944/ried.24.2.28994>
- Cabero, J., González, N., Trinidad, A., Ramírez, L., William, T., & Fernández, V. (2014). *Manual para el Desarrollo de Ciudades Sostenibles Créditos* (Instituto). <https://idus.us.es/handle/11441/32241>
- Calderón Álvarez, C. S. (2023). Desafíos de la innovación educativa en el proceso de aprendizaje.



- Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 3389–3401.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5579
- Cantos, M., & Reyes, J. (2018). El nuevo modelo de gestión educativa y su impacto en las escuelas de educación básica del cantón Cañar, Ecuador. *Killkana Social*, 2(4), 1–8.
https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i4.100
- Cárdenas, Lady. (2019). La creatividad y la Educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 12(2), 211–223.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15332/25005421.5014>
- Flórez, E., & Gozález, M. (2021). Diseño de unidades didácticas mediante el aprendizaje basado en problemas para la enseñanza de las ciencias. *Revista Cinética*, 41(2), 134–149.
<http://www.scielo.org.co/pdf/cient/n41/2344-8350-cient-41-134.pdf>
- Guerra, P. (2020). *El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua estudio de caso Institución Educativa Fiscal Amazonas*.
[http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7215/1/T3111-MINE-Guerra-El uso.pdf](http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7215/1/T3111-MINE-Guerra-El%20uso.pdf)
- Heredia, M., Silva, A., & Castillo-Páez, S. (2022). Does collaborative work have an impact on the achievement of learning achievements? *Revista Ecuatoriana de Investigación Educativa*, 1(1), 41–45. <https://doi.org/10.24133/reie.v1i1.1742>
- Jaramillo, C., Conde, G., & Londoño, G. (2020). Modelo de diseño didáctico para la construcción de cursos virtuales: una propuesta en la modalidad de educación a distancia de la Universidad de la Amazonia. *Academia y Virtualidad*, 13(1), 23–36.
<https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/ravi/article/view/2812/3737>
- MINEDUC. (2020). Currículo Priorizado. *Ministerio de Educación*, 252.
- Ministerio de Educación, E. (2019). *Introducción general Subnivel Medio. 2*, 1–528.
www.educacion.gob.ec
- Ministerio de Educación, & UNICEF. (2022a). *Resultados de las encuestas de monitoreo del impacto de la pandemia de COVID-19 en la comunidad educativa ecuatoriana. 1*, 4–100.
https://www.unicef.org/ecuador/media/10156/file/Ecuador_encuestas_covid_educacion.pdf.
Acceso 2023-05-19
- Ministerio de Educación, & UNICEF. (2022b). *Resultados de las encuestas de monitoreo del impacto de la pandemia de COVID-19 en la comunidad educativa ecuatoriana. 1*, 4–100.
- Morales, C. B., & Caballero-García, P. Á. (2019). Genius Hour: una estrategia metodológica innovadora para la clase de Español como Lengua Extranjera. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 31, 11–28. <https://doi.org/10.5209/DIDA.56932>



- Mota, K., Concha, C., & Muñoz, N. (2020). A educação virtual como agente transformador dos processos de aprendizagem. *Revista on Line de Política e Gestão Educacional*, 24(3), 1216–1225. <https://doi.org/10.22633/rpge.v24i3.14358>
- Ocampo, A., Sánchez, R., Pinto, R., Madrid, A., & Yáñez-urbina, C. (2020). *Reinvenciones e interpelaciones críticas para educar en tiempos complejos . La lucha por la justicia educativa* .
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). (2022). *Índice Mundial de Innovación 2022: Suiza, los Estados Unidos y Suecia lideran la clasificación del Índice Mundial de Innovación; China se acerca al puesto 10; ascenso rápido de la India y Türkiye; la innovación centrada en la incidencia, necesaria en tiem.* Informe Web.
https://www.wipo.int/pressroom/es/articles/2022/article_0011.html#partners
- Pleno, A. N. del. (2023). Ley Organica de Educación Intercultural. In *Ministerio de Educación de Ecuador*.
- Rodríguez-Hernández, C., & Juanes-Giraud, B. (2019). Interactivity in Virtual Learning Environments for Postgraduate Education. *Revista Cubana de Educación Superior*, 38(1–14).
- Roncancio, C. (2019). Evaluación de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) de la universidad Santo Tomas Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación el sistema learning object review instrument (LORI). *Universitat de Les Illes Balears*, 1–293.
<https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/154600/tcyrb1de1.pdf?sequence=1&isAllo wed=y>
- Santos et.al, (. (2020). Curso 15: La integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos formativos universitarios 12mo Congreso Universidad 2020/ 1 curso 15 la integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos. La Habana: Ministerio de Educación Superior.<https://www.researchgate.net/publication/341757289>
- Santos, J., Armas, C., & Ordoñez, I. (2020). Material para el entrenamiento “ Diseño didáctico de cursos en Moodle.” CREA Centro de Referencia Para La Educación de Avanzada, October 2021, 1–50.
https://www.researchgate.net/publication/355700825_Disen%C3%B3_didactico_de_cursos_en_Moodle
- Santos, J., & López, Z. (2021). Experiencias en el diseño didáctico en entornos virtuales de enseñanza- aprendizaje en la Universidad Tecnológica de La Habana. *Estudios Del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 9(3). <https://revistas.uh.cu/revflasco/article/view/3986/3506>



- Suárez, S., Flórez, J., & Peláez, A. (2019). Las competencias digitales docentes y su importancia en ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista Reflexiones y Saberes*, 10, 33–41.
<https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaRyS/article/view/1069/1510>
- Trejo, H. (2022). Instrumento de evaluación para el desarrollo de cursos en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 79, 30–45.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2353>
- UNESCO. (2020). *Global education monitoring report, 2020: Inclusion and education: all means all*. 1–502.
- Unión Internacional de Telecomunicaciones. (2022). Informe sobre la conectividad mundial de 2022. *ITU Publicaciones*, 1–7. https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/wp-content/uploads/sites/5/2022/06/22-00399A_WTDC_Connectivity-report_Executive_summary_S.pdf
- Vega-Córdova, C. A., García-Herrera, D. G., Castro-Salazar, A. Z., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de pandemia. In *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía* (Vol. 5, Issue 5). <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1040>