

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA

**LA IMPORTANCIA DE LOS ENTORNOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE DEL
ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN 7MO. GRADO**

Autores:

**DELGADO ASTUDILLO ARACELY ANNABELLA
INTRIAGO GUERRERO MAYRA ALEJANDRA**

Tutor:

MSc. CHRISTIAN STALIN CHAMBA MENDEZ

ECUADOR

2024

AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS**AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS**

Fecha: 9 Septiembre 2024

Siendo designado como tutor del programa de maestría **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES** de la Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE) se avala el trabajo titulado “La importancia de los entornos digitales en el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo grado” que ha sido elaborado por **DELGADO ASTUDILLO ARACELY ANNABELLA** e **INTRIAGO GUERRERO MAYRA ALEJANDRA** bajo mi tutoría, y que reúne los requisitos para ser defendido ante el tribunal que se designe a tal efecto.

Firma: _____

MSc. Chamba Méndez Christian

ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
Justificación del problema.....	1
Planteamiento del problema	2
Precisión del tema y las líneas de investigación generales y específicas	4
Delimitación del problema	4
Objeto de la investigación	4
Objetivo General	4
Planteamientos hipotéticos.....	4
Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/Dimensiones.	4
Objetivos específicos de la investigación.....	5
Métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos)	6
Declaración de la población y muestra	6
Población	6
Muestra	7
Declaración del tipo de investigación	7
Principales aportes.....	9
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	9
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.....	10
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO O FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA TESIS	11
1.1 Antecedentes de la problemática.....	11
1.2 Antecedentes de la investigación	12
1.3 Enfoque teórico-conceptual.....	13
1.4 Marco Legal	28
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	32
2.1 Conceptualización y Operacionalización de las variables y categorías	32
2.2 Operacionalización de las variables	34
2.3 Enfoque de la Investigación	35

2.4 Alcance de la investigación.....	35
2.5 Declaración y justificación del tipo de investigación.....	35
2.6 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	36
2.7 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.	37
2.8 Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo	38
2.9 Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.	39
2.11 Modelación de la propuesta.....	41
2.12 Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)	43
2.13 Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial	43
Análisis de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de 7mo. año EGB de la Unidad Educativa Fiscal Dolores Cacungo	45
CAPÍTULO III: Modelación de la propuesta al problema	48
Introducción	48
Objetivos de la propuesta	48
Descripción de la propuesta	49
Justificación.....	49
Factibilidad de la propuesta.....	50
Configuración del proyecto.....	¡Error! Marcador no definido.
Plan de acción.....	53
CONCLUSIONES	70
RECOMENDACIONES.....	71
ANEXOS	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1 Variables o categorías de la investigación a declarar/dimensiones.....	5
Tabla No. 2 Población de la UE. Dolores Cacuango.....	7
Tabla No. 3 Operacionalización de las variables.....	38
Tabla No. 4 Población de la UE. Dolores Cacuango.....	43
Tabla No. 5 Medios disponibles.....	51
Tabla No. 6 Manejo óptimo de las herramientas tecnológicas	52
Tabla No. 7 Entornos digitales son motivadores.....	53
Tabla No. 8 Planifica y desarrolla actividades.....	54
Tabla No. 9 Entonos digitales despiertan el interés.....	55
Tabla No. 10 Los entonos digitales utilizados en el aula.....	56
Tabla No. 11 Interactuar con los estudiantes.....	57
Tabla No. 12 Los entornos digitales ofrecen herramientas.....	58
Tabla No. 13 El docente motiva y orienta a los estudiantes.....	59
Tabla No. 14 El docente evalúa y califica.....	60
Tabla No. 15 Implementar los entornos digitales.....	61
Tabla No. 16 Manejar las herramientas digitales.....	62
Tabla No. 17 Los entornos digitales son motivadores.....	63
Tabla No. 18 Utilizar los entornos digitales para tareas de lengua y Literatura.....	64
Tabla No. 19 Conoces plataforma Moodle.....	65
Tabla No. 20 Los recursos digitales ayudan a construir tus propios saberes.....	66
Tabla No. 21 <i>Interactúas con otros estudiantes</i>	67
Tabla No. 22 Las herramientas digitales ayudan al autoaprendizaje.....	68
Tabla No. 23 Aplicar un entorno digital para la enseñanza de Lengua y Literatura.....	69
Tabla No. 24 Herramientas de plataforma Moodle.....	70
Tabla No. 25 Acceso a la plataforma Moodle	86
Tabla No. 26 El aula virtual Moodle fomenta el interés de Lengua y Literatura	87
Tabla No. 27 Contenidos en la plataforma Moodle son de fácil acceso.....	88
Tabla No. 28 Herramientas que forman el aula virtual Moodle están organizadas.....	89
Tabla No. 29 Lengua y Literatura son más interesante con la aplicación Moodle	90

Tabla No. 30 Moodle fortalece el aprendizaje de Lengua y Literatura	91
Tabla No. 31 La plataforma Moodle fomentan el trabajo colaborativo.....	92

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura No. 1 E-Learning	20
Figura No. 2 Blogs... ..	20
Figura No. 3 Redes sociales	21
Figura No. 4 Google Classroom	22
Figura No. 5 Moodle	24
Figura No. 6 Medios disponibles.....	51
Figura No. 7 Manejo óptimo de las herramientas tecnológicas	52
Figura No. 8 Entornos digitales son motivadores.....	53
Figura No. 9 Planifica y desarrolla actividades.....	54
Figura No. 10 Entornos digitales despiertan el interés.....	55
Figura No. 11 Los entornos digitales utilizados en el aula.....	56
Figura No. 12 Interactuar con los estudiantes.....	57
Figura No. 13 Los entornos digitales ofrecen herramientas.....	58
Figura No. 14 El docente motiva y orienta a los estudiantes.....	59
Figura No. 15 El docente evalúa y califica.....	60
Figura No. 16 Implementar los entornos digitales.....	61
Figura No. 17 Manejar las herramientas digitales.....	62
Figura No. 18 Los entornos digitales son motivadores.....	63
Figura No. 19 Utilizar los entornos digitales para tareas de lengua y Literatura.....	64
Figura No. 20 Conoces plataforma Moodle.....	65
Figura No. 21 Los recursos digitales ayudan a construir tus propios saberes.....	66
Figura No. 22 <i>Interactúas con otros estudiantes</i>	67
Figura No. 23 Las herramientas digitales ayudan al autoaprendizaje.....	68
Figura No. 24 Aplicar un entorno digital para la enseñanza de Lengua y Literatura.....	69
Figura No. 25 Herramientas de plataforma Moodle.....	70
Figura No. 26 Página de Google	77
Figura No. 27 Ingreso a la plataforma Moodle.....	78
Figura No. 28 La plataforma Moodle.....	78
Figura No. 29 Usuario y clave de usuario.....	79

Figura No. 30 Eva Lit curso de Lengua y Literatura 7mo EGB	79
Figura No. 31 Antecedentes.....	80
Figura No. 32 Índice.....	80
Figura No. 33 Objetivos.....	81
Figura No. 34 Descripción del curso de Lengua y Literatura	81
Figura No. 35 Cursos disponibles	82
Figura No. 36 Géneros literarios	83
Figura No. 37 Foro de discusión Géneros literarios	83
Figura No. 38 Ensayo sobre un cuento clásico.....	84
Figura No. 39 Aspectos a evaluar, Niveles de desempeño	84
Figura No. 40 Aspectos a evaluar: Niveles de desempeño.....	85
Figura No. 41 Acceso a la plataforma Moodle	86
Figura No. 42 El aula virtual Moodle fomenta el interés de Lengua y Literatura	87
Figura No. 43 Contenidos en la plataforma Moodle son de fácil acceso.....	88
Figura No. 44 Herramientas que forman el aula virtual Moodle están organizadas.....	89
Figura No. 45 Lengua y Literatura son más interesante con la aplicación Moodle	90
Figura No. 46 Moodle fortalece el aprendizaje de Lengua y Literatura	91
Figura No. 47 La plataforma Moodle fomentan el trabajo colaborativo.....	92
Figura No. 48 Moodle debe ser aplicado en todas las áreas de estudio.....	93

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1: Análisis de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes	79
ANEXO 2: Análisis de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes	89
ANEXO 3: Guía de observación aplicada a los docentes	99
ANEXO 4: Guía de observación aplicada a los estudiantes	100
ANEXO 5: Validación de los instrumentos	101
ANEXO 6: Validación de los instrumentos (segundo experto)	108
ANEXO 7: Fotos de la presentación de la propuesta a los docentes	115

RESUMEN

La presente investigación que tiene como título “La importancia de los entornos digitales en el aprendizaje del área de Lengua y Literatura en 7mo. Grado” y como objetivo: Determinar la importancia de los entornos digitales para que el aprendizaje sea significativo en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de 7mo. Grado de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”. Los entornos digitales están fundamentados en una investigación bibliográfica y documental para fundamentar el marco teórico que evidencia el proyecto de investigación. Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es importante la utilización de los entornos digitales ya que posee una factibilidad donde todos los estudiantes trabajen en casa y de esta forma aprendan en un contexto dinámico e interactivo para así llegar a un aprendizaje significativo. Se aplicó una investigación longitudinal la cual es el estudio donde se recogen datos tanto cualitativos como cuantitativos, además, presenta un diseño de tipo no experimental, y un análisis transversal para comprobar la intención de cambio y la relación entre las variables. Como parte fundamental del trabajo de investigación es proporcionar una herramienta para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura, mediante la aplicación de los entornos digitales y crear ambientes de aprendizaje autónomos y que se evidencien en una futura sociedad tecnificada. Para solucionar la problemática se va elaborar una propuesta como es el diseño de un entorno digital donde se va a aplicar la plataforma gratuita MOODLE y de esta forma mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de la Unidad Educativa “Dolores Cacuango”.

Palabras claves: Entornos digitales, aprendizaje significativo, Lengua y Literatura.

ABSTRACT

The present research whose title is “The importance of digital environments in learning the area of Language and Literature in 7th grade. Grade” and as an objective: Determine the importance of digital environments so that learning is meaningful in the area of Language and Literature in 7th grade students. Degree from the “Dolores Cacuango” Fiscal Educational Unit. The digital environments are based on bibliographic and documentary research to support the theoretical framework evidenced by the research project. Within the teaching-learning process, the use of digital environments is important since it has a feasibility where all students can work at home and in this way learn and have a dynamic and interactive context in order to achieve meaningful learning. A longitudinal investigation was applied, which is the study where both qualitative and quantitative data are collected, in addition, it presents a non-experimental design, and a cross-sectional analysis to verify the intention to change and the relationship between the variables. As a fundamental part of the research work, it is to provide a tool to improve the learning process of students in the area of Language and Literature, through the application of digital environments and create autonomous learning environments that are evident in a future technified society. To solve the problem, a proposal will be developed, such as the design of a digital environment where the free MOODLE platform will be applied and, in this way, improve the learning of Language and Literature of the students of the “Dolores Cacuango” Educational Unit.

Keywords: Digital environments, meaningful learning, Language and Literature.

INTRODUCCIÓN

En todo el mundo después de la emergencia sanitaria que se dio por el Covid-19, donde nos obligaron a estar en nuestros hogares, la educación ha tenido cambios positivos especialmente en la búsqueda de herramientas tecnológicas. Dentro de este contexto, es importante desplegar estrategias innovadoras donde los estudiantes aprovechen al máximo las tecnologías digitales para un mejor aprendizaje y que su conocimiento se enriquezca especialmente en el área de Lengua y Literatura en el séptimo grado de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”, de la ciudad de Guayaquil.

La presente propuesta pedagógica tiene como fin fomentar el aprendizaje dinámico, interactivo y eficaz, para que así los estudiantes comprendan y enfrenten los desafíos del mundo; la importancia se basa en la conjunción entre la educación y la tecnología, brindando grandes aportes a la enseñanza de Lengua y Literatura.

Justificación del problema

En los tiempos actuales cada docente es el creador de su propio ambiente diferenciándose en su planificación específicamente, hoy en día se incluyen los entornos digitales proporcionando una mejor condición de vida en el entorno donde nos desenvolvemos, siendo este cada vez más competitivo. Es necesario recalcar que el ser humano en su mayoría obtiene variada información con la ayuda del internet en el cual con una sola página y con un clic se puede visualizar muchos datos. Pero la parte más relevante es la utilización de la información que se descarga y de esta forma resolver problemas al interior de la clase.

En lo que es el proceso de enseñanza-aprendizaje es necesario la aplicación de los entornos digitales, haciendo factible que todos los estudiantes que poseen una computadora o herramienta digital tengan la facilidad de realizar las tareas en casa para y aprender en un contexto dinámico e interactivo para poder llegar a un aprendizaje significativo.

Hay muchos docentes que desconocen de la existencia en la web de herramientas digitales, siendo algunas gratuitas y convirtiéndose en estrategias dentro del salón de clases; su utilización desarrolla un aspecto positivo en el trabajo, haciendo que este sea importante y estimulado para un aprendizaje autónomo del estudiante que se compromete con la tecnología con la aplicación constante de dispositivos, de manera que en los hogares se ha convertido en una necesidad así



como en los centros educativos, para que así los estudiantes puedan conseguir los objetivos en el área de Lengua y Literatura.

En el área de Lengua y Literatura la utilización de los entornos digitales fusionado con el desempeño del docente, se convierten en un papel muy importante dentro del desarrollo dinámico e interactivo del aprendizaje, además, se promueve la comprensión de temas interesantes donde se realizan estudios y análisis que mantienen relación con propuestas innovadoras que establezcan cambios en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

En la presente investigación se plantean significativos cambios en lo que se refiere al aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de 7mo. Grado y la aplicación de los entornos digitales utilizando presentaciones, creaciones y evaluaciones donde su aplicación sean de fácil utilización desde cualquier dispositivo que permita la conexión a internet.

El presente trabajo de investigación plantea una finalidad, la cual es beneficiar a los estudiantes de 7mo. Grado de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”, para que sus conocimientos cada vez se afiancen más y se vea favorecida la interacción y el intercambio de información.

Planteamiento del problema

En los últimos tiempos se han presentado diferentes y nuevos desafíos y la educación no es la excepción, ya que debe cumplir con algunas demandas entre ellas la aplicación de la tecnología, para que el estudiante pueda crear nuevos y novedosos conocimientos desarrollando, además, habilidades y destrezas didácticas y digitales.

La UNESCO en el año 2017, en base a los resultados de un estudio realizado, da a conocer las ventajas que las herramientas digitales ofrecen dentro del campo de la pedagogía, específicamente en los que se relaciona a las Tic también llamado Tecnología de la Información y Comunicación, habilidades informáticas, entornos digitales y el desarrollo de un pensamiento crítico y creativo.

Todas las sociedades sean estas internacionales, nacionales y/o locales, exigen importantes cambios, en especial en el sistema de educación. Dentro del proceso de aprendizaje la tecnología debe ser un factor importante sea virtual o presencial, que permita hacer frente los desafíos, toda institución que brinde servicios educativos siempre debe revisar sus reglamentos y planificaciones que ayuden al estudiante a resolver problemas y mediante sus experiencias lleguen a un aprendizaje significativo.



En la era revolucionaria digital se encuentran los entornos digitales que son aplicados en todas las áreas del mundo sin afectaciones al ser humano y beneficiando a muchos sectores de la sociedad. Cada gobierno está en la obligación de integrar la tecnología en sus planificaciones de estudios como parte del currículo nacional.

En Ecuador, con la construcción de instituciones para el nuevo milenio y las nuevas reformas, los entornos virtuales que brindan deben ser aplicados para crear un nuevo conocimiento y conseguir los logros deseados, esto no se cumple en su totalidad en instituciones fiscales especialmente aquellas que se encuentran ubicadas en lugares de difícil acceso, y que adicionalmente, no cuentan con un espacio apropiado para trabajar con computadoras, tampoco tienen señal de internet y algunos docentes desconocen qué son los entornos digitales.

El Ministerio de Educación en el programa educativo del periodo comprendido entre los años 2017-2021, sostiene que existe la necesidad de acondicionar los campos del conocimiento con recursos educativos digitales e indica que para ingresar a la sociedad de la información se necesita la ayuda de los entornos digitales, por lo que se debe promover prácticas pedagógicas con enfoque digital para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea innovador, fortaleciendo el desarrollo y las competencias de los estudiantes y el desempeño profesional del docente (Ministerio de Educación, 2021). Todo lo anteriormente mencionado no se cumple, esto se debe a la falta de presupuesto y la poca capacitación a los docentes en lo que se refiere a los entornos digitales.

De acuerdo a las autoridades de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango” manifiestan, que la institución educativa no cuenta con espacios interactivos para hacer uso de las herramientas y aplicaciones de los entornos digitales, pues también declara que los docentes no están capacitados a utilizar las herramientas digitales con los educandos.

Este problema se evidencia en la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”, el docente no aplica los entornos digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de 7mo., grado. En muchos casos se aplican estrategias antiguas, lo que ocasiona aburrimiento y desinterés de los estudiantes.

¿De qué manera inciden los entornos digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo., grado de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango” de la ciudad de Guayaquil durante el año lectivo 2023-2024?



Precisión del tema y las líneas de investigación generales y específicas

La importancia de los entornos digitales en el aprendizaje del área de Lengua y Literatura en 7mo. grado se basa en el problema observado en la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango” y el desconocimiento de las herramientas digitales.

Línea de investigación: Aplicación de herramientas digitales en el ámbito educativo.

Delimitación del problema

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”, de la ciudad de Guayaquil, como solución a la problemática que se presenta por el desconocimiento de los entornos digitales y el bajo rendimiento en el área de Lengua y Literatura, por ello el título: “La importancia de los entornos digitales en el aprendizaje del área de Lengua y Literatura en 7mo., grado”; planteando, además, una propuesta que es el diseño de un entorno digital, que permita mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Objeto de la investigación

Importancia de los entornos digitales

Objetivo General

Determinar la importancia de los entornos digitales para que el aprendizaje sea significativo en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de 7mo. Grado de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”.

Planteamientos hipotéticos.

¿Cómo los entornos digitales podrían potenciar el aprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo grado?

¿Qué importancia tiene los entornos digitales como estrategia en el aprendizaje de Lengua y Literatura?

¿Cómo los entornos digitales pueden mejorar el aprendizaje en el estudiante en el área de Lengua y Literatura?

Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/Dimensiones.

Tabla 1

Variables o categorías de la investigación a declarar/Dimensiones

VARIABLE	DIMENSIONES
-----------------	--------------------



La Universidad para todos

Variable independiente	Entornos digitales	Importancia de los entornos digitales Características de los entornos digitales Ventaja en la utilización de los entornos digitales Tipos de entornos digitales Clasificación de los entornos digitales Rol de los entornos digitales en el aprendizaje
Variable dependiente	Aprendizaje de Lengua y Literatura	Definición etimológica Importancia de enseñar Lengua y Literatura Las habilidades cognitivas en el aprendizaje de Lengua y Literatura Macrodestrezas presentes en Lengua y Literatura Factores que influyen en el aprendizaje de Lengua y Literatura Aspectos sociales que afectan el aprendizaje

Nota: En la presente tabla se evidencian las dimensiones de la variable independiente, Entornos digitales y dependiente, Aprendizaje de Lengua y Literatura. (2023).

Objetivos específicos de la investigación

- Establecer los fundamentos teóricos relacionados al uso de los entornos digitales que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Identificar el nivel de uso de los entornos digitales por parte del docente y estudiante que permitirá el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje de Lengua y Literatura.
- Determinar la adaptabilidad y efectividad de los entornos digitales en el aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado.
- Elaborar un entorno digital utilizando las aplicaciones digitales que permitan la motivación, interés y mejorar el aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado en el área de Lengua y Literatura.
- Identificar el nivel de impacto de los entornos digitales sobre el aprendizaje de Lengua y Literatura.
- Determinar la participación de los entornos digitales en el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura.



Métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos)

Para el desarrollo del presente trabajo se aplicarán métodos de investigación teóricos, empíricos y estadísticos.

Métodos teóricos: Estos métodos describen las relaciones esenciales del objeto de estudio que de forma directa no se observan, siempre que cumplan con la construcción del conocimiento facilitando la interpretación conceptual de los datos empíricos, y el desarrollo de las teorías.

En el desarrollo de la investigación se aplicó el método inductivo-deductivo, el cual se conforma por los procedimientos inversos: Inducción es una forma de razonar en cómo pasa el conocimiento de casos particulares a conocimiento más general, reflejando lo que hay en común en los fenómenos individuales. En cambio, el método Análisis-Síntesis, es el encargado de realizar el análisis de manera minuciosa a las partes del problema centrándose en la más importante, se emplea cuando se ejecuta la investigación de campo, estos métodos intervienen en el desarrollo del capítulo Metodológico.

Métodos empíricos: Quinde & Quizhpi, (2016), “se caracteriza por poseer una serie de procedimientos prácticos con el objeto y los medios de investigación permitiendo revelar características fundamentales y relaciones esenciales, siendo accesibles a la contemplación sensorial” (p. 75).

El presente trabajo fue elaborado aplicando el método empírico, el cual proporciona una herramienta de estudio que es la encuesta, que fue dirigida a los estudiantes con la finalidad de obtener resultados.

Métodos estadísticos: Son aquellas herramientas que facilitan el análisis de los datos que son recabados a una muestra representativa, buscando explicar de cierto modo las correlaciones y dependencias de un trabajo.

En el presente proyecto se aplicaron métodos estadísticos como la observación y la entrevista, que contiene una encuesta formada por un cuestionario de nueve preguntas estructuradas.

Declaración de la población y muestra

Población

Hace referencia a la totalidad del grupo de personas que intervienen en el fenómeno de estudio y está delimitado por un universo. La población de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuangó” está compuesta como se indica en la tabla No. 2.



Tabla 2

Población de la UE. “Dolores Cacuango”

POBLACIÓN	CANTIDAD
Autoridades	2
Docentes	5
Estudiantes	80
TOTAL	87

Nota: La presente tabla presenta la población de la UE. “Dolores Cacuango”, que está compuesta por 2 autoridades, 5 docentes y 80 estudiantes que pertenecen a 7mo grado de básica. Datos tomados de la UE. “Dolores Cacuango” (2023).

Muestra

La muestra extraída de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango” corresponde al séptimo año de básico paralelo A y B, más la docente tutora, resultando 87 participantes aplicando las técnicas de recolección de datos. La población es una muestra significativa ya que no supera las 500 personas. En el trabajo investigativo se aplica la muestra no probabilística que es aquella técnica de muestreo donde el investigador escoge muestras basadas en un juicio subjetivo en lugar de realizar una selección al azar, esta técnica es más utilizada en estudios exploratorios como la encuesta piloto, que es más pequeña. El muestreo probabilístico es utilizado donde es imposible extraer un muestreo probabilístico aleatorio, esto es debido al tiempo o costo.

Declaración del tipo de investigación

En lo que respecta al tipo de investigación el proyecto está desarrollado bajo un enfoque mixto, o sea, es cuali-cuantitativo, ya que permite medir la variable por medio de la aplicación de un instrumento llamado encuesta, además, presenta un tipo de investigación descriptiva pues presenta una muestra. Tamayo (2003) manifiesta sobre el método de investigación científico, “se basa en el procedimiento general basado en el consentimiento científico”. Toda investigación con enfoque mixto, está desarrollado bajo una combinación de componentes cuantitativos y cualitativos en el mismo estudio.

También, se presenta una investigación transaccional permitiéndose recolectar los datos en el mismo procedimiento, esto es en un tiempo único. Presenta un propósito como es describir las variables y analizar sus incidencias e interrelación en un tiempo específico.



Hernández (1988). Este diseño es el más utilizado en los trabajos de investigación, define una estrategia que incluye una diversidad de diseños, sin embargo, presenta un carácter transversal que conlleva a compartir algunos supuestos, objetivos y aspectos metodológicos, permitiendo un tratamiento unido. (Buendía, 1988).

Se presenta un enfoque cuantitativo, Souza (2015), sostiene que este método hace una manifestación sobre una filosofía determinista sobre el pensamiento post positivista. El trabajo presenta una investigación no experimental, indica que es aquella donde se establece que la recolección de datos directamente desde los mismos sujetos de investigación o de la realidad donde se suscitan los hechos sin que estos sean manipulados, o sea, que el investigador puede obtener la información, pero, sin alterar las condiciones existentes, por ello se la considera investigación no experimental Arias (2012).

Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, (2014), afirman que este tipo de investigación está representado por una diversidad de procesos sistemáticos, empíricos y críticos, permite la recolección de datos y luego un análisis, realizando una inferencia el cual es el resultado de toda la información recabada, logrando que se comprenda de mejor manera el fenómeno en estudio.

Se ha establecido una investigación de campo, la información se ha recabado dentro de la institución educativa, esto es en la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”. Se presenta un perfil explicativo, exploratorio y bibliográfico. Dentro de la unidad educativa se aplicó la investigación de campo, pero, en primer lugar, se realizó una observación evidenciando el desempeño de los estudiantes, además, se realizaron diálogos con la autoridad, docentes y a los estudiantes se les aplicó una encuesta, y así se pudo determinar las causas principales donde está enfocado el trabajo de investigación. Campos (2007), “la investigación de campo permite obtener los datos en el lugar teniendo como fuente la naturaleza o la sociedad, el investigador busca su objeto de estudio y obtener la información necesaria” (p. 17).

Para la recolección de datos fue necesario aplicar técnicas e instrumentos como la encuesta, que es la técnica que tiene como instrumento un cuestionario. Oceda (2000). Se utilizó la escala de Likert, que se considera una herramienta de medición, que permite medir las opiniones de los encuestados, determinando el mejoramiento de la investigación.



Principales aportes

Flores (2017), en su trabajo científico que se basa en la variación de la autonomía del aprendizaje y su relación con la gestión del conocimiento aporta para disminuir en los estudiantes los efectos del aislamiento, y cuyo objetivo es determinar si las herramientas tecnológicas en línea son consideradas como aliados importantes para fortalecer el aprendizaje en los alumnos. Utilizando una encuesta que permitió determinar la necesidad de saber si los medios tecnológicos son útiles para que los estudiantes busquen información en línea y fortalezcan sus conocimientos y su aprendizaje.

Calvachi (2021) realiza un aporte muy importante con su trabajo científico cuyo título es: “Estrategia lectora interactiva para desarrollar la comprensión autónoma de textos literarios en Lengua y Literatura en estudiantes de séptimo grado aplicando tics, año 2020”, manteniendo un enfoque donde se analiza el nivel de la comprensión lectora de los estudiantes tratando que ellos utilicen las estrategias tecnológicas mediante la aplicación de los recursos tecnológicos y de esta manera su desempeño académico se afiance, además, despertar la curiosidad de manejar las tecnologías hacia un aprendizaje significativo.

El trabajo realizado por Alfonso (2022), realiza un aporte muy importante con su trabajo de investigación que tiene como título: “Herramientas digitales para la lecto-escritura de los estudiantes de tercer grado de la E.E.B. “Francisco de Miranda”, año 2021”, manifestando que las tecnologías de la información y la comunicación juegan un importante papel en el aprendizaje del estudiante desarrollando su conocimiento y beneficia además al docente, también, presenta conclusiones indicando la existencia de varios factores influyentes sobre el desarrollo de la competencia lectora en los niños, para ello crea una guía didáctica aplicando las herramientas digitales.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

La investigación tiene una gran importancia, ya que, lo que se desea es mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura mediante la aplicación de los entornos digitales en los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”.

También, presenta una gran necesidad social, permitiendo una gran ayuda para conocer conceptos que se relacionan a temas de las variables como son: los entornos digitales y el aprendizaje de Lengua y Literatura.



La pertinencia del trabajo es presentar una propuesta que aporte a mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura de una manera más eficaz, como derecho del ser humano con el objetivo de alcanzar un mejor aprovechamiento de los temas mediante la aplicación de nuevas destrezas según el desenvolvimiento de las competencias cognitivas, como base para lograr el éxito en lo académico.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.

El presente trabajo de investigación de titulación para obtener el grado de Magister en Educación, está compuesto por el Capítulo 1 que contiene el Marco Teórico o Fundamentación Teórica de la tesis, que enmarca los antecedentes de la problemática que trata sobre los entornos digitales, su poco conocimiento y aplicación en el área de Lengua y Literatura, por ello existe un bajo rendimiento de los estudiantes. Con respecto a los antecedentes de la investigación se revisaron trabajos parecidos a nivel internacional, nacional y local sobre los entornos digitales. También, está el enfoque teórico-conceptual donde se plasma la conceptualización de cada una de las variables, esto es, los entornos digitales con algunos subtemas como su importancia, características, tipos de entornos digitales, etc. La plataforma Moodle, características, ventajas y el aprendizaje de Lengua y Literatura.

El Capítulo 2, contiene la Metodología para desarrollar la investigación y el estudio diagnóstico. Se inicia con la conceptualización y Operacionalización de las variables y categorías. Variable independiente: Entornos digitales, variable dependiente: Aprendizaje de Lengua y Literatura. Se considera el enfoque de la investigación la cual es no experimental, dentro de la justificación y tipo de investigación se manifiesta que se desarrolló un enfoque mixto, o sea cuali-cuantitativo; se aplicaron métodos empíricos, estadísticos y teóricos. Los instrumentos utilizados fueron la encuesta y su herramienta el cuestionario, una guía de observación y de entrevista. Se delimitó la población y la muestra, manteniendo un muestreo no probabilístico.

El Capítulo 3 también forma parte del proyecto y está compuesto por la propuesta, o sea, la solución al problema y los resultados, se plasmó el análisis de la encuesta aplicada a los docentes de séptimo año de básica de la Unidad Educativa Dolores Cacungo. La modelación de la propuesta está basada a mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura para ello se aplica la plataforma Moodle, se presentan los objetivos y se describe cómo se utiliza dicha plataforma, su forma de ingreso y las diferentes clases con que cuenta la plataforma.



CAPÍTULO I: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA TESIS

1.1 Antecedentes de la problemática

Dentro del contexto nacional la vida de los ecuatorianos cambió a raíz del confinamiento que se dio debido a la pandemia por el Covid-19, el cual lo declaró la OMS el 11 de marzo del año 2020, en lo que respecta a la educación se suspendió la presencialidad, apareciendo la educación virtual en casi todo el mundo y en todos los niveles, tanto en educación básica, bachillerato y universitario. Por esta situación a nivel mundial todas las instituciones educativas aplicaron de forma básica la utilización de las tecnologías de la información y comunicación.

En el año 2020 se realizó un estudio en Arabia Saudita, dónde se conocieron como resultados que el aprendizaje digital presentaba un bajo nivel desde la percepción del docente y una falta de capacitación en la utilización de estas plataformas, pero aparecieron algunos promotores sobre el aprendizaje autorregulado utilizando los entornos digitales, existiendo significativas mejorías en la planificación, realización, revisión y acción basados en la plataforma Moodle.

Vallejos y Vargas (2017), manifiestan que la educación a distancia en estudiantes de básica presenta muchos inconvenientes y que, para mejorar sus procesos de enseñanza y aprendizaje, se debe determinar los enfoques pedagógicos, el rol del docente, concluyendo además que la educación presencial tiene el soporte para continuar con todos los procesos que amerita una buena educación, además, permite el desarrollo de la construcción del conocimiento y saber aplicando los entornos digitales.

Los entornos digitales son herramientas que ayudan al desarrollo de actividades curriculares del docente, y en los estudiantes mejora el aprendizaje autónomo, estos medios permiten que la educación se presente como un sistema informativo, un recurso digital, un sistema de comunicación y que el individuo sea responsable de su propio aprendizaje.

Uno de los grandes problemas es el desconocimiento de los docentes sobre los entornos digitales, esto origina inconvenientes específicos, por tal motivo la realización de la investigación donde intervienen las variables como son los entornos digitales y cómo inciden en el aprendizaje de Lengua y Literatura, esto conlleva que el estudiante construya su propio aprendizaje y dándole la importancia necesaria a los recursos tecnológicos y de esa manera se demuestra la relación existente entre las variables.



1.2 Antecedentes de la investigación

A nivel internacional en Colombia, Sierra (2014), en el trabajo titulado “Educación virtual, aprendizaje autónomo y construcción del conocimiento”, expone el objetivo de descubrir las características en los entornos virtuales fortaleciendo los actos de aprendizaje autónomo de los estudiantes universitarios, plantea un diseño metodológico como es el descriptivo con enfoque cualitativo, aplica la técnica utilizada de la observación in situ. Dentro de su trabajo presenta una muestra compuesta por 30 estudiantes universitarios, utiliza la entrevista como instrumento de campo. Dentro de las conclusiones de su estudio de investigación plantea la motivación como aspecto importante en el aprendizaje autónomo, la adecuada comprensión de textos que se encuentran en las plataformas virtuales y la comunicación fluida de manera interactiva entre estudiantes y docentes.

Cortés (2016) en su tesis titulada “Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente. Un estudio en Instituciones de niveles básica y media de la ciudad de Bogotá (Col)”, elaboró su trabajo aplicando el método mixto, orientado al método cualitativo sobre una muestra de 432 instituciones educativas, permitiendo conocer su resultado en un mapeo donde se promueven las prácticas de las Tics, demostrando una aproximación hacia nuevas experiencias educativas basadas en la utilización de las tecnologías con diversos dispositivos de trabajo, contribuyendo a la formación de docentes conocedores de las tecnologías. Pibaque (2021) Ecuador, en su trabajo de investigación con título, Entornos virtuales y la influencia en el aprendizaje significativo en Lengua y Literatura de los estudiantes de una Institución educativa Ecuador, 2020., demuestra que el objetivo general se cumple o sea determina la existencia de la relación entre los entornos virtuales y el aprendizaje significativo de los estudiantes, utiliza una metodología con un enfoque cuantitativo, un diseño no experimental, transversal descriptivo y correlacional. En una muestra constituida por 40 estudiantes, aplica la técnica de la entrevista mediante un cuestionario, como conclusión determina que sí existe una influencia de los entornos virtuales sobre el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura.

Flores (2017) Ecuador, en su artículo científico titulado, Variación de la autonomía del aprendizaje, en relación a la gestión del conocimiento, para disminuir en los alumnos los efectos del aislamiento. Mediante el planteamiento del objetivo determina que los medios tecnológicos de



líneas si se consideran como aliados importantes para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo de los estudiantes. Sobre una muestra conformada por 58 estudiantes y 26 docentes de una universidad particular de Ecuador, aplicó la encuesta organizada la cual contenía indicadores de valoración permitiendo determinar específicamente la necesidad de saber si los medios tecnológicos en línea se consideran como socios importantes en el fortalecimiento del aprendizaje autónomo del estudiante.

A nivel local en la ciudad de Guayaquil, se encontraron investigaciones relevantes como la elaborada por Calvachi (2011), que tiene como título “Estrategia lectora interactiva para el desarrollo de la comprensión autónoma de textos literarios en Lengua y Literatura en estudiantes de séptimo grado con la aplicación de las Tics”, la investigación presenta un enfoque de análisis en el nivel de la comprensión lectora de los educandos con el fin de aplicar estrategias donde se utilice la tecnología y así mejorar el desempeño académico, y que logren captar la atención despertando su curiosidad hacia un nuevo método de aprendizaje, permitiendo que el ser humano sea autónomo.

Alfonso (2022) en su investigación “Herramientas digitales para la lecto– escritura de los estudiantes de tercer grado de la E.E.B. “Francisco de Miranda”, año 2021”, concluye manifestando que existen diversos factores influyentes en el desarrollo de la competencia lectora de los estudiantes de tercer grado fundamentados teóricamente en las herramientas digitales y la lectoescritura, considerando necesaria la creación de una guía didáctica utilizando herramientas digitales, manifiesta que las tecnologías de la información y comunicación son importantes en el desarrollo del conocimiento, beneficiando al estudiante y al docente. Para mejorar el aprendizaje de los estudiantes utiliza la plataforma Canva promoviendo habilidades de lectura acorde a los niveles de desarrollo.

1.3 Enfoque teórico-conceptual

Baena (2017), establece la siguiente definición, indicando la relación existente entre los entornos digitales y el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes del Instituto Superior de El Cuzco en el año 2022, existiendo una directa relación de la dimensión cuantitativa hacia el aprendizaje autónomo y la evaluación con el aprendizaje.

Maliza (2021), En su trabajo de investigación científica bajo el título “Entorno Virtual para el Fortalecimiento Autónomo en Estudiantes de Bachillerato de la Institución Educativa Rey David”,



plantea el objetivo de determinar el efecto que sufre el aprendizaje autónomo mediante la aplicación de la plataforma Moodle, afirma también, que los estudiantes desarrollen un aprendizaje basado en la aplicación de los entornos digitales permitiéndoles mejorar su rendimiento académico.

Tiraboshi (2019), manifiesta dentro de su trabajo investigativo titulado: El aprendizaje significativo y los entornos digitales aplicando una Webquest, sostiene, además, que las experiencias vividas por los docentes se ven reflejadas en el objetivo, desarrollando tareas aplicando plataformas digitales con herramientas tecnológicas que ayuden a la construcción del conocimiento, además, establecer un cambio importante de posición con relación a su aprendizaje. Sierra (2014), manifiesta en su trabajo científico titulado: Educación virtual, aprendizaje autónomo en el área de Lengua y Literatura, dentro de su objetivo plantea descubrir características de los entornos digitales que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes. Dicho trabajo investigativo fue motivado por el poco conocimiento de los docentes hacia las herramientas digitales, estrategias didácticas para la enseñanza, de esta manera buscarle la solución a la problemática y que el rendimiento de los estudiantes mejore cada día.

Morales (2012), sostiene que por medio de su trabajo de investigación: El uso de la plataforma Moodle con los recursos de la web y su relación con las habilidades del pensamiento crítico, con el objetivo establece la dependencia entre el uso de las plataformas digitales y los recursos de la web incluyendo las destrezas del pensamiento crítico en los estudiantes. Presenta un diseño de tipo correlacional transaccional concluyendo que se debe buscar una proyección dentro del aula a la aplicación de las Tics, incluyendo la plataforma Moodle beneficiando a los estudiantes hacia un pensamiento más crítico.

En todas las investigaciones se están aplicando herramientas virtuales y la plataforma Moodle tiene un avance considerable con relación a los elementos conceptuales que contienen diferentes asignaturas, mediante foros y actividades aplicables en diferentes plataformas, siendo una de las ventajas la actualización del sistema.

Entornos digitales

Dentro de la sociedad actual se han producido muchos cambios en su estructura, los nuevos recursos y herramientas digitales han afectado de forma importante a los diversos ámbitos sociales, y muy en especial al sector de la educación (Naciones Unidas, 2021). Dentro de los cambios en



esta área fue proporcionar una diversidad de recursos, ofreciendo de manera directa nuevas oportunidades para que el proceso de aprendizaje mejore cada día; se hace necesario considerar que no es una tarea fácil, esto se debe a las diferentes dificultades que presenta en el proceso de educación.

El individuo necesita conocer nuevas habilidades para poder desarrollarse de manera independiente dentro de la sociedad, dentro de las habilidades están: la interacción con otras personas, navegar en documentos de hipertexto, comprender diversas informaciones que se descargan, la utilización del correo electrónico y practicar el pensamiento crítico, todo esto frente a una gran cantidad de imágenes. Un entorno virtual de aprendizaje es un canal de comunicación donde la enseñanza y el aprendizaje se brindan por una gestión ya establecida, (Montenegro & Fernández, 2017)

Una naturaleza de una unidad educativa en los tiempos actuales debe estar determinada específicamente por el uso de herramientas y recursos digitales en su proceso de enseñanza y de aprendizaje, estos necesitan de un proceso integrado el cual debe fomentar el aprendizaje independiente, y además, requiere el desarrollo de una cultura de valores, la aplicación del conocimiento y del criterio. Este inconveniente o problema ha dado origen a numerosos estudios sobre la aplicación de los entornos virtuales apoyados en el uso generalizado de aplicaciones digitales que apoyen el trabajo del docente (Varguillas & Bravo, 2020).

García, (2010), Los materiales y recursos digitales están dentro de un entorno digital cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, dirigido a la constitución de logros o de un efectivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a ciertas características didácticas asignadas al aprendizaje. Están creadas para informar sobre un tema, que ayudan a la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, solucionar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de un determinado trabajo y evaluar los conocimientos.

Herrera, (2014), indica sobre el recurso digital como un instrumento que puede utilizarse dentro del proceso enseñanza aprendizaje con el objetivo de mejorarlo, ya sea un periódico, un libro, un programa de televisión, un mapa, una foto, una canción, un juego, una unidad didáctica, un video, etc., y todo trabajo que haya sido elaborado con el fin de apoyar las actividades de enseñanza y además, facilitar el aprendizaje.



Chinchilla & Nacional, (2018), parte de la conceptualización del Ministerio de Educación Nacional (2012) "es aquel material que tiene una intención y una finalidad que se enmarca en una acción educativa, cuya información es digital y puede ser localizado por medio del internet, que permiten y promueven su uso, adaptación, modificación y personalización".

Importancia de los entornos digitales

Silvero (2014) citó a Romero y Moreira, (2020) manifiestan sobre los entornos digitales "los cuales se relacionan a las tecnologías de la información y comunicación conocidos como Tic, los mismos que han sido incorporados en todos los ámbitos de la vida del ser humano, incluyendo a los profesionales y personas comunes" (p. 123).

En el siglo XXI existió uno de los grandes avances de la educación el cual es la gestión del proceso enseñanza-aprendizaje en los entornos digitales desde un enfoque colaborativo, gracias a estos adelantos tecnológicos no hay barreras físicas que permitan al ser humano apropiarse del conocimiento, por lo tanto, estamos en una era donde la educación ha experimentado cambios, siendo los entornos digitales herramientas importantes que promovieron los cambios en el aprendizaje, estas tecnologías permiten que se disponga de nuevos recursos y posibilidades educativas, también, la combinación de la tecnología multimedia con el internet hacen posible un aprendizaje dentro de cualquier escenario en un contexto positivo dentro del salón de clases, siendo este espacio donde las herramientas ofrecen muchas posibilidades de aplicación lo que hacen que la clase sea más dinámica al igual que los contenidos y los medios o métodos aplicados.

Características de los entornos digitales

Las características de los entornos digitales certifican que son herramientas muy importantes y necesarias en el ámbito educativo, brindan un sin número de cualidades positivas y benefician a los docentes y estudiantes. Los entornos digitales poseen una serie de características que los distinguen y los hacen únicos:

- **Interactividad:** Los entornos digitales permiten una interacción bidireccional entre el usuario y el sistema, lo que significa que los usuarios pueden participar activamente en la creación, modificación o consumo de contenido.
- **Multimedialidad:** Estos entornos suelen integrar diversos tipos de medios, como texto, imágenes, audio y video, para proporcionar una experiencia rica y variada al usuario.



- **Accesibilidad:** La información y los servicios en los entornos digitales suelen estar disponibles en cualquier momento y desde cualquier lugar, siempre que se tenga acceso a Internet y a los dispositivos adecuados.
- **Personalización:** Los entornos digitales tienen la capacidad de adaptarse a las preferencias y necesidades individuales de los usuarios, ofreciendo contenido y funcionalidades personalizadas.
- **Escalabilidad:** Pueden manejar grandes cantidades de usuarios y de datos de manera eficiente, lo que permite que crezcan y se expandan sin perder rendimiento.
- **Actualización continua:** Los entornos digitales tienden a evolucionar constantemente, incorporando nuevas características, tecnologías y mejoras con el tiempo.
- **Conectividad:** Facilitan la comunicación y la colaboración entre usuarios, así como la integración con otros sistemas y servicios a través de redes y protocolos de comunicación.
- **Seguridad:** Dado que manejan información sensible y confidencial, los entornos digitales suelen incluir medidas de seguridad para proteger la integridad, la privacidad y la confidencialidad de los datos.
- **Adaptabilidad:** Los entornos digitales pueden adaptarse a diferentes dispositivos y plataformas, como computadoras de escritorio, dispositivos móviles, tabletas, etc., garantizando una experiencia consistente en diferentes entornos. Herrera, (2014),

Ventajas en la utilización de entornos digitales

Entre las ventajas de los entornos digitales están, que son:

- Herramientas pedagógicas, además, brindan una interacción y comunicación asincrónica, sincrónica e intercultural.
- Potencian el trabajo colaborativo.
- Construyen el conocimiento de forma conjunta.
- Brinda flexibilidad al modelo educativo, ya que permite acceder a cualquier horario y desde cualquier lugar.
- Ofrece soporte efectivo cuando existe una interacción entre el docente y el estudiante.
- Los estudiantes desarrollan su propia estrategia de aprendizaje y habilidades.



- Toda actividad al igual que los materiales trabajados pueden ser utilizados por más de una ocasión.
- Proporciona a la sociedad la oportunidad de poderse formar en cualquier profesión.

Por último, son muchas las posibilidades que brindan estos tipos de entornos convirtiéndose en un recurso muy útil para docentes y estudiantes, por ello, los docentes deben ser mediadores y orientadores del conocimiento, con la aplicación de las herramientas que se emplean como complementos en la enseñanza, se debe tener en consideración que estos entornos digitales no van a sustituir la explicación del docente dentro del aula. (Montenegro & Fernández, 2017)

Tipos de entornos digitales

Los entornos digitales de aprendizaje se los aplica a nivel escolar, tienen una diferencia mediante sus dimensiones tecnológicas, presentando beneficios de ayuda de forma distinta en cualquier actividad que se desee desarrollar. A continuación, se mencionan cuatro entornos digitales con mayor aplicación. (Montenegro & Fernández, 2017)

E-learning

Figura 1

E-learning



Nota. Demuestra mediante figura lo que es un E-learning, evidenciándose las diferentes actividades que se puede realizar en una computadora. Tomado de <https://fantactica.mx/7-puntos-para-elegir-proveedor-e-learning/>

El e-learning es un término de abreviatura en inglés, es el proceso que ayuda a la enseñanza y el aprendizaje de manera online o sea con la utilización del internet y la tecnología e-learning se la conoce como enseñanza virtual, educación en línea o a distancia.

Rodríguez., (2020) definen a E-learning, como una parte de la educación virtual que se ayuda con la tecnología utilizando métodos sincrónicos y asincrónicos para brindar información, manejando

también un medio de comunicación, sea el video sonido o imagen, inclusive permite la creación y mejora de materiales de presentación (p.15).

Blogs

Figura 2

Blogs



Nota. Demuestra mediante figura lo que es un blog educativo y su interacción con la educación. Tomado de <https://santos04orquidea.blogspot.com/2015/07/uso-educativos-del-blogs-finalidad-de.html>

Los blogs educativos son considerados como un sitio o página Web que han sido creadas con la finalidad de publicar información, artículos o contenidos que se actualizan de manera periódica, además, se los conoce como post que en español quiere decir publicaciones.

En la actualidad los blogs son creados de forma personal o grupal como una revista o artículo que se pueden encontrar en internet y tiene una gran credibilidad y gran cantidad de lectores y seguidores esto se debe a la calidad de la información que postean Educastur Blog, (2015), citado por Salazar & Ortega (2017), afirmando que: un blog, “es el sitio web utilizado de forma frecuente y actualizado, los contenidos aparecen de forma cronológica inverso, o sea, que los últimos aparecen primero. Estos están formados por textos, imágenes, elementos multimedia”. (p.2)

Redes sociales

Figura 3

Redes sociales



La Universidad para todos

Nota. La presente figura representa a cada una de las redes sociales y sus logotipos como Facebook, Instagram, X, You Tube. Tomado de: <https://proximahost.es/blog/principales-redes-sociales-negocio/>

Con el pasar de los años las redes sociales son una herramienta útil en todos los campos en especial, el educativo, este recurso a pesar de que permite enviar mensajes de manera instantánea y en tiempo real, además, acceder a imágenes, videos, audios, archivos y en especial realizar videoconferencias creando grupos de personas.

Celaya (citó en Beltrán, 2016), sostiene que: Con el paso de los años las redes sociales cambian su manera de utilizarlos, donde los usuarios pueden acceder a la información sobre todo tipo de productos o servicios. La comunicación online va a exigir a las empresas a que actualicen sus estrategias de comunicación y de marketing.

La sociedad está dispuesta a superar las barreras y no limitarse al momento de recibir la información de un determinado grupo o servicio, sino que, invitan a los usuarios a que formen parte de un proceso de promoción de sus productos aplicando las redes sociales.

Google Classroom

Figura 4

Google Classroom



Nota. La figura representa como encontrar en la web lo que es Google Classroom y su relación con la educación. Tomado de https://www.elespanol.com/elandroidelibre/aplicaciones/20170427/puedes-dar-clase-google-classroom-abierto/211729785_0.html

Google Classroom permite que los docentes creen sus propias experiencias de aprendizaje y que sean atractivas y que se las pueda personalizar, gestionar y medir. Esta plataforma pertenece al grupo de Google Workspace for Education, ayuda, además, a los docentes a que su impacto sea más relevante en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.



La Universidad para todos

Rol de los entornos digitales en el aprendizaje

Los cambios que ha experimentado la sociedad en sus diferentes ámbitos con la aplicación de la tecnología, y en especial el educativo. Mangisch & Mangisch (2020) afirman que: en los veinte años últimos, la tecnología sirvió para que se desarrollen muchos dispositivos electrónicos como computadoras, celulares, tabletas, permitiendo el acceso a la información inclusive desde cualquier lugar del mundo, desde luego debe existir una conexión con internet. Es importante que la utilización de la tecnología sea aplicada a la práctica docente, y que los estudiantes agilicen el desarrollo de sus habilidades y que el procesamiento de la información sea más eficaz, su búsqueda, selección y construcción.

En otras palabras, con relación a lo anterior podemos decir que, la utilización de las herramientas digitales sí apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante, y el docente junto al estudiante aprendan nuevas dinámicas e interactivas estrategias y puedan desarrollar su competitividad utilizando en las diversas actividades académicas (Cruz, 2019).

Además, todas las herramientas digitales son promotoras de la educación inclusiva, ya que son adaptables a diferentes estilos de aprendizaje y ayudan a que se desarrollen las habilidades técnicas y así enfrentar los desafíos de todo el camino estudiantil. La introducción a la tecnología dentro del campo educativo tiene que ser planificado de tal forma que promuevan las habilidades de resolución de problemas, el pensamiento crítico y con ello, la innovación y el aprendizaje significativo (Cruz & Hernández, 2021).

Moodle

Figura 5

Moodle



Nota. Moodle es un completo sistema para la creación y administración de cursos que sirven para mejorar el proceso de educación y que sea más interactivo. Tomado de:
<https://aulasmoodle.com/moodle/que-es-moodle/>



La Universidad para todos

Moodle, es el software que está diseñado para proporcionar ayuda a todas las personas que pertenecen al sistema educativo y que crean cursos en línea de gran calidad y con los entornos digitales. VLEs son llamados así a los sistemas de aprendizaje en línea o entornos virtuales de aprendizaje.

Moodle, es un acrónimo de Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, como característica, Moodle sobre otros sistemas es que está hecho en base a la pedagogía social constructivista, además, la comunicación tiene un espacio relevante en lo que es la construcción del conocimiento, presentando un objetivo, generando una experiencia enriquecedora en lo que es el aprendizaje.

Martin Dougiamas de Perth en Australia Occidental, fue el creador de Moodle, con el principal objetivo, la creación de un ambiente donde el centro del aprendizaje es el estudiante y cree su propio conocimiento, los cuales deben estar basados en habilidades más los conocimientos impartidos. Entorno de Aprendizaje Dinámico Modular Orientado, es lo que significa Moodle, la primera versión fue lanzada en 2002, siendo traducido a 75 idiomas y 260 000 usuarios registrados. Esta plataforma también se distribuye como un software libre con licencia GNU y relativamente es de fácil instalación.

Historia de Moodle

El pedagogo e informático Martin Dougiamas fue el creador de Moodle, procedente de la Universidad Tecnológica de Curtin en el departamento de administración, en Perth Australia. También, fundamentó su diseño en las ideas pedagógicas del Constructivismo, las mismas que se basaban en nociones que el conocimiento es construido por el estudiante partiendo de la modificación de los esquemas mentales previos incluyendo a la interacción del medio, en vez de ser transmitido sin cambios a partir de libros.

La plataforma Moodle ha tenido importantes cambios desde que fue creada, en las diferentes versiones que han ido apareciendo, esto es cada seis meses. A partir de 1999, Martin Dougiamas realiza un recorrido en la creación de diversos modelos que formarían la estructura de su trabajo *Improving the Effectiveness of Online Learning* (Mejorando la efectividad del aprendizaje a distancia). Tiene su primera publicación de Moodle en la Universidad de Curtin por parte de Peter Taylor en noviembre de 2001.



Moodle 1.0 fue liberado en agosto de 2002, en esa plataforma los usuarios intercambiaban opiniones mediante la creación de un nuevo foro, permitiendo traducir Moodle a diferentes idiomas y crear nuevos temas. Moodle con el pasar del tiempo ha tenido un gran crecimiento y ha llegado a hacer tema de debate en el 2004 en Oxford. Después de esto adquirió un interés mayor de parte de las compañías, quienes empezaron a realizar solicitudes para ser socios de Moodle.

Características de la plataforma Moodle

Moodle es considerado como aquel sistema para el aprendizaje en línea y gratuito que ayuda a los estudiantes a crear sus propios sitios web, posee cursos dinámicos que amplían el conocimiento en cualquier área, en cualquier momento y en cualquier lugar. Moodle llega a satisfacer las necesidades de cada individuo, esta plataforma contiene muchas características estándares.

Moodle posee algunas características importantes, entre ellas tenemos:

Posee una interfaz moderna y fácil de utilizar, está diseñada para ser receptiva y accesible, de fácil navegación el internet, en dispositivos de escritorio y móviles. Tiene un panel personalizado que organiza y permite ver los cursos de la plataforma que desee permitiéndole ver mensajes y actividades actuales.

Tiene herramientas y actividades colaborativas que permiten el trabajo y el aprendizaje mediante foros, chats, glosarios, y actividades de base de datos y más.

Presenta un calendario con las herramientas de Moodle que ayuda a que se mantenga actualizado el día y la hora, las fechas de entrega dentro del curso, reuniones de grupo y muchos otros eventos personales.

Tiene herramientas y actividades colaborativas que permiten el trabajo y el aprendizaje mediante foros, chats, glosarios, y actividades de base de datos y más.

Presenta un calendario con las herramientas de Moodle que ayuda a que se mantenga actualizado el día y la hora, las fechas de entrega dentro del curso, reuniones de grupo y muchos otros eventos personales.

Otra característica de Moodle es el monitoreo del progreso, donde los educadores y estudiantes realizan el seguimiento y progreso de sus tareas hasta llegar a la finalización, posee una gran variedad de opciones que permiten el avance y conocer el nivel del curso.



Funciones que permite realizar Moodle

La plataforma Moodle es el sistema de gestión de cursos, que ayuda a configurarlos, gestionar usuarios, administrar archivos, agregar curso con sus respectivas actividades, y a colocar calificaciones. Además, permite que se modifiquen algunos detalles del curso, asignar roles a usuarios, administrar y organizar archivos compartiendo la información, exponer cuestionarios en líneas y muchas funciones más.

Las ventajas y desventajas del uso del Moodle en educación

Modular Object Dynamic Learning Environment, que en español significa Moodle, que es el sistema de educación en línea que proporciona muchas ventajas, permite a los docentes de cualquier institución o rincón del mundo poder impartir actividades formativas sin la presencia de docentes y que los educandos compartan el mismo espacio, permitiendo la gestión de múltiples acciones académicas como si estuviera en el interior del aula de clases, permite realizar actividades al igual que evaluaciones, entregar tareas, subir archivos con contenidos, y utilizar las herramientas de comunicación en foros de discusión y chat, así mismo ayuda a que se visualicen videos entre ellos.

Moodle brinda algunas características y recursos como la edición de páginas de textos o páginas web, hipervínculos o enlaces a archivos, etiquetas o imágenes. En lo que respecta al desarrollo de la actividad brinda algunas alternativas como el trabajo individual y colaborativo. Las tareas y cuestionarios se presentan de manera individual, los chats, foros y consultas también se utilizan para la comunicación, en Moodle las lecciones pueden ser presenciales o virtuales (Ramírez & Aguilar, 2021).

Aprendizaje de Lengua y Literatura

Es conveniente en la presente investigación el análisis desde una mirada integral a la variable aprendizaje de Lengua y Literatura, resultando necesario la indagación sobre su etimología al igual que su definición conceptual.

Definición etimológica

Aprendizaje

Diccionario (2020), Define la palabra aprendizaje en: La palabra aprendizaje descende de latín *ppreliendis, apprehendere, apprendi, apprensum*, que significa etimológicamente, captar, aprisionar, apoderarse, entender, expresar, conocer. Todos estos términos están formados



por el prefijo ad que significa hacía, más prae que quiere decir antes, delante, y el verbo hendo el cual significa agregar o atrapar, luego se le agrega el sufijo aje el cual significa acción.

Se puede visualizar que la palabra aprendizaje desde la perspectiva etimológica mantiene una relación con la palabra aprender, esto significa la forma y la manera que tienen los niños al interiorizar los contenidos o sus vivencias que se presentan en el proceso dentro del salón de clases, por lo que se hace importante la didáctica y la metodología.

Lengua

Consultada la página “etimologiasdechile.com” (2020), la palabra lengua nace del latín lingua, guardando relación con el órgano que se utiliza para hablar y comer, por tal motivo el término lengua se lo relaciona con el idioma. Es importante recalcar que la lengua dentro del desarrollo social del ser humano es necesaria y se constituye como el pilar fundamental de la educación de niños y niñas.

Dentro de los procesos de educación es necesario resaltar el desarrollo de las habilidades de los estudiantes para ello se establecen las macros destrezas del área como son: Escuchar - hablar - leer - escribir, las mismas que deben ser trabajadas y desarrolladas de forma obligatoria en los procesos dentro del salón de clases.

Literatura

El diccionario “Definición.com” (2020), define la palabra literatura la cual proviene del latín litterae, evolucionando luego a literatura manteniendo un mismo significado, refiriéndose a las letras que semánticamente significan la formación de letras. La palabra literatura es referirse a la formación de letras por lo que es importante su aprendizaje dentro del proceso educativo del estudiante, siendo indispensable para desarrollar una correcta comunicación en su entorno.

Se debe resaltar el enfoque que en estos tiempos se le da a la enseñanza de la Literatura específicamente orientado al gusto estético, específicamente para el desarrollo de habilidades del pensamiento, el análisis, la síntesis y la argumentación.

Importancia de enseñar y aprender Lengua y Literatura.

En los últimos años la manera de enseñar Lengua y Literatura ha cambiado de manera significativa, en la actualidad se aplican para la enseñanza metodologías activas y participativas permitiendo a los estudiantes que construyan su propio aprendizaje, pero existen ciertos sectores que aún



mantiene el paradigma tradicional, donde la repetición y la memoria son esenciales en el aprendizaje, por lo que se aconseja un replanteamiento por parte del docente.

Cassany (2017), realiza un análisis que se relaciona a la enseñanza de Lengua y Literatura, donde la lengua ha construido un punto importante en los procesos educativos en el país, cambiando el enfoque que se ha dado a su tratamiento, por lo que es importante orientándola hacia el enfoque comunicativo.

Ampliando el comentario anterior, la importancia que tiene Lengua y Literatura y alejarla de la enseñanza tradicional de aprendizaje, orientado hacia una pedagogía activa y crítica, donde las destrezas y las habilidades que posee el estudiante y los desarrolle para una convivencia dentro de la sociedad.

Es importante este punto y aclarar que la lengua es concebida como una herramienta útil para la convivencia social por ello se debe realizar trabajos dentro del salón de clases que sean constructivos y significativos. Esto se puede lograr aplicando técnicas y estrategias para que los estudiantes desarrollen habilidades comunicacionales y así alejarlos de la enseñanza tradicional antigua en los establecimientos educativos.

Las habilidades cognitivas en el aprendizaje de Lengua y Literatura

Ramón, Ortega y Espinoza (2019), afirman que: “las habilidades lingüísticas consideradas también, actitudes del individuo deben ser orientadas al proceso de la información, mediante la utilización de la memoria, la atención, la percepción, la creatividad y el pensamiento analógico” (p. 131). Por ello, el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser desarrollado para mejorar el acto educativo mediante estrategias metodológicas activas, participativas y colaborativas.

Existen dos tipos de habilidades, las cognitivas y las metacognitivas:

Cognitivas: Atención, comprensión, elaboración, recuperación.

Metacognitivas: Capacidad lingüística, capacidad de atención, capacidad de abstracción, capacidad deductiva.

Macro destrezas presentes en Lengua y Literatura

Dentro de lo que es Lengua y Literatura se debe destacar que está constituida en un nivel máximo de pensamiento integrando destrezas de comprensión, producción y práctica de valores que se necesitan para el desarrollo integral del individuo. Por ello, es necesario que se analicen cada una de ellas con el fin que sean comprendidas en todos sus aspectos.



Para Cortés, J. (2019), citando a Romo (2015), sostiene que las macro destrezas señalan que escuchar y hablar son destrezas que el niño adquiere dentro de su entorno familiar y desde los primeros años de vida, en cambio, las destrezas de leer y escribir las inicia desde el primer día de clases. Esto se debe recordar en el momento en que se aplican estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Macro destreza de Escuchar

La macro destreza de escuchar la desarrolla el niño a lo largo de toda la vida y para lograrlo debe poner en marcha un proceso cognitivo donde construya e interprete el significado de lo que escucha.

Para Cevallos, Ramírez & Icaza (2015), afirman que la destreza de escuchar y su desarrollo se debe a que los elementos que interactúan tienen que ver con elementos pragmáticos, cómo son la intención del hablante y su contexto social desde el cual se habla, así como de los complejos procesos cognitivos asociados a él (p. 284).

Es necesario indicar que entre la macro destreza leer y escuchar se diferencia la una de la otra de manera sustancial, la primera puede mantenerse de manera impresa la segunda que es escuchar no lo puede hacer por ello este proceso implica ir generando significados a raíz de lo que se escucha sin volver a retroceder en el proceso.

Macro destreza de Hablar

Es lo que respecta a la macro destreza de hablar es necesario señalar que esta habilidad para comunicarse es aplicada por las personas como la manera de comunicar sus ideas, emociones, sentimientos y puntos de vista resultando necesarios para una convivencia armónica. Dentro de este contexto la comunicación es fundamental ya que para que se desarrolle esta destreza el emisor y receptor deben manejar un mismo código lingüístico que les permita entender el mensaje que se recibe.

Núñez (2015), citando a Sharma (2014), manifiesta que una de las mejores formas para hablar es ponerla en práctica, y así eliminar las inhibiciones que se presentan cuando se debe usar el lenguaje oral, por lo que se recomienda no balbucear y ser conscientes del ritmo que se posee (p. 21).

Macro destreza de Leer

Vásquez (2016), citando a Cassany, sostiene que la lectura forma parte de un proceso complejo de comprensión de textos, por lo que el lector debe seguir el proceso que esté compuesto por:



Prelectura, lectura y poslectura, a partir de estas tres fases el lector observa, analiza, infiere e interpreta el significado de lo que se encuentra en el texto, llegando inclusive a valorarlos.

Es necesario recordar que la lectura forma parte de un proceso interactivo entre el lector, el texto y el contexto, así los docentes dentro del salón de clases deben considerar que se requiere a estudiantes activos y participativos que sean capaces de construir significados, para ello es necesario motivar al estudiante y que el profesor genere el proceso de aprendizaje.

Macro destreza de Escribir

Dentro de una sociedad donde el conocimiento es la base esencial del desarrollo social, la escritura alcanza el primer lugar (Mediavilla, 2015). Por lo comentado anteriormente se debe señalar que dentro del proceso de aprendizaje los docentes tienen la obligación de trabajar desde una construcción compuesta por cuatro etapas que son:

1. Planificación,
2. Redacción
3. Corrección y
4. Publicación.

Vásquez (2016), citando a Cassany, afirma que la escritura es la manifestación del individuo en la actividad lingüística, donde se usa la lengua no solo para construir palabras según los contextos donde se den, sino que, debe saber interpretar de manera correcta la intención con que se utilizan.

Factores que influyen en el aprendizaje de la Lengua y Literatura

Chong (2017) afirma que en un artículo científico publicado con el título: “Factores que inciden en el rendimiento académico” señala que con el transcurrir del tiempo los procesos de enseñanza han sido afectados por factores diversos que parecen coincidir en aspectos como las relaciones familiares, el contexto social, el estado emocional y los factores tecnológicos, todo esto influye en el nivel de aprendizaje de los estudiantes (p. 97). Es necesario evidenciar que dentro del proceso de aprendizaje incide muchos factores tanto externos como internos, determinando así su nivel, por tal motivo dentro del presente trabajo de investigación es indispensable que se analicen alguno de ellos en función del aprendizaje de Lengua y Literatura.

1.4 Marco Legal

Desde el aspecto legal la investigación se basa en el Marco Legal Educativo que permite viabilizar la ejecución de la misma, por ello a continuación se detallan los aspectos jurídicos más relevantes.



Constitución de la República del Ecuador

El artículo 26 de la Constitución señala que: La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública...garantía de igualdad e inclusión social indispensable para el buen vivir.

Analizando lo establecido en el artículo 26 de la Constitución, se plantea que, la educación se convierte en el eje vertebrador de la sociedad ecuatoriana y por ello todos los procesos de investigación que estén centrados en el análisis de problemáticas que afecten este proceso de enseñanza deben ser considerados como prioridad, así como la pertinencia de ejecutar las estrategias metodológicas en el aprendizaje de la Lengua y Literatura, y esto se basa en los artículos 26 y 27 de la Constitución.

El artículo 27 de la carta Magna señala que: La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico en el marco del respeto a los derechos humanos al medio ambiente sustentable y a la democracia... de calidad y calidez, impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico...y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Como lo señala el artículo, la educación debe ser de calidad, orientada siempre al desarrollo de las competencias y habilidades que les permitan a las personas desenvolverse con éxito dentro de la sociedad, por ello la investigación que se realiza es pertinente por cuanto dentro de los objetivos planteados se señala la importancia de generar aprendizajes significativos en el área de la Lengua y Literatura.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

La investigación se sustenta desde el aspecto legal en la LOEI, considerando que este cuerpo normativo señala las políticas públicas del Estado Ecuatoriano en función del sistema de educación que se oferta en el país por ello se señalan los siguientes artículos de la ley que permiten factibilizar la investigación.

El artículo 3 de la Ley en su parte pertinente señala que son fines de la educación:

- b) El fortalecimiento y la potenciación de la educación para contribuir al cuidado y preservación de las identidades conforme a la diversidad cultural y las particularidades metodológicas de enseñanza desde el nivel inicial hasta el nivel superior, bajo criterios de calidad.



En este artículo la investigación se justifica plenamente considerando que al analizar la problemática centrada en el bajo nivel de aprendizaje de la Lengua y Literatura se pretende a través de la aplicación de los entornos mejorar el nivel académico de los estudiantes de séptimo grado, por lo tanto, se está fortaleciendo y potencializando una educación de calidad.

De la misma manera, el artículo 22 de la citada Ley en el literal f), establece que:

Es un deber de la Autoridad Educativa Nacional desarrollar y estimular la investigación científica, pedagógica, tecnológica y de conocimientos ancestrales en coordinación con otros organismos del Estado.

Como se puede observar la investigación sobre las estrategias metodológicas y su incidencia dentro del aprendizaje de la Lengua y Literatura está sustentada de manera categórica en el Marco Legal Educativo del Ecuador.

1.5 Criterios de posición que asume el investigador.

Muchos son los trabajos que se han realizado sobre la problemática que se presenta sobre los entornos digitales y cómo puede ayudar al aprendizaje de Lengua y Literatura, donde además el docente debe conocer herramientas que se encuentran en la web para desarrollar una enseñanza más dinámica y donde los estudiantes se sientan entusiasmados por aprender. El Ministerio de Educación ha determinado la necesidad imperiosa que las instituciones educativas dentro de sus planes integren un área que permita enseñar las nuevas tecnologías, y que permita que el estudiante avance de manera positiva en su aprendizaje, ya que estas herramientas brindan muchas oportunidades para aprender.

Los entornos digitales sirven para el desarrollo de cualquier actividad que el docente envíe al estudiante, y que promueve su aprendizaje autónomo, estas herramientas transforman la educación como un sistema de información, como un recurso digital y de comunicación, siendo el estudiante el propio responsable de crear su aprendizaje. Montenegro y Fernández (2017), indican que un entorno digital es un canal de comunicación donde el proceso de enseñanza-aprendizaje brinda una gestión ya establecida y en que hay una interacción de diversas informaciones que se descargan. Umberto Eco: fallecido escritor italiano también abordó el tema de los entornos digitales en su trabajo "Obra abierta" ("Opera Aperta"), donde discute cómo la tecnología y los medios de comunicación están influyendo en la creación y la interpretación de la obra de arte en general. Aunque su enfoque no se centra específicamente en la Lengua y la Literatura, sus ideas



sobre la apertura de la obra de arte al participante pueden aplicarse al análisis de cómo los entornos digitales están cambiando la forma en que se produce y se consume la Literatura.

Clay Shirky: Examina cómo la tecnología digital está transformando la forma en que nos organizamos, compartimos información y colaboramos en línea. Sus análisis sugieren cómo estos cambios en la interacción social y la participación en línea pueden afectar la producción y la recepción de la Literatura, así como el uso del lenguaje en entornos digitales.

Los entornos digitales tienen una influencia significativa en el uso, la evolución y la percepción de Lengua y Literatura. Los cambios en la comunicación escrita son parte de las influencias de los entornos digitales alterando su forma en que las personas se comunican por escrito, las redes sociales, los mensajes de textos y los correos electrónicos han introducido nuevas formas de expresión como abreviaturas, emojis y memes que pueden influir en la Ortografía, Gramática y el estilo.

Aunque los entornos digitales ofrecen numerosas oportunidades para la Lengua y la Literatura, también plantean desafíos y riesgos, como la desinformación, la pérdida de privacidad y la disminución de la calidad del lenguaje escrito debido a la informalidad y la rapidez de la comunicación digital. También, son herramientas que sirven para mejorar la educación, pues, mejoró la calidad de vida, además, se han incrementado nuevos entornos incluyendo los hogares, oficinas, empresas y establecimientos educativos. Guardia, (2007), manifiesta que los entornos digitales son considerados como una pizarra y las pantallas de proyección donde el docente presenta contenidos, que son reemplazados por la pantalla de un monitor. Los libros y los documentos se reflejan en la pantalla como un documento digital, los que deben ser abiertos por la aplicación informática correspondiente. Moral & Rodríguez (2008), afirman que los entornos digitales son un sistema restringido acceso e identificado que incluye algunas funciones necesarias para mejorar el proceso de aprendizaje.



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

2.1 Conceptualización y Operacionalización de las variables y categorías

Variable independiente

Entornos digitales

Herrera, (2014), indica sobre el recurso digital como un instrumento que puede utilizarse dentro del proceso de enseñanza aprendizaje con el objetivo de mejorarlo, ya sea un periódico, un libro, un programa de televisión, un mapa, una foto, una canción, un juego, una unidad didáctica, un video, etc., y todo trabajo que haya sido elaborado con el fin de apoyar las actividades de enseñanza y además, facilitar el aprendizaje.

Variable dependiente

Aprendizaje de Lengua y Literatura:

Cassany (2017), quien al hacer un análisis sobre la enseñanza de Lengua y Literatura indica: La enseñanza de la lengua siempre se ha constituido en un punto importante dentro de los procesos educativos en el país, esta situación no ha cambiado lo único que cambió fue el enfoque que se ha dado a su tratamiento por ello es indispensable orientarla hacia el enfoque comunicativo. (p. 84).



2.2 Operacionalización de las variables

Tabla 3

OBJETIVO	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
Determinar la importancia de los entornos digitales para que el aprendizaje sea significativo en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de 7mo. Grado de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”.	Variable independiente: Entornos digitales	Características de los entornos digitales Tipos de entornos digitales Moodle	Importancia Interactividad Multimedialidad Accesibilidad Conectividad Seguridad E-learning Blogs educativo Redes sociales Google Classroom Moodle Historia Características Funciones Ventajas y desventajas	Técnica: Encuesta Guía de observación Entrevista Instrumento: Cuestionario
Fortalecer el aprendizaje de Lengua y Literatura mediante la aplicación de herramientas digitales para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de 7mo.	Variable dependiente: Aprendizaje de Lengua y Literatura	Definición etimológica Las habilidades cognitivas en el aprendizaje de Lengua y Literatura Macrodestrezas presentes en Lengua y Literatura	Aprendizaje Lengua Literatura Cognitivas Metacognitivas Macro destreza de escuchar Macro destreza de hablar Macro destreza de leer Macro destreza de escribir	Técnica: Encuesta Guía de observación Entrevista Instrumento: Cuestionario

Elaboración propia: Aracelly Delgado y Mayra Intriago



La Universidad para todos

2.3 Enfoque de la Investigación

Se presenta un enfoque cuantitativo, Souza (2015), sostiene que este método hace una manifestación sobre una filosofía determinista sobre el pensamiento post positivista. El trabajo presenta una investigación no experimental, indica que es aquella donde se establece que la recolección de datos directamente desde los mismos sujetos de investigación o de la realidad donde se suscitan los hechos sin que estos sean manipulados, o sea, que el investigador puede obtener la información, pero, sin alterar las condiciones existentes, por ello se la considera investigación no experimental Arias (2012).

Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, (2014), afirman que este tipo de investigación está representada por una diversidad de procesos sistemáticos, empíricos y críticos, permite la recolección de datos y luego un análisis, realizando una inferencia el cual es el resultado de toda la información recabada, logrando que se comprenda de mejor manera el fenómeno en estudio.

2.4 Alcance de la investigación

Mientras existan los problemas de aprendizaje de Lengua y Literatura relacionados con el desconocimiento de los entornos digitales, el impacto en el rendimiento de los estudiantes será un gran problema. El objetivo del presente estudio es informar sobre los cambios en el proceso de aprendizaje de los estudiantes debido a que no se utilizan los entornos digitales.

El alcance de la presente investigación se limita a 87 participantes con los que se contactará utilizando una encuesta. El presente trabajo durará un tiempo aproximado de 2 meses y concluirá con la aplicación de la propuesta, lo que va a permitir conocer el avance de los estudiantes sobre los entornos digitales.

2.5 Declaración y justificación del tipo de investigación

En lo que respecta al tipo de investigación el proyecto está desarrollado bajo un enfoque mixto, o sea, es cuali-cuantitativo, ya que permite medir la variable por medio de la aplicación de un instrumento llamado encuesta, además, presenta un tipo de investigación descriptiva pues exhibe una muestra. Tamayo (2003) manifiesta sobre el método de investigación científico, “se basa en el procedimiento general basado en el consentimiento científico”. Toda investigación con enfoque



mixto, está desarrollado bajo una combinación de componentes cuantitativos y cualitativos en el mismo estudio.

También, se presenta una investigación transaccional permitiéndose recolectar los datos en el mismo procedimiento, esto es en un tiempo único. Presenta un propósito como es describir las variables y analizar sus incidencias e interrelación en un tiempo específico.

Hernández (1988). Este diseño es el más utilizado en los trabajos de investigación, define una estrategia que incluye una diversidad de diseños, sin embargo, presentan un carácter transversal que conlleva a compartir algunos supuestos, objetivos y aspectos metodológicos, permitiendo un tratamiento unido.

Se ha establecido una investigación de campo, la información se ha recabado dentro de la institución educativa, esto es en la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”. Se presenta un perfil explicativo, exploratorio y bibliográfico. Dentro de la unidad educativa se aplicó la investigación de campo, pero, en primer lugar, se realizó una observación evidenciando el desempeño de los estudiantes, además, se realizaron diálogos con la autoridad, docentes y a los estudiantes se les aplicó una encuesta, y así se pudo determinar las causas principales donde está enfocado el trabajo de investigación. Campos (2007), “la investigación de campo permite obtener los datos en el lugar teniendo como fuente la naturaleza o la sociedad, el investigador busca su objeto de estudio y obtener la información necesaria” (p. 17).

Para la recolección de datos fue necesario aplicar técnicas e instrumentos como la encuesta, que es la técnica que tiene como instrumento un cuestionario. Oceda (2000). Se utilizó la escala de Likert, que se considera una herramienta de medición, que permite medir las opiniones de los encuestados, determinando el mejoramiento de la investigación.

2.6 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Para el desarrollo del presente trabajo se aplicarán métodos de investigación teóricos, empíricos y estadísticos.

Métodos teóricos

Estos métodos describen las relaciones esenciales del objeto de estudio que de forma directa no se observan, siempre que cumplan con la construcción del conocimiento facilitando la interpretación conceptual de los datos empíricos, y el desarrollo de las teorías. En el desarrollo de la investigación se aplicó el método inductivo-deductivo, el cual se conforma por los procedimientos inversos:



Inducción es una forma de razonar en como pasa el conocimiento de casos particulares a conocimiento más general, reflejando lo que hay en común en los fenómenos individuales.

Métodos empíricos

Quinde & Quizhpi, (2016), “se caracteriza por poseer una serie de procedimientos prácticos con el objeto y los medios de investigación permitiendo revelar características fundamentales y relaciones esenciales, siendo accesibles a la contemplación sensorial” (p. 75). El presente trabajo fue elaborado aplicando el método empírico, el cual proporciona una herramienta de estudio que es la encuesta, que fue dirigido a los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”. con la finalidad de obtener resultados.

Métodos estadísticos

Son aquellas herramientas que facilitan el análisis de los datos que son recabados a una muestra representativa, buscando explicar de cierto modo las dependencias de un trabajo.

En el presente proyecto se aplicaron métodos estadísticos como la observación, la entrevista, que cuenta con una encuesta formada por un cuestionario de nueve preguntas estructuradas.

2.7 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

Encuesta

Este instrumento permite que se obtenga información de un grupo que forma parte de la población. González y Barahona (2019), afirman que la encuesta es: “instrumento e investigación que ayuda a la obtención de la información a personas encuestadas mediante un cuestionario” (p. 3).

Cuestionario

El cuestionario está identificado como una herramienta muy sencilla, que forma parte de la encuesta y está formado por un número de preguntas que se relacionan con las variables en estudio. Está ajustado a la población de estudio y modificado de acuerdo a las preferencias y al lenguaje manteniendo una visión integradora que facilite conocer un panorama. López & Fachelli, (2015), afirman que el cuestionario “es el instrumento que sirve para recoger datos por medio de preguntas elaboradas previamente de manera sistemática y ordenada y donde se consignan las respuestas por medio de un sistema establecido de registro sencillo” (p. 23). La encuesta al igual que el cuestionario es el instrumento encargado de recabar información a los docentes de séptimo de básica de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango” y conocer sus criterios sobre los entornos digitales y su incidencia en el área de Lengua y Literatura.



Escala de Likert

Matas, (2018), “escala de Likert es el instrumento donde el encuestado tiene que indicar su acuerdo o desacuerdo sobre una afirmación, ítem o reactivo, esto se desarrolla por medio de una escala ordenada y unidimensional” (p. 2). Este tipo de escala que se valida y constituye un instrumento para obtener datos relativos a una investigación. La escala de Likert es la herramienta que ayuda a medir las opiniones del encuestado y será utilizado en el presente trabajo para determinar el mejoramiento de la investigación.

Guía de Observación

En la realización del presente proyecto se inicia con la observación en la institución educativa involucrando a la población en estudio, evidenciándose aspectos que se relacionan con el fenómeno en estudio. Se aplica la observación directa experimentando las situaciones que se conectan con el problema desde un contexto de estudio en el cual se realizaron apuntes de todo lo presenciado. Dentro de la observación directa se tomó en cuenta aspectos observados por otros investigadores en trabajos similares.

Guía de Entrevista

La entrevista es aplicada a la autoridad de la institución y a los docentes, de esta manera conocer sus criterios sobre las variables en estudio, cómo son los entornos digitales y su influencia sobre el área de Lengua y Literatura.

2.8 Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo

Población

Hace referencia a la totalidad del grupo de personas que intervienen en el fenómeno de estudio y está delimitado por un universo. La población de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango” está compuesta como se indica en la tabla No. 4

Tabla 4

Población de la UE. “Dolores Cacuango”

POBLACIÓN	CANTIDAD
Autoridades	2
Docentes	5
Estudiantes	80



Nota: La presente tabla presenta la población de la UE. “Dolores Cacuango”, que está compuesta por 2 autoridades, 7 docentes y 40 estudiantes que pertenecen a 7mo grado de básica. Datos tomados de la UE. “Dolores Cacuango” (2023).

Muestra

La muestra extraída de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango” corresponde al séptimo año de básico paralelo A y B, más la docente tutora, resultando 87 participantes aplicando las técnicas de recolección de datos. La población es una muestra significativa ya que no supera las 500 personas.

Tipo de muestreo

En el trabajo investigativo se aplica la muestra no probabilística que es aquella técnica de muestreo donde el investigador escoge muestras basadas en un juicio subjetivo en lugar de realizar una selección al azar, esta técnica es más utilizada en estudios exploratorios como la encuesta piloto, que es más pequeña. El muestro probabilístico es utilizado donde es imposible extraer un muestreo probabilístico aleatorio, esto es debido al tiempo o costo.

2.9 Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.

Las técnicas estadísticas a aplicar en el presente proyecto son las siguientes:

Análisis de datos: Es una técnica que ayuda a realizar un análisis estadístico de los datos recabados sobre las variables en estudio, es un análisis progresivo que da resultados reales para luego ser interpretados, estos datos se exponen en tablas y gráficos estadísticos. Esta información se recaba aplicando la encuesta.

Tablas estadísticas: Estas tablas permiten que se observe de forma resumida los resultados obtenidos en la aplicación de la encuesta, que fueron desarrollados por los encuestados, en este caso los docentes. Las tablas estadísticas son un instrumento indispensable para que se puedan exponer resultados de una investigación, evidenciando así los estados numéricos establecidos después del proceso de composición estadística.



Histogramas: Están representados por gráficos estadísticos que se utilizan para evidenciar los datos estadísticos recogidos mediante la encuesta y sirven para demostrar de manera estadística los resultados.

2.10 Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación

En el presente trabajo de investigación se presenta la descripción de las diferentes etapas de estudio que permiten el correcto desarrollo del mismo, además, la aplicación de procedimientos metodológicos de acuerdo a la etapa, por medio de una explicación de cada una de estas etapas se llegan a precisar los instrumentos que se utilizaron en cada una de ellas.

Dentro de la etapa inicial se considera la investigación bibliográfica que se sustenta en la fundamentación teórica, la misma que se inicia por medio de una revisión de la literatura que consiste en detectar y consultar bibliografías y materiales útiles que están en la web, y así precisar el objetivo del estudio.

Una segunda etapa es la de diagnóstico que se la desarrolló mediante una observación minuciosa a los entornos digitales que pueden influenciar de manera positiva sobre el área de Lengua y Literatura, esta etapa propicia una nueva revisión de las teorías sobre las estrategias seleccionadas para establecer un mejor nivel de dominio, luego se procedió a la explicación de los niveles de desarrollo y los indicadores que permitieron identificar los aprendizajes asimilados por los estudiantes.

Durante el desarrollo de la entrevista se elaboró un banco de preguntas que permitió conocer algunas debilidades de los docentes sobre los entornos digitales y el área de Lengua y Literatura. La ejecución de la entrevista a las autoridades de la institución tuvo una duración de 40 minutos donde se puede poner todos los criterios frente a la problemática en estudio y asumir su compromiso de ayudar a que este mejore.

Etapas de diagnóstico inicial

Todo trabajo de investigación se lo desarrolla siguiendo una diversidad de pasos, los cuales culminan con la búsqueda de una solución al problema encontrado. La problemática encontrada en la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”, es el poco o nada de conocimientos sobre los entornos digitales y su aplicación en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura.



Se inició con una observación metódica de los estudiantes y su desempeño en el aula, además, se apreció que los docentes no utilizan las herramientas tecnológicas al momento de impartir sus clases, lo que se refleja en el bajo rendimiento de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura y la falta de conocimientos sobre las herramientas de la Tecnología de la Información y la Comunicación de parte de los maestros, se solicitó a la autoridad del plantel que permita realizar el proyecto para obtener el título de Magíster en Pedagogía en Entornos Digitales, y así contribuir al desarrollo profesional de los docentes y el aprendizaje de los estudiantes.

Después de haber obtenido el respectivo permiso de la autoridad de la institución educativa, se procede a buscar los antecedentes que conllevan al problema y de esta forma poder solucionarlo. Se plantearon objetivos tanto general como específicos que apuntan a mejorar el rendimiento de los educandos de séptimo grado en el área de Lengua y Literatura.

A continuación, se buscó la información importante basada en las dos variables que intervienen en el proyecto de investigación, mediante un recorrido por la web, las variables consideradas son los entornos digitales y el aprendizaje de Lengua y Literatura. Para tener mayor información y específica se realizó una encuesta a los estudiantes para conocer el respectivo criterio sobre las variables en estudio.

Después de haber recabado la información mediante la aplicación de la encuesta, los datos se ubicaron en tablas y se realizó el respectivo análisis y sus gráficos respectivos, esto permitió buscar una solución, o sea una propuesta, la cual debía estar basada en un entorno digital, el mismo que debía ser compartido con los docentes para que tengan más conocimientos sobre el tema y puedan aplicarlos en su salón de clases y orientar a sus estudiantes sobre el uso de los entornos digitales y sus ventajas.

2.11 Modelación de la propuesta

La propuesta se inicia tomando en consideración el análisis de la encuesta realizada a los docentes, frente a esta problemática se establece la utilización de la plataforma Moodle, donde se va a trabajar con los estudiantes y puedan interesarse y mejorar el rendimiento en el área de Lengua y Literatura.

La etapa inicial de la propuesta está basada en la búsqueda de una herramienta que permita a los docentes el manejo de los entornos digitales y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura, ello conlleva a optar por la plataforma Moodle que es un



software diseñado para proporcionar ayuda a todas las personas que pertenecen al sistema educativo y que creen cursos en línea de calidad.

Se escogió Moodle ya que es considerado como un sistema para el aprendizaje en línea y gratuito que ayuda a los docentes a crear sus propios sitios web, se puede trabajar con cursos dinámicos que amplían el conocimiento en cualquier área, en cualquier momento y en cualquier lugar. Moodle llega a satisfacer las necesidades de los estudiantes y esta plataforma contiene muchas características estándares.

Para ingresar a la plataforma Moodle es importante crear una cuenta donde se debe ingresar los datos y así poder iniciar sesión en dicha herramienta. Después de haber iniciado sesión va a aparecer un interfaz con clases interactivas, tareas, videos y actividades para mejorar el rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura.

Dentro de la justificación se indica que la utilización de las herramientas tecnológicas en especial, los entornos virtuales permiten el desarrollo de un nuevo aprendizaje donde el estudiante de manera interactiva puede llegar a crear sus propios conocimientos, está diseñada de forma sencilla y se convierte en una herramienta de gran utilidad para crear un ambiente motivador que permita la optimización, el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes, las cuales están dentro del área de Lengua y Literatura.

El objetivo de la propuesta es la de “Fortalecer los conocimientos de los docentes mediante el uso de la plataforma Moodle para establecer un entorno virtual y mejorar el rendimiento académico de Lengua y Literatura en los estudiantes de 7mo. grado EGB”.

En lo que respecta al desarrollo de la propuesta se inicia estableciendo cómo se ingresa a Google y luego a la plataforma Moodle, esta nos da una bienvenida, solicitando un usuario y clave con los que, nos permite ingresar a la página EVA LIT donde se da inicio al paseo por el área de Lengua y Literatura.

Aparece un índice donde se evidencian el Objetivo General, específicos y Descripción. A continuación, nos vamos a encontrar con las actividades que se han colgado en la plataforma que están organizadas en unidades interactivas. La propuesta está dirigida de manera directa a los estudiantes de séptimo para que mejoren el aprendizaje de Lengua y Literatura.



2.12 Etapa de validación

La etapa de validación es crucial para asegurarse que las conclusiones y recomendaciones derivadas del proceso de diagnóstico inicial sean precisas, relevantes y viables.

Se inicia revisando los hallazgos y conclusiones obtenidas durante el proceso de diagnóstico inicial, para luego asegurarse que se comprende completamente los datos recopilados y el análisis realizado para llegar a esas conclusiones. Luego se verifica la precisión y la confiabilidad de los datos utilizados en el diagnóstico inicial. Esto implica la revisión de fuentes de datos, la comparación con datos independientes o la realización de controles de calidad adicionales.

Se procede a consultar a las partes interesadas relevantes para validar las conclusiones y recomendaciones, incluyendo a expertos en el campo, u otras partes interesadas clave que puedan ofrecer perspectivas adicionales o validar los hallazgos. Si surgen preguntas o preocupaciones durante el proceso de validación se realiza un análisis adicional según sea necesario para abordar esas inquietudes. Esto puede implicar la recopilación de datos adicionales o la aplicación de diferentes métodos de análisis.

La evaluación es la viabilidad de las recomendaciones propuestas durante el diagnóstico inicial considera factores como los recursos disponibles, las limitaciones organizativas y las restricciones externas que puedan afectar la implementación de las recomendaciones.

Es necesario, que se comuniquen los resultados del diagnóstico final a todas las partes interesadas relevantes. Esto puede implicar llevar a cabo presentaciones formales, reuniones informativas, o la distribución del informe final a través de medios apropiados y así desarrollar un plan detallado para implementar las recomendaciones finales. Esto puede incluir la asignación de responsabilidades, la programación de actividades y la asignación de recursos necesarios.

2.13 Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial

La etapa de diagnóstico es el primer paso que se da para la realización del trabajo de investigación, por lo cual, se aplicó la observación realizando el ingreso a las aulas de clases para verificar el desempeño del docente con respecto a las herramientas tecnológicas y su aplicación en el proceso de enseñanza en el área de Lengua y Literatura.

Según la observación, se evidencia que los docentes desconocen de los entornos digitales, solo utilizan plataformas donde ya están las actividades propuestas, (véase Anexo 1). En cambio,



Moodle permite al docente que incluya información, tareas, gráficos, videos y demás, también, agregar tareas y luego revisarlas para asignarles una calificación, esta parte es la más compleja (véase Anexo 1).

De igual manera, se evidenció que los estudiantes no utilizan muy bien la computadora, y desconocen de las plataformas educativas, ya que muchos de ellos solo visitan páginas de juego o las redes sociales, (véase Anexo 1). Se debe recalcar que algunas plataformas solicitan un usuario y una contraseña para poder acceder, Además, algunas familias no poseen una señal de internet que les permita navegar sin inconvenientes.

Se observó que las clases son desmotivadas y muy aburridas, y el estudiante pierde el interés por aprender, el docente no aplica ninguna estrategia donde se utilicen los entornos digitales para enseñar Lengua y Literatura, (véase Anexo 1).

Al ser las clases anacrónicas, el estudiante no se interesa por aprender y su rendimiento se verá afectado por lo que obtendrá un promedio bajo, que no representa su verdadero aprendizaje. Cabe destacar que el docente está predispuesto a aprender y a utilizar los entornos digitales, en especial la plataforma Moodle, y de esta manera incentivar a los estudiantes a mejorar el aprendizaje en Lengua y Literatura. De esta forma el docente podrá concretar su propio aprendizaje.

En esta etapa, se evidenció que los estudiantes no saben manejar las herramientas tecnológicas al momento de realizar alguna tarea, (véase Anexo 1); por lo que en las clases se sienten con poco interés para trabajar, tampoco, desconocen la plataforma Moodle, ya que solo trabajan con juegos interactivos, dentro del salón de clases no utilizan los recursos digitales para desarrollar o construir contenidos digitales. Los estudiantes, además, no interactúan con los compañeros, ya que, no utilizan videos conferencias ni chat.

Dentro del análisis están los resultados de la encuesta y la entrevista. La encuesta realizada a los docentes de séptimo grado de la Unidad Educativa Fiscal Dolores Cacuango, la misma que después de haber realizado el análisis, evidenció el desconocimiento de las diferentes herramientas tecnológicas como computadora, laptop y el internet, además, poco conocimiento sobre los entornos digitales como herramienta útil para el desarrollo de las clases para que se vuelvan más motivadoras, (véase Anexo 2).

Dentro del análisis, también se conoció el criterio de los docentes sobre los entornos digitales que utilizan dentro del aula, los cuales van a permitir al estudiante que construya sus propios saberes,



utilizando las videoconferencias y chats para comunicarse con sus compañeros y así, motivar a los estudiantes a continuar con su aprendizaje para mejorar el rendimiento académico en Lengua y Literatura, (véase Anexo 2).

Según el análisis de la encuesta realizada a los estudiantes se evidenció que están de acuerdo en que los entornos digitales sí los ayuda a mejorar el rendimiento de Lengua y Literatura, ya que sus clases son más interesantes, y luego que aprendan a utilizar las herramientas tecnológicas sus actividades las desarrollarán en menor tiempo, (véase Anexo 2). Además, el desconocimiento de la plataforma Moodle les ocasionaría un poco de inconvenientes, pero, con la ayuda y orientación del docente la podrían manejar fácilmente, ya que esta herramienta les permitiría interactuar entre pares para llegar a crear sus propios conocimientos en Lengua y Literatura, (véase Anexo 2).

Análisis de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de 7mo. año EGB de la Unidad Educativa Fiscal Dolores Cacuango

1.- ¿Cuenta con los medios disponibles como una computadora, laptop y acceso a internet en la institución educativa?

Tabla No. 5

Medios disponibles

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	5	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		5	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaboración propia: Aracelly Delgado y Mayra Intriago

Análisis: En la presente tabla se evidencian que el 100% de los encuestados esto es los 5 docentes, consideraron estar de acuerdo en que no cuentan con computadora, ni laptop, mucho menos

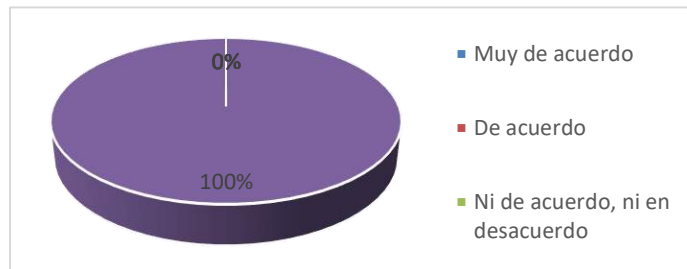


La Universidad para todos

cuentan con una línea de internet, por lo que no pueden trabajar con los entornos digitales para mejorar el rendimiento de los estudiantes.

Figura No. 6

Medios disponibles



Nota: En el gráfico se evidencia el porcentaje que refleja donde los encuestados manifiestan que no tienen equipo tecnológico ni internet.

3.- ¿Los entornos digitales utilizados por el docente en el aula virtual son motivadores?

Tabla No. 7

Entornos digitales son motivadores

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	1	20%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	4	80%
	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		5	100%

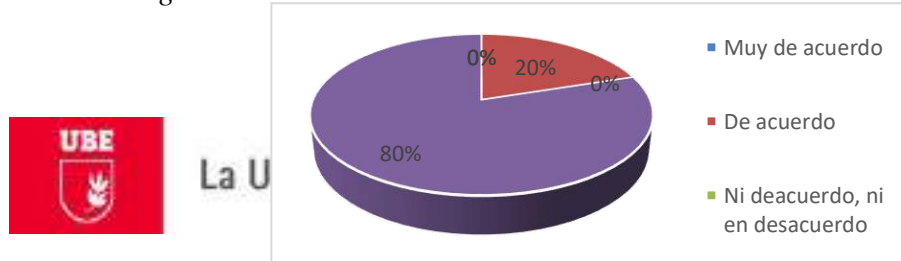
Fuente: Encuesta a docentes

Elaboración propia: Aracelly Delgado y Mayra Intriago

Análisis: En la presente tabla, de acuerdo a la encuesta los docentes representados por el 20% indicaron estar de acuerdo, o sea, sí utilizan los entornos digitales, el 80% esto es 4 docentes indicaron que no aplican en el aula los entornos digitales, por lo que sus clases en ocasiones se tornan anacrónicas.

Figura No. 8

Entornos digitales son motivadores



Nota: En el gráfico se puede evidenciar los porcentajes de los encuestados que sí aplican y no aplican los entornos digitales haciendo las clases motivadoras.

9.- ¿El docente motiva y orienta a los estudiantes para continuar con el aprendizaje de los entornos digitales y mejorar Lengua y Literatura?

Tabla No. 13

El docente motiva y orienta a los estudiantes

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	5	100%
	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		5	100%

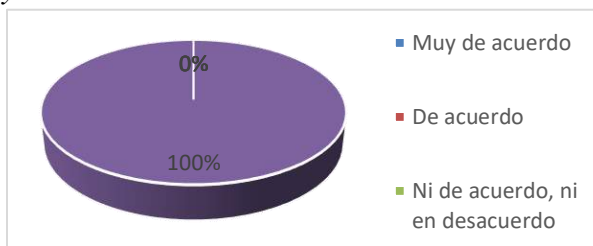
Fuente: Encuesta a docentes

Elaboración propia: Aracelly Delgado y Mayra Intriago

Análisis: En la presente tabla se observa que los docentes encuestados en un porcentaje del 100% o sea, los 5 docentes están en desacuerdo e indicaron que en lo que respecta a los entornos digitales motivan a sus estudiantes a que continúen su aprendizaje y mejoren en el área de Lengua y Literatura, pero como no cuentan con los recursos dentro de la institución los estudiantes se sienten desmotivados.

Figura No. 14

El docente motiva y orienta a los estudiantes



Nota: En el presente gráfico se evidencia el porcentaje del 100% donde los docentes por la falta de computadoras e internet en la institución se evidencia una desmotivación por parte de los estudiantes.



La Universidad para todos

CAPÍTULO III: Modelación de la propuesta al problema

Introducción

La presente propuesta cuyo título es: “EVALIT: Aula virtual de Lengua y Literatura para séptimo grado”, presenta como objetivo, mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de Séptimo grado de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”. Se ha observado que los estudiantes presentan inconvenientes en el aprendizaje del área mencionada, esto se debe a la falta de herramientas tecnológicas en la institución y a una red de internet, lo que hace que el trabajo del docente y de los estudiantes se vea limitado.

Para poder resolver la problemática de la institución, la propuesta es aplicar las herramientas tecnológicas específicamente MOODLE como una solución innovadora. Esta plataforma se utiliza para el aprendizaje combinado, la educación a distancia, el aula invertida y otros esquemas de aprendizaje en línea en escuelas, universidades, lugares de trabajo y otros sectores. Se puede usar para crear sitios web personalizados con cursos en línea y permite complementos de origen comunitario.

Mediante la plataforma Moodle, se desea motivar y estimular el interés de los estudiantes de Séptimo grado de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”, facilitando el aprendizaje de Lengua y Literatura y fomentando una participación activa durante su proceso de enseñanza-aprendizaje. La mencionada institución educativa se presenta como el escenario principal donde se desarrolla esta propuesta, además, promueve la colaboración entre los docentes, estudiantes y la comunidad educativa.

En la presente propuesta, se detallará toda la metodología a seguir, un cronograma de ejecución y criterios de evaluación, además se va a considerar las limitaciones y delimitaciones que puedan incidir en la exitosa implementación de la propuesta. La exposición de los resultados es fundamental para poder compartir todo lo aprendido y existan unas buenas prácticas con los compañeros docentes y algún profesional que colabore en el proceso de aplicación de las herramientas digitales.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general de la propuesta



Fortalecer los conocimientos de los estudiantes mediante el desarrollo de las actividades interactivas del aula virtual EVALIT en la plataforma Moodle para mejorar el aprendizaje y rendimiento académico de Lengua y Literatura en el grupo de 7mo. grado EGB.

Objetivos específicos de la propuesta

- Diagnosticar las diversas causas que reflejan un bajo proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de séptimo grado de EGB.
- Incentivar la implementación de los entornos digitales en clases.
- Enumera ventajas que se presentan al utilizar las herramientas digitales en las clases de Lengua y Literatura.

Fundamentación de la propuesta

El aula virtual con la aplicación de Moodle, es aquel recurso didáctico tecnológico que se sustenta en ciertas prácticas constructivistas, bien organizadas, así lo sostiene Sánchez (2020) brindan un trabajo colaborativo entre los estudiantes, considerando sus vivencias y experiencias, desarrolladas en su entorno cultural y social. Así mismo, Guerra (2020), el constructivismo establece relaciones teóricas como son el aprendizaje significativo y conectivismo, utilizando métodos, técnicas y recursos tecnológicos ayudando a la formación del estudiante dentro del contexto actual.

La siguiente propuesta se realizará en la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”, de la ciudad de Guayaquil y se desarrollará considerando los resultados de la encuesta y la entrevista a la autoridad de la institución, evidenciando de esta manera las falencias en el aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado en el área de Lengua y Literatura.

Para mejorar el rendimiento de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura, se tiene la información precisa y sistemática sobre estrategias y poder potenciar las actividades y conceptos de la materia antes mencionada, así como, el desempeño de la interacción y la comunicación.

Características de la plataforma Moodle

Para que el docente enseñe y el estudiante de séptimo grado aprenda Lengua y Literatura, se propone la utilización de la plataforma Moodle, un aula virtual el mismo que se basa en la utilización de herramientas tecnológicas, incluyen, además, otras herramientas como son YouTube, Educaplay, ideales para un aprendizaje dinámico e interactivo. Así mismo, se utilizan



videos alojados en ciertas plataformas como son los tutoriales, que ayudan a la explicación de ciertos contenidos.

Además, se presentan juegos donde se permite al estudiante hacer uso de su creatividad, productividad, socialización y la lúdica. Todas estas herramientas permiten desarrollar prácticas constructivistas aplicando la interactividad que se genera en las diversas tareas que debe realizar el estudiante. Es importante y necesario que la plataforma Moodle, se llegue a convertir en un entorno de aprendizaje para una participación activa, y de esta forma atender las necesidades, la diversidad y la inteligencia múltiple de los dicentes.

Es muy importante la aplicación de las herramientas tecnológicas, que se base en la conectividad y se pueda establecer una comunidad de aprendizaje para la enseñanza de Lengua y Literatura, de forma interdisciplinaria e integradora. Además, se debe considerar los conocimientos que se posee sobre el uso de las herramientas tecnológicas especialmente los docentes, específicamente en el empleo de la plataforma Moodle como un complemento para la enseñanza de Lengua y Literatura. Así mismo, el estudiante pueda acceder a la plataforma cuatro horas a la semana como promedio para poder realizar todas las tareas e interactuar con sus compañeros y docentes.

La utilización de las herramientas tecnológicas en especial los entornos virtuales permiten el desarrollo de un nuevo aprendizaje donde el estudiante de manera interactiva puede llegar a crear sus propios conocimientos, esta es una opción relevante que permite la eficiencia de las personas y obtener muchos beneficios como es el de mejorar el rendimiento académico, brindar una mejor imagen a la comunidad, compartir con otras personas que se encuentran en diferentes lugares.

La lúdica está considerada como un proceso relevante de enseñanza y aprendizaje, se ha establecido que genera grandes beneficios en el desarrollo integral del estudiante así como en la creación de un entorno dinámico, por lo que, la importancia en la enseñanza de Lengua y Literatura con los EVA conduce al estudiante a factores motivacionales e interés por adquirir un nuevo aprendizaje que genere una asimilación y comprensión de contenidos así como las diversas situaciones de aprendizaje interactivas que se puedan suscitar a partir de la misma.

Factibilidad de la propuesta

Para poder desarrollar y aplicar de forma técnica la propuesta se utilizaron diferentes situaciones, a continuación, se detallan aspectos que intervienen en la factibilidad del trabajo.

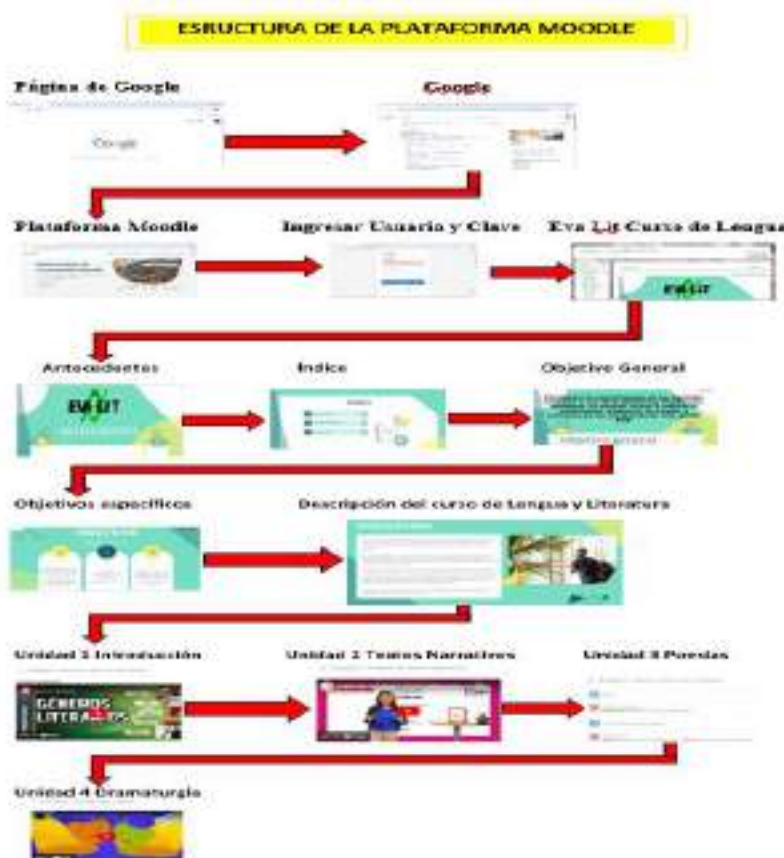


Factibilidad técnica: Para que el software funcione de manera correcta es importante una buena computadora que contenga por lo menos un Windows 10, además, los ordenadores que utilicen los estudiantes deben tener las mismas características para poder trabajar sin novedad en el programa. Para el diseño de una aplicación interactiva se utilizó la plataforma Moodle.

Factibilidad financiera: Los costos que conllevan al desarrollo del proyecto son económicos y asumidos por las autoras, desde el inicio del diseño y la elaboración de la propuesta.

Factibilidad humana: Para el desarrollo de la propuesta se contó con la colaboración de: Los docentes, estudiantes, padres de familia, directivos de la institución educativa y las autoras de la propuesta.

Estructura y dinámica de la plataforma Moodle



Modelo A

Fase de Análisis: La propuesta está dirigida a los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Dolores Cacuango de la ciudad de Guayaquil; con base en los estudios realizados donde se evidenció las dificultades en el aprendizaje de Lengua y Literatura, y en el desarrollo de las clases no se aplica ningún recurso tecnológico dispuesto en la web y los docentes tampoco utilizan



herramientas tecnológicas en el desarrollo de sus clases, lo que hace que éstas sean desmotivadas y anacrónicas.

Es muy importante la aplicación de las herramientas tecnológicas, basadas en la conectividad ya que se puede establecer una comunidad de aprendizaje para la enseñanza de Lengua y Literatura, de forma interdisciplinaria e integradora. El objetivo es fortalecer los conocimientos de los estudiantes mediante el uso de la plataforma Moodle para establecer un entorno virtual y mejorar el rendimiento académico en Lengua y Literatura.

Fase de Diseño: El aula virtual Moodle EVALIT está diseñado para que los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Dolores Cacuango, de la ciudad de Guayaquil, mejoren su rendimiento académico en los diferentes temas que plantea el Currículo Nacional en esta área. En lo que respecta a la estructura de los componentes, el aula virtual Moodle presenta cuatro unidades bien diseñadas donde la unidad 1 trata los Géneros Literarios, luego en la unidad 2, los Textos Narrativos, la unidad 3 sobre Poesías y la unidad 4 lo que es la Dramaturgia.

Respecto a la Dinámica de los componentes, se inicia con el ingreso a la plataforma Moodle EVALIT, donde el estudiante debe ingresar un usuario y una clave, para acceder a la siguiente fase o tema primero, debe leer el concepto o realizar alguna actividad que se pida. Es importante que el estudiante conozca como está diseñado el curso y sus unidades, en el que debe realizar la evaluación de conocimientos previos, luego los foros y desarrollar el cuestionario que está diseñado en la plataforma EducaPlay, y aprobarlo para luego pasar a la siguiente unidad.

Fase de Desarrollo: El aula virtual Moodle EVALIT está dispuesta en categorías y subcategorías, iniciando con una evaluación sobre conocimientos previos, luego se dispone la unidad 1 que tiene como tema central Introducción a la Literatura, el estudiante debe participar en un foro en el que deben discutir sobre los Géneros Literarios, a continuación realizarán un ensayo para finalmente resolver un cuestionario y poder acceder a la unidad 2, y así de esta forma se debe trabajar todas las unidades planificadas en la plataforma.

Fase de Implementación: La fase fue implementada durante el primer trimestre del presente año lectivo, en la Unidad Educativa Dolores Cacuango, de la ciudad de Guayaquil, con los estudiantes de séptimo grado, mismos que fueron partícipes de la creación de un aula virtual en la plataforma Moodle, donde se encontraron materiales didácticos que les permitía trabajar con recursos web para todas las clases planteadas.



Fase de Evaluación: Para cada una de las unidades planteadas en el aula virtual Moodle se realizó una evaluación formativa que permita conocer el progreso del estudiante, así mismo, aceptando el diseño estructural planteado para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.

Dichas evaluaciones indicaron el grado de aceptación que ha tenido la utilización del aula virtual Moodle, también, es importante, mencionar que se desarrollará una evaluación formativa, pues, solo se trabajará durante el primer trimestre del periodo lectivo en curso, permitiendo tomar una evaluación sumativa.

Plan de acción

Primero, se ingresa al navegador Google donde digitamos Moodle.

Figura 26

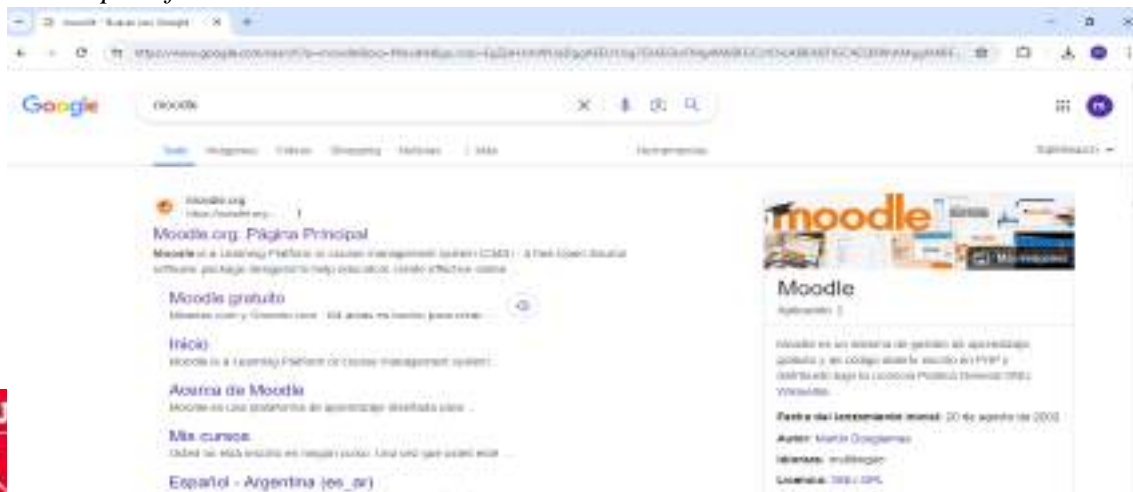
Página de Google



Nota. El gráfico demuestra el navegador Google donde se digita Moodle.

Figura 27

Ingreso a la plataforma Moodle



Nota. Se evidencia como aparece la plataforma Moodle y se escoge la primera página

Figura 28

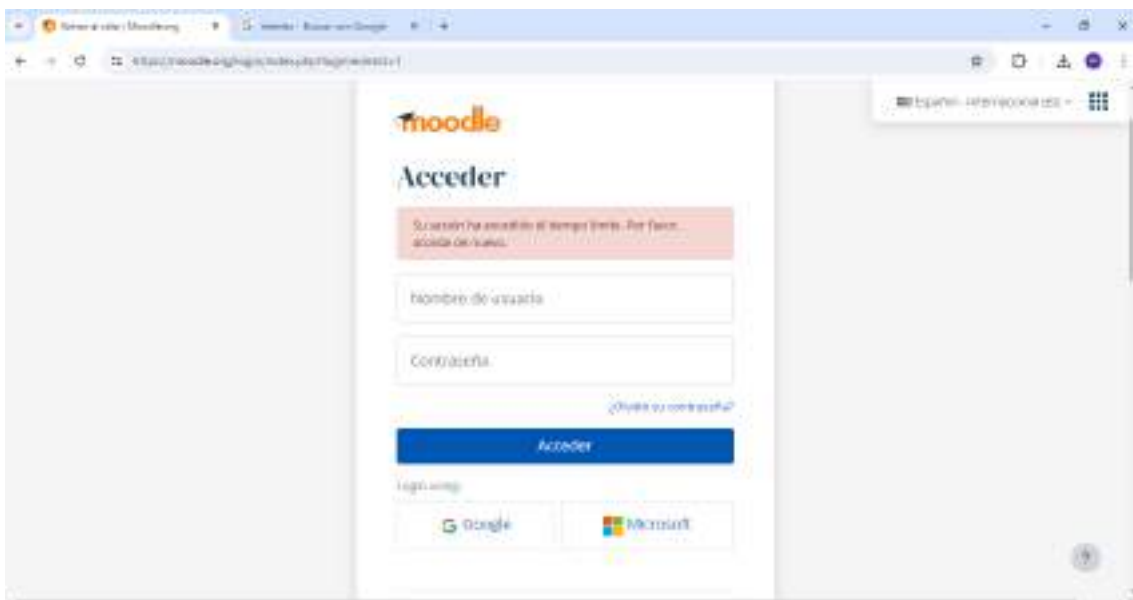
Plataforma Moodle



Nota. Se evidencia el interfaz de la plataforma Moodle dándole la bienvenida.

Figura 29

Usuario y Clave del usuario



Nota. En el gráfico se evidencia cómo se debe ingresar a la plataforma Moodle digitando usuario y clave para poder iniciar sesión.

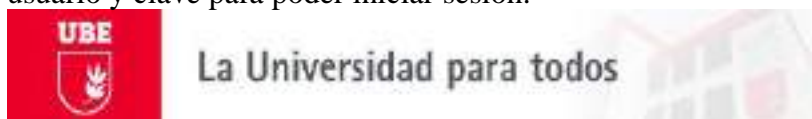


Figura 30

Eva Lit curso de Lengua y Literatura 7mo. EGB



Nota. En el presente gráfico se observa cómo es el interfaz del curso de Lengua y Literatura de 7mo. EGB.

Figura 31

Antecedentes



Nota. Se evidencia la pantalla de antecedentes y se debe escribir información relevante del curso.

Figura 32

Índice



Nota. En el gráfico se evidencia los componentes del curso esto es el índice.

Objetivo General del curso de Lengua y Literatura



Nota. En el gráfico se puede observar el objetivo general del curso de Lengua y Literatura para los estudiantes de séptimo EGB.

Figura 33

Objetivos específicos



Nota. En el gráfico se evidencian los objetivos específicos del curso.

Figura 34

Descripción del curso de Lengua y Literatura

The infographic is titled "DESCRIPCIÓN:" in white text on a teal background. It contains a text box on the left and a photograph on the right. A yellow hand icon points towards the text box.

DESCRIPCIÓN:

El curso se centra en el desarrollo de las habilidades de comunicación, escritura y análisis de textos. En este entorno virtual, los estudiantes pueden acceder a una variedad de recursos, como lecturas, videos educativos, servicios interactivos y foros de discusión.

El aula virtual aborda temas clave de la asignatura, como la comprensión lectora, la escritura creativa, la gramática y el análisis literario. Los estudiantes participan en actividades que fomentan el pensamiento crítico y la expresión escrita, como la redacción de ensayos, análisis de textos literarios y debates en línea.

La importancia de este aula virtual radica en su capacidad para personalizar el aprendizaje y adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante. Además, brinda la oportunidad de acceder a materiales educativos de calidad y colaborar con compañeros y docentes de manera flexible. Los estudiantes pueden desarrollar habilidades esenciales para su educación y vida futura, como la comunicación efectiva y el pensamiento crítico.

En resumen, EMOOT es una herramienta virtual para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto educativo actual.

The photograph on the right shows a man in a blue shirt and dark pants walking through a modern building with large glass windows and green plants. A yellow hand icon is overlaid on the image, pointing towards the text box.

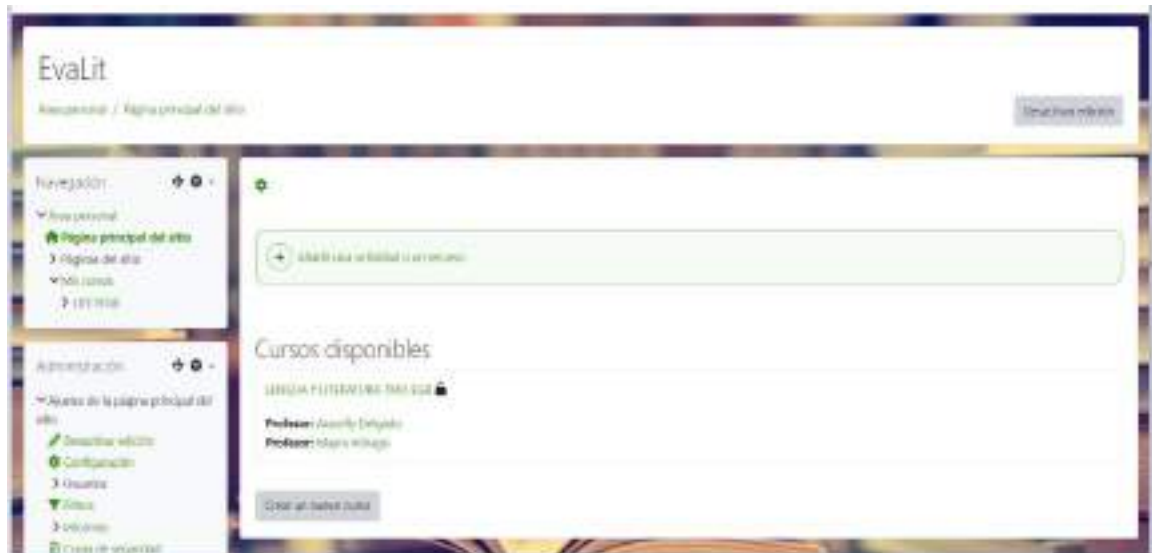
Nota. Se observa una descripción del curso especificando las características y la importancia y algunos temas importantes.



La Universidad para todos

Figura 35

Cursos disponibles



Nota: Se evidencia en el gráfico los cursos disponibles que forman parte del área de Lengua y Literatura en la plataforma Moodle.

Figura 36

Géneros literarios



Nota: Se visualiza los diferentes géneros literarios como: épico, lírico, dramático, narrativo y didáctico.



La Universidad para todos

Figura 37

Foro de discusión sobre Géneros literarios



Nota: Se evidencia el foro donde los estudiantes pueden exponer sus criterios sobre los géneros literarios.

Figura 38

Ensayo sobre un Cuento Clásico



Nota: Se evidencia en la figura que los estudiantes deben elaborar un Ensayo sobre un Cuento Clásico y los diferentes parámetros para realizar la actividad.



La Universidad para todos

Figura 39

Aspectos a evaluar, Niveles de desempeño



Nota: Se evidencia los Aspectos a evaluar, Niveles de desempeño que el estudiante debe considerar al momento de realizar una actividad.

Figura 40

Aspectos a evaluar, Niveles de desempeño



La Universidad para todos

Nota: En la ilustración se observa un cuestionario sobre los Géneros Literarios que están en la aplicación Educaplay.

Beneficios esperados

Son muchos los beneficios que se esperan con la aplicación de la propuesta con la interactividad mediante la plataforma Moodle, uno de ellos es lograr que el estudiante se interese por las clases de Lengua y Literatura, se motive por el aprendizaje, interactúe con otros compañeros y se vuelva más colaborativo.

También, que los docentes cuenten con una herramienta que les sirva como guía para sus actividades diarias en el área de Lengua y Literatura y que puedan mejorar su aprendizaje en esta área de estudio, comprometidos por una mejor enseñanza y que esta sea innovadora donde los estudiantes cada día creen su propio conocimiento.

Valoración de la propuesta

Con el objetivo de evaluar el impacto del aula virtual realizada en la plataforma Moodle para aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, en los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango” se procede a aplicar una guía de observación a los docentes del área de Lengua y Literatura y a los estudiantes de séptimo grado.

Valoración de la Propuesta por parte de los docentes

En lo que respecta a los resultados que se obtuvieron al momento de realizar la consulta los docentes (véase Anexo 3), se evidenció, la mayoría están de acuerdo en la aplicación de la plataforma virtual Moodle, la misma que sirve para motivar a los estudiantes, pues, permite el desarrollo de las actividades y contenidos que se encuentran establecidos en el Currículo priorizado de Lengua y Literatura. En la plataforma Moodle, se pueden realizar actividades de forma organizada utilizando herramientas tecnológicas como YouTube, Educaplay, laboratorios virtuales, logrando en el estudiante la motivación, participación e integración, fortaleciendo la conectividad y trabajo colaborativo.

Por su parte los estudiantes están de acuerdo con el acceso a la plataforma Moodle ya que, lo realizan siguiendo las indicaciones del docente y sin tener inconvenientes, permite que se interesen por aprender en el área de Lengua y Literatura y que la clase se vuelve muy interactiva y el estudiante mejora su rendimiento académico en dicha materia (véase Anexo 4).



La autoridad también, emite su comentario para la validación de la propuesta, sobre la utilización de la plataforma Moodle ara que los estudiantes aprendan Lengua y Literatura en séptimo grado, considera que la plataforma es un recurso tecnológico al cual se accede de manera gratuita y de fácil manejo tanto para docentes como estudiantes.

Análisis de los resultados de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes

1. El acceso a la plataforma Moodle le presentó problemas

Tabla No. 25

Acceso a la plataforma Moodle

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Muy de acuerdo	25	31%
	De acuerdo	55	69%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		80	100%

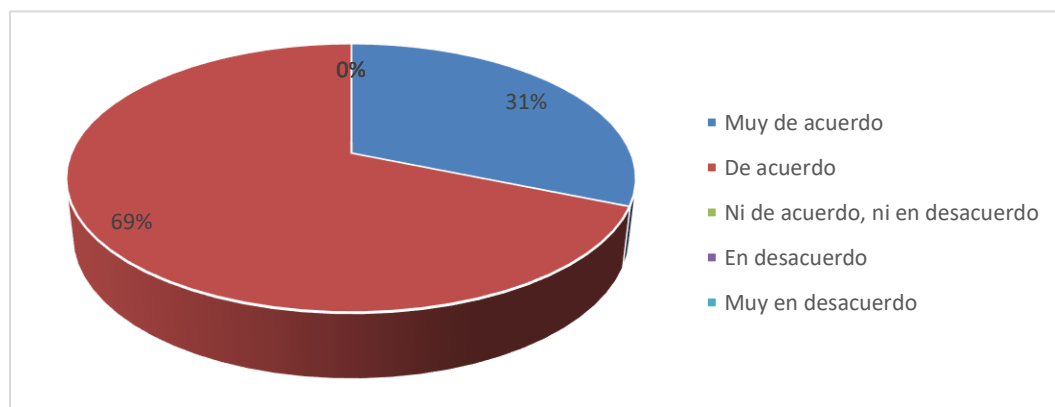
Fuente: Guía de Observación

Elaboración propia: Aracelly Delgado y Mayra Intriago

Análisis: De acuerdo con la guía de observación todos los estudiantes están muy de acuerdo y de acuerdo con el acceso a la plataforma Moodle ya que, lo realizaron siguiendo las indicaciones del docente y sin tener inconvenientes,

Figura 41

Acceso a la plataforma Moodle



Nota: En el presente gráfico se evidencian que todos los estudiantes tuvieron fácil acceso al ingresar a la Plataforma Moodle.

2.- Considera que el aula virtual Moodle fomenta el interés de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

Tabla No. 26

El aula virtual Moodle fomenta el interés de Lengua y Literatura

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	80	100%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		80	100%

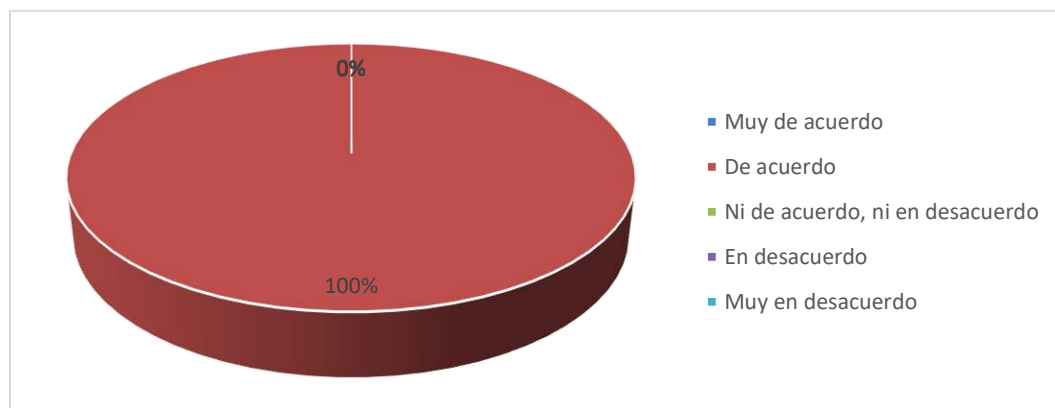
Fuente: Guía de Observación

Elaboración propia: Aracelly Delgado y Mayra Intriago

Análisis: Según la guía de observación en el segundo ítem, los estudiantes en su totalidad están de acuerdo y consideran que el aula virtual Moodle sí permite que se interesen por aprender en el área de Lengua y Literatura indicaron, además, que la clase se vuelve muy interactiva.

Figura 42

El aula virtual Moodle fomenta el interés de Lengua y Literatura



Nota: En el presente gráfico se evidencia la respuesta de los estudiantes donde indicaron que el aula virtual Moodle fomenta el interés de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura



3.- Los contenidos en la plataforma Moodle son de fácil acceso, así como a las tareas

Tabla No. 27

Contenidos en la plataforma Moodle son de fácil acceso

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Muy de acuerdo	20	25%
	De acuerdo	60	75%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		80	100%

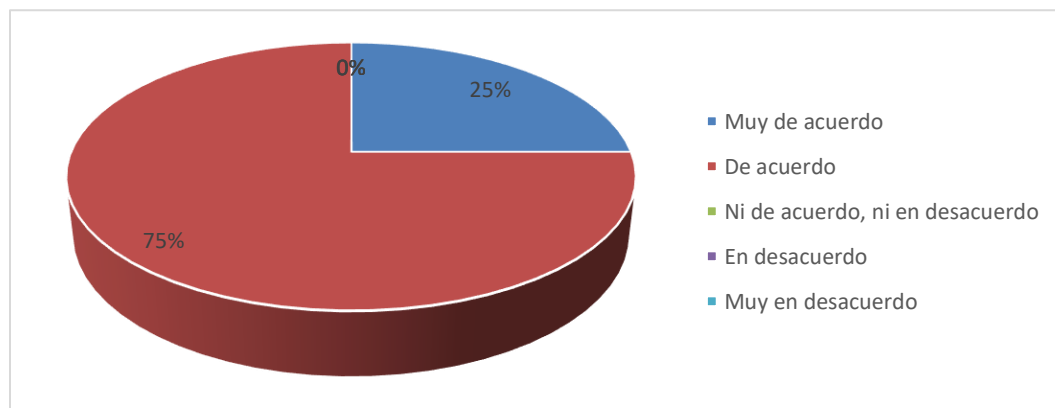
Fuente: Guía de Observación

Elaboración propia: Aracelly Delgado y Mayra Intriago

Análisis: Según la guía de observación se puede apreciar que los estudiantes consideraron estar de acuerdo y mantiene la idea que los contenidos que forman parte de la plataforma Moodle tiene un acceso muy fácil, igual las tareas, tornándose muy interesante la materia de Lengua y Literatura.

Figura 43

Contenidos en la plataforma Moodle son de fácil acceso



Nota: En el presente gráfico se aprecia el resultado de la guía de observación donde indican que los contenidos en la plataforma Moodle son de fácil acceso, así como las tareas.

4.- Las herramientas que forman el aula virtual Moodle tienen una organización y su interactividad motiva al estudiante a aprender.



Tabla No. 28

Herramientas que forman el aula virtual Moodle están organizadas

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Muy de acuerdo	35	44%
	De acuerdo	45	56%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		80	100%

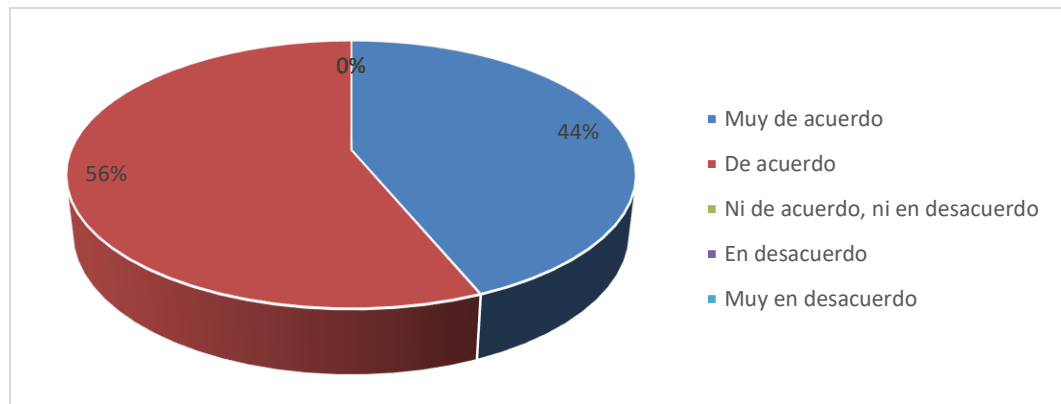
Fuente: Guía de Observación

Elaboración propia: Aracelly Delgado y Mayra Intriago

Análisis: Según la pregunta cuatro de la guía de observación evidencia que los estudiantes están muy de acuerdo y de acuerdo considerando que las herramientas que forman el aula virtual Moodle tienen una organización y su interactividad motiva al estudiante a aprender.

Figura 44

Herramientas que forman el aula virtual Moodle están organizadas



Nota: En el presente gráfico se evidencia una respuesta positiva indicando que las herramientas que forman el aula virtual Moodle tienen una organización y su interactividad motiva al estudiante a aprender.

5.- Considera que el área de Lengua y Literatura se vuelva más interesante con la aplicación Moodle.



Tabla No. 29

Lengua y Literatura se vuelve más interesante con la aplicación Moodle

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	80	100%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		80	100%

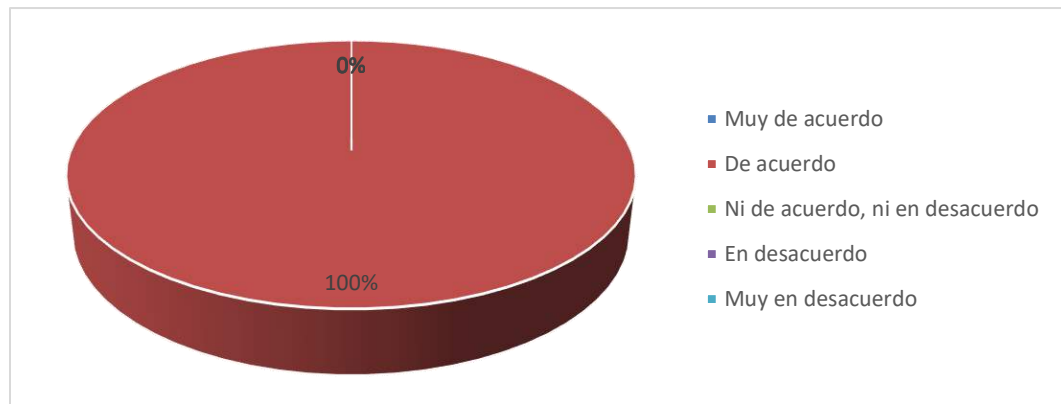
Fuente: Guía de Observación

Elaboración propia: Aracelly Delgado y Mayra Intriago

Análisis: Según la guía de observación permite establecer una respuesta positiva, es decir, que están de acuerdo todos los estudiantes y considera que el área de Lengua y Literatura se vuelva más interesante con la aplicación Moodle tornándose una clase muy dinámica.

Figura 45

Lengua y Literatura se vuelve más interesante con la aplicación Moodle



Nota: En el presente gráfico se evidencian los porcentajes que considera que el área de Lengua y Literatura se vuelva más interesante con la aplicación Moodle

6.- La interactividad de la plataforma Moodle fortalece el aprendizaje de Lengua y Literatura

Tabla No. 30

Moodle fortalece el aprendizaje de Lengua y Literatura



La Universidad para todos

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Muy de acuerdo	30	37%
	De acuerdo	50	63%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		80	100%

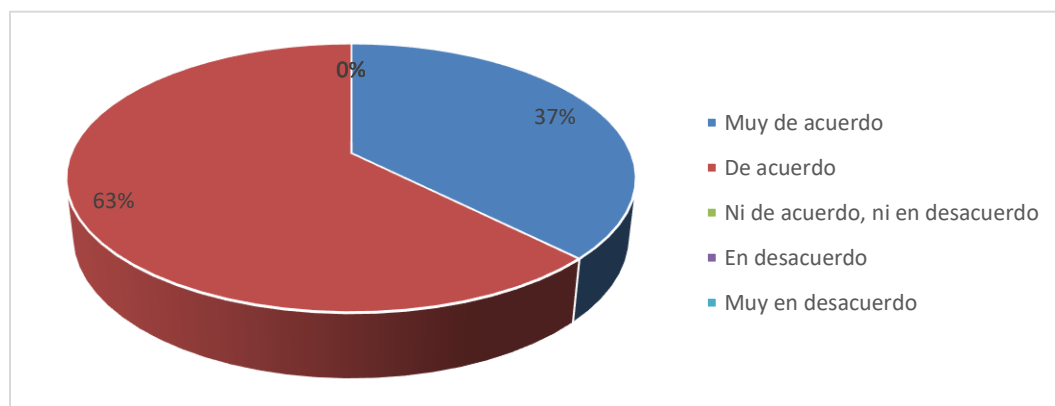
Fuente: Guía de Observación

Elaboración propia: Aracelly Delgado y Mayra Intriago

Análisis: En este ítem de la guía de observación todos los estudiantes están de acuerdo y consideran que la interactividad de la Plataforma Moodle fortalece el aprendizaje de Lengua y Literatura y el estudiante mejora su rendimiento académico en dicha materia.

Figura 46

Moodle fortalece el aprendizaje de Lengua y Literatura



Nota: En el presente gráfico se evidencian los porcentajes de aquellos estudiantes que están de acuerdo en que la interactividad de la plataforma Moodle fortalece el aprendizaje de Lengua y Literatura

7.- Las tareas que se presentan en la plataforma Moodle fomentan el trabajo colaborativo

Tabla No. 31

La plataforma Moodle fomentan el trabajo colaborativo

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Muy de acuerdo	31	39%



De acuerdo	49	61%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL	80	100%

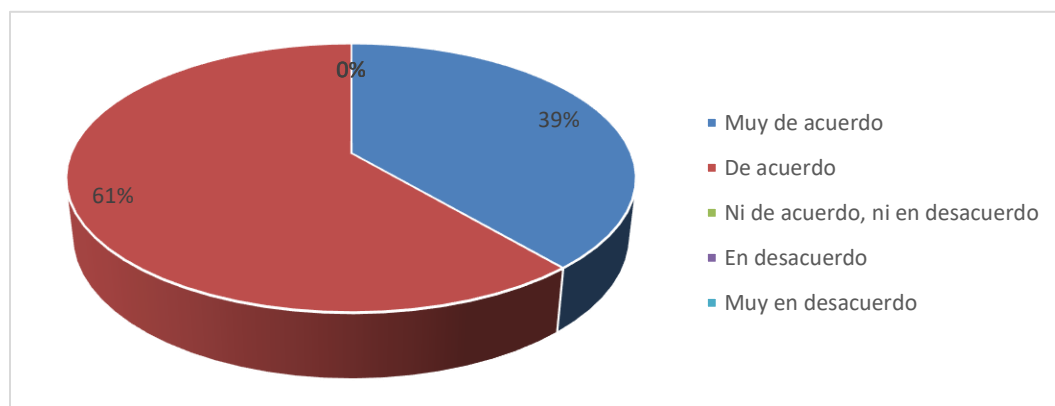
Fuente: Guía de Observación

Elaboración propia: Aracelly Delgado y Mayra Intriago

Análisis: Las tareas que se presentan en la Plataforma Moodle fomentan el trabajo colaborativo, así lo consideraron los estudiantes, esto según la guía de observación en su ítem siete, estableciendo un criterio positivo sobre la plataforma y la nueva modalidad de estudio.

Figura 47

La plataforma Moodle fomentan el trabajo colaborativo



Nota: En el presente gráfico se evidencia la respuesta de los estudiantes donde afirman que las tareas que se presentan en la plataforma Moodle fomentan el trabajo colaborativo

8.- Está de acuerdo que la plataforma Moodle debe ser aplicada en todas las áreas de estudio para facilitar el aprendizaje

Tabla No. 32

Moodle debe ser aplicado en todas las áreas de estudio

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	80	100%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%



En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL	80	100%

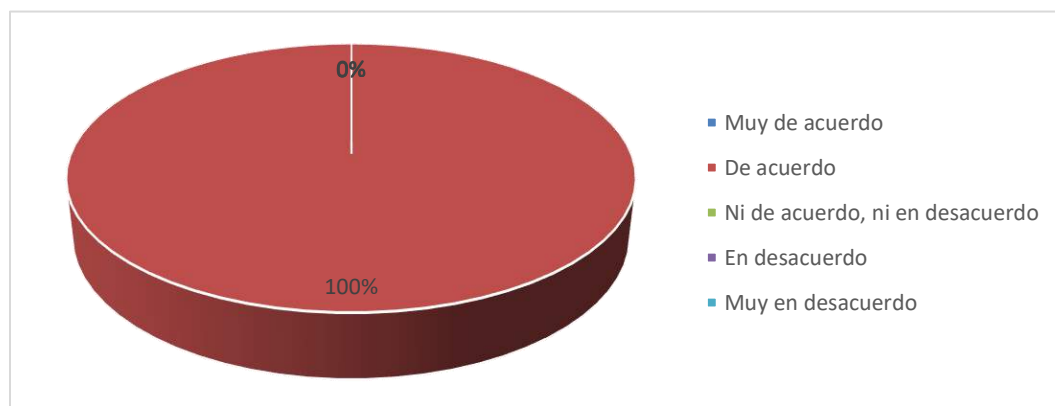
Fuente: Guía de Observación

Elaboración propia: Aracelly Delgado y Mayra Intriago

Análisis: Según la guía de observación la presente tabla se evidencia que todos los estudiantes están de acuerdo que la plataforma Moodle debe ser aplicada en todas las áreas de estudio para facilitar el aprendizaje.

Figura 48

Moodle debe ser aplicada en todas las áreas de estudio



Nota: En el presente gráfico se evidencia que todos los estudiantes están de acuerdo que la plataforma Moodle debe ser aplicada en todas las áreas de estudio y facilitar su aprendizaje

CONCLUSIONES

Como conclusión podemos indicar que, al iniciar el trabajo investigativo los estudiantes tenían poco conocimiento sobre las herramientas tecnológicas específicamente sobre lo que son los entornos digitales y su importancia en el aprendizaje de Lengua y Literatura, pero, después de haber realizado la propuesta, los docentes mejoraron el rendimiento en dicha área, se sintieron más interesados por la materia ya que estas eran más dinámicas e interesantes.

La propuesta que se basa en la utilización de la plataforma Moodle representa una acción importante en el desempeño del docente y en el estudiante, una motivación hacia un mejor aprendizaje. El presente proyecto se desarrolla de manera correcta y debidamente planificada y de esta forma, llegar a obtener un mejor desempeño en los educandos logrando que su formación académica sea activa y su proceso enseñanza-aprendizaje llegue a ser significativo.

Las actividades desarrolladas en el proyecto son significativas, pues fortalecen las capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales de los estudiantes, en el desarrollo se aplican diversas estrategias y técnicas que se utilizan todos los días, para poder emitir respuestas según las necesidades y que se puedan presentar dentro del salón de clases.

Se puede concluir, que los docentes de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”, desconocen de las plataformas tecnológicas y cómo poder ingresar, a pesar, que existen páginas Web donde se debe iniciar una sesión, y esto es uno de los inconvenientes, pues, no saben cómo ingresar y solicitar usuario y clave.

Los estudiantes, tampoco saben cómo ingresar a la plataforma Moodle, no han tenido una guía por parte del docente, solo utilizan otras páginas, especialmente de juegos desviando la atención al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se concluye que, el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”, de la ciudad de Guayaquil, es bajo, presentando un promedio no aceptable, ya que las clases en ocasiones son anacrónicas lo que hace que el estudiante se sienta desmotivado por aprender.



RECOMENDACIONES

Después de la implementación del aula virtual en la plataforma Moodle, se desarrollaron una serie de pasos importantes, además, incluyendo el curso correspondiente para mejorar el desempeño profesional del docente y el aprendizaje de los estudiantes de séptimo de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”, estableciendo una clase dinámica, divertida e interactiva desarrollando el trabajo colaborativo y despertando el interés de los estudiantes por la materia y mejorando su rendimiento académico, ante lo cual:

1. Se recomienda la utilización de los recursos tecnológicos específicamente la plataforma Moodle para mejorar el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura, en estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”, de la ciudad de Guayaquil.
2. Implementar la plataforma Moodle para un refuerzo positivo de Lengua y Literatura, la misma facilitará el acceso a información ingresada por los docentes y que los estudiantes pueden manipular para mejorar su rendimiento en dicha materia.
3. Los docentes después de la socialización de la plataforma Moodle están capacitados para aplicarla en el desarrollo de las clases de Lengua y Literatura, de esta forma las clases se tornarán más interesantes, y el estudiante se sentirá más motivado y con ganas de aprender.
4. Se recomienda a las autoridades de la Unidad Educativa Fiscal “Dolores Cacuango”, de la ciudad de Guayaquil, continuar con la promoción de la propuesta que se relaciona con los entornos digitales para mejorar el desempeño docente y fortalecer la calidad de la educación y el proceso de aprendizaje.
5. Las autoridades de la institución educativa coordinar de manera constante con el área de Lengua y Literatura un programa de capacitación continua de la plataforma Moodle para su uso adecuado y correcto de los entornos digitales.
6. Qué, la propuesta sobre la plataforma Moodle, sea el punto de partida y que sirva como un instrumento para nuevas generaciones de maestrantes que, buscan que sus estudiantes tengan un mejor rendimiento académico, y el docente realizar un trabajo basado en los entornos digitales, y de esta forma contribuir al desarrollo de la niñez y que la imagen de la institución cada vez sea mejor.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abrigo, I., & et al. (2020). El aula virtual: una experiencia educativa desde diversos ámbitos universitarios latinoamericanos. *Cienciamatria*, VI(10), 359_385.
https://www.researchgate.net/publication/335493979_El_aula_virtual_una_experiencia_educativa_desde_diversos_ambitos_universitarios_latinoamericanos
- Aguilar, B., & et al. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en Educación Superior. *Espacios*, 40(2), 1-12.
<https://www.revistaespacios.com/a19v40n02/a19v40n02p08.pdf>
- Alfonso, A. A. (2022). *Las Tics y el aprendizaje de los estudiantes de sexto grado de la escuela de educación básica mauricio Hermenegildo Domínguez cantón la libertad provincia de santa elena período lectivo 2021-2022 [Tesis]*. Universidad Estatal Península de Santa Elena:
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7443/1/UPSE-TEB-2022-0037.pdf>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*, (3ra edición). Grupo editorial Patria. ISBN e-book: 978-607-744-748-1
- Calvachi, G. V. (17 de 8 de 2021). *Estrategia lectora interactiva para desarrollar la comprensión autónoma de textos literarios en estudiantes de sexto grado aplicando tics, año 2020 [Tesis]*. Universidad Estatal Península de Santa Elena:
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6151/1/UPSE-MET-2021-0003.pdf>
- Calvachi, G. V. (2021). *Estrategia lectora interactiva para desarrollar la comprensión autónoma de textos literarios en estudiantes de sexto grado aplicando tics, año 2020 [Tesis]*. Universidad Estatal Península de Santa Elena:
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6151/1/UPSE-MET-2021-0003.pdf>
- Cassany (2017). *Taller de textos, leer, escribir y comentar en el aula*. Barcelona: Paidós.
- Cortes, R. A. (2016). *Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente. Un estudio en Instituciones de niveles básica y media de la ciudad de Bogotá [tesis]*. Universidad Autónoma de Barcelona:
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/400225/acr1de1.pdf?sequence=1>



- Chinchilla, Z., & Nacional, M. d. (2016 - 2012). <https://www.sutori.com>. Obtenido de <https://www.sutori.com: https://www.sutori.com/story/evolucion-del-concepto-de-recurso-educativo-digital-VY9nzKc84h8BadNqYSPwSrM9>
- Cruz, P. P., & Hernández, C. L. (2021). La tecnología educativa como catalizador del pensamiento crítico en la escuela. *Revista Educare*, 25(3). 57
<https://doi.org/https://revistas.investigacionupelipb.com/index.php/educare/article/view/1496/1559>
- Flores D. (2017). Variation of the autonomy in the learning, in function of the knowledge management, to diminish in the students the effects of the isolation. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 54, p. 2-15. DOI:<http://dx.doi.org/10.6018/red/54/7>
- García. (2010). <https://es.calameo.com>. Obtenido de <https://es.calameo.com>:
<https://es.calameo.com/read/00513100771c0919beefd>
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygostsky para comprender la construcción del conocimiento humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación Política y Valores*(2).
<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033/2090>
- Guerra, P. (2020). El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua estudio de caso Institución Educativa Fiscal Amazonas. Universidad Andina Simón Bolívar.
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7215/1/T3111-MINE-Guerra-El%20uso.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill.
- Herrera, S. (2014). es.slideshare.net. Obtenido de es.slideshare.net:
<https://es.slideshare.net/asrubia/recursos-edu>
- López, P. R., & Fachelli, S. (2015). *ddd.uab.cat*. Obtenido de Metodología de la investigación social cuantitativa:
- López, M. (2022). El impacto de Prezi en la enseñanza: Una evaluación de su efectividad en el aprendizaje visual. *Universidad de Educación Superior*.



- Manrique, M. (2020). *Tipología de procesos cognitivos. Una herramienta para el análisis de situaciones de enseñanza*. <http://www.scielo.org.pe/pdf/educ/v29n57/2304-4322-educ-29-57-163.pdf>
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *Revista electrónica de investigación educativa*, 20(1), 38-47.
doi:<https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.1.1347>
- Montenegro, S., & Fernández, F. (2017). La educación a distancia en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Reflexiones didácticas. *Atenas*, 3(39), 31-47.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/4780/478055149003/html>
- Pérez, M. (2023). Exploración de la energía cinética y potencial utilizando simulaciones PhET Colorado. *University Colorado Boulder*.
- Pinto, G., & Plaza, J. (2020). Determinar las necesidades de capacitación en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones para la formación docente. *Digital Publisher*. *DeterminarLaNecesidadDeCapacitacionEnElUsoDeLasTec-7897553.pdf*
- Pibaque, D. (2021). *Entornos virtuales y la influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una unidad educativa de ecuador, 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. Entornos virtuales y la influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Unidad Educativa de Ecuador, 2020 (ucv.edu.pe)
- Sánchez, M. (2020). Pedagogía ignaciana constructivismo social de Vygotsky, aprendizaje servicio solidario. *Guayana Moderna*(09), 7-22. <https://tinyurl.com/zfsaz8ck>
- Tiraboschi, F. (2019). Autonomous learning and WebQuest: experiences from Postgraduate students in a virtual learning environment. *Faculdade de letras da Universidade Federal de Minas Gerais*.
<https://eds.s.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=6&sid=998e5f7351c0409f9ccce5828c56593e%40redis&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbG12ZQ%346d%3d#AN=edsair.od.....3056..94266879ec0183f96ebe3895db4d0ae5&db=edsair>



- Varguillas, C., & Bravo, P. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(1), 219-232. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/280/28063104019/html/>
- Villalobos, J. (2022). Metodologías activas de aprendizaje y la ética educativa. *RTED Ensayos*, 13(2), 48-58. <http://ve.scielo.org/pdf/rted/v13n2/2665-0266-rted-13-02-47.pdf>
- Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje*. Paidós.
- Zambrano, L. (2023). Las competencias digitales y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de Básica Superior en la Unidad Educativa Caracol- Babahoy- los Ríos 2022. Universidad Estatal del Milagro.



Cronograma de actividades

Tabla 3. Diagrama de Gantt

Nº	ACTIVIDADES	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
		S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 4	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4
1	Presentación del Proyecto y solicitud de la pertinencia	■	■	■	■	■	■	■	■																
2	Revisión de la literatura	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
3	Determinación y construcción del instrumento					■	■	■	■																
4	Validación de instrumentos de recopilación.					■	■	■	■																
5	Aplicación de instrumentos de recopilación de datos.					■	■	■	■																
6	Análisis de resultados									■	■	■	■												
7	Planificación de los recursos y actividades					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
8	Diseño del OVA									■	■	■	■	■	■	■	■								
9	Validación del OVA													■	■	■	■	■	■	■	■				
10	Elaboración de reflexiones, conclusiones y recomendaciones													■	■	■	■	■	■	■	■				
11	Presentación del proyecto																					■	■	■	■



Anexo 3: Guía de Observación aplicada a los docentes

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Observador: _____

Docente: _____

Fecha: _____

Instructivo: Lea los enunciados detenidamente y marque con una (X) en un casillero por pregunta. Cada número equivale a:

1	2	3
Casi nunca	A veces	Siempre

N°	ÁREAS E INDICADORES			
		3	2	1
1	El docente se presenta puntualmente a sus clase			
2	Se preocupa por la preparación de la clase y de sus recursos.			
3	Establece contacto con los estudiantes mediante expresiones de saludo.			
4	Inicia la clase indicando el objetivo, y la importancia del tema.			
5	Inicia el desarrollo del tema relacionándolo con una experiencia			
6	Relaciona los temas con las estrategias que utiliza durante el desarrollo de la clase.			
7	Realiza preguntas para verificar la comprensión del tema de manera individual y grupal.			
8	Logra que los estudiantes se mantengan activos y logren los resultados esperados.			
9	Desarrolla trabajos donde se utilizan herramientas tecnológicas.			
10	Durante la clase promueve el uso de los entornos digitales para trabajar lengua y Literatura			

Anexo 4: Guía de Observación aplicada a los estudiantes

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Guía aplicada a los estudiantes para valorar la aplicación de la propuesta

Institución: _____

Fecha de la observación: _____

No.	ÍTEMS	CRITERIOS				
		MDA	DA	NDNEDA	EDA	MEDA
1	El acceso a la plataforma Moodle le presento problemas					
2	Considera que el aula virtual Moodle fomenta el interés de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura					
3	Los contenidos en la plataforma Moodle son de fácil acceso, así como a las tareas					
4	Las herramientas que forman el aula virtual Moodle tienen una organización y su interactividad motiva al estudiante a aprender					
5	Considera que el área de Lengua y Literatura se vuelva más interesante con la aplicación Moodle					
6	La interactividad de la plataforma Moodle fortalece el aprendizaje de Lengua y Literatura					
7	Las tareas que se presentan en la plataforma Moodle fomentan el trabajo colaborativo					
8	Está de acuerdo que la plataforma Moodle debe ser aplicado en todas las áreas de estudio y facilitar su aprendizaje					