

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**

**FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL**

**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**

**SECCIÓN DE EDUCACIÓN**



**TRABAJO DE GRADO:**

**ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA VIRTUAL Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE  
LOS ESTUDIANTES DE LENGUAJE Y LITERATURA DE SEGUNDO CICLO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO ESCOLAR CASERÍO EL LIMÓN, MUNICIPIO DE  
SANTA ROSA DE LIMA, DEPARTAMENTO DE LA UNIÓN EN EL PERIODO DE MAYO A  
OCTUBRE DE 2020.**

**PRESENTADO POR:**

CANALES LAZO, ROGER HERNÁN

HERNÁNDEZ LÓPEZ, ROSMERIS ERMELINDA

**PARA OPTAR AL GRADO DE:**

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN EN LA ESPECIALIDAD  
DE PRIMERO Y SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

**DOCENTE ASESOR:**

LICDO. ELADIO FABIÁN MELGAR BENÍTEZ.

**CIUDAD UNIVERSITARIA ORIENTAL, AGOSTO DEL 2021**

**SAN MIGUEL, EL SALVADOR, CENTRO AMÉRICA.**

**AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**

MSC. ROGER ARMANDO ARÍAS ALVARADO.

**RECTOR**

DR. RAÚL ERNESTO AZCÚNAGA LÓPEZ

**VICE-RECTOR ACADÉMICO**

ING. JUAN ROSA QUINTANILLA

**VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO**

LIC. LUIS ANTONIO MEGÍA LIPE

**DEFENSORIA DE LOS DERECHOS UNIVERSITARIOS**

ING. FRANCISCO ANTONIO ALARCÓN SANDOVAL

**SECRETARIO GENERAL**

LIC. RAFAEL HUMBERTO PEÑA MARÍN

**FISCAL GENERAL**

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**

**AUTORIDADES DE LA FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL**

LIC. CRISTÓBAL HERNÁN RÍOS BENÍTEZ

**DECANO**

LIC. OSCAR VILLALOBOS

**VICE-DECANO**

LIC. ISRAEL LÓPEZ MIRANDA

**SECRETARIO**

LIC. ELADIO FABIÁN MELGAR BENÍTEZ

**JEFE DE DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**

LIC. JORGE ERNESTO PORTILLO

**COORDINADOR GENERAL DEL PROCESO DE GRADO DE LA SECCIÓN DE  
EDUCACIÓN**

LICDO. ELADIO FABIÁN MELGAR BENÍTEZ

**DOCENTE ASESOR**

## **AGRADECIMIENTOS.**

El principal agradecimiento es a Dios quien me ha guiado y me ha dado la fortaleza para seguir adelante.

A mi madre María Marta López por su apoyo y cariño, a mi padre Miguel Ángel Hernández por su amor incondicional, mis hermanos y hermanas por estar siempre para mí.

También dedico a mi hija Sofía quien ha sido mi mayor motivación para nunca rendirme en mis estudios y poder ser un ejemplo para ella.

Al padre de mi hija quien me ha apoyado en mis estudios y a depositado su confianza en mí.

Y a todas las personas que de una y otra forma me apoyaron en el proceso de mi estudio.

Por otra parte, quiero agradecer también a mis maestros por haberme enseñado con dedicación, especialmente agradecer al asesor Lic. Eladio Fabián Melgar Benítez, infinitas gracias por todo lo que aprendí con Ud.

**ROSMERIS ERMELINDA HERNÁNDEZ LÓPEZ.**

## **AGRADECIMIENTOS.**

**A DIOS TODO PODEROSO:** que siempre escucha nuestras incansables suplicas, por guiarme y cuidarme durante este recorrido, son muchas metas las que he logrado alcanzar con fe y esperanza, siempre serás mi luz y apoyo.

**A LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR:** Nuestra Alma Mater, por brindarnos la oportunidad y el privilegio de recibir una formación académica profesional.

**A MI FAMILIA:** Por ser la fuente de mi inspiración y motivación para superarme cada día más y luchar para forjar un futuro mejor.

**A MI ASESOR DE TESIS:** el Lic. Eladio Fabián Melgar Benítez por haberme brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento científico, así como también haberme tenido toda la paciencia del mundo para guiarme durante todo el desarrollo del proceso de graduación.

**A LOS LICENCIADOS/AS DE LA SECCIÓN DE EDUCACIÓN:** Por haberme brindado sus conocimientos invaluable, sugerencias, apoyo y sobre todo su gran paciencia para lograr culminar la carrera.

**A LA DIRECTORA Y MAESTRAS DEL CENTRO EDUCATIVO:** Por haberme concedido la oportunidad de extraer toda la información necesaria para lograr la eficacia en mi trabajo de investigación.

**ROGER HERNÁN CANALES LAZO.**

## INDICE

AGRADECIMIENTOS .....	4
AGRADECIMIENTO. ....	5
INDICE DE TABLAS .....	8
INDICE DE FIGURAS .....	9
ÍNDICE DE ANEXOS .....	11
RESUMEN .....	12
INTRODUCCIÓN .....	14
A.0 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	15
A.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA .....	15
A.2 ENUNCIADO DEL PROBLEMA.....	16
A.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
A.4 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	17
A.5 JUSTIFICACIÓN .....	18
A.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	18
A.7 ALCANCES Y LIMITACIONES.....	18
<b>CAPÍTULO I</b> .....	<b>20</b>
<b>METODOLOGÍA DEL ESTUDIO</b> .....	<b>20</b>
1.0 Marco Teórico .....	20
1.1 Marco Legal .....	20
1.2 Marco Referencial .....	24
1.2.1 Antecedentes de la investigación .....	24
1.2.2 A nivel Internacional .....	24
1.2.3 A Nivel Nacional .....	32
1.3 Marco Conceptual .....	35
1.3.1 Teorías de enseñanza aprendizaje .....	35
1.3.1.1 Teoría cognoscitiva .....	35
1.3.1.2 Teoría constructivista .....	38
1.3.2 Definición Conceptual de Estrategia.....	42
1.3.3 Tipos de estrategias didácticas .....	47

1.3.3.2 Centradas en el pensamiento crítico .....	50
1.3.3.3 Centradas para la enseñanza en grupos .....	50
1.3.3.4 Centradas en el trabajo colaborativo. ....	52
1.3.4 Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje .....	55
1.3.5 Aulas Virtuales .....	58
1.3.5.1 Definición .....	58
1.3.6 Características del aula virtual en el proceso de enseñanza aprendizaje .....	58
1.3.7 Elementos esenciales que componen el aula virtual en el proceso de enseñanza aprendizaje .....	59
1.3.8 Estrategias de enseñanza aprendizaje en modalidad virtual .....	60
1.3.9 Herramientas de comunicación síncronas y asíncronas en los ambientes virtuales de enseñanza aprendizaje.....	66
1.3.9.1 División de las herramientas de comunicación en ambientes virtuales. ....	66
1.3.9.1.1 Síncronas .....	66
1.3.9.1.2 Asíncronas .....	67
1.3.10 Plataformas virtuales de enseñanza aprendizaje.....	68
1.3.11 Elementos que necesita tener una plataforma educativa para cumplir con su función: .....	70
1.3.12 Características de las plataformas virtuales de aprendizaje .....	71
1.3.13 Plataformas educativas .....	73
1.3.14 El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje.....	82
1.3.15 Estrategias de enseñanza virtual en la asignatura de lenguaje y literatura en Segundo Ciclo de Educación Básica .....	85
1.3.16 Herramientas TIC para trabajar la asignatura de Lenguaje y Literatura.....	86
1.4 Marco Metodológico .....	90
1.4.2 La investigación cualitativa es inductiva. ....	91
1.4.3 Naturaleza del Estudio .....	91
1.4.3.1 Naturaleza de la Investigación.....	92
1.4.3.2 Técnicas de recopilación de datos.....	92
1.4.3.2.1 El cuestionario.....	93
1.4.3.2.2 La entrevista.....	93
1.4.3.2.3 La encuesta.....	93
1.4.4 Población y Muestra: .....	93
1.4.6 Categorías y análisis de la investigación .....	95

1.5 Análisis e Interpretación de Resultados.....	96
1.5.2 Encuesta a Docentes .....	104
CAPÍTULO II .....	113
2.0 Propuesta.....	114
3. 0 Conclusiones.....	174
4.0 Recomendaciones.....	¡Error! Marcador no definido.
5.0 VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA .....	182
6.0 Bibliografía .....	183
7.0 ANEXOS .....	186

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Principales aportes de los autores de la teoría cognoscitiva.....	36
Tabla 2 : Clasificación de las estrategias de enseñanza según el proceso cognitivo.....	45
Tabla 3: Estrategias y efectos esperados en el aprendizaje de los estudiantes. ....	46
Tabla 4: Ventajas y desventajas de la plataforma Google Classroom .....	75
Tabla 5 : Ventajas y desventajas de la plataforma Edmodo .....	77
Tabla 6 : Ventajas y desventajas de la plataforma Moodle .....	79
Tabla 7 : Ventajas y desventajas de la plataforma Schoology.....	81
Tabla 8: Distribución de la población estudiantil .....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 9 : Distribución de la población docente.....	94



## INDICE DE FIGURAS.

<i>Figura 1: “Sistematización de respuestas de los sistemas educativos de América Latina a la crisis de la COVID-19”, 2020.....</i>	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<i>Figura 2: Principales dificultades de los docentes del Centro Escolar Caserío El Limón, al momento de incorporar estrategias de enseñanza virtual en la asignatura de Lenguaje y Literatura.....</i>	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<i>Figura 3: Datos Generales.....</i>	96
<i>Figura 4: Grado que estudia .....</i>	96
<i>Figura 5: La estrategia didáctica utilizada por los docentes .....</i>	97
<i>Figura 6: Utilización de estrategias virtuales.....</i>	98
<i>Figura 7: Uso de plataformas virtuales .....</i>	98
<i>Figura 8: Recursos virtuales utilizados en clases .....</i>	99
<i>Figura 9: Asimilación de contenidos en la asignatura Lenguaje y Literatura .....</i>	99
<i>Figura 10: Inconvenientes al acceder a la franja educativa “Aprendamos en casa”.....</i>	100
<i>Figura 11: La estrategia educativa “Guías de Aprendizaje”. .....</i>	101
<i>Figura 12 Las plataformas virtuales facilitan el desarrollo de tareas .....</i>	101
<i>Figura 13: Herramientas virtuales más fácil de utilizar.....</i>	102
<i>Figura 14: Estrategias educativas que utilizan los docentes .....</i>	102
<i>Figura 15: Apoyo en buscadores digitales al realizar tareas .....</i>	103
<i>Figura 16: Uso frecuente de buscadores virtuales.....</i>	103
<i>Figura 17: Conocimiento sobre las TIC.....</i>	104
<i>Figura 18: Uso de la plataforma Google Classroom .....</i>	105
<i>Figura 19: Funciones más utilizadas en Google Classroom .....</i>	105
<i>Figura 20: Empleo de estrategias virtuales en el desarrollo de contenidos.....</i>	106

<i>Figura 21: Estrategia virtual de mayor utilidad en Lenguaje y Literatura .....</i>	<i>107</i>
<i>Figura 22: Ventajas en el uso de plataformas virtuales.....</i>	<i>107</i>
<i>Figura 23: Dificultades en el uso de plataformas virtuales. ....</i>	<i>108</i>
<i>Figura 24: Motivación de los estudiantes con las estrategias virtuales .....</i>	<i>108</i>
<i>Figura 25: Inconvenientes al acceder a clases virtuales .....</i>	<i>109</i>
<i>Figura 26: Plataformas virtuales facilitan las clases de Lenguaje y Literatura.....</i>	<i>109</i>
<i>Figura 27: Contribuye “Aprendamos en casa”a desarrollar contenidos.....</i>	<i>110</i>
<i>Figura 28: Buscadores virtuales de mayor utilidad en el desarrollo de clases.....</i>	<i>111</i>
<i>Figura 29 Enseñanza virtual en la pandemia.....</i>	<i>111</i>
<i>Figura 30: Capacitaciones sobre uso de buscadores académicos científicos.....</i>	<i>112</i>
<i>Figura 31: Buscadores académicos científicos.....</i>	<i>112</i>
<i>Figura 32: Desarrollo de Actividades Taller 01 .....</i>	<i>127</i>
<i>Figura 33: Desarrollo de Actividades Taller 02 .....</i>	<i>135</i>
<i>Figura 34: Desarrollo de Actividades Taller 03 .....</i>	<i>142</i>
<i>Figura 35: Desarrollo de Actividades Taller 04 .....</i>	<i>154</i>
<i>Figura 36: Desarrollo de Actividades Taller 05 .....</i>	<i>167</i>

## ÍNDICE DE ANEXOS.

<i>ANEXO 1: Encuesta realizada a los estudiantes de Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo de educación básica. ....</i>	<i>186</i>
<i>ANEXO 2: Guía de entrevista a Docentes de Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo de Educación Básica del Centro Escolar Caserío El Limon, con el objetivo de conocer las estrategias utilizadas en el desarrollo de las clases virtuales. ....</i>	<i>193</i>
<i>ANEXO 3: Ubicación del Centro Escolar Caserío El Limón.....</i>	<i>200</i>
<i>ANEXO 4:Entrevista a la señora directora Licda. Santos Delmy Álvarez de Salmerón. ....</i>	<i>201</i>
<i>ANEXO 5: Entrevista realizada a la maestra orientadora del cuarto grado María de La Paz Vásquez de Canizales .....</i>	<i>201</i>

## RESUMEN.

En la presente tesis el objetivo es proporcionar una serie de estrategias de enseñanza virtual de manera que los docentes puedan llevar a cabo al momento de desarrollar sus contenidos online, ya que la pandemia COVID-19 obliga buscar distintos mecanismos y herramientas para lograr el aprendizaje significativo en los educandos de segundo ciclo de educación básica, se utilizó el método cuali-cuantitativo o mixto aplicado en entrevistas a 4 docentes y cuestionario virtual a los 56 estudiantes. El 94% de los alumnos considera que las estrategias didácticas utilizadas por los docentes han sido de gran utilidad para un aprendizaje eficaz, dicha investigación mostro que los educadores tienen grandes dificultades en el uso de las plataformas virtuales, los capacitaron en Google Classroom y Google Meet, por lo que desconocen el uso y beneficio de otras herramientas virtuales educativas, es así como fue presentada, aplicada y desarrollada la propuesta de enseñanza virtual, bajo la modalidad de 5 talleres, cuya duración fue de 15 horas compartidas en 5 sesiones de 3 horas cada una, La evaluación del mismo se efectuó a través de un instrumento tipo encuesta online, evidenciando en ella la efectividad del mismo y obteniendo como resultado que el taller brinda a los docentes diferentes opciones para hacer clases dinámicas y divertidas y sobre todo cumplir los objetivos propuestos en los estudiantes.

**Palabras Claves:** Aprendizaje significativo, Estrategia didáctica, Cuali-cuantitativo, Propuesta, Plataformas.

## ABSTRACT.

In this thesis the objective is to provide a series of virtual teaching strategies so that teachers can carry out when developing their content online, since the COVID-19 pandemic forces them to look for different mechanisms and tools to achieve meaningful learning In the students of the second cycle of basic education, the qualitative-quantitative or mixed method was used, applied in interviews with 4 teachers and a virtual questionnaire with 56 students. 94% of students consider that the didactic strategies used by teachers have been very useful for effective learning, this research showed that educators have great difficulties in using virtual platforms, they were trained in Google Classroom and Google Meet , for which they are unaware of the use and benefit of other virtual educational tools, This is how the virtual teaching proposal was presented, applied and developed, under the modality of 5 workshops, whose duration was 15 hours shared in 5 sessions of 3 hours Each one, The evaluation of the same was carried out through an online survey type instrument, evidencing in it its effectiveness and obtaining as a result that the workshop offers teachers different options to make dynamic and fun classes and above all comply with the objectives proposed in the students.

**Keywords:** Meaningful learning, Didactic strategy, Quali-quantitative, Proposal, Platforms.

## INTRODUCCIÓN.

El presente trabajo de grado tuvo como fin presentar las distintas estrategias de enseñanza virtual y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de lenguaje y literatura de segundo ciclo de educación básica del Centro Escolar Caserío El Limón, Municipio de Santa Rosa de Lima, Departamento de La Unión en el periodo de mayo a octubre del 2020. Se desarrolla a través de dos capítulos, que se presentan a continuación:

**Capítulo I:** Se presentan los Fundamentos teóricos generales de la enseñanza virtual y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de lenguaje y literatura.

Compuesto por el marco teórico, marco legal, marco referencial, marco conceptual, marco metodológico

Para realizarla se eligió el enfoque mixto o cuali-cuantitativo el cual consiste en representar un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implica la recolección y análisis de datos cuantitativos y cualitativos, estos métodos pueden ser adaptados, alterados o sintetizados para efectuar la investigación.

**Capítulo II:** Se presentan las estrategias de enseñanza virtual para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de lenguaje y literatura de segundo ciclo de educación básica del Centro Escolar Caserío El limón.

Conformado por la propuesta de capacitación docente online con estrategias y técnicas implementadas en cinco talleres, cerebriti, Fliip snack, Powtoon, Draw.io, Genially uno por jornada totalmente prácticos y con una prueba virtual al finalizar cada uno de los talleres para comprobar dicho aprendizaje.

## **A.0 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.**

### **A.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.**

La era digital ha transformado los sistemas educativos a nivel mundial, dejando al descubierto nuevos paradigmas educativos que han dado paso a una nueva modalidad en el plano de educación a distancia, en respuesta a los requerimientos de la llamada sociedad del conocimiento, cambiando así la forma de enseñar y aprender pasando de una modalidad presencial hacia una educación virtual o semipresencial, mediante el uso de plataformas educativas y aplicaciones de videoconferencias.

Esta nueva dinámica digital, ha venido a transformar los sistemas educativos a nivel mundial donde los docentes han tenido que reinventarse y adaptarse a las nuevas exigencias y demandas de una generación de niños y adolescentes nativos digitales, que se están desarrollando a la par de un mundo globalizado y tecnológico. Donde los ciudadanos,

“Hoy son más autónomos, tremendamente emprendedores, con alto sentido de la creatividad, muy solidarios y especialmente activos” (Canizález, Torres; César, Pablo; Cobo Beltran, 2017) (p. 31-40).

Dichas transformaciones evidencian un crecimiento exponencial en la demanda de una educación más virtual que presencial, haciendo que las instituciones educativas a nivel mundial oferten sus cursos en modalidades virtuales de aprendizaje. Esta nueva reestructuración educativa ha planteado retos y desafíos en los sistemas educativos en los países de América Latina en materia de políticas educativas, planes de estudio, conectividad y equipamiento en infraestructura TIC, procesos de enseñanza aprendizaje y por supuesto en la formación continua en los docentes, ya que esta modalidad requiere que estén capacitados y posean las competencias digitales necesarias para adaptar y diseñar estrategias de enseñanza innovadoras en las aulas virtuales.

Como era de esperarse la reciente crisis sanitaria, tomo por sorpresa a muchos docentes quienes rápidamente tuvieron que adaptarse a implementar nuevas herramientas, pero también dejó en evidencia que muchos maestros carecen de habilidades digitales necesarias para lograr llegar de forma efectiva a sus estudiantes. A ello hay que sumarle que la mayoría de instituciones educativas no cuentan con una plataforma digital que les facilite la tarea pedagógica a los maestros. Por esta razón, gran parte de los docentes ha tenido que recurrir a Google Meet y Zoom para poder desempeñar sus labores académicas.

Ante estas limitantes, los docentes tuvieron que adaptarse a los cambios y sumarse a la educación online, manifestando dificultades al momento de poder emplear estrategias de enseñanza virtual en las diferentes asignaturas de su especialidad. Conociendo de primera instancia las problemáticas, los sistemas educativos adoptaron de manera urgente estrategias de continuidad educativa a distancia y capacitaron a docentes en materia virtual. Los países de América Latina no se encontraban preparados con una estrategia de educación a distancia, y menos aún se encontraban preparados para enfrentar una emergencia de esa magnitud.

## **A.2 ENUNCIADO DEL PROBLEMA.**

Lo anterior permite la formulación del problema científico siguiente: **¿Cómo contribuir a la formación en estrategias virtuales de enseñanza de los docentes de Segundo Ciclo de la asignatura de Lenguaje y Literatura del Centro Escolar Caserío El Limón?**

A partir de lo analizado, se asume como objeto de estudio: las estrategias didácticas y como campo de acción la formación en estrategias virtuales de enseñanza de los docentes de Segundo Ciclo de la asignatura de Lenguaje y Literatura.



### **A.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.**

#### **A.3.1 Objetivo General.**

Elaborar una propuesta de estrategia de enseñanza virtual, para docentes de Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo de Educación Básica, en el Centro Escolar Caserío El Limón de Santa Rosa de Lima del departamento de La Unión en el período de mayo a octubre de 2020.

#### **A.3.2 Objetivos específicos.**

- Identificar las estrategias de enseñanza virtual desarrolladas por el docente en la asignatura de lenguaje y literatura de Segundo Ciclo de Educación Básica.
- Determinar las bases teóricas y metodológicas de las estrategias de enseñanza virtual empleadas en la asignatura de lenguaje y literatura en los estudiantes de Segundo Ciclo de Educación Básica.
- Elaborar una propuesta de enseñanza virtual para mejorar el aprendizaje en los estudiantes de lenguaje y literatura de Segundo Ciclo de Educación Básica.
- Validar la propuesta de enseñanza virtual de los docentes en la asignatura de lenguaje y literatura de Segundo Ciclo de Educación Básica.

### **A.4 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.**

Con el fin de dar solución al problema y alcanzar el objetivo propuesto, se plantean las interrogantes científicas siguientes:

- ¿Cuáles son los referentes teórico-metodológicos que sustentan la formación docente en estrategia de enseñanza virtual, en la asignatura Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo de Educación Básica en el Centro Escolar Caserío El Limón, de Santa Rosa de Lima?
- ¿Cuál es la situación actual de la formación de los docentes de Lenguaje y Literatura en cuanto a estrategia de enseñanza virtual?
- ¿Qué componentes y relaciones deben revelarse en una estrategia de

enseñanza para la formación en estrategias de enseñanza virtual de los docentes de Lenguaje y Literatura del segundo Ciclo de educación básica

- ¿Cómo validar la estrategia de enseñanza virtual, propuesta para los docentes Segundo Ciclo de Educación Básica en el Centro Escolar Caserío El Limón?

## **A.5 JUSTIFICACIÓN.**

La presente investigación tuvo como principal objetivo, mejorar la práctica docente en la implementación de estrategia de enseñanza virtual, en la asignatura de Lenguaje y Literatura para mejorar y facilitar los aprendizajes de los estudiantes de Segundo Ciclo de Educación Básica, en el Centro Escolar Caserío El Limón, de Santa Rosa de Lima del departamento de La Unión, para valorar la eficacia de las mismas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **A.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.**

### **A.6.1 Delimitación espacial.**

La investigación se realizó bajo modalidad virtual, en las instalaciones del Centro Escolar Caserío El Limón, Santa Rosa de Lima del departamento de la Unión.

### **A.6.2 Delimitación Social.**

La investigación se realizó con los docentes y estudiantes de la asignatura de Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo de Educación Básica.

### **A.6.3 Delimitación Temporal.**

La investigación se realizó en el periodo comprendido de mayo a octubre del año 2020

## **A.7 ALCANCES Y LIMITACIONES.**

### **A.7.1 Alcances.**

- El presente estudio se realizó de manera virtual contando con el valioso aporte de los docentes y estudiantes del Centro Escolar Caserío El Limón.
- Las entrevistas y encuestas se realizaron mediante plataformas y herramientas,

video llamada en WhatsApp, Google Meet, Zoom y Formularios de Google.

- La investigación sirvió como marco de referencia para investigaciones futuras en cuanto a estrategias de enseñanza virtual en la asignatura de Lenguaje y Literatura.
- La propuesta sirvió de base para que los maestros puedan adaptar y crear nuevas estrategias de enseñanza en sus aulas virtuales.
- Disponibilidad de acceso a internet y a plataformas interactivas.

### **A.7.2 Limitaciones**

- Por motivos de la emergencia sanitaria del Covid 19 la investigación no se pudo realizar bajo una modalidad presencial.
- La falta de estudios previos relacionados a la temática a nivel Internacional y Nacional.
- El factor tiempo de elaboración de la investigación
- La disponibilidad de los docentes y estudiantes al momento de responder a las entrevistas y cuestionario.

## CAPÍTULO I

### METODOLOGÍA DEL ESTUDIO.

#### 1.0 MARCO TEÓRICO.

##### 1.1 MARCO LEGAL.

La investigación se sustentó con base a diferentes normas jurídicas que amparan y respaldan el acceso a la educación y tecnología en el país las cuales son:

- **Constitución de la República de El salvador Sección Tercera**

#### **Educación, Ciencia y Cultura.**

Como marco jurídico primordial se retoma la Constitución de la Republica dando fe de los artículos que hacen mención de los derechos a salvadoreños en materia educativa y tecnológica- científica.

Art. 53: El derecho a la educación y a la cultura es inherente a la persona humana; en consecuencia, es obligación y finalidad primordial del Estado su conservación, fomento y difusión.

El Estado propiciará la investigación y el quehacer científico. Art. 55: La educación tiene los siguientes fines: lograr el desarrollo integral de la personalidad en su dimensión espiritual, moral y social; contribuir a la construcción de una sociedad democrática más próspera, justa y humana; inculcar el respeto a los derechos humanos y la observancia de los correspondientes deberes; combatir todo espíritu de intolerancia y de odio; conocer la realidad nacional e identificarse con los valores de la nacionalidad salvadoreña; y propiciar la unidad del pueblo centroamericano. Los padres tendrán derecho preferente a escoger la educación de sus hijos.

Art. 56: Todos los habitantes de la Republica tienen el derecho y el deber de recibir educación Parvulario y básica que los capacite para desempeñarse como ciudadanos útiles. El Estado promoverá la formación de centros de educación especial. La educación Parvulario, básica y especial será gratuita cuando la imparta el Estado.

- **Ley General de Educación.**

### **Objetivos Generales de la Educación Nacional**

La ley general de educación nos especifica en la mayoría de los artículos la forma y comportamiento que debe de alcanzar los ciudadanos en el ámbito educativo, con un ideal capaz para desenvolverse en la sociedad, de una forma pertinente.

Art. 3. La Educación Nacional tiene los objetivos generales siguientes:

- Desarrollar al máximo posible el potencial físico, intelectual y espiritual de los salvadoreños, evitando poner límites a quienes puedan alcanzar una mayor excelencia.
- Equilibrar los planes y programas de estudio sobre la base de la unidad de la ciencia, a fin de lograr una imagen apropiada de la persona humana, en el contexto del desarrollo económico social del país.
- Establecer las secuencias dialécticas de tal manera que toda información cognoscitiva promueva el desarrollo de las funciones mentales y cree hábitos positivos y sentimientos deseables.
- Cultivar la imaginación creadora, los hábitos de pensar y planear, la persistencia en alcanzar los logros, la determinación de prioridades y el desarrollo de la capacidad crítica.
- Sistematizar el dominio de los conocimientos, las habilidades, las destrezas, los hábitos y las actitudes del educando, en función de la eficiencia para el trabajo, como base para elevar la calidad de vida de los salvadoreños.

- **Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia.**

### **Capítulo II Educación y Cultura.**

Esta ley busca garantizar los derechos de los niños, niñas y adolescentes con el fin de lograr su pleno desarrollo de su personalidad por eso se retoma los siguientes artículos.

#### **Artículo 81. Derecho a la educación y cultura**

La niña, niño y adolescente tienen derecho a la educación y cultura. La educación será integral y estará dirigida al pleno desarrollo de su personalidad, aptitudes y capacidades mentales y físicas hasta su máximo potencial.

El Estado debe garantizar este derecho mediante el desarrollo de políticas educativas integrales idóneas para asegurar una educación plena y de alta calidad. En consecuencia, deberá garantizar los recursos económicos suficientes para facilitar las acciones destinadas al cumplimiento de estos derechos.

#### **Artículo 82. Derecho a la educación gratuita y obligatoria**

La educación inicial, Parvulario, básica, media y especial será gratuita y obligatoria. Los servicios de los centros públicos de desarrollo infantil serán gratuitos y deberán reunir todas las condiciones necesarias para la atención de las niñas y niños.

**Artículo 83. Acceso a la educación y cultura** El Estado deberá garantizar el acceso a la educación y a la cultura, el cual comprende, entre otras condiciones, amplia cobertura territorial en todos los niveles educativos, adecuada infraestructura, idóneas modalidades, planes y programas de educación, docencia cualificada, suficientes recursos pedagógicos, tecnológicos y espacios culturales y recreativos; además, deberá garantizar el acceso y la permanencia de las niñas, niños y adolescentes en el sistema educativo en condiciones de igualdad y sin ningún tipo de discriminación.

**Artículo 86. Responsabilidad del Estado en materia de educación** Para hacer efectivo el derecho a la educación el Estado deberá.

- Garantizar educación integral de calidad y progresiva en condiciones de igualdad y equidad para toda niña, niño y adolescente.
- Crear y mantener centros de estudios con infraestructura e instalaciones que cuenten con los espacios y condiciones físicas adecuadas para el desarrollo de la enseñanza científica y tecnológica, las actividades lúdicas, deportivas y culturales.
- Proveer los centros de estudios de recursos humanos cualificados y garantizar a estas condiciones laborales adecuadas; además, deberá facilitar materiales pedagógicos, científicos, tecnológicos, lúdicos, deportivos, culturales y los instrumentos adecuados para cualquier tipo de expresión artística.
- Estimular en todos los niveles de enseñanza el desarrollo de la inteligencia y del pensamiento autónomo, crítico y creativo, respetando la iniciativa y las características individuales de cada niña, niño o adolescente y fomentar los niveles más elevados del conocimiento científico y tecnológico.

- **La Declaración Universal de Derechos Humanos.**

Esta ley se creó con el fin de proteger y garantizar los derechos universales de los individuos, en la que se resaltan los siguientes artículos que especifican el derecho a la educación tales como:

Artículo 26.

- Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental será obligatoria. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.
- La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los

*grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz.*

## **1.2 MARCO REFERENCIAL.**

### **1.2.1 Antecedentes de la investigación.**

En el proceso de búsqueda de antecedentes bibliográficos podemos decir que en relación al tema: *“Estrategia de enseñanza Virtual y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo de Educación Básica del Centro Escolar Caserío El Limón, municipio de Santa Rosa de Lima, departamento de La Unión en el periodo de mayo a octubre de 2020”*, no se cuentan con estudios específicos a nivel internacional, pero si se encontraron algunas investigaciones referentes a entornos virtuales de enseñanza aprendizaje, en el caso específico a nivel nacional en El Salvador no se encontraron investigaciones relacionadas al tema debido a que la educación básica en el país siempre ha contemplado una modalidad presencial, por lo que se incluyó en su apartado todo el devenir histórico en cuanto a los esfuerzos que ha realizado el Estado de la Republica de El Salvador en conjunto con el Ministerio de Educación en materia de educación a distancia.

### **1.2.2 A nivel Internacional.**

La presencia de estrategias de enseñanza virtual adecuadas en el proceso de enseñanza aprendizaje, es una de las tantas preocupaciones de los docentes al momento de la planificación de la asignatura de Lenguaje y Literatura, ya que estas en su mayoría contribuyen realmente al aprendizaje significativo.

*“Estrategias didácticas tecnológicas para mejorar el desempeño de los estudiantes de 8vo año EGB en la asignatura de Lengua y Literatura 2018”* (González Alcivar, Heiddy Melany; Miele Gómez, Melissa Yesennia, 2018) elaborada en la Universidad de Guayaquil Ecuador.

En esta investigación tuvo como principal objetivo analizar la influencia del uso de las estrategias didácticas tecnológicas en el mejoramiento del desempeño escolar de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Carlos Urgilés González” en la asignatura



de Lenguaje y Literatura, a partir de una investigación de campo usando los métodos científicos, para la elaboración de un aula virtual.

El proyecto tuvo como finalidad elaborar un aula virtual en la asignatura de Lenguaje y Literatura con el propósito de ayudar a la comunidad educativa, en el mejoramiento en la calidad del aprendizaje, con la finalidad de ayudar tanto al docente como al estudiante a desarrollar un ambiente más dinámico y atractivo para el aprendizaje de la asignatura de Lenguaje y Literatura.

Las principales conclusiones de la investigación fueron las siguientes:

- Brindar la facilidad para que los docentes se capaciten en el tema de las tecnologías de la educación, ya que, según los resultados demostrados en las encuestas realizadas a los docentes, se pudo evidenciar el alto interés que tienen en aprender y reforzar sus conocimientos, de esta manera puedan aprovechar en su totalidad los recursos tecnológicos que existen en la institución educativa.
- Si bien es cierto, que las técnicas y métodos tradicionales para facilitar los conocimientos por parte de los docentes de la institución educativa, han ayudado por décadas al proceso educativo, es necesario el fortalecimiento del mismo con la finalidad de llegar a los estudiantes de manera clara, eficaz y concreta, hacer uso de menos tiempo o a su vez impartir y facilitar más conocimientos utilizando la misma cantidad de tiempo en las horas de clases.
- Permitir dar paso a nuevos métodos de enseñanza, que impliquen la utilización de las aulas virtuales, y llegar a fomentar la búsqueda de nuevos métodos tecnológicos, tanto para el desarrollo de la asignatura de Lenguaje y Literatura, como para las demás asignaturas, toda esta información compartirla en clases aprovechando los recursos multimedia que en la institución educativa existe.

*“Entorno Virtual para la enseñanza de Lengua y Literatura a estudiantes Kichwa en décimo año de Educación Básica”* (Doicela, E Y, 2019)

para optar el grado de Magister en Educación en Gestión del aprendizaje mediado por TIC, desarrollado en la Universidad Tecnológica de Israel en Quito, Ecuador. El fin de esta investigación fue diseñar un entorno virtual aplicando la metodología DPRAC y estrategias didácticas para la enseñanza de Lengua y Literatura a estudiantes kichwa de décimo año en la Unidad Educativa Jatari Unancha.

La tesis se fundamentó en la necesidad de implementar un sistema que se base en una metodología de fácil comprensión y acceso a los usuarios. Debido a las nuevas tecnologías, es necesario implementar un sistema el cual pueda ser capaz de satisfacer a los usuarios y al mismo tiempo beneficiar al establecimiento educativo, dando facilidad de comunicación a los usuarios y reduciendo costos de recursos. La interfaz será fácil de manejar, lo que permitirá que el usuario se adapte rápidamente al nuevo modo de trabajo, logrando mayor desenvolvimiento e interacción con el sistema.

La investigación llegó a las siguientes recomendaciones:

- El proceso de enseñanza aprendizaje debe ser profundizado en la forma como aprenden los estudiantes kichwas, ya que ellos se desenvuelven en un contexto urbano y la proliferación de dialectos en donde se rompe con la utilización correcta del lenguaje.
- Otro aspecto muy visible que se deberá seguir investigando, es la utilización de diferentes entornos virtuales de aprendizaje, para que los docentes y estudiantes tengan más herramientas para potenciar el aprendizaje de distintas áreas de conocimiento en la Educación General Básica.
- Es indispensable generar en los estudiantes responsabilidad sobre el uso adecuado del aula virtual y hacerles ver el valor práctico de esta en su formación académica.
- Se recomienda que los docentes busquen recursos en internet para generar motivación en los estudiantes. Al ser subidos en la plataforma se puede incrementar el uso de esta e innovar nuevas metodologías de aprendizaje, captando la atención completa de sus estudiantes.

- Se recomienda a la institución divulgar los resultados que han sido obtenidos con diferentes actividades tales como foros, casas abiertas, entre otras para incentivar al uso de la tecnología.

*“Estrategia didáctica basada en TIC para el desarrollo de competencias lectoescritoras en los estudiantes de Ciclo 2 de la I.E Débora Arango Pérez” (Cano , 2016).*

Esta investigación se desarrolló en la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín. El objetivo fue Implementar una estrategia didáctica soportada en TIC, orientada al desarrollo de competencias lectoescritoras en los estudiantes del ciclo 2 de la I.E Débora Arango en el año 2016.

La estrategia didáctica implementada en la investigación fue la siguiente:

La estrategia estuvo encaminada a la intencionalidad del modelo pedagógico institucional; en este, son tenidos en cuenta tres enfoques así: el dialogo de saberes, la formación del ser humano y la investigación-acción-participación. El modelo se apoya en la concepción o teoría filosófica y sociológica Humanista, también llamada "desarrolladora" o Escuela Activa,

Donde el estudiante ocupa el primer puesto dentro de todo el fenómeno educativo y del proceso pedagógico. Los factores internos de la personalidad se reconocen como elementos activos de la educación de éste, en particular sus motivaciones, a la vez que se admite la variedad de respuestas posibles ante las mismas influencias externas del contexto (Comunidad Educativa Débora Arango Pérez, 2014).

Para seleccionar la estrategia indicada, se tuvo en cuenta el concepto de expertos académicos en el área del lenguaje y las TIC, que realizaron su aporte a través de la lectura de un documento donde se presentaban cuatro estrategias didácticas siendo estas: el Aprendizaje por Proyectos, los Juegos y Simulaciones, el Aula Invertida y la Comunidad de Aprendizaje; a cada estrategia se le asignaba un valor dentro de un instrumento de valoración de estrategias, de acuerdo con 5 criterios: creatividad, interdisciplinariedad, interacción,

investigación y uso de las TIC.

La estrategia que alcanzó mayor puntaje fue la referida al Aprendizaje por Proyectos ApP. “El Aprendizaje por proyectos, se fundamenta en el constructivismo de Piaget, Dewey, Bruner y Vigotsky; esta estrategia mira al aprendizaje como el resultado de construcciones mentales, actuales o previas de los seres humanos”

La investigación arribó en las siguientes conclusiones:

- La orientación en el ámbito escolar debe trascender del solo uso a la incorporación dentro de la solución de situaciones, que implican un saber en contexto; es así como las herramientas tecnológicas le sirven de apoyo al estudiante en las tareas cotidianas.
- Proponer una prueba inicial y una prueba final durante el desarrollo de una estrategia didáctica permite visualizar el comportamiento de los sujetos de estudio y su proceso dentro de esta, tal y como se propone desde la metodología. Primeramente, se logra analizar el estado inicial de la población y sus necesidades para orientar las temáticas de la propuesta, finalmente es un elemento de comprobación que sirve al investigador como sustento de la efectividad desde el desarrollo y la aplicación de la estrategia didáctica.
- La observación participante además de medir el progreso del estudiante, hace posible el mejoramiento de la estrategia. Esta acción contribuye a la incorporación de herramientas que brindan a los sujetos de estudio una mayor familiarización con la estrategia que se lleva a cabo, donde son tenidas en cuenta las preferencias a la hora de interactuar con el conocimiento.
- Es importante, dentro de la implementación de una estrategia didáctica apoyada en TIC, asumir retos. En el caso de la estrategia aquí planteada, intensificar el trabajo con un estudiante diagnosticado y que presenta un proceso diferente en cuanto a su dicción y adquisición de competencias lectoescrituras, permite comprobar la efectividad de los recursos y temáticas seleccionados para la aplicación de la misma. El estudiante registrado como número 20 evidenció resultados favorables en su proceso, lo que garantiza un mayor avance a través

del tiempo y su continuidad para casos similares.

- A través de recursos dispuestos en la web, el maestro tiene la posibilidad de diseñar e implementar estrategias enfocadas en un aprendizaje específico.
- Estas a su vez permiten la transversalidad de las áreas, lo cual facilita no solo el cumplimiento del plan de estudios sino la construcción del conocimiento, dando paso a la adquisición de nuevos saberes; así lo demuestra el porcentaje de aprobación en los registros académicos del grupo experimental frente a los resultados del grupo control en el periodo correspondiente a la implementación de la estrategia.

*“Estrategias de enseñanza virtual docente y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del Curso Desempeño Universitario en la Universidad Científica del Sur, año 2015” (Camarena, 2015)*

La investigación se desarrolló en la Universidad Científica del Sur, empleando un estudio factual bajo el enfoque cuantitativo con diseño no experimental. El objetivo de la investigación fue demostrar si existe relación entre las estrategias de enseñanza virtual docente y el rendimiento académico de los estudiantes del curso de Desempeño Universitario de la Universidad Científica del Sur, año 2015.

El modelo metodológico utilizado en la investigación fue el siguiente:

Bajo el enfoque teórico de Díaz y Hernández se elaboró un cuestionario para recabar información sobre la variable estrategias de enseñanza virtual, dividida en tres tipos, según los momentos de su presentación: estrategias pre instruccionales, constructivas y pos instruccionales, instrumento que pasó por la respectiva validez de contenido y confiabilidad bajo el método de consistencia interna. Bajo un diseño no experimental, transversal y descriptivo-correlacional se aplicó la prueba y recabó información de las notas del curso de Desempeño Universitario a 244 estudiantes pertenecientes a 11 aulas de las 24 existentes, seleccionadas bajo un muestreo no probabilístico por conveniencia.

La investigación proporcionó las siguientes conclusiones:

Los resultados evidenciaron que no existe relación entre las estrategias de enseñanza virtual docente y el rendimiento académico de sus estudiantes en el curso de Desempeño Universitario de la Universidad Científica del Sur- semestre 2015 –II en todas las aulas, excepto en el aula P en donde se halló una relación significativa, positiva y débil. Los resultados para ambas variables fueron favorables el 45.5% de los estudiantes refieren que sus docentes, utilizan estrategias de enseñanza virtual para realizar la dinámica de clase de la asignatura Desempeño Universitario. El 43.9% opinó que siempre y el 10.7% que a veces. En cuanto al rendimiento académico los resultados mostraron que un gran porcentaje de estudiantes el 75,6% aproximadamente tienen notas aprobatorias, e inclusive buenas calificaciones, los mayores porcentajes se encuentran en los calificativos 16, 17, 18 y 19 como promedio final de curso.

*“Influencia de tutorías virtuales en la calidad del aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de Segundo de Bachillerato del Colegio “Tarqui”, zona 4, distrito 13D02, provincia de Manabí, Cantón Manta, Parroquia Tarqui, período 2015 – 2016. Propuesta: diseño de una guía digital con enfoque aula invertida” (Alava Arteaga & Chancay López, 2016)*

La investigación se realizó en la Universidad de Guayaquil, Ecuador, para optar al grado de Licenciadas en Educación Mención Informática. La tesis realizada tuvo como principal objetivo analizar el impacto de las tutorías virtuales en la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes de segundo año de Bachillerato, mediante un análisis bibliográfico y encuestas, para demostrar sus efectos en la Unidad Educativa.

La investigación se llevó a cabo con un diseño cualitativo-cuantitativo, mediante una investigación de campo, descriptiva, cuantitativa-cualitativa, con la finalidad de utilizar como una herramienta de indagación e investigación que proporcionen la oportunidad de construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación cognitiva, la misma se fundamentó en una serie de antecedentes teóricos y prácticos relacionados con la variable en estudio.

La investigación concluyó con los siguientes resultados:

El análisis e interpretación de los resultados reflejaron que una gran mayoría de los encuestados cree que la tutoría virtual influye en la calidad del aprendizaje significativo, además la adquisición de medios tecnológicos y necesidades económicas influyen en el desarrollo pedagógico del estudiante. Por otra parte, el docente no siempre cumple su rol de preparar el ambiente previo, seleccionar el aprendizaje adecuado, enseñar de forma sistemática, que ayudan a enriquecer el conocimiento en los alumnos. Por esta razón, y en base a las investigaciones realizadas se recomienda la utilización de una guía digital con enfoque aula invertida como herramienta básica para la adquisición de competencias y desarrollo de la calidad del aprendizaje significativo en el ámbito pedagógico

*“Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje”* (Fernández Delgado & Solano González, 2009).. La investigación fue realizada por la Universidad de Costa Rica.

El principal objetivo de la investigación fue realizar una recopilación de distintas estrategias didácticas que pueden ser aplicadas en los cursos que imparten en entornos virtuales de aprendizaje.

Los principales resultados de investigación fueron:

Las estrategias se presentan categorizadas en tres tipos: a) centradas en la individualización de la enseñanza b) para la enseñanza en grupos, centradas en la presentación de información y colaboración c) centradas en el trabajo colaborativo

Principales conclusiones de la investigación:

Para lograr un impacto importante en la educación con el uso de TIC es necesario que el docente asuma un nuevo rol en la plataforma virtual y pase a ser un facilitador del aprendizaje, lo que plantea retos importantes que, quizás, se han ido pasando por alto.

Ejemplos de retos en estos ambientes pueden ser: los aspectos afectivos, la mediación pedagógica, la socialización en el nuevo ambiente de aprendizaje, la promoción del trabajo en equipo, entre otros, que se pueden lograr por medio de los planteamientos antes mencionados y una apertura del docente a aprender del nuevo entorno, donde muchas veces sus estudiantes serán los expertos. Enfrentar con profesionalismo estos retos es lo que podemos llamar el legítimo compromiso de cada docente con la educación actual. Mantener o mejorar la calidad de la educación en entornos virtuales es un aspecto que no podemos descuidar, por lo tanto, no se puede pretender únicamente trasladar a la plataforma virtual los materiales y actividades que se utilizaban en el aula presencial, sino que debemos desarrollar apoyos multimedia que integren audio, imagen, texto y, si es posible, que sean interactivas, así como actividades que promuevan el aprendizaje colaborativo mediante herramientas lúdicas, trabajos cuya finalidad sea el desarrollo del pensamiento crítico y el debate, debido a que es necesario atraer al estudiante a este entorno, darle las herramientas y guías necesarias para que desarrolle las actividades y alcance exitosamente las metas propuestas.

### ***1.2.3 A Nivel Nacional.***

#### **Antecedentes nacionales.**

“La universidad de El Salvador en la tesis de” (Martínez Rivas, Rivera, & Torres Escobar, 2017) realizan una breve síntesis de los esfuerzos que ha realizado El Salvador en materia de educación a distancia.

El Salvador no ha sido ajeno a la experiencia de educación a distancia. De hecho, en su momento, El Salvador fue pionero con el Programa de Televisión Educativa. El Ministerio de Educación impulsó dicho programa en los terceros ciclos en instituciones públicas del país en la década de los setenta. Se les dotó de aparatos de TV y teleguías a las instituciones para impartir las asignaturas básicas a través de tele clases. En 1992, el Ministerio de Educación inició el programa piloto de Radio Interactiva, para apoyar a 1º, 2º y 3er grado a través de la



radio llevando a los niños el programa El Maravilloso Mundo de los Números. Se estima que en su momento se atendieron un promedio de 2,292 centros escolares con un aproximado de 300,000 estudiantes según datos del Censo Matricular de 2005.

Pero el paso más importante en términos de ED, lo daría el Ministerio de Educación el 28 de enero de 1983, al crear el Instituto Nacional de Educación a Distancia, INED. Fue creado, según el planteamiento del Ministerio de Educación.

Para dar oportunidad de continuar estudios de tercer ciclo de educación básica y bachillerato general, a la población joven y adulta que por diversas circunstancias no continuaron sus estudios en el sistema presencial y que no disponen del tiempo necesario para asistir diariamente a las clases presenciales (Ministerio de Educación, 2004).

De acuerdo a la misma fuente, en el año 2003 se atendió una población estudiantil de 23,291 personas de tercer ciclo y bachillerato general a distancia y para el 2004 proyectaron atender 26,000 estudiantes. Su metodología semi-presencial incluía material impreso y estudio independiente. Tuvieron en su momento 184 sedes de educación a distancia funcionando con 800 maestros y maestras tutores.

Este programa fue integrado a otros programas de educación flexible en el 2007.

A nivel universitario privado también se tienen experiencias exitosas, que se constituyen en una alternativa para que los jóvenes y los profesionales completen su formación superior.

En El Salvador algunas instituciones de educación superior utilizan la plataforma Moodle para mediar cursos en línea. Moodle es una plataforma de aprendizaje a distancia, basada en software libre que cuenta con una grande y creciente base de usuarios.

Es un sistema de gestión avanzada (también denominado Entorno virtual de enseñanza aprendizaje) Es decir, una aplicación diseñada para ayudar a los educadores a crear cursos de calidad en línea. (Manual del Centro del Profesorado de Alcalá de Guadaira, Sevilla). El Director del Departamento de Investigación y Tecnología Educativa del Instituto de Investigación y Formación Pedagógica de la Universidad Don Bosco, en la revista titulada

“Científica 9”, con el tema Educación a Distancia hace referencia a las reformas que ha tenido la educación en el país, donde se evidencian innovaciones de corte tecnológico y modificaciones a los planes de estudio desde parvulario hasta la educación superior , siendo estas impulsadas por el Ministro Walter Béneke; su finalidad era la mano de obra calificada para el desarrollo de la producción industrial.

Al darse la Reforma Educativa en el país, las autoridades en poder se dieron por enterados que la nación contaba con altos índices de analfabetismo, siendo este un obstáculo para que la población se incorporara al sector laboral en el manejo de maquinaria industrial; por tal motivo se utilizaron diferentes medios para educar con programas acelerados y educación a distancia.

En 2020 El Ministerio de Educación con el objetivo de fortalecer las habilidades tecnológicas de los docentes del sistema público y garantizar la continuidad educativa en el marco de emergencia sanitaria inició un proceso de capacitación de 50,000 docentes en el uso y gestión de Google Classroom, al respecto la funcionaria de educación Carla Hananía de Varela, mencionó.

*La pandemia (de COVID-19) nos enfrentó al desafío de formar a los docentes en línea para hacer posible la continuidad educativa. Hoy contamos con un plantel docente capaz de darle continuidad a la educación.*

*“Hemos iniciado la transformación del sistema educativo, hacia una educación más equitativa, innovadora y pertinente”. (Moreno, 2020)*

Lo expresado anteriormente, nos indica el inicio de la restructuración del sistema educativo con el fin de mejorar la calidad educativa y garantizar el acceso al derecho de la educación en la modalidad a distancia. Este avance permitirá a los docentes fortalecer sus habilidades tecnológicas y mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.

## 1.3 MARCO CONCEPTUAL.

### 1.3.1 *Teorías de enseñanza aprendizaje.*

**1.3.1.1 Teoría Cognoscitiva.** El cognitivismo como teoría de aprendizaje asume que la mente es un agente activo en el proceso de aprendizaje, construyendo y adaptando los esquemas mentales, tiene sus raíces en la ciencia cognitiva y en la teoría de procesamiento de la información.

El cognitivismo centra su atención en el interior del alumnado, siendo su principal preocupación responder a ¿Cómo se aprende? Esta teoría considera que lo importante es averiguar cómo se desarrolla el proceso cognitivo en la persona, cómo piensa, soluciona problemas, cómo utiliza el lenguaje, procesa la información, forma conceptos, toma de decisiones todas ellas, acciones que hay tras una conducta observable.

De este modo, el alumnado se convierte en un agente activo dentro de su propio aprendizaje y adquiere mayor grado de responsabilidad dentro de ese proceso. Por su parte, el tutor o docente es considerado un experto con experiencia que presta su apoyo, ayuda y orienta al alumnado cuando lo necesita para facilitar el aprendizaje. Un aprendizaje significativo, es decir, que parte de los conocimientos que ya posee el alumno o alumna sobre el tema (por tanto, deja de ser considerado un ente vacío) y procura la conexión de nuevos conocimientos con los ya poseídos.

Según esta teoría, el aprendizaje es un proceso de modificación de significados que resulta de la interacción entre la nueva información y el sujeto. El individuo tiene esquemas mentales preexistentes con los cuales interactúa con nueva información, transformando dichos esquemas. Cuanto más desarrollado es el esquema, más rápidamente se pueden asimilar los conceptos, así, cuantos más esquemas compartan los mismos conceptos, más se fortalecen las conexiones entre los nuevos conceptos introducidos y los conceptos ya aprendidos.

Ahora bien, de qué forma puede el docente de Lenguaje y Literatura adaptar la teoría cognoscitiva a los procesos de enseñanza virtual a distancia, muy fácilmente a través de la

aplicación de estrategias y actividades que favorezcan el desarrollo conceptual en los estudiantes, al respecto Leflore (2000), explica que hay varios enfoques, métodos, y estrategias de esta corriente teórica como los mapas conceptuales, las actividades de desarrollo conceptual, el uso de medios para la motivación, y la activación de esquemas previos que pueden orientar y apoyar de manera significativa el diseño de materiales de instrucción en entornos virtuales. Los mapas, los esbozos, y los organizadores gráficos son medios para representar la actividad cognitiva. Las personas construyen marcos o esquemas para ayudarse a comprender la realidad.

A continuación se presentan los principales autores de la teoría cognoscitiva y sus aportes:

**Tabla 1: Principales aportes de los autores de la teoría cognoscitiva.**

Autores	Aportes
Jean Piaget	Desarrollo intelectual por etapas
Jerome Brunner	Aprendizaje por descubrimiento
David Ausubel	Aprendizaje significativo
Robert Gagné	Niveles de aprendizaje
Howard Gardner	Inteligencias múltiples
Lev Vygotsky	Desarrollo cognoscitivo mediante interacción social
Erick Erickson	La sociedad moldea el desarrollo humano

**Fuente:** Elaboración propia estudiando las teorías del cognitivismo y sus aportes.

Después de haber explicado la teoría del cognitivismo y la adaptación que debe de realizar el maestro en la asignatura de Lenguaje y Literatura y haber estudiado los principales aportes de los principales padres del cognitivismo, se procederá a explicar el rol que debe de tener el docente y el estudiante según la teoría cognoscitiva.

## **Rol del docente y estudiante según la teoría cognitiva.**

### **El rol del docente:**

- Facilitador y guía del alumno hacia una comprensión.
- Prestar atención a las diferencias individuales estudiantes.
- Organiza experiencias didácticas para que sus alumnos logren los aprendizajes propuestos.
- Comunica eficiente y efectivamente el conocimiento a los estudiantes por medio de las explicaciones, demostraciones, ejemplos y contraejemplos.
- Su función es identificar la manera de presentarles la nueva información para que adquiera sentido en función de los conocimientos, habilidades y experiencias previas de los alumnos.
- Diseñar ejercicios y prácticas en los que se proporcione retroalimentación que permita que los nuevos conocimientos se relacionen y asimilen dentro de la estructura cognitiva del estudiante.

### **El rol del estudiante:**

- Ser un sujeto activo en su aprendizaje.
- Explica, interpreta, cuestiona, amplía su conocimiento.
- Procesa información y la relaciona con sus conocimientos previos
- Posee las competencias cognitivas para solucionar problemas.
- Usa nuevos aprendizajes, habilidades cognitivas y de autocontrol (planificación, seguimiento y evaluación).
- Procesa la información, la almacena y la organiza para ampliar sus redes conceptuales.

**1.3.1.2 Teoría constructivista.** Esta teoría plantea que las personas aprenden de sus entornos sociales. En esta teoría el aprendizaje es en esencia activo, esto significa que una persona que aprende algo nuevo lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propios esquemas mentales, como resultado, el aprendizaje no es pasivo ni objetivo; es subjetivo, porque cada persona lo va modificando a la luz de sus experiencias.

El constructivismo busca promover los procesos de crecimiento del alumno en el entorno al que pertenece, por eso las aproximaciones constructivistas coinciden en la participación activa del alumno, por tal razón consideran la importancia de las percepciones, pensamientos, y emociones del alumno y el profesor en los intercambios que se dan durante el aprendizaje y buscan un aprendizaje más enfocado al largo plazo que al corto

El constructivismo considera que el aprendizaje es una tarea activa y continua y que aprendemos haciendo e incorporando lo nuevo a los conocimientos que ya poseemos. Esto nos lleva a seguir apostando por el aprendizaje significativo y holista, que coloca a la persona que aprende en el centro del aprendizaje, adaptándose a sus necesidades y conocimientos.

En este contexto el maestro ha de asegurar la comprensión de los contenidos, detectar lagunas y presentar unos contenidos adaptados al nivel de conocimiento del alumnado.

Este aprendizaje significativo puede llevarse a cabo en diferentes entornos de aprendizaje, presentando al alumnado actividades, ejemplos o situaciones lo más reales posibles para que pueda trabajar la resolución de problemas de un modo colaborativo. Esta forma de trabajar en equipo potencia, además del aprendizaje de conocimientos, el desarrollo de competencias sociales e intelectuales, así como la observación de los elementos emocionales y motivacionales durante el aprendizaje.

Para adaptar la teoría constructivista en los entornos virtuales de aprendizaje en la asignatura de Lenguaje y Literatura (Leflore 2000) enfatiza que: el diseño de actividades de enseñanza en entornos virtuales puede orientarse a la luz de varios principios de esta corriente tales como: el papel activo del alumno en la construcción de significado, la importancia de la

interacción social en el aprendizaje y la solución de problemas en contextos auténticos o reales.

Una clase virtual puede incluir actividades que exijan a los alumnos crear sus propios esquemas, mapas, redes u otros organizadores gráficos. Así asumen con libertad y responsabilidad la tarea de comprender un tópico, y generan un modelo o estructura externa que refleja sus conceptualizaciones internas de un tema

Es necesario aclarar en esta investigación que el enfoque constructivista se deriva de la perspectiva cognoscitiva, el cual se plantea que el alumno puede construir su propio conocimiento a través de sus necesidades e intereses y según su ritmo particular para interactuar con el entorno.

Según sus teóricos, el aprendizaje se realiza cuando el alumno ha elaborado activamente su propio conocimiento, el cual no necesariamente debe estar basado en el descubrimiento (Mayer, 1999). Esto se desprende de los aportes del psicólogo Suizo Jean Piaget, quien establece una franca relación entre los aspectos biológicos del individuo y el origen del conocimiento (Aragón Diez, 2001). Para este autor, la característica fundamental de la inteligencia es la transformación que hace el individuo de los objetos que lo rodean, llegando a conocerlos sólo cuando ha realizado dicha transformación (Poole, 2000).

Schunk (2012), plantea que la suposición central del constructivismo es que los aprendices construyen el conocimiento y las formas de adquirirlo y aplicarlo. Las visiones constructivistas de la autorregulación se basan en la idea de que las influencias socioculturales son cruciales y que los aprendices forman teorías implícitas acerca de sí mismos, de los demás y de la mejor manera de controlar las demandas.

A partir del análisis de la teoría, podemos decir que el constructivismo requiere de experiencias de aprendizaje estructuradas para desafiar el pensamiento de los estudiantes para aumentar su capacidad de construir conocimientos nuevos.

### **La teoría sociocultural del desarrollo cognoscitivo de Vygotsky**

El lenguaje para Vygotsky es un instrumento fundamental para el desarrollo del pensamiento y su evolución. Es por esta razón que Vygotsky propone que el pensamiento y el lenguaje son la base para comprender la naturaleza de la conciencia humana.

Si consideramos el lenguaje como un instrumento que tiene un origen social, referimos que toda actividad o proceso mental está mediado por el uso de instrumentos psicológicos, es decir, símbolos que facilitan o posibilitan el pensar. Para este autor los instrumentos podían ser: la lengua, obras de arte, escritura y dibujos. Razón por la cual la utilización de organizadores gráficos dentro del aula ayuda a desarrollar el pensamiento y el lenguaje; así como la organización de ideas y su estructuración.

Para Vygotsky, aprender significa adquirir funciones cognitivas superiores. ¿Cómo adquiere el niño estas funciones? Interaccionando con el entorno que le rodea, pero no solamente esto, si no que el niño, interactúa con el entorno que le rodea a través de una serie de herramientas.

Es por este motivo que Vygotsky denomina a su aprendizaje también como aprendizaje mediado, porque las herramientas que median entre el niño y el entorno generalmente son de tipo social o cultural: personas o instrumentos que usan aprendizaje sociocultural

Para Vygotsky la cultura influye en el desarrollo cognitivo de las personas. Como refiere Savater (1997) la comunidad en la que el niño nace implica que se verá obligado a aprender y también las peculiaridades de ese aprendizaje. (Longo, 2020)

Vygotsky también habla de habilidades cognitivas básicas, que son las que se desarrollan cuando interactuamos con un grupo, la sociedad o nuestra cultura. Estas habilidades cognitivas básicas son la atención, la memoria y el lenguaje, percepción y se van transformando a través de la influencia de la cultura y la sociedad en funciones superiores de pensamiento para poder resolver problemas más complejos.

Vygotsky nos habla de la zona de desarrollo proximal, está lo que el niño puede hacer por sí solo y lo que no puede hacer por sí solo. Para esto dice el autor que los padres deben



orientar, direccionar su aprendizaje y a esto le conoce como andamiajes (es el apoyo del adulto para que pueda guiar el aprendizaje del niño hasta que alcance la autonomía en la actividad concreta o pueda resolver el problema por sí solo). Es lo que hace el profesor con alguien a quien le enseña a tocar guitarra, está realizando un andamiaje para que el niño genere autonomía. (Longo, 2020)

### **LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE AUSUBEL**

David Paul Ausubel, creador de la teoría del aprendizaje significativo, fue un psicólogo y pedagogo referente en la psicología de la educación y el constructivismo.

Según la teoría que planteó Ausubel, el aprendizaje de las personas, independientemente de su edad, depende de su estructura cognitiva previa, que se vincula con la nueva información.

Siendo las estructuras cognitivas las representaciones mentales (conjunto de ideas y conceptos) que construye la persona sobre una parcela de la realidad.

Ausubel dijo que: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. (Rodríguez, 2019)

Las personas aprendemos de manera significativa cuando se genera un vínculo de unión entre el conocimiento previo y la nueva información que estamos aprendiendo, y una vez aprendido, pasa a retenerse en nuestra estructura cognitiva, de modo que posteriormente se pueda relacionar con nuevas informaciones. Por lo tanto, los conocimientos previos tienen el papel de punto de anclaje con las nuevas informaciones.

Ahora bien, ya que se explicó la teoría de Ausubel y su aporte en el desarrollo de los procesos cognitivos se hace necesario aclarar que, dentro de esta teoría, no se toma en cuenta el papel del profesor ni la interacción de este con sus alumnos y contenidos, ya que son los mismos alumnos quienes asimilan y construyen su propio aprendizaje. Así pues, si quisiéramos contar con su papel dentro de la adquisición del aprendizaje significativo, podríamos decir que

es el profesor quien debe presentar el contenido de forma ordenada, estructurada y cohesionada. Además, a fin de potenciar el vínculo entre conocimientos, el profesor podría, por ejemplo, proponer una actividad para conocer los conocimientos de sus alumnos relacionados con el nuevo contenido y, a partir de aquí, saber cómo debe organizar la información para adaptarla a las necesidades de cada alumno. Finalmente, podría ser beneficioso que el profesor promoviera un clima positivo dentro del aula que incite a los alumnos a aprender de manera significativa.

### ***1.3.2 Definición Conceptual de Estrategia.***

Partiendo de la investigación desarrollada con respecto al enunciado del problema referido a “Estrategia de enseñanza virtual y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de Lenguaje y Literatura de segundo Ciclo de Educación Básica del Centro Escolar Caserío El Limón, Municipio de Santa Rosa de Lima, departamento de La Unión en el periodo de mayo a octubre de 2020”. En el término de impacto se entenderá con las siguientes definiciones.

#### ***Estrategia didáctica.***

Diversos actores definen la estrategia didáctica como: el conjunto de métodos y técnicas que se utilizan para alcanzar o lograr un objetivo.

De acuerdo con Hernández (2011) "La estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de aprendizaje". De igual forma las estrategias didácticas proporcionan información, orientación, apoyo y motivación para lograr dichos objetivos.

Dentro del entorno digital, los elementos que interactúan en el acto didáctico son: el docente, el estudiante, la materia y el contexto de aprendizaje. Estos componentes, en conjunto, conforman unas estrategias divididas en dos grupos principales:

#### ***Estrategias de enseñanza.***

Son aquellas ayudas ofrecidas por el docente para facilitar un procesamiento más

profundo de la información. Son diseñadas y propuestas por el profesor en su planeación. Algunos ejemplos son: discusiones guiadas, analogías, mapas conceptuales, cuadros de doble columna, aprendizaje basado en problemas, entre otros.

Un docente virtual no sólo implica conocer la materia de estudio, sino en ser un especialista en la aplicación del contenido.

### ***Estrategias de aprendizaje.***

Consisten en un procedimiento o conjunto de pasos que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar las demandas académicas.

Son las que emplea para aprender, aunque es necesario que el docente siga de cerca su uso consciente, apoyándole acerca de cuándo y cómo emplearlas, promoviendo la autorregulación. Algunos ejemplos son: búsqueda de información, toma de notas o apuntes, inferencias, investigación, elaboración de mapas conceptuales, entre otras.

### ***Clasificación y funciones de las estrategias de enseñanza.***

Según Díaz y Lule, (1977); Mayer, (1984-1989); West, Farmer y Wolff, (1991) las estrategias a mencionar son efectivas al haberse demostrado en múltiples trabajos de investigación y casos reales en contextos académicos siendo las siguientes estrategias de enseñanza las más importantes:

***Tabla 1.***

### ***Clasificación y funciones de las estrategias de enseñanza***

Objetivo	Enunciado que establece condiciones, tipo de actividad y forma de evaluación del aprendizaje del alumno.  Generación de experiencias apropiadas en los estudiantes
Resumen	Síntesis y abstracción de la información relevante de un

	discurso oral o escrito. Enfatiza conceptos clave, principios, términos y argumento central.
Organizador previo	Información de tipo introductorio y contextual. Es elaborado con un nivel superior de abstracción, generalidad e exclusividad que la información que se aprenderá. Tiende un puente cognitivo entre la información nueva y la previa.
Ilustraciones	Representación visual de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico (fotografías, dibujos, esquemas, gráficas, dramatizaciones, etcétera)
Analogías	Proposición que indica que una cosa o evento (concreto y familiar) es semejante a otro (desconocido y abstracto o complejo)
Preguntas intercaladas	Preguntas insertadas en la situación de enseñanza o en un texto. Mantienen la atención y favorecen la práctica, la retención y la obtención de información relevante.
Pistas topográficas y discursivas	Señalamientos que se hacen en un texto o en la situación de enseñanza para enfatizar y/u organizar elementos relevantes del contenido por aprender.
Mapas conceptuales y redes semánticas	Representación gráfica de esquemas de conocimientos (indican conceptos, proposiciones y explicaciones)
Uso de estructuras textuales	Organizaciones retóricas de un discurso oral o escrito, que influyen en su comprensión y recuerdo.

**Fuente: López 2012**

**Clasificación de las estrategias de enseñanza según el proceso cognitivo.**

A continuación, Díaz, (2002) “propone una clasificación más elaborada, la cual nos servirá para presentar con cierto grado de detalle cada una de éstas estrategias”.

*Tabla 2 : Clasificación de las estrategias de enseñanza según el proceso cognitivo*

Proceso cognitivo en el que incide la estrategia	Tipos de estrategias de enseñanza
Generación de expectativas apropiadas	Objetivos e intenciones
Orientar y guiar la atención y el aprendizaje	Señalizaciones Preguntas insertadas
Promover una organización global más adecuada de la información nueva a aprender (mejorar las condiciones externas)	Resúmenes Mapas y redes conceptuales Organizadores gráficos ( por ejemplos cuadros sinópticos simples y de doble columna, cuadros C-Q-A)
Para potenciar y explicar el enlace entre conocimientos previos y la información nueva por aprender (mejorar las conexiones externas)	Organizadores previos Analogías Cuadros C-AQ-A

**Fuente: López 2012**

**Estrategias y efectos esperados en el aprendizaje de los estudiantes.**

El siguiente cuadro muestra los efectos generados en el uso de cada estrategia de tal manera que el docente tenga en cuenta a fin de tomar las mejores decisiones pedagógicas.

**Tabla 3: Estrategias y efectos esperados en el aprendizaje de los estudiantes.**

Estrategias de enseñanza	Efectos esperados en el estudiante
Objetivos	<p>Dan a conocer la finalidad y alcance del material y cómo manejarlo.</p> <p>El estudiante sabe qué se espera de él al terminar de revisar el material.</p> <p>Ayuda a contextualizar sus aprendizajes y darles sentido.</p>
Actividades que generan y activan información previa (foco introductorio, discusiones guiadas, etc.)	<p>Activan sus conocimientos previos</p> <p>Crean un marco de referencia común</p>
Ilustraciones	Facilitan la codificación visual de la información
Preguntas intercaladas	<p>Permite que practique y consolide lo que ha aprendido</p> <p>Mejora la codificación de la información relevante.</p> <p>El estudiante se autoevalúa gradualmente.</p>
Señalizaciones	<p>Le orientan y guían en sus atención y aprendizaje.</p> <p>Identifican la información principal.</p> <p>Mejora la codificación selectiva.</p>
Resúmenes	Facilitan que recuerde y comprende la información relevante del contenido por

	aprender.
Organizadores previos	Hace más accesible y familiar el contenido.  Con ellos se elabora una visión global y contextual.
Analogías	Sirven para comprender información abstracta.  Se traslada lo aprendido en otros ámbitos.
Mapas y redes conceptuales	Son útiles para realizar una codificación visual y semántica de conceptos, preposiciones y explicaciones.  Contextualizan las relaciones entre los conceptos y proposiciones.
Organizadores conceptuales	Facilitan el recuerdo y la comprensión de lo más importante del discurso.

**Fuente: López 2012**

### **1.3.3 Tipos de estrategias didácticas.**

Con base en el contexto que se nos presenta, se realizó una consulta a varios autores entre los cuales están Pérez I García A. (2001), Bustillos G. y Vargas L. (1988) y Mestre U, Fonseca J. y Valdés R. (2007) obteniendo la siguiente clasificación de estrategias en técnicas de enseñanza:

- Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza.
- Estrategias para la enseñanza en grupo, centradas en la presentación de información y la colaboración.
- Estrategias centradas en el trabajo colaborativo.

Además, el análisis de dichos autores contempla que cada uno de estos grupos de estrategias está conformado por diferentes técnicas de enseñanza, que a continuación explicaremos con más detalle.

**1.3.3.1 Centradas en la individualización de la enseñanza.** Según Delgado & Solano (2009), se refieren a la utilización de técnicas que se adaptan a las necesidades e intereses del estudiante que permiten que se eleve la autonomía, el control del ritmo de enseñanza y las secuencias que marcan el aprendizaje del estudiante, algunos ejemplos son:

***Recuperación de información:*** permite al estudiante construir su propio conocimiento a través de la búsqueda y localización de información en internet, el análisis y valoración de la misma. Es importante que el docente intervenga en forma mínima, dando solamente las pautas de orientación necesarias para la actividad; además, que prevenga al estudiante, haciéndole saber que no siempre la información que encontrará es totalmente válida y que, por lo tanto, la comparación de fuente es necesaria.

***Trabajos con materiales multimedia interactivos:*** esta modalidad consiste en el trabajo autónomo con materiales multimedia interactivos. Algunos ejemplos son los tutoriales, ejercicios y actividades prácticas, cuyo objetivo es la ejercitación del pensamiento crítico o del pensamiento creativo mediante métodos de análisis, ejercitación, solución de problemas o experimentación. Un aspecto importante en esta técnica es que el docente debe evaluar muy bien el material que le entregará al estudiante, de manera que posea todos los requerimientos tanto en el área de competencias para su utilización como en los contenidos. Además, deberá establecer la guía para la utilización de éste, como, por ejemplo, secuencias, ejercicios que deberá realizar como requisito.

***Contratos de aprendizaje:*** es una técnica muy interesante que establece una división de responsabilidades entre el docente y el estudiante. Se trata de elaborar un currículo adaptado a las necesidades educativas individuales, por cuanto el estudiante construye los



conocimientos mediante los procedimientos que más lo motiven a aprender y los docentes establecen las metas que el estudiante deberá alcanzar. Esta técnica también puede ser utilizada de forma grupal. Debe realizarse en forma escrita, donde se establezcan todos los aspectos como metas, tiempo, procedimientos, personas involucradas con el fin de que sea de carácter formal.

**Prácticas:** como su nombre lo indica, esta técnica consiste en establecer un conjunto de prácticas que por medio de la red pueden ser supervisadas por profesionales calificados, brindando así un acercamiento controlado a una situación real. Es importante establecer exactamente qué se espera del estudiante durante el período de práctica, las actividades, el tiempo y sus funciones. El docente debe estar involucrados en el proceso y ofrecer las guías necesarias.

**El aprendiz (apprenticeship):** es una técnica en la que se establecen lineamientos para una situación determinada, donde el estudiante tiene el rol de aprendiz e interactúa con un experto. El aprendizaje independiente por parte de los estudiantes ha sido uno de los objetivos en constante búsqueda por parte de los docentes para ser fortalecido; ya que las técnicas centradas en la individualización de la enseñanza permiten que el estudiante tenga un aprendizaje autónomo es decir la capacidad de integración de nuevos conocimientos, la delegación de actividades de acuerdo a sus destrezas y finalmente la capacidad de análisis de casos de acuerdo al contexto.

Por ejemplo, hoy en día la mayoría de los estudiantes recurren al Internet por la diversidad de material existente que les permiten indagar información, sitios web con aplicación multimedia llamativa al aprendizaje independiente, ejemplos de ejercicios prácticos desarrollados en el proceso de enseñanza aprendizaje.

**1.3.3.2 Centradas en el pensamiento crítico.** Se pueden utilizar actividades para seleccionar y evaluar información o soluciones potenciales, así como la organización de la misma. Pueden ser la creación de gráficos, ensayo sobre pros y contras, aspectos positivos y negativos, síntesis de lluvia de ideas, sumarios, reflexiones, esquemas.

El pensamiento crítico es esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje debido a que se establecen nuevos razonamientos, conocimientos y actitudes que comprometen al estudiante a fortalecer sus habilidades cognitivas de nuevos saberes.

Se puede observar en las aulas de clases que el desarrollo de algunas de estas técnicas permite desarrollar el aprendizaje significativo; por ejemplo, cuando el docente orienta la construcción de un mapa conceptual el estudiante podrá sintetizar la información, reorganizarla y sobre todo retomar los aspectos esenciales lo cual se puede lograr a través de ciertas aplicaciones ofimáticas como es PowerPoint que pueden ser compartida y visualizada On line.

**1.3.3.3 Centradas para la enseñanza en grupos.** Según Delgado & Solano (2009) estas técnicas parten de la construcción de conocimiento grupal a partir de información suministrada. Intervienen dos roles, el primero es del expositor que puede ser el docente, un experto o un estudiante y el segundo es el grupo receptor de la información. Este último tendrá la responsabilidad de realizar actividades en forma individual que después compartirá al grupo en forma de resultados, conclusiones, preguntas, esquemas, por citar algunos ejemplos.

**Exposición didáctica:** consiste en una presentación de un tema, donde se organiza los aspectos más importantes en unidades, haciendo énfasis en la diferenciación de los elementos básicos y secundarios. Usualmente, son clases cortas y persiguen objetivos que serán reforzados con otras actividades, porque son, por lo general, introducciones. Es importante que se apoyen en elementos gráficos, visuales o auditivos en forma de demostraciones, para después ser ampliadas con técnicas de actividad, pensamiento crítico, análisis u otras.

**Preguntas al grupo:** como su nombre lo indica es el lanzamiento de preguntas generadoras al grupo, que pueden ser a partir de un tema específico de investigación o de resultados o trabajos realizados por los estudiantes, lo que permitirá la apertura de un diálogo. Esta técnica es muy utilizada para foros como motivación inicial. Además, incentiva la participación, la autovaloración y permite al docente observar progresos y diagnosticar áreas que necesitan ser fortalecida en los estudiantes.

**Simposio, mesa redonda o panel:** el simposio y la mesa redonda consisten en reunir varias presentaciones formales a cargo de un grupo de expertos que exponen diferentes visiones o aspectos divergentes de un mismo tema, guiados por un moderador. Posteriormente, se abrirá un espacio para las intervenciones de los estudiantes, para plantear preguntas o reflexiones. La mesa redonda, a diferencia del simposio, presenta una estructura más formal, y los expertos, además de presentar la información, poseen el espacio para discutir entre ellos las divergencias. Por su parte, en el simposio los participantes pueden mostrar puntos de vista divergentes o hablar de las mismas tendencias. En el panel los participantes discuten en forma de diálogo entre sí ante el grupo. Esta técnica es idónea para utilizar la herramienta del foro.

**Entrevista o consulta pública:** consiste en que los estudiantes puedan realizar preguntas y reflexiones a un experto acerca de un tema en concreto, así los estudiantes pueden ampliar información sobre la temática, resolver dudas o cuestiones, aclarar 40 conceptos o procedimientos. Es importante que los estudiantes realicen una investigación previa sobre el tema a tratar, con el fin de que puedan preparar las preguntas para la actividad.

**Tutoría pública:** esta técnica establece que el docente brindará a los estudiantes un espacio de conferencia electrónica con el objetivo de aclarar dudas, anunciar eventos, contestar preguntas frecuentes, entre otros aspectos que se pueden tratar.

**Tablón de anuncios:** es un espacio para la interacción social entre los estudiantes donde intercambian inquietudes, problemas y puntos de vista.

El tablón de anuncios, permite ofrecer y buscar ayuda entre los miembros del grupo, comparten, experiencias, reflexiones, recursos localizados.

**Exposiciones:** son presentaciones de trabajos asignados previamente por el docente, pueden haber sido realizados en forma individual o grupal. Lo que pretenden es desarrollar el análisis y las síntesis de información, la reflexión, la creatividad, ya que se presentan ante los demás miembros del grupo. Paralelamente, se puede abrir un espacio de discusión para las preguntas y aportes de todo el grupo, o mediante la moderación del docente, quien guiará los temas que son de interés o que necesiten profundizar. La construcción de conocimientos a partir de otros criterios compartidos permite la socialización, la exposición de diferentes criterios, la diversidad de actitudes, la retroalimentación de temas, aclaración de dudas y sobre todo la ejercitación de nuevas experiencias a través del diálogo que contribuyen no solo al conocimiento sino también la comunicación entre los diferentes actores del proceso escolarizado. Hoy en día, existen un sin número de herramientas a través de la red que permiten el intercambio de criterios tal es el caso de las redes sociales donde además de intercambiar fotografías se puede exponer diferentes puntos de vista que contribuyan al desarrollo intelectual de la persona.

**1.3.3.4 Centradas en el trabajo colaborativo.** Según Delgado & Solano (2009), ésta pretende la construcción de conocimiento en forma grupal empleando estructuras de comunicación de colaboración. Los resultados serán siempre compartidos por el grupo, donde es fundamental la participación activa de todos los miembros de forma cooperativa y abierta hacia el intercambio de ideas del grupo. El docente brindará las normas, estructura de la actividad y realizará el seguimiento y la valoración.

**Trabajo en parejas:** existen varias formas para realizar esta actividad, por ejemplo,

puede ser: asignar actividades dividiendo al grupo en parejas, analizar resultados con un compañero, realizar una entrevista, intercambiar los trabajos para revisión.

**Lluvia de ideas:** su objetivo es poner en común el conjunto de ideas o conocimientos que cada uno de los miembros del grupo posea acerca de un tema determinado, y que con la moderación del docente (o persona designada para esa función) se pueda llegar colectivamente a una síntesis, conclusión o acuerdo. Toda idea es importante, por lo tanto, debe ser tomada en cuenta y escrita en forma textual con el fin de no sesgar los aportes. Cuando todos los miembros hayan expresado sus ideas, se procede a la clasificación y, por último, a la generación y votación de resultados.

**Rueda de ideas:** es similar a la lluvia de ideas, pero con la diferencia de que el grupo se divide en pequeños subgrupos, realizan sus aportes y seleccionan las ideas que más identifiquen la situación o problema propuesto por el docente.

**Votación:** cada miembro del grupo o subgrupo aporta ideas, sugerencias o soluciones del tema establecido por el docente, que luego son sometidas a votación.

Valoración de decisiones: es realizar un análisis previo o posterior a una decisión según sea el caso, con el fin de determinar aspectos positivos y negativos, consecuencias.

**Debate y foro:** es básicamente una discusión abierta de carácter formal; se cuenta con un moderador que puede ser el docente, quien tendrá la función de iniciar el debate, aclarar términos o cualquier otro aspecto y realizará el cierre mediante las conclusiones. La otra parte involucrada será el grupo de estudiantes, quienes tendrán la posibilidad de expresar opiniones sobre el tema, contrastar puntos de vista, hechos y teorías opuestas. El debate puede organizarse a partir de una experiencia o documentación previa, y en torno a una cuestión que presente diferentes partes o puntos de vista a tratar. Se debe, además, motivar la participación de los estudiantes e incentivar el análisis.

**Subgrupos de discusión:** en esta técnica el docente divide el grupo en subgrupos de 4 ó 5 personas, se les propone un tema que debe ser analizado desde diferentes perspectivas; los subgrupos deberán exponer sus conclusiones o resultados al grupo y, según la guía de moderación que establezca el docente, pueden entrar en un debate.

**Controversia estructurada:** se divide el grupo en dos grandes subgrupos, el docente asigna un tema y a cada grupo se le solicita buscar aspectos positivos o negativos del tema propuesto. Puede realizarse un debate en el momento, si los estudiantes están preparados, o en su defecto, dar un tiempo para la investigación.

**Grupos de investigación:** se le presenta al grupo un problema y cada subgrupo se encargará de estudiar una parte del mismo. Los miembros del subgrupo deberán realizar una exhaustiva investigación con el fin de convertirse en expertos del tema y compartirá sus conocimientos con los demás miembros del grupo. Por último, se unen todos los tópicos y se redacta un documento final.

**Juegos de rol:** su objetivo es analizar las diferentes actitudes y reacciones de los estudiantes frente a situaciones o hechos en concreto. Esta técnica se caracteriza por representación de “papeles”, es decir, los comportamientos de las personas. El docente establece un tema, determina los roles que se presentarán, y se indica a cada estudiante qué rol debe desempeñar. Seguidamente, se brinda un espacio para reflexión y construcción de argumentos, por lo general, en forma grupal. Para finalizar, se procede a la presentación mediante un debate o discusión, moderada por el docente.

**Estudio de casos:** su objetivo es llegar a conclusiones o a formular alternativas sobre una situación o problema determinado. El docente prepara un resumen de una situación o problema, contemplando todos los aspectos que necesitan los estudiantes para alcanzar las conclusiones de acuerdo con los objetivos que se persiguen. Les presenta el caso que puede

ser resuelto en forma grupal, los grupos deberán exponer los resultados y se cierra con una discusión para comparar conclusiones.

**Trabajo por proyectos:** esta técnica parte de un tema ya sea propuesto por el docente o los estudiantes, se realizan actividades que irán generando resultados, que en forma acumulativa constituirán el producto final. Dicho producto puede ser expuesto a los compañeros con el fin de generar reacciones y opiniones al respecto.

**Afiche:** tiene como objetivo presentar en forma simbólica la opinión de un grupo sobre un determinado tema. Consiste en solicitarles a los estudiantes que se organicen en subgrupos y construyan un afiche sobre un tema asignado, donde se plasmen los resultados de la discusión en torno al tema. El subgrupo deberá presentar dicho afiche al grupo y solicitará que se realice una pequeña descripción de lo que se visualiza. Seguidamente, se les pedirá a los estudiantes del grupo que interpreten el afiche y, como cierre, los diseñadores del afiche explicarán el significado de los elementos y su intención. Es necesario no perder de vista el trabajo colaborativo debido a que éste contribuye en gran medida a la organización de los conocimientos de una temática, permitiendo la colaboración grupal para el éxito del aprendizaje. Por ejemplo, los docentes pueden recurrir a la URL de un periódico local de una temática específica y a partir de esta se pueden obtener una serie de opiniones que permitan la construcción de nuevos conceptos empleando el trabajo colaborativo.

#### **1.3.4 Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje.**

En la actualidad, es una realidad que los procesos de enseñanza-aprendizaje han cambiado sus escenarios dado el crecimiento de las redes y el desarrollo de los entornos virtuales, estos han propiciado la creación de un espacio continuo en el que estudiantes y profesores se encuentran y trabajan con los recursos de aprendizaje.

El entorno virtual es una herramienta que facilita el desarrollo de una asignatura, la

comunicación entre estudiantes y docentes, compartir diferentes recursos educativos y a la vez realizar actividades académicas en línea. Además, es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas o sistemas de software que posibilitan la interacción didáctica.

Los EVEA se definen generalmente como un proceso o actividad de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla fuera de un espacio físico, temporal y a través de Internet y ofrecen diversidad de medios y recursos para apoyar la enseñanza; son en la actualidad la arquitectura tecnológica que da sustento funcional a las diversas iniciativas de tele formación, no obstante, ellos no determinan los modelos y estrategias didácticas, ya que el conocimiento o acceso a estos recursos no exime al profesor del conocimiento profundo de las condiciones de aprendizaje, ni del adecuado diseño y planeación docente, pero sí le aporta una nueva visión pedagógica que se enriquece con el uso de estas tecnologías.

La integración modulada de las tecnologías de la información y las comunicaciones en especial con el desarrollo de los EVEA, traen consigo inmensas posibilidades para el trabajo pedagógico, entre las que pueden destacarse:

- El incremento de la motivación de los estudiantes.
- La ruptura de dimensiones espacio temporales.
- La adecuación de ritmos de aprendizaje.
- El almacenamiento y presentación de los contenidos con recursos de hipertextos.
- La diversificación de actividades de aprendizaje.
- Posibilidades de comunicación sincrónica por ejemplo mediante *chat* y asincrónica, mediante los foros.



- Herramientas para el trabajo colaborativo como los *wikis* y los enlaces socializados

Los EVEA pueden contribuir a desarrollar con calidad los procesos educativos, pero para ello deberán tenerse en cuenta algunas ideas a partir de las experiencias prácticas, investigaciones realizadas y el trabajo sostenido de diversas instituciones, donde se destacan:

1. La consolidación de las propuestas formativas, teniendo como referente los principios, bases teóricas, categorías y teorías pedagógicas.
2. La precisión de los objetivos de formación.
3. El ordenamiento pedagógico y lógico del proceso docente-educativo en los entornos virtuales de aprendizaje.
4. La planificación de la secuencia de actividades, el ritmo y la distribución temporal.
5. La concepción del profesor como orientador y supervisor del proceso.
6. La selección y la formación de equipos docentes, y la definición del sistema de tutoría si fuera necesario.
7. La articulación de la evaluación sobre procedimientos e instrumentos claros acorde a los objetivos.
8. El diagnóstico y atención a la diversidad, el contexto y las condiciones reales.
9. Los procesos de investigación que retroalimenten los procesos y las buenas prácticas.
10. Incorporar a líderes institucionales, sociales y políticos a prácticas innovadoras en la educación.

En síntesis, se trata de "vencer la resistencia al cambio actuando". En todo esto tiene

especial connotación el diseño de las actividades formativas que deben acompañarse de investigaciones evaluativas que aporten evidencias objetivas acerca de los resultados del proceso docente y de las estrategias para su perfeccionamiento continuo.

### **1.3.5 Aulas Virtuales.**

**1.3.5.1 Definición.** Camarda, Minzi & Madeo (2012), dice que las aulas virtuales son espacios de trabajo propios, en los que docentes y estudiantes pueden ingresar de manera exclusiva. Ésta nueva forma de aprendizaje facilitada por la Internet requiere de ciertas condiciones de uso y es específicamente en el modo de ingreso a estos espacios garantizando de esta manera una forma de seguridad para quienes hacen uso de las mismas. De esta manera, se puede decir que un entorno virtual de aprendizaje “es un espacio virtual donde se brindan diferentes servicios y herramientas que permiten a los participantes la construcción de conocimiento, la cooperación, la interacción con otros, entre otras características, en el momento que necesiten” (Delgado & Solano, 2009). En un entorno virtual de enseñanza aprendizaje interactúan, fundamentalmente, profesores y estudiantes. Pero también es necesario la presencia de lo tecnológico y pedagógico, lo tecnológico que permita la transferencia de la información, la utilización de recursos en línea a través de la red. En cambio, lo pedagógico para la presencia de aspectos relativamente relacionado al proceso de enseñanza aprendizaje como pueden ser el trabajo colaborativo, la interacción docente estudiante, actividades didácticas. Para ello es necesario que una vez que se decida incorporar las aulas virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje tener claro sus objetivos.

### **1.3.6 Características del aula virtual en el proceso de enseñanza aprendizaje.**

De acuerdo a MIFIC – UNI (2012), las características en la enseñanza virtual son:

- Aprendizaje en cualquier momento y en cualquier lugar
- Acceso a información al instante y continuamente actualizada
- Formación basada en el aprendizaje

- Mayor diversidad en la evaluación
- Apertura a gran número de personas
- Democratiza el conocimiento
- Fomenta el trabajo en equipo y colaborativo

Cada una de las características mencionadas permiten la aplicación del trabajo colaborativo y la interacción de docente estudiante, ya que se puede acceder a estos recursos de acuerdo al tiempo disponible, así como por la presencia constante del internet.

Cada día, se suman una gran cantidad de personas en el uso de aulas virtuales del proceso de aprendizaje, esto por la diversidad de particularidades que incluyen permitiéndoles no sólo su formación sino también su adecuación de tiempo, espacio, uso adecuado de recursos educativos. Para la aplicación correcta de estas características es necesario que el aula virtual tenga una estructura lógica.

### ***1.3.7 Elementos esenciales que componen el aula virtual en el proceso de enseñanza aprendizaje.***

Scagnoli (2007), menciona que los elementos que componen un aula virtual surgen de una adaptación del aula tradicional a la que se agregaran adelantos tecnológicos accesibles a la mayoría de los usuarios, y en la que se reemplazan factores como la comunicación cara a cara, por otros elementos en las que debe contener las herramientas que permitan:

- Distribución de la información: es decir al educador presentar y al educando recibir los contenidos para la clase en un formato claro, fácil de distribuir y de acceder.
- Intercambio: de ideas y experiencias.
- Aplicación y experimentación de lo aprendido, transferencia de los conocimientos e integración con otras disciplinas.

- Evaluación de los conocimientos.
- Seguridad y confiabilidad en el sistema

Más que una serie de componentes, son la base para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje a través del aula virtual; ya que si se cuenta con esta serie de elementos se puede dar respuestas a las necesidades del aprendizaje para el cual fue creado. Desde hace un tiempo acá, se ha percibido que el proceso de enseñanza aprendizaje perdura en el estudiante cuando se toman en cuenta los componentes elementales para el desarrollo del aprendizaje.

### ***1.3.8 Estrategias de enseñanza aprendizaje en modalidad virtual.***

Después de investigar y adaptar diferentes estrategias didácticas a entornos virtuales, a continuación, brindamos ejemplos de aplicación de éstas con las herramientas que nos brinda la plataforma virtual.

***Glosarios colaborativos:*** Para la construcción de un glosario colaborativo el facilitador puede utilizar varias estrategias tanto centradas en el trabajo individual como recuperación de información, técnicas centradas en el pensamiento crítico y la creatividad, así como las de trabajo colaborativo, trabajo en parejas y valoración de ideas. Este ejemplo consiste que en lugar de que el facilitador realice un glosario solo, inste a sus estudiantes a que lo vayan construyendo a medida que encuentran términos desconocidos. De esta manera, los estudiantes tienen la responsabilidad de aportar las definiciones al glosario y esto ayuda a que recuerden la palabra y la definición correcta Delgado & Solano (2009).

***Subgrupos de discusión:*** Las estrategias de trabajo colaborativo que implican discusión son recursos con un arma que puede utilizar el facilitador para la construcción de conocimiento entre los participantes y observar el avance de los mismos; este ejemplo consiste en dividir el grupo en subgrupos de 4 ó 5 personas, y se les propone un tema que debe ser

analizado desde diferentes perspectivas. Los subgrupos deberán exponer en un foro sus conclusiones o resultados al grupo y, según la guía de moderación que establezca el facilitador, pueden entrar en un debate. La herramienta de la plataforma a utilizar será el foro Delgado & Solano (2009).

**Recuperación de información y juegos de roles:** Esta estrategia de trabajo colaborativo une dos de las técnicas que citamos anteriormente, consiste en asignar al estudiante la investigación y análisis de un determinado tema y abrir un espacio con la herramienta taller para que cada estudiante exponga su trabajo ante los demás compañeros. Para la evaluación se asignarán diferentes estudiantes con responsabilidades vinculadas a sus fortalezas, así, por ejemplo, el estudiante que a lo largo del curso demostró buena redacción calificará ese rubro, el que tiene buena ortografía califica ese aspecto, y así sucesivamente con cada uno de los aspectos Delgado & Solano (2009).

**Crédito por uso de palabras:** En este ejemplo se emplea la estrategia de recuperación de información y se utiliza la herramienta foro y la característica de auto enlace al glosario. Consiste en que después de que usted y sus estudiantes han definido los términos del glosario, se les puede animar a que utilicen dichas palabras en sus aportes a los foros y asignarle una parte de la puntuación o puntos extra cuando los términos sean usados de manera correcta según lo definido en el glosario. A medida que el facilitador u otros estudiantes puntúan entradas, pueden buscar rápidamente palabras del glosario resaltadas y conceder puntos por uso Delgado & Solano (2009).

**Preguntas y premios:** Esta estrategia de trabajo individual consiste en asignar algún tipo de puntuación extraída en el curso, por ejemplo, en temas específicos que pueden servir como práctica para un examen. En momentos aleatorios, el docente coloca una pregunta en un foro, cuando el primer estudiante ingrese y coloque la respuesta correcta será premiado de alguna forma Delgado & Solano (2009).

**Exposición:** Dependiendo de la modalidad del curso, los estudiantes podrían evaluar y retroalimentar a sus compañeros utilizando la herramienta taller. El facilitador podría emplear la técnica de exposición didáctica y solicitar a los expositores que compartan su presentación en la plataforma, después de observar y escuchar la exposición, podrán hacer los comentarios al respecto. Esta actividad se puede mediar de diferentes maneras, por ejemplo: el estudiante puede aportar la presentación antes de la exposición para recibir retroalimentación y mejorarla, se pueden establecer las personas que evaluarán la presentación antes -o si se quiere- después, para concentrar la atención de los estudiantes en las exposiciones, ya que no sabrán cuál presentación deberán evaluar Delgado & Solano (2009).

**Lluvia de ideas:** Esta estrategia de trabajo colaborativo se puede utilizar para la apertura de foros de diagnóstico o introducción de un tema en particular. El facilitador solicita a los estudiantes que coloquen en común el conjunto de ideas o conocimientos que cada uno posea acerca de un tema determinado, y con la moderación del facilitador o de un estudiante que se designe como moderador, se puede llegar colectivamente a una síntesis, conclusión o acuerdo; así mismo, se pueden valorar los conocimientos que poseen los estudiantes sobre el tema y tomar las acciones necesarias para reforzarlo o avanzar según corresponda Delgado & Solano (2009).

**Portafolio:** La técnica de elaboración de portafolio forma parte de las estrategias de trabajo individual y las centradas en la presentación de información. Para este caso, la herramienta idónea es un WIKI de forma personal, donde cada alumno dispondrá de un espacio de acceso personal y restringido en la plataforma. El uso del portafolio girará en torno a la resolución de actividades generales, para las que los estudiantes irán creando nuevas páginas en su "Wiki cuaderno" personal. El facilitador podrá realizar un seguimiento continuo de su actividad sin más que ir revisando el WIKI de cada estudiante. De esta forma, los estudiantes podrán disponer de todo su trabajo centralizado con una página inicial a modo de

índice Delgado & Solano (2009).

**Controversia estructurada:** Mediante el uso del foro y la estrategia de trabajo colaborativo “controversia estructurada”, el facilitador puede dividir el grupo en dos grandes subgrupos, asignarles un tema, solicitar a cada grupo que investigue más sobre el tema clasificando la información en aspectos positivos o negativos del tema propuesto y, por último, cada grupo deberá publicar en el foro los resultados de la investigación. Seguidamente, el facilitador abrirá un periodo de debate en el mismo Delgado & Solano (2009).

**Trabajos de investigación con retroalimentación:** La realización de trabajos de investigación puede realizarse como una estrategia didáctica individual o grupal. En cualquiera de los dos casos, la herramienta taller puede ser muy útil, ya que permite establecer varias entregas de avances y recibir retroalimentación de los miembros del grupo, con el fin de culminar con un exitoso producto que de una u otra forma ha sido validada. Por ejemplo, el facilitador puede asignar la revisión de los avances dividiéndolos entre los participantes o grupos de los trabajos de investigación, así cada uno de los estudiantes observa los trabajos de investigación de los demás y realiza sus aportes y, de la misma forma, sus compañeros retroalimentan el trabajo de él. Es muy importante recordar la puntualidad en la entrega de valoraciones de los trabajos y es un punto que el facilitador puede tomar en consideración a la hora de calificar Delgado & Solano (2009).

**Exposición digital:** El uso de diferentes estrategias ya sea individuales o colaborativas con la ayuda de la plataforma virtual da la posibilidad de que el facilitador proponga a los integrantes la búsqueda, o creación, de materiales digitales creativos para la representación de un tema, por ejemplo, crear una revista, periódico, boletín, presentación, cartel, afiche, video, un cuento, poesía, canción. Después, los materiales serán compartidos utilizando la herramienta de la plataforma más conveniente (foro, etiquetas, archivo de audio, taller, Wiki) Delgado & Solano (2009).

**Entrevista o consulta pública:** Para esta técnica de trabajo colaborativo el facilitador puede utilizar la herramienta foro o chat de la plataforma e invitar a un experto, en alguna de las temáticas a tratar en el curso, solicitarles a los participantes que realicen aportaciones en el foro, por ejemplo, realizar consultas, debatir con él, aclarar conceptos o procedimientos. Es importante que los estudiantes realicen una investigación previa sobre el tema a tratar, con el fin de que puedan preparar las preguntas para la actividad Delgado & Solano (2009).

**Estudios de casos:** Otra técnica de trabajo colaborativo es la evaluación de estudio de casos, donde el profesor asignará, ya sea en forma grupal o individual, un caso determinado, luego, los estudiantes lo resuelven y aportan sus resultados en la plataforma mediante la herramienta taller para compartirlos con los demás miembros del grupo y que estos los retroalimenten según la estrategia de evaluación establecida por el facilitador Delgado & Solano (2009).

**Resolución de ejercicios en grupos:** Una estrategia de trabajo colaborativo puede ser la solución de casos con ayuda de la herramienta foro. En esta técnica se divide el grupo en subgrupos de 4 ó 5 personas, a cada grupo se le asigna una parte del ejercicio, cuando la resuelvan deben colocar su solución en el foro para que el grupo siguiente pueda resolver su parte. Es muy importante poner fechas máximas de entrega 48 a cada subgrupo, para que así todos los subgrupos puedan realizar su parte y el ejercicio se termine en el tiempo previsto Delgado & Solano (2009).

**Rueda de ideas:** Es una técnica de trabajo colaborativo, similar a la lluvia de ideas y que se puede emplear la herramienta foro o el Wiki. El primer paso es dividir el grupo en pequeños subgrupos, cada uno de los integrantes de estos subgrupos deberán realizar sus aportes y al final seleccionar las cinco ideas que más identifiquen la situación o problema propuesto por el facilitador. Se puede considerar la apertura de un chat o foro para que los participantes concilien la respuesta y abrir un Wiki o foro final para que publiquen las



respuestas definitivas Delgado & Solano (2009).

**Trabajos de investigación colaborativos:** Para la utilización de estrategias didácticas colaborativas la herramienta Wiki es una alternativa muy práctica que nos permite la creación de trabajos de investigación. El facilitador puede utilizar el foro o un chat como mecanismo de debate entre los participantes sobre el contenido del proyecto, cada grupo puede ir dando forma a su trabajo y puliéndolo a través de un Wiki. Además, el facilitador puede ir observando los avances y realizar las observaciones necesarias antes de que se entregue la versión final Delgado & Solano (2009).

**Apuntes de grupo:** Normalmente, los apuntes de clase se hacen en forma individual. Una opción de trabajo en grupo puede ser la creación de apuntes de clase mediante la utilización del Wiki donde todos pueden colaborar y hacer las observaciones correspondientes hasta obtener un producto final que sirva de apoyo para los exámenes. El facilitador también puede ver el resumen realizado por los estudiantes y realizar los comentarios o modificaciones que considere Delgado & Solano (2009).

**Contrato de aprendizaje:** Es una técnica que puede utilizarse como estrategia didáctica de trabajo colaborativo. Mediante la utilización de la herramienta Wiki, el facilitador establece la elaboración de un contrato de aprendizaje de forma grupal, donde los estudiantes establezcan las necesidades educativas, la forma en que les gustaría construir el conocimiento, las metas, el tiempo. Éstos serán evaluados y negociados con el facilitador, quien también aportará sus condiciones y lo que espera de los estudiantes con el fin de obtener un acuerdo en firme y que beneficie a ambas partes Delgado & Solano (2009). Existe una diversidad mutua tanto de estrategias didácticas como de herramientas tecnológicas para poder implementarse a través de las aulas virtuales por lo que se puede decir con seguridad que la aplicación de éstas a través del espacio virtual favorece en gran medida el proceso de enseñanza aprendizaje además de ser un aprendizaje dinámico y con nuevas formas de

aplicación. Por ejemplo, desde que se implementa la telefonía móvil el estudiante no solo tiene acceso a las aplicaciones propias del móvil sino también que algunos dispositivos ya integran el acceso al Internet lo cual contribuye a la aceptación de nuevas formas de aprendizaje en un espacio virtual escolarizado.

### ***1.3.9 Herramientas de comunicación síncronas y asíncronas en los ambientes virtuales de enseñanza aprendizaje.***

Consisten en diversas herramientas de gran consideración en un espacio virtual; ya que los estudiantes pueden compartir conocimientos, discutir las dudas, comunicarse, expresarse, compartir experiencias, interacción alumno-docente, aportar ideas, entre otras tareas. Muchas de estas herramientas son utilizadas para mejorar la comunicación en el alumno y profesor, también para apoyar en los estilos o estrategias de enseñanzas dinámicas y motivante hacia el alumno.

**1.3.9.1 División de las herramientas de comunicación en ambientes virtuales.** Las herramientas de comunicación se pueden dividir en síncronas y asíncronas; las cuales cada una de ellas se pueden utilizar debido al momento en que se realiza la comunicación. Y estas herramientas son primordiales en la educación superior; ya que pueden ser aplicadas en cursos o modalidades semipresenciales o a distancia.

**1.3.9.1.1 Síncronas.** "Son aquellas en donde la interacción entre emisor y receptor se produce en tiempo real. Los participantes deben estar conectados en el mismo momento, sin importar cuál sea la distancia entre los participantes" (Antia Fisual)

Las herramientas de comunicación síncronas utilizadas en ambientes virtuales pueden ser. Chats, videoconferencias, audio conferencias, pizarra digital, Skype, etc.

**Chats:** El chat es una herramienta de comunicación muy utilizada actualmente; ya que pueden participar el profesor y alumnos o todos los alumnos. Además, se utiliza principalmente para la asignación de tareas, intercambiar información, presentar dudas, realización de pruebas

online, realizar las actividades de grupos, etc.

**Videoconferencias:** Consiste en un servicio multimedia que permite a varios usuarios mantener una conversación a distancia en tiempo real con interacción visual, auditiva y verbal. Debido a que la videoconferencia es un sistema interactivo, puede verse su aplicación en reuniones, educación a distancia, cursos especializados, conferencias, seminarios, etc.

**Pizarra digital:** Es un espacio de trabajo compartido que permite escribir, dibujar, señalar objetos, crear mapas, etc.

**1.3.9.1.2 Asíncronas.** La interacción no se produce en tiempo real, por lo que los participantes no tienen por qué estar conectados en el mismo momento.

Las herramientas de comunicación asíncronas utilizadas en ambientes virtuales pueden ser: correo electrónico, foros, wikis, blogs y webquest.

**Correo electrónico:** individual o grupal, éste puede ser el medio más extendido para realizar tutorías a través de Internet. Se han de considerar varios aspectos importantes, del tipo de los que hemos llegado a señalar, para que dichas tutorías se realicen con éxito, objetar a las dudas y cuestiones de los estudiantes lo antes posible (en menos de 24h), transcribir los correos con un estilo amigable (para que el estudiante no se sienta pesado y pueda con confianza acudir al tutor siempre).

**Foro de discusión:** Tanto el tutor como los estudiantes pueden enviar mensajes al foro para realizar consultas, despejar dudas, que bien van dirigidas a cualquier persona en general del curso que lea el mensaje, profesores, tutores, resto de los compañeros, etc., o se puede detallar en el mensaje a quién o quienes va dirigida la pregunta o consulta efectuada.

**Blogs.** Es una herramienta muy rica en cuanto a funcionalidades. Puede actualizarse con mucha frecuencia y la información aparece categorizada según el interés de su creador. Tiene un estilo informal o conversacional y posibilita el intercambio de opiniones entre alumnos

y docentes. Como profesor online, puedes utilizarlo para colocar información adicional o páginas de interés, ahondar en temas que requieren mayor extensión o son difíciles de entender, tareas o asignaciones, imágenes o vídeos de cualquier tipo, etc.

**Las Wikis:** Son herramientas colaborativas, en cuya construcción pueden participar varios usuarios a la vez. Accesibles desde Internet, permiten recoger contenidos sobre uno o varios temas, incluyendo enlaces externos a materiales que complementan la información ofrecida. En el campo educativo, las wikis permiten trabajar, investigar y desarrollar contenidos por parte de los alumnos, abriendo un nuevo canal bidireccional de comunicación y aprendizaje. Además, estas wikis pueden ser realizadas por alumnos de diferentes clases y servir de material de apoyo para generaciones posteriores, que a su vez pueden encargarse de completarlas.

**WebQuest:** son actividades estructuradas y guiadas que evitan estos obstáculos proporcionando a los alumnos una tarea bien definida, así como los recursos y las consignas que les permiten realizarlas. Es una estrategia didáctica en la que los alumnos (desde mitad de primaria hasta universidad) son los que realmente construyen el conocimiento que luego van a aprender. Se les organiza en grupos, se les asignan roles y tienen que elaborar un producto que va desde una presentación, o un documento, hasta una escenificación teatral o un guion radiofónico, etc., representando lo más ajustado posible las distintas posturas de los roles.

**FAQ:** espacio donde se da una definición detallada de las preguntas más frecuentes ejecutadas por los estudiantes. En el caso de que la tutoría no requiera el servicio del tutor, en este espacio los estudiantes pueden conseguir un servicio de tutoría general, podríamos decir, que se facilitaría respuesta a algunas de sus preguntas.

### ***1.3.10 Plataformas virtuales de enseñanza aprendizaje.***

Entendemos como plataformas virtuales a los “programas (softwares) orientados a la Internet, se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la red

internacional. Permiten mejorar la comunicación 45 (alumno-docente; alumno-alumno) y desarrollar el aprendizaje individual y colectivo”. (Marqués Graells, 1995) Desde la posición del autor las Plataformas Virtuales son herramientas tecnológicas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se define como plataforma virtual a “un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes.” (Leguizamón, y otros, 2000) de esta manera se puede gestionar o crear contenidos completos en internet sin la intervención de un experto en programación.

Por su parte, Romero & Gajardo la definen como: “escenarios educativos diseñados de acuerdo a una metodología de acompañamiento a distancia” o “herramientas basadas en páginas Web para la organización e implementación de cursos en línea o para apoyar actividades educativas presenciales” (Romero & Gajardo, 2003, pág. 35)

Mediante la plataforma virtual los docentes o guías presentan contenidos que cada estudiante debe desarrollar y usar en clase. De esta manera se complementan las clases presenciales para mejorar la enseñanza. También permiten el trabajo bajo la interacción sincrónica y asincrónica teniendo como eje principal la formación de la autorregulación del estudiante, así como el pensamiento crítico y la capacidad de aprender en base a sus necesidades y experiencias.

El uso de la plataforma virtual es fundamental en el proceso de enseñanza – aprendizaje, porque a través de ella se puede organizar las comunidades virtuales de trabajo, que dan paso al proceso de socialización y comunicación tan requerido en la formación profesional de semipresencial. Este logra el desarrollo de las competencias mediante la selección de contenidos, creación de los mismo, evaluación en tiempo real e inserción de las TIC a la vida cotidiana llegando a renovar el proceso de enseñanza – aprendizaje, esto da lugar a nuevas formas de enseñar y de aprender. La nueva tendencia educativa ha transformado no

solo la forma de aprender sino también la de enseñar asignando nuevos roles a los estudiantes y docentes. (Coll & Monereo, 2008) Ahora es posible tener una educación de calidad desde cualquier parte del mundo a cualquier hora, convirtiendo a las TIC en un elemento esencial de la interacción humana

### **1.3.11 Elementos que necesita tener una plataforma educativa para cumplir con su función:**

Para favorecer el intercambio de información y la participación de los alumnos, es muy importante que este tipo de plataformas incluyan diferentes herramientas comunicativas como pueden ser:

- **Sistemas de mensajería instantánea:** permiten contactar con el docente para resolver dudas.
- **Envío de archivos:** Permite enviar archivos al tutor para su corrección.
- **Avisos:** Mensajes enviados por el tutor a todos los alumnos a lo largo del curso.
- **Foro:** Permiten que se compartan e intercambien ideas.
- **Chat:** Permite la comunicación en tiempo real entre alumnos y/o el tutor.
- **Tutorías On-line:** El tutor puede convocar tutorías para que los alumnos resuelvan sus dudas.

Las plataformas educativas entre otras cosas, permite:

- **La creación de carpetas y directorios** para poder publicar información de cualquier tipo (documentos, imágenes, videos) en los que podemos fácilmente controlar derechos de lectura y escritura para los alumnos, familiares y profesores.
- **Creación de Sitas** con un editor web tan simple de usar como Word, facilitando la tarea de introducir enlaces, encapsular vídeos y adjuntar archivos. Crear un Blog. Etc. (AULA1 SCHOLL MANAGEMENT)

Esto quiere decir que, al utilizar una plataforma virtual, el usuario no debe estar en un espacio físico determinado, sino que sólo necesita contar con una conexión a la web que le permita ingresar a la plataforma en cuestión y hacer uso de sus servicios.

Cada plataforma puede presentar diferentes características, lo habitual es que permitan la interacción de los alumnos entre sí y con los profesores. Para esto, cuentan con diversas vías de comunicación, como chat, foros las plataformas virtuales de enseñanza se organizan de la siguiente manera: También se las conoce como plataformas LMS es el acrónimo en inglés de *Learning Management System*, que podría traducirse como sistemas para la gestión de aprendizaje.

El usuario debe ingresar en el portal de la institución y escoger el plan de estudios que más se ajuste a sus necesidades y posibilidades

Las clases pueden aprovechar tecnologías tales como las pizarras digitales, para brindar a profesores y alumnos la comodidad de escribir directamente con sus manos, como lo harían en una hoja. A través de la captura de imagen y sonido, se puede crear un ambiente similar al de un aula tradicional, en el cual los alumnos entablen lazos y colaboren para mejorar su experiencia. Luego de cada lección, los profesores suelen enviar a sus alumnos un resumen de los temas vistos, para que los repasen cómodamente. (Gardey, 2015)

### **1.3.12 Características de las plataformas virtuales de aprendizaje.**

Cada plataforma virtual tiene sus propias características y funcionalidades que la distinguen, existen seis características que no pueden faltar en estas herramientas. Las plataformas virtuales de aprendizaje deben incluir todas las funcionalidades que permitan un entorno educativo integrador.

- **Integración:**

Entre sus características destacan las siguientes:

- Gestión de estudiantes
- Inscripción
- Foros
- Comunidades de estudiantes
- Aulas virtuales
- Reservación de clases
- Repositorio de contenidos
- **Evaluación automatizada.**

Si hablamos de ahorrar tiempo para los maestros, la evaluación automática es la estrella en los campus virtuales de e-learning. Los campus virtuales cumplen dos funciones fundamentales: la automatización de la corrección y el registro de los datos.

La corrección automática permite evaluar una prueba en tiempo real, proporcionando resultados de maestros y estudiantes al instante. Además, la mayoría de los softwares de e-learning marcan las respuestas correctas e incorrectas. Así, los estudiantes obtienen toda la información que necesitan para analizar sus errores y aprender de ellos.

- **Contenido en la nube y multicanalidad.**

Tener el contenido en la nube bajo un sistema de trabajo colaborativo permite que estos estén siempre actualizados y disponibles para los estudiantes, sin tener que detener el ciclo de enseñanza. Los profesores pueden crear y actualizar contenido y publicarlo de forma ágil. Los profesores y los estudiantes pueden conectarse al curso a través de sus laptops, PC, teléfonos inteligentes o tabletas con conexión a la red, desde cualquier navegador web.

- **Gamificación.**

No todos los estudiantes tienen el mismo estilo de aprendizaje. Por lo tanto, no todos se sentirán cómodos frente a un computador, sin compañeros de clases. La gamificación, como



elemento de evaluación del aprendizaje agrega nuevas formas de mantener el interés y la motivación de los estudiantes a lo largo del curso.

En los cursos de e-learning, la gamificación se puede considerar de diferentes maneras, pero tiende a incluir: recompensas por cumplir objetivos y medallas o puntajes que se tienen en cuenta para motivar el esfuerzo de los estudiantes. (CATALAGO DE CURSOS)

### **1.3.13 Plataformas educativas.**

#### **Google Classroom**

Google Classroom es la herramienta de Google para la educación. Es una plataforma que permite gestionar lo que sucede en el aula de forma online, de manera colaborativa. Comenzó el año 2014, y su uso ha tenido un aumento exponencial entre los docentes de diferentes partes del mundo.

Las diversas funcionalidades de Google que ofrece al entorno de la educación, están asociadas a una cuenta GMAIL y ofrece la posibilidad de crear documentos; compartir información en diferentes formatos (vídeos, hojas de cálculo, presentaciones y más), agendar reuniones y llevarlas a cabo de manera virtual, entre otros muchos propósitos.

Esta herramienta permite gestionar el aprendizaje a distancia o mixto (semi presencial), en que la comunidad educativa, puede acceder desde diferentes dispositivos facilitando el acceso sin importar el lugar ni la hora. (20in1)

#### **Características.**

- **Enfoque académico:** A pesar de que Google Classroom impone las mismas condiciones de la educación tradicional en el entorno virtual, en la cual el profesor mantiene una posición de autoridad, debe existir un deseo de mutua colaboración entre profesores y alumnos. De esta forma es posible llevar a cabo un óptimo aprendizaje semipresencial en las

aulas virtuales, en las cuales el profesor asignará evaluaciones y actividades que serán realizadas por los alumnos dentro del tiempo pautado, para posteriormente calificar el rendimiento y calidad del alumnado.

- **Comunicación:** Google Classroom proporciona las condiciones para que se origine una adecuada retroalimentación entre profesores y alumnos dentro de las aulas virtuales, en la cual podrán discutirse y debatir diferentes aspectos del contenido del programa de estudio. En esta plataforma los alumnos disponen de las herramientas adecuadas para colaborar entre ellos, compartiendo información relevante de los tópicos de estudio y respondiendo a las dudas de los demás.
- **Organización:** Las asignaciones desarrolladas por los profesores serán vistas en orden sistemático dentro del almacenamiento de la nube, estando contenidas en carpetas debidamente nombradas. En los documentos se podrá detallar el número de página de las evaluaciones. Asimismo, todo participante del aula virtual tendrá acceso al cronograma de actividades del lapso académico, pudiendo obtener información específica en función a semanas o días.
- **Seguridad:** El profesorado y el alumnado interactúan en un entorno virtual el cual ha sido protegido por medio de técnicas criptológicas modernas, que evitan que elementos maliciosos penetren en las aulas virtuales para alterar la configuración establecida, robar información personal de los participantes, entre otros crímenes.
- **Privacidad:** Por ser parte de la suite educativa de Google, Google Classroom no muestra anuncios de ningún tipo dentro del entorno virtual a profesores ni alumnos. Además, los datos personales de los usuarios no son escaneados para ser usados para propósitos de definición de tendencias consumistas.
- **Multiplataforma:** A pesar de que durante sus primeras etapas de desarrollo era una plataforma educativa únicamente disponible para navegadores de internet, en los últimos

años ha sido adaptada para el entorno de los dispositivos inteligentes, entrando al mercado de las aplicaciones de los sistemas operativos Android y iOS. Por lo que los usuarios experimentan mayor versatilidad con este servicio, al no ser dependiente de las computadoras. Ahora es posible tomar fotos y agregarlas inmediatamente en los comunicados del aula virtual, compartir archivos de otras aplicaciones, etc. (20mu1)

**Tabla 4: Ventajas y desventajas de la plataforma Google Classroom**

Ventajas	Desventajas
Plataforma educativa de fácil uso, que <b>puede ser configurada de forma sencilla por los profesores..</b>	Los servicios de las aplicaciones de Google presentan limitaciones al integrarse con servicios externos.
Permite ahorrar tiempo, papel e impresiones, gracias a las asignaciones virtuales que los profesores otorgan a sus alumnos.	Carece de pruebas y exámenes automatizados, de registros de calificaciones depurados, de foros y chats en tiempo real para incrementar la retroalimentación entre los alumnos y el profesor.
Se encuentra <b>apoyado por Google Drive</b> , el cual suministra un considerable almacenamiento y herramientas como Google Docs, Sheets and Slides,	Por requerir necesariamente de una conexión a internet resulta ser una modalidad casi impracticable en países pobres o en vías de desarrollo.
Los alumnos tienen la <b>posibilidad de experimentar un ambiente educativo diferente al tradicional</b> , que se limita al espacio físico de las instalaciones de la institución educativa.	Google ha sido acusado por guardar, con fines publicitarios, historiales de búsquedas y datos de sus usuarios de Classroom, violando la privacidad implícita en su plataforma.

<p>Permite a los administradores de la institución educativa y a los padres o tutores de los alumnos <b>monitorear y estar al tanto del progreso de aprendizaje.</b></p>	<p>Los servicios de las aplicaciones de Google presentan limitaciones al integrarse con servicios externos, y en algunas situaciones no existe ningún tipo de soporte entre los servicios integrados.</p>
<p>Es un servicio educativo que ofrece herramientas de aprendizaje semipresencial de forma gratuita.</p>	<p>Carece de pruebas y exámenes automatizados, de registros de calificaciones depurados, de foros y chats en tiempo real para incrementar la retroalimentación entre los alumnos y el profesor.</p>

### **Edmodo:**

Edmodo es una plataforma LMS (gestión de aprendizaje) social, educativa y de modalidad *freemium*, cuyo uso está destinado a la enseñanza en línea. Este fue lanzado en 2008 y ofrece la posibilidad de crear tres tipos de perfiles de usuarios tales como profesores, alumnos, y padres del alumno.

Actualmente Edmodo es una de las páginas web preferidas para el e-learning, es decir, el aprendizaje electrónico. Así, la plataforma es utilizada a través de su portal web, aunque recientemente su uso se ha extendido a dispositivos con OS Android, IOS y Windows Phone.

La popularidad de este método de aprendizaje busca sustituir en gran medida la enseñanza de estilo presencial. Esto es algo que se emplea cada vez más por instituciones, cursos y universidades. A raíz de esta tendencia, Edmodo se ha encabezado como uno de los LMS/e-learning más usado tanto por docentes como por alumnos en la generación actual.

(mundo cuentas)

### **Características.**

La plataforma de Edmodo cuenta con características resaltantes en su funcionamiento que se mencionan a continuación:

- Es una plataforma e-learning/LMS, es decir, sistema de gestión de aprendizaje y aprendizaje electrónico.
- Edmodo implementa la comunicación entre alumno y profesor de forma digital y personalizada.
- El sistema de aprendizaje de Edmodo permite evaluar a los alumnos teniendo en cuenta diferentes aspectos según sean las asignaturas o campos de estudios para los cuales éste aplique.
  - Entre las posibilidades de Edmodo, se encuentra la opción de crear un usuario para padres o representantes de alumnos. De esta manera, estos pueden acceder a la información referente al progreso académico del estudiante.
  - La característica más importante y atrayente del uso de Edmodo, es que se trata de una plataforma gratuita.

**Tabla 5 : Ventajas y desventajas de la plataforma Edmodo**

Ventajas	Desventajas
Se trata de una herramienta muy cómoda y fácil de usar para todo tipo de usuarios.	A pesar de ser una herramienta útil para el aprendizaje, no cuenta con las funciones más importantes de las LMS.
Al ser una herramienta online a la que se puede acceder desde el navegador, elimina la necesidad de descargar cualquier tipo de software.	No cuenta con funciones como las videoconferencias, las cuales son un recurso valioso para la impartición de muchos tipos de clases.
Ofrece herramientas de redificación y didáctica educativa que permite estimular	La mayoría de usuarios y comunidades que utilizan Edmodo, son de lengua

a los alumnos.	anglosajona, lo que dificulta el poder encontrar guías e información sobre cómo aprovechar la plataforma en español.
Permite crear todo tipo de ambientes virtuales enfocados al aprendizaje.	No permite la migración de contenido entre un aula virtual y otra.
A diferencia de otras herramientas, Edmodo busca conservar la educación colectiva, por lo que hace posible la interacción entre estudiantes.	Un profesor no puede visualizar el estado de conectividad de sus estudiantes.
Está disponible en más de 10 idiomas, por lo que la barrera del lenguaje no es una limitación para usar Edmodo.	No existe mensajería instantánea ni mensajes privados para que los usuarios puedan comunicarse entre sí.
Hace posible que los padres puedan seguir de cerca el crecimiento educativo de sus hijos.	Si una persona no cuenta con acceso a internet, no puede acceder ni hacer uso de Edmodo.

Fuente: (Mundo Cuentas, 2020)

### **Moodle.**

Moodle es la abreviación en inglés de las siglas (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment), y es una plataforma de gestión del aprendizaje de código abierto, esto significa que puedes obtenerla libremente, además se puede modificar, corregir y añadir prestaciones personalizadas.

Fue creada por el pedagogo e informático Australiano Martin Dougiamas, y su primera versión apareció el 20 de Agosto de 2002, desde ese entonces Moodle se ha convertido en la plataforma LMS más conocidas en todo el mundo, usada sobre todo en escuelas y

universidades. (Bit4learn)

### **Características.**

- Crear clases virtuales y subir contenido en formatos digitales como vídeos, audios, PDF etc.
- Posibilidad de crear foros dentro de los cursos.
- Chats para la interacción entre profesores y alumnos.
- Módulo de encuestas y evaluaciones. (17au)
- Contenido SCORM.
- Wiki, permite que los alumnos puedan crear páginas web de los temas que están estudiando.
- Programar tareas. (Bit4learn)

**Tabla 6 : Ventajas y desventajas de la plataforma Moodle**

<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
Está desarrollada bajo Software libre.	Es necesario el servicio de internet para acceder a la plataforma.
Tiene una interfaz de navegador amigable, eficiente y compatible.	Los docentes necesitan ser capacitados para poder editar sus cursos y subir los recursos.
Lleva registro completo y seguimiento de los accesos del alumno.	Si el docente quiere tener su propia aula virtual con dominio propio es necesario pagar por la licencia.
Como es libre es un proyecto en continuo desarrollo .Actualización permanente.	Es necesario el servicio de internet para acceder a la plataforma.

Puede contener diversos cursos y clasificarlos en diferentes categorías.	Los docentes necesitan ser capacitados para poder editar sus cursos y subir los recursos.
Dispone de varios temas o plantillas fáciles de modificar.	Si el docente quiere tener su propia aula virtual con dominio propio es necesario pagar por la licencia.
Se puede actualizar de una edición anterior a la siguiente conservando la misma estructura.	
Responde a los estándares internacionales SCORM (Modelo Referencial para Objetos de Contenido Compartidos) y esto permite importar y exportar los contenidos a otras plataformas.	

Fuente: (Lara & Vallesta, 2016)

### **Schoology.**

Schoology, es una plataforma LMS, modelo SAAS orientada a la parte académica del e-learning, principalmente a Escuelas de educación primaria y secundaria, hay que destacar que esta plataforma entra en la categoría de plataformas K-12. Esta plataforma fue fundada por Jeremy Friedman, Ryan Hwang y Tim Trinidad en 2007.

Es un sitio web de uso gratuito, descrito como una red social que utilizan los profesores y alumnos para comunicarse entre ellos y fomentar la educación virtual, de manera que se



puedan realizar debates, trabajos grupales y cualquier tipo de evaluación sencilla que tenga una ponderación equivalente a su esfuerzo.

### **Características.**

- La característica más resaltante de Schoology es su enfoque en aprendizaje social.
- Esto se traduce en la generación de un ambiente digital que fomenta la interacción y participación de alumnos y profesores, a partir de la presentación de información en un ambiente digital, esta información es cuestionable y opinable, los alumnos pueden realizar comentarios que pueden ser vistos por todos los participantes, gracias a esto se puede generar un debate en base a la información presentada promoviendo, la principal ventaja de este enfoque es de que se promueve la actitud crítica y a generación de nuevos conceptos.
- Otra característica importante a resaltar de Schoology es su facilidad de uso, probar la plataforma fue muy sencillo, puede encontrar las funciones rápidamente y entender todo en 5 minutos.
- La interfaz gráfica de Schoology es otro punto que suma a favor de esta plataforma, ya que se presenta una interfaz amigable e intuitiva. (Bit4learn)

***Tabla 7 : Ventajas y desventajas de la plataforma Schoology***

<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
Es atractiva.	No tenemos control sobre qué es lo que pasa con nuestros datos, lo que para muchos puede resultar un inconveniente.
Sencilla de utilizar.	Solo administradores o instructores de

	una institución pueden crear cursos.
Integrar muchas posibilidades en torno a un curso de formación y la opción de incluir recursos propios y externos alojados en otras plataformas.	Para que un estudiante se registre debe poseer un código de invitación que solo un instructor o administrador puede enviarle vía correo electrónico.
Se puede instalar aplicaciones de terceros.	
Al igual que otras muchas herramientas online, es posible instalarse la App en dispositivos móviles tanto en sistemas operativos IOS o Android.	.

**Fuente:** (Herramientas Web 2.0, 2018)

#### **1.3.14 El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje.**

El uso de la creatividad es un factor muy importante en la labor educativa ya que permite motivar a sus estudiantes en la consecución de los objetivos de cada una de las clases según lo determine el programa de estudio.

El rol del docente cambia significativamente, desarrollando funciones de liderazgo al proponer ideas, teorías y métodos colaborativos virtuales para incursionar en la sociedad del conocimiento. Ellos se transforman en guías del aprendizaje, tutores y promotores de debates virtuales en los cuales ellos también aprenden durante la interacción con todos los miembros del grupo virtual, generando y poniendo a disposición materiales para consulta y estudio, a través de la plataforma (Vivian Estrada Santí, 2015, pág. 41)

El docente como formador de nuevos conocimientos debe contribuir a la formación de valores desde su posición distante del alumno. La calidad es un elemento que no puede

rehusarse en el papel social del profesor virtual. La correcta redacción y ortografía de los documentos que se coloquen en las plataformas educativas tiene una incidencia importante en la formación del estudiante, máxime en la asignatura de lenguaje y literatura cuya competencia es expresión oral y escrita, así como la comprensión oral y escrita. El docente formador tiene la enorme responsabilidad de depositar en los jóvenes de Educación Básica el compromiso por interesarse en el aprendizaje por cuenta propia, buscando en los sitios virtuales toda aquella información confiable que le servirá en la adquisición de conocimientos nuevos.

En términos generales, en un entorno de aprendizaje constructivista, un buen tutor motiva a los alumnos analizando sus representaciones, dando repuestas y consejos sobre las representaciones y sobre todo cómo aprender a realizarlas, así como estimular la reflexión y la articulación sobre lo aprendido

#### **Cuatro tipos de tutorías:**

1. Proporcionar pautas motivadoras: el tutor explica la tarea y su importancia, tratando de generar un compromiso y alta motivación

2. Control y regulación del rendimiento de los participantes: el tutor controla, analiza y regula el desarrollo de las competencias importantes del participante a través de estrategias que permitan construir el conocimiento, sugiriendo caminos a seguir, poniendo a disposición fuentes de información complementaria, retroalimentando, y propiciando la colaboración.

3. Estimular la reflexión: el tutor estimula la reflexión sobre las representaciones por medio del cuestionamiento de los resultados obtenidos, los métodos aplicados para alcanzarlos, las acciones realizadas y sus justificaciones.

4. Perturbar los diseños: el tutor perturba el diseño alcanzado buscando que los participantes descubran los defectos de las representaciones construidas, pudiendo ajustarlo y adaptarlo.

Un entorno virtual de aprendizaje (EVA), también denominado EVEA por algunos especialistas “entorno virtual de enseñanza y aprendizaje aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo, sea completamente a distancia, presencial, o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones” (Quiroz, 2004, pág. 5)

Esta aplicación es una herramienta que puede facilitar el aprendizaje de un contenido, la comunicación entre estudiantes y docentes, compartir diferentes recursos educativos y actividades académicas en línea. Es diseñado para facilitar a profesores la gestión de cursos virtuales para sus estudiantes, siendo el docente un colaborador en la planificación y desarrollo del curso o clase virtual. Estos ambientes o entornos virtuales se basan en el principio de aprendizaje colaborativo donde los estudiantes pueden realizar sus aportes y expresar sus ideas y reflexiones en los foros, siendo apoyados por herramientas multimedia que mediaticen el aprendizaje pasando de ser solo un texto en línea, a un entorno de construcción de conocimiento. Lo básico de cualquier plataforma educativa es el concepto de un espacio en línea de aprendizaje personalizado para el estudiante, este espacio debe ofrecer a los profesores y estudiantes y acceso a los recursos educativos virtuales.

“Acceso a la comunicación y a la colaboración entre estudiantes y entre estudiantes y profesores o tutores, y brindar facilidad de acceso al progreso del estudiante” (D.R.Garrison, 2005, pág. 50)

### **Enseñanza por descubrimiento**

También heurístico, el que promueve que el aprendiente adquiera los conocimientos por sí mismo, de tal modo que el contenido que se va a aprender no se presenta en su forma final, sino que debe ser descubierto por el aprendiente.

### **Este tipo de aprendizaje persigue:**

- . Superar las limitaciones del aprendizaje mecanicista

- . Estimular a los alumnos para que formulen suposiciones intuitivas que posteriormente intentaran confirmar sistemáticamente.
- . Potenciar las estrategias meta cognitivas y el aprender a aprender.
- . Estimular la autoestima y la seguridad

Esta forma de entender la educación implica un cambio de paradigma en los métodos educativos más tradicionales, puesto que los contenidos no se deben mostrar en su forma final, sino que han de ser descubiertos progresivamente por los estudiantes.

“ Los estudiantes deben aprender a través de un descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad” (Santos, 2019)

Como se puede entender que la labor docente no es explicar contenidos acabados usando únicamente teorías que en muchos casos es obsoleta que cuente con un principio y un final, sino que debe proporcionar ideas adecuadas para estimular a sus alumnos mediante estrategias de observación, comparación, análisis de semejanzas y diferencias en la investigación virtual, de esa manera despertar el interés por adquirir nuevos conocimientos que le sirvan para su formación o enriquecimiento de conocimientos en el área de Lenguaje y Literatura. Donde la escuela tiene la importante misión de desarrollar en ellos las competencias y habilidades que se requieren en el siglo XXI.

Donde los ciudadanos, en palabras de (Torres Canizález, Pablo César y Cobo Beltran) “hoy son más autónomos, tremendamente emprendedores, con alto sentido de la creatividad, muy solidarios y especialmente activos” p. 31-40.

### ***1.3.15 Estrategias de enseñanza virtual en la asignatura de lenguaje y literatura en Segundo Ciclo de Educación Básica.***

Diversos autores explican que las estrategias de enseñanza en la asignatura de Lenguaje y Literatura en educación básica pueden variar de acuerdo a los fines que se persigue en los diversos programas: una de las propuestas para la enseñanza de esta asignatura es considerar el uso de las parábolas para que escriban sus propios textos narrando

temas de interés personal.

- **Estrategias de uso de textos:** En el aprendizaje de Lengua y Literatura, los textos han sido uno de los recursos más utilizados, tanto para el análisis de gramática estructural, como para afinar la lectura oral y comprensiva.
- **Estrategias de escritura:** Escribir es otra de las destrezas del área de lengua y literatura implica dominar ciertas habilidades y reglas para que los escritos tengan elegancia y agudeza.

“Escribir es un acto de comunicación regulado por leyes propias” (restrepo 208 pag 49)

- **Las estrategias escritas:** se encaminan a la producción de textos, se puede realizar: entrevistas, cuadro sinóptico, resúmenes, investigación, reportajes, poesía, murales, diarios, solicitudes, entre otras.
- **Estrategias de expresión oral:** La expresión oral se trabaja desde la edad temprana, hablar es la destreza relacionada con la expresión verbal que se conecta con estrategias de lectura.

### ***1.3.16 Herramientas TIC para trabajar la asignatura de Lenguaje y Literatura.***

A continuación, se presenta un listado de recursos TIC que pueden ser utilizados por el docente de la asignatura de Lenguaje y Literatura:

#### **LECTURA Y LÉXICO (FOMENTO Y COMPRENSIÓN).**

1. **Leoteca**. Red social de libros infantiles donde niños, padres y profesores pueden hablar de sus lecturas y compartir gustos y opiniones. Ideal para despertar la curiosidad de los alumnos por los libros y hacer un seguimiento de su evolución lectora. Incluye guías de lectura y otros recursos para docentes.

2. **Proyecto Gutenberg**. Biblioteca virtual que ofrece numerosas obras literarias en

español y en otros idiomas libres de derechos.

**3. Banco de textos.** Proyecto colaborativo que recopila cientos de textos subidos por docentes y alumnos para su lectura en clase. Están organizados en distintas categorías: narrativos, descriptivos, argumentativos, expositivos, poéticos y divulgativos. La página también incluye audiolecturas y actividades.

**4. Revista Babar.** Revista *online* de literatura infantil y juvenil donde puedes encontrar recomendaciones de lecturas para tus alumnos y artículos con ideas para fomentar la lectura en el aula.

**5. PlanetaLector.** Esta completa web recomienda lecturas por nivel educativo, con comentarios y guías de lectura que pueden resultarte muy útiles a la hora de elegir un libro para tus alumnos.

**6. Diccionario de la lengua española.** Diccionario de la Real Academia Española donde podrás consultar de manera *online* todos los vocablos que necesites. Desde la misma página puedes acceder también al Diccionario panhispánico de dudas, muy útil para aclarar cuestiones gramaticales y ortográficas.

**7. WordReference.** El famoso diccionario multilingüe incluye más de 200.000 antónimos y sinónimos en español.

**8. Refranero multilingüe.** Desarrollado por el Centro Virtual Cervantes, ofrece una amplia selección de refranes y frases proverbiales con su significado y observaciones léxicas y culturales. También incluye su correspondencia en varias lenguas (Planeta, 2015)

## **GRAMÁTICA Y SINTAXIS.**

**9. Gramaticas.net.** Toda la gramática de la lengua española explicada de manera sencilla y con numerosos ejemplos. Incluye una sección de juegos y ejercicios donde el caballero Gramático guía a los alumnos por todo tipo actividades interactivas.

**10. Proyecto Cicerón.** Portal de Lengua y Literatura desarrollado por el Ministerio

de Educación y destinado a docentes y alumnos Destaca su herramienta para analizar oraciones y su guía de comentario de texto, con nueve textos de distinto tipo para comentar y su solución.

**11. Analizador morfosintáctico.** Aplicación para repasar gramática y analizar todo tipo de oraciones: desde las ya seleccionadas y clasificadas por la propia herramienta, hasta las que el usuario quiera escribir.

Ortografía y escritura (mails/temas redacción, dictados)

**12. ¿Cómo dice que dijo?** Juego *online* disponible también como app de Android e iOS. Propone frases que hay que completar con la palabra que tiene la ortografía correcta.

**13. Reglas de ortografía.** Portal destinado a la enseñanza y la ejercitación ortográfica.

14. Algarabía. Revista *online* que dedica un amplio espacio a la lengua y todo tipo de curiosidades relacionadas con ella. En su Pinterest recopila numerosas infografías para conocer las reglas ortográficas, y cuenta con una sección audiovisual llamada Taquitos de lengua.

**15. Ka.rac.te.res.** Página con multitud de recursos gráficos para repasar ortografía y gramática, y hacer un buen uso del español. También incluye curiosidades e información sobre lenguaje deportivo, gastronómico, neologismos y extranjerismos.

16. Storybird. Aplicación *online* para crear cuentos ilustrados a través de los cientos de dibujos de su base de datos e invitar a tus alumnos a trabajar la creatividad y la expresión escrita.

**17. Blogger.** Herramienta para crear blogs de una manera sencilla y eficaz. Te servirá para crear tu propio blog de aula, o invitar a tus alumnos a que escriban el suyo propio.

18. Pixton. Aplicación *online* para crear cómics y animar a tus alumnos a generar historietas de manera individual o en equipo (Planeta, 2015)



## EXPRESIÓN ORAL.

19. **Spreaker**. Aplicación online para crear tu propio programa de radio o *podcast* donde los alumnos desarrollen su capacidad de expresión oral. Puede servirte también para crear audiolibros o grabar a tus alumnos recitando poesía o leyendo.

20. **Windows Movie Maker**. Editor de video sencillo que permite editar grabaciones y añadir audios, transiciones, títulos... Puede servirte para crear con tu clase un noticiero, o grabar una obra de teatro o cortometraje donde los alumnos pongan en práctica sus habilidades interpretativas (Planeta, 2015)

## LITERATURA.

21. **World Literary Atlas**. Atlas que vincula ciudades y pueblos a las obras literarias en las que aparecen y los escritores que las crearon.

22. **Rincón castellano**. Portal que ofrece cronologías, biografías y artículos sobre los distintos movimientos o épocas de la literatura española y sus obras cumbre.

23. **Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes**. La página de esta reconocida biblioteca incluye numerosos recursos para la enseñanza de la literatura española. En su apartado de Biblioteca española, por ejemplo, incluye un completo *minisite* sobre Poesía medieval y Cancioneros, y la herramienta *Adaptaciones de la literatura española en el cine español*, que permite acercar la literatura española a los alumnos a través del cine.

24. **Don Quijote de la Mancha**. Completo y divertido interactivo para abordar con tus alumnos *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*. Incluye juegos y actividades, entre otros recursos.

25. **Aula de Letras**. Página web con recursos didácticos y enlaces a documentos y materiales recomendados para la asignatura de Literatura (Planeta, 2015)

## BLOGS Y ACTIVIDADES INTERACTIVAS.

**26. Testeando.** A modo de un “¿Quién quiere ser millonario?” educativo, esta página ofrece juegos de preguntas organizados por niveles y materias, para practicar lo aprendido de forma más divertida.

**27. Materiales de lengua.** Página con multitud de recursos digitales y actividades para el aula de Lengua y literatura.

**28. Apuntes de lengua.** Sitio de José Hernández Ortega con recursos, actividades, *podcast*, videos, juegos y muchas cosas más para trabajar la asignatura.

**29. Al borde de la lengua.** Blog de M<sup>a</sup> Piedad Rodríguez y Francisca Sánchez donde encontrar recursos y herramientas TIC, además de propuestas novedosas e ideas para utilizar las nuevas metodologías en el aula.

**30. Palabras azules.** Página del proyecto colaborativo de escritura creativa Palabras azules, al que contribuyen más de cien docentes de lengua. Puedes consultar también [su blog](#)

#### **1.4 MARCO METODOLÓGICO.**

La metodología de la investigación proporciona herramientas para llevar a cabo un proceso de investigación científica, en el cual se describen los pasos principales que se llevaran a cabo, entre los cuales se mencionan: naturaleza del estudio es el tipo de estudios a que se orienta la investigación.

El método de investigación es el mixto o cuali-cuantitativo que permite el diseño de instrumentos para la recolección de datos de e información mediante la encuesta a los educandos y la entrevista directa a los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje virtual en los estudiantes de segundo ciclo de educación básica en la asignatura de Lenguaje y Literatura.

##### **1.4.1 Enfoque mixto o cuali-cuantitativo.**

De acuerdo a los autores Hernández Sampieri y Mendoza (2008:52), Los métodos de investigación mixta representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de

investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencia producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio.

Algunos instrumentos para recoger información están la guía de entrevista, cuestionario, observación, historia de la vida, es donde se describen las situaciones de la realidad objetiva de los participantes.

Por otra parte, Chen y Johnson et al (2006), citados por Tashakkori y Teddie (2009:37-27) Los métodos mixtos pueden ser adaptados, alterados o sintetizados para efectuar la investigación y lidiar con los costos del estudio.

Desde el punto de vista de estos autores, el modelo de investigación mixta se puede distinguir por las siguientes características:

#### **1.4.2 La investigación cualitativa es inductiva.**

“Los investigadores desarrollan conceptos y comprensiones partiendo de pautas de los datos y no recogiendo datos para evaluar modelos, hipótesis o teorías preconcebidas. Los investigadores siguen un diseño de investigación flexible, comenzando sus estudios con interrogantes vagamente formuladas”. (INTRODUCCION A LA INVESTIGACION, 2016)

Las técnicas de la investigación se tomaron como referencia el proceso por medio de la entrevista y la encuesta.

La población es la totalidad de los estudiantes de segundo ciclo de educación básica como a los docentes que los atienden y el director.

La muestra es una parte representativa de la población con la que se realizara el proceso de investigación.

#### **1.4.3 Naturaleza del Estudio.**

En cuanto a la naturaleza del estudio, el presente trabajo adopta la forma de una investigación descriptiva, la cual, como su nombre lo indica, se limita a describir fenómenos situaciones, contextos y eventos mediante los cuales se pretende especificar las propiedades

las características o perfiles de personas, grupos, comunidades o cualquier otro tipo de sujeto bajo estudio.

De acuerdo con (Tamayo y Tamayo 1997)

“La metodología constituye la medula del plan; se refiere a la descripción de las unidades de análisis, o de investigación, las técnicas de observación y recolección de datos, los instrumentos, los procedimientos y las técnicas de análisis” (TAMAYO, 2002)

En el proceso de investigación es necesario tener claridad en aspectos claves, para definir de forma sistemática el eje de dicho proceso. Es aquí donde se abordan de manera detallada y descriptiva para no perder la verticalidad de los instrumentos a utilizar.

**1.4.3.1 Naturaleza de la Investigación.** La investigación es un proceso que se caracteriza por tener naturaleza científica, la cual es enfocada en la búsqueda de las respuestas a fenómenos que son explicados por medio de la experiencia pero que deben ser comprobados como fenómenos de la realidad social, teniendo como parámetro la investigación cualitativa, en este caso en educación en donde centra la investigación.

Como antes se explicó, el presente trabajo constituye un estudio descriptivo acerca de cómo inciden las estrategias de aplicación en el proyecto de mejoramiento de los aprendizajes en Lenguaje y Literatura a los estudiantes de segundo ciclo de educación básica, por tal razón las características propias de la investigación realizada solo permiten obtener resultado y hacer conclusiones sobre el desempeño del docente en la actualidad.

**1.4.3.2 Técnicas de recopilación de datos.** Las técnicas que se utilizarán para la recolección de datos son el cuestionario y la entrevista.

De acuerdo a Tamayo (1995) El método representa la estrategia completa e integral de trabajo para el análisis de un problema o cuestión coherente con la finalidad teórica del mismo y con los objetivos de la investigación (Tamayo, pág. 120)

Según Tamayo y Tamayo M, 1997, en su libro Proceso de Investigación Científica, la

investigación descriptiva.

comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre grupo de personas, grupo o cosas, se conduce o funciona en presente (Tamayo, 2002, pág. 35).

**1.4.3.2.1 El cuestionario.** “El cuestionario contiene los aspectos del fenómeno que se consideran esenciales; permite, además, aislar ciertos problemas que nos interesan principalmente; reduce la realidad a ciertos números de datos esenciales y precisa el objeto de estudio” (Tamayo 124)

Por medio de este instrumento se obtiene información directa de parte de los y las participantes y nos permite también aislar problemas que nos interesan.

**1.4.3.2.2 La entrevista.** “Constituye el fluir natural, espontáneo y profundo de las vivencias y recuerdos de una persona mediante la presencia y estímulo de otra que investiga, quien logra, a través de esa descripción, captar toda la riqueza de sus diversos significados” (Carballo, 2001, pág. 15)

**1.4.3.2.3 La encuesta.** “Es aquella que permite dar respuestas a problemas en términos descriptivos como de relación de variable, tras la recogida sistemática de información según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida” (TAMAYO, 2002, pág. 24)

Es un instrumento previamente elaborado que sirve para obtener información que nos servirá para conocer la situación que se da dentro del salón de clase.

#### **1.4.4 Población y Muestra.**

Según Tamayo, T. y Tamayo, M (1997), afirma que la muestra, es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico (Tamayo, 2002, pág. 38)

A partir de esto no se tomará una muestra representativa de los estudiantes del Centro Escolar Caserío El Limón, por trabajar con una población pequeña no se tomará muestra.

#### **1.4.4.1 Población.** De acuerdo a Tamayo y Tamayo 1997:

Es la totalidad del fenómeno a estudiar en donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación (Tamayo, 2002, pág. 114)

Al definir la población de nuestra investigación, nos permitirá dar a conocer las respuestas a las interrogantes planteadas.

**Tabla 8**

***Distribución de la población estudiantil.***

POBLACIÓN DE ESTUDIANTES DE 4° A 6°				
SEXO	4°.	5°.	6°.	TOTAL M/F
M	8	9	10	27
F	18	5	6	29
TOTAL	26	14	16	56

***Fuente:*** Elaboración propia grupo de trabajo

***Tabla 9 : Distribución de la población docente***

POBLACIÓN DOCENTE DE SEGUNDO CICLO	
SEXO	
M	F
0	4
TOTAL	4

**Fuente: Elaboración propia grupo de trabajo**

**1.4.4.2 Muestra.** La muestra es la que puede determinar la problemática, ya que es capaz de generar los datos con los cuales se identifican las fallas dentro del proceso.

**1.4.5 Instrumento de investigación.**

**Instrumentos:** De acuerdo a Tamayo y Tamayo 1997, “Los instrumentos son mecanismos que utiliza el investigador para recolectar y registrar la información” (Tamayo, 2002, pág. 127).

Para obtener información relevante es indispensable escoger instrumentos confiables de acuerdo a la necesidad de la investigación. Los instrumentos a utilizar son los siguientes: el cuestionario, y la Guía de entrevista.

**1.4.6 Categorías y análisis de la investigación.**

**Categorías:** un elemento utilizado, principalmente, para clasificar, facilitando el ordenamiento en grupos que tienen cualidades homogéneas. Dentro de las diferentes categorías que se establezcan en una materia, pueden existir algunas que estén incluidas en otras mediante un sistema jerárquico, conociéndose en este caso como subcategorías. (Tamayo, Mario Tamayo, 2002.)

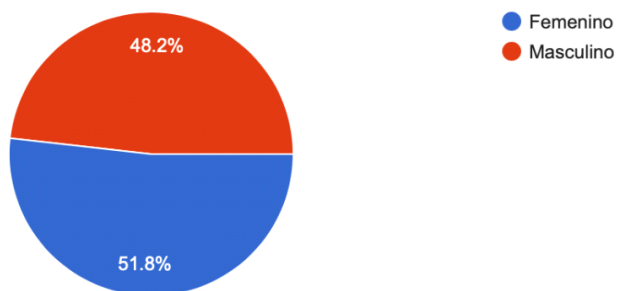
La categoría es fundamental para poder organizar la información y su clasificación llevando un orden lógico y secuencial en la investigación, para luego analizarlas sus categorías ya establecidas permitiendo obtener información de sus cualidades así permitiendo la realización de reflexiones y conclusiones que son de beneficios en la investigación siendo así una propuesta para la investigación en el tema: Estrategia de enseñanza virtual y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de Lenguaje y Literatura de segundo ciclo de educación básica del Centro Escolar Caserío El Limón, Municipio de Santa Rosa de Lima, departamento de La Unión, en el periodo comprendido de mayo a octubre de 2020..

## 1.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

### 1.5.1 Encuesta a Estudiantes

Datos generales:

56 respuestas

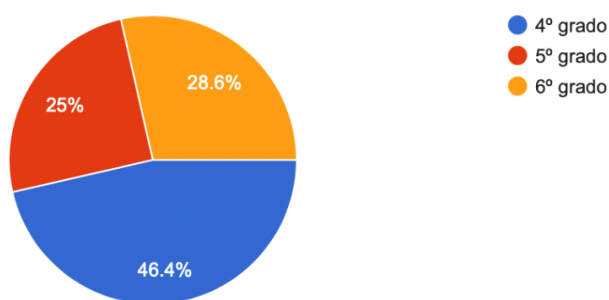


**Figura 1: Datos Generales.**

Los estudiantes de segundo ciclo del Centro Escolar Caserío El Limón encuestados fueron 56 en total dato que se divide en 27 estudiantes de sexo masculinos que representan el 48.2% y 29 estudiantes de sexo femenino que representan el 51.8%.

Seleccionar grado que estudia:

56 respuestas



**Figura 2: Grado que estudia.**

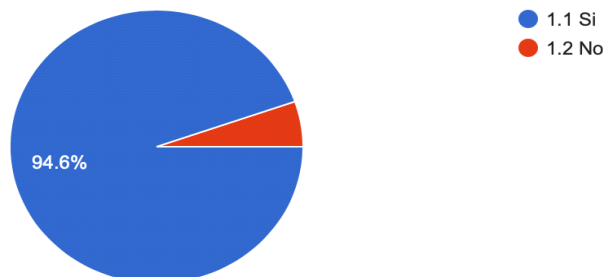
De los 56 estudiantes de segundo ciclo encuestados se distribuyen de la siguiente manera: 46.4% representan 26 estudiantes de cuarto grado, de los que 18 son del sexo



femenino y 8 de sexo masculino, 25% representan 14 estudiantes de quinto grado de los que 5 son de sexo femenino y 9 de sexo masculino y por consiguiente el 28.6% representa 16 estudiantes de sexto grado de los que 6 de sexo femenino y 10 de sexo masculino.

1. Una estrategia didáctica es un conjunto de pasos que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar las demandas académicas, ¿considera de utilidad las estrategias utilizadas por sus docentes para su aprendizaje?

56 respuestas

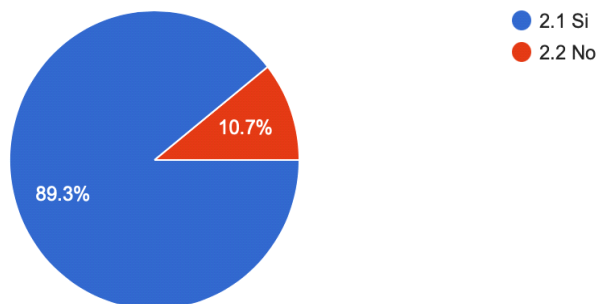


**Figura 3: La estrategia didáctica utilizada por los docentes.**

El 94.6 % de los estudiantes de segundo ciclo consideran que las estrategias didácticas utilizadas por sus docentes han sido de utilidad y solo el 5.4% considera que no.

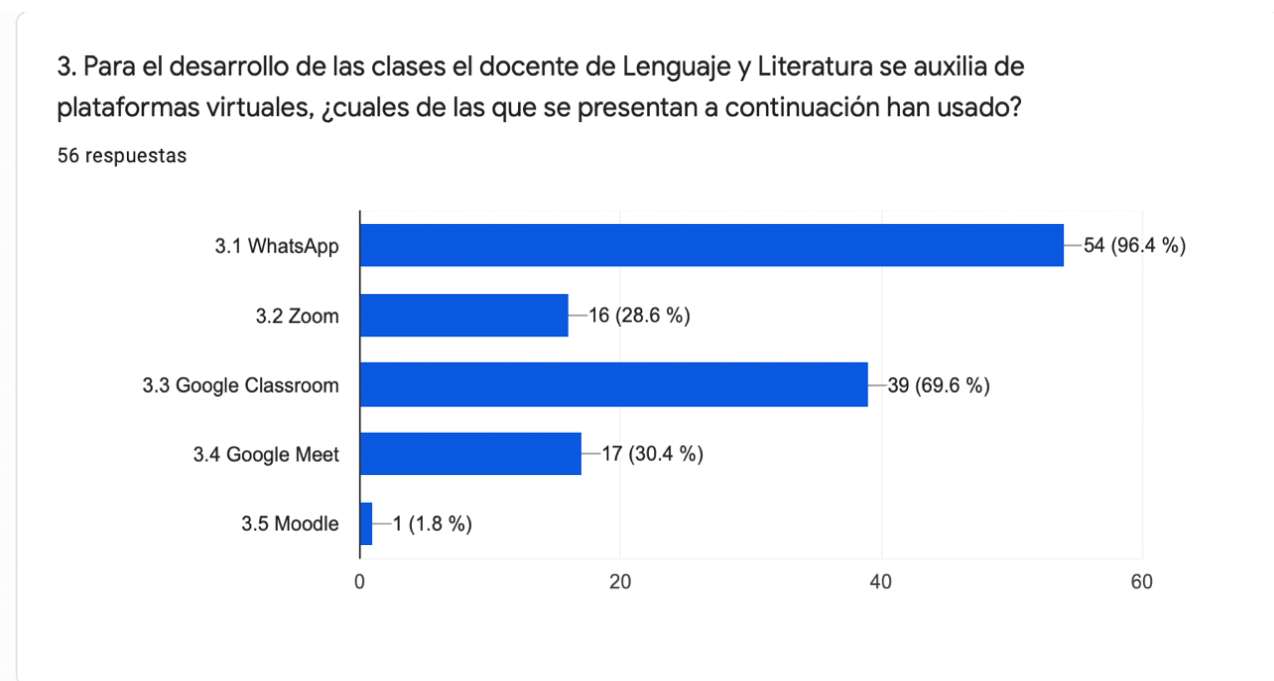
2. ¿Considera importante la utilización de estrategias virtuales para el desarrollo de la clase en Lenguaje y Literatura?

56 respuestas



**Figura 4: Utilización de estrategias virtuales.**

El 89.3% de los estudiantes de segundo ciclo consideran importante la utilización de estrategias virtuales para el desarrollo de la clase de Lenguaje y Literatura y 10.7% considera que no.



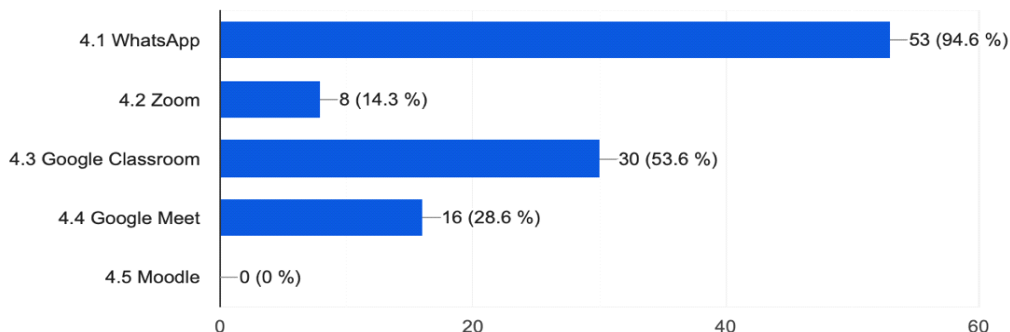
**Figura 5: Uso de plataformas virtuales.**

Un 96.4% de los estudiantes de segundo ciclo manifiestan que para el desarrollo de las clases el docente de Lenguaje y Literatura utilizaron WhatsApp, seguido por Google Classroom con un 69.6% , continuando Google Meet con 30.4%, en cuanto a Zoom 28.6% y por ultimo Moodle con 1.8%.

4. De las siguiente lista de recursos virtuales ¿cuál de ellos se te ha facilitado el uso en tus clases?



56 respuestas



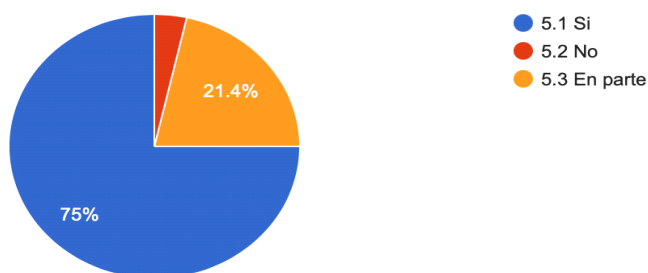
**Figura 6: Recursos virtuales utilizados en clases.**

De los estudiantes de segundo ciclo el 94.6% considera de fácil manejo el recurso virtual WhatsApp, seguido por Google Classroom con 53.6%, un 28.6% consideran de fácil manejo Google Meet y un grupo reducido de 14.4% Zoom; en cuanto al recurso Moodle ningún estudiante lo considera de fácil uso.

5. Desde el tiempo transcurrido desde el mes de marzo hasta esta fecha, ¿considera que la forma de trabajar de sus docentes le ha permitido asimilar los contenidos desarrollados en la asignatura de Lenguaje y Literatura?



56 respuestas



**Figura 7: Asimilación de contenidos en la asignatura Lenguaje y Literatura**

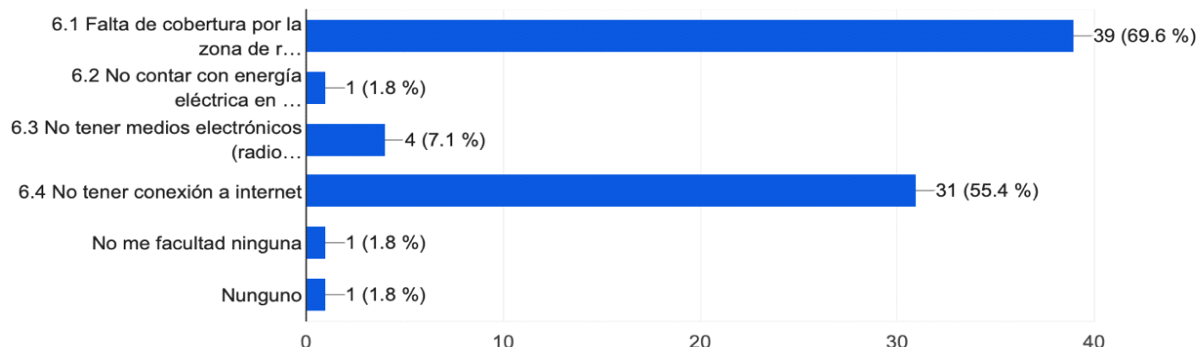
El 75% de los estudiantes de segundo ciclo consideran que la forma de trabajar de sus docentes le ha permitido asimilar los contenidos desarrollados en la asignatura de Lenguaje y

Literatura, un 21.4% considera que ha sido en parte y un 3.6% considera que no.

6. Ha tenido algún inconveniente para acceder a la franja educativa "Aprendamos en casa" por los medios de radio y televisión, ¿cuales de estos?



56 respuestas



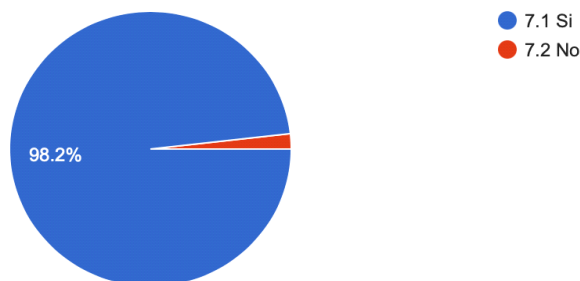
**Figura 8: Inconvenientes al acceder a la franja educativa "Aprendamos en casa".**

De los estudiantes de segundo ciclo un 69.6% manifiestan que el principal inconveniente para acceder a la franja educativa "Aprendamos en casa" por los medios de radio y televisión ha sido la "Falta de cobertura por la zona de residencia", siguiendo con 55.4% al no tener conexión a internet, un 7.1% indica que ha sido no tener medios electrónicos necesarios y un 1.8% lo comparten los inconvenientes "no le facultad ninguna" y "no contar con energía eléctrica en el hogar".

7. La estrategia educativa "Guías de Aprendizaje" en Lenguaje y Literatura le son de utilidad en el conocimiento de las clases que recibe en Lenguaje y Literatura:



56 respuestas

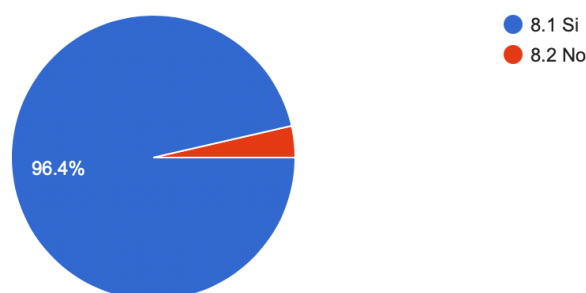


**Figura 9: La estrategia educativa “Guías de Aprendizaje”.**

De los estudiantes encuestados de segundo ciclo 98.2 % manifiesta que la estrategia educativa “Guías de aprendizaje” en Lenguaje y Literatura sí le son útiles en el conocimiento de las clases que reciben de la asignatura y un 1.8% manifiesta que no le es útil.

8. ¿Las plataformas virtuales le facilitan el desarrollo de sus tareas y/o actividades escolares?

56 respuestas

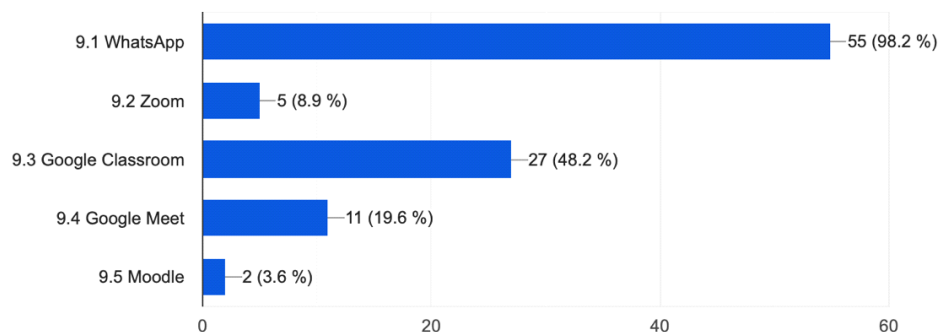


**Figura 10 Las plataformas virtuales facilitan el desarrollo de tareas.**

Un 3.6% de los estudiantes de segundo ciclo encuestados indican que las plataformas virtuales no le facilitan el desarrollo de las tareas y/o actividades escolares por otra parte, un 96.4% indica que si les facilitan el desarrollo.

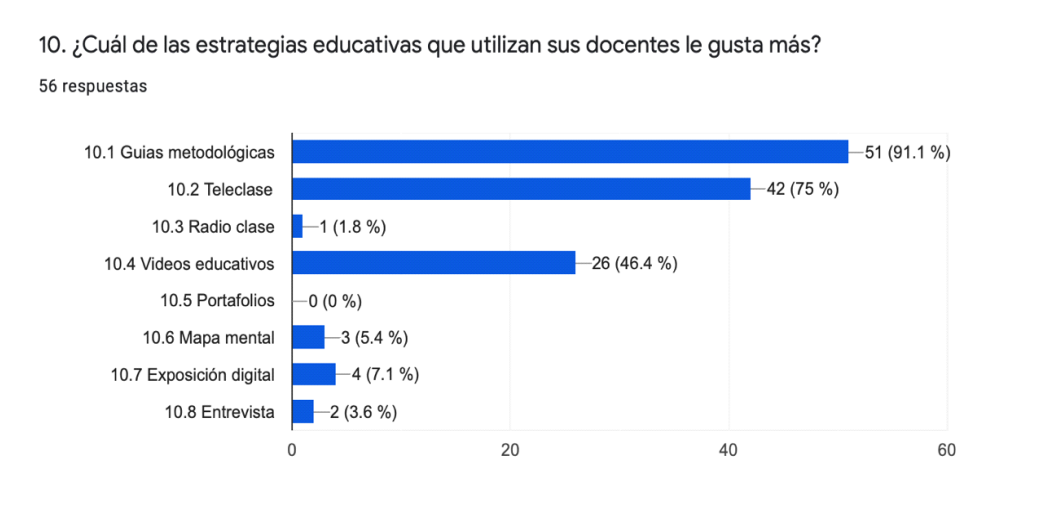
9. De las diferentes herramientas virtuales utilizadas en sus clases, ¿cuál de ellas le parece más fácil de utilizar?

56 respuestas



**Figura 11: Herramientas virtuales más fácil de utilizar.**

Un 98.2% de los estudiantes encuestados manifiestan que de las diferentes herramientas virtuales utilizadas en sus clases WhatsApp les parece más fácil de utilizar, seguida por Google Classroom con 48.2%, continuando con Google Meet con 19.6% y de la herramienta Zoom un 8.9%, por último, la herramienta que más se les dificulta Moodle con 3.6%.

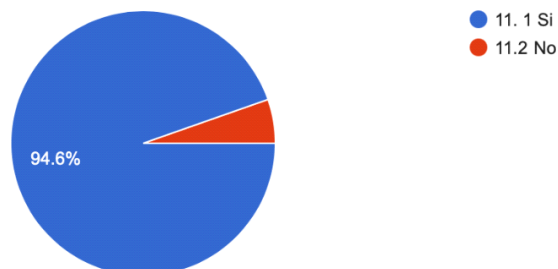


**Figura 12: Estrategias educativas que utilizan los docentes**

De los educandos de segundo ciclo encuestados en la asignatura de Lenguaje y Literatura manifiestan que de las estrategias educativas que utilizaron sus docentes durante la pandemia, un 91.1% prefieren las guías metodológicas, un 75% Tele clase, 46.4% videos educativos , Exposición digital un 7.1%, un 5.4% mapas mentales, un 3.6% las entrevistas, un 1.8% Radio clase y la de menos preferencia portafolios con 0.0%.

11. ¿Se apoya de buscadores digitales para la realización de sus tareas o comprender mejor su clase?

56 respuestas



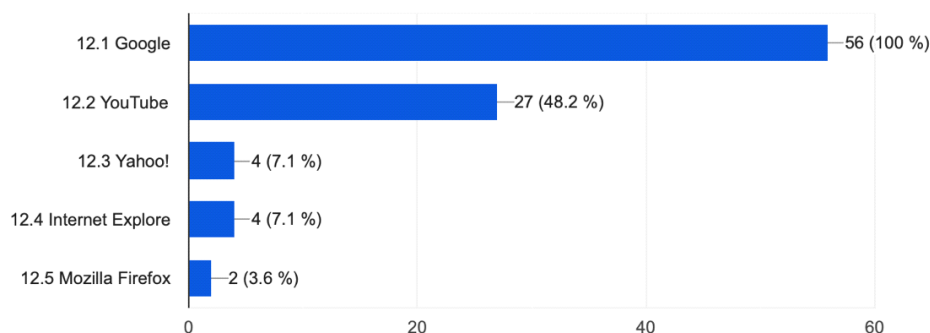
**Figura 13: Apoyo en buscadores digitales al realizar tareas**

De los escolares de segundo ciclo encuestados un 5.4% no se apoya de buscadores digitales para la realización de sus tareas o para comprender mejor los contenidos por otra parte un 94.6% si se apoya de estos.

12. Entre los buscadores virtuales de internet disponibles, ¿cuales de ellos utiliza con más frecuencia para apoyarse con sus clases?



56 respuestas



**Figura 14: Uso frecuente de buscadores virtuales.**

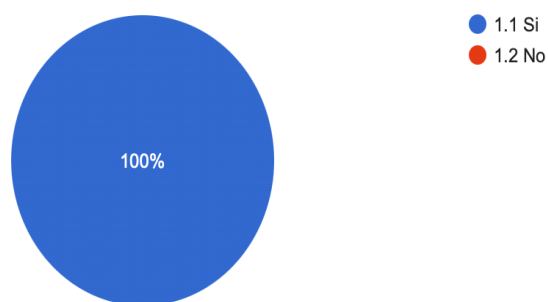
El 100% de los estudiantes de segundo ciclo utiliza con más frecuencia el buscador virtual de internet Google para apoyarse con las clases, un 48.2% utiliza YouTube, 7.1% utilizan Yahoo! e Internet Explore y Mozilla Firefox un 3.6%.

### 1.5.2 Encuesta a Docentes.

1. ¿Tiene conocimiento sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)?



4 respuestas



**Figura 15: Conocimiento sobre las TIC.**

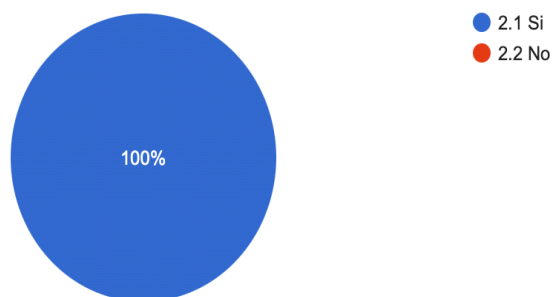
El 100% de los docentes de Lenguaje y Literatura del Centro Escolar Caserío El Limón manifestaron tener conocimiento de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).



2. ¿Participó en la actualización docente sobre el uso de la plataforma de Google Classroom?



4 respuestas

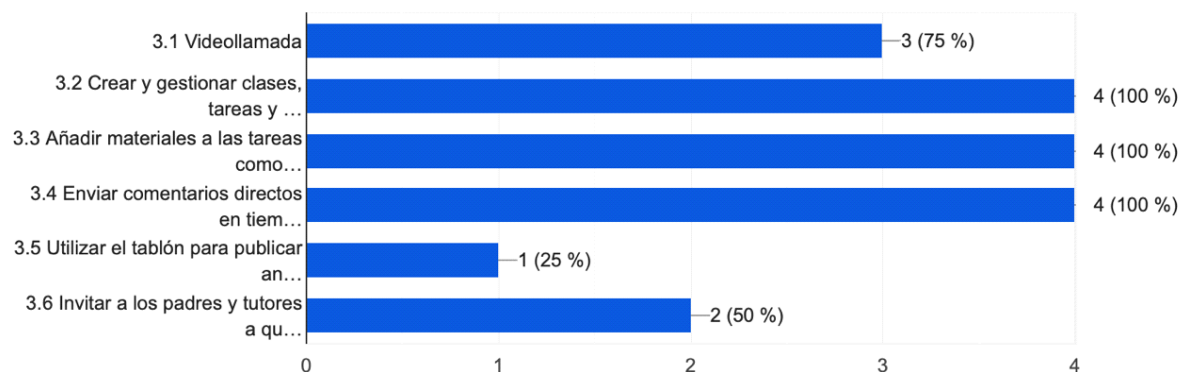


**Figura 16: Uso de la plataforma Google Classroom.**

El 100% de los docentes de segundo ciclo Centro Escolar Caserío El Limón manifestaron haber participado en la actualización virtual educativa sobre el uso de la plataforma Google Classroom.

3. En cual de las siguientes funciones le ha sido de mayor utilidad la plataforma virtual Classroom:

4 respuestas



**Figura 17: Funciones más utilizadas en Google Classroom.**

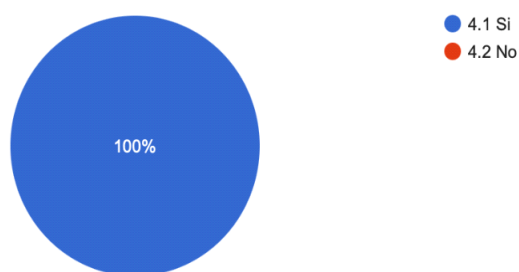
El 100% de los docentes de segundo ciclo entrevistados les fue de mayor utilidad las funciones de Google Classroom de crear y gestionar clases, tareas y calificaciones online,

añadir materiales a las tareas como videos de YouTube y enviar comentarios directos en tiempos de realización. Con 75% la función video llamada, 50% invitar a los padres y tutores a que se registren para recibir comunicaciones periódicas sobre los trabajos y tareas pendientes y con 25% utilizar el tablón para publicar anuncios y plantear preguntas para fomentar el diálogo entre los alumnos.

4. ¿ Utiliza estrategias virtuales en el desarrollo de los contenidos o temas en Lenguaje y Literatura?



4 respuestas

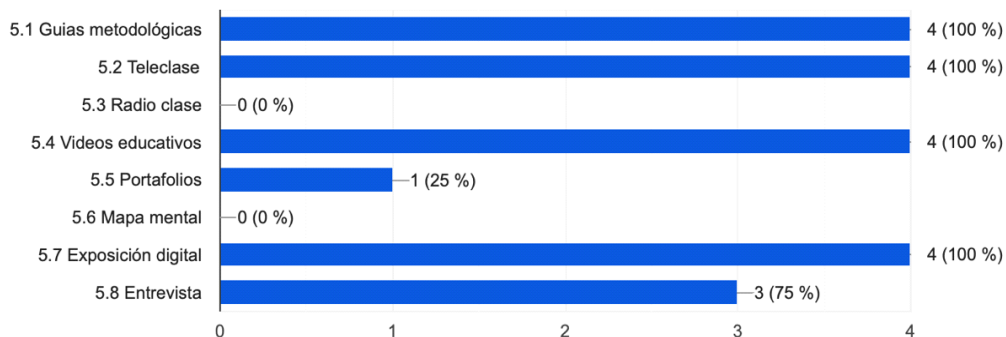


**Figura 18: Empleo de estrategias virtuales en el desarrollo de contenidos.**

El 100% de los docentes de Lenguaje y Literatura del Centro Escolar Caserío El Limón manifestaron utilizar diversas estrategias virtuales en el desarrollo de los contenidos o temas.

5. De las siguiente lista de estrategias virtuales, ¿cuales de ellas le son de mayor utilidad en Lenguaje y Literatura?

4 respuestas

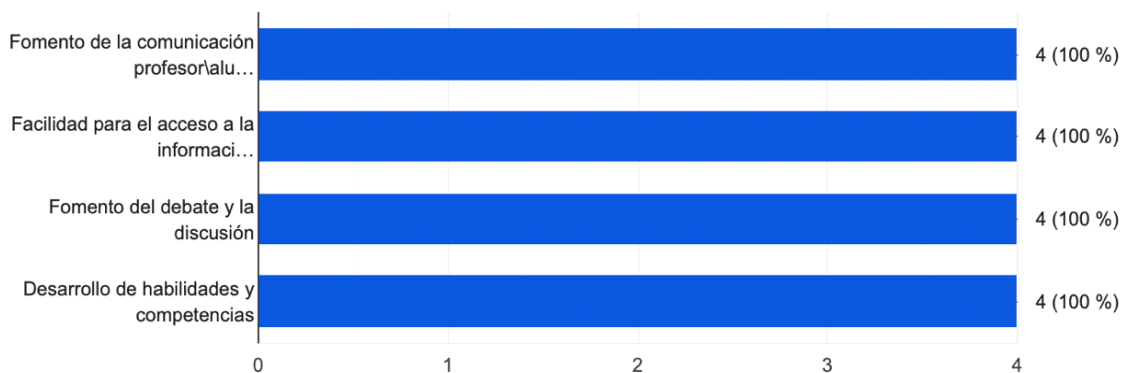


**Figura 19: Estrategia virtual de mayor utilidad en Lenguaje y Literatura.**

El 100% de los docentes de segundo ciclo entrevistados manifestaron que de las estrategias virtuales les son de mayor utilidad las guías metodológicas, tele clase, videos educativos y exposición digital. Siguiendo con la entrevista con 75% y portafolios 25%. La estrategia de mapa mental no la utilizaron.

6. ¿Qué ventajas encuentra en el uso de las plataformas virtuales ?

4 respuestas



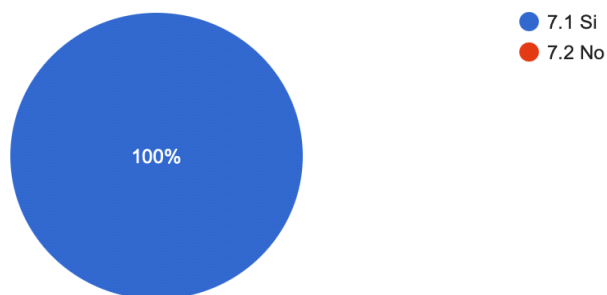
**Figura 20: Ventajas en el uso de plataformas virtuales.**

El 100% de los docentes de segundo ciclo entrevistados manifestaron, que en el uso de

las plataformas virtuales encuentran las ventajas de fomento de la comunicación profesor\alumno, facilidad para el acceso a la información, fomento del debate y la discusión y desarrollo de habilidades y competencias.

7. ¿Ha tenido alguna dificultad en el uso de las plataformas virtuales en el desarrollo de las clases de Lenguaje y literatura ?

4 respuestas

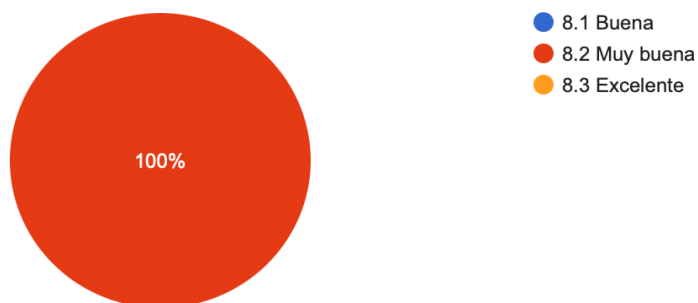


**Figura 21: Dificultades en el uso de plataformas virtuales.**

El 100% de los educadores de Lenguaje y Literatura indicaron haber tenido dificultad en el uso de las plataformas virtuales en el desarrollo de las clases.

8. Según la experiencia que ha tenido en estos meses con el uso de estrategias virtuales ¿Cómo ha visto la motivación de los alumnos ?

4 respuestas



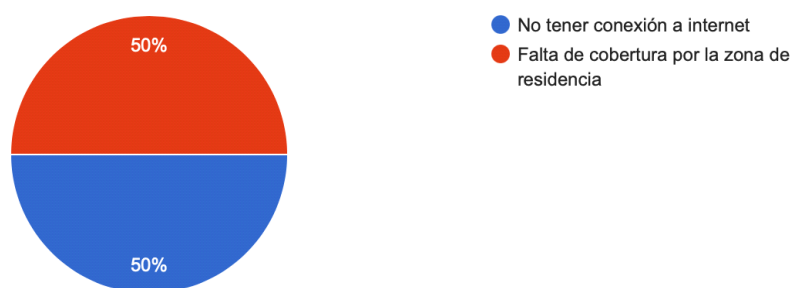
**Figura 22: Motivación de los estudiantes con las estrategias virtuales.**

El 100% de los educadores de Lenguaje y Literatura señalaron que según su

experiencia en los últimos meses en el uso de estrategias virtuales la percepción de la motivación manifestada en los educando fue reflejada como “Muy buena”.

9. ¿Considera que sus alumnos han tenido algún inconveniente para acceder a sus clases virtuales?

4 respuestas

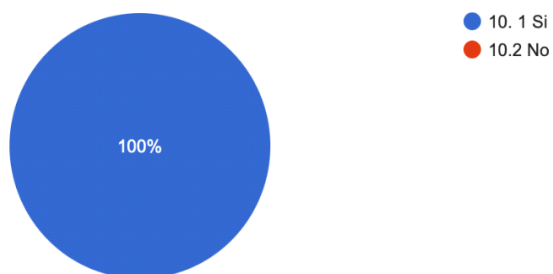


**Figura 23: Inconvenientes al acceder a clases virtuales.**

Los educadores de Lenguaje y Literatura señalaron que sus alumnos tuvieron inconvenientes al acceder a clases virtuales en 50% por falta de cobertura por la zona de residencia y 50% al no tener conexión a internet.

10. ¿Considera que las plataformas virtuales le facilitan el desarrollo de sus clases en Lenguaje y Literatura?

4 respuestas

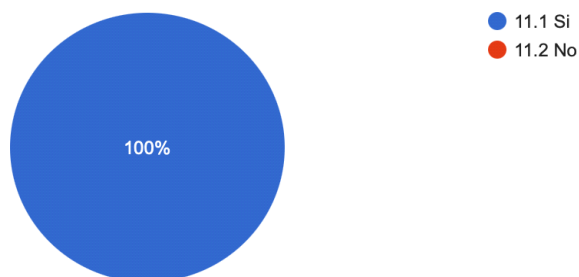


**Figura 24: Plataformas virtuales facilitan las clases de Lenguaje y Literatura.**

De los docentes entrevistados de Lenguaje y Literatura consideran en un 100% que las plataformas virtuales les facilitan el desarrollo de las clases.

11. Según su experiencia, La franja educativa "Aprendamos en casa" ¿Le sirve de apoyo en el desarrollo de los contenidos?

4 respuestas

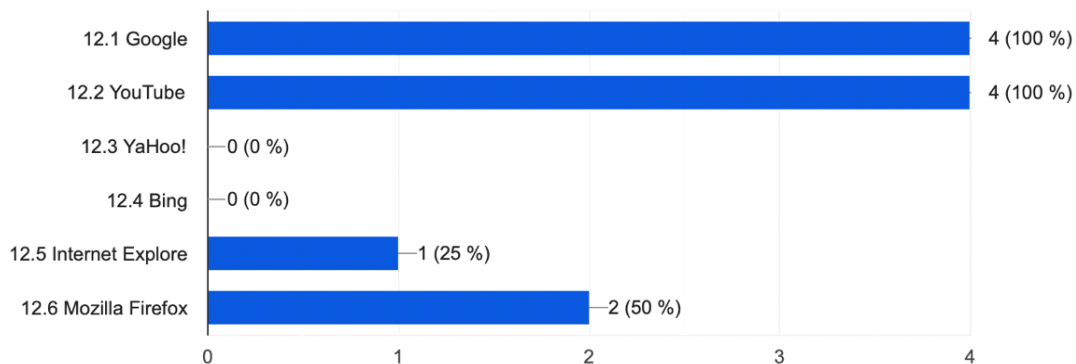


**Figura 25: Contribuye "Aprendamos en casa" a desarrollar contenidos.**

Los docentes entrevistados de Lenguaje y Literatura señalaron en un 100% que la franja educativa "Aprendamos en casa" es una herramienta de gran utilidad en el desarrollo de los contenidos.

12. Entre los buscadores virtuales de internet disponibles, ¿ cuál de ellos utiliza con más frecuencia para apoyarse con sus clases?

4 respuestas

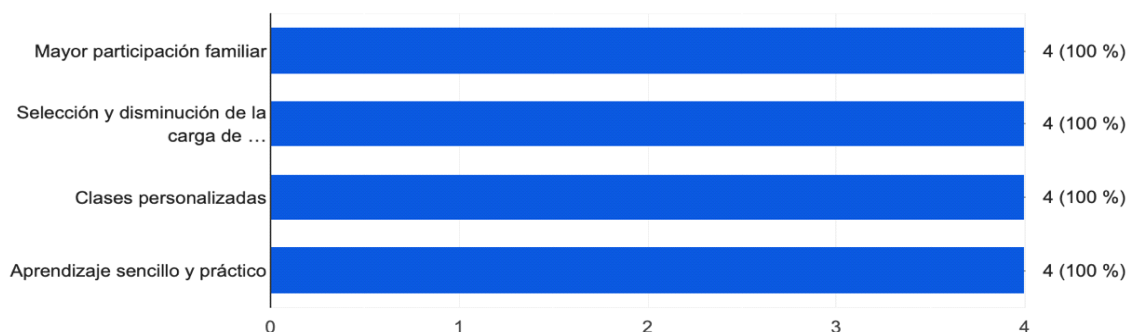


**Figura 26: Buscadores virtuales de mayor utilidad en el desarrollo de clases.**

El 100% de los docentes de segundo ciclo entrevistados manifestaron que entre los buscadores virtuales de internet utilizan con mayor frecuencia Google y YouTube, siguiendo en un 50% Mozilla Firefox y en un 25% Internet Explore. Recalcar que los buscadores Yahoo! y Bing no son utilizados frecuentemente.

13. ¿ Cómo utilizó la enseñanza virtual estos meses por la pandemia?

4 respuestas

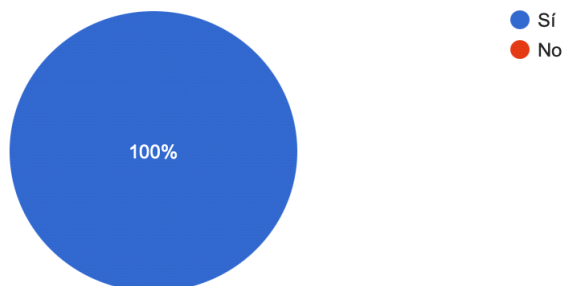


**Figura 27 Enseñanza virtual en la pandemia.**

Los docentes de Lenguaje y Literatura de segundo ciclo indicaron que durante la pandemia la enseñanza virtual al 100% se basó en selección y disminución de la carga de trabajo, mayor participación familiar, clases personalizadas y aprendizaje sencillo y práctico.

14. ¿ Ha recibido alguna capacitación sobre el uso de los buscadores académicos científicos?

4 respuestas

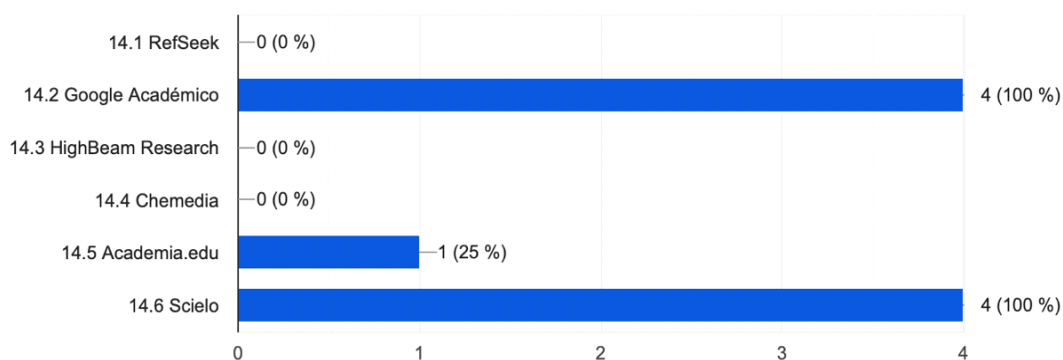


**Figura 28: Capacitaciones sobre uso de buscadores académicos científicos.**

El 100% de los docentes de Lenguaje y Literatura del Centro Escolar Caserío El Limón manifestaron estar capacitados sobre el uso efectivo de buscadores académicos científicos para el desarrollo de clases.

Si su respuesta es SI, ¿ cuál de estos buscadores académicos científicos utiliza usted?

4 respuestas



**Figura 29: Buscadores académicos científicos.**

Los educadores de Lenguaje y Literatura seleccionaron en un 100% los buscadores Google Académico y Scielo. En un 25% Academia.edu y en cuanto a los buscadores RefSeek, HighBeam Research y Chemedía no son utilizados por ellos.



## **CAPÍTULO II**

***ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DEL  
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LENGUAJE Y LITERATURA DE SEGUNDO  
CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO ESCOLAR CASERÍO EL LIMÓN.***

## 2.0 PROPUESTA.

Propuesta de capacitación docente en estrategias de enseñanza virtual para la asignatura de Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo, dirigido al Centro Escolar Caserío El Limón Santa Rosa de Lima.

- **DATOS GENERALES**
- **Institución:** Centro Escolar Caserío El Limón
- **Ubicación:** Ruta Militar Kilómetro Ciento Setenta y Uno El Albornoz, Municipio de Santa Rosa de Lima, Departamento de La Unión.
- **Población destinada:** Docentes y estudiantes
- **Numero de sesiones:** 5 talleres
- **Duración de sesión:** 3 horas C/T

- **Tiempo probable de ejecución del programa:** 1 semana / 15 horas

## JUSTIFICACIÓN.

Aplicar estrategias de enseñanza online en modalidad virtual, requiere renovar los métodos educativos, afectando directamente a los docentes con la necesidad de capacitarse y actualizarse para poder adaptarse a los nuevos requerimientos del proceso de educación virtual.

La presente investigación se justifica por brindar una propuesta formativa de capacitación docente al Centro Escolar Caserío El Limón, referente a la aplicación de estrategias de enseñanza virtual para asignatura de Lenguaje y Literatura, ya que se ha podido constatar por medio de la presente investigación la necesidad urgente de los maestros en capacitarse.

La propuesta consta de 5 talleres con un tiempo probable de 15 horas de ejecución del programa, donde se presentan las distintas estrategias de enseñanza virtual y como saber adaptarlas por medio de diferentes herramientas o plataformas virtuales.

- **OBJETIVOS DE LA PROPUESTA DE CAPACITACIÓN DOCENTE.**

**Objetivo General:**

- Mejorar las estrategias de enseñanza virtual aplicados por los maestros del Centro Escolar Caserío El Limón, en la asignatura de Lenguaje y Literatura para Segundo Ciclo de Educación Básica, durante el año 2020.

**Objetivos específicos:**

- Desarrollar una propuesta de capacitación docente virtual que permita la integración de estrategias de enseñanza virtual específicos para la asignatura de Lenguaje y Literatura, por parte de los maestros participantes del centro educativo.
- Sensibilizar y capacitar a los docentes en el uso de estrategias de enseñanza virtual desarrollando actividades pedagógicas de apoyo en el proceso de enseñanza

aprendizaje.

- **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA.**

La presente propuesta se sustenta en las teorías del constructivismo de Ley Vygosky y Ausubel.

Ser un docente virtual requiere ser un “especialista en la materia de estudio”, pero también ser “especialista en la aplicación del contenido”. A continuación, se presentan las estrategias didácticas que ayudarán, a alcanzar los objetivos en los contenidos didácticos.

***Estrategias de enseñanza virtual.***

- **Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza:**

Se refiere a la utilización de técnicas que se adaptan a las necesidades e intereses del estudiante. Las herramientas que brinda el entorno permiten, que se eleve la autonomía, el control del ritmo de enseñanza y las secuencias que marcan el aprendizaje del estudiante.

- **Estrategias para la enseñanza en grupo, centradas en la presentación de información y la colaboración:**

Parte de la construcción de conocimiento grupal a partir de información suministrada. Intervienen dos roles: el del expositor que puede ser el docente, un experto o un estudiante y; el grupo receptor de la información. Este último tendrá la responsabilidad de realizar actividades en forma individual que después compartirá al grupo en forma de resultados.

- **Estrategias centradas en el trabajo colaborativo:**

Se basa en la construcción de conocimiento en forma grupal empleando estructuras de comunicación de colaboración. Los resultados serán siempre compartidos por el grupo, donde es fundamental la participación activa de todos los miembros de forma cooperativa y abierta hacia el intercambio de ideas del grupo. El docente brindará las normas, estructura de la actividad y realizará el seguimiento y la valoración.

## TECNICAS DE ENSEÑANZA VIRTUAL.

- **Glosarios colaborativos:** fomenta el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la valoración de ideas. Tomar en cuenta la cantidad de estudiantes.
- **Subgrupos de discusión:** implica la discusión para la construcción del conocimiento entre los participantes. Las conclusiones o resultados pueden exponerse en un foro o proponer un debate.
- **Preguntas y premios:** consiste en asignar algún tipo de puntuación como práctica para un examen. Aleatoriamente, el docente coloca una pregunta en un foro, el primer estudiante que responda correctamente puede recibir algún tipo de premio.
- **Lluvia de ideas:** se utiliza para la apertura de foros de diagnóstico o inducción a un tema en particular. Los estudiantes comparten el conocimiento que poseen sobre un tema y el facilitador concluye para generar una síntesis sobre el mismo.
- **Portafolio:** Individualmente el uso del portafolio girará en torno a la resolución de actividades generales, para las que los estudiantes vayan creando nuevas páginas en su cuaderno digital.

• **PLANIFICACIÓN**

**Propuesta de Programa.**

*“Programa capacitación docente en estrategias de enseñanza virtual para la asignatura de Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo, dirigido al Centro Escolar Caserío El Limon Santa Rosa de Lima”.*

<b>N° de taller</b>	<b>Temáticas</b>	<b>Plataformas digitales</b>	<b>Objetivo del taller</b>	<b>Tiempo</b>
01	Estrategias de gamificación educativa	<a href="#">Cerebriti</a>	Diseñar juegos educativos utilizando la plataforma Cerebriti.	3 horas
02	El Portafolio digital	<a href="#">Flipsnack</a>	Elaborar partafolios digitales en la plataforma Flipsnack, para adaptarla como estrategia de enseñanza virtual en la asignatura de Lenguaje y Literatura.	3 horas
03	Videos educativos	<a href="#">Powtoon</a>	Diseñar videos educativos en la plataforma Powtoon, para utilizarlos como material didáctico de refuerzo en los procesos educativos.	3 horas
04	Mapas conceptuales	<a href="#">Draw.io</a>	Diseñar esquemas, mapas conceptuales, organizadores gráficos en línea.	3 horas
05	Exposicion digital	<a href="#">Genially</a>	Crear modernas presentaciones con animaciones, diseños y stickers, creación pósters, presentaciones, líneas	3 horas

			cronológicas, documentos, mapas temáticos, postales e Infografías, para innovar las clases virtuales o presenciales.	
Tiempo recomendable de ejecución			15 horas	

### DESARROLLO DE MÓDULO O TALLER #1

- DATOS GENERALES:**

**Institución Educativa:** Centro Escolar Caserío El Limón

**Taller:** Estrategias de gamificación educativa

**Plataforma:** Cerebriti

**Numero de Horas:** 3 horas

- RECURSOS Y PLATAFORMAS A UTILIZAR.**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Computadora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerebriti</li> <li>• Plataforma para videoconferencia</li> </ul>
---	---

- SECUENCIA DIDÁCTICA**

OBJETIVO
Utilizar y diseñar juegos interactivos en la plataforma Cerebriti, para valorar la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.



<b>CONOCIMIENTOS</b>		<b>HABILIDADES</b>	<b>ACTITUDES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de la plataforma Cerebriti.</li> <li>• Abrir una cuenta.</li> <li>• Accede al catalogo de juegos gratuitos.</li> <li>• Diseña un juego educativo</li> </ul>		<p>Es capaz de diseñar y compartir un juego educativo partiendo de un contenido del plan de estudios de Lenguaje y Literatura para Segundo Ciclo de Educación Básica.</p>	<p>Entiende la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza en modalidad virtual.</p>
<b>METODOLOGÍA</b>			
<b>MOMENTO</b>	<b>PROCESO PEDAGÓGICO</b>	<b>ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS</b>	<b>TIEMPO</b>



		<p>el proceso de enseñanza aprendizaje?</p> <p>Se propicia el diálogo entre los docentes y se abre un espacio de preguntas y respuestas.</p>	
--	--	--	--

<p><b>DESARROLL</b></p> <p><b>O</b></p>	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p>	<p>El facilitador organiza el taller de la clase a travez de la plataforma de videoconferencia Google Meet, con el objetivo de explicar en vivo el uso de la herramienta Cerebriti. De igual forma el facilitador tiene la opción de presentar una clase por medio de un video pregrabado.</p> <p>También se puede utilizar un video explicativo en youtube: Dejamos aca uno de ellos:</p> <p><a href="https://youtu.be/BM7oT6Ng99s">https://youtu.be/BM7oT6Ng99s</a></p> <p>Posteriormente se les indica a los maestros ingresar a la plataforma:</p> <p><a href="https://edu.cerebriti.com/">https://edu.cerebriti.com/</a></p> <p>Mediante un ejemplos se explica el proceso de cómo acceder al catalogo de juegos,</p>	<p>2 Horas</p>
---	---	--	----------------

		<p>para luego buscar juegos por asignatura.</p> <p>Los docentes acceden al catalogo de juegos e interactuan con la variedad de recursos disponibles.</p> <p>El facilitador explica el procedimiento para crear un juego nuevo personalizado en la plataforma Cerebriti.</p> <p>Los maestros crean y diseñan distintos juegos usando las multiples plantillas disponibles.</p>	
--	--	---	--

<b>CIERRE</b>	Evaluación  Retroalimentación	<p>Los docentes crean un juego nuevo personalizado en Cerebriti, relacionado a uno de los contenidos de la asignatura de Lenguaje y Literatura para Segundo Ciclo de Educación Básica.</p> <p>Se puede aplicar una encuesta de satisfacción sobre el desarrollo del taller en la plataforma Google Forms. Para luego realizar una recapitulación del tema y aclarar dudas o interrogantes.</p>	
---------------	-------------------------------------	--	--

**Figura 30: Desarrollo de Actividades Taller 01**

## Cerebriti

**Cerebriti** es un portal de juegos educativos generados por los propios usuarios para poner a prueba sus conocimientos.

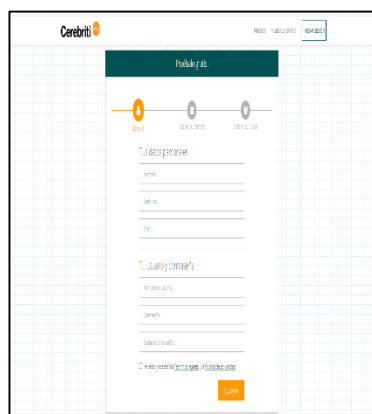
Hasta el momento, la plataforma alberga más de 2.600 juegos clasificados en 16 campos, entre los que se cuentan materias del currículo escolar como Lengua, Ciencias, Matemáticas o Historia.



CREA JUEGA APRENDE

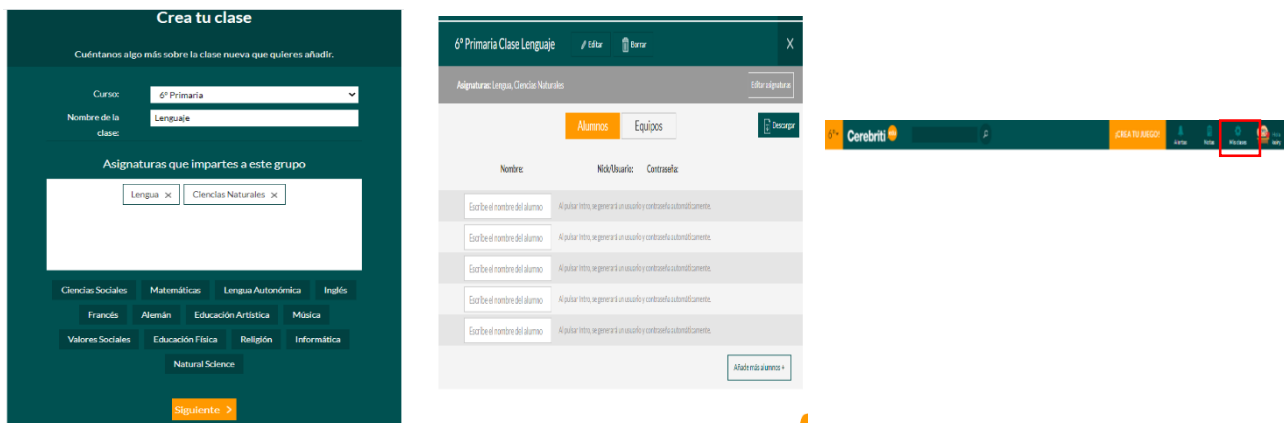
## Crear cuenta de usuario en Cerebriti

Ingresar a la plataforma Cerebriti: <https://edu.cerebriti.com/>

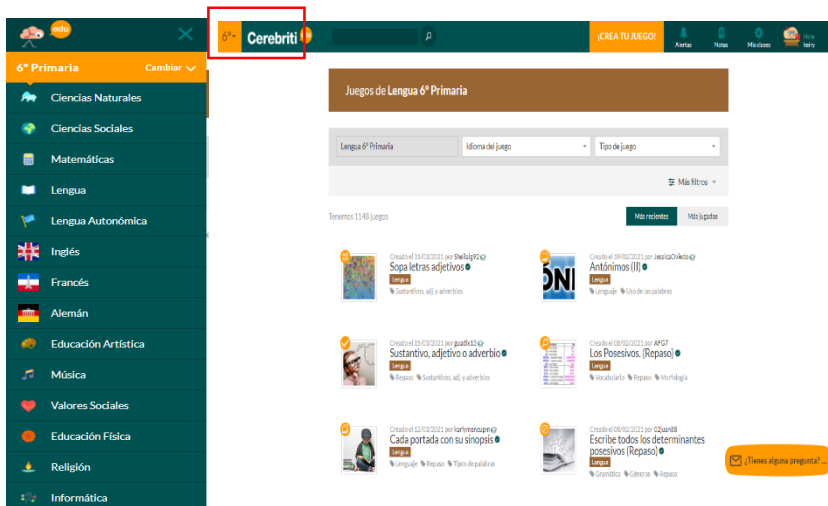


**Paso 1:** Se procede a registro en la plataforma llenando el formulario con los datos.

**Paso 2:** En el Menú **Mis clases** proceder a crear una clase y añadir a sus estudiantes.



## Accediendo al catálogo de juegos de Cerebriti



**Paso 3:** En la barra de **Menú** seleccionar la asignatura, para acceder al catalogo de juegos creados por otros usuarios los cuales estan disponibles para su edición.

## Crear un juego en Cerebriti para la asignatura de Lenguaje

**Actividad práctica:** Carrusel de palabras con el tema: Palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas



**Crea tu juego** ¡Saca el sabihondillo que llevas dentro! Crea tu juego personalizado y cada vez que alguien juegue, sumará 5 Neuros Extra a tu marcador

1. Elegir juego 2. Editar contenido 3. Descripción

Selecciona el tipo de juego que quieres crear. ¡Tienes quince a elegir!

**ITINERARIO DE JUEGOS** ¡Solo profes!

Crea una ruta de juegos sobre un tema concreto para que tus alumnos refuercen lo aprendido.

Ej. Capitales de Europa

Crear itinerario

**Tipo Test (texto)**

Preguntas con varias respuestas, pero solo una es la correcta.

Ej. ¿Capital de Francia?

Paris Marsella  
Lille Burdeos

Crear juego

**Tipo Test (imagen)**

Una imagen con varias respuestas, pero solo una es la buena.

Paris Marsella

Crear juego

**Encuentra la Pareja (texto)**

Cada oveja con su pareja y cada pista con su respuesta.

Ej. Capitales de Europa

España Paris  
Francia Madrid

Crear juego

**Encuentra la Pareja (imagen)**

Cada oveja con su pareja y cada pista con su respuesta.

Ej. Capitales de Europa

Paris

Crear juego

**Carrusel de preguntas**

Identifica una a una las pistas que van pasando.

◀ Francia ▶

Roma Madrid  
Lisboa Paris

Crear juego

**Paso 4:** Para la actividad práctica eligiremos la plantilla del juego carrusel de palabras.

**Crea tu juego** ¡Saca el sabihondillo que llevas dentro! Crea tu juego personalizado y cada vez que alguien juegue, sumará 5 Neuros Extra a tu marcador

1. Elegir juego 2. Editar contenido 3. Descripción

¡Comienza la locura creadora! Rellena los campos y personaliza tu juego. Juegos en borrador (0)

**Tipo de juego:**

El jugador verá todas las respuestas intercaladas y deberá seleccionar con el ratón las correctas.

Título del juego: Palabras, agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas

Asignatura: Lengua

Encabezado GRUPO A: llana

Encabezado GRUPO B: aguda

casa	sofá
alto	camión
silla	tenedor
árbol	comprensión
mesa	reloj

Número de respuestas GRUPO A: 5

Número de respuestas GRUPO B: 5

Guardar borrador Siguiente paso >

**¡CREA TU JUEGO!**

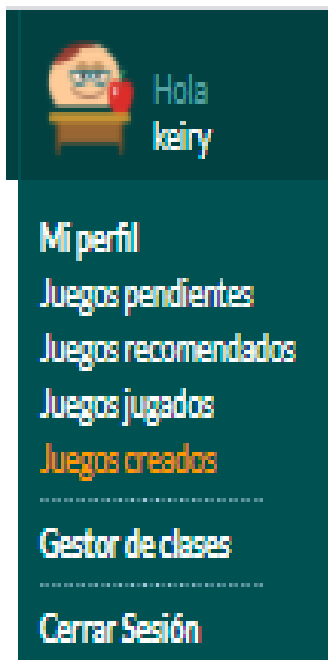
¡Juego creado con éxito!

Ya puedes compartirlo con tus alumnos.

[Ver cómo queda el juego](#)

Continúa jugando >

**Paso 5:** Procedemos a llenar el contenido del juego con el tema: Palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas



Hola  
keiry

Mi perfil

Juegos pendientes

Juegos recomendados

Juegos jugados

Juegos creados

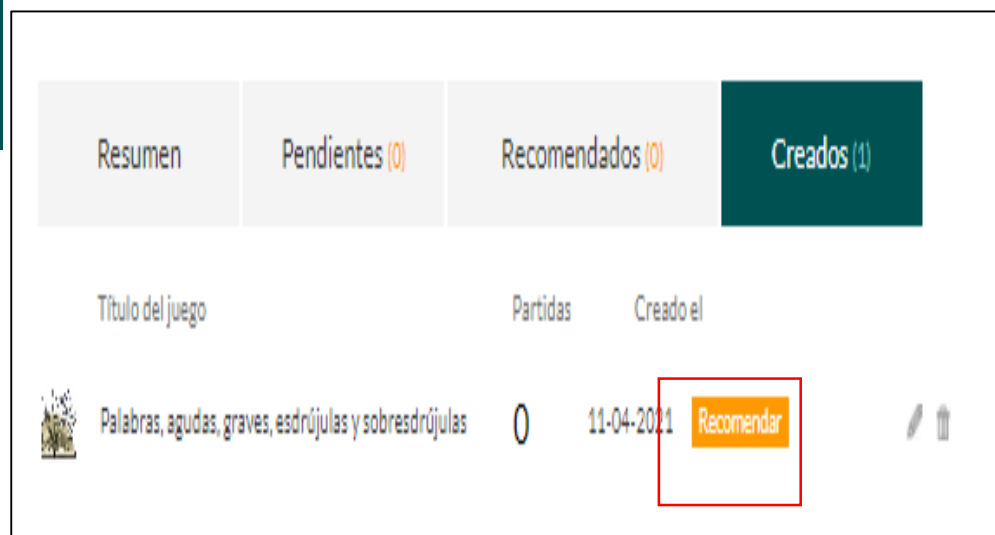
---




Gestor de clases

---

Cerrar Sesión

**Paso 6:** Para compartir el juego, ubicarse en el menú **Juegos Creados**, luego **Recomendar** elegir el grupo clase con el cual



Resumen	Pendientes (0)	Recomendados (0)	Creados (1)
Titulo del juego	Partidas	Creado el	
 Palabras, agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas	0	11-04-2021	<a href="#">Recomendar</a>  

## DESARROLLO DE MÓDULO O TALLER #2

### I. DATOS GENERALES:

**Institución Educativa:** Centro Escolar Caserío El Limón

**Taller:** El portafolio digital

**Plataforma:** Flipsnack

**Numero de Horas:** 3 horas

### II. RECURSOS Y PLATAFORMAS A UTILIZAR.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Computadora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flipsnack</li> <li>• Plataforma para videoconferencia</li> </ul>
---	---

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

OBJETIVO		
Elaboración de portafolios digitales en la plataforma Flipsnack, para adaptarla como estrategia de enseñanza virtual en la asignatura de Lenguaje y Literatura.		
CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de la plataforma Flipsnack.</li> <li>• Abrir una cuenta.</li> <li>• Elabora un portafolio digital a partir de las plantillas y</li> </ul>	<p>Es capaz de diseñar un portafolio digital partiendo de un contenido del plan de estudios de Lenguaje y Literatura para Segundo Ciclo de Educación Básica.</p>	<p>Entiende la importancia de Flipsnack como herramienta</p>

<p>herramientas que ofrece Flipsnack</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora un portafolio digital a partir de un PDF</li> </ul>		<p>para elaborar portafolios y revistas digitales.</p>	
METODOLOGÍA			
MOMENTO	PROCESO PEDAGÓGICO	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
INICIO	Propósito	El instructor saluda a los docentes,	1 Hora
	Organización	indica la técnica de enseñanza a utilizar presentando el objetivo del taller: “Crear portafolios o cuadernos digitales en diferentes formatos y saberlos adaptar a la enseñanza virtual”	
	Saberes previos	<p>Se realiza una presentación acerca del tema: “El portafolio digital”</p> <p>Se aplica una encuesta a los maestros participantes utilizando la plataforma <a href="#">Mentimeter</a>, realizando las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué plataformas utiliza para elaborar portafolios digitales?</p>	

		¿Qué ventajas proporciona la elaboración de portafolios digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	
<b>DESARROLLO</b>	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes	<p>El facilitador organiza el taller de la clase a través de la plataforma de videoconferencia Google Meet, con el objetivo de explicar en vivo el uso de la herramienta Flipsnak. De igual forma el facilitador tiene la opción de presentar una clase por medio de un video pregrabado.</p> <p>Posteriormente se les indica a los maestros ingresar a la plataforma:</p> <p><a href="https://www.flipsnack.com/es/edu.html">https://www.flipsnack.com/es/edu.html</a></p> <p>Mediante un ejemplos se explica el procedimiento para elaborar una revista Flipsnack a partir de una plantilla utilizando las herramientas de edición que ofrece la plataforma.</p>	2 Horas

<b>CIERRE</b>	Evaluación  Retroalimentación	<p>Los docentes crean una revista digital a partir de plantillas gratuitas disponibles en la plataforma Flipsnack.</p> <p>Los docentes elaboran un portafolio digital a partir de un documento PDF.</p> <p>Se puede aplicar una encuesta de satisfacción sobre el desarrollo del taller en la plataforma Google Forms. Para luego realizar una recapitulación del tema y aclarar dudas o interrogantes.</p>	
---------------	-------------------------------------	---	--

**Figura 31: Desarrollo de Actividades Taller 02**

## Flipsnak

**FlipSnack** es una herramienta online gratuita que se presta, de forma sencilla y accesible, a convertir dichos documentos PDF en archivos Flash con apariencia de libro o revista virtual



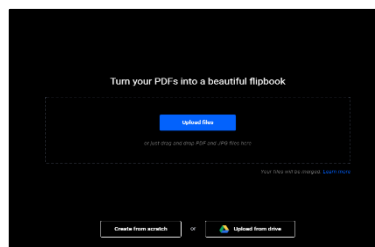
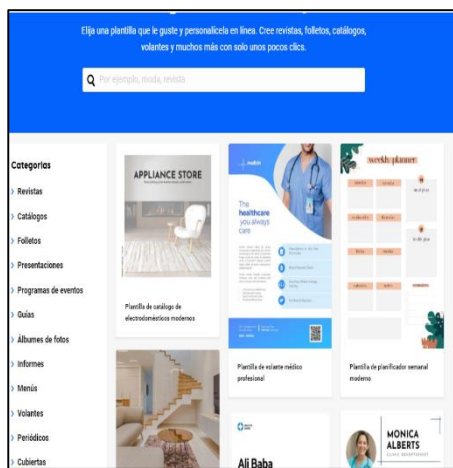
## Crear una cuenta de usuario en Flipsnack

Ingresar a la plataforma Flipsnack: <https://www.flipsnack.com/es/edu.html>

The screenshot shows the Flipsnack website interface. On the left, there is a blue banner with the text "Una sola herramienta para todo el sistema educativo" and a "Únete a ellos" button. On the right, a "Crear cuenta" (Create account) modal is open. It features two social login buttons: "Sign in with Google" and "Sign in with Facebook". Below these, there is an "Or" separator, followed by an "Email" field containing "john@domain.com", a "Contraseña" (Password) field with a note "Al menos 8 caracteres" (At least 8 characters), and a "Nombre" (Name) field with a placeholder "Nombre".

**Paso 1:** Registrarse en la plataforma con una dirección de correo electrónico y contraseña

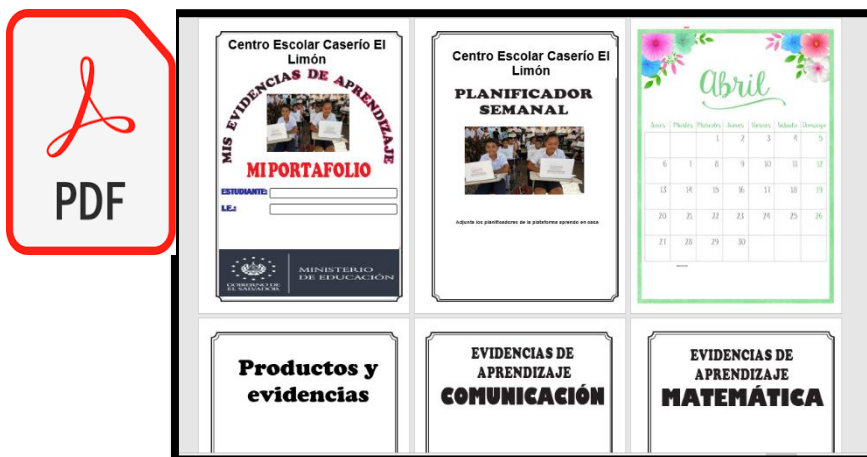
## Accediendo a la interfaz de la plataforma Flipsnack



**Paso 2:** Como puede visualizarse la plataforma nos ofrece dos opciones para elaborar el portafolio digital, la primera a partir de un documento previamente elaborado en formato PDF, y la segunda opción es elaborarlo a partir de las múltiples herramientas y plantillas que ofrece Flipsnack

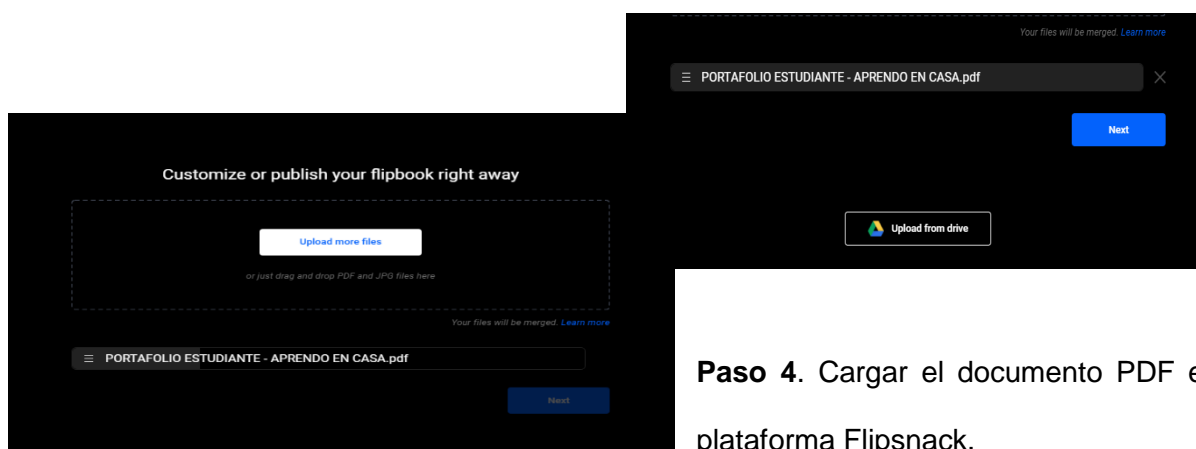
## Elaborando un Portafolio educativo en Flipsnack

**Actividad:** Elaboración de un Portafolio Flipsnack a partir de un documento PDF

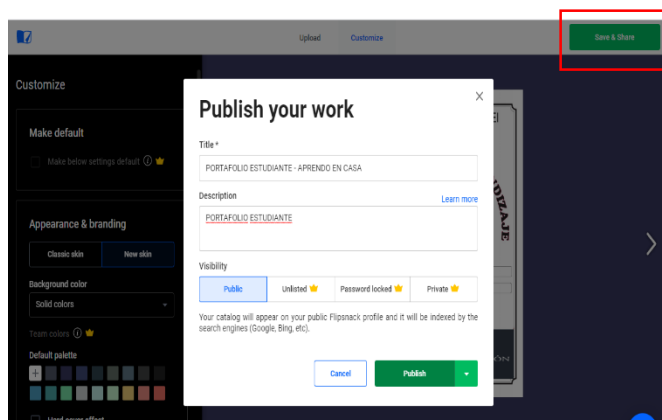
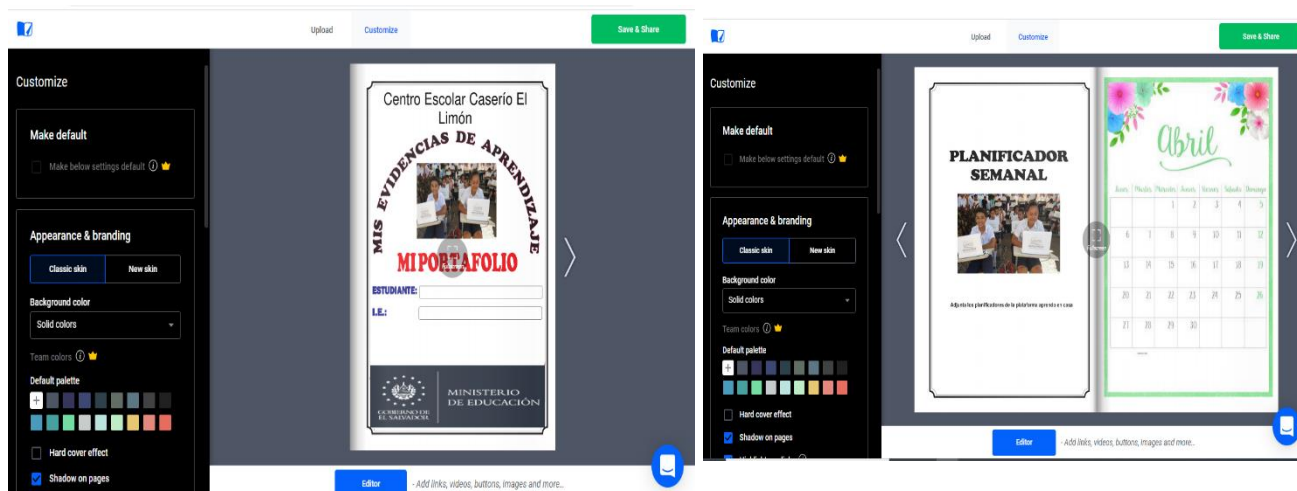


**Paso 3:** Se elabora y se guarda el portafolio educativo en formato PDF





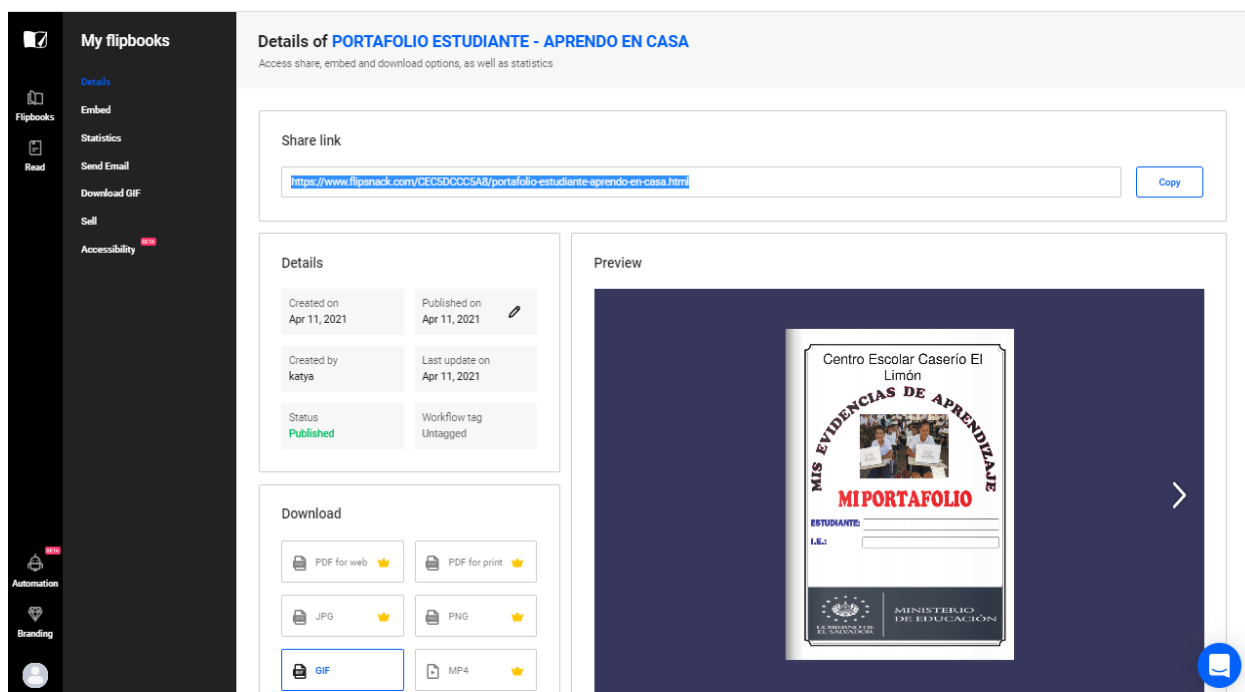
**Paso 4.** Cargar el documento PDF en la plataforma Flipsnack.



**Paso 5:** Para compartir el documento seleccionar la opción **Compartir** y llenar los datos correspondientes y al finalizar dar clic en **Publicar**.



**Paso 6:** Al realizar procedimiento anterior la plataforma Flipsnack automáticamente genera un link para compartir el documento.



### DESARROLLO DE MÓDULO O TALLER #3

#### IV. DATOS GENERALES:

**Institución Educativa:** Centro Escolar Caserío El Limón

**Taller:** Elaboración de videos educativos

**Plataforma:** Powtoon

**Numero de Horas:** 3 horas

## V. RECURSOS Y PLATAFORMAS A UTILIZAR.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Computadora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Powtoon</li> <li>• Plataforma para videoconferencia</li> </ul>
---	---

## VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

OBJETIVO			
Diseñar videos educativos en la plataforma Powtoon, para utilizarlos como material didáctico de refuerzo en los procesos educativos.			
CONOCIMIENTOS	HABILIDADES		ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de la plataforma Powtoon.</li> <li>• Abrir una cuenta de usuario</li> <li>• Diseña un video educativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza herramientas de edición de video.</li> <li>• Elabora videos educativos utilizando la plataforma Powtoon.</li> </ul>		Creatividad e innovación al momento de elaborar sus recursos audiovisuales.
METODOLOGÍA			
MOMENTO	PROCESO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
INICIO	Propósito	El instructor saluda a los docentes, indica la estrategia a utilizar y presenta el objetivo del taller: "Diseñar videos educativos en la plataforma Powtoon, para utilizarlos como	1 Hora

	<p>Organización</p> <p>Saberes previos</p>	<p>material didáctico de refuerzo en los procesos educativos”.</p> <p>Se realiza una presentación acerca del tema:</p> <p>Elaboración de videos educativos.</p> <p>¿Mencione las ventajas que usted como docente genera al elaborar sus propios videos educativos?</p> <p>¿Qué plataformas utiliza comúnmente en sus clases para editar videos?</p> <p>¿Considera importante el uso de videos educativos en las clases de Lenguaje y Literatura?</p>	
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p>	<p>El facilitador organiza el taller de la clase a travez de la plataforma de videoconferencia Google Meet, con el objetivo de explicar en vivo el uso de la herramienta Powtoon. De igual forma el facilitador tiene la opción de presentar una clase por medio de un video pregrabado.</p> <p>Posteriormente se les indica a los maestros ingresar a la plataforma:</p>	

		<p><a href="https://www.powtoon.com">https://www.powtoon.com</a></p> <p>El facilitador del taller explica a los maestros el procedimiento de crear una cuenta de usuario en la plataforma Powtoon.</p> <p>Seguidamente se explica el proceso de crear un video a partir de la selección de plantillas.</p> <p>-Los maestros eligen una plantilla en la que agregan imágenes y sonidos.</p> <p>Con el apoyo del facilitador se les explica a los maestros las multiples opciones que ofrece Powtoon para descargar y compartir videos</p>	2 Horas
<b>CIERRE</b>	<p>Evaluación</p> <p>Retroalimentación</p>	<p>Los docentes elaboran un video educativo utilizando la plataforma Powtoon para luego generar un Link y poderlo compartir con sus estudiantes.</p> <p>Se puede aplicar una encuesta de satisfacción sobre el desarrollo del taller en la plataforma Google Forms. Para luego realizar una recapitulación del tema y aclarar dudas o interrogantes.</p>	

*Figura 32: Desarrollo de Actividades Taller 03*

## Powtoon

**Powtoon** es una herramienta para realizar presentaciones en línea con una interfaz intuitiva, gráfica y divertida.

Cuenta con la ventaja de permitir hacer presentaciones en formato animación, creadas a partir de



## Crear una cuenta de usuario en Powtoon

Paso 1: Ingresar a la plataforma: <https://www.powtoon.com>

## Seleccionando plantillas en Powtoon

Aprenda cómo hacer que el trabajo remoto sea más fácil y más efectivo. Obtenga la guía gratuita.

Crea impresionantes videos y presentaciones

Es rápido y fácil

COMENZAR AHORA

78:176:606 POWTOONS USADO POR: Coca-Cola Pfizer eBay

Clic aquí para registrarse

REGÍSTRATE

¿Ya tienes una cuenta? [Iniciar sesión](#)

Nombre de pila  Apellido (Opcional)

Dirección de correo electrónico

Contraseña (mínimo 6 caracteres)

Inscribeme

Continuar con Google

Continuar con Facebook

Continuar con Office 365

Continuar con LinkedIn

Aparecerá esta pantalla, podemos agregar aquí nuestros datos para el registro...

Podemos elegir "Continuar con Google" si el correo de registro que vamos a usar es @Gmail o podemos hacer clic en cualquiera de las otras opciones ofrecidas.

Paso 2: Una vez registrados en Powtoon nos muestra esta plantilla, aquí podemos elegir una

POWTOON ESPACIO DE TRABAJO DESCUBRE SOLUCIONES PLANTILLAS PRECIOS APOYO CARLOS DAVID ...

¿Qué tipo de Powtoon te gustaría crear?

TRABAJO NEGOTIO APRENDIZAJE NEGOTIO VIDEO EXPLICATIVO VIDEO DE NEGOCIO PRESENTACION

MÁS PLANTILLAS

Clic aquí para conocer más plantillas

Mis Powtoons  
Aquí es donde verá sus Powtoons: elija entre las opciones anteriores para crear su primer proyecto

Estas son algunas de las plantillas que ofrece... como nosotros vamos a usar una gratuita debemos elegir cualquiera que no diga "Pro"

PRO+ PRO

categoria al hacer clic "Mis plantillas".



## Editar una plantilla en Powtoon y agregar imágenes y

The image shows two screenshots of the Powtoon editor interface, illustrating how to edit a presentation template and add images.

**Top Screenshot:** The main editing area displays a slide with the text "BUSCANDO INGRESO UNA SOLUCIÓN QUE OFRECE SU PRODUCTO?". The interface includes a top navigation bar, a left sidebar with slide thumbnails, and a bottom control bar. Callout boxes provide the following information:

- Aquí escribimos el nombre de nuestro archivo** (Here we write the name of our file) - points to the top navigation bar.
- Desde este menú podremos exportar y compartir** (From this menu we can export and share) - points to the top right menu.
- Como es una plantilla gratuita esta marca no se puede quitar a no ser que se pague** (As it is a free template, this mark cannot be removed unless you pay) - points to the Powtoon logo on the slide.
- Con este botón podemos reproducir nuestro trabajo** (With this button we can reproduce our work) - points to the play button in the bottom control bar.
- Desde aquí controlaremos el sonido** (From here we will control the sound) - points to the volume icon in the bottom control bar.
- Aquí se muestran las diapositivas que forman nuestra presentación** (Here the slides that form our presentation are shown) - points to the slide thumbnails in the left sidebar.

**Bottom Screenshot:** The main editing area displays a slide with the text "RECURSOS DIGITALES SEGUIMOS EDUCANDO". Callout boxes provide the following information:

- Una vez que completamos la diapositiva 1 con nuestro texto hacemos clic aquí para editar la siguiente diapositiva** (Once we complete slide 1 with our text, we click here to edit the next slide) - points to the next slide thumbnail in the left sidebar.
- Para cambiar un texto hacemos clic sobre el mismo y comenzamos a escribir** (To change a text we click on it and start writing) - points to the text on the slide.



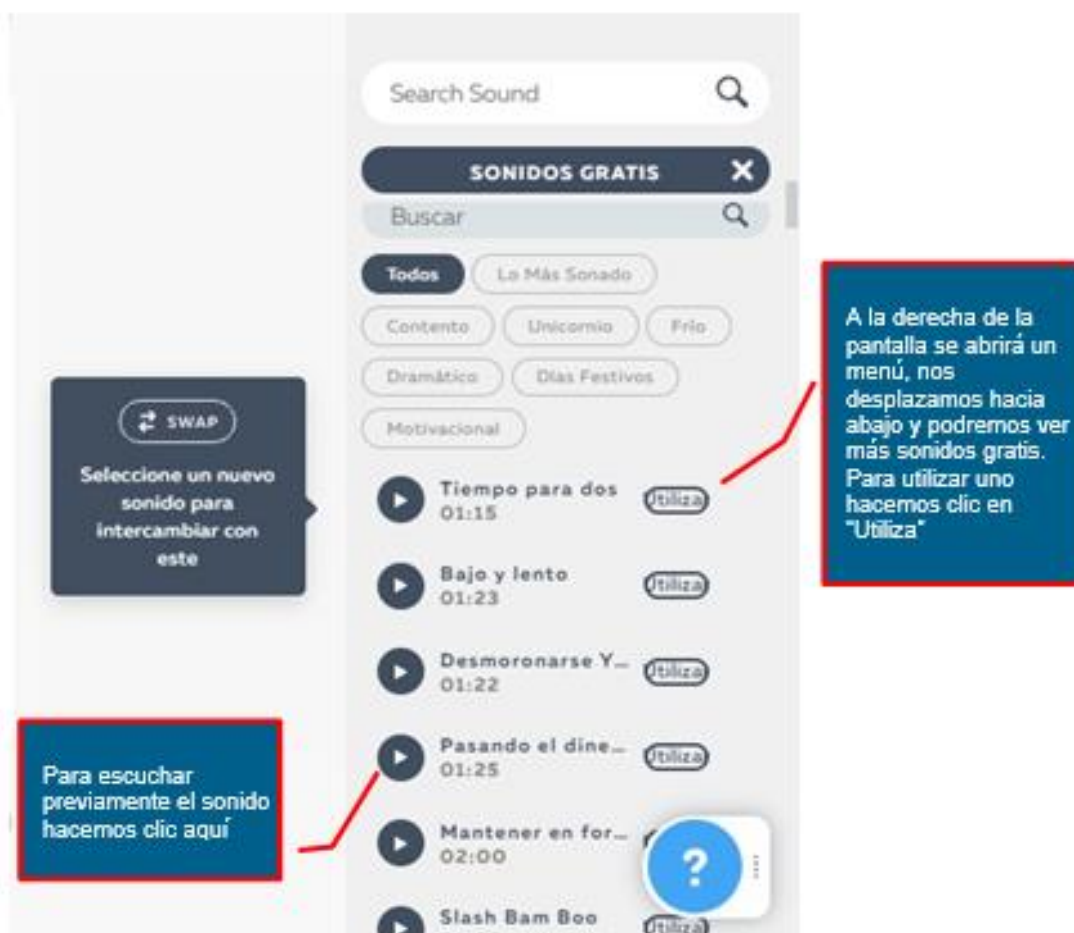
Al hacer doble clic sobre el texto se abrirá esta ventana, desde aquí podremos cambiar el tamaño de la fuente, el color, el tipo de letra y si así lo deseamos podemos agregar algún efecto



Ahora vamos a ver cómo cambiar el sonido de nuestro video. Hacemos clic aquí

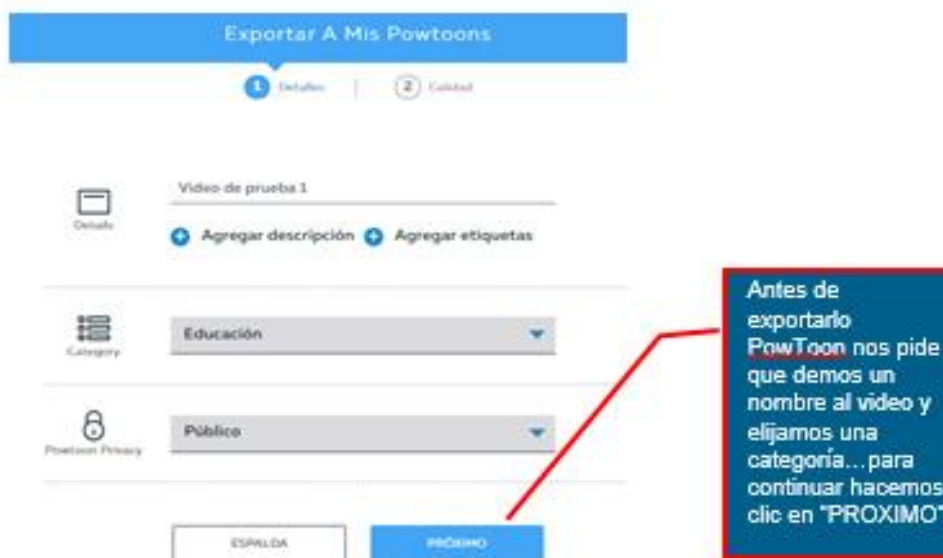
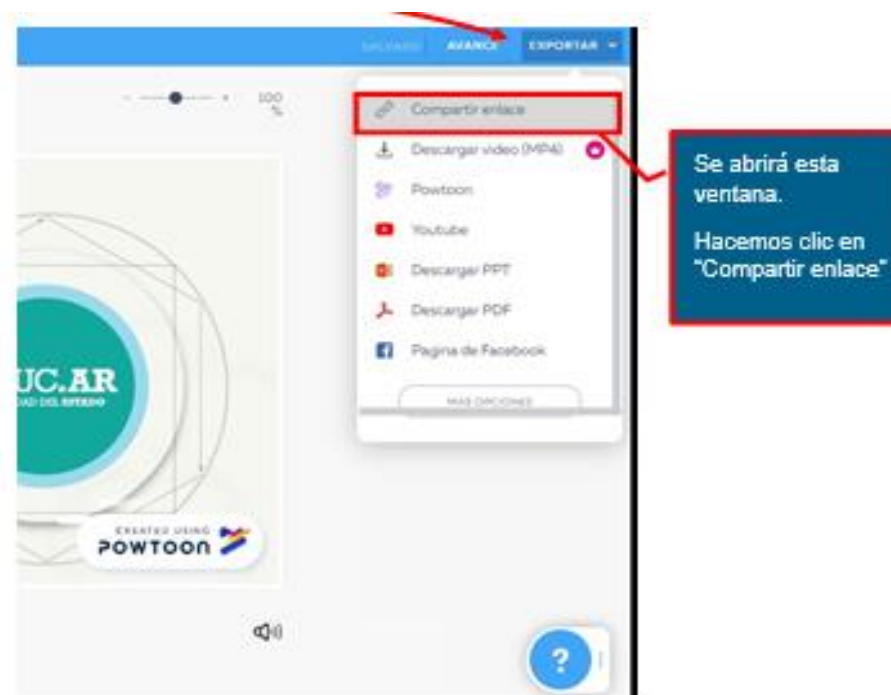


Se abrirá esta ventana, hacemos clic aquí



**Compartir el video en Powtoon**

**Paso 3:** Powtoon tiene varias opciones en las que hay que pagar, lo que podemos hacer de



forma gratuita es compartir el video enviando el enlace, para ello dar clic en la opción **Exportar**



### Exportar A Mis Powtoons

✓ Detalles | 2 Cobrar

Watermark  Ocultar marca  Mostrar marca

Quality  480p estándar  Calidad HD 720p  Full HD 1080p

ESPALDA **PROXIMO**

Los candados rojos indican que si se acepta esa opción hay que pagar

No hacemos ningún cambio aquí y presionamos "PROXIMO"

Copie este enlace para compartir con amigos y colegas:

<https://www.powtoon.com/c/eYC4k05ZZ5h/1/m>

**COPIAR**

Para finalizar aparecerá esta pantalla... hacemos clic en "COPIAR" y compartimos este enlace en nuestras redes sociales

## DESARROLLO DE MÓDULO O TALLER #4.

### VII. DATOS GENERALES:

**Institución Educativa:** Centro Escolar Caserío El Limón

**Taller:** Elaboración de mapas conceptuales

**Plataforma:** Draw. io

**Numero de Horas:** 3 horas

### VIII. RECURSOS Y PLATAFORMAS A UTILIZAR

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Computadora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Draw.io</li> <li>• Plataforma para videoconferencia</li> </ul>
---	---

### IX. SECUENCIA DIDÁCTICA

OBJETIVO		
Utilizar la Aplicación Draw.io para diseñar esquemas, mapas conceptuales, organizadores gráficos en línea		
CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de la plataforma Draw.io</li> <li>• Abrir una cuenta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El/la participante diseñará mapas conceptuales creativos desde cero.</li> </ul>	Creatividad y entusiasmo al elaborar mapas conceptuales en

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseña un mapa conceptual en Draw.io</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El/la participante podrá compartir sus esquemas para que otras personas puedan editarlos</li> <li>• El/la participante podrá utilizar los esquemas prediseñados.</li> </ul>	la plataforma Draw.io.	
METODOLOGÍA			
MOMENTO	PROCESO PEDAGÓGICO	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p>Propósito</p> <p>Organización</p> <p>Saberes previos</p>	<p>El instructor saluda a los docentes, indica la estrategia a utilizar y presenta el objetivo del taller: “Utilizar la Aplicación Draw.io para diseñar esquemas, mapas conceptuales, organizadores gráficos en línea”</p> <p>EL facilitador organiza a los docentes en equipos utilizando la <b>App Generador Aleatorio de Equipos</b>, disponible en Play Store.</p> <p>¿Qué herramientas utiliza con sus estudiantes para elabora mapas conceptuales digitales?</p>	1 Hora



		<p>¿Mencione los beneficios de aplicar la estrategia de mapas conceptuales con sus estudiantes?</p> <p>Se propicia el diálogo entre los docentes y se abre un espacio de preguntas y respuestas.</p>	
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p>	<p>El facilitador organiza el taller de la clase a través de la plataforma de videoconferencia Google Meet, con el objetivo de explicar en vivo el uso de la herramienta Draw.io. De igual forma el facilitador tiene la opción de presentar una clase por medio de un video pregrabado.</p> <p>Posteriormente se les indica a los maestros ingresar a la plataforma:</p> <p><a href="https://app.diagrams.net/">https://app.diagrams.net/</a></p> <p>El facilitador del taller explica el procedimiento para crear una cuenta de usuario en Draw.io, Para luego explicar</p>	2 Horas

		<p>los pasos para elabora un mapa conceptual.</p> <p>Los maestros crean sus mapas conceptuales personalizados y lo comparte con sus estudiantes.</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Evaluación</p> <p>Retroalimentación</p>	<p>Los docentes crean un mapa conceptual utilizando la plataforma Draw.io.</p> <p>Se puede aplicar una encuesta de satisfacción sobre el desarrollo del taller en la plataforma Google Forms. Para luego realizar una recapitulación del tema y aclarar dudas o interrogantes.</p>	

*Figura 33: Desarrollo de Actividades Taller 04*

## Draw.io

**Draw. io** es una herramienta virtual gratuita para realizar diferentes tipos de organizadores gráficos o diagramas como:

- Mapas conceptuales
- Diagramas de Flujo



**draw.io**

- Organigramas
- Diagramas de Red
- Otros

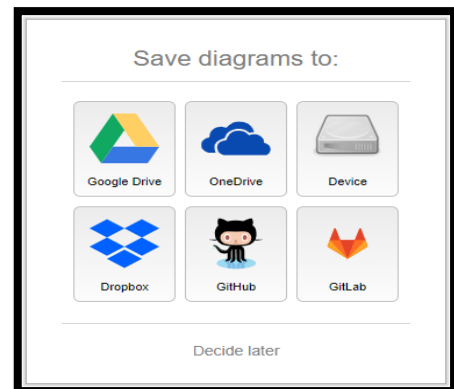
Esta herramienta es de fácil manejo y es de utilidad para darles a los estudiantes una actividad que sirva para evaluar sus aprendizajes.

## Crear una cuenta de usuario en draw.io

Para crear una cuenta nos dirigiremos a la siguiente dirección web

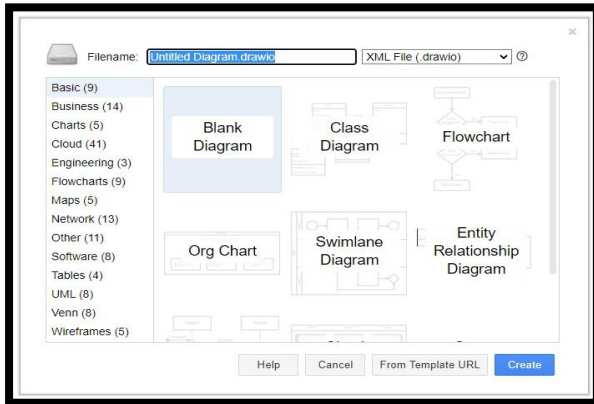
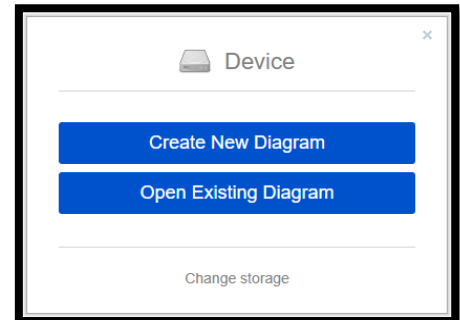
<https://app.diagrams.net/>

**Paso1:** Al ingresar aparecerá una pantalla con la siguiente imagen, en donde seleccionaremos la opción que dice **Device** pues de esa manera el diagrama se descargará en nuestra Computadora. No obstante, si desea guardar sus archivos en la nube puede seleccionar la otra cualquiera de las otras opciones dependiendo de la cuenta que se tenga (por ejemplo, Google Drive si su correo es de Gmail) y se aceptan los permisos.

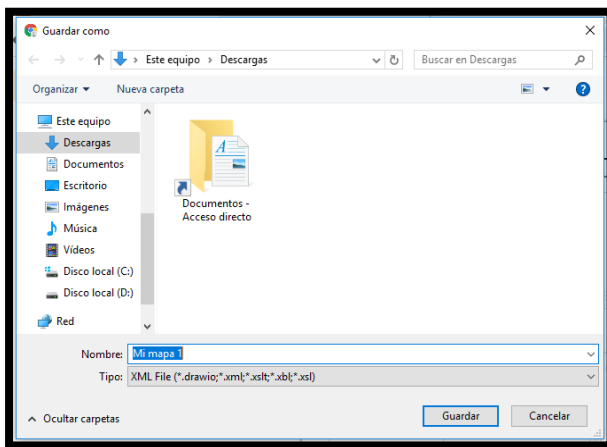


## Crear una cuenta de usuario en draw.io

**Paso 2:** Al realizar los pasos anteriores entraremos a la interfaz donde seleccionaremos si queremos crear un nuevo Diagrama uno ya existente, pero para este ejercicio seleccionaremos la opción que dice **Create New Diagram** el tipo de organizador grafico que pretendemos realizar.

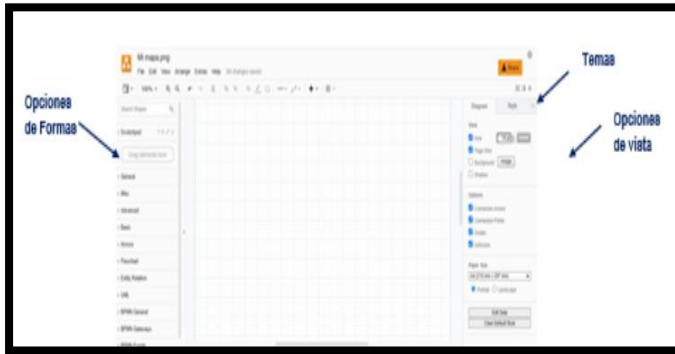


**Paso 4.** Seleccionar el diseño o plantilla. Para esta ocasión seleccionaremos la opción **Blank Diagram** y luego le damos clic en **create** pues realizaremos el mapa desde cero.



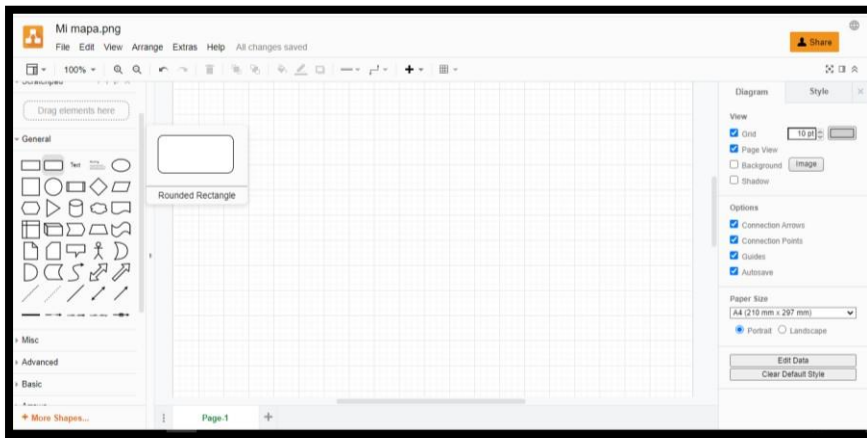
**Paso 5:** Aparecerá una ventana para seleccionar la carpeta en donde se guardará el archivo al terminarlo.

Ahí colocaremos el nombre de nuestro esquema en y luego seleccionaremos el tipo de archivo como guardaremos el esquema, si es definitivo se selecciona la opción la opción de PNG para que aparezca como imagen, o se selecciona la opción si en una próxima ocasión se seguirá editando.



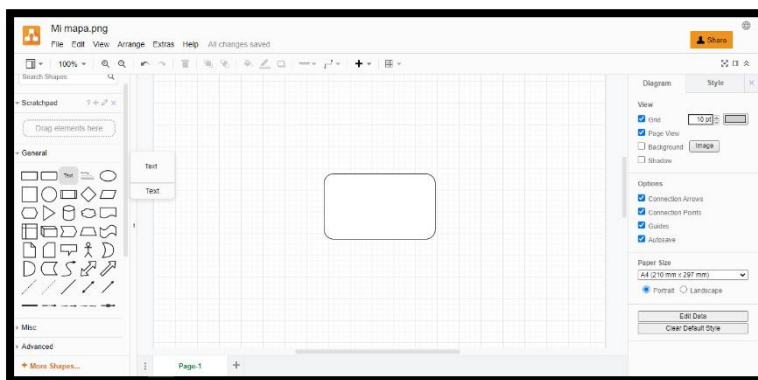
Una vez realizado lo anterior nos aparecerá al interfaz donde podremos crear el esquema o mapa.

## Crear un mapa conceptual en Draw.io

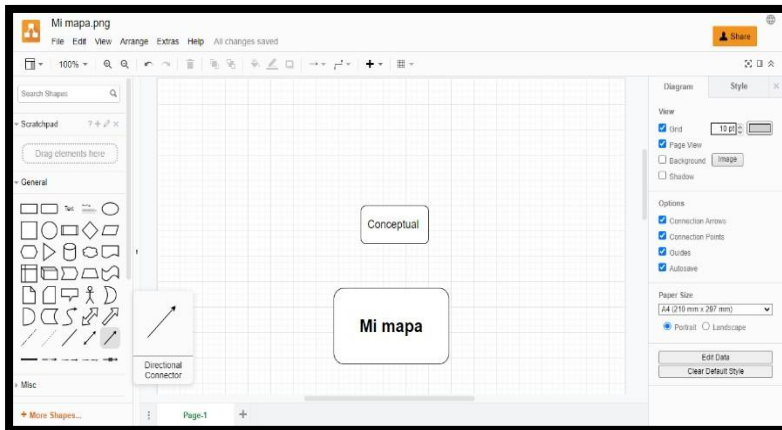


Una vez dentro de la interfaz abrimos la pestaña de las formas que utilizaremos, luego se abrirá una galería con las formas y arrastramos a la pantalla cuadriculada que será el lienzo donde armaremos nuestro mapa.

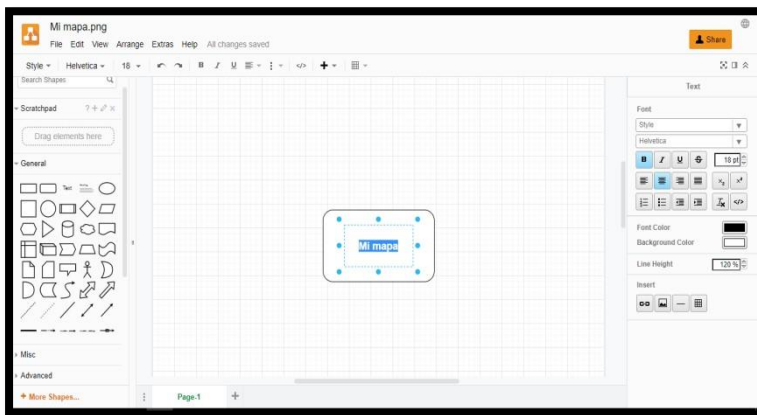
Para agregar texto, se busca en la galería la opción de texto y se arrastra dentro de la forma.



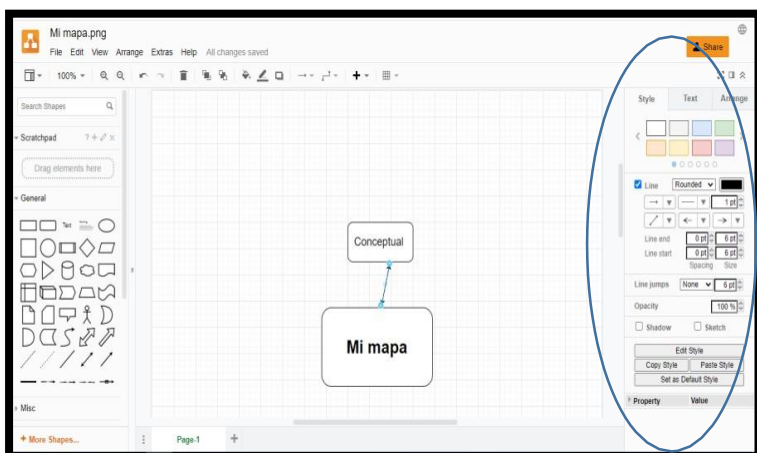
Se escribe el texto y al lado derecho aparecerá las opciones de texto: tamaño, fuente, color, etc.



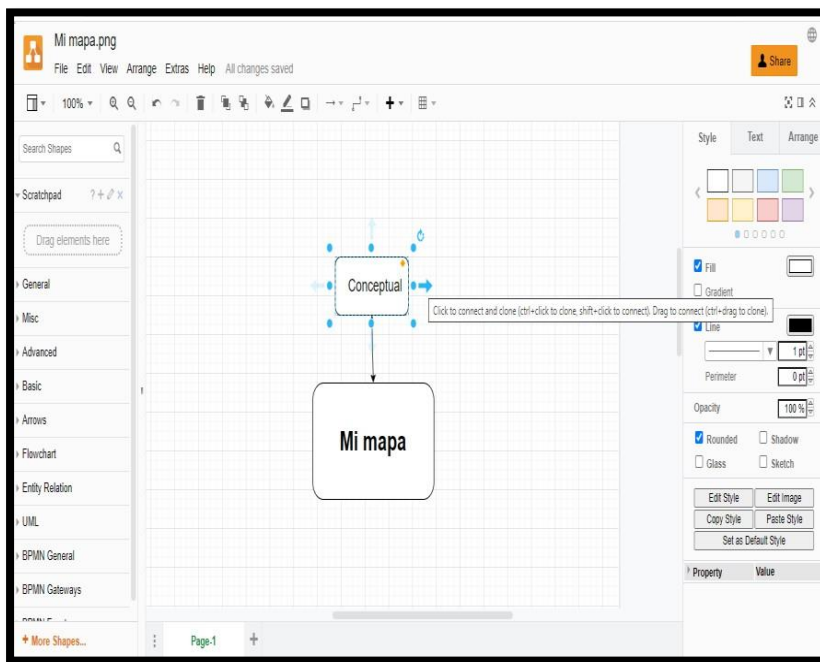
Para agregar conectores se realiza el mismo proceso que con las formas, se selecciona el conector que sea de nuestra preferencia y se arrastra hacia el punto donde se necesita.



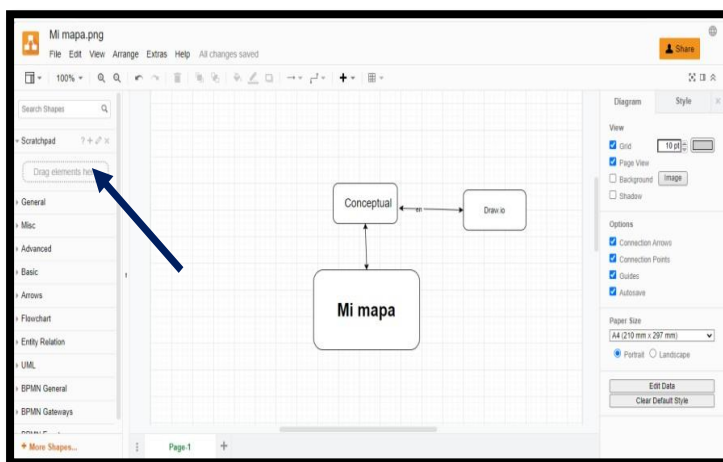
Al colocar el conector, o al darle clic, nos aparecerá al lado derecho, un panel de opciones para poder editarlo: darle color, grosor, dirección, tamaño, cambiarlo de estilo, etc.



También al seleccionar la figura nos aparece una fecha que al darle clic nos generará una figura igual, la cual estará conectada a la anterior, la ventaja de esta nueva figura es que al moverla siempre estará conectada a la anterior sin importar el lugar del lienzo a donde se mueva, a menos que nosotros eliminemos el conector.

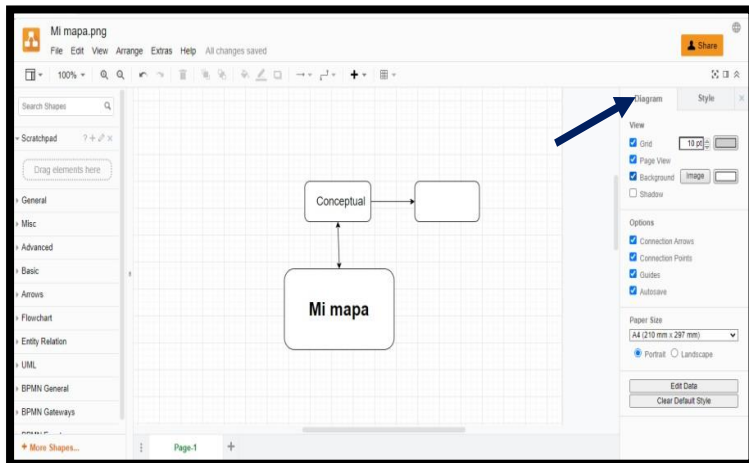


Si se desea agregar imágenes, en la opción que dice **Scratchpad** se puede arrastrar imágenes que tengamos guardadas en nuestra computadora, o también se puede dar clic en un lápiz que aparece y abrirá una ventana para agregar enlaces de imágenes de la web.

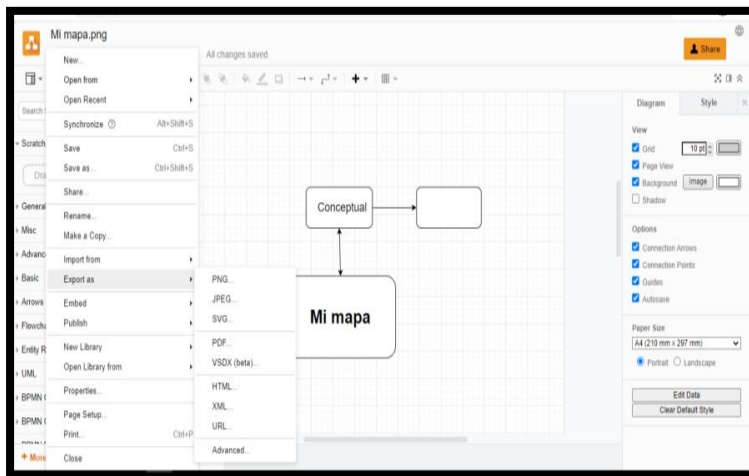




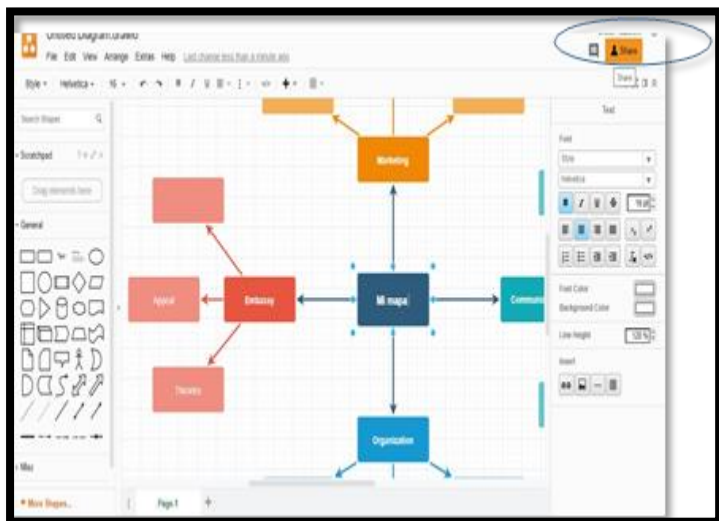
Para agregarle fondo a nuestro esquema, en la parte derecha en la opción **Diagram** luego seleccionamos la opción **Background**, entonces se activará una opción para agregar una imagen de Fondo u otra opción para solo cambiar el color de Fondo.



El esquema se guarda automáticamente si se mantiene seleccionada la opción de Autosave, pero si deseamos descargar nuestro esquema en formato PDF.

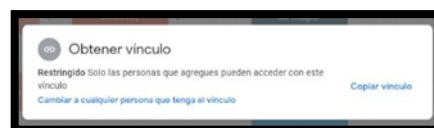


## Compartir el mapa conceptual en Draw.io

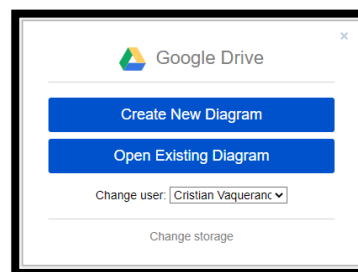
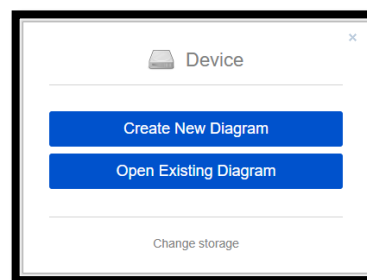


**Paso 6:** Ya finalizado el esquema en la parte superior derecha, seleccionamos la opción Share, la cual nos abrirá un cuadro donde aparecerá la opción de obtener vínculo o agregar personas

a grupos, lo mas reoomendable es obtener el vínculo



Por último, si ya tenemos un mapa que deseemos editar, de nuevo al principio en lugar de crear un nuevo diagrama, hacemos Cliic en *Open Existing Diagram*, y aparecerá una ventana donde debemos seleccionar el archivo, cabe aclarar que si nuestro archivo se encuentra ya sea en la PC o en Drive, tenemos que seleccionarlo antes



## DESARROLLO DE MÓDULO O TALLER #5.

### X. DATOS GENERALES:

**Institución Educativa:** Centro Escolar Caserío El Limón

**Taller:** Exposición digital

**Plataforma:** Geneally

**Numero de Horas:** 3 horas

### XI. RECURSOS Y PLATAFORMAS A UTILIZAR.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Computadora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geneally</li> <li>• Plataforma para videoconferencia</li> </ul>
---	--

### XII. SECUENCIA DIDÁCTICA

<b>OBJETIVO</b>		
<p>Crear modernas presentaciones con animaciones, diseños y stickers, creación pósters, presentaciones, líneas cronológicas, documentos, mapas temáticos, postales e Infografías, para innovar las clases virtuales o presenciales.</p>		
<b>CONOCIMIENTOS</b>	<b>HABILIDADES</b>	<b>ACTITUDES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de la plataforma Geneally para elaborar presentaciones interactivas..</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construir creativamente una infografía, como material de apoyo en las clases virtuales o presenciales.</li> </ul>	<p>Cratividad e innovación al elaborar</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abrir una cuenta de usuario en Geneally</li> <li>• Accede al catalogo de plantillas en Geneally</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar creativamente imágenes propias e interactivas para el mejoramiento de las presentaciones audiovisuales para las clases en línea.</li> </ul>	presentaciones en Geneally.	
<b>METODOLOGÍA</b>			
<b>MOMENTO</b>	<b>PROCESO PEDAGÓGICO</b>	<b>ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO</b>	<p>Propósito</p> <p>Organización</p> <p>Saberes previos</p>	<p>El instructor saluda a los docentes, indica la estrategia a utilizar y presenta el objetivo del taller:</p> <p>“Crear modernas presentaciones con animaciones, diseños y stickers, creación pósters, presentaciones, líneas cronológicas, documentos, mapas temáticos, postales e Infografías, para innovar las clases virtuales o presenciales.</p> <p>¿Qué plataformas para crear presentaciones educativa utiliza en su clase de Lenguaje y Literatura?</p>	1 Hora

		Se propicia el diálogo entre los docentes y se abre un espacio de preguntas y respuestas.	
<b>DESARROLLO</b>	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes	<p>El facilitador organiza el taller de la clase a travez de la plataforma de videoconferencia Google Meet, con el objetivo de explicar en vivo el uso de la herramienta Geneally. De igual forma el facilitador tiene la opción de presentar una clase por medio de un video pregrabado.</p> <p>Posteriormente se les indica a los maestros ingresar a la plataforma:  <a href="https://www.genial.ly/es">https://www.genial.ly/es</a></p> <p>Se les indica a los maestros registrarse en la plataforma Geneally</p> <p>Se explica el procedimiento para crear una presentacion en Geneally.</p>	2 Horas

		<p>Los maestros elaboran a su creatividad su presentación Geneally.</p> <p>El facilitador procede a explicar el procedimiento para compartir una presentación Geneally.</p> <p>Posteriormente los maestros proceden a compartir su presentación con sus estudiantes.</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Evaluación</p> <p>Retroalimentación</p>	<p>Los maestros crean y comparten una presentación en Geneally utilizando las distintas herramientas que la plataforma ofrece.</p> <p>Se puede aplicar una encuesta de satisfacción sobre el desarrollo del taller en la plataforma Google Forms. Para luego realizar una recapitulación del tema y aclarar dudas o interrogantes.</p>	

*Figura 34: Desarrollo de Actividades Taller 05*

## Genially

**Genially** es una herramienta que permite utilizar plantillas para realizar presentaciones, informes, imágenes interactivas, guías, videos, infografías y otros recursos. La cuenta gratuita permite editar, pero no descargar; se puede compartir en la red e incluso incrustar el trabajo logrado en una plataforma como Google Classroom o Microsoft Team pero, para descargar a la PC, se debe abonar. Mientras el trabajo producido sea compartido por medio de la web no tendremos dificultades.



## Crear cuenta de usuario en Genially

Para comenzar nos dirigimos hasta la página oficial de Genially: <https://www.genial.ly/es> y hacemos clic en “**Regístrate**”



Regístrate Iniciar Sesión

# Convierte tus ideas en experiencias

La herramienta que millones de personas usan para crear presentaciones, infografías y mucho más.

Creá ya tu cuenta gratis



Clic aquí para registrarse



The screenshot shows the Genially registration interface. At the top is the Genially logo. Below it are three input fields for 'Email', 'Contraseña', and 'Repetir contraseña'. A checkbox for 'He leído y acepto las condiciones de uso y política de privacidad de Genially' is present. A prominent pink button labeled 'REGÍSTRAME' is centered. Below this, a section titled 'o regístrate con' offers social login options: 'Continuar con Google', 'Facebook', 'Twitter', 'LinkedIn', and 'Office 365'. Two blue callout boxes with red borders provide instructions: one points to the registration form fields, and the other points to the social login buttons.

Aparecerá esta pantalla, podemos agregar aquí nuestros datos para el registro...

Podemos elegir "Continuar con Google" si el correo de registro que vamos a usar es @gmail o podemos hacer clic en cualquiera de las otras opciones ofrecidas.

The screenshot displays the 'Elige tu sector' (Choose your sector) screen. The title is 'Elige tu sector' with the subtitle 'Elige la opción que más te representa'. A pink 'SIGUIENTE' button is at the top right. Below are three main categories: 'EDUCACIÓN', 'CORPORATIVO', and 'CONTENIDOS DIGITALES'. Each category has a list of sub-options with radio buttons. In the 'EDUCACIÓN' section, 'EDU. SUPERIOR' is selected. A blue callout box with a red border points to the 'SIGUIENTE' button.

Elige tu sector  
Elige la opción que más te representa

SIGUIENTE

**EDUCACIÓN**

- EDUCACIÓN PRIMARIA (Infantil, primaria)
- EDU. SECUNDARIA (Secundaria, Bachillerato, etc)
- EDU. SUPERIOR (Universitaria, grados, posgrados, escuela de negocios)
- E-LEARNING

**CORPORATIVO**

- PYME
- GRAN EMPRESA
- ADMIN. PÚBLIC Y ONG
- FREELANCE

**CONTENIDOS DIGITALES**

- MEDIA
- EDITORIAL
- AGENCIA (Marketing, Publicidad, Comunicación)

Tildamos una de estas opciones y luego hacemos clic en "Siguiente"

**Elige tu perfil**  
Selecciona el rol con el que más te identifiques

ANTERIOR **SIGUIENTE**

PROFESOR  
ALUMNO  
ADMINISTRACIÓN  
DISEÑADOR  
MARKETING Y COMUNICACIÓN  
OTRO

**Elegimos una de estas opciones y luego hacemos clic en "Siguiente"**

**¡Descubre todos los secretos del universo Genially!**  
Únete a cientos de miles de personas geniales y no te pierdas descuentos exclusivos, formación gratuita e increíbles contenidos.  
ACEPTAR Y CONTINUAR  
No, gracias

Aquí nos pregunta si queremos formar parte de la comunidad Genially y recibir mails con descuentos exclusivos y otro tipo de propagandas. En nuestro caso decidimos que no nos envíen correos con promociones, hacemos clic aquí

## Crear una presentación en Genially

Una vez que nos registramos genially nos ofrecerá una pantalla como la siguiente, elegimos la categoría "Presentación" y hacemos clic

genially PÁSATE A PREMIUM

CREAR GENIALLY  
MIS CREACIONES  
MI MARCA  
INSPIRACION

Planes  
Hacer un tour  
Ayuda

PRESENTACIÓN **CREAR**  
DOSSIER E INFORMES  
LEARNING EXPERIENCE  
IMAGEN INTERACTIVA  
INFOGRAFÍA HORIZONTAL  
INFOGRAFÍA VERTICAL  
VIDEO PRESENTACIÓN  
PERSONAL BRANDING  
SOCIAL

Buscar creaciones   
Filtrando por: #Gratis

Todas Fuentes Negocios Educación Otras Premium **Gratis**

Aquí podremos ver las páginas (diapositivas) en miniatura y, si lo deseamos, podemos agregar más páginas haciendo clic en el botón "+ Añadir página"

Dese este menú podremos elegir tipo de fuente, imágenes, cambiar el fondo, agregar botones interactivos y otros recursos

Para comenzar escribimos aquí un nombre para el archivo que vamos a modificar

Dese este menú podemos añadir o borrar páginas, aumentar el Zoom para ver mejor, decidir qué efectos de transición tendrá nuestra presentación entre otras opciones

Para colocar nuestro texto hacemos clic y escribimos

"Empezar" es un botón interactivo, es decir que al hacer clic sobre él sucederá una acción programada, en nuestro caso queremos que al hacer clic la presentación pase a la página siguiente, para lograrlo hacemos doble clic sobre el borde de este botón para que se active un menú con tres opciones... hacemos clic sobre el del medio para editarlo.

2

1

Para agregar/cambiar la animación de un objeto primero hacemos clic en el objeto para activar el menú de opciones

Luego aparecerá este menú, hacemos clic aquí

Desde la derecha de la pantalla aparecerá esta ventana con opciones de animación; sólo debemos hacer clic en las opciones que más nos gusten

**ANIMACION**  
 Entradas Salido  
 Continuar Ráton encima

**DIRECCION**  
 ← → ↑ ↓

**EFECTO**  
 Ninguno  Aparecer  
 Bate  Deslizar  
 Rotar Arriba D.  Rotar Arriba Iz.

**INICIO (seg):** - 0.1 + **VELOCIDAD**

Si queremos cambiar o agregar el enlace a una página web hacemos clic aquí

### Selecciona un tipo de interactividad

<p><b>ETIQUETA</b></p> <p>Despliega una etiqueta al pasar el ratón sobre el elemento.</p> <p>Poco contenido</p>	<p><b>VENTANA</b></p> <p>Despliega una ventana al hacer clic sobre el elemento.</p> <p>Mucho contenido</p>	<p><b>IR A PÁGINA</b></p> <p>Va a la página del Genially que elijas al hacer clic sobre el elemento.</p>	<p><b>ENLACE</b></p> <p>Abre un enlace en una pestaña nueva al hacer clic sobre el elemento.</p>
---	--	--	--

Aparecerá esta ventana, hacemos clic en "Enlace"

INTERACTIVIDAD  
 Etiqueta  
 Ventana  
 Ir a página  
 Enlace

Pega aquí la dirección del enlace

<https://www.educar.net/temas/200375/abongpeticuteclias-en-cu>  
 El enlace debe comenzar "http://" para su correcto funcionamiento.

OPCIONES DE VISUALIZACIÓN  
 Abrir en una pestaña nueva  Abrir en la misma pestaña

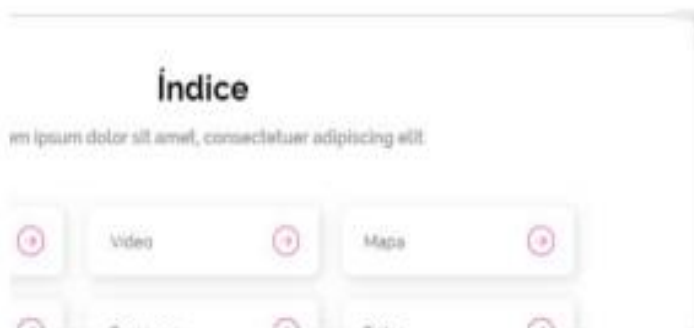
Aquí pegamos la URL del sitio hacia el cual vamos a enlazar nuestro trabajo

Luego hacemos clic en "Guardar"

GUARDAR



## Publicar la presentación en Geneally



Tres, dos, uno...

Se abrirá esta ventana. Escribimos un Título y una descripción del trabajo aquí...

**PUBLICO EN LA WEB**

Tu proyecto tendrá una URL pública y aparecerá en los motores de búsqueda

**TÍTULO**

Recursos Seguros Estudiante

**DESCRIPCIÓN**

Escribe una descripción para tu creación

**PRIVADO**

Tu proyecto será visible para ti y para cualquier otro que compartas en privado

**PROTEGER CON CONTRASEÑA**

Escribe una contraseña de acceso a tu Geneally

Máximo 5 caracteres



Luego hacemos clic en ¡LISTO!



Haciendo clic aquí obtendremos un link para enviar por medio de las redes sociales y lograr que nuestros espectadores disfruten de nuestro trabajo

### 3. 0 CONCLUSIONES.

En el presente apartado se muestran las conclusiones obtenidas de la investigación: estrategia de enseñanza virtual y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo de Educación Básica del Centro Escolar Caserío El Limón, Santa Rosa de Lima, departamento de La Unión durante el año 2020.

La modalidad virtual trajo consigo cambios metodológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, dejando al descubierto que la mayoría de maestros del sistema educativo público en el país carecían de habilidades tecnológicas para asumir una educación en modalidad online.

Este problema trajo consigo un cambio en la adecuación de las estrategias y técnicas de enseñanza aplicadas por los docentes de Lenguaje y Literatura del Centro Escolar Caserío El Limón afectando la calidad del aprendizaje de sus estudiantes, detectándose deficiencias en el dominio de estrategias de enseñanza virtual en la asignatura, quienes prontamente tuvieron que reinventarse e irse adaptando a las nuevas necesidades.

Por ello, y para dar término al presente trabajo se expondrán las partes principales que se desprenden como parte del desarrollo de la investigación.

#### ***Conclusiones en torno a las preguntas de investigación.***

A continuación, se presentan las conclusiones en torno a las preguntas de investigación referentes al tema de estudio.

- ¿Cuáles son los referentes teórico-metodológicos que sustentan la formación docente en estrategias de enseñanza virtual, en la asignatura Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo de Educación Básica en el Centro Escolar Caserío El Limón de Santa Rosa de Lima?

Es importante tener en cuenta que la estructura cognitiva del alumno tiene una serie de

antecedentes y conocimientos previos, un vocabulario y un marco de referencia personal, lo que indica su nivel de madurez personal. Los autores destacan que es a partir del mismo conocimiento de donde debe partir la enseñanza.

- El aprendizaje implica un proceso constructivo interno, auto estructurante y en este sentido, es subjetivo y personal.
- El aprendizaje se facilita gracias a la mediación o interacción con los otros; por lo tanto, es social, subjetivo y personal.

Los autores destacan la importancia de que el alumno tenga algún conocimiento y experiencias previas sobre lo que se desea que el aprenda. De lo contrario, poco se conseguirá, aunque los contenidos estén bien elaborados. Por su parte, para que el alumno alcance el aprendizaje, el profesor debe estar capacitado, dispuesto y motivado para enseñar significativamente y poseer igualmente conocimientos y experiencias sobre la materia que desea enseñar.

- De acuerdo a los resultados obtenidos se encontró que el 100% de los maestros se encuentran capacitados en la plataforma Google Classroom. Referente al uso de la plataforma el 100% de los maestros manifestó haber tenido dificultad en el desarrollo de sus clases y que entre las funciones que les resultan más útiles de la plataforma son las de crear y gestionar clases, diseñar tareas, calificaciones y añadir material educativo.

- Se encontró que la estrategia metodológica mayor utilizada por los maestros y estudiantes son las "Guías metodológicas". En donde el 98,2% de los estudiantes manifestó que los contenidos plasmados en las guías le son utilidad, mientras que un 1.8% manifiesta que no le son útiles en la comprensión y aprendizaje de la asignatura.

- Referente a la metodología utilizada por los maestros de Lenguaje y Literatura solo el 75% de los estudiantes manifestó asimilar los contenidos, mientras un 21.4% considera

que ha sido en parte y un 3,6% considera que no.

- *¿Cuál es la situación actual de la formación de los docentes de Lenguaje y Literatura en cuanto a estrategias de enseñanza virtual?*

La nueva metodología exige de los maestros dominio de nuevas técnicas y estrategias de enseñanza, ya que se pretende formar profesionales sin la restricción de presentarse físicamente ante un maestro, y así permitirle al alumno seguir su propio ritmo de trabajo y ser agente activo en su propia educación.

El éxito de los alumnos depende en su totalidad de profesionales de la enseñanza, los cuales están encargados de diseñar el material didáctico que cumpla plenamente con la meta propuesta, ya que este material debe lograr que el alumno realice sus estudios de forma independiente.

En la actualidad se viven cambios acelerados y constantes, por lo que es necesario que el docente se empape de conocimientos modernos con respecto a las estrategias de enseñanza virtual, ya que el ritmo de vida moderno nos exige respuestas nuevas y creativas.

De acuerdo a los resultados obtenidos se concluye que:

- La mayoría de los docentes conocen las distintas estrategias generales de enseñanza aplicados a la asignatura, lo que sucede es que desconocen la forma de cómo saberlas adaptar a la enseñanza virtual haciendo uso de un gran repertorio de recursos digitales y plataformas TIC que pueden utilizarse para tal objetivo.
- Algunos maestros manifestaron no estar capacitados en el uso de plataformas virtuales por lo que fue muy difícil para ellos reinventarse y adaptarse a la nueva modalidad educativa, el poco conocimiento y la falta de habilidades digitales los obliga a seleccionar estrategias más factibles para trabajar con sus alumnos como: las Guías metodológicas, la franja educativa, la exposición digital el portafolio, WhatssApp o YouTube.
- Otros simplemente por comodidad o por problemas de conectividad y acceso a internet entre maestros y estudiantes deciden no innovar sus estrategias de enseñanza virtual.



- *¿Qué componentes y relaciones deben revelarse en una estrategia de enseñanza para la formación en estrategias de enseñanza virtual de los docentes de Lenguaje y Literatura del segundo Ciclo de educación básica?*

Se concluye que los componentes y relaciones que deben considerarse al momento de realizar un programa de formación en estrategias de enseñanza virtual en docentes son los siguientes:

- Modelo educativo
- Tendencias globales
- Habilidades y necesidades específicas del profesor y los alumnos
- Requisitos de la institución educativa
- Estabilidad de la plataforma tecnológica

***Conclusiones en torno a los objetivos de investigación.***

A continuación, se presentan las conclusiones en torno a los objetivos de investigación.

- Objetivo General

*“Elaborar una propuesta de estrategia de enseñanza virtual para docentes de Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo de Educación Básica en el Centro Escolar Caserío El Limón de Santa Rosa de Lima del departamento de La Unión en el período de mayo a octubre de 2020”.*

- Se concluye que la ejecución de la presente propuesta formativa buscará responder al problema de la insuficiente capacitación que presentan los maestros del centro educativo.

- La ejecución de la presente propuesta formativa pretende garantizar los conocimientos y fortalecer las competencias digitales de los maestros participantes,

garantizando así la correcta asimilación de los aprendizajes de los estudiantes de Segundo Ciclo en la asignatura de Lenguaje y Literatura.

- *Objetivos específicos*

*“Identificar las estrategias de enseñanza virtual desarrolladas por el docente en la asignatura de lenguaje y literatura de Segundo Ciclo de Educación Básica”*

• En torno al objetivo específico # 1 se concluye que las estrategias más utilizadas por los docentes son las siguientes:

- |   |                     |      |                    |     |
|---|---------------------|------|--------------------|-----|
| • | Guías metodológicas | 100% | 6. Mapa conceptual | 0%  |
| • | Tele clases         | 100% | 7. Portafolio      | 25% |
| • | Videos educativos   | 100% |                    |     |
| • | Exposición digital  | 100% |                    |     |
| • | Entrevista          | 75%  |                    |     |

***Conclusiones en torno al análisis e interpretación de resultados.***

• Los docentes del Centro Escolar Caserío El Limón, que imparten la asignatura de Lenguaje y Literatura para Segundo Ciclo de Educación Básica, no están utilizando plataformas que facilitan la aplicación de técnicas y estrategias de enseñanza virtual, ya que manifestaron que las estrategias que más utilizan son los distintos recursos digitales que ofrece el MINEDUCTY: como las *“Guías de aprendizaje”*, la *tele clase*, *videos educativos*, todos estos utilizados en un 100%. Seguidamente la *exposición digital* con un 100%, la *entrevista* 75% y *portafolios digitales* un 25%.

- De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta a docentes, el 100% de

los maestros de Lenguaje y Literatura manifestó tener dificultad en el uso de las plataformas virtuales, sin embargo, todos manifestaron haber recibido la capacitación de Google Classroom impartida por el MINEDUCTY, mencionaron que las herramientas virtuales que más utilizan en sus clases son: Whatsapp en un 100%, seguida de Google Classroom en un 48.2%, Google Meet un 19.6%, y finalmente Zoom un 8.9%.

- Entre las ventajas que consideran los maestros que les proporcionan las distintas plataformas virtuales son las siguientes: fomento a la comunicación profesor y alumno, facilidad en el acceso a la información, fomento al debate y discusión y desarrollo de habilidades y competencias.

- De los 56 estudiantes encuestados de Segundo Ciclo, solo el 89.3% considera importante la utilización de estrategias virtuales para el desarrollo de la clase de Lenguaje y Literatura y un 10.7% considera que no.

- El 100% de los docentes manifestaron estar capacitados en el uso efectivo de buscadores académicos/científicos para el desarrollo de sus clases, y los que expresaron que más utilizan son: Google, You Tube, Mozilla Firefox en un 50% y Internet Explore en un 25%.

#### **4.0 RECOMENDACIONES.**

##### ***Recomendaciones en base a los resultados de la investigación.***

- Se recomienda al Ministerio de Educación tomar en consideración la presente propuesta de capacitación docente, para futuros procesos formativos.
- Se recomienda al Centro Escolar Caserío El Limón, ejecutar de manera urgente la propuesta formativa para lograr un cambio en la enseñanza virtual en la asignatura de Lenguaje y Literatura,
- Se recomienda al director/a del centro educativo garantizar el seguimiento, la

capacitación y evaluación permanente de los docentes en la aplicación de las estrategias de enseñanza virtual.

- Se recomienda también capacitar a los estudiantes en el uso de las diferentes plataformas de la propuesta, para garantizar el intercambio educativo del proceso de enseñanza aprendizaje.
- El centro escolar debe elaborar un diagnóstico para evaluar la conectividad en el acceso a internet, tanto de la escuela, docentes y estudiantes.

### **Recomendaciones para la ejecución de la propuesta.**

Para lograr un cambio metodológico de la praxis docente, a partir de la ejecución de la propuesta sobre *“Enseñanza virtual y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes para la asignatura de Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo del Centro Escolar Caserío El Limón, Santa Rosa de Lima”*. Se recomienda:

- Ejecutar el programa de formación docente en modalidad Blended (presencial o a distancia), a fin de adaptarse a las diversas necesidades y diferentes estilos de aprendizaje de los participantes.
- Se recomienda que el programa de formación sea grabado y difundido como curso online a través de la plataforma de youtube y que a su vez esté disponible en la plataforma Google Classroom. Con la finalidad de que los maestros tengan acceso a los videos y puedan retroalimentar los contenidos y solventar dudas.
- se recomienda que el curso posea la guía de un docente tutor/a y que este haga seguimiento de cada sesión de los talleres a realizar.
- Se recomienda utilizar un cuestionario diagnóstico para asegurarse de nivelar los vacíos de aprendizaje en cada uno de los maestros participantes, para que se pueda realizar luego, un

acompañamiento guiado con los docentes y se familiaricen con los materiales didácticos, las aplicaciones, sistemas y recursos a utilizar.

- Finalmente, se recomienda tener presente cuatro etapas en el proceso de formación docente:
- **Promover** que los participantes conozcan y validen los objetivos de la propuesta del programa de formación docente.
- **Acompañar** a los docentes en el proceso de exploración y conocimiento de las distintas plataformas virtuales que se utilizaran en los talleres de estrategias de enseñanza virtual.
- **Asegurar** que los docentes utilicen las distintas plataformas y estrategias de enseñanza virtual aprendidas en el programa de formación con sus estudiantes a través de la evaluación continua.
- **Reforzar** positivamente y motivar al docente por los logros propios y de sus alumnos en la incorporación de las distintas estrategias virtuales.

## 5.0 VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.

	<b>CENTRO ESCOLAR CASERÍO EL LIMÓN</b>	 GOBIERNO DE EL SALVADOR	MINISTERIO DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARTA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA			
<p>En mi calidad de Directora del Centro Escolar Caserío El Limón, Municipio de Santa Rosa de Lima Departamento de La Unión y, por tanto, beneficiaria del Trabajo de Grado presentado por:</p>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Br: ROGER HERNÁN, CANALES LAZO y</li> <li>2. Br. ROSMERIS ERMELINDA, HERNÁNDEZ LÓPEZ.</li> </ol>			
<p>Para optar al Grado Académico de Licenciatura en Ciencias de la Educación en la Especialidad de Primero y Segundo Ciclo de Educación Básica; cuyo título es: Estrategias de enseñanza virtual en el aprendizaje de los estudiantes de Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo de Educación Básica del Centro Escolar Caserío El Limón, Municipio de Santa Rosa de Lima Departamento de La Unión en el periodo de mayo a octubre del 2020.</p>			
<p>Considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser aplicados en el mejoramiento didáctico pedagógico del personal docente de nuestra institución.</p>			
F.  Licda. Santos Delmy Álvarez de Salmerón Directora.			
F.  Profa. María de la Paz Vásquez Canizales Responsable de Cuarto Grado.	F.  Profa. Milagro Emperatriz Cabrera de Zelaya Responsable de Quinto Grado.		
F.  Licda. Sonia Elizabeth Ruiz. Responsable de Sexto Grado.			
Dado en la ciudad de Santa Rosa de Lima el 4 de Junio del 2021.			

## 6.0 BIBLIOGRAFÍA.

Alava Arteaga, Alexi Aracely y Ana Mariela Chancay López. ***Influencia de las tutorías virtuales en la calidad del aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de Segundo de Bachillerato del Colegio Tarqui, Provincia de Manabi.*** Guayaquil: Universidad de Guayaquil, 2016.

Alvarez Marinelli. H y otros. ***La educación en tiempos de coronavirus: los sistemas educativos de America Latina y el Caribe ante el covid 19.*** Washigton D.C, 2020.

AULA1 SCHOLL MANAGEMENT. 2017. <<https://www.aula1.com/plataformas-educativas/>>.

Bit4learn. 2019. <<https://bit4learn.com/es/lms/plataforma-moodle/>>.

Camarena, Caroll. *Estrategias de enseñanza virtual docente y su influencia en el rendimiento academico de los estudiantes del Curso Desempeño Universitario en la Universidad Científica del Sur, año 2015.* Lima. Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos, 2015.

Canizález, Torres; César, Pablo; Cobo Beltran, 2017. «Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación.» *Educere* (s.f.): (31-40). <<https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004>>.

Cano , Yaneth Cristina. *Estrategias didácticas basadas en TIC para el desarrollo de competencias lectoescritoras en los estudiantes del Ciclo 2 de la I.E .* Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana, 2016.

Carballo, Rodolfo Fernandez. «***La entrevista en la investigacion cualitativa.***» *Pensamiento* (2001): 15.

**CATALAGO DE CURSOS. 13 de SEPTIEMBRE de 2020.**  
<<https://josegomera.com/academico/plataformas-virtuales-definicion-caracteristicas-beneficios-y-ejemplos/>>.

D.R.Garrison, T.Anderson. *El e-learning en el Siglo XXI.* Barcelona: Octaedro, 2005.

Doicela, E Y, 2019. ***Entorno virtual para la enseñanza de Lengua y Literatura a estudiantes Kichwa en decimo año de Educación Básica.*** Quito Ecuador: Universida Tecnológica de Israel, s.f.

Fernández Delgado, Marianela y Arlyne Solano González. *Estrategias didácticas creativas e entornos virtuales para el aprendizaje*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica, 2009.

Garay Argueta, Francisco Javier. «**Paradigmas de la educación virtual en El Salvador.**» (2020): 4-5.

Gardey, Julián Pérez Porto y Ana. *DEFINICION.D.* 2015. <<https://definicion.de/plataforma-virtual/>>.

González Alcivar, Heiddy Melany; Mieles Gómez, Melissa Yesennia, 2018. ***Estrategias didácticas tecnológicas para mejorar el desempeño de los estudiantes de 8vo año EGE en la asignatura de Lenguaje y Literatura.*** Guayaquil: Universiada de Guayaquil, s.f.

*Herramientas Web 2.0.* 27 de Julio de 2018. <<http://tics3-informatica2018.blogspot.com/>>.

*Innedu.* Marzo de 2020. <[nnedu.es/bootcamps/google-classroom-que-es-y-para-que-sirve/#:~:text=Google%20Classroom%3A%20¿Qué%20es%20y,forma%20online%2C%20de%20manera%20colaborativa.>](http://nnedu.es/bootcamps/google-classroom-que-es-y-para-que-sirve/#:~:text=Google%20Classroom%3A%20¿Qué%20es%20y,forma%20online%2C%20de%20manera%20colaborativa.>)>.

**INTRODUCCION A LA INVESTIGACION.** 06 de julio de 2016. <<http://ustminvestigacion.blogspot.com/2016/06/enfoque-cualitativo.html#:~:text=Los%20autores%20Blasco%20y%20P%C3%A9rez,acuerdo%20con%20las%20personas%20implicadas.&text=La%20investigaci%C3%B3n%20cualitativa%20es%20inductiva.>>>.

Lara, William y Rafael Vallesta. ***Ventajas y desventajas del uso de Moodle.*** 16 de marzo de 2016. <<https://maestriabiurvwil.wixsite.com/plataforma-moodle/single-post/2014/01/19/Elementos-clave-para-una-estrategia-exitosa>>.

Longo, B. «Psicología online.» 10 de Febrero de 2020. *Teoría sociocultural de Vigotsky.* <[https://www.psicologia-online.com/teoria-sociocultural-de-vygotsky-4938.html#anchor\\_2](https://www.psicologia-online.com/teoria-sociocultural-de-vygotsky-4938.html#anchor_2)>.

Martínez Rivas, Verónica Lissete, Karla Marisol Rivera y Glenda Yeraldly Torres Escobar. «**La modalidad de educación a distancia y su impacto en el desempeño académico de los estudiantes de formación, inscritos en las carreras impartidas por la Facultad de Ciencias y Humanidades y Facultad de Naturales y Matemática de la UES .**» Salvador, Universidad de El. San Salvador: UES, 2017. 27.



- Moreno, Nora. «**TELEPRENSA.**» *Educación capacita a más de 50,000 docentes en el uso de Google Classroom* 20 de Agosto de 2020: 1.
- Mundo Cuentas. 2020. <<https://www.mundocuentas.com/google/classroom/>>.
- Planeta, Aula. *30 herramientas TIC para tu clase de lengua y castellana y literatura*. 16 de 09 de 2015. <<https://www.aulaplaneta.com/2015/09/16/recursos-tic/30-herramientas-tic-para-tu-clase-de-lengua-castellana-y-literatura-infografia/>>.
- Portal de Transparencia, S.A. «**30, 000 docentes estan capacitados en Google Classrom para clases en línea.**» 8 de Mayo de 2020: 1.
- Quiroz, Juan Silva. *El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje*. Mexico: Instituto Politecnico de Mexico, 2004.
- Rodríguez, Nerea. «Psicología online.» 15 de marzo de 2019. *La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel*. <<https://www.psicologia-online.com/la-teoria-del-aprendizaje-significativo-de-ausubel-4457.html>>.
- Rovira, Carolina. «Educación: buenas intenciones, pocos recursos.» *El Faro* 1 de junio de 2020: 1.
- Sanchez, Marian. *Class onlive*. 06 de septiembre de 2016. <<https://www.classonlive.com/blog/Las-6-estrategias-de-ensenanza-virtual-mas-exitosasc>>.
- Santos, Any. «La enseñanza por descubrimiento.» *Estrategias Didacticas* (2019): 13.
- TAMAYO, MARIO TAMAYO Y. «**EL PROCESO DE LA INVESTIGACION CIENTIFICA.**» TAMAYO, MARIO TAMAYO Y. MEXICO: LIMUSA, 2002. 114.
- Tamayo, Mario Tamayo, 2002. *El Proceso de la Investigacion Cientifica*. Mexico: LIMUSA, s.f.
- Vivian Estrada Santí, Juan Pedro Febles Rodriguez, Roberto M, Passailaigue, Carlos Ernesto Ortega Santos, Marlena Leon Mendoza. *Educacion Virtual*. Ecuador: Samborondon, 2015.

## 7.0 ANEXOS.

**ANEXO 1:** Encuesta realizada a los estudiantes de Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo de educación básica.

Datos generales: \*

- Femenino
- Masculino

Seleccionar grado que estudia: \*

- 4° grado
- 5° grado
- 6° grado

### INDICACIÓN:

A continuación se presentan una serie de interrogantes de las cuales deberá marcar la respuesta que sea de su preferencia.

1. Una estrategia didáctica es un conjunto de pasos que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar las demandas académicas, ¿considera de utilidad las estrategias utilizadas por sus docentes para su aprendizaje? \*

2. ¿Considera importante la utilización de estrategias virtuales para el desarrollo de la clase en Lenguaje y Literatura? \*

2.2 No

2.1 Si

3. Para el desarrollo de las clases el docente de Lenguaje y Literatura se auxilia de plataformas virtuales, ¿cuales de las que se presentan a continuación han usado? \*

(Se puede seleccionar mas de una opción)

3.2 Zoom

3.3 Google Classroom

3.5 Moodle

3.4 Google Meet

3.1 WhatsApp

4. De las siguiente lista de recursos virtuales ¿cuál de ellos se te ha facilitado el uso en tus clases? \*

(Se puede seleccionar mas de una opción)

- 4.1 WhatsApp
- 4.2 Zoom
- 4.3 Google Classroom
- 4.4 Google Meet
- 4.5 Moodle

5. Desde el tiempo transcurrido desde el mes de marzo hasta esta fecha, ¿considera que la forma de trabajar de sus docentes le ha permitido asimilar los contenidos desarrollados en la asignatura de Lenguaje y Literatura? \*

- 5.1 Si
- 5.2 No
- 5.3 En parte

6. Ha tenido algún inconveniente para acceder a la franja educativa "Aprendamos en casa" por los medios de radio y televisión, ¿cuales de estos? \*

(se pueden seleccionar mas de una opción)

- 6.1 Falta de cobertura por la zona de residencia
- 6.2 No contar con energía eléctrica en el hogar
- 6.3 No tener medios electrónicos (radio o televisor)
- 6.4 No tener conexión a internet
- Otro: \_\_\_\_\_

7. La estrategia educativa "Guías de Aprendizaje" en Lenguaje y Literatura le son de utilidad en el conocimiento de las clases que recibe en Lenguaje y Literatura: \*

- 7.1 Si
- 7.2 No

8. ¿Las plataformas virtuales le facilitan el desarrollo de sus tareas y/o actividades escolares? \*

8.1 Si

8.2 No

9. De las diferentes herramientas virtuales utilizadas en sus clases, ¿cuál de ellas le parece más fácil de utilizar? \*

(Se puede seleccionar mas de una opción)

9.1 WhatsApp

9.2 Zoom

9.3 Google Classroom

9.4 Google Meet

9.5 Moodle

10. ¿Cuál de las estrategias educativas que utilizan sus docentes le gusta más? \*

(Se puede seleccionar mas de una opción)

- 10.1 Guías metodológicas
- 10.2 Teleclase
- 10.3 Radio clase
- 10.4 Videos educativos
- 10.5 Portafolios
- 10.6 Mapa mental
- 10.7 Exposición digital
- 10.8 Entrevista

11. ¿Se apoya de buscadores digitales para la realización de sus tareas o comprender mejor su clase? \*

- 11.1 Si
- 11.2 No

12. Entre los buscadores virtuales de internet disponibles, ¿ cuales de ellos utiliza con más frecuencia para apoyarse con sus clases? \*

(Se puede seleccionar mas de una opción)

- 12.1 Google
- 12.2 YouTube
- 12.3 Yahoo!
- 12.4 Internet Explore
- 12.5 Mozilla Firefox

 Página 1 de 1

**Enviar**



**ANEXO 2:** Guía de entrevista a Docentes de Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo de Educación Básica del Centro Escolar Caserío El Limon, con el objetivo de conocer las estrategias utilizadas en el desarrollo de las clases virtuales.

**OBJETIVO:** Obtener información importante sobre la labor docente en el uso de las diferentes estrategias virtuales.

**INDICACIÓN:** Conteste con mucha sinceridad las interrogantes que a continuación se le presentan.

“Agradecemos el aporte incondicional brindado con fines educativos”

1. ¿Tiene conocimiento sobre las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC):

---

2. ¿Participo en la actualización docente sobre el uso de la plataforma de Classroom?

---

3. En cuál de las siguientes funciones le ha sido de mayor utilidad la plataforma virtual Classroom:

3.1 \_\_\_ Video llamada

3.2 \_\_\_ Crear y gestionar clases, tareas y calificaciones online

3.3 \_\_\_ Añadir materiales a las tareas como videos de YouTube

3.4 \_\_\_ Enviar comentarios directos en tiempo de realización

3.5 \_\_\_ Utilizar el tablón para publicar anuncios y plantear preguntas para fomentar el dialogo entre los alumnos.

3.6 \_\_\_ Invitar a los padres o tutores a que se registren para recibir comunicaciones periódicas sobre los trabajos de los alumnos y tareas pendientes.

4. ¿Utiliza estrategias virtuales en el desarrollo de los contenidos o temas en Lenguaje y Literatura?

---

---

**5.** De la siguiente lista de estrategias virtuales, ¿cuáles de ellas le son de mayor utilidad en lenguaje y Literatura?

5.1\_\_\_Guías metodológicas

5.2\_\_\_Teleclases

5.3\_\_\_Radio clase

5.4\_\_\_Videos educativos

5.5\_\_\_Portafolio

5.6\_\_\_Mapa mental

5.7\_\_\_Exposición digital

5.8\_\_\_Entrevistas

**6.** ¿Qué ventajas encuentra en el uso de las plataformas virtuales?

---

---

7. Ha tenido alguna dificultad en el uso de las plataformas virtuales en el desarrollo de las clases de Lenguaje y Literatura:

SI \_\_\_\_\_

CUALES:

---

---

NO \_\_\_\_\_

8. Según la experiencia que ha tenido en estos meses con el uso de estrategias virtuales, como ha visto la motivación en los alumnos:

BUENA: \_\_\_\_\_ MUY BUENA: \_\_\_\_\_ EXCELENTE: \_\_\_\_\_

9. Considera que sus alumnos han tenido algún inconveniente para acceder a sus clases virtuales:

SI \_\_\_\_\_ NO: \_\_\_\_\_ Si su respuesta es sí, marque los inconvenientes que tuvo:

9.1 \_\_\_\_\_ Falta de cobertura por la zona de residencia

9.2\_\_\_\_\_No contar con energía eléctrica en el hogar

9.3\_\_\_\_\_No tener medios electrónicos (radio o televisor)

9.4\_\_\_\_\_No tener conexión a internet

9.5 Otro inconveniente: \_\_\_\_\_

**10.** ¿Considera que las plataformas virtuales le facilitan el desarrollo de sus clases en lenguaje y literatura?

\_\_\_\_\_

**11.** Según su experiencia, la franja educativa “Aprendamos en casa” ¿le sirve de apoyo en el desarrollo de los contenidos?

\_\_\_\_\_

**12.** Entre los buscadores virtuales de Internet disponibles, cuáles de ellos utiliza con más frecuencia para apoyarse con sus clases.

12.1\_\_\_Google

12.2\_\_\_YouTube

12.3\_\_\_Yahoo!

12.4\_\_\_Bing

12.5\_\_\_Internet Explore

12.6\_\_\_Mozilla firefox

**13.** ¿Cómo utilizo la enseñanza virtual estos meses por la pandemia?

---

---

**14.** ¿Ha recibido alguna capacitación sobre el uso de los buscadores académicos científicos?

SI\_\_\_

NO\_\_\_

¿Si su respuesta es SI, cual de estos buscadores académicos científicos utiliza usted?

14.1\_\_\_\_RefSeek

14.2\_\_\_\_ Google Académico

14.3\_\_\_\_HighBeam Research

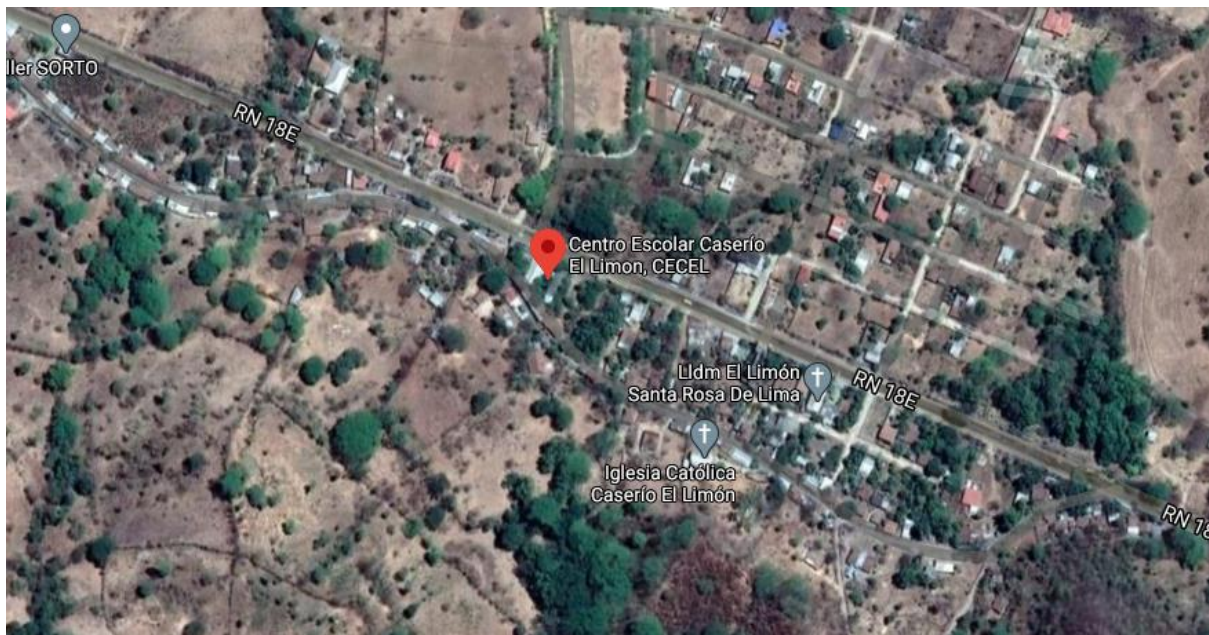
14.4\_\_\_\_Chemedica

14.5\_\_\_\_Academia.edu

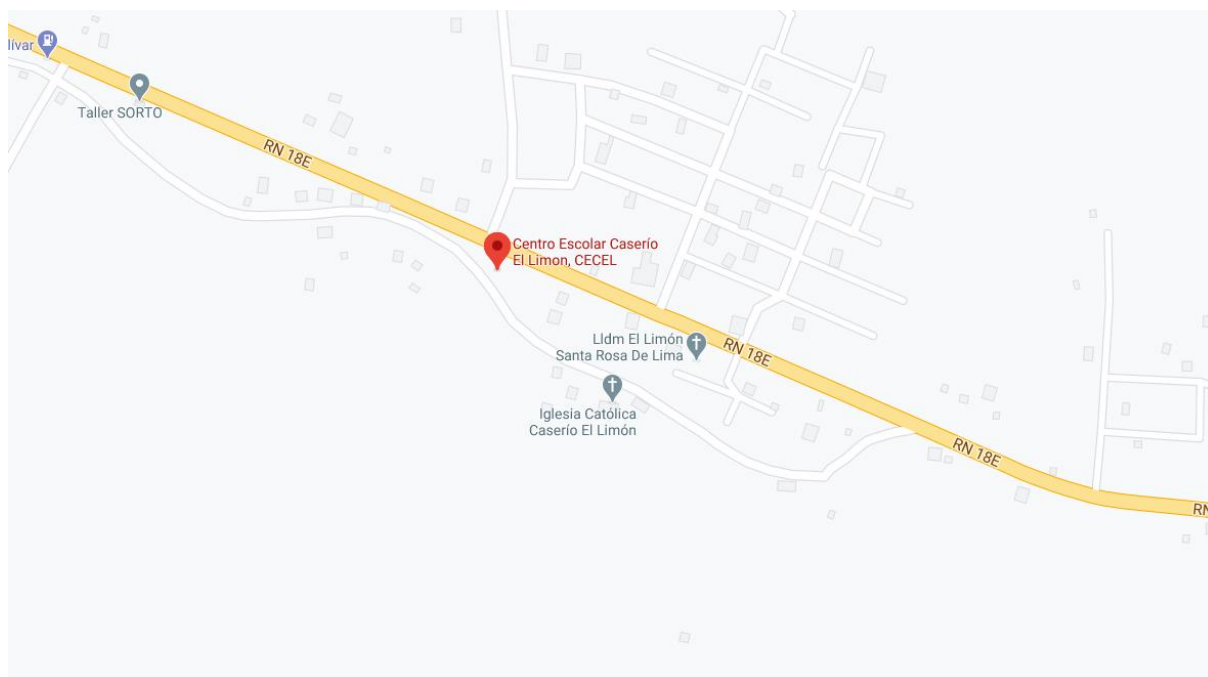
14.6\_\_\_\_Scielo

**ANEXO 3: Ubicación del Centro Escolar Caserío El Limón.**

Centro Escolar Caserío El Limón, CECEL  
RN 18E, Albornoz



Coordenadas: latitud 13.608351897772511, longitud -87.9317845382617  
Altura sobre el nivel del mar (s.n.m.): 106 metros





**ANEXO 4:Entrevista a la señora directora Licda. Santos Delmy Álvarez de Salmerón.**



**ANEXO 5:** Entrevista realizada a la maestra orientadora del cuarto grado María de La Paz Vásquez de Canizales

