



UNAE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Ambiente virtual de aprendizaje en la plataforma de Google Classroom para potenciar la motivación y participación en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de 9° año de EGB de la Unidad Educativa San Luis Beltrán

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Autores:

Freddy Giovanni Guallpa Cuzco

Edgar Fabian Ruales Romero

CI: 0302678289

CI: 0302769138

Tutora:

PhD. Mahly Jahzeel Martínez Jiménez

CI: 1759432733

Azogues - Ecuador

Marzo, 2021



Dedicatoria

El presente trabajo de titulación se dedica en primer lugar a Dios por brindarnos sabiduría, salud y vida a lo largo de esta trayectoria. En según lugar a nuestros padres quienes sin cansancio alguno lucharon día a día por velarnos y guiarnos por el camino correcto y darnos todo su apoyo y confianza sin esperar nada a cambio para alcanzar esta meta. Finalmente, a nuestra familia, amigos y docentes quienes, con su compañía, apoyo moral y conocimientos, nos motivaron a que este trabajo concluyera de la mejor manera.



Resumen

El enfoque constructivista y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la asignatura de Lengua y Literatura han incidido positivamente en el rol asumido tanto por el docente como por el alumno en la modalidad virtual en la que nos encontramos hoy en día. El objetivo de este trabajo fue potenciar la motivación y participación de los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa "San Luis Beltrán". Para ello, se utilizó una metodología de investigación con enfoque cualitativo bajo el paradigma sociocrítico y orientado en la investigación acción participativa. Entre las técnicas e instrumentos de recolección de datos se encuentran: diario de campo, observación participante, entrevista, guía de observación; el análisis de resultados está basado en la triangulación de datos. En el diagnóstico se observó una baja participación y poca motivación por parte de los estudiantes, lo cual incide negativamente en el desarrollo de sus habilidades comunicativas. Por ello, se diseñó una propuesta con la finalidad de diseñar, aplicar y evaluar una plataforma virtual, en la que el estudiante sea partícipe activo de su propio aprendizaje a través de actividades planteadas por los docentes practicantes para varias sesiones de clase sincrónicas utilizando la plataforma educativa Google Classroom. Tras la aplicación de la propuesta y acorde a la información obtenida de la valoración final, se concluyó que su implementación, junto con atractivas actividades en línea basadas en el aprendizaje activo, promovió y estimuló la participación de los educandos.

Palabras Clave: Motivación. Participación. Plataforma virtual. Google Classroom. Lengua y Literatura.



Abstract:

Constructivism and the use of information and communication technologies (ICT) in the Language and Literature subject have had a positive impact on the role assumed by the teacher and the student in the virtual modality in which we find ourselves nowadays. The objective of this research was to enhance the motivation and participation of the ninth-year students of the "San Luis Beltrán" Educational Unit. For this, a research methodology with a qualitative approach was used under the socio-critical paradigm through action research. The information gathering techniques and instruments were: field diary, participant observation, interview, and observation guide. The analysis of results is based on the triangulation of data, and descriptive statistics. In the diagnosis, it was found that students are not motivated, which generated weaknesses in participation, motivation and the development of communication skills. Therefore, a proposal was designed in order to design, apply and evaluate a virtual platform, in which the student is an active participant in their own learning through activities proposed by practicing teachers for several synchronous class sessions using the educational platform Google Classroom. After its application and based on the collected information, it was concluded that its implementation, together with attractive online activities based on the active learning of students, promoted and stimulated the participation of students.

Keywords: Motivation. Participation. Virtual platform. Google Classroom. Language and Literature.



Índice del Trabajo

Introducción	8
CAPÍTULO I	9
Problemática	9
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	12
Objetivo General	12
Objetivos Específicos	13
Justificación	13
CAPÍTULO II	15
Marco Teórico	15
Antecedentes de la Investigación	15
Bases Legales	18
Enseñanza y Aprendizaje Virtual	23
CAPÍTULO III	28
Marco Metodológico	28
Paradigma Sociocrítico	28
Investigación Acción Participativa	29
Enfoque Cualitativo	29
Técnicas de recolección de datos	30
Instrumentos de Recolección de Datos	31
Encuesta	32
Fases del Proyecto Investigativo	32
CAPÍTULO IV	34
Análisis de los Resultados	34
Estado inicial sobre la apreciación de las plataformas virtuales	37
Análisis de la Implementación de la Propuesta	41
Estado final sobre la apreciación de plataformas virtuales	54
CAPÍTULO V	58
Propuesta	58
Título: Aprendamos juntos con Google Classroom	58



Justificación de la Propuesta	59
Tabla 5 Plan de Acción Número 1	60
Tabla 6 Plan de Acción Número 2	61
Tabla 7 Plan de Acción Número 3	62
Tabla 8 Plan de Acción Número 4	63
CAPÍTULO VI	65
Conclusiones	65
Recomendaciones	66
Referencias Bibliográficas	68
Anexos	75

Índice de tablas

Tabla 1 Función de los ambientes virtuales de aprendizaje	22
Tabla 2 Análisis de la Herramienta Virtual (Google Classroom) de la Propuesta	40
Tabla 3 Análisis de los Recursos Virtuales Utilizados dentro de la Plataforma	43
Tabla 4 Análisis de los Recursos Virtuales Utilizados para la Evaluación de los conocimientos	48
Tabla 5 Plan de Acción Número 1	60
Tabla 6 Plan de Acción Número 2	61
Tabla 7 Plan de Acción Número 3	62
Tabla 8 Plan de Acción Número 4	63

Índice de figuras

Figura 1 Triangulación de datos sobre el accionar docente, proveniente de los diarios de campo, observación participante y entrevista	34
Figura 2 Triangulación de datos sobre el accionar estudiantil, proveniente de los diarios de campo y la observación participante	35
Figura 3 ¿Usa o ha usado plataformas educativas para conllevar el proceso de enseñanza-aprendizaje?	36
Figura 4 Acorde a su experiencia ¿Cómo considera usted el uso de plataformas virtuales?	37



Figura 5 ¿Cómo considera el uso de las plataformas educativas para sobrellevar las clases online?	37
Figura 6 ¿Cómo cree usted que será trabajar con la plataforma Google Classroom?	38
Figura 7 ¿Qué le pareció trabajar con Google Classroom?	51
Figura 8 ¿Cómo describe el uso de la plataforma educativa Google Classroom para realizar las sesiones de clases?	52
Figura 9 ¿Cómo piensa usted que fue su participación con el uso de esta plataforma?	52
Figura 10 ¿Qué le pareció el contenido y las actividades planteadas en la plataforma?	53
Figura 11 ¿Se sintió motivado al utilizar la plataforma Google Classroom para trabajar durante las clases?	53



Introducción

El presente Trabajo de Integración Curricular, se llevó a cabo mediante un diagnóstico previo y un plan de trabajo, el cual proporcionó información importante para su desarrollo. El mismo está orientado al fortalecimiento de la participación y motivación estudiantil, a través de una plataforma virtual con recursos dinámicos y variados en línea. Además, el proyecto está enfocado en actividades dentro de la asignatura de Lengua y Literatura, ya que se considera su contenido y destrezas fundamentales en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

La investigación responde al núcleo problémico **¿Qué funciones y perfil docente?** y al eje integrador, **“Diseño, aplicación y evaluación de modelos de intervención educativa comunitaria”**, según la disposición de la Universidad Nacional de Educación (UNAE). En resumen, estos elementos permiten modificar una realidad educativa para mejorarla, a través de una intervención educativa adaptada a la necesidad de los educandos con el fin de motivarlos a participar durante las sesiones sincrónicas o asincrónicas.

El estudio se definió en 6 capítulos, los cuales se describen a continuación:

Capítulo I: Problemática

Capítulo II: Marco teórico o referencial

Capítulo III: Marco metodológico

Capítulo IV: Análisis de los resultados

Capítulo V: Propuesta implementada (diseño, ejecución y valoración)

Capítulo VI: Conclusiones y recomendaciones

CAPÍTULO I

Problemática

La continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas de clase a nivel mundial ha sido uno de los principales problemas evidenciados a causa de la pandemia del Covid-19. Por esta razón, el Ministerio de Educación del Ecuador MINEDUC propuso “la implementación de un plan educativo virtual que permitiera preservar la integridad física, psicológica y emocional de cada estudiante desde su hogar” (Ministerio de Educación, 2020, p. 1). El plan contiene actividades específicas para cada subnivel educativo, así como también para las distintas áreas del conocimiento. Por tal motivo, se volvió imprescindible contar con recursos educativos que apoyen a niños, niñas y adolescentes en sus procesos de aprendizaje en esta nueva modalidad.

Al asimilar las medidas, el cuerpo docente y administrativo de cada uno de los centros educativo continuarán en su labor mediante la modalidad en línea. Además, tendrán que realizar capacitaciones a los padres de familia, planificaciones curriculares, entre otras actividades. A causa de esto, la Institución Educativa “San Luis Beltrán” decidió implementar un método de enseñanza aprendizaje virtual por medio de la plataforma Zoom, para que los educandos continúen con el desarrollo de las destrezas propuestas en el Proyecto Curricular Anual (PCA).

Los directivos se encargaron de hacer un debido sondeo, con el objetivo de conocer la cantidad de alumnos que tienen acceso a los medios necesarios como computador, celular e internet para trabajar en aquella plataforma y en caso que no lo tuvieran proponer otra variante de trabajo. Si bien esta modalidad es nueva para el profesorado, ellos acataron las disposiciones e hicieron todo lo posible para que el proceso educativo se desarrolle de una manera óptima.

Por ello, el proceso educativo se vio en la necesidad de transformar y adaptar su sistema de enseñanza. Para lo cual, opta por apoyarse en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y por ende en el empleo de estrategias, recursos y herramientas virtuales que respondan a la actual sociedad del conocimiento. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) las tecnologías brindan la oportunidad de “acceder al



conocimiento disponible, para comunicarlo más rápida y eficazmente y para medir mejor los resultados de aprendizaje, incluyendo oportunidades para la evaluación formativa, y también apoyan el desarrollo de estrategias a partir de los resultados obtenidos en el proceso” (UNESCO, 2013, p.36). A partir de esta visión, se puede inferir que las TIC se convierten en una herramienta de apoyo en el aprendizaje que contribuye al desarrollo de diversas habilidades, participación activa, colaboración, compromiso, motivación y mayor autonomía en el proceso de adquisición del conocimiento.

De esta manera, se enfatiza en las categorías motivación y participación, ya que son unos de los aspectos primordiales que influyen en la calidad de la educación. Por lo cual, se toma como referencia a los tres niveles de concreción curricular. A nivel macro curricular, el Currículo Nacional del Ecuador menciona que la motivación según el enfoque comunicativo “ocupa el centro del proceso de enseñanza, ya que los estudiantes reconocen por qué y para qué aprenden, por lo tanto, es tarea del docente crear la necesidad e interés de hablar, escuchar, leer y escribir” (Ministerio de Educación, 2016, p. 191). Asimismo, el documento menciona que la participación escolar es importante, ya que afecta el clima afectivo ideal de las relaciones interpersonales entre docente y alumno logrando un aprendizaje significativo en ellos.

En el nivel meso curricular, se tomó en cuenta el Proyecto Curricular Anual (PCA), el cual menciona que, dentro de sus objetivos, contenidos y orientaciones metodológicas, los estudiantes deben tener una participación integral mediante diversas estrategias metodológicas como: la indagación, construcción, interpretación y valoración de la información declarada. El estímulo que se crea, posteriormente, genera un afán de recibir conocimientos dentro del proceso educativo. Sin embargo, en este documento no hace referencia a estrategias o metodologías específicas y los lineamientos se quedan en un plano general.

Por último, a nivel micro curricular se hace referencia al Plan de Unidad Didáctica (PUD) en el área de estudio, en este caso se destaca la asignatura de Lengua y Literatura en el noveno año de Educación General Básica (EGB). Donde a través de un análisis se puede apreciar que las planificaciones a desarrollarse durante los tres momentos de la clase (introducción, construcción y aplicación) contiene actividades



atractivas y dinámicas tales como; foros, juegos, debates, lluvia de ideas, mesas redondas, entre otras. No obstante, aquellas actividades se quedan en el plano teórico, puesto que no son llevadas a la ejecución.

Con base a todo lo expuesto, se puede encontrar una contradicción entre lo expuesto curricularmente con lo observado en la práctica. Debido a que, durante el periodo de las prácticas preprofesionales realizadas en el noveno año de EGB paralelo “A”, con un total de 25 estudiantes con una edad promedio entre los 13 y 14 años. Cabe mencionar que, todos los alumnos poseían los recursos necesarios para acceder a la plataforma Zoom. Se evidenció una situación problemática relacionada con las categorías antes mencionadas, la cual se describe a continuación:

A través de la observación participante, se apreció que los estudiantes perdían fácilmente la concentración al momento de recibir clases en línea a través de Zoom y por ende disminuye su cooperación dentro de las actividades. Además, al exponer sus ideas no lo realizaban por su propia iniciativa, es decir no se implicaban, e interesaban en los contenidos. Esto sucedía, porque la docente se limitaba a presentar contenidos e información con un mínimo lapso de participación de los estudiantes. Y la sesión sincrónica no contaba con lineamientos ni orientaciones para realizar actividades prácticas destinadas al desarrollo de destrezas. Por lo tanto, se puede deducir que la docente posee un papel protagónico y los estudiantes se reducen al rol de receptor pasivo. Cuya única misión consiste, al final de la clase, en repetir y/o reproducir lo presentado en las diapositivas mediante tareas que posteriormente debían ser subidas a la plataforma virtual de la institución como insumos de evaluación.

Entre las causas que pudieran ocasionar el problema explicado, una de ellas podría ser el limitado conocimiento de parte de la docente sobre estrategias o recursos innovadores dentro de la enseñanza virtual para generar interés en los alumnos. Esto es un problema común, como menciona More (2018) puesto que “el hecho de aprender de la tecnología para nuestros docentes puede ser pesada y a veces su motivación ya no es la de aprender cuándo debe ser todo lo contrario” (p. 12). Por lo tanto, esto supone un desafío de la educación virtual para los docentes, ya que son los encargados de buscar una metodología adecuada para enseñar a sus alumnos y ellos a su vez se interesen en aprender.



Además, como menciona Marchesi (2004) el problema principal de la educación actual, se da debido a la transformación social y tecnológica mientras que el sistema educativo no ha cambiado. En otras palabras, los medios y recursos para mejorar la calidad de la educación han progresado. Sin embargo, la actuación docente y la organización de los centros apenas han sufrido cambios, es por esto que existe una gran barrera para un exitoso proceso de enseñanza en la modalidad en línea.

Otra causa posible, es que no cuentan con el suficiente tiempo para sus clases, debido a que disponen solamente de tres sesiones de clases a la semana y eso no les permite tener una mejor interacción con los estudiantes, esto ocasionó que en la mayoría del tiempo la docente es el que tiene la palabra, lo cual daba como consecuencia un rango mínimo de tiempo para la participación de los educandos durante las tres fases del desarrollo de una clase (anticipación, construcción y consolidación).

Por lo tanto, la problemática se puede resumir en que la enseñanza persigue un proceso monótono, repetitivo y poco constructivista en la modalidad virtual. Por consiguiente, se formuló la siguiente pregunta de investigación:

Pregunta de Investigación

¿Cómo un ambiente virtual de aprendizaje fomenta la participación y motivación en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Dominicana “San Luis Beltrán”?

Objetivos

Objetivo General

Proponer un sistema de actividades en Google Classroom para fomentar la motivación y participación de los estudiantes de 9no año de Educación General Básica en la asignatura de Lengua y Literatura.



Objetivos Específicos

- Diagnosticar la participación y la motivación de los estudiantes de 9no de Educación General Básica en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Fundamentar teóricamente la pertinencia de las plataformas virtuales para el proceso de enseñanza aprendizaje en modalidad en línea.
- Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje en Google Classroom para los estudiantes de 9no año de Educación General Básica.
- Implementar el ambiente de aprendizaje virtual (Google Classroom) en los estudiantes de 9no año de Educación General Básica.
- Valorar los resultados obtenidos al utilizar el ambiente virtual de aprendizaje como recurso educativo para fomentar la participación y la motivación de los estudiantes.

Justificación

Desde el enfoque comunicativo para Lengua y Literatura concebida en el Currículo Nacional del Ecuador (2016), se hace énfasis en “el desarrollo de destrezas más que en el aprendizaje de contenidos conceptuales, ya que los objetivos de enseñanza no es hacer estudiantes expertos en lingüística, sino personas competentes en el uso de la lengua oral y escrita para la comunicación” (p. 184). Por lo tanto, la motivación de los estudiantes en situaciones comunicativas y con metodologías adecuadas, propicia que ellos interioricen las destrezas comunicativas como: hablar, leer, escuchar y escribir.

En este sentido, para potenciar el desarrollo de las destrezas comunicativas, se considera importante el uso de una plataforma educativa virtual, puesto que a través de este recurso tecnológico se pueden facilitar la adquisición de los contenidos por medio de herramientas prácticas y significativas que fortalecen las habilidades lingüísticas, en conjunto con el trabajo cooperativo y colaborativo.

Esta plataforma favorecerá a que los alumnos aumenten su motivación y participación al momento de vivenciar los contenidos de Lengua y Literatura y servirá como apoyo tanto a docentes como a estudiantes al momento de realizar una segunda

revisión de los contenidos estudiados para complementar o enriquecerse sobre una destreza determinada o realizar una revisión rápida en caso que no hayan podido asistir a clases.

Por consiguiente, el proyecto resulta importante, puesto que dentro de los principios metodológicos de la Universidad Nacional de Educación (UNAE) se debe proponer soluciones a situaciones encontradas en el ámbito escolar y desde esta posición, los recursos tecnológicos aplicados a la educación son una forma innovadora como menciona Chiecher (2008) los recursos tecnológicos son necesarios para la mejora educativa en la actualidad. Por lo tanto, la enseñanza apegada con metodología constructivista y recursos tecnológicos propician que los estudiantes se sientan más interesados por participar de esta modalidad de actividades en línea y se estimula al estudiante a estar lo más cercano a la realidad educativa.

Desde esta perspectiva, los ambientes virtuales de aprendizaje ofrecen muchas posibilidades para el desarrollo de habilidades, ya que mediante su uso se puede hacer la utilización de videos, imágenes, texto y actividades lúdicas que tendrán la finalidad de acompañar los contenidos expuestos y permite al docente interactuar con los estudiantes. Es decir, que no se va a limitar el proceso de educación solo a las reuniones virtuales que generalmente constituyen de poco tiempo para una enseñanza integral, ya que se transforma de cierta manera la dinámica de presentar la información para el desarrollo de las destrezas.

Por ende, el estudiante debe estar constantemente motivado virtualmente ya que es el motor de aprendizaje y es el docente quien debe desarrollar aquel interés en ellos por aprender, al establecer una relación alumno-profesor, formando un equipo donde cada quien tiene sus responsabilidades y debe cumplirlas provocando que se potencialice el proceso de aprendizaje. Además, la motivación y participación estudiantil potencia valores como la satisfacción por un trabajo bien realizado, autonomía y superación personal, etc. Por lo tanto, la educación no debe limitarse solamente en la transmisión de conocimientos, sino en la capacidad de transmitir actitudes positivas hacia la actividad escolar desde una plataforma virtual de enseñanza.

CAPÍTULO II

Marco Teórico

A continuación, se presenta el marco teórico en donde se resalta la importancia de los fundamentos teóricos que lo conforman y la asignatura en la que se desarrolla esta investigación. Por ello, se encuentra constituido por tres apartados; en primer lugar, los antecedentes en referencia a investigaciones previas sobre el objeto de estudio. Seguidamente, las bases legales en relación a la normativa educativa del Ecuador. Por último, las bases conceptuales sobre las categorías principales de la investigación.

Previo a la explicación y conceptualización de los diferentes referentes teóricos, se realiza una breve reflexión. En este contexto de estudio, uno de los grandes obstáculos encontrados es la desmotivación, la cual se ve reflejada con una baja participación de los alumnos en las diferentes actividades escolares. Ante este problema, los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) surgen como una posible solución. Sus características ayudan a que los estudiantes tengan un rol más activo, puesto que, ellos desarrollarán actividades lúdicas, interactivas y competitivas que generen en ellos la motivación necesaria para participar en ellas. El área didáctica en la que se encuentra plasmada esta investigación es la asignatura de Lengua y Literatura, por su importancia en el desarrollo de habilidades de lectura y destrezas de comunicación, ya que son necesarias para la ejecución positiva de otras asignaturas dentro de su desarrollo estudiantil.

Dentro de este orden de ideas, debe señalarse a los Estándares de Calidad Educativa donde plantea que “para lograr una verdadera educación de calidad, se debe tomar en cuenta no solo aspectos tradicionalmente académicos, sino considerar la formación ética, el buen uso de las TIC y el desarrollo de la autonomía intelectual en los educandos” (Ministerio de Educación, 2012, p. 5).

Antecedentes de la Investigación

Se toma como referentes a tres investigaciones que tienen relación con el proyecto, ya que en sus estipulaciones conciben la efectividad de utilizar recursos tecnológicos para el proceso de enseñanza aprendizaje en cualquier área del



conocimiento. Estas investigaciones se presentan a nivel internacional, nacional y local. Las cuales se detallan a continuación:

Nivel Internacional

Benavides (2015) en su tesis doctoral “Los estilos de aprendizaje y el trabajo colaborativo en los ambientes virtuales” con el objetivo de mejorar el rendimiento académico dentro de la virtualidad en la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNAD). Concluye que, en la actualidad, la tecnológica hace posible una gran variedad de entornos educativos, ya sean comunicativos o participativos. En los cuales, el desarrollo de competencias y habilidades son primordiales, puesto que ocupan una mayor demanda de la didáctica docente, con el fin de potenciar los aprendizajes y alcanzar los estándares de calidad deseados.

A partir del análisis de esta tesis, se infiere que el campo docente debe hacer énfasis en actividades cooperativas y la utilización de las TIC. Además, centrarse en el desarrollo del estudiante y proponer diferentes maneras de poder realizarlo, a través de metodologías activas de enseñanza. Las actividades que se desarrollen, deben atender a la diversidad de los estilos de aprendizaje; desestimando las limitaciones de recursos y de conectividad. Por lo que, en la virtualidad se debe buscar una forma donde todos los participantes puedan contribuir en los trabajos grupales. De igual manera, un espacio donde las interacciones sean pertinentes para el desarrollo de las clases.

La importancia que tiene integrar actividades cooperativas en un ambiente de aprendizaje se considera fundamental. Es por ello que la presente investigación está dirigida a plantear actividades atractivas dentro de la plataforma de Google Classroom, de tal forma que los estudiantes trabajen tanto de forma individual como cooperativa con el propósito de fortalecer la participación, las interrelaciones y la comunicación eficiente, a través de la utilización de recursos tecnológicos.

Nivel Nacional

Jiménez (2019) en su tesis denominada “Google Classroom” en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Química Analítica de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales, durante el período 2019. Determinó como objetivo, establecer la factibilidad del uso de Google Classroom dentro de las clases. Por



lo cual, dentro de sus conclusiones, predique que fortaleció el proceso educativo, ya que despertó el interés de los 164 alumnos, el cual se evidenció en las evaluaciones realizadas. También, se aprecia el enriquecimiento del conocimiento, debido a que la plataforma permitió flexibilizar los contenidos y la forma de participar, al dejar a un lado el carácter lineal y con esto obtener una mejor interacción entre los miembros involucrados.

A partir de lo analizado, se concuerda que la investigación guarda un estrecho vínculo con este trabajo, especialmente porque a través del uso de los recursos tecnológicos y el uso de la plataforma Google Classroom, se pretende incentivar a los estudiantes a ser entes activos proceso de aprendizaje. De tal forma que aprendan y despierten su interés para aprovechar los beneficios que ofrecen los medios tecnológicos en la educación.

Nivel Local

Zamora (2013) en su tesis “Tecnologías de la Información y la Comunicación” de la Web 2.0 para la enseñanza-aprendizaje de la Literatura, concluye que la constante renovación de los recursos educativos, supone la necesidad de implementar las TIC en las aulas de clases. A partir de esto, los docentes tendrán la necesidad de actualizarse y adaptarse al funcionamiento de la tecnología y a sus variadas estrategias educativas. En este caso, en relación con la asignatura trabajada, los medios tecnológicos que se pueden utilizar son muy variados, por lo que el docente necesita buscar e implementar recursos que tengan las características adecuadas, con el fin de que el alumnado participe de forma activa dentro y fuera del aula.

La disponibilidad de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje son muy extensas. Por lo tanto, la utilización adecuada de estas, ayudará al docente a tomar el papel de mediador y guía, al buscar la mejor alternativa de acuerdo a las necesidades de sus estudiantes y a las características de su aula. En contraste con lo analizado, en este trabajo se seleccionaron algunos recursos innovadores, que promueven la motivación necesaria en los alumnos para participar en las actividades. Dentro de ella, se encuentra los recursos lúdicos e interactivos que favorecen a la transmisión de los contenidos de manera dinámica y entretenida, con la finalidad de mantener la concentración de los educandos durante las sesiones sincrónicas.



Los aportes de estas investigaciones son notorios, ya que todas siguen un hilo conductor que reflejan el variado uso de las plataformas virtuales dentro de la educación, así como también las potencialidades que brindan si se combina con una buena gestión docente. Así mismo, los estudios mencionados, apoyan al estudio, puesto que, en sus resultados se comprueban notablemente la importancia de incluir las TIC en el proceso de enseñanza. Además, los investigadores la recomiendan, al manifestar que los recursos tecnológicos sirven como herramientas que fortalecen los conocimientos y la motivación de los alumnos. Por lo tanto, mediante estos antecedentes teóricos se tiene una guía y una línea de investigación enfocada a cumplir los objetivos establecidos anteriormente.

Bases Legales

En este apartado se hace mención al marco legal educativo del Ecuador en relación a: El Currículo Priorizado, el Acuerdo Ministerial 0020, Currículo Nacional en la asignatura de Lengua y Literatura y el Enfoque Comunicativo como principales normativas de referencia según las categorías de la investigación.

Currículo Priorizado (fase 1) “Juntos Aprendemos en Casa”

Según el Currículo Priorizado “los aprendizajes imprescindibles pueden ser desarrollados a través de metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos, Problemas y Preguntas que promueven la capacidad creativa, la imaginación, la resolución de problemas” (Ministerio de Educación, 2020, p. 2). Tomando en consideración otros aspectos importantes como las problemáticas, intereses y necesidades de los alumnos, se puede inferir que el currículo priorizado promueve el trabajo cooperativo, toma de decisiones, análisis, pensamiento crítico, formación en valores, participación de los miembros de las familias en el proceso de enseñanza aprendizaje y lo primordial el manejo de las tecnologías.

Acuerdo Ministerial 0020

Según el Acuerdo Ministerial 00200 emitido el 16 de marzo del 2020, en su artículo 347 numeral 8 de la Constitución de la República del Ecuador prescribe que “será responsabilidad del Estado (...) Incorporar las Tecnologías de la Información y Comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las

actividades productivas o sociales” (Ministerio de Educación, 2020, p. 1). Por tal motivo, el Ministerio de Educación estableció alianzas con universidades particulares, con el fin de ejecutar cursos de formación en línea para que los docentes puedan adquirir conocimientos necesarios sobre estrategias y recursos virtuales, para asistir a los estudiantes y poder brindar una educación de la más alta calidad.

Para garantizar que todos los funcionarios públicos que cumplen labores pedagógicas están cumpliendo correctamente su trabajo, deberán reportar sus actividades en el aplicativo de teletrabajo. Por lo tanto, la información presentada deberá ser verificable y verdadera, por lo cual deberán archivar todas sus actividades realizadas durante el teletrabajo como; archivos digitales, documentos físicos, etc. los cuáles serán solicitados cuanto la autoridad competente de educación lo amerite y en caso de proporcionar información errónea, se sujetarán a sanciones establecidas por el artículo del Código Orgánico Integral Penal (COIP).

En el caso de los estudiantes, deberán recibir indicaciones sobre las actividades que tienen que desarrollar mediante las vías digitales (Hotmail, Gmail, WhatsApp) y los padres serán los encargados de hacer que sus hijos cumplan con cada una de las tareas propuestas. Los trabajos tendrán que ser enviados a la docente a cargo semanalmente por medio de las vías digitales antes mencionadas y para el fin de curso tendrá que entregar un portafolio físico con todas las actividades realizadas durante la pandemia del COVID que posteriormente será evaluada.

Tanto los docentes como el Estado deben garantizar una educación de calidad y en este caso particular de la pandemia, hacer uso de la tecnología como recurso virtual para llegar a los estudiantes, motivarlos y hacerlos partícipes de su propio aprendizaje. Además, el uso de recursos virtuales potencia el desarrollo profesional docente ya que los orienta a ser más innovadores en su práctica educativa y estar actualizados en las nuevas tendencias de las TIC.

Currículo de Lengua y Literatura

El Currículo Nacional del Ecuador (2016) dentro de los lineamientos de la Lengua y Literatura menciona que la utilización de recursos audiovisuales y las TIC, alientan la producción oral en los educandos, ya que ayuda a motivarlos e interiorizar



su uso con ayuda de estrategias pedagógicas que se obtienen cuando se incluyen este tipo de recursos.

En ese sentido, el área de Lengua y Literatura promueve que los alumnos desarrollen de forma natural las habilidades comunicativas y lingüísticas, que les permitan hacer un correcto uso de la lengua. De esta forma, las destrezas que se le inculca al estudiante con la ayuda del docente, les ayudará a usar, explorar e interiorizar procesos lingüísticos y por ende ser personas competentes de la cultura oral y escrita.

Las destrezas escritas en el currículo, requieren que los docentes investiguen sobre metodologías para la enseñanza de la lengua oral y escrita para que los estudiantes interioricen de forma integral aquellas destrezas. Por lo cual, el proceso educativo de enseñanza aprendizaje deberá estar guiado por documentos o las investigaciones realizadas para desarrollar la capacidad de relacionar las diferentes habilidades que tenga los alumnos de forma intuitiva o natural en situaciones comunicativas.

Enfoque Comunicativo

El Enfoque Comunicativo concebido en el Currículo Nacional del Ecuador alude que “aprender una lengua consiste en aprender a comunicarse con ella; por lo tanto, su objetivo es contribuir a que los estudiantes lleguen a dominar paulatinamente las destrezas de hablar y escuchar” (Ministerio de Educación, 2016, p.299). Para lograr estas destrezas es fundamental crear interacciones cooperativas en el contexto áulico, mediante diálogos, discusiones, debates enmarcada en relación de respeto y diversidad con la ayuda del docente, ya que aquel que proporciona los medios necesarios para lograr un aprendizaje significativo.

Desde de la misma visión, el objetivo fundamental del enfoque comunicativo es “conseguir que los estudiantes se comuniquen con la lengua y que practiquen los códigos orales mediante ejercicios reales o verosímiles de comunicación, teniendo en cuenta sus necesidades lingüísticas, intereses o motivaciones” (Ministerio de Educación, 2016, p.188). Dando a entender que este método se adapta constantemente de acuerdo a las necesidades que el estudiante desee desarrollar (comprensión y



expresión oral y escrita). De esta forma, los alumnos serán protagonistas de su aprendizaje mediante estrategias de comunicación innovadoras creando un clima de aprendizaje que posibilita la motivación y comunicación entre los actores de la educación.

Bases conceptuales

En este apartado se presenta las bases conceptuales, en relación a las categorías claves del estudio, tales como: la motivación y participación estudiantil, enseñanza y aprendizaje virtual, ambientes virtuales de aprendizaje y dentro de ella las principales funciones, características, ventajas y desventajas. Así mismo, se hará mención y caracterización de plataforma virtual que se ha elegido como herramienta fundamental en la enseñanza de Lengua y Literatura como es Google Classroom.

La Motivación Estudiantil

La palabra motivar según Feldman (citado en Urcola, 2008) menciona que “proviene del latín “movere” que significa moverse hacia un lado determinado” (p. 11). Por lo tanto, la motivación son los factores que dirigen el comportamiento de las personas y en este caso estos factores serían los recursos y herramientas utilizados para el proceso de enseñanza por parte del docente, dando a entender que desde el campo educativo los estudiantes son motivados por algún impulso que puede ser originado por diferentes necesidades. Desde esta visión, la motivación es un estado interno que lo lleva a obtener un incentivo a través de una acción por medio del esfuerzo y voluntad que los alumnos presentan y se caracteriza por activar la conducta.

De esta manera, la importancia de la motivación estudiantil dentro del aula es esencial. Según Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez es considerada como “aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover y en este sentido, es el motor de la conducta humana, refiriéndose al interés por una actividad” (2009, p.24). Por lo cual, se considera un mecanismo que induce a la persona a realizar una acción y se deduce desde esa posición que, el estudiante obtendrá un mejor rendimiento a nivel escolar si es correctamente incentivado por el docente.



Desde esta perspectiva motivacional, se hace referencia a dos tipos de motivación en la educación; la intrínseca que como bien menciona Harter (1981) es cuando un sujeto tiende a buscar la novedad y los desafíos, actuando en base a una actividad que le resulta disfrutable y de su propio interés, evaluando en forma positiva su competencia. De igual manera, la motivación extrínseca, que para investigadores como Deci y Ryan (2000) son aquellos sujetos que son orientados por factores externos, tendiendo a concentrarse más en los juicios positivos de los demás mientras desarrollan actividades, que en el proceso de aprender en sí mismo.

Tomando aquella postura como punto de relación, es primordial hacer mención a la motivación desde un enfoque cognoscitivo, el cual considera que “los estudiantes son activos, curiosos y que buscan de continua información para resolver problemas. En donde se supone que ellos se esfuerzan por disfrutar del trabajo y porque quieren entender lo que están realizando” (Woolfolk, 1999, p. 376). Esto recae en la motivación intrínseca, por lo tanto, cabe señalar a partir de esta postura que los alumnos están motivados internamente y que solo falta ese impulso que los empuje a realizar las actividades de forma natural y este tiene que ser el docente a través de herramientas y estrategias constructivistas.

Como se aprecia, la motivación influye de forma positiva en la educación de los estudiantes y esta se evidencia a través de la participación activa de los mismos. Por lo tanto, es necesario definirla a través de investigadores que consideran importante este aspecto dentro de la educación y que se describe a continuación.

Participación Estudiantil

Se parte del concepto de participación que ofrece Ferreiro, al afirmar que “participar forma parte de un proceso en el que uno se emplea con el fin de contribuir a que se tenga un resultado positivo” (2005, p. 2). Por lo tanto, dentro del aspecto educativo es de gran importancia lograr la participación del estudiante por parte del docente, ya que despierta la atención y el interés por realizar las actividades propuestas, y al mismo tiempo disfruta de ellas aprendiendo.

Como menciona Ross (2009), las participaciones de los estudiantes en las actividades de las clases, influyen en los resultados escolares y estos a su vez aumentan



su confianza, su autoestima y su identificación con el centro. Por lo tanto, “para lograr una participación estudiantil genuina, es necesario reformar las prácticas docentes, modificando la estructura, la organización y el rol de los alumnos en las escuelas, democratizando sus actividades al asumir un papel activo en su propio proceso educativo” (Pérez y Ochoa, 2017, p. 181). Para alcanzar esto, se puede proponer el uso de herramientas alternativa que promuevan actividades estimulantes para los estudiantes, animándolos a ser entes dinámicos durante la asimilación de los conocimientos.

A partir de lo desarrollado en la motivación y participación estudiantil, se plantea un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) como método opcional a una práctica tradicional y poco funcional para potenciar aquellos factores. Por lo tanto, un AVA correctamente aplicado, ayudará al estudiante a participar de una forma activa, ya que en esta herramienta se podrán añadir actividades recreativas, contenidos multimedia y actividades de reflexión etc. Sin embargo, se tiene que tener en cuenta que en este caso la formación es en línea y, por lo tanto, el docente tiene que tener la capacidad de hacer que sus estudiantes se involucren en sus actividades activamente para lograr un desarrollo íntegro de sus destrezas.

Enseñanza y Aprendizaje Virtual

La educación virtual es una de las formas de enseñanza que más está creciendo en la actualidad, ya que presenta ventajas tanto para los docentes como para los alumnos. Apoyando esta idea, Vera (2004) considera que es sustancial hacer que los estudiantes perciban ese ambiente de aprendizaje como como una herramienta que les proporciona conocimientos, recursos dinámicos y accesibles que le ayuden en su propio aprendizaje. Desde este punto de vista, una plataforma virtual permite al estudiante avanzar según sus intereses y le proporciona información sobre aciertos o errores de sus acciones a la vez que le facilita reforzar sus conocimientos.

Este tipo de enseñanza se apoya de la tecnología, el Internet y todas las plataformas educativas virtuales existentes para transmitir información, con el fin que el alumno integre e interiorice los contenidos abordados. Según Salinas (2004) los centros educativos deben ser flexibles al momento de incorporar las TIC en la formación educativa de los docentes. Por su parte, Barriga (citado en Perdomo y



Perdomo, 2012) señala que existen nuevas demandas dirigidas al profesorado donde se exige que ellos sean los encargados de la instrucción tecnológica de los alumnos. Por lo cual, se enfatizó en los ambientes de aprendizajes virtuales como recurso tecnológico ya que contiene una serie de funciones, características, ventajas y desventajas que podrían aportar positivamente en el aprendizaje del educando, dentro de la asignatura de Lengua y Literatura.

Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA)

Para definir los AVA es importante dejar en claro que, esta surge a partir de la educación a distancia basada en la utilización de las TIC ante las posibilidades que brinda el Internet para su uso, interacción, intercambio y almacenamiento de la información aplicada a un proceso formativo de las personas. Para Gallego (2009) los AVA se definen como un ambiente de formación en un entorno web donde la barrera de espacio-tiempo no existe, dado que los actores educativos como los estudiantes y los docentes pueden estar en diferentes sitios e interactuar al momento, gracias a la comunicación asincrónica y sincrónica que les permiten utilizar diferentes herramientas digitales. La función que desempeñan estos en la educación, es “ayudar a sintetizar, sensibilizar, despertar el interés en los educandos y reforzar los puntos clave. Además, ayudan a ilustrar objetivamente la información haciendo que la explicación de un tema sea dinámico, agradable, facilitando la comunicación grupal” (Chancusig et al, 2017, p. 121).

Se debe mencionar que su uso es positivo, sin embargo, dependerá del compromiso y la dedicación del docente para crear el contenido de la asignatura y como menciona Chuva (2014) estas plataformas educativas proporcionan funciones concretas que se describen en el siguiente cuadro:

Tabla 1

Función de los ambientes virtuales de aprendizaje

FUNCIÓN	DESCRIPCIÓN



Informativa	La gran parte de estos softwares por medio de sus diferentes actividades presentan información que faciliten acciones estructuradas a los estudiantes.
Instructiva	Todas las plataformas virtuales promueven y regulan el aprendizaje de los alumnos a través de diversas acciones realizadas de manera explícita o implícita. Generalmente los estudiantes se sienten atraídos por la utilización de una plataforma virtual, ya que suelen mantenerlos atentos y focalizados hacia los aspectos más importantes de los contenidos
Motivadora	
Evaluadora	Su interactividad, permite visualizar inmediatamente las actividades realizadas por los estudiantes, lo cual permite evaluar los trabajos de manera sistemática.
Participativa	Mediante las orientaciones del docente, los estudiantes podrán participar activamente en las actividades propuestas por el mismo.
Lúdica	Permite realizar actividades educativas que usualmente posee connotaciones en forma de juego atractivas para los alumnos.

Nota: La tabla representa las diversas funciones que cumplen las plataformas virtuales dentro del PEA, en la modalidad en línea. Recuperado de Chuva.

Características de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Dentro de las múltiples características que se puede encontrar dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje, para Boneu (Como se citó en Belloch, 2012) existen 3 que son de suma importancia y son los siguientes:

En primera instancia, la **escalabilidad** orientada a la función de número de usuarios que puede albergar y ejecutarse correctamente sin importar el límite. En segundo lugar, la **interactividad** destinada a promover que los usuarios tengan la conciencia que ellos son los protagonistas de su aprendizaje. Por último, la **flexibilidad** permite que



el sistema sea adaptable y establecer un vínculo con el centro educativo y los contenidos de organización.

La connotación que tiene un AVA está enfocado en la enseñanza de un contenido que en particular es relevante, puesto que el docente/profesor tiene el control, diseño y manejo de la información, así como de las actividades que los educandos deben realizar. Desde esta postura, un ambiente virtual de aprendizaje especialmente elaborado para desarrollar destrezas en el área de Lengua y Literatura potenciará hábitos de lectura y escritura en situaciones comunicativas, así como la participación activa en actividades sincrónicas o asincrónicas que se hayan planificado con el docente a cargo.

Ventajas y Desventajas de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Cuando se introduce una herramienta digital en un aula de clases adaptada a una metodología preestablecida, se debe estar conscientes de las ventajas que ofrece dicho elemento. Además, los ambientes de aprendizaje virtuales tienen beneficios como “el contenido es flexible y no se restringe a 4 paredes, acceso a los contenidos desde cualquier lugar con conexión a Internet, combina recursos para el proceso de enseñanza aprendizaje y aumenta la motivación y participación estudiantil” (Segura y Gallardo, 2013, p. 266).

Aunque las ventajas que proporciona dicho ambiente de aprendizaje son importantes y relevantes, no se debe olvidar que uso de la misma trae consigo una serie de desventajas que el docente debe estar consciente y tenga la capacidad de controlarlo, por lo cual siguiendo con la lógica de los autores anteriormente mencionados se encontraron las siguientes:

Los **distractores**, pueden surgir si la tarea no está bien estructurada, lo cual puede causar una sobresaturación en la información y afectar al rendimiento de dicha herramienta. Como segundo, las **fallas técnicas**, que traen consigo problemas técnicos como: funcionamiento errático, falta de conectividad o falta de energía eléctrica. Así mismo, considerar el **tiempo** necesario para preparar una clase en esta plataforma. Por último, la **capacitación**, debido a que se necesita de una constante formación propia para buscar los recursos necesarios.



Aun viendo que son desventajas importantes, las ventajas que ofrecen son superiores, por lo que su uso es recomendable en el campo docente. En cuanto a la base pedagógica existen otros tipos de retos como su implementación en la práctica educativa y evaluar/valorar si su uso realmente está afectando al aprendizaje de los estudiantes y de qué forma lo hace. Ante lo mencionado, se consideró una plataforma que ofrece este tipo de servicios en Google como es Classroom.

Google Classroom

Google Classroom es una plataforma virtual gratuita utilizada por los docentes y se basa en el intercambio de textos, documentos, presentaciones y actividades entre los actores educativos. Según Mohammad “los estudiantes perciben que Classroom facilita el envío de tareas propuestas por el docente y hace más amigable la presentación de lecturas, propiciando el aprendizaje activo del estudiante” (2016, p. 12). Entre las ventajas sobresalientes de la plataforma es la facilidad de utilizar la plataforma, facilidad de utilizar programas previamente diseñados y gran fluidez al momento de desplazarse por los comentarios, contenidos y sus diferentes herramientas:

Entre las características sobresalientes de esta herramienta según Pachacama (2019) se encuentra:

En primera instancia, el **enfoque académico** está centrado en el accionar docente, donde su función consiste en crear una determinada clase y posteriormente agregar a cada uno de los educandos mediante un código asignado. Ligado a ello, se encuentra **la agilidad** caracterizada por brindar al educador facilidad en el desarrollo de sus labores (crear actividades, asignar tareas, calificar deberes, etc.) desde la apertura de la plataforma. De esta manera, otro principal aporte tanto para el docente como estudiantes es **la comunicación**, puesto que favorece a la constante interacción, por ejemplo, a través de debates o foros. Además, los alumnos tienen posibilidad de compartir información con sus compañeros. Por último, otorga calidad en **la organización** al ordenar en carpetas de forma estructurada todas las actividades, tareas o materiales de una clase.

Con base en las opciones que ofrece el ambiente virtual de aprendizaje Google Classroom, se puede deducir que es un recurso que puede ayudar al proceso de



enseñanza aprendizaje de la sociedad actual. Además, promueve el desarrollo de habilidades y destrezas para alcanzar los objetivos propuestos por el docente y se toma en consideración el objeto de estudio como la motivación y participación de los educandos. De la misma forma, esta plataforma permite transformar el rol del educando como ente principal en la construcción de su propio aprendizaje, ya que sus características contribuyen a la creación de actividades interactivas y la utilización de diversos recursos tecnológicos que facilitan la adquisición del conocimiento.

CAPÍTULO III

Marco Metodológico

En este apartado se hace mención a la metodología de investigación empleada para el desarrollo del proyecto. Por lo cual, se enfatiza en varios elementos tales como: el paradigma, la forma de investigación, el enfoque y las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Paradigma Sociocrítico

Este trabajo se desarrolló a partir del paradigma sociocrítico. Según González concibe a la investigación “no como una descripción e interpretación, sino en su carácter emancipatorio y transformador” (2003, p. 133). Además, el autor afirma que “las personas son creadoras de su propia realidad, en la que participan a través de su pensamiento, experiencia, intuición” (González, 2003, p. 133) es decir, constituyen el resultado del significado colectivo o individual. Apoyando a esta idea, Maldonado (2018) menciona que el paradigma sociocrítico “se fundamenta en la transformación social de las comunidades contribuyendo al mejoramiento de la calidad de vida de los habitantes” (p. 21). Por lo cual, esta idea pretende la transformación de la sociedad tratando de dar respuesta a contradicciones surgidas bajo la óptica de la autorreflexión de sus integrantes. Además, es un paradigma que fusiona la teoría y la práctica (praxis), haciéndola más atractiva para el investigador ya que puede inmiscuirse en el problema encontrado y brindar posibles soluciones. En este caso, se desarrolló un ambiente virtual de aprendizaje para estimular la participación promoviendo un mejor aprendizaje.

Siguiendo con la lógica de González (2003) en este paradigma se hace énfasis en tres formas básicas de investigación, las cuales son: “la investigación participativa, la



investigación colaborativa y la investigación acción. Aquellas formas de investigación promueven una visión activa del sujeto estudiado” (p. 133). De esta manera, la participación se convierte en un elemento primordial al contribuir a la transformación de una situación o realidad determinada a través de procesos de indagación.

Investigación Acción Participativa

De acuerdo con Sirvent y Rigal (2012) la Investigación y Acción Participativa prioriza la participación activa de los involucrados en el proceso de investigación de una realidad. Por tal razón esta investigación es de tipo acción participativa, puesto que no solo se busca implementar este método (investigación) sino que, mediante la intervención(acción) en este caso del docente practicante dentro de las acciones (participación) que se tomen durante la investigación, se pretende transformar el estudio conforme este avanza, para crear al final que el sujeto de estudio participe según cómo interviene el practicante en la investigación.

Desde esta perspectiva, se implementó un ambiente virtual de aprendizaje utilizando la plataforma Google Classroom como una herramienta tecnológica que potencie la participación y motivación de los estudiantes en distintas sesiones sincrónicas en la asignatura de Lengua y Literatura, en las cuales el docente practicante hizo uso de distintos recursos virtuales en cada sesión con el fin de lograr una mayor motivación y participación de los estudiantes en la clase, sin embargo era el practicante quien se encargaba de guiar este proceso de la utilización de los recursos para minimizar el tiempo de la actividad y su correcto funcionamiento, por lo que los estudiantes eran los partícipes centrales de este proceso de participación dentro de la clase.

Enfoque Cualitativo

Esta investigación se desarrolló a partir del enfoque cualitativo, según Blasco y Pérez afirman que “la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas” (2007, p. 45). Además, investigadores como Hernández, Fernández y Baptista (2004) mencionan que las investigaciones cualitativas son dirigidas por temas importantes, sobre los que se pueden desarrollar hipótesis y



preguntas antes, durante o después de la recolección del análisis correspondiente. En otras palabras, este enfoque se centra en la descripción del estudio, más no en su cuantificación.

De esta manera, la investigación es cualitativa porque interpreta la realidad mediante factores cualificables. Por ello, a través de la creación de un ambiente virtual de aprendizaje se busca observar y explicar el comportamiento de los estudiantes como la motivación y participación dentro del proceso de formación en línea durante la enseñanza de las destrezas de Lengua y Literatura.

Medir la motivación es muy complicado, por ello, en esta investigación se ha privilegiado el análisis de la participación que es fácilmente medible. Por supuesto se sabe que muchos estudiantes eligen participar de manera tímida, aunque estén motivados por su naturaleza introvertida.

Técnicas de recolección de datos

Desde la visión de autores como Hernández, Fernández y Baptista (2004), el enfoque cualitativo involucra métodos de recolección de datos utilizando técnicas que no pretenden asociar ni medir numéricamente. Entre los métodos se puede mencionar: la observación no estructurada, entrevista abierta, revisión de documentos, análisis semántico e interacción con grupos o comunidades etc. Desde esta perspectiva, se utiliza las técnicas de observación participante y entrevista como principales herramientas para la recolección de datos.

Observación Participante

La observación participante es una técnica de recolección de datos cuyo principal propósito desde la perspectiva cualitativa es “comprender el comportamiento y las experiencias de las personas como ocurren en su medio natural” (Monje, 2011, p. 153). De esta manera, esta técnica se utilizó en el diagnóstico del problema y sirvió para recolectar características puntuales sobre el accionar del docente y estudiante en las clases en línea.

A nivel práctico, la observación participante se realizó durante las 9 semanas de prácticas, en sesiones de 160 minutos semanales de clases en la plataforma Zoom en la



asignatura de Lengua y Literatura, lo cual sirvió directamente para observar las unidades de análisis de la investigación, como son los recursos educativos virtuales utilizados por el docente, la participación y motivación de los alumnos.

Entrevista

Como menciona Díaz, Torruco, Martínez y Varela (2013) una entrevista resulta ser una técnica de gran ayuda para la recolección de datos, esta es propicia para una investigación cualitativa. Por lo cual, se definiría como un proceso de diálogo entre dos partes, el emisor que realiza la introducción para los tópicos y el receptor el cual mediante el diálogo aporta información detallada y precisa sobre un tema en específico. Se puede argumentar que la entrevista realizada fue de tipo no estructurada, ya que tuvo un formato de preguntas abiertas con la finalidad de recolectar información entorno a la docente y su accionar en el ámbito virtual con relación al proceso de enseñanza aprendizaje que se viene dando en esta nueva modalidad en línea. Ver (anexo 1)

Instrumentos de Recolección de Datos

Para realizar un acercamiento directo al problema, los investigadores utilizaron algunos instrumentos de recolección de datos que ayudarán a extraer información necesaria para definir las categorías de investigación y justificar la validez de la investigación. Entre estos instrumentos utilizados se tiene los diarios de campo, guía de observación y encuesta, las cuales serán definidas y caracterizadas a continuación.

Diarios de Campo

Martínez (2007) menciona que el diario de campo es un instrumento de recolección de información de manera cotidiana, ya que permite categorizar las prácticas investigativas para analizarlas y a través de esto encontrar posibles soluciones al fenómeno. Este enfoque es muy acertado dentro de la investigación, puesto que, desde esta perspectiva se procedió a tomar apuntes u observaciones durante las 8 semanas de prácticas, el cual ayudó a determinar la problemática y otros aportes que contribuyeron al trabajo de investigación. Las categorías de investigación se fueron desarrollando conforme avanzó la investigación, por lo cual, se enfocó en tomar



apuntes de lo más relevante (participación y actuar de los alumnos, interés, motivación, estrategias de participación de la docente, recursos utilizados). Conforme avanzó la investigación y se realizaron los análisis, emergieron las categorías de análisis, es decir, acciones importantes que acontecieron en el aula. Esto permitió enriquecer el vínculo entre teoría y práctica, por ello, en un primer momento se empleó el diario de campo en su formato libre y posteriormente se utilizó una guía de observación.

Guía de observación

De igual importancia, esta técnica de investigación denominada guía de observación, para Tamayo es “un formato en el cual se pueden recolectar los datos de forma sistemática, se puede registrar en forma uniforme, su utilidad consiste en ofrecer una revisión objetiva de los hechos, agrupa los datos y responde a elementos del problema” (2012, p. 172). Esta guía sirvió para continuar analizando ciertos aspectos con relación al objeto de estudio, es decir, la motivación y participación de los alumnos en la clase. Esta guía se aplicó una vez por semana y brindó información relevante sobre la forma de trabajo del docente y la actitud de los estudiantes ante la metodología utilizada en el proceso de enseñanza aprendizaje (Ver anexo 2).

Encuesta

La encuesta es un instrumento que sirve para recabar datos y según la concepción de autores es “ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz” (Casas, Repullo y Donado, 2003, p. 1). Este instrumento de recolección de datos fue aplicado en dos momentos, una antes de implementar la propuesta y la otra después de haberla puesta en práctica. La misma fue dirigida a los estudiantes de 9no año de EGB, con el objetivo de conocer se apreciación con respecto al uso de las plataformas virtuales como un recurso de apoyo (Ver Anexos 3-4)

Fases del Proyecto Investigativo

Durante el transcurso del proyecto investigativo se desarrollaron las siguientes fases:

- **Organización de las PPP:** En esta primera fase, se adentró en el contexto educativo virtual. Donde se desarrolló actividades de experimentar, ayudar y acompañar a la docente, en cualquier actividad



propuesta modalidad en línea. Además de observar y evidenciar cómo se desarrollan las clases de la docente para verificar si se cumplen o no los objetivos de clases o si los estudiantes asimilan lo visto en las clases y de qué manera lo hacen.

- **Detección del problema:** A partir de las observaciones realizadas durante la práctica, se detectó un problema importante relacionado con la motivación y participación de los educandos al momento de recibir las clases mediante la aplicación zoom.
- **Fundamentación:** En esta fase, se realiza una revisión teórica con diferentes autores que han realizado investigaciones previas sobre el problema tratado, con el fin de que el proyecto tenga bases teóricas confiables.
- **Análisis de los resultados:** Aquí se analizó las herramientas de recolección de datos tales como: la observación participante, diarios de campo y entrevista abierta al docente. Por consiguiente, se procedió a realizar una triangulación entre las herramientas de recolección de datos con sus respectivas unidades de análisis y teoría analizada.
- **Diseño y ejecución de la propuesta:** En esta fase, a partir de la detección del problema, se elaboró una propuesta de clases en donde se evidencie la utilización de la plataforma de aprendizaje virtual (Google Classroom) modalidad en línea en la asignatura de Lengua y Literatura para potenciar la motivación y participación de los educandos.
- **Valoración de la propuesta:** Para poder valorar esta propuesta, se realizó una encuesta al inicio y al final de la investigación, sobre la utilización de la herramienta digital a los estudiantes para corroborar su eficacia, una triangulación de datos y una rúbrica para calificar la plataforma virtual como herramienta útil para la educación virtual.

Población

Según López (2004) la población es “el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación” (p.2). De esta manera, la población de este estudio está constituida por los estudiantes de 9no años de EGB de la Unidad



Educativa Particular Dominicana “San Luis Beltrán” con un total de 25 estudiantes, con una edad promedio entre los 13 a 14 años y docente profesional de la asignatura de Lengua y Literatura.

CAPÍTULO IV

Análisis de los Resultados

En el siguiente apartado se hace mención a los resultados del diagnóstico alcanzado, a través de la triangulación de datos. Esta técnica de análisis es referida como “el uso de varios métodos (tanto cuantitativos como cualitativos), de fuentes de datos, de la observación de los investigadores y de los ambientes en el estudio de un fenómeno” (Benavides y Gómez, 2005, p.119). Bajo esta visión, se utilizó la perspectiva cualitativa para analizar los datos del diagnóstico en relación a la motivación y la participación estudiantil y posteriormente la valoración de la propuesta.

Por lo cual, a continuación, se mostrará una representación gráfica resumida de la triangulación con las unidades de análisis anteriormente mencionadas. Para mayor información y caracterización de la triangulación, dirigirse al (anexo 5).

Figura 1

Triangulación de datos sobre el accionar docente, proveniente de los diarios de campo, observación participante y entrevista



Descripción de lo observado: La docente no hace uso de ningún recurso tecnológico innovador para impartir los contenidos de Lengua y Literatura, lo que provoca una baja motivación y participación en los educandos.

Lo que dice la teoría:

Feldman (citado en Urcola, 2008) menciona que la motivación son los factores que dirigen el comportamiento de los estudiantes. Por otro lado, la participación según Ferreiro (2005) es tomar parte activa de un determinado proceso y contribuir a que se obtenga un resultado positivo.

**Accionar
Docente:
Motivación y
Participación**

Interpretación:

La docente centró sus sesiones en impartir solamente el contenido, dejando de lado aspectos importantes como la motivación y participación estudiantil. Además del uso de recursos y herramientas tecnológicas que enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje virtual.

Nota. Esta figura representa la triangulación de datos, de acuerdo a lo observado y analizado al accionar docente de aula. Elaboración propia.

Luego de triangular lo observado en el diario de campo, se concluye que la motivación y participación de los alumnos durante las sesiones sincrónicas fue baja. Es decir, que contradice lo estipulado en la teoría, ya que no existió una estimulación o incitación por parte del docente para lograr que los estudiantes se adentren e interesen en las actividades planteadas. Esto se debió, a los pocos recursos y herramientas tecnológicas utilizados durante la sesión, además de la limitación del docente por hacer uso del texto y de diapositivas poco dinámicas. Esto provocó una participación deficiente de los educandos, al provocar que ellos no se sientan atraídos por aprender y prestar atención a los contenidos que estaban siendo compartidos.

Figura 2

Triangulación de datos sobre el accionar estudiantil, proveniente de los diarios de campo, observación participante.



Descripción de lo observado: Los alumnos durante las sesiones sincrónicas en la mayoría del tiempo eran solamente receptores de la información, ya que la docente era quien explicaba el contenido y no realizaba preguntas de forma constante.

Qué dice la teoría:

El currículo nacional (2016) en los lineamientos de la Lengua y Literatura se menciona que, el uso de recursos audiovisuales y las TIC, alientan la producción oral en los educandos, ya que ayuda a motivarlos e interiorizar su uso con ayuda de estrategias pedagógicas que se obtienen cuando se incluyen este tipo de recursos.

**Accionar
Estudiantil:
Motivación y
Participación**

Interpretación:

Los estudiantes asumían un rol pasivo durante las sesiones sincrónicas, estos participaban condicionados por las notas que la docente les otorgaba por su participación, sus tareas eran solo basadas en dar respuesta a preguntas del texto y su participación en la clase era aleatoria y solo participaban cuando la docente les hacía preguntas, no compartían opiniones ni dudas durante el transcurso de la clase.

Nota. Esta figura representa la triangulación de datos, de acuerdo a lo observado y analizado al accionar del estudiante durante el proceso de enseñanza aprendizaje. Elaboración propia.

De acuerdo a lo analizado, se llega a la conclusión que el poco aprovechamiento de las características motivadoras y participativas que tienen los recursos tecnológicos dentro del ámbito estudiantil, provoca un interés limitado por parte de los educandos durante la asimilación de contenidos. Además, el rol pasivo que estos cumplen durante el tiempo de la sesión no les permite desarrollar habilidades comunicativas ni a un correcto aprendizaje significativo e innovador

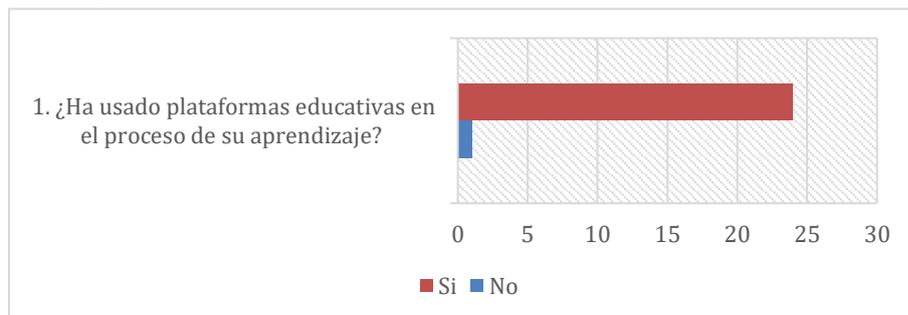
Estado inicial sobre la apreciación de las plataformas virtuales

Para el estado inicial y final sobre la apreciación de plataformas virtuales de educación, se realizó un análisis con la ayuda de la estadística descriptiva en investigación cualitativa, el cual tiene como objetivo “integrar, describir y dar coherencia a los resultados de un trabajo de forma cualificable, donde el investigador debe tener la capacidad de resumir y presentar datos de manera ordenada, sencilla y clara” (Rendón, Villasís y Miranda, 2016, p.398).

A partir de lo mencionado, se llevó a cabo una encuesta aplicada a los estudiantes de noveno año, conformado por 25 alumnos. Este constaba de preguntas relacionadas a la utilización de plataformas virtuales para el proceso de enseñanza-aprendizaje. El cual se dieron los siguientes resultados que se describen a continuación.

Figura 3

Uso de plataformas educativas



Nota. El cuadro representa la cantidad de estudiantes que han usado alguna plataforma educativa para recibir los contenidos. Elaboración propia.

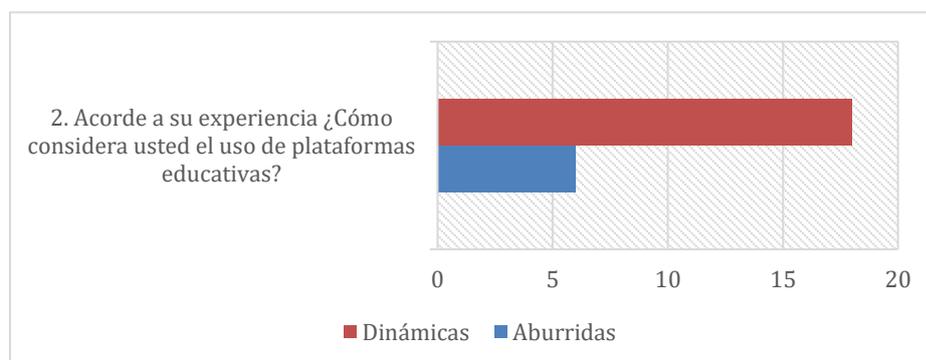
Interpretación: Como se puede apreciar claramente, casi la totalidad de los estudiantes han utilizado alguna vez una plataforma virtual como herramienta digital para recibir los contenidos de aprendizaje, dejando en claro que la inclusión de una nueva herramienta virtual no sería ningún problema para ellos al momento de utilizarlo. Mientras que la minoría no han hecho uso de ella, lo que despertará en ellos curiosidad por interactuar en la plataforma. A partir de este análisis, se toma como referencia a Pampillón (2009) quien menciona que las plataformas virtuales de aprendizaje conforman en la actualidad un avance

tecnológico en el ámbito educativo, que en los últimos años ha ido creciendo exponencialmente, ya que da soporte a la enseñanza y aprendizaje.

Lo que corrobora los resultados de la figura 3 ya que la mayoría de los estudiantes actualmente han utilizado alguna plataforma virtual de aprendizaje ya sea de la institución educativa o fuera de ella para recibir los contenidos. Además, el autor mencionado afirma que su empleo ha llegado a transformar de forma positiva los ambientes de educación tradicional o comunes en las sesiones sincrónica y aseguran que estas plataformas se diseñan con sólidos fundamentos didácticos que han sido experimentados previamente en entornos reales y que han demostrado facilitar la eficacia del proceso educativo.

Figura 4

Concepción de las plataformas educativas



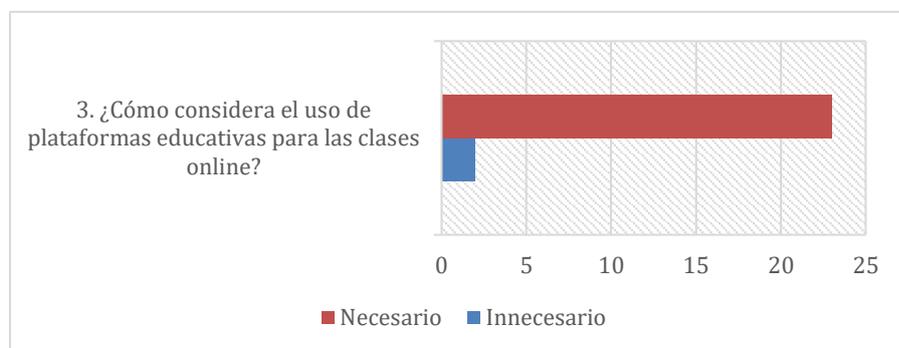
Nota. El cuadro representa la apreciación de los estudiantes al utilizar alguna plataforma virtual de aprendizaje. Elaboración propia.

Interpretación: Como se puede visualizar, la mayoría de los estudiantes correspondiente señalaron que la utilización de una plataforma educativa como herramienta tecnológica resulta dinámica, de acuerdo a las actividades que el docente haya construido en ella. Por otro lado, una minoría consideran que las actividades fueron poco dinámicas. Por lo cual, las plataformas virtuales según el sustento teórico afirman que son “medios de comunicación docente-estudiantes, empleando un entorno virtual de aprendizaje en el que la tecnología mediante la correcta aplicación, basada en estrategias pedagógicas y de comunicación, benefician la transmisión de contenidos, proporcionando condiciones de aprendizaje individuales o colectivas” (Regatto y Tapia, 2018, p. 331). Por lo cual se puede validar lo que se visualiza en la figura 4, ya que los educandos prevén que trabajar dentro de

en un entorno virtual pueden llegar a ser dinámicas y entretenidas. Sin embargo, dependerá en su totalidad de la investigación, gestión y aplicación del docente para llevarla a cabo.

Figura 5

Utilidad de las Plataformas educativas

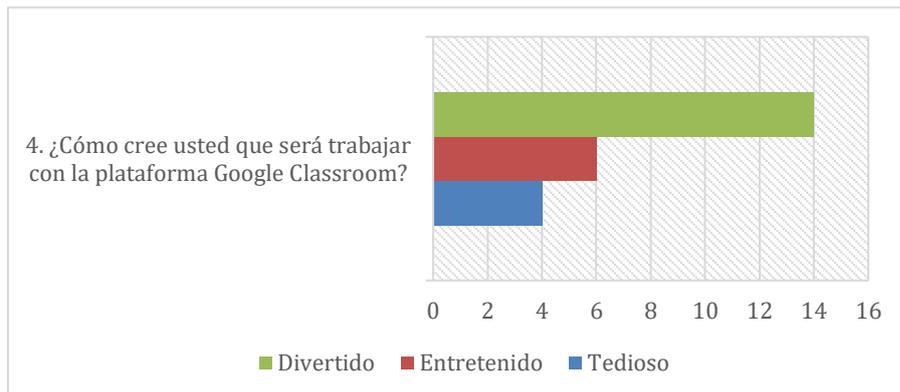


Nota. El cuadro representa la opinión de los estudiantes, respecto al uso de una plataforma virtual durante las sesiones sincrónicas de clase. Elaboración propia.

Interpretación: Casi la totalidad de los estudiantes consideran completamente necesario la utilización de las plataformas virtuales educativas en el proceso educativo de enseñanza aprendizaje, ya que en ellas pueden existir actividades dinámicas y divertidas que potencien su participación, motivándolos a aprender aún más. Por ello, se considera uno de las principales ventajas que brinda las TIC la cual es “propiciar una actitud activa de búsqueda y replanteamiento continuo de contenidos y procedimientos que ofrecen herramientas necesarias para la realización de tareas, desarrollo de iniciativa y aumento significativo de la participación de los estudiantes” (Pérez y Saker, 2013, p. 47). Por lo tanto, en concordancia con lo expuesto, se confirman los resultados de la figura 5, puesto que resulta necesario el uso de las TIC, específicamente en las plataformas virtuales que brinda todas esas ventajas para un proceso de enseñanza aprendizaje innovador.

Figura 6

Concepción de la Plataforma Google Classroom



Nota. El cuadro representa la opinión de los estudiantes respecto al uso que tendrá la plataforma educativa cuando se realice su ejecución. Elaboración propia.

Interpretación: Aquí, las opiniones de los estudiantes varían, puesto que la mayoría piensan realmente que Google Classroom puede llegar a ser divertido y entretenido. Mientras que la minoría tienen la noción que puede ser tedioso y cansado. Todo dependerá de las actividades y herramientas adicionales que los docentes puedan llegar a usar. De esta manera, se hace referencia a Chiriguaya (2018) donde afirma que Google Classroom dentro de la educación virtual resulta una gran herramienta ya que, para mantener una motivación elevada, los maestros pueden incorporar a la plataforma diversos recursos tales como: páginas web, correos y sitios digitales como refuerzo de materias específicas. Lo cual brinda mayor interés en los estudiantes que actualmente presentan gran conocimiento respecto al manejo de las tecnologías. Por lo tanto, esta afirmación constata los resultados de la figura 6 ya que la plataforma posee características entretenidas y divertidas que elevará la participación de los estudiantes notablemente durante el proceso de su aprendizaje.

Con base a todo lo expuesto, se puede inferir que los educandos poseen conocimiento sobre las plataformas virtuales educativas, su respectiva utilidad y beneficios en el proceso de su aprendizaje. Sin embargo, desconocen sobre la plataforma denominada “Google Classroom” y su aporte significativo en la actual era tecnológica. Por consiguiente, surge la necesidad de incorporar esta herramienta a favor de un aprendizaje constructivo, dinámico e innovador. Consecutivamente, una vez analizada y fundamentada la información sobre el diagnóstico, se procede a evaluar las estrategias implementadas durante las 4 sesiones de clases. A través de una triangulación de datos entre lo experimentado en la práctica y lo expuesto en la teoría. La cual se describe a continuación:

Análisis de la Implementación de la Propuesta

Tabla 2

Análisis de la Herramienta Virtual (Google Classroom) de la Propuesta

Herramienta Virtual	Descripción	Interpretación según categoría de análisis	¿Qué dice la teoría?	Valoración de los investigadores (Propuesta aplicada)
Uso de la Plataforma virtual (Google Classroom)	Se trabajó esta plataforma virtual en cuatro sesiones de clase en línea en una institución particular dominicana. En cada una de las sesiones realizadas, se procedió a presentar a los alumnos actividades interactivas dentro de las plataformas como; videos interactivos, juegos en línea, actividades de	Google Classroom sirvió como herramienta digital para dictar y retroalimentar el contenido correspondiente a la asignatura de Lengua y Literatura al utilizar recursos dentro de ella como: Educaplay,	Google Classroom Chiriguaya y Espinoza(2018) hablan de la plataforma de Google Classroom desde una perspectiva simple y de fácil acceso desde cualquier medio electrónico, dentro de la	En esta estrategia tanto la teoría como la práctica se cumplieron. La plataforma educativa utilizada (Google Classroom) permitió un mayor involucramiento de los estudiantes en las sesiones, los estudiantes participan de manera individual en las actividades planteadas dentro de la plataforma, cada alumno



razonamiento, etc. Los alumnos que tienen una edad aproximada entre los 13 y 14 años, trabajaron de forma individual y grupal, además, cuando se visualizaba la información correspondiente a cada sesión de clases, ellos escuchaban atentamente para después participar activamente en cada una de las actividades. Cada uno de los momentos de la clase como la anticipación, construcción y consolidación contenían actividades en las cuales el docente-practicante guiaba a los estudiantes para que no hubiera ninguna clase de confusión respecto a ello. La plataforma al ser diseñada y construida por los practicantes,

ensopados, ruleta del saber, Kahoot, Google Formularios y Google documentos, diapositivas, videos. Todo esto con el objetivo de incentivar y motivar al estudiante a ser partícipe de su propio aprendizaje.

Motivación y Participación:

Los educandos dentro de cada actividad asignada tuvieron un tiempo pre establecido por el docente practicante para respetar los 3 momentos de la clase. En todo momento estuvieron atentos y

misma se pueden integrar recursos de Google al mismo tiempo que sirvan de herramientas de organización planificación y gestor de actividades, y hacer uso de varias opciones de trabajo como: compartir videos de YouTube, imágenes, documentos y otros recursos multimedia, además de enlaces para otras páginas web que se relacionen con la materia impartida. Estas opciones son de vital ayuda para la aplicación de la misma, ya que, al trabajar con estudiantes por primera

trabaja a su ritmo, pero en general, todos cumplían con las actividades ya sea de una u otra forma, la mayoría de estudiantes trabajaron inmediatamente con la guía del docente-practicante que dirigía la sesión y el resto lo hacían cuando tenían la disponibilidad y el tiempo, esto se evidenció durante la revisión de las tareas asignadas. Además, los estudiantes mostraron una gran aceptación por trabajar con los distintos recursos tecnológicos que permitieron la participación dinámica y constante durante las sesiones sincrónicas.



tenían la posibilidad de calificar cada una de las actividades de acuerdo a un tiempo establecido y además, los estudiantes tenían a su disposición toda la información anteriormente presentada en el tiempo que ellos los requerían ya que surgió un problema frecuente como el fallo en la conectividad o en algunos casos los estudiantes no poseían un computador y trabajaban en sus celulares por lo que es complicado trabajar en ese medio tecnológico.

dispuestos a participar en todas las actividades y tareas.

Si tenían alguna duda, inconveniente con la plataforma o pregunta sobre alguna actividad, los hacían saber.

Finalmente, las actividades para la evaluación de cada sesión, se realizaron mediante la sesión sincrónica. Si existía algún inconveniente con la entrega, las podían hacer en la tarde.

vez con esta plataforma no se les hará complicado acostumbrarse a la misma.

Nota: La tabla describe la plataforma virtual aplicada (Google Classroom) con los elementos y características descritas, además con la valoración de los investigadores de acuerdo a lo observado y analizado. Elaboración propia.

Tabla 3

Análisis de los Recursos Virtuales Utilizados dentro de la Plataforma

Recursos utilizados dentro de la plataforma	¿Qué sucedió en la práctica?			Valoración de los investigadores (Propuesta aplicada)
	Descripción	Interpretación según categoría de análisis	¿Qué dice la teoría?	
Kahoot	Esta plataforma sirve para aprender y repasar los contenidos estudiados en forma de un concurso ya sea individual o grupal,	Para esta estrategia se empleó el trabajo entre pares, individual y cooperativo. Al responder las preguntas de cada Kahoot, creados	Ochoa (2019) menciona que “Kahoot” es una herramienta para móviles que sirve para la evaluación de los aprendizajes que incluye elementos de la gamificación.	Durante las sesiones sincrónicas en las cuales se utilizó este recurso se evidenció claramente la aceptación y la motivación de los estudiantes por participar en ella. Además, las actividades fueron planeadas como



resultando entretenido, por el docente estudiante contribuye al desarrollo de retroalimentación de los contenidos dinámico y atractivo se incentivó la capacidades y aptitudes del mas no como evaluación de criterios, para las personas que lo comprensión lectora y el alumno, su aplicación tiene en estos juegos los estudiantes utilicen. Al estar razonamiento rápido al facilidad de uso y también ser mostraron sus actitudes competitivas vinculado en la momento de contestar de libre acceso, se intenta para lograr ganar el juego y plataforma Google cada una de las romper esa barrera que existe mantenerse en la victoria, esto se hizo Classroom únicamente preguntas, pues permitió entre los estudiantes y notorio al momento en el que algunos los estudiantes podrán a los alumnos analizar e docentes. ingresar utilizando un interpretar los estudiantes hacían preguntas o PIN ya sea en el contenidos expuestos tomaban la palabra durante el juego con el fin de realizarlos correctamente y no perderse la oportunidad de computador o en el para saber el nivel de conocimientos que han adquirido durante las sesiones sincrónicas. contestar las preguntas. sesiones sincrónicas.

Esta herramienta fue utilizada durante la retroalimentación o consolidación de las sesiones sincrónicas.



Solamente en 2 temas fue utilizada para no caer en monotonía y se volviera aburrida la misma. Las preguntas realizadas tuvieron un rango de 30 a 40 segundos para responder, por lo que resultó fácil para ellos leer la pregunta y responderlas.

Al ser en forma de concurso, ellos se motivaron e inspiraron para sacar un mayor puntaje incentivando la participación en ellos.



Power Point Este es uno de los softwares más populares de Microsoft y en los últimos años uno de los más populares para crear presentaciones a través de diapositivas. Dentro del programa se puede utilizar animaciones, imágenes, texto, música etc. Por lo cual decidimos utilizarlo para nuestras sesiones en línea. Sirvió de ayuda puesto que los estudiantes pudieron observar y analizar la información que se les presentaba y además

Esta herramienta fue destinada a trabajar durante la construcción de los conocimientos. Durante su uso, se pudo constatar que los estudiantes prestaban atención, y colaboraron con los docentes practicantes cuando se realizaron preguntas, pedía voluntariamente que siga con la lectura o se interprete alguna imagen. En todo momento estuvieron atentos a las instrucciones, a pesar que su utilización es

Morante (2018) menciona que “power point es un programa que básicamente ayuda a presentar la información que queremos transmitir a la audiencia, Además, es un programa de fácil accesibilidad en cualquier ordenador, ya que permite dinamizar cualquier objeto, cuadro o imagen dentro de cada diapositiva y hacer que su interactividad sea automática o controlada por el cursor del ordenador.

Según lo mencionado, las presentaciones utilizadas mediante este programa en las sesiones efectivamente se captó la atención de los estudiantes puesto que utilizamos presentaciones interactivas que eran claras y precisas, utilizamos transiciones dinámicas para jugar en la anticipación con los estudiantes antes de comenzar a impartir el tema y los contenidos, estas presentaciones contenían una información corta y objetiva para no hostigar a los alumnos, lo cual sirvió de gran manera ya que no se evidenció la pérdida de interés en todas las intervenciones.



comprender cada uno bastante común por la de los temas expuestos. comunidad docente.

Powtoon

Powtoon es un programa en línea de animación de videos. Lo cual, permitió crear diferentes videos para los temas de cada sesión, de forma entretenida y atrapante. Por su función animada resulta interesante comunicar las diferentes ideas como una especie de caricatura animada. Por lo cual, es muy utilizada

Este programa fue utilizado durante la construcción o consolidación de los conocimientos. Fue presentado en tres sesiones de clases y sirvió para que los estudiantes pudieran observar, visualizar y analizar los aspectos, características o peculiaridades más importantes de los temas presentados. Esto, con la finalidad de que los

Hernández (2017) menciona que Powtoon es una herramienta educativa en línea para la creación de animaciones y todo tipo de presentaciones en video. Esta aplicación permite al usuario crear videos de alta calidad y personalizados al gusto del autor, una ventaja de utilizar esta aplicación es que el autor puede inferir en sus opciones de edición para incluir imágenes propias, escribir textos dentro de las mismas y

Esta herramienta la utilizamos como parte de una práctica de ejercicio, es decir, una ejemplificación de la tarea de evaluación, ya que en este se hacía un ejercicio similar al que se les planteó a los estudiantes, además, sirvió de apoyo audiovisual para fortalecer los conocimientos sobre los contenidos tratados en cada sesión.



dentro del ámbito escolar. Sirvió de gran ayuda, puesto que lograron crear videos entretenidos para los estudiantes, resultando que ellos prestaran atención a lo que se quería comunicar o transmitir.

estudiantes pudieran realizar presentaciones interactivas y animadas de las siguientes actividades de una forma muy sencilla y consolidación o simple, es decir que existe muy poca complejidad para crear archivos educativos.

Nota: La tabla describe 3 recursos virtuales aplicados durante la construcción de los conocimientos con su respectiva valoración. Elaboración propia.

Tabla 4

Análisis de los Recursos Virtuales Utilizados para la Evaluación de los conocimientos

Recursos de evaluación	¿Qué sucedió en la práctica?			Valoración de los investigadores (Propuesta aplicada)
	Descripción	Interpretación según categoría de análisis	¿Qué dice la teoría?	
Google Formularios	Google Formularios es una extensión de Google, que permite crear encuestas, hacer evaluaciones, crear preguntas mediante drive etc. Se trata de una plataforma destinada a la recogida	Esta estrategia trabajada con los estudiantes, sirvió para activar sus conocimientos previos o para consolidar una clase. se pudo notar que, con esta estrategia los estudiantes participaron activamente ya que todos	Pastor (2019) menciona que los formularios en Google Documentos, permite de una forma rápida y sencilla la interacción de los alumnos en la actividad práctica de la clase, además, este servicio permite realizar formularios para recabar sus opiniones	En relación a lo mencionado utilizamos esta herramienta como método de evaluación en algunas sesiones de intervención, la cual tuvo una aceptación total por los estudiantes puesto que, su fácil accesibilidad y su sencilla realización era adecuada para los estudiantes, ya que, las preguntas realizadas eran de



de información, por lo cual la utilizamos para obtener información sobre la utilización de la plataforma virtual para la enseñanza y aprendizaje o para preguntas de anticipación para inicio de cualquier sesión de clases. De esta forma conocer los conocimientos previos que han adquirido los estudiantes sesión tras sesión.

podieron llenarla sin ninguna clase de inconveniente. Además, según las respuestas se pudo constatar que las estrategias utilizadas para funcionaron correctamente y sirvió como motor de participación y motivación.

sobre la asignatura y realizar opción múltiple y eran preguntas de poca dificultad.

exámenes en línea ya sea como actividad práctica o método de evaluación.

Educaplay

Esta plataforma virtual lúdica la utilizamos como Esta estrategia permitió que los estudiantes jueguen y fortalezcan su

Oyola (2017) alude que la plataforma educativa

En relación con lo mencionado por la autora, los estudiantes al realizar estos juegos interactivos reforzaban



recurso didáctico, en conocimiento del tema “Educaplay” se denomina los conocimientos, también estos eran el momento de la tratado en clase al como una aplicación o partícipes de su propio conocimiento, construcción de la momento en el cual iban herramienta interactiva o de ya que, utilizaban su memoria y sus clase, se utilizó jugando dentro de esta gamificación en el aspecto conocimientos obtenidos durante la durante la sesión plataforma. Además, educativo. En ella los clase para realizar estas actividades, sincrónica de forma sirve para captar el docentes pueden enseñar a no se presencié en ningún momento lúdica es decir se interés de los estudiantes través del juego y de la que algún estudiante no haya estado realizó un juego de de una forma lúdica y competitividad que se genera interesado en resolver y jugar en esta enlazar tópicos con entretenida dentro de dentro de la misma, de esta plataforma porque es de fácil acceso y sus características y esta, mediante la manera los estudiantes muy entretenido. otro en forma de una utilización de esta despiertan el interés y se participación de la facilita la creación de mayoría de los actividades, tales como: estudiantes debido a los crucigramas, sopa de letras, registros dentro de completar el texto, ordenar Educaplay. oraciones, unir significados, etc. Estas actividades serán creadas de acuerdo al



contexto y a las necesidades de los alumnos y su finalidad es lograr que el estudiante aprenda haciendo y jugando.

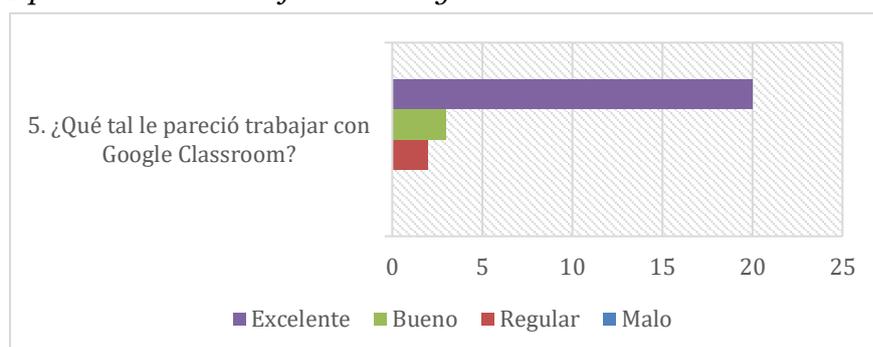
Nota: La tabla describe 2 recursos virtuales utilizados durante la evaluación de los conocimientos, con su respectiva valoración. Elaboración propia

Estado final sobre la apreciación de plataformas virtuales

Posterior al diseño y aplicación de la propuesta con la plataforma virtual (Google Classroom) como herramienta digital. La población estudiantil constituida por los 25 alumnos dio a conocer sus opiniones sobre su aplicación en las sesiones sincrónica de la asignatura de Lengua y Literatura. Los resultados se describen a continuación.

Figura 7

Apreciación al trabajar con Google Classroom

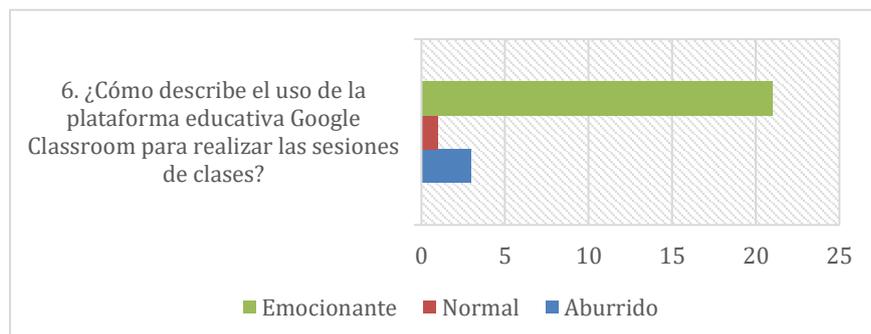


Nota. El siguiente cuadro representa la opinión de los estudiantes después de haber trabajado las diferentes actividades en Google Classroom. Elaboración propia.

Interpretación: Como se puede apreciar, la mayoría de los estudiantes consideran que la plataforma educativa resultó ser un buen recurso tecnológico para la enseñanza y aprendizaje de contenido de Lengua y Literatura. Sin embargo, existió un pequeño porcentaje de estudiantes a los que la plataforma les pareció regular. Por lo cual, se puede inferir que la gran parte de los educandos concuerdan que el desarrollar las actividades en la plataforma fue fructífero para su aprendizaje. Así según los referentes teóricos afirman que “Google Classroom es de vital importancia dentro de la educación, por su versatilidad y dinamismo, ya que alienta a los alumnos a participar activamente dentro de la clase” (Gómez, 2020, p. 64). Por lo tanto, la plataforma de Google Classroom promovió gran interacción y participación de los educandos en las diferentes actividades.

Figura 8

Uso de Google Classroom

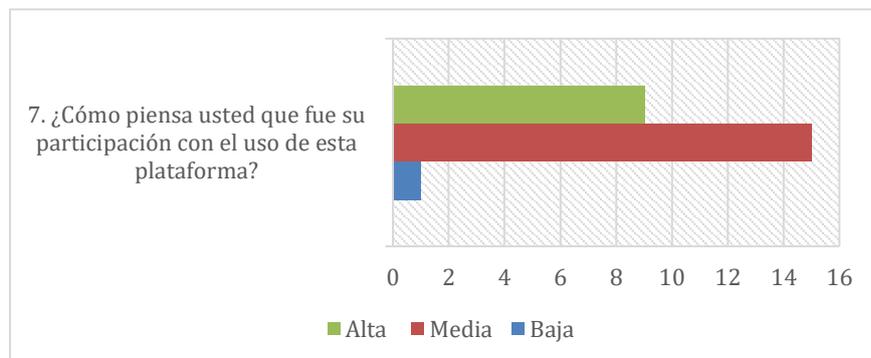


Nota. El cuadro representa las emociones que sintieron los estudiantes al utilizar la plataforma como recurso educativo. Elaboración propia.

Interpretación: A simple vista, se puede deducir que gran parte de los estudiantes sintieron una sensación de emoción y diversión al realizar las actividades construidas en la plataforma educativa. Sin embargo, una pequeña parte del estudiantado, sintió que las actividades propuestas no les supo satisfacer, ya que les pareció entre algo normal o aburrido. Según los referentes teóricos, se enfatiza que Google Classroom es “una plataforma de enseñanza y aprendizaje diseñada para facilitar y mejorar las actividades que deben realizar los docentes y estudiantes, con el objetivo de colaborar con la creación, organización, comunicación y gestión de tareas” (Kraus, Formichella y Alderete, 2019, p. 83). Por lo tanto, esta plataforma es de gran utilidad, puesto que brinda un espacio de comunicación eficiente dentro de un espacio virtual.

Figura 9

Participación en Google Classroom

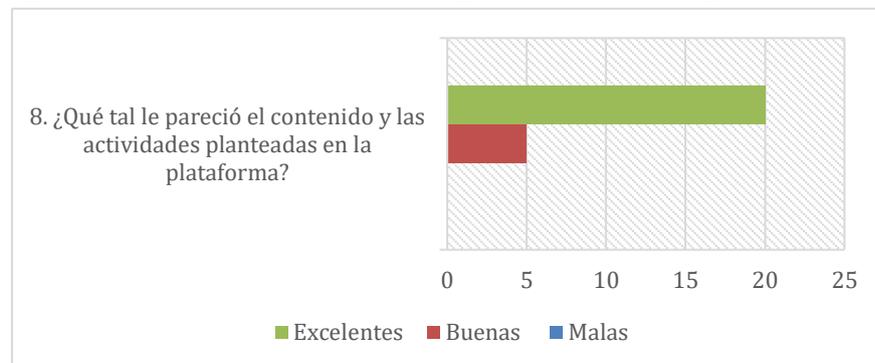


Nota. En el recuadro se puede apreciar la participación que tuvieron los estudiantes de acuerdo a su criterio. Elaboración propia.

Interpretación: Se puede observar que los estudiantes tuvieron entre una alta y media participación, gracias a las actividades planteadas en la plataforma virtual. Por otro lado, una pequeña cantidad, considera que fue poca su participación (esto se deduce que fue debido a la naturaleza introvertida de su comportamiento). Así de manera global, se puede inferir que los estudiantes al ser nativos digitales les resulta fácil el uso de las nuevas tecnologías en la educación. Desde esta perspectiva, según Kraus, Formichela y Alderete (2019) mencionan que la utilización de herramientas tecnológicas, favorece la participación e intervención de los alumnos, puesto que los escolares poseen la noción de utilizarlos de forma adecuada. Así mismo, se potencia la oportunidad de que los educandos sean los principales protagonistas de su propio aprendizaje. Esto se visualiza en la figura 9, en donde la gran parte de los estudiantes consideran que su participación es elevada durante el uso de la plataforma en las sesiones de clase y en las actividades diseñadas dentro de la herramienta digital.

Figura 10

Apreciación sobre las actividades planteadas en Google Classroom



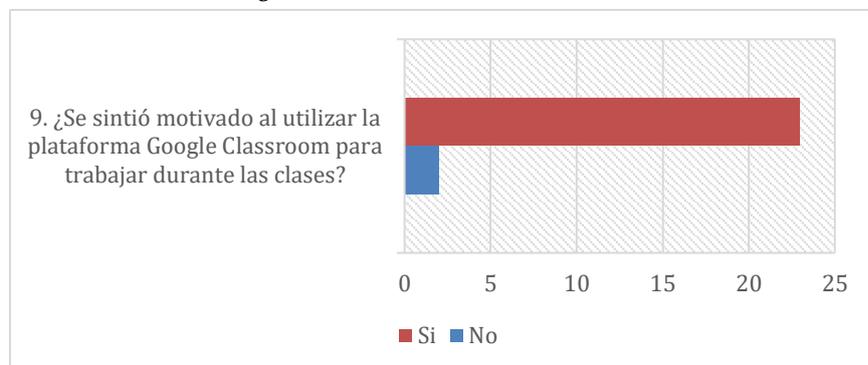
Nota. En el gráfico se puede visualizar la apreciación de los estudiantes, de acuerdo a las actividades planteadas en la plataforma. Elaboración propia.

Interpretación: De acuerdo al gráfico, se deduce que el contenido y las actividades fueron del agrado de los estudiantes y resultaron ser entre excelente y buenas, reflejado en la totalidad de ellos. Por lo tanto, dentro del proceso educativo de enseñanza aprendizaje, la asignatura de Lengua y Literatura resulta importante las actividades planteadas, ya que deben ser diseñadas acorde a los intereses de los educandos. Según esta visión, Amores (2020) afirma que las estrategias motivacionales que utilice el docente, en conjunto con una buena organización de las mismas y proponiendo actividades procedimentales se puede conseguir que los estudiantes alcancen los objetivos deseados. En base a ello, se observa en la figura 10 que la mayoría de los estudiantes consideran las actividades y los contenidos

expuestos en la plataforma de Google Classroom excelentes y óptimas para obtener mejores resultados de participación y construcción de la clase.

Figura 11

Motivación en Google Classroom



Nota. El gráfico señala la apreciación de los estudiantes de acuerdo a la motivación adquirida en las actividades planteadas en la plataforma. Elaboración propia.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes dijeron sentirse motivados al momento de utilizar la plataforma y realizar las actividades dinámicas, interactivas y entretenidas. Sin embargo, hubo un pequeño porcentaje que no se sintieron motivados y por ende se deduce que no participaron en aquellas actividades. Acorde al sustento teórico las estrategias motivacionales deben “potenciar la curiosidad del estudiante hacia los contenidos y tareas a realizar, otorgándoles un dominio sobre ellas” (Amores, 2020, p. 16). Lo cual se evidencia en la figura 11 donde la mayoría de los estudiantes se encontraron motivados y se mostraron participativos al utilizar a plataforma virtual en las diferentes sesiones de clase, siendo entes activos en el proceso de su formación.

Con referencia a todo lo expuesto, se puede concluir que la utilización de la plataforma Google Classroom resultó ser una estrategia óptima para el buen desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que, en su mayoría, los estudiantes señalan que esta plataforma es una excelente forma de trabajar durante las clases. Especialmente, por la diversidad de beneficios que proporciona entre ellos; fácil organización de contenidos y material, favorece procesos comunicativos, optimización del tiempo, entre otros. Además, potencia la motivación del alumno, la cual trae consigo una participación activa donde el educando logrará desarrollar el objetivo de enseñanza planteado, así como también habilidades y destrezas de acuerdo a sus necesidades e intereses.

Validación de la Plataforma Google Classroom

A continuación, se presentan la evaluación de la plataforma virtual acorde a los diferentes criterios requeridos para ser llamada una herramienta de uso educativo. Aquella tuvo diferentes parámetros para analizar y validar su uso y pertinencia dentro del proceso educativo de enseñanza y aprendizaje virtual. Ver (anexo 10)

Dentro de los indicadores que se tuvieron en cuenta, se tienen las siguientes: condiciones tecnológicas del ambiente, dimensión pedagógica, dimensión didáctica, dimensión instrumental y dimensión evaluativa. Todos estos elementos estuvieron dentro del aspecto educativo, obteniendo como resultado de su evaluación un (excelente), ya que sostuvo todos los requerimientos anteriormente mencionados. Además, su implementación tuvo el rango más alto, calificado dentro de 5 niveles; deficiente, regular, bueno, muy bueno y excelente.

Cómo se pudo evidenciar en todo el análisis de la validación de la propuesta, claramente el uso de Google Classroom ayudó a potenciar la motivación y participación estudiantil. Por lo tanto, esta plataforma resulta una herramienta útil al momento de impartir los contenidos de cualquier asignatura ya que, sus características, ventajas y potencialidades, apoyan a obtener una participación activa de los estudiantes dentro de su propio aprendizaje, en la adquisición de conocimientos.

CAPÍTULO V

Propuesta

Título: Aprendamos juntos con Google Classroom

La siguiente propuesta surge a partir de un diagnóstico previo realizado en la Unidad Educativa Particular Dominicana “San Luis Beltrán”, relacionado a la falta de motivación y participación estudiantil durante las sesiones sincrónicas en la asignatura de Lengua y Literatura. Asociado a esta contradicción, se formuló la siguiente pregunta, ¿Cómo incentivar a los estudiantes apropiadamente para elevar su nivel de participación? Como respuesta a la pregunta, los investigadores se propusieron en plantear, diseñar, aplicar y evaluar una plataforma virtual, en la que los alumnos sea un ente activo en el proceso de adquisición del conocimiento, basada en estrategias y recursos constructivistas con el objetivo de fortalecer la motivación y participación de los educandos en actividades planteadas por los docentes practicantes. La propuesta consistió en el diseño de 4 planes de

clases aplicados en 7 horas de clase respectivamente. Todas las sesiones incluyeron el contenido, indicadores y destrezas tomadas del currículo ecuatoriano (2016).

Justificación de la Propuesta

Debido a la pandemia por el COVID 19, en la actualidad se han implantado métodos de enseñanza virtuales como respuesta inmediata a este problema sanitario, pero no se puede afirmar que esto funcione para educar ni sustituir los aprendizajes que se obtienen en la socialización presencial de los estudiantes. Este problema hizo pensar en las carencias del sistema educativo de nuestro país como la falta de utilización de recursos tecnológicos y la falta de formación docente, ya que han tenido que adaptarse y utilizar herramientas virtuales para lograr conectarse con los estudiantes y realizar un proceso de enseñanza en un tiempo relativamente corto por razones de conectividad y dependientes de la web.

Los estudiantes tienen una escasa participación durante la asimilación de los conocimientos, ya que estos asumen un rol de receptores pasivos limitándose a las lecturas de los textos y a la repetición de la información presentada. En algunos casos no responden a las preguntas de la docente por estar distraídos o desconcentrados, por lo cual, claramente se evidenció una falta de motivación que se ve reflejado en la escasa participación de los educandos. Por tal motivo, es evidente la necesidad de potenciar dinamismo y motivación dentro de las clases. Como afirma Ruiz (2020) mientras exista un factor motivacional los educandos tendrán el impulso para prestar mayor atención y dedicación en sus obligaciones.

Como consecuencia, los estudiantes al contar con un estímulo positivo obtendrán mayor capacidad para alcanzar sus objetivos académicos. Por tal motivo, es prioridad de los docentes implementar una estrategia constructivista que permita fortalecer sus habilidades y se sientan atraídos por participar en su proceso de aprendizaje. Esta herramienta tendrá la finalidad de contar con actividades que involucran mayor participación, ya que permite conseguir un aprendizaje significativo a través de la interacción entre los actores educativos. Por consiguiente, el estudiante al estar motivado y participe es un objetivo claro de esta propuesta, por lo cual se empleó recursos que proporcionan las TIC y la web como son:

- Kahoot: Es una plataforma destinada a dinamizar contenidos mediante juegos de competición de saberes en un tiempo determinado.
- Educaplay: Es una plataforma destinada a gamificar los contenidos ya sea en niveles fáciles, medianos, y difíciles esto según el contenido que se esté abordando.

- Powtoon: Plataforma destinada a la creación de videos interactivos con una fácil accesibilidad y una variabilidad de opciones de animación.
- Google formularios: Plataforma que permiten realizar cuestionarios o test de una forma rápida y sencilla con un registro de respuestas fácil de guardar, analizar e interpretar.
- PowerPoint: Programa que facilita la producción de material audiovisual para la reproducción del contenido y otras aplicaciones sencillas que podemos encontrar en la web.

A continuación, se presentará un cuadro explicativo para el ingreso a la plataforma virtual de Google Classroom y se detallarán las actividades de las sesiones sincrónicas y asincrónicas que realizaron los estudiantes del 9no año de EGB.

Cuadro explicativo para ingresar a las actividades realizadas en este proyecto investigativo, en la plataforma de Google Classroom

1. En primer lugar, se debe tener una cuenta activa de Gmail.
2. Ingresar al siguiente sitio Web: <https://classroom.google.com/u/o/h?hl=es>
3. En la parte superior derecha, se podrá encontrar un ícono con el signo (+)
4. Seleccionar la opción “unirse a una clase” e ingresar el siguiente código;
32tnflk.
5. Dirigirse a la opción “trabajo de clase”. Aquí podrán observar y analizar las actividades realizadas por los docentes practicantes.

Tabla 5

Plan de Acción Número 1

Tema	Citar las fuentes consultadas
Objetivo de la sesión	Conocer sobre las normas de citación e identificación de fuentes consultadas
Contenido	Cita directa, cita indirecta, referencias bibliográficas.
Recursos	Google Classroom, Kahoot, Google Formularios, documento en línea, video explicativo, presentación en Power Point.



Duración 70 minutos

Desarrollo de la clase **Anticipación**

- Registro de cada de los estudiantes a la plataforma de Google Classroom.
- Realización de una encuesta en “Google Formularios” a los estudiantes.
- Presentación de preguntas a los estudiantes en forma de juego en la plataforma de Kahoot.

Construcción

- Lectura guiada a los estudiantes a la información presentada en la plataforma Google Classroom.
- Explicación sobre los tipos de citas textuales y las referencias bibliográficas.
- Presentación y ejemplificación de las citas textuales y referencias bibliográficas.
- Preguntas para resolver dudas o inquietudes por parte de los estudiantes.

Consolidación:

- Visualización de un video corto sobre las formas de citar correctamente con una explicación claramente entendible.
- Actividad en Drive, en el cual los estudiantes tendrán que contestar algunas preguntas en relación al tema.

Evaluación: Ver (anexo 6)

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Nota: La tabla describe la primera sesión sincrónica con la utilización de recursos virtuales innovadores. Elaboración propia.

Tabla 6

Plan de Acción Número 2

Tema	Tilde en palabras compuestas
Objetivo de la sesión	Aprenda las reglas de ortografía para revisar palabras con tilde, compuestas pronombres interrogativos, adverbios terminados en “-mente” en función de mejorar la claridad y precisión y matiza las ideas y los significados de oraciones y párrafos.
Contenido	Correcta tildación en palabras compuestas.



Recursos Google Classroom, Google Formularios, Power Point, Kahoot, Video de apoyo.

Duración 70 minutos

Desarrollo de la clase **Anticipación:**

- Compartir enlace y contraseña de la plataforma Google Classroom asignada para esta clase.
- Dinámica “2 verdades y 1 mentira”
- Introducción y breve descripción del tema “Tilde en palabras compuestas”
- lluvia de ideas acerca del conocimiento previo sobre las palabras compuestas

Construcción:

- Presentación en Power Point acerca de la tilde en palabras compuestas y las diferentes reglas para la tildación necesaria.
- Visualización de un video “Tildación en palabras compuestas”.
- Realización de ejercicios dentro de las diapositivas como práctica de la temática y trabajo grupal en salas de 4 estudiantes.

Consolidación:

- Dinámica en Kahoot acerca de los contenidos expuestos.
- Reflexión y aclaración de dudas acerca de la clase.
- Cuestionario de preguntas.

Evaluación: Ver (anexo 7)

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Nota: La tabla describe la segunda sesión sincrónica con la utilización de recursos virtuales innovadores. Elaboración propia.

Tabla 7

Plan de Acción Número 3

Tema	Búsqueda eficiente en el Internet
Objetivo de la sesión	Aprender los criterios básicos para evaluar una página confiable en la web con el fin de realizar una búsqueda eficiente en el Internet.
Contenido	Búsquedas eficientes en el Internet (Información verídica y falsa)



Recursos Google Classroom, presentación en Power Point, Educaplay, video de apoyo en Powtoon, documento en drive.

Duración 40 minutos

Desarrollo de la clase **Anticipación:**

- Compartir enlace y contraseña de la plataforma Google Classroom asignada para esta clase.
- Utilización de una **ruleta** para dinamizar y despertar el interés en los alumnos.
- Introducción y breve descripción del tema “Búsquedas eficientes en Internet”
- lluvia de ideas acerca del conocimiento previo sobre la mala información que se puede encontrar en Internet.

Construcción:

- Breve presentación en diapositivas sobre el contenido “Búsquedas eficientes en Internet”.
- Abrir espacios para la intervención y el cuestionamiento de dudas.
- Utilización de Educaplay para un trabajo de relacionar criterios con las preguntas correspondientes.
- Utilización de Educaplay para una sopa de letras con palabras clave de la clase.

Consolidación:

- Visualización de un video creado por el practicante como forma de ejemplificación de la clase.
- Ejercicio práctico en relación al tema que se encuentra en la plataforma.

Evaluación: Ver (anexo 8)

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Nota: La tabla describe la tercera sesión sincrónica con la utilización de recursos virtuales innovadores. Elaboración propia.

Tabla 8

Plan de Acción Número 4

Tema	Palabras homófonas; haber, a ver
Objetivo de la	Aprender a comunicar ideas con eficacia, aplicando de manera



sesión	autónoma las reglas del uso de las letras.
Contenido	Características del uso de las palabras homófonas haber y a ver.
Recursos	Google Classroom, ensopados, Google formularios, documento en línea, presentación en Power Point.
Duración	70 minutos
Desarrollo de la clase	<p>Anticipación:</p> <ul style="list-style-type: none">• Compartir enlace y contraseña de la plataforma Classroom.• Utilizar la dinámica “el rey pide” para captar la atención de los estudiantes.• Utilización de un formulario, para preguntar sobre los temas que estudiaremos:• Lluvia de ideas acerca del tema que se va a tratar “<i>palabras homófonas y escritura de forma científica</i>” <p>Construcción:</p> <ul style="list-style-type: none">• Lectura guiada a los estudiantes sobre la información presentada en Google Classroom.• Explicación sobre las palabras homófonas: Haber y A ver, son sus respectivos ejemplos.• Explicación sobre la escritura en nombre científico sobre las plantas y animales.• Utilización de un segundo formulario de preguntas, para averiguar el conocimiento que han adquirido los estudiantes. <p>Consolidación:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilización de la plataforma “ensopados” en el cual, los estudiantes tendrán que buscar las palabras relacionadas al tema expuesto.• Contestar unas preguntas en Drive como insumo de evaluación de la actividad. <p>Evaluación: Ver (anexo 9)</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Rúbrica</p>

Nota: La tabla describe la cuarta sesión sincrónica con la utilización de recursos virtuales innovadores. Elaboración propia.

CAPÍTULO VI

Conclusiones

Para finalizar esta investigación, se mencionan algunas conclusiones y se proponen algunas recomendaciones que se evidenciaron durante el transcurso del proyecto, a través de herramientas de recolección de datos anteriormente mencionados en contraste con la aplicación de la propuesta realizada.

Al realizar el proceso de investigación, se concluye que:

- En la fase de diagnóstico se pudo evidenciar que existe una escasa participación de los estudiantes en el proceso de adquisición del conocimiento. Esta situación se produce a causa de la falta de herramientas y recursos virtuales que fomenten una interacción activa entre docente-estudiantes. Por tal motivo, los alumnos se convierten en entes pasivos, al tener el único rol de receptores de la información, en la mayoría de las sesiones de clase.
- De acuerdo a la información analizada mediante la fundamentación teórica, se enfatiza en autores como Chuva (2014) y Segura y Gallardo (2013) quienes conciben que las plataformas virtuales educativas son de vital importancia por los diversos beneficios que proporciona, los cuales están orientado al desarrollo de habilidades, destrezas y enriquecimiento de conocimientos en los alumnos de forma motivadora e interesante.
- El diseño de un ambiente de aprendizaje virtual resultó ser un gran reto para los investigadores, puesto que, en un primer momento se indagó y obtuvo conocimiento sobre la utilidad de las plataformas virtuales. Posteriormente, se procedió con la oportuna selección de la plataforma y la creación de las actividades interactivas según las habilidades y capacidades de los estudiantes. Por lo tanto, la innovación que presenta el estudio enfatiza en promover el uso de herramientas tecnológicas que estimulen una participación activa tanto en el desarrollo de las clases de manera sincrónica, así como también en el refuerzo del conocimiento de forma asincrónica. Además, la construcción del ambiente brinda al docente la facilidad de: comunicar e informar las diferentes actividades a desarrollar, organizar foros o debates sobre determinado contenido, contar con la organización del material de cada una de las

temáticas trabajadas mediante carpetas y agilidad para realizar las evaluaciones de cada uno de los estudiantes de forma rápida y ordenada.

- De igual manera, la implementación de la propuesta fue llevada a cabo en 4 sesiones sincrónicas con las respectivas fases del proceso de enseñanza-aprendizaje (anticipación, construcción y consolidación). En cada sesión se trabajó en un determinado contenido, para el cual se puso en práctica las actividades y recursos diseñados de carácter motivador, lúdico, atractivo y estimulante. Durante el desarrollo de la aplicación, se pudo evidenciar una alta participación de los estudiantes, puesto que se empleó diferentes elementos que captan su atención e interés. Por lo cual, los educandos obtuvieron un rol activo y protagónico durante las clases y por su parte el docente se convierte en un facilitador del conocimiento.
- Por último, la valoración del ambiente virtual se encuentra sustentada en dos herramientas de evaluación. La primera desde la perspectiva de los sujetos de la investigación, donde se obtuvo que la gran parte considera que la plataforma virtual promovió el aumento de la motivación por aprender, mayor participación de cada estudiante y que al ambiente de clase fue emocionante en cada sesión. La segunda valoración fue realizada a partir de una rúbrica de evaluación que aborda las dimensiones (didáctica, pedagógica, instrumental y evaluativa) y sus respectivos criterios. Donde a nivel global, se alcanzó que el ambiente virtual se localiza en un nivel excelente, puesto que cuenta con actividades y recursos didácticos accesibles para los educandos, fomenta la interacción y expresan la intencionalidad formativa en la educación.

Recomendaciones

Con base a todo el proceso investigativo se realiza algunas recomendaciones con el propósito de contribuir a la formación de los educandos. Las cuales se detallan de la siguiente manera:

- Usar herramientas tecnológicas similares a Google Classroom, tales como: Moodle y Edmodo etc. Especialmente porque se incorporan otros espacios alternos de aprendizaje adaptados a las diferentes necesidades de los alumnos, permitiendo incluir otras formas de enseñanza como es el caso del Aula Invertida, que es una modalidad de enseñanza en el cual el alumno tiene acceso abierto a los contenidos y el docente solamente tiene el rol de mediador. Lo cual permite que ellos, a través de la auto investigación profundicen de forma autónoma los conocimientos.

- Incluir durante cualquier momento de la clase (anticipación, construcción, consolidación) juegos interactivos y dinámicos a través de la aplicación informática Ardora. La misma que se trata de un programa en el cual, se pueden insertar actividades lúdicas- didácticas, como juegos de palabras, crucigramas, relación de palabras e imágenes, juegos de clasificación, orden, selección etc. La mayor ventaja que ofrece este programa, es que es totalmente gratuito, fácil de utilizar y sobre todo funciona sin conexión a Internet.
- Hacer uso de diversas estrategias y técnicas motivacionales, ya que se tiene que evitar que el alumno caiga en el aburrimiento y darles sentido de propiedad. Para lo cual se puede hacer uso del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Aprendizaje Cooperativo con el uso de técnicas sencillas que fomenten la participación como los debates, lluvias de ideas, imitaciones, etc. Señalando explícitamente la importancia de la asignatura que se pretende transmitir sabiduría y su utilidad en su vida diaria.

Referencias Bibliográficas

- Amores, A. (2020). Las nuevas tecnologías como factor de motivación. *Revista digital docente*, 2(16), 1-64. <https://www.campuseducacion.com/revista-digital-docente/numeros/16/files/assets/basic-html/page-1.html>
- Benavides, O. Gómez, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista colombiana de psiquiatría*, 34(1), 118-124. <https://www.redalyc.org/pdf/806/80628403009.pdf>
- Benavides, W. (2016). *Los estilos de aprendizaje y el trabajo colaborativo en los ambientes virtuales*. Disertación doctoral, UNED. Universidad Nacional de Educación a Distancia. <http://espacio.uned.es/fez/view/tesisuned:Educacion-Wiangel>
- Blasco, M. y Pérez, J. (2007). *Metodologías de investigación: ampliando horizontes*. Editorial Club Universitario. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/12270>
- Belloch, C. (2012). Entornos virtuales de aprendizaje. *Universidad de Valencia*. <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA3.pdf>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T. y Villagómez, S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Revista de Educación Alteridad*, 4(1), 20-33. <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Casas, J., Repullo, J. y Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención primaria*, 31(8), 527-538. <http://www.unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/9+Aten+Primaria+2003.+La+Encuesta+I.+Cuestionario+y+Estadistica.pdf>
- Cháncusig, J., Flores, G., Venegas, G., Cadena, J., Guaypatin, O. y Izurieta, E. (2017). Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las TIC´ S en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática. *Boletín Redipe*, 6(4), 112-134. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6119349.pdf>
- Chiecher, A. (2008). Manejo del tiempo y el ambiente en una experiencia didáctica con instancias presenciales y virtuales. *Revista de Educación a Distancia*. <https://revistas.um.es/red/article/view/36271/34761>

Chuva, B. (2014). *Diseño y elaboración de un blog educativo como recurso complementario para la enseñanza de ciencias naturales*. [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/7098/1/UPS-CT003868.pdf>

Chiriguaya, M y Espinoza, J. (2018). Google Classroom: vía para desarrollo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Instituto Tecnológico Superior Bolivariano de Tecnologías.

<https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/8cf912237757183f7cb2b574fe60e2.pdf>

Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M. y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000300009&script=sci_arttext

Ferreiro, R. (2005). La participación en clase. *Revista Rompan filas*.7(6), 3-27.

<https://es.scribd.com/doc/11588568/3la-Participacion-en-Clase>

Fernández, P. y Cesteros, A. (2009). Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje en Internet. Universidad Complutense de Madrid.

https://eprints.ucm.es/id/eprint/10682/1/capituloE_learning.pdf

Gallego, J. (2009). AVA (Ambientes Virtuales de Aprendizaje) e investigación como proceso formativo. *Itinerario Educativo: revista de la Facultad de Educación*, 23(54), 109-122. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3438999.pdf>

Gómez, J. (2020). Buena práctica docente para el diseño de aula virtual en Google Classroom. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 64-66.

<https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/1246/1232>

González, A. (2003). Los paradigmas de investigación en las ciencias sociales. *Islas*, 45(138), 125-135. <http://josemramon.com.ar/wp-content/uploads/Gonzalez-Morales.-paradigmas-en-investigacion.doc>

Harter, S. (1981). Una nueva escala de autoinforme de orientación intrínseca versus extrínseca en el aula: componentes motivacionales e informativos. *Psicología del desarrollo*. 17(3), 300-312.

<https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2F0012-1649.17.3.300>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2004). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). McGraw-Hill Inter americana.

https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf

Hernández, L. (2017). Powtoon: Una herramienta para animar la clase de inglés. Coloquio comunidad virtual.

<http://senderopedagogico.com/educacioncienciatic/wp-content/uploads/2017/07/Folio-15Datos-EXT-POWTOON-LPH-2017.pdf>

Jiménez, V. (2019). *Google Classroom en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de química analítica en la carrera de pedagogía de las ciencias experimentales* [Tesis de Pregrado, Universidad central del Ecuador]. Repositorio Institucional. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/17638>

Kraus, M., Formichella, M. y Alderete, V. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 1(24), 331-340. <https://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/>

López, P. (2004). Población, muestra y muestreo. *Punto cero*, 9(08), 69-74. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012&lng=es&tlng=es.

Martínez, L. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Revista perfiles libertadores*, 4(80), 73-80. http://www.academia.edu/download/34712308/9_La_observacion_y_el_diario_de_Campo_en_la_Definicion_de_un_Tema_de_Investigacion.pdf

Maldonado, J. (2018). *Metodología de la Investigación social: Paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario*. Ediciones de la U. https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=metodologia+de+la+investigaci%C3%B3n+social+maldonado&btnG=

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. Medios Públicos EP. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>

- Ministerio de Educación. (2012). Manual para la Implementación de los Estándares de Calidad. Medios Públicos EP. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/09/estandares_2012.pdf
- Ministerio de Educación. (2020, 15 de marzo) *ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A*. Gobierno de la República del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/04/MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020, 23 de marzo). La Educación a través de plataformas digitales. Gobierno de la República del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/la-educacion-a-traves-de-plataformas-digitales/>
- Ministerio de Educación. (2020). Currículo Priorizado para la Emergencia. Subsecretaría de Fundamentos Educativos. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Curriculo-Priorizado-Costa-Galapagos-para-la-Emergencia-2020-2021.pdf>
- Mohamad, S. (2016). Google Classroom as a tool for active learning. American Institute of Physics Conference Proceedings, (1761). <https://dx.doi.org/10.1063/1.4960909>
- Monje, C. (2011). Metodología de la Investigación cuantitativa y cualitativa. NEIVA. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- More, R. (2008). Los Desafíos de La Educación Virtual. *Academia*. (1). 1-3. https://www.academia.edu/4442829/Los_Desafios_de_La_Educacion_Virtual
- Morante, M. (2018). Para qué sirve PowerPoint. Baetica. <https://baetica.com/para-que-sirve-powerpoint/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2013). Enfoques Estratégicos sobre las TIC en Educación en América Latina y el Caribe. OREAL. http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/tic_sesp.pdf
- Oyola, J. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. "San Antonio de Jicamarca"* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pampillón, A. (2009). Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet.

https://eprints.ucm.es/id/eprint/10682/1/capituloE_learning.pdf

Pastor, J. (2009). Los formularios en línea como herramienta telemática para interactuar con los estudiantes. Universidad de Valencia.

<file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/DialnetLosFormulariosEnLineaComoHerramientaTelematicaPara-3090536.pdf>

Pérez, L. y Ochoa, A. (2017). La participación de los estudiantes en una escuela secundaria: retos y posibilidades para la formación ciudadana. *Revista mexicana de investigación educativa*, 22(72), 179-207.

<https://www.redalyc.org/pdf/140/14048873009.pdf>

Pérez, M. y Saker, A. (2013). Importancia del uso de las plataformas virtuales en la formación superior para favorecer el cambio de actitud hacia las TIC: estudio de caso: Universidad del Magdalena, Colombia. *Revista Iberoamericana de evaluación educativa*, 6(1), 153-166. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4691569>

Perdomo, Y. y Perdomo, G. (2012). Elementos que intervienen en la enseñanza y aprendizaje en línea. *Apertura*, 4(1), 66-75.

<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/215/230>

Regatto, J. y Tapia, D. (2018). Plataformas virtuales que utilizan en el siglo XXI las Instituciones de Educación Superior en el Ecuador durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Moodle Schoology. <https://www.eumed.net/libros-gratis/actas/2016/educacion/rbtn.pdf>

Rendón, M. Villasís, M. y Miranda, G. (2016). Estadística descriptiva. *Revista Alergia México*, 63(4), 397-407. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755026009.pdf>

Ross, I. (2009). La implicación del estudiante en la escuela. *Revista de Psicodidáctica*.14(1), 79-92. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17512723006.pdf>

Ryan, R. y Deci, E. (2000). Motivación intrínseca y extrínseca: definiciones clásicas y nuevas direcciones. *Psicología educativa contemporánea*. (25), 54-67.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0361476X99910202>

Ruiz, M. (2020). La importancia de la motivación en los estudiantes. Flup.

<https://www.flup.es/importancia-motivacion-estudiantes/>

Salinas, J. (2004). Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *Bordón*, 56(3-4), 469-481.

https://www.researchgate.net/profile/Jesus_Salinas/publication/39214325_Cambios_metodologicos_con_las_TIC_estrategias_didacticas_y_entornos_virtuales

Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria.

Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, 1(1) 1-16.

<https://www.redalyc.org/pdf/780/78011256001.pdf>

Segura, A. y Gallardo, M. (2014). Entornos virtuales de aprendizaje: Nuevos retos educativos. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 13(2) 260-272.

<https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero132/Articulos/Formato/177.pdf>

Sirvent, M. y Rigal, L. (2012). Investigación Acción Participativa: Un desafío de nuestros tiempos para la construcción de una sociedad democrática. *Páramos Andinos*.

<https://biblio.flacsoandes.edu.ec/catalog/resGet.php?resId=56482>

Tamayo, M. (2012). *El proceso de la investigación científica* (4.ª ed.). Limusa.

<https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=BhymmEqkkJwC&oi=fnd&pg=PA11&dq=el+proceso+de+la+investigaci%C3%B3n+cient%C3%ADfica&ots=Ts6Jflo4iM&sig=TTjSo2Bw4uhForTZ4aAitOFKKVU#v=onepage&q=el%20proceso%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20cient%C3%ADfica&f=false>

Unidad Educativa Particular Dominicana San Luis Beltrán. (2020). *Planificación Curricular Anual*. Ministerio de Educación.

Unidad Educativa Particular Dominicana San Luis Beltrán. (2020). *Planificación de Unidad Didáctica*. Ministerio de Educación.

Urcola, J. (2008). *La motivación empieza en uno mismo: Aspectos básicos para motivar a los demás y motivarse a sí mismo*. ESIC Editorial.

<https://es.scribd.com/doc/146524290/la-motivacion-empieza-por-uno-mismo-pdf>

Vera, M. (2004). La enseñanza-aprendizaje virtual: principios para un nuevo paradigma de instrucción y aprendizaje. In *Formación de la ciudadanía: las Tics y los nuevos problemas*. Asociación Universitaria de Profesores de Didáctica de las Ciencias Sociales. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1448475.pdf>

Woolfolk, A. (1999). *Psicología educativa (6.ª ed.)*. Pearson Education.

<https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/psicologia-educativa-woolfolk-7c2aa-edicion.pdf>

Zamora, F. (2013). *Tics de la Web 2.0 para la enseñanza-aprendizaje de la Literatura*. [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca]. Repositorio Institucional.

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/4639/1/TESIS.pdf>

Anexos

Anexo 1: Entrevista a la docente

Sujeto: Docente profesional del área de Lengua y Literatura en el noveno año de EGB.

Objetivo: Conocer el punto de vista acerca de cómo los recursos tecnológicos ayudan a la motivación y participación de los estudiantes al trabajar los contenidos de Lengua y Literatura.

1. ¿Cómo concibe usted el hecho de trabajar de forma virtual al comenzar la cuarentena en nuestro país?

R1: Personalmente al principio fue nuevo y difícil asimilar la situación que se estaba viviendo, para los estudiantes debió haber sido lo mismo. De la misma manera para los padres de familia, ya que a pesar de estar en institución particular sus hijos no contaban con la tecnología como computador o Tablet para recibir los contenidos. Por otro lado, no estaba preparada para dar clases de forma virtual, así que la autoformación fue dura pero necesaria para aprender todo lo relacionado con las plataformas que se pretendían utilizar.

2. ¿Qué cambios experimentó al cambiar la modalidad presencial a virtual y afectó de alguna manera el trabajo con los estudiantes?

R2: Los cambios que me parecieron más notorios fueron que los estudiantes que menos participaban en el ámbito presencial, son los que ahora más participan ahora en el ámbito virtual, no se sabe exactamente las razones, pero son los que más cumplen con las actividades y tareas que uno se les pide.

Por otro lado, claro que afecta al aprendizaje, ya que no es lo mismo dar clases presencial que de forma virtual porque es difícil notar el nivel de atención que prestan los estudiantes, debido a que no todos prenden la cámara al momento de impartir los contenidos y saber de esta manera si en verdad están aprendiendo o no.

3. Al trabajar de manera virtual ¿Cómo le ha resultado el manejo de la tecnología para la enseñanza de los contenidos de Lengua y Literatura? De ser negativo ¿Podría mencionar las causas?



R3: Yo en lo general he utilizado lo básico (diapositivas y videos) no me afectó mucho a mí, lo difícil de utilizar para mí fue utilizar el Zoom y el Drive, pero ya con tutoriales y auto preparación si me va bien, pero los más afectados con esto son los estudiantes.

4. ¿Cree usted que fomentar la motivación y participación en los estudiantes ayuda a su aprendizaje?

R4: Evidentemente fomentar la motivación en los alumnos alientan su participación durante las clases. Sin embargo, es difícil ya que en la modalidad virtual no se sabe exactamente quienes están atendiendo y quienes no. Además, es difícil poner en prácticas algunas estrategias que en la presencialidad funcionaba para despertar la atención, como los ejercicios de estiramiento, dinámicas, juegos, etc.

5. ¿Emplea algunas estrategias para fomentar la participación y motivación de los estudiantes? En caso de ser afirmativo ¿Podría mencionar algunas?

R5: Cuando hay la posibilidad, efectivamente se utiliza algunas estrategias durante las sesiones sincrónicas, como la interactividad en el material audiovisual para que ellos puedan participar activamente en clases y además se utiliza el aprendizaje cooperativo.

6. Actualmente ¿Emplea otros recursos virtuales como blogs o páginas web para enseñar los contenidos de Lengua y Literatura?

R6: En mi área de Lengua y Literatura lo único que utilizamos son las actividades descritas en el libro de trabajo, presentaciones en Power Point, videos cortos y sopas de letras que se encuentran en la Web. Si se hace uso de otra plataforma, pero solamente es para subir las calificaciones de los estudiantes a la plataforma de la Escuela.



Anexo 2: Guía de observación

GUÍA DE OBSERVACIÓN				
Pareja pedagógica	Edgar Ruales y Freddy Gualpa			
Asignatura	Lengua y literatura			
Tutor profesional	Lic. Priscila Quintuisaca			
Aspectos	Puntos en consideración	Cumple	No cumple	Argumentos
Accionar del docente durante la clase	Utiliza una estrategia innovadora para enseñar			
	Hace buen uso del recurso utilizado			
	Abre espacios de intervención de los estudiantes			
	Dominio del tema			
	Atiende a las preguntas de los			



	estudiantes			
	Propone situaciones de reflexión de acuerdo a la temática			
Accionar del alumnado durante la clase	Muestra interés mientras se imparte la clase			
	Participa activamente			
	Participa por obligación			
	Reflexiona y comparte opiniones o vivencias			
	Plantea dudas o preguntas			
	Enciende la cámara para preguntar			



	Es un receptor pasivo de la información			
	Se muestra motivado para participar en la clase			

Anexo 3: Encuesta Inicial

Sujetos: Estudiantes de 9no año de EBG paralelo "A"

Objetivo: Conocer su apreciación sobre el uso de plataformas virtuales

1. ¿Ha usado plataformas educativas en el proceso de su aprendizaje?

Si

No

2. Acorde a su experiencia ¿Cómo considera usted el uso de plataformas educativas?

Aburridas

Dinámicas

3. ¿Cómo considera el uso de plataformas educativas para las clases online?

Necesario

Innecesario

4. ¿Cómo cree usted que será trabajar con la plataforma Google Classroom?

Tedioso

Entretenido

Divertido



Anexo 4: Encuesta Final

Sujetos: Estudiantes de 9no año de EBG paralelo “A”

Objetivo: Conocer la apreciación de los estudiantes, después de haber aplicado las sesiones de clases con el uso de Google Classroom.

1. ¿Qué tal le pareció trabajar con Google Classroom?

Excelente
Bueno
Regular
Malo

2. ¿Cómo describe el uso de la plataforma educativa Google Classroom para realizar las sesiones de clases?

Emocionante
Aburrido

3. ¿Cómo piensa usted que fue su participación con el uso de esta plataforma?

Alta
Media
Baja

4. ¿Qué tal le pareció el contenido y las actividades planteadas en la plataforma?

Excelentes
Buenas
Malas

6. ¿Se sintió motivado al utilizar la plataforma Google Classroom para trabajar durante las clases?

7.
Si
No



Anexo 5: Triangulación y análisis de los instrumentos de recolección de datos (Diario de campo, entrevista, guía de observación)

DIAGNÓSTICO

Aspectos observados	¿Qué sucedió en la práctica?	Unidades de análisis	¿Qué dice la teoría?	Valoración del equipo investigador
<p>En el proceso de enseñanza aprendizaje virtual, dentro de la asignatura de Lengua y Literatura, la docente no hizo uso de ninguna estrategia innovadora o recurso tecnológico para impartir los contenidos. Únicamente el uso de diapositivas y videos de Internet, Sin embargo, tenía un buen dominio del contenido que trataba de impartir a sus estudiantes. Además, proponía</p>	<p>Motivación: Como nuestra unidad de análisis se centra en la motivación, se puede decir que el docente centraba más sus sesiones sincrónicas en impartir el contenido y cumplir con el currículo, dejando de lado aquel aspecto importante. El uso de recursos tecnológicos no era variado, provocando que los estudiantes caigan en lo monótono y se aburran</p>	<p>Motivación: Feldman (citado en Urcola, 2008) la motivación son los factores que dirigen el comportamiento de las personas y en este caso estos factores serían los recursos y herramientas utilizados para el proceso de enseñanza por parte del docente, dando a entender que desde el campo educativo los estudiantes son motivados por algún impulso que puede ser</p>	<p>Una vez planteadas las unidades de análisis, como equipo de investigación se concuerda que la motivación visualizada en los estudiantes durante las sesiones sincrónicas fue escasa. Es decir, que contradice lo estipulado en la teoría, ya que no existió una estimulación o incitación por parte del docente para lograr que los estudiantes se adentren en las actividades, por lo que se puede afirmar que esto se</p>	



Accionar del Docente espacios de reflexión y preguntas para alguna duda o inquietud de los estudiantes. En la construcción de los conocimientos pedía a los estudiantes que prendan la cámara para poder observar si estaban atentos o no. Para motivar a los estudiantes su único recurso era subir un punto para aquel estudiante que conteste correctamente las preguntas planteadas, participe voluntariamente y entregue las tareas a tiempo.

mientras recibían los contenidos de aprendizaje.

Participación:

Para fomentar la participación realizaba preguntas dirigidas aleatoriamente a los estudiantes para comprobar si estaban atentos o no al tema tratado. Además, utilizaba el conductismo, ya que, si los estudiantes no contestaban las preguntas o prendían las cámaras, les ponía en la sala de espera. Para la evaluación de las actividades, daba un tiempo determinado para subir la tarea.

originado por diferentes necesidades.

Participación:

Ferreiro (2005) que alude que participar es acción, hacer algo, es tomar parte, es un proceso en el que uno se emplea logrando o contribuyendo a que se tenga un resultado y a su vez está la actividad realizada, así como el producto mismo que la actividad le proporciona siempre a uno, un crecimiento. Además, Ross (2009) afirma que las participaciones de los estudiantes en las actividades de las clases, influyen en los resultados

debió a los pocos recursos tecnológicos utilizados y a las limitaciones del docente por hacer uso del texto y de diapositivas poco dinámicas. Esto provocó una participación deficiente de los educandos, por lo que no se desarrollan destrezas y habilidades comunicativas en ellos.

La valoración general resulta negativa ya que según lo analizado en el currículo de Lengua y Literatura no se dio un correcto proceso de enseñanza de las destrezas de la asignatura, al utilizar estrategias y recursos tecnológicos innovadores que contribuyan al desarrollo de habilidades lingüísticas ni a las habilidades comunicativas



Los alumnos durante las sesiones sincrónicas en la mayoría del tiempo eran receptores pasivos de la información, ya que la docente era quien explicaba el contenido y realizaba preguntas de vez en cuando. Usualmente participaban por obligación en las sesiones de clases y realizaban preguntas sobre el entendimiento del contenido tratado. Eran muy introvertidos ya

Motivación:

Los estudiantes se sentían poco motivados al momento de recibir los contenidos ya que se podía apreciar el poco interés por realizar las actividades que se les imponían y porque es difícil captar la atención de todos los educandos en esa modalidad virtual.

Participación:

escolares y estos a su vez aumentan su confianza, su autoestima y su identificación con el centro

Currículo de Lengua y Literatura

El currículo nacional (2016) menciona que, el uso de las TIC y recursos audiovisuales alientan la producción oral en los educandos, primero con el estímulo motivador porque el uso de esta herramienta proporciona el quehacer educativo, luego con la idea que los estudiantes interioricen su

que son necesarias en esta asignatura.

Finalmente se llega a la conclusión de que el estudiante no se encontró motivado adecuadamente, por lo que no pudieron asimilar de una manera íntegra los conocimientos y contenidos de la asignatura. Por lo cual y a partir del objeto de estudio analizado, se pretende diseñar un ambiente de aprendizaje virtual con la utilización de la plataforma Google Classroom para potenciar la motivación y de esta manera el alumno aumente su participación en las actividades que se pretenden plantear. Como menciona el currículo el uso de las TIC alienta a los estudiantes como estímulo



**Accionar
del
estudiante**

que tenía miedo de hablar ante sus compañeros para compartir alguna opinión o vivencia. Por lo tanto, su motivación era escasa y debido a esto su participación fue igual, afectando el clima de la clase ya que a veces no respondía nadie ante cualquier pregunta.

La participación al igual que la motivación es baja, por lo tanto, se evidenciaba en las calificaciones y en las entregas de los trabajos. Los estudiantes al no comprender los temas expuestos por la docente, no realizaban las tareas correctamente ya que no atendían cuando se les pedía todo el interés y no participaban con alguna pregunta o inquietud respecto al contenido.

uso y finalmente con los resultados pedagógicos que se obtienen cuando se incluyen este tipo de recursos.

motivador y su característica de ser una herramienta para el quehacer del estudiante.

Anexo 6: Rúbrica de evaluación sesión 1

Rúbrica de evaluación sesión 1 “Cómo citar correctamente”				
Criterios a evaluar	Excelente 5 puntos	Bien 4 puntos	Regular 2 puntos	Mal 1 punto
Cooperación y trabajo en equipo	Buena coordinación y se complementan para presentar buenos resultados	Se complementan para presentar los resultados	Presentan los resultados	No trabajan en grupo ni presentan los resultados
Participación	Participa activamente con preguntas y en las actividades de consolidación	Participa regularmente con preguntas y dudas	Participa solo con órdenes del docente	No participa ni entra en las actividades de consolidación
Aplicación de normas de referencias bibliográficas	Reconoce y aplica correctamente los aspectos de una cita directa e indirecta	Reconoce y aplica asertivamente en algunos aspectos las citas de un texto	Reconoce algunos aspectos de las citas, pero no aplica correctamente	No reconoce ni aplica los aspectos de una cita

Anexo 7: Rúbrica de evaluación sesión 2

Rúbrica de evaluación sesión 2 “Tilde en palabras compuestas”				
Criterios a evaluar	Excelente 5 puntos	Bien 4 puntos	Regular 2 puntos	Mal 1 punto
Cooperación y trabajo en equipo	Buena coordinación y se complementan para presentar buenos resultados	Se complementan para presentar los resultados	Presentan los resultados	No trabajan en grupo ni presentan los resultados
Participación	Participa activamente con preguntas y en las actividades de consolidación	Participa regularmente con preguntas y dudas	Participa solo con órdenes del docente	No participa ni entra en las actividades de consolidación
Relaciones entre palabras compuestas y la tildación	Reconoce las relaciones y aplica las reglas ortográficas correctamente	Reconoce las relaciones de palabras compuestas y falla en algunas reglas ortográficas	Reconoce las relaciones de palabras compuestas y falla en bastantes reglas ortográficas	No reconoce las relaciones de palabras compuestas y falla en todas las reglas ortográficas



Anexo 8: Rúbrica de evaluación sesión 3

Rubrica de evaluación sesión 3 “Búsquedas eficientes en el Internet”				
Criterios a evaluar	Excelente 5 puntos	Bien 4 puntos	Regular 2 puntos	Mal 1 punto
Cooperación y trabajo en equipo	Buena coordinación y se complementan para presentar buenos resultados	Se complementan para presentar los resultados	Presentan los resultados	No trabajan en grupo ni presentan los resultados
Participación	Participa activamente con preguntas y en las actividades de construcción y consolidación	Participa regularmente con preguntas y dudas sobre las actividades de construcción y consolidación	Participa solo con órdenes del docente en las actividades de construcción y consolidación	No participa ni entra en las actividades de construcción y consolidación
Reconoce los aspectos claves para una búsqueda eficiente en la web	Reconoce y aplica la discriminación de criterios de evaluación de una página web	Reconoce los criterios, pero discrimina solamente algunos aspectos en las páginas de Internet	Reconoce los criterios, pero no discrimina estos aspectos en las páginas de Internet	No reconoce los criterios y no discrimina estos aspectos en las páginas de Internet

Anexo 9: Rúbrica de evaluación sesión 4

Rubrica de evaluación sesión 4 “Palabras homófonas; haber, a ver”				
Criterios a evaluar	Excelente 5 puntos	Bien 4 puntos	Regular 2 puntos	Mal 1 punto
Cooperación y trabajo en equipo	Buena coordinación y se complementan para presentar buenos resultados	Se complementan para presentar los resultados	Presentan los resultados	No trabajan en grupo ni presentan los resultados
Participación	Participa activamente con preguntas y en las actividades de construcción y consolidación	Participa regularmente con preguntas y dudas sobre las actividades de construcción y consolidación	Participa solo con órdenes del docente en las actividades de construcción y consolidación	No participa ni entra en las actividades de construcción y consolidación
Diferenciar las palabras homófonas dentro de una oración	Reconoce y diferencia las palabras homófonas correctamente en una oración	Reconoce y diferencia solo algunas palabras homófonas correctamente en una oración	Reconoce y no diferencia las palabras homófonas correctamente en una oración	No reconoce ni diferencia las palabras homófonas en una oración

Anexo 10: Rúbrica de evaluación de la plataforma virtual (Google Classroom)

Indicadores	Criterios	D	R	B	MB	E
Condiciones tecnológicas del ambiente.	El ambiente se encuentra claramente identificado.				X	
	Se presenta el contenido a abordar de forma clara.					X
	Se identifica la institución y el grado de la clase.					X
Dimensión Pedagógica	Las clases en Google Classroom expresan una intencionalidad formativa de manera explícita.				X	
	Las Clases en Google Classroom incorporan recursos y actividades en línea siguiendo los objetivos curriculares.					X
	Las Clases en Google Classroom muestran una organización pedagógica de acuerdo a los momentos instruccionales.					X
Dimensión didáctica	Los contenidos y las actividades en línea propuestas para las experiencias de aprendizaje son accesibles para todos los estudiantes				X	
	Los ambientes de aprendizajes proponen recursos y estrategias para promover la participación y la motivación.				X	
	Los ambientes de aprendizajes proponen actividades que promueven la interacción entre los diferentes actores del proceso				X	



	enseñanza – aprendizaje.					
Dimensión Instrumental	Los ambientes de Aprendizajes proponen el uso de distintas formas de representación del contenido.					X
	Los recursos para presentar contenidos y las tecnologías para las experiencias de aprendizaje propuestas en el curso, favorecen la participación en las sesiones de clases				X	
	Los recursos y las actividades en línea diseñadas son accesibles para los estudiantes.					X
Dimensión Evaluativa	Se diseñaron actividades para evaluar los alcances durante la sesión de clases.				X	
	El curso cuenta con contenido, actividades y recursos en líneas adecuados a los niveles cognitivos de los estudiantes.					X
	Los estudiantes completaron todas las actividades de los ambientes de aprendizaje.					X

D = Deficiente

R = Regular

B = Bueno

MB = Muy Bueno

E = Excelente



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Freddy Giovanni Guallpa Cuzco , en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial “Ambiente virtual de aprendizaje en la plataforma de Google Classroom para potenciar la motivación y participación en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de 9° año de EGB de la Unidad Educativa San Luis Beltrán”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 23 de marzo de 2021

Freddy Giovanni Guallpa Cuzco

C.I: 0302678289



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**



UNA E

Cláusula de Propiedad Intelectual

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Freddy Giovanni Guallpa Cuzco, autor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial “Ambiente virtual de aprendizaje en la plataforma de Google Classroom para potenciar la motivación y participación en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de 9° año de EGB de la Unidad Educativa San Luis Beltrán”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Azogues, 23 de marzo de 2021

Freddy Giovanni Guallpa Cuzco

C.I: 0302678289



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**



UNAE

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Edgar Fabian Ruales Romero, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial “Ambiente virtual de aprendizaje en la plataforma de Google Classroom para potenciar la motivación y participación en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de 9° año de EGB de la Unidad Educativa San Luis Beltrán”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 23 de marzo de 2021

Edgar Fabian Ruales Romero

C.I: 0302769138



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**



UNAE

Cláusula de Propiedad Intelectual

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Edgar Fabian Ruales Romero, autor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial “Ambiente virtual de aprendizaje en la plataforma de Google Classroom para potenciar la motivación y participación en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de 9° año de EGB de la Unidad Educativa San Luis Beltrán”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Azogues, 23 de marzo de 2021

Edgar Fabian Ruales Romero

C.I: 0302769138

Certificado del Tutor

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, (Mahly Jahzeel Martínez Jiménez), tutora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado “Ambiente virtual de aprendizaje en la plataforma de Google Classroom para potenciar la motivación y participación en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de 9° año de EGB de la Unidad Educativa San Luis Beltrán” perteneciente a los estudiantes: Freddy Giovanni Gualpa Cuzco con C.I 0302678289 y Edgar Fabian Ruales Romero, con C.I 0302769138). Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 6 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 23 de marzo de 2021



Firmado electrónicamente por:

**MAHLY JAHZEEL
MARTINEZ
JIMENEZ**

Prof. Mahly Jahzeel Martínez Jiménez (Phd.)

C.I: 1759432733