



UNAE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Especialización en Gestión de la Calidad en Educación

Mención en: Dirección de Instituciones Educativas

Gestión de comunidades de aprendizaje para innovar la práctica docente, a través del modelo TPACK para mejorar los aprendizajes de lectoescritura.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Especialista en Gestión de la calidad en educación

Autor (es):

Carmen Cecilia Morocho Yunga

CI:0929391159

Tutora:

Gladys Portilla Faicán

CI:0103412698

Azogues, Ecuador

Mayo,2021



Resumen:

El presente trabajo aborda la temática en torno al uso de las TIC con la Gestión de comunidades de aprendizaje para innovar la práctica docente en la Unidad Educativa 31 de Octubre, a través del modelo TPACK. En este sentido recae la importancia de innovar la práctica docente y el aprender en conjunto. Esto permitió liderar la implementación de un proyecto de innovación docente para la integración de las TIC, mediante el modelo TPACK, con el fin de mejorar los aprendizajes de Lectoescritura en los niños de básica elemental. A través del método de investigación acción participativa se permitió identificar la problemática para dar la solución a la misma mediante el proyecto de innovación antes mencionando. Durante la investigación se identificó la falta de competencias digitales en los docentes y desconocimiento en herramientas multimedia. Del mismo modo se analizó el bajo rendimiento en los aprendizajes de lectoescritura en los niños del subnivel elemental con la finalidad de mejorar estos aprendizajes. Con la aplicación del proyecto de innovación, los resultados obtenidos denotan la importancia de manejar dichas herramientas tecnológicas no solo para mejorar los aprendizajes en los estudiantes y sino también para mejorar la práctica docente mediante una comunidad de aprendizaje.

Palabras claves: Comunidad de aprendizaje, Innovación, Lectoescritura, Modelo TPACK, Práctica docente, TIC.

Abstract:

The present work aborts the theme around the use of ICT with the Management of learning communities to innovate teaching practice in the Unidad Educativa 31 de Octubre, through the TPACK model. In this sense falls the importance of innovating teaching practice and learning together. This made it possible to leading the implementation of a teaching innovation project for the integration of ICT, through the TPACK model, in order to improve literacy learning in elementary school children. Through the participatory action research method, it was possible to identify the problem in order to solve it through the aforementioned innovation project. During the investigation, the lack of training of teachers in technological tools and the very need to use them in the context of virtual classes was identified. In the same way, the literacy learning in children of the elementary sublevel was evaluated in order to improve these learning. With the application of the innovation project, the results obtained denote the importance of handling these technological tools not only to improve student learning and also to improve teaching practice through a learning community.

Keywords: Learning Community, Literacy , Innovation, TPACK Model, Teaching Practice, ICT.

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	6
Planteamiento del problema	7
Justificación	9
Objetivos	10
Objetivo General	10
Objetivos específicos	11
2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	11
3. METODOLOGÍA	29
3.2. Población participante	30
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	31
3.4. Diseño de intervención (Propuesta)	31
3.4.1. Precisión o diagnóstico del problema	32
3.4.2. Objetivos del Proyecto de innovación de la práctica docente recurriendo a TIC	33
3.4.3. Metodología de la intervención	34
3.4.4. Cronograma de la Intervención	35
4. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	37
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	42
Recomendaciones	43
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
7. ANEXOS	47



Índice de figuras

Ilustración 1 Interfaz gráfica de Gcompris	25
Ilustración 2 Interfaz gráfica de Glifing	26
Ilustración 3 Interfaz gráfica de Lectura adaptada(LEA)	27
Ilustración 4 Interfaz gráfica de la biblioteca de actividades Zona Clic	28
Ilustración 5 Interfaz gráfica Pancho y su máquina de hacer cuentos	29



1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo de titulación se desarrolló el proyecto docente, La Gestión de comunidades de aprendizaje para innovar la práctica docente, a través del modelo TPACK para mejorar los aprendizajes de lectoescritura, es un proyecto en el que participaron profesores y estudiantes del subnivel elemental en la Unidad Educativa 31 de Octubre. La problemática de la que se parte es, ¿cómo liderar, desde el rol de directivo, la gestión de la innovación de la práctica docente para mejorar los aprendizajes de lectoescritura en tercer año de la Unidad Educativa 31 de Octubre? Este proyecto de innovación docente estuvo orientado a mejorar los aprendizajes de lectoescritura de los niños de básica elemental con la conformación de una comunidad de aprendizaje.

El proyecto se fundamenta en el potencial innovador que tienen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para lograr mejoras en la práctica docente mediante una comunidad de aprendizaje. La investigación partió de la fundamentación teórico conceptual del uso de TIC en la práctica docente. Del marco teórico se derivaron algunas categorías, que vinculadas al contexto socioeducativo de la Unidad Educativa 31 de Octubre sustentaron el proceso de diagnóstico de necesidades formativas de los docentes en competencias digitales. Con base en el diagnóstico se procedió a indagar y plantar el uso de herramientas multimedia más apropiadas a las necesidades formativas de los docentes y el tema curricular de lectoescritura, tales como páginas web, aplicaciones y software educativo de uso gratuito. Se procedió al diseño, implementación y evaluación del proyecto de innovación docente. Los resultados responden de forma alentadora a la pregunta de investigación, lo que muestra la importancia del liderazgo pedagógico de los directivos para desarrollar competencias digitales



y de organización comunitaria de los docentes para mejorar su práctica y, en consecuencia, los aprendizajes.

Planteamiento del problema

Los acelerados avances tecnológicos, la fluidez de la información y del conocimiento que se viven en la actualidad, conllevan cambios que implican retos para la educación. En este contexto la innovación de las instituciones educativas requiere de un gran esfuerzo y compromiso por parte de directivos y docentes, con acciones que permitan la transformación de la escuela y, en consecuencia, del aprendizaje de los estudiantes. A pesar de los esfuerzos por implementar el currículo en la Unidad Educativa 31 de Octubre la mayoría de niños en el subnivel elemental, en particular, en el tercer año tienen bajo nivel de aprendizajes en lectoescritura, evidenciándose esta problemática en los promedios finales del año lectivo 2019-2020. Desde esta situación se reflexionó e interpeló por cómo innovar la práctica docente para buscar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje en el contexto de la era digital, en el que vivimos, y que aporten a la mejora de los resultados de aprendizaje de lectoescritura.

La integración de las TIC como una innovación educativa dentro de las instituciones educativas requiere del trabajo conjunto de directivos, docentes y familias para promover mejores resultados de aprendizaje y mejorar la calidad de la educación. Según el artículo 44 del Marco Legal Educativo es atribución del directivo liderar la implementación eficiente de programas académicos y la ejecución de los diferentes planes o proyectos institucionales (MINEDUC,2012). Por ello, se requiere que desde la gestión administrativa se implementen estrategias de mejora de los aprendizajes como parte de su función para mejorar los



aprendizajes de Lengua y Literatura, que tiene la lectoescritura como el conjunto de habilidades fundamentales para los demás aprendizajes, no sólo de Lengua y Literatura, sino de todas.

Pese a la existencia de la Agenda Digital 2017-2021 (MINEDUC, 2017) la que se pretende mejorar la calidad de la docencia, el uso de herramientas tecnológicas no se ha efectivizado dentro de la Unidad Educativa “31 de Octubre”. A pesar de que existe el laboratorio de computación con conexión a internet para la actividad docente, no ha sido usado como recurso para mejorar los aprendizajes. Como elemento sustancial de las atribuciones del director está “El fomentar y controlar el buen uso de la infraestructura física, mobiliario y equipamiento de la institución educativa por parte de los miembros de la comunidad educativa” (MINEDUC, 2012). Con base en esta norma y las necesidades de aprendizaje en mención, se consideró una necesidad imperativa, integrar de manera efectiva el uso de las TIC.

De este modo, con este proyecto de innovación de la práctica docente se buscó identificar, a través de la investigación, cuáles son las necesidades formativas de los docentes para el uso de tecnologías educativas, analizando su grado de formación en cuanto al conocimiento e implementación de herramientas tecnológicas en su labor docente, en función de las nuevas exigencias derivadas del uso de las TIC, principalmente, para mejorar los aprendizajes. Los docentes deben desarrollar competencias digitales para hacer tareas docentes relacionadas con el uso de plataformas virtuales para el ingreso de notas del estudiantado y el acceso a programas de capacitación docente como lo establece el Ministerio de Educación. Los docentes requieren desarrollar competencias digitales para el uso de tecnología educativa para afrontar problemas de enseñanza-aprendizaje.



En la actualidad son los estudiantes quienes usan mejor un teléfono o un computador, pues viven en esta cultura de interacción en el internet, el desafío es provocar y orientar pedagógicamente para que su uso sea con fines educativos. El docente es responsable de adaptar la metodología en función de las características de los estudiantes y los recursos que dispone (Curiel, 2014). Otro de los retos educativos es llegar al desarrollo de los aprendizajes desde el protagonismo de los estudiantes, y esto implica involucrar en los aprendizajes escolares sus intereses y capacidades relacionadas con las tecnologías que usan fuera del aula. Para ello, los docentes requieren desarrollar competencias tecnológicas en su práctica diaria, para lo que necesitan de formación y recursos necesarios, que no siempre son otorgados por el Ministerio de Educación. En función de este contexto retos y necesidades educativas, se planteó el problema en torno al que se desarrolla este proyecto, ¿cómo liderar, desde el rol de directivo, la gestión de la innovación de la práctica docente para mejorar los aprendizajes de lectoescritura en tercer año de la Unidad Educativa 31 de Octubre?

Justificación

En la sociedad actual la tecnología es parte de lo cotidiano, principalmente para los más jóvenes. La educación no escapa de esta realidad, que desafía al sistema educativo acerca de cómo aprovechar el uso de herramientas tecnológicas para mejorar la práctica docente y el aprendizaje de los estudiantes. La búsqueda de la innovación educativa no tiene sentido si el docente no se percibe como agente de innovación. Para ello, es necesario una gestión administrativa y liderazgo del directivo para la implementación y ejecución de diferentes



planes o proyectos institucionales que promuevan la calidad en las instituciones educativas con “capacidad para crear, diseñar y construir contextos y comunidades de aprendizaje” (Comisión Gestora de la UNAE, 2015, p. 19).

En este contexto, mediante este proyecto se implementó la gestión de una comunidad de aprendizaje ya que se había visualizado la necesidad de una estrategia que permita el trabajo colaborativo entre maestros y directivos. De esta manera, se puede lograr la interacción que permita el intercambio de conocimientos, principalmente competencias digitales las cuales servirán para que el docente pueda aplicarla diariamente en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Una de las principales responsabilidades del directivo es liderar propuestas de innovación docente para resolver los problemas de aprendizaje. En este caso, se vio que lectoescritura presentaba problemas que pueden ser abordados recurriendo a las TIC, pues hay muchas herramientas que facilitan el aprendizaje mediante el uso de aplicaciones multimedia. En este contexto, este proyecto de aplicación tuvo por objetivos de investigación los siguientes:

Objetivos

Objetivo General

Liderar la implementación de un proyecto de innovación docente para la integración de la TIC, mediante el modelo TPACK, con el fin de mejorar los aprendizajes de lectoescritura en los niños de básica elemental.

Objetivos específicos

- a. Fundamentar teórica y conceptualmente el potencial innovador de tecnologías educativas para la mejora de los aprendizajes de lectoescritura.
- b. Diagnosticar las competencias digitales de docentes y su uso en los procesos de enseñanza aprendizaje de lectoescritura.
- c. Liderar el diseño cooperativo de un proyecto de innovación de la práctica docente para mejorar los aprendizajes de lectoescritura, con la participación de docentes, estudiantes y familias.
- d. Orientar la implementación del proyecto de innovación de la práctica docente, recurriendo a estrategias pedagógicas como comunidades de aprendizaje, el modelo TPACK.
- e. Evaluar los resultados del proyecto de innovación, en términos de la efectividad de la Comunidad de aprendizaje y el modelo TPACK para la mejora de los aprendizajes en lectoescritura.

2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

El campo de las TIC, como insumo elemental para el aprendizaje, ha ido evolucionando de forma acelerada, principalmente en las dos últimas décadas. Es importante relacionar a esta evolución dos términos que han acompañado esta historia, el término informático y el término computación, estos son términos imprescindibles al hablar de aprendizajes en la era digital.



Con el tiempo distintas herramientas multimedia, plataformas virtuales, libros digitales, software libre, se han propagado como oportunidad para mejorar la educación. Si bien es cierto que la tecnología no lo es todo, no se puede desconocer su potencial para educar a toda la comunidad mediante recursos multimedia. Esto se ha mostrado de forma dramática en el contexto de pandemia que se vive en la actualidad.

El desarrollo de las TIC ha dado lugar a una cultura digital, en la que se visibilizan, desde una perspectiva de mozones, dos tipos principales de sujetos, el migrante digital y el nativo digital, determinados por Marc Prensky (2010), quien define al nativo digital como aquella persona que nació rodeado de tecnología y de forma natural puede manejar un teléfono celular al mismo tiempo que ve un video en YouTube. Los nativos digitales se interaccionan a través de redes sociales como nueva forma de comunicación, donde hasta los más pequeños ya utilizan un celular y otros dispositivos digitales. Sin embargo, esta clasificación simplista entre nativos y migrantes digitales se centra sólo en lo etario e invisibiliza las brechas de acceso a dispositivos, conexión y ambientes digitales, que excluyen a grandes grupos de personas, más allá de lo etario. En este estudio se pone el énfasis en el uso de TIC como recurso educativo, desde lo que se tiene en el contexto de la escuela, en la que se desarrolló esta investigación.

Las migrantes digitales con más de 30 años que se formaron en una cultura diferente y con el pasar del tiempo se han tenido que integrar a la nueva era digital. Esta es la categoría a la que la mayoría de docentes pertenecen en la institución educativa de este estudio. En consecuencia, la edad es un factor determinante en el uso de tecnologías, ya que a mayor edad es menor el uso de las TIC, ya sea por no ser parte de cultura tecnológica o la falta de formación académica del docente (Bracamonte, 2012).



Integración de las TIC en la práctica docente y la implicación del directivo en ella.

Según la Comisión Económica para América Latina y el Caribe es de vital importancia el apoyo permanente a la dirección de los centros educativos que permitan impulsar proyectos que promuevan el uso de la TIC, para abordar la resistencia, el temor, y los conflictos que generan los cambios. Esto requiere que mientras mayor sea la implicación del equipo directivo como agente de innovación, mayores serán las probabilidades de éxito con que contará una propuesta de innovación (Sunkel et al., 2014).

En Ecuador se han hecho algunos esfuerzos, desde diversas aristas, para fomentar una sociedad de conocimiento. El artículo 347 de la Constitución de la República del Ecuador, numeral 1, establece que: “Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.” Numeral 8: “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.” En este sentido el Ministerio de Educación fomenta la innovación y uso de tecnologías a través de la implementación de la Agenda Digital 20107 (MINEDUC, 2017) buscando fortalecer y potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje permitiendo el incremento de prácticas innovadoras que integren tecnologías.

Las herramientas multimedia y las plataformas virtuales, libros digitales, software libre han ido evolucionando paulatinamente en el campo de la educación, por ello es importante que desde la dirección escolar se promuevan proyectos con el uso de las TIC implicándose el directivo



como agente de innovación (Sunkel et al., 2014). El directivo no solo se presenta como un líder administrativo sino también como un líder pedagógico, más allá de las tareas burocráticas que realiza como líder administrativo, el directivo también es un docente de grado (Botía y Real, 2016). Es el directivo quien debe “reflexionar sobre su hacer y constituirse en aprendiz permanente, por lo que debe ser un investigador de su propia acción, de tal manera que pueda generar transformaciones en la realidad en la que intervenga” (Escobar, 2007, p. 183).

En la UNAE la innovación se concibe desde una transformación que requiere de cambios. Esto supone partir de lo que ya se tiene en experiencia pedagógicas, pensar en lo que se ha hecho, por qué se lo hace de esa manera y repensar en hacerlo diferente investigando y profundizando en el quehacer educativo en procura de cambios que impliquen mejoras con respecto a un contexto específico (Vásquez, 2017). Para que esta innovación conlleve a la transformación de la escuela, estos cambios deben ser estructurales, de manera que provoquen y se vean resultados significativos (Aguerrondo & Braslavsky, 2002)

Las TIC como recurso para mejorar los aprendizajes de lectoescritura

En la actualidad se debe plantear cambios orientados a obtener mejores resultados de aprendizaje con la ayuda de TIC. A través de las TIC los docentes pueden educar con recursos multimedia para transformar la cotidianidad de las clases, que se dan de manera tradicional, y crear ambientes enriquecidos didácticamente con tecnologías, con las que los estudiantes se sienten familiarizados, pues hacen parte de su vida cotidiana.

El desarrollo de la lectura y escritura es la base fundamental para los demás aprendizajes, permite su conocimiento y significación del mundo que lo rodea (UNESCO, 2016). Es muy importante que este proceso se dé de forma significativa y constructiva despertando la

curiosidad por las letras, que se encuentran alrededor del niño, empezando desde su propio nombre hasta todo aquello que se significa y resignifica a medida que se desarrollan las habilidades de lectoescritura.

Por lo general, los recursos didácticos que se utilizan en el proceso de lectoescritura no han cambiado mucho. Desde años atrás se vienen utilizando las tarjetas, sonidos, dictado, repetición de sílabas una y otra vez, esto muchas de las veces generan estrés en el niño. En el proceso de aprender a leer y escribir aparecen una serie de dificultades como la dislexia, dislalia, disgrafía. Los docentes deben abordar estas dificultades con el uso de instrumentos alternativos para la lectura y escritura, que estén al alcance: ordenadores, pizarras digitales, tablets, teléfonos (Valero, 2011).

El uso de dispositivos electrónicos como tablets ha aumentado, con ello una variedad de aplicaciones, *software* libre, multimedia, videos que pueden ayudar significativamente en el proceso enseñanza. El dilema está en entender que no son un fin en sí mismo, sino un medio para conseguir la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje utilizándolo como recurso didáctico, pero no sirve de nada si el profesorado no está preparado para usarlo correctamente (R. Gómez et al., 2015).

La formación de los docentes en TIC es una de las áreas prioritarias en la actual sociedad del conocimiento, al desempeñar un papel muy importante en nuestros sistemas educativos en este nuevo siglo. Los sistemas educativos en la actualidad están abocados a centrar la atención en la innovación, la globalización, la ruptura de las fronteras culturales y lingüísticas, la movilidad virtual de los estudiantes, la emigración y la formación continua (Morales, 2013). El docente debe desarrollar competencias en TIC, saber utilizarlas de forma cotidiana en los procesos de



enseñanza-aprendizaje, es decir deben tener “la capacidad de seleccionar y hacer uso apropiado de tutoriales, juegos educativos, software y contenido web que servirán para favorecer el logro de los objetivos del currículo y facilitar la evaluación” (Caldera, 2017, p.109).

Modelo TPACK

Este modelo involucra competencias para la incorporación de las TIC en la práctica docente. No es suficiente que los docentes sepan utilizarlas para ellos mismos, necesitan saber cómo utilizarlo dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje. Por ello, es de gran ayuda el modelo TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Este modelo, propuesto por Mishra y Koehler (2006), desarrolla la integración del conocimiento tecnológico, pedagógico y de contenido o disciplinario, en la planificación y desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Este modelo recomienda que los profesores posean un conocimiento tecnológico básico de cómo funcionan las tecnologías a las que se recurre y las maneras de utilizarlas; un conocimiento pedagógico, cómo enseñar; y conocimiento del contenido disciplinar respecto a la materia objeto de enseñanza-aprendizaje (Cabero, Marín, y Castaño, 2015).

Es importante que el docente conozca los contenidos del campo disciplinar que enseña y aprende (conocimientos que hacen parte de la estructura de una destreza con criterios de desempeño) y el ámbito de la didáctica del campo disciplinar, y según el TPACK, las tecnologías con las que se diseñan los procesos didácticos que promuevan el aprendizaje significativo relacionados a una buena planificación, gestión, orientación y evaluación de los aprendizajes utilizando de manera adecuada las herramientas y recursos tecnológicos para innovar estos aprendizajes (Cervera et al., 2019). Para este estudio se creyó que el modelo



TPACK muestra una ruta pedagógico-didáctica muy adecuada para el uso de herramientas multimedia, en función de lograr mejoras en los aprendizajes de lectoescritura en el subnivel Elemental (tercer año de EGB).

Las comunidades de aprendizaje como propuesta de cambio.

Las comunidades de aprendizaje surgieron en los años noventa en *Centre of Education Research of Stanford University* como una experiencia para transformar la escuela, para que pudieran adaptarse con rapidez a la sociedad del conocimiento y la información (Saso et al., 2003). Los problemas y desafíos del aula deben ser afrontados por colectivos, pues desde la individualidad y las aulas de puertas cerradas es casi imposible hacerlo. La conformación de comunidades de aprendizaje es más efectiva si surgen dentro de las instituciones educativas para afrontar retos como la integración de tecnologías educativas, para mejorar su práctica docente y el aprendizaje de los estudiantes.

En las instituciones educativas existen docentes que usan estas tecnologías y otros que desconocen la importancia de su uso para implementarla en su práctica diaria, debido a cuestiones etarias y de formación, entre las principales. Para que todo el profesorado incurriera en el uso de TIC es necesario cambios profundos y trabajo en equipo para contrarrestar esta desigualdad entre los docentes, de manera que los unos aprenden de los otros. De tal forma, que el docente se convierta en aprendiz y los aprendices se apropien de las prácticas y artefactos culturales a través de la interacción con miembros más experimentados (Vera, 2015). Las comunidades de aprendizaje representan una apuesta por la igualdad educativa en el marco de la sociedad de la información para combatir situaciones de desigualdad (García y Mallart, 2002).



El aprendizaje de la lectoescritura

Uno de los principales retos de la educación primaria es la lectoescritura, entendida como la capacidad para leer y escribir correctamente. La lectura, al igual que otro aprendizaje, es un modo de construcción del conocimiento. Inicia desde el desarrollo del lenguaje, primero pronunciando sonidos, luego palabras, y finalmente frases.

Emilia Ferreiro (1998), propone un modo constructivista de enseñar a leer y escribir por tres etapas:

Etapa pre fonética:

Aún no hay comprensión del principio alfabético, el niño realiza garabatos e interpreta su propia escritura.

Etapa fonética:

- **Silábica** El niño detecta al menos un sonido de la sílaba, no se analiza la escritura en sus partes sino de manera global.
- **Silaba-alfabética** El niño supera la etapa de correspondencia global representando sonidos de cada silaba, es la etapa donde el niño desarrolla lo oral con lo escrito.
- **Alfabética** El niño detecta los sonidos y los representa con su letra, es capaz de comprender cada una de las letras formando palabras.

Etapa viso-fonética:

El niño escribe respetando las reglas de escritura, mayúscula, minúsculas, signos ortográficos, espacios en blanco que permiten distinguir palabras y oraciones.

Según la autora la transición en cada una de estas etapas es indispensable para llegar a la lectoescritura, al no superar una de estas etapas es considerado un fracaso de aprendizaje, a esto se añade también las condiciones del entorno familiar, donde a mayor pobreza mayor analfabetismo. Aunque los niveles de escolaridad son cada vez más obligatorios y accesibles, los resultados en leer y escribir no dejan de generar polémica entre maestros por el malestar de que hay niños sin saber ni leer y escribir (Ferreiro, 2016). En este contexto los padres de familia también juegan un rol importante en este proceso, pues el apoyo pedagógico y refuerzo en casa es fundamental para que el niño supere las dificultades en lectoescritura (Salinas, 2018).

(Vygotsky, 1996) sugiere que del mismo modo que los niños aprenden a hablar, deberían aprender a leer y escribir, ambas actividades deberán convertirse en algo necesario para el juego y la vida cotidiana. El saber hablar, leer, escribir es una de las necesidades básicas del ser humano, el saber leer es un proceso mental que facilita adquisición de nuevos conocimientos, “este proceso implica ver un código escrito (generalmente letras y números), identificarlo (reconocer letras y palabras y saber pronunciarlas), descifrarlo (entenderlo y captar la idea), comprenderlo e interpretarlo y se necesita de práctica, para lograr obtener los resultados deseados” (Riascos, 2014, p. 80).

Más allá de la enseñanza de la lengua, el docente tiene el desafío de orientar al estudiante a incursionar en una cultura escrita. Las experiencias comunicativas que se dan entre el docente, familias y estudiante crean un ambiente favorable para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura. Al participar en actos de habla, de lectura y escritura, el niño logra desarrollar macrodestrezas como escuchar, hablar, escribir y leer (MINEDUC, 2016). Según el currículo 2016 debe partir desde la oralidad a la lectura y luego a la escritura. Así, en el

proceso de alfabetización se inicia desde la correspondencia fonema- grafema. En este contexto a los estudiantes primero se les enseña a leer y luego escribir.

Este currículo en el subnivel elemental parte desde la conciencia lingüística, como el desarrollo del léxico, el significado de las palabras y la relación entre palabras. Esta relación permite el reconocimiento de los fonemas (sonidos) para luego buscar su grafía. De esta manera los estudiantes se dan cuenta que las palabras están formadas por los sonidos, y estos a su vez pueden constituirse en palabras. En este recorrido, primero de escribir y luego leer, se desarrollan habilidades como reconocer rimas, identificar sonidos, dividir palabras en sonidos, omitir sonidos y formar la palabra que resulta (MINEDUC, 2016).

Importancia de la lectura y escritura

La lectura permite al niño expresarse de manera escrita, desarrolla su vocabulario y lenguaje. A través de la lectura el niño adquiere información del mundo que lo rodea despertando su curiosidad e interés por su entorno, pues mientras lee su creatividad se desarrolla con la imaginación acerca de los personajes y contextos de su historia. La lectura y la escritura del niño son experiencias para la vida, por ello es importante que este proceso surja de interacciones divertidas y actividades placenteras para el niño. Las situaciones de estrés, frustración o aburrimiento son factores adversos para el desarrollo de las habilidades de lectoescritura.

Por lo tanto, es importante cambiar de estrategias de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, aprovechando el potencial de herramientas multimedia que la tecnología hoy nos ofrece. De acuerdo con (Piaget, 1984) al niño se le debe proporcionar condiciones de aprendizaje que conlleven a un proceso de razonamiento, utilizar la repetición de palabras no conlleva a

desarrollar esta capacidad cognitiva. El niño empieza a comunicarse a través del habla, con la oralidad comparten experiencias que le ayudarán a leer y escribir en la escuela, “quien habla bien , lee y escribe bien” (Riascos, 2014, p. 89).

De esta manera a lo largo de su desarrollo el niño empieza su aprendizaje escolar de lectoescritura, la mayor de las veces, escuchando cuentos y viendo letras a su alrededor. Al iniciarse con la lectura y escritura es conveniente que el docente implemente recursos didácticos innovadores partiendo desde los más tradicionales, como la lectura de cuentos, frases, adivinanzas, retahílas, dictados, para promover actividades acordes a los intereses de la niñez y contexto que lo rodea.

El juego, el teléfono, computador o *tablet*, son parte del mundo cotidiano de muchos niños que crecen rodeados de estas tecnologías, de manera que solo el hecho de manipularlos genera curiosidad, y a la vez familiaridad en su uso. Es necesario aprovechar esta ventaja e impulsar desde las escuelas el uso educativo de estos recursos tecnológicos, de tal modo que se proporcione oportunidades de aprendizaje con el uso de nuevas tecnologías (González et al., 2016).

El uso de material multimedia para lectoescritura

La enseñanza de la lectoescritura de la forma tradicional, como se ha hecho por décadas, resulta complejo, aburrido y mecánico para niñas y niños de hoy, que crecen rodeados de tecnologías, pero no siempre han estado frente a un computador, un teléfono o una *tablet*, con un fin didáctico escolar. Es importante el acceso a dispositivos con bocinas y audio, de manera que el recurso multimedia estimule habilidades mediante la interacción visual, gráfica y auditiva para aprender a leer y escribir, a la vez que, el niño desarrolla competencias computacionales

para aprender (González et al., 2016). Aunque muchos niños en edad temprana utilizan un sinnúmero de aplicaciones de juegos en teléfonos, esto no implica que tengan suficientes competencias computacionales para aprender temas escolares.

En la etapa escolar el juego es un medio educativo que permite enriquecer la imaginación del niño, la observación, la atención, la concentración y la memoria indispensable para que el niño desarrolle sus aprendizajes de manera placentera (Gómez, 2012). Se pueden utilizar diferentes metodologías y recursos, entre ellos están las herramientas web como aplicaciones para móviles. El uso adecuado de aplicaciones para lectoescritura puede favorecer que los niños aprendan a leer y escribir de manera sencilla, divertida e interactiva. Permite el desarrollo de habilidades cognitivas y de comunicación, ejercitándose la memoria y la adquisición de vocabulario fundamentales para desarrollar las destrezas de lectoescritura. (González et al., 2016).

En el “Encuentro de investigación del alumnado (EIDA)” de la Universidad de Almería, en uno de sus trabajos de investigación se resalta “El programa de gamificación para la mejora de la lectoescritura en un aula de pedagogía terapéutica” (Pastor et al., 2016, p. 31) con el objetivo de mostrar los beneficios de la TIC y los videojuegos en el aprendizaje de lectoescritura de los niños con dislexia. En ese trabajo se concluye que, el uso de la gamificación fomenta un aprendizaje innovador y motivador para el estudiante a más de facilitar la atención del y continuidad del proceso de lectoescritura, además consideran que se debe emplear más sesiones de juegos con el uso del computador para mejorar la lectoescritura en el estudiante.

Educar mediante herramientas multimedia permite transformar la cotidianidad del aula en un ambiente interesante, participativo e interactivo que genera interés en el niño durante el proceso de lectoescritura. Para superar los métodos tradicionales como el dictado y repetición de

sílabas, es necesario incorporar tecnologías educativas como parte de las tareas de enseñanza-aprendizaje cotidianas. El uso de las TIC tiene como principales barreras la falta de condiciones de acceso a dispositivos y conexión a internet y la necesidad de capacitación del profesorado para su uso. Por precarios que sean los recursos tecnológicos, si se sabe cómo aprovechar su potencial didáctico, pueden ser un elemento clave para la mejora de los aprendizajes. El docente debe desarrollar competencias digitales para poder seleccionar los recursos tecnológicos más adecuados para el contexto socioeducativo y usarlos apropiadamente, de manera que favorezca al logro de los objetivos de aprendizaje (Caldera, 2017). No es suficiente con que el docente conozca herramientas tecnológicas para sí mismo, necesariamente debe saber cómo utilizarlas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, de manera que se integren los conocimientos pedagógicos, tecnológicos y disciplinares para innovar los aprendizajes (Cervera et al., 2019).

A más de herramientas multimedia, el uso del procesador de texto Word se puede utilizar como complemento al cuaderno de escritura, sin perder la finalidad de saber escribir bien mediante la corrección de palabras mal escritas. De este modo, la ortografía mejora cuando los niños escriben haciendo uso del procesador de textos debido a las alarmas dispuestas por esta herramienta. Es importante desactivar la funcionalidad del corrector automático de modo que la palabra mal escrita sea subrayada y corregida por el estudiante oportunamente durante su escritura.

Según Chiappe y González (2014) los niños que sistemáticamente cometen errores ortográficos y los corrigen de manera reiterada, finalmente este proceso continuo permite disminuir los problemas de omisiones, disociaciones, separación de palabras e inversión de letras mejorando así su escritura. A través del juego el niño enriquece su imaginación, atención,

concentración y la memoria indispensable para que desarrolle aprendizajes de manera placentera (Gómez, 2012). Por ello es importante que el contenido que se presente al estudiante sea relevante y significativo, con elementos pertinentes relacionados al aprendizaje que se desea adquirir (Chávez, 2018). Los recursos multimedia están basados en juegos interactivos, que van desde aplicaciones para teléfonos, programas para ordenador y software educativo en línea para todo tipo de dispositivos.

Recursos multimedia como herramienta de apoyo y mejora en la lectoescritura

De los diversos recursos multimedia, tales como aplicaciones para teléfono, programas para ordenador o software educativos en línea, para este presente proyecto se consideró como prioritarios el uso de software gratuito y accesible para la institución educativa, que no demanden costos. Para ello, se ha tomado como referencia programas que sean gratuitos, descargables y en línea, que a continuación se presentan.

Gcompris. - Es un software educativo gratuito y descargable diseñado para niños de 2 a 10 años con una variedad de actividades que permiten un acercamiento al computador desde el uso del ratón y el teclado. Por medio de actividades lúdicas los niños pueden adquirir destrezas



lógico matemáticas de lectura y escritura. En el siguiente gráfico muestra la interfaz gráfica de Gcompris donde muestra actividades de

lectoescritura los niños asocian letras y sonidos, forman palabras y aumentan su lectura a través de

Fuente: Pulkit Gupta & Timothee Giet. (2019). Pantalla de inicio. [captura de pantalla]. Recuperado de <https://gcompris.wordpress.com/>

Glifing.- Es un método para desarrollar habilidades de lectura con niños con dificultades con estos aprendizajes. Se realiza mediante una plataforma online, en la que predomina lo lúdico. Este método surge gracias a las investigaciones realizadas por la “Asociación Avesedari” quienes se encargan de estudiar y tratar los problemas de aprendizaje. De este modo, García Montserrat creó este *software* educativo con el objetivo de mejorar la habilidad lectora de los niños con dificultades para leer de forma correcta y fluida, para aumentar su capacidad de aprender a leer y permitirles aprovechar toda su capacidad intelectual (García, 2008).

A continuación, gráfico de la interfaz gráfica de Glifing muestra un ambiente enriquecido de colores sonidos y letras donde se puede trabajar la letra mayúscula, imprenta y cursiva.



Fuente: García. (2019). Demo. [captura de pantalla]. Recuperado de <https://www.glifing.com/>

Antes de iniciar el proceso de lectura, el programa evalúa la velocidad y precisión de lectura de los niños, para posteriormente programar las tareas de acuerdo a su edad y año de educación



básica. Este programa lo podemos encontrar en el siguiente link <https://www.glifing.com/> aunque no es gratuito se puede hacer uso de demos en línea, que son de mucha utilidad.

Glifing se adapta a cada niño en su proceso de lectura a través de un juego de ordenador que lo pueden hacer en la escuela o desde su hogar, durante 15-20 minutos al día, 4 días a la semana. De este modo se afianza la precisión, comprensión y velocidad de lectura, esto genera bienestar en el niño, que se siente cada vez más capaz de leer y escribir alcanzando niveles cada vez más avanzados.

Lectoescritura adaptada (LEA). - es un conjunto de aplicaciones multimedia para desarrollar competencias en lectura y escritura, a través de gráficos, lecturas, sonidos, y de forma lúdica. Esta aplicación, que se encuentra en línea, fue creada por Juan García Moreno en el 2007, y posteriormente implementada por el Gobierno de Canarias en el año 2014 como recurso didáctico digital dirigido a docentes.

En el siguiente gráfico muestra la interfaz gráfica de la pantalla de inicio de LEA, donde muestra un menú con seis aplicaciones que pretenden facilitar el aprendizaje de lectoescritura a través de encontrar palabras escondidas, completar oraciones, corregir errores ortográficos y leer cuentos.

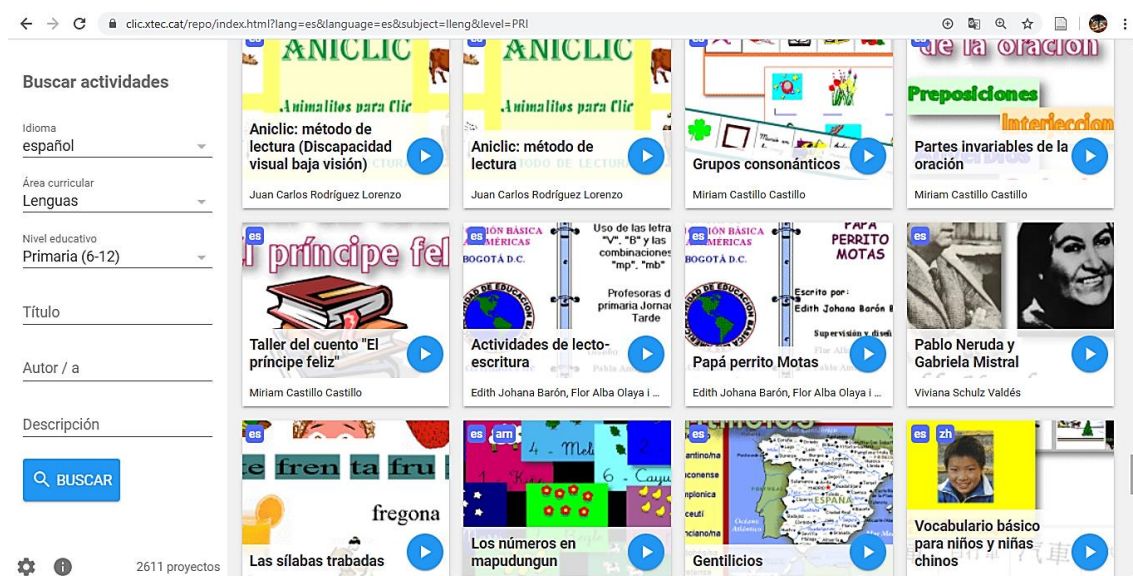


Fuente: (García, 2007) Lectoescritura adaptada.[captura de pantalla].

Recuperado http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura_adaptada/lea/menuppal.html

Zona Clic. - Es un servicio del departamento de educación Generalidad de Cataluña formada por el Gobierno de Cataluña y el departamento del Parlamento de Cataluña creada como un espacio de cooperación abierto de recursos educativos por parte de docentes que comparten sus actividades realizadas en Clic. Estas actividades se encuentran divididas en diversas áreas y niveles educativos. Dentro del área de lengua se encuentran una variedad de proyectos JClic en lectoescritura, comprensión lectora, ortografía, caligrafía, cuentos y gramática. De esta manera Zona Clic incentiva el uso de estos recursos como apoyo pedagógico y refuerzo en distintas áreas de aprendizaje.

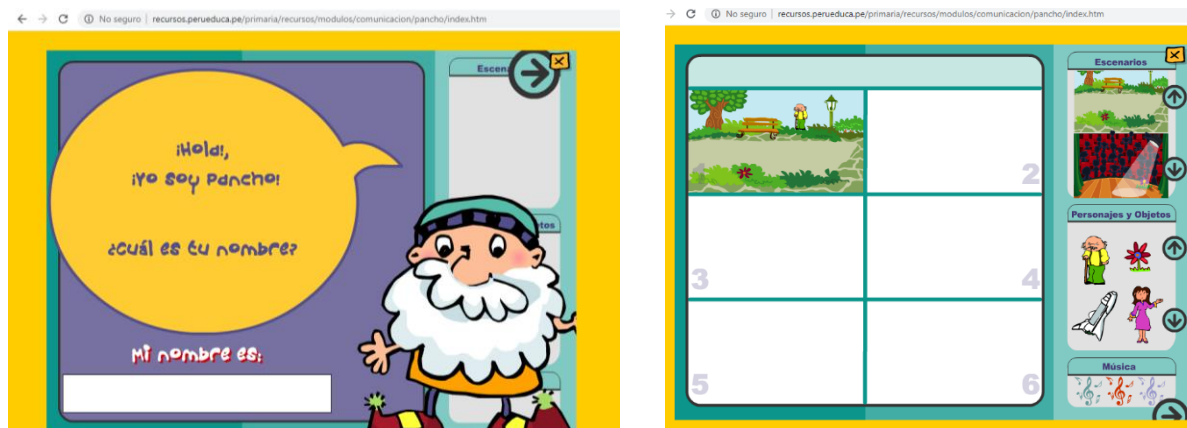
A continuación, en el gráfico muestra un menú con distintos proyectos de zona clic orientados a la lecto escritura que se pueden acceder a ello de manera sencilla mediante un clic sobre la imagen deseada.



Fuente: (ZonaClic, 2017). Biblioteca de actividades.[captura de pantalla].

Recuperado de <https://clic.xtec.cat/repo/index.html?lang=es&language=es&subject=lleng&level=PRI>

Pancho y su máquina de hacer cuentos. - Pancho y su máquina de hacer cuentos es un programa sencillo alojado en un portal educativo de Perú. Cuenta con una especie de duende que interactúa con el usuario preguntándole su nombre para en lo posterior permitirle escoger los personajes, escenarios y fondo musical. A través de este programa el estudiante crea su propio cuento online, desarrolla su imaginación y creatividad a medida que lee y escribe. En la interfaz gráfica se puede observar el espacio de trabajo de esta herramienta multimedia, donde el estudiante puede interactuar con el pequeño duende que aparece en pantalla y luego escoger su propio escenario y personajes para su cuento.



Fuente : Pancho y su máquina de hacer cuentos. [captura de pantalla].

Recuperado de <http://recursos.perueduca.pe/primaria/recursos/modulos/comunicacion/pancho/index.htm>

3. METODOLOGÍA

3.1. Diseño de investigación

EL presente proyecto de aplicación se desarrolló desde un enfoque de investigación cualitativa. El proceso de desarrollo del proyecto de aplicación partió de la revisión bibliográfica acerca del potencial innovador que tienen las tecnologías para la mejorar los aprendizajes de lectoescritura. Luego, se desarrolló un diagnóstico de las competencias digitales que poseen los docentes, se recurrió a las técnicas del conversatorio y la encuesta realizadas con los docentes. Se identificó la falta de capacitación y trabajo en equipo en los docentes en cuanto al uso de herramientas TIC.

Con base en el resultado del diagnóstico se hizo el planteamiento de la problemática, en función de la cual se lideró, desde el rol directivo, el diseño cooperativo de un proyecto de innovación de la práctica docente para mejorar los aprendizajes de lectoescritura, con la participación de



docentes, estudiantes y familias, con el fin de mejorar los aprendizajes de lectoescritura. Con base en la tarea investigativa de fundamentación teórico conceptual acerca de las herramientas tecnológicas más adecuadas para desarrollar competencias de lectoescritura, se desarrolló un proyecto de aplicación orientado a promover la innovación docente, desde el rol de liderazgo directivo.

Para la implementación del proyecto de innovación de la práctica docente se conformó una comunidad de aprendizaje desde la modalidad virtual, implementada debido a la pandemia Covid-19. La comunidad de aprendizaje surgió desde la necesidad misma de conocer recursos tecnológicos para llevar a cabo una modalidad virtual de clases. Mediante la plataforma Teams y un grupo de WhatsApp se realizó la creación de la comunidad de aprendizaje. Este equipo se conformó con los docentes de subnivel elemental con la finalidad de compartir experiencias y problemáticas e integrar recursos digitales en la modalidad virtual fue uno de las principales dificultades. En la comunidad se analizó el modelo TPACK y se decidió su implementación, debido a que responde a la necesidad de integrar lo curricular, la pedagógico y lo disciplinar en la planeación y desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje. De este modo se diseñó, implementó y evaluó un proyecto de innovación de la práctica docente, con el fin de mejorar los aprendizajes de lectoescritura. Los resultados de la efectividad de la comunidad de aprendizaje y el modelo TPACK para mejorar los aprendizajes de la lectoescritura fueron evaluados mediante una encuesta.

3.2. Población participante

La unidad de análisis de la investigación fue la innovación de la práctica docente recurriendo al uso de metodologías activas con TIC en los procesos de enseñanza de Lengua y literatura, a



través de un proyecto de innovación de la práctica docente, en el que participaron los profesores y alumnos del subnivel elemental en la Unidad Educativa 31 de Octubre. Se contó con la participación de nueve docentes del subnivel Elemental: tres docentes de Segundo grado, tres docentes de tercer grado, tres docentes de cuarto grado y también con la participación de la vicerrectora académica e inspector, tanto de la sección matutina como de la sección vespertina.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Encuesta

Esta técnica de recolección de datos se aplicó mediante un formulario Drive a nueve docentes del subnivel elemental a través de un cuestionario de preguntas con alternativas de respuestas y preguntas cerradas, con la finalidad de diagnosticar las competencias digitales que poseen los docentes (**ver Anexo 1**).

Conversatorio

Este conversatorio se desarrolló con los docentes del subnivel elemental a través de la plataforma Teams donde se recogieron, inquietudes y necesidades de los docentes de manera general, partiendo desde el análisis de la problemática planteada y la mejora de la práctica docente (**ver anexo 2**).

3.4. Diseño de intervención (Propuesta)

Con base en el diagnóstico y el planteamiento de la problemática, se propuso responder a la problemática, ¿cómo liderar, desde el rol de directivo, la gestión de la innovación de la práctica

docente para mejorar los aprendizajes de lectoescritura en tercer año de la Unidad Educativa 31 de Octubre?, con un proyecto de innovación de la práctica docente. Para ello se conformó una comunidad de aprendizaje. Como parte de las actividades de la comunidad de aprendizaje se desarrollaron talleres virtuales con los docentes, con la finalidad de mejorar las competencias digitales. Se logró la implementación de la TIC recurriendo al modelo TPACK, que permitió mejorar los aprendizajes de la lectoescritura y la integración de las TIC de manera efectiva, en un ambiente de cooperación para mejorar la práctica docente, en el complejo de la educación virtual en el contexto de pandemia.

3.4.1. Precisión o diagnóstico del problema

De la tarea investigativa de fundamentar teórica y conceptualmente el potencial innovador de tecnologías educativas para la mejora de los aprendizajes de lectoescritura, se pudo concluir que, dentro de los principales retos de la escuela primaria es la enseñanza de la lectoescritura en los primeros años de educación básica. Según Emilia Ferreiro (1998), el proceso de enseñar a leer y escribir se desarrolla mediante etapas, pre fonética, fonética, silábica, silábica-alfabética y alfabética. El niño finalmente comprende cada una de las letras formando palabras. La transición de cada una de las etapas es fundamental para llegar a la lectoescritura. Con la integración de las TIC se logra que este proceso de lectoescritura sea placentero con recursos tecnológicos que le son familiares y amigables para aprender. Para lograr la implementación de las TIC de manera efectiva en la enseñanza se propuso el modelo TPACK, que permite integrar el saber disciplinar tecnológico y pedagógico como parte de la propuesta de innovación.



Para lograr la innovación dentro de las instituciones educativas es necesario el trabajo en conjunto para compartir experiencias de aprendizaje y aprender unos de otros. Según Saso (2003) las comunidades de aprendizaje han permitido transformar la escuela para una mayor adaptación con rapidez a la sociedad el conocimiento, mediante el trabajo en equipo, se comparten conocimientos de unos a otros mediante la interacción con miembros más experimentados en áreas tecnológicas .

De este marco teórico referencial, se derivaron los criterios para elaborar un diagnóstico de la problemática de los malos resultados de aprendizaje en lectoescritura, visto como uno de los principales problemas. Para afrontar la problemática se lideró desde el rol directivo, perfil desarrollado en la Especialización de Gestión de la Calidad en Educación, un proyecto de innovación de la práctica docente para mejorar los aprendizajes de lectoescritura en tercer año de la Unidad Educativa 31 de Octubre. A continuación, se presentan los objetivos de dicho proyecto.

3.4.2. Objetivos del Proyecto de innovación de la práctica docente recurriendo a TIC

Objetivo General

Liderar pedagógicamente la creación de comunidades de aprendizaje para innovar la práctica docente a través del modelo TPACK en la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa 31 de Octubre.

Objetivos específicos

- a. Analizar el nivel de desarrollo de competencias en tecnología educativa y, en este sentido, las necesidades formativas en TIC que requieren los docentes, a modo de diagnóstico.
- b. Gestionar una comunidad de aprendizaje para implementar el modelo TPACK para mejorar los aprendizajes de lectoescritura.
- c. Implementar el modelo TPACK para mejorar la práctica docente.
- d. Evaluar y retroalimentar el proceso de implementación del TPACK en la comunidad de aprendizaje
- e. Evaluar, en la comunidad de aprendizaje, los resultados del proyecto de innovación docente.

3.4.3. Metodología de la intervención

En la fase de diagnóstico del proyecto de innovación de la práctica docente se evidenció la falta de competencias digitales por parte de los docentes y de igual manera la necesidad de la creación de una comunidad de aprendizaje para alcanzar objetivos de manera conjunta. Con estos resultados obtenidos se procedió a la elaboración de la propuesta de innovación de la práctica docente, desde el rol del directivo como líder pedagógico con la formación de una comunidad de aprendizaje con la finalidad de mejorar la práctica docente mediante conversatorios y encuestas donde se identificó las necesidades formativas que requieren los docentes. De este modo, se planteó el desarrollo de talleres de formación en herramientas tecnológicas de manera que los docentes adquieran competencias digitales para ser desarrolladas en el proceso de enseñanza aprendizaje de lectoescritura.

En este sentido, las competencias digitales no son suficientes sino se utilizan adecuadamente dentro del proceso de aprendizaje. Por ello se planteó su uso desde el modelo TPACK, de manera que se integre los conocimientos pedagógicos, currículo y TIC. A través de la comunidad de aprendizaje se diseñaron talleres virtuales para la implementación del modelo TPACK para mejorar la lectoescritura recurriendo al uso de recursos multimedia de software libre o en línea: como el Gcompris, Lectura adaptada, Pancho y su máquina de hacer cuentos, ZonaClic, Glifing, y el procesador de texto como un recurso de escritura, dentro de un contexto de aprendizaje colaborativo de aprender unos de otros, utilizando la plataforma Teams y grupos de WhatsApp.

El uso del WhatsApp, a más de ser una herramienta de comunicación, se ha utilizado de manera significativa para compartir experiencias de aprendizaje. La modalidad virtual de clases nos ha permitido innovar la práctica docente de una u otra manera para responder a las necesidades educativas que han ido emergiendo de la modalidad virtual, de modo en el que el estudiante aprenda en esta situación de aprendizaje. Para evaluar los resultados del proyecto de innovación se aplicó una encuesta post implementación del proyecto de innovación. (ver anexo 3)

3.4.4. Cronograma de la Intervención

Gestión de comunidades de aprendizaje para innovar la práctica docente a través del modelo TPACK en la asignatura de Lengua y Literatura		JUNIO				JULIO				AGOSTO			
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Actividad	Indicador												



Formación del equipo gestor	Gestionar la comunidad de aprendizaje.																				
Socialización del modelo TPACK	Trabajar el taller de manera cooperativa y colaborativa.																				
Talleres de herramientas multimedia Gcompris, Lectura adaptada , Glifing	Trabajar el taller de manera cooperativa y colaborativa.																				
Talleres de herramientas multimedia Zona clic, Pancho y su máquina de hacer cuentos.	Trabajar el taller de manera cooperativa y colaborativa.																				
Aplicación de talleres en los estudiantes.	Mejorar el aprendizaje de lengua y literatura.																				
Evaluación de Resultados	Analizar los resultados																				

4. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En el actual contexto de la pandemia resultó indispensable la implementación de herramientas tecnológicas en la modalidad virtual. La bibliografía sobre el uso de TIC para innovar la práctica docente, con el fin de mejorar los aprendizajes fue muy útil para comprender la problemática abordada en este trabajo de investigación, y abordarla desde la particularidad del contexto escolar de la Unidad Educativa 31 de Octubre. Una vez diagnosticado el nivel de desarrollo de competencias tecnológicas de los docentes, el desafío fue cómo desarrollar dichas competencias docentes. Esto se pudo lograr recurriendo al modelo TPACK, que permite la integración de las herramientas tecnológicas con lo pedagógico y lo curricular. Este modelo fue muy didáctico para incorporar, de forma práctica, herramientas tecnológicas específicas para los aprendizajes de lectoescritura.

La transformación de la práctica docente con el uso de TIC requiere de un trabajo cooperativo para afrontar los desafíos de la profesión, de cada a la sociedad del conocimiento y la información, en la que lo virtual es fundamental. Con la conformación de comunidad de aprendizaje, la participación directa de docentes y directivos, en contacto con las familias niñas y niños, se apostó por innovar la práctica docente asumiendo el reto de la integración de las tecnologías en un ambiente de trabajo en equipo, para enseñar y aprender juntos. La plataforma *Teams* fue uno de los principales escenarios para la interacción entre docentes y con los estudiantes. Su mismo uso fue un desafío afrontado en colaboración.

A partir de la literatura estudiada, se decidió por herramientas educativas con gran variedad de material multimedia, que resultaron ser muy útiles para mejorar la lectoescritura. Se eligieron



las herramientas Gcompris, Lectura adaptada y Glifing, debido a que han sido estructuradas con un enfoque de enseñanza global de escritura. Entre las aplicaciones multimedia usadas también se encuentran la herramienta de Pacho y su máquina de hacer cuentos y Zona Clic, con las que se desarrollaron diferentes actividades con elementos textuales, gráficos y de audio. Al relacionar el sonido con las letras o escuchar la lectura de oraciones y textos cortos los estudiantes desarrollan destrezas de lectura y escritura. Mediante la realización de actividades que van desde el reconocimiento del código alfabético, la relación del grafema –fonema, construcción de palabras y oraciones, lograron fluidez lectora con el reconocimiento de palabras a simple vista y mejoraron el vocabulario, mismo que permitió la comprensión de textos. Pese a las limitaciones de acceso a internet y dispositivos, se pudo hacer uso de material representativo de estas herramientas, logrando aprendizajes ricos en sentido, lúdicos, entretenidos y satisfactorios para los que aprenden y enseñan.

En el contexto de las clases virtuales que se ha vivido debido a la pandemia, los docentes aprendieron a utilizar herramientas tecnológicas para su clase virtual como la plataforma Teams. Esto ha permitido que tanto estudiantes y docentes interactúen. Según la encuesta final **(anexo 3)** el 75% de los docentes se reúnen para intercambiar experiencias alrededor de una temática que haya utilizado las TIC y el 25% se reúne para documentar y compartir experiencias de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura con el uso de multimedia. Las fichas pedagógicas enviadas por el Ministerio de Educación mensualmente fueron analizadas por los docentes, en estos entornos virtuales, con el objetivo de contextualizar este instrumento pedagógico a la realidad de cada grado y el nivel de lectoescritura de cada grupo.



La sobrecarga laboral impuesta a los docentes y el cambio abrupto a una modalidad virtual han significado cambios significativos como las clases y reuniones virtuales, que han resultado ser ventajosas a la hora de compartir experiencias de manera conjunta. Con el uso de la plataforma Teams se ha logrado compartir y realizar tutoriales mediante la pantalla compartida y demás posibilidades de interacción de este tipo de plataformas, que se ha convertido en un espacio institucional de continuo aprendizaje tanto para docentes como para alumnos (**ver anexo 4**). De este modo, a medida que los docentes se adaptan a la modalidad virtual, mayor era su dominio de herramientas tecnológicas digitales. Se volvió recurrente, por ejemplo, el uso de Drive para el manejo de portafolios digitales. Sus competencias para elaborar y usar presentaciones online, paquetes de office y software multimedia se iban consolidando en lo cotidiano de la práctica docente, con las limitaciones y problemas de cada familia para afrontar la modalidad virtual.

Desde el diagnóstico, la identificación de la problemática hasta el diseño, implementación y evaluación del proyecto de innovación de la práctica docente fue liderado, desde el rol de un directivo que entiende que su principal tarea y compromiso es con la formación de los docentes para mejorar los aprendizajes de niñas, niños y adolescentes, como fin de la gestión educativa. A raíz de la pandemia, el cambio improvisado a una modalidad de teletrabajo, trajo cambios en la manera de interactuar y compartir con los demás actores educativos. En este contexto, se procedió a crear una comunidad de aprendizaje mediante grupos de WhatsApp y la creación de un equipo en la plataforma *Teams* como espacios para reuniones y el desarrollo de talleres para aprender-enseñar el uso de herramientas tecnológicas en lectoescritura. Cabe destacar que, ninguno de los miembros de la comunidad era un experto en tecnologías educativas, predominó

la investigación y aprendizaje autodidacta, aprovechando el carácter intuitivo de las tecnologías digitales y las habilidades y conocimientos de todos los participantes.

La lógica de la comunidad de aprendizaje, fue fundamental para generar un sentido de cooperación de todos los participantes, para compartir dificultades, y en comunidad proponer soluciones. Quien desarrollaba el rol de directivo fue parte de la comunidad. Esto desdibujó la tradicional verticalidad del que dirige y dice lo que se hace. Liderar lo pedagógico fue una tarea de aprender juntos, desde las necesidades, habilidades y saberes de cada uno. Este tipo de liderazgo estuvo vinculado a problemas y tareas reales y cotidianas de las aulas de los miembros de la comunidad. La distribución de responsabilidades, la participación comprometida desde lo que cada uno podía aportar, y el ambiente de horizontalidad en las decisiones, en función de problemas auténticos y cotidianos, fueron las características de una comunidad de aprendizaje en contexto de pandemia y en modalidad virtual.

El modelo TPACK fue considerado una buena salida al problema de pensar, planificar y desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje de lectoescritura, capaces de superar la repetición y memorización tradicionales. En la comunidad de aprendizaje se desarrolló de forma cooperativa la implementación del modelo, adecuado a la situación y contexto de aprendizaje vivido en el 2020. Se diseñaron actividades de aprendizaje de lectoescritura recurriendo a herramientas como: Gcompris, Lectura adaptada y Glifing, Pacho y su máquina de hacer cuentos y Zona Clic. Como resultado se puede destacar el interés y curiosidad de niñas y niños por los recursos multimedia empleados para las actividades de lectoescritura, lo que provocó mayor participación en escenarios y tareas de escritura y lectura, que evidenciaban el



mejor desarrollo de las habilidades de lectoescritura. Al momento de recoger la información de los resultados del proyecto de innovación docente, aún no se emitían el registro de notas, donde se prevé habrá mejoras como resultado del proyecto desarrollado.

Con la modalidad de teletrabajo se presentaron algunas dificultades como el acceso a los computadores que existen en el laboratorio de computación de la institución ya que se había previsto la utilización de las misma. Por ello, se implementó el proyecto con los estudiantes con acceso a internet, desde la plataforma *Teams* (**ver anexo 5**). La modalidad virtual y el contexto de pandemia impidieron desarrollar actividades que requieren de los laboratorios de la institución, sin embargo, también fue la oportunidad para aprender el uso de tecnologías necesarias en la modalidad virtual.

Entre los docentes hubo el criterio unánime de que la comunidad de aprendizaje fue una excelente estrategia para aprender juntos y afrontar los desafíos de la práctica docente cotidiana, y que, en consecuencia, se lograron mejores aprendizajes y desarrollo de habilidades de lectoescritura de niñas y niños. Se han desarrollado competencias docentes para el uso de tecnologías, que pueden ser usadas desde un enfoque pedagógico del *blended learning* en un escenario postpandemia.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La formación en servicio de los profesionales de la docencia en una oportunidad de formarse y aprender a partir de la propia práctica en cooperación con los colegas de la institución. En este sentido, una comunidad de aprendizaje es una estrategia eficaz para que docentes y directivos se reúnan para compartir experiencias de enseñanza de aprendizaje y planificar las fichas pedagógicamente. En estos encuentros los docentes comparten dudas, problemas, experiencias, sugerencias y orientaciones, desde una lógica de la comunitariedad de la profesión docente. Los desafíos actuales de la práctica docente requieren de trabajo en comunidades de aprendizaje, que permitan innovar la práctica docente.

La modalidad clases virtuales ha demostrado que el uso y manejo de herramientas tecnológicas es una necesidad urgente para los docentes. Con la implementación del proyecto de innovación, se dejó de lado el tradicional uso de tarjetas o lectura en voz alta y se recurrió a actividades de lectoescritura con aplicaciones en las que se aprende a leer y escribir con juego de letras, imágenes y sonidos que concitan el interés de niñas y niños y generan sentidos y significados de lo que leen y escriben. Los docentes aprendieron a usar herramientas tecnológicas como correo electrónico, procesador de textos, presentaciones online, aulas virtuales, software multimedia como recursos para mejorar su práctica docente y lograr mejores aprendizajes.

A pesar del limitado acceso a conectividad y dispositivos, se pudo innovar la práctica docente orientada a mejorar los aprendizajes de lectoescritura. Por ello, es necesario la implementación



de proyectos innovadores que incluyan TIC como recursos de apoyo a una educación en sus diferentes modalidades.

Esta investigación reafirmó la importancia del rol de líder pedagógico de un directivo escolar, tal como se ha enfocado en este programa de posgrado. Para innovar la práctica docente es necesario el liderazgo del directivo basado en el trabajo cooperativo y mediante estrategias formativas en la que los docentes aprenden de su propia práctica, tales como las comunidades de aprendizaje.

Recomendaciones

A partir de la experiencia investigativa presentada, se recomienda incluir en la formación de docentes y directivos el desarrollo de competencias para crear comunidades de aprendizaje (Comisión Gestora de la UNAE, 2015) y proyectos de innovación de la práctica docente. La gestión de comunidades de aprendizajes se podría extender a muchas instituciones educativas a través del liderazgo directivo. Para ello, se requiere formar directivos capaces de generar estas oportunidades de formación para los docentes.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguerrondo, I., & Braslavsky, C. (2002). *Escuelas del futuro en sistemas educativos del futuro: Qué formación docente se requiere?* Papers editores.
<https://books.google.com.ec/books?id=u6yl3iBV5V4C>
- Botía, A., & Real, M., (2016). Identidad profesional de los directores escolares en España. Un enfoque biográfico narrativo. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 79, 163-183.
- Cabero, J., Marín, V., & Castaño, C. (2015). *Validación de la aplicación del modelo TPACK para la formación del profesorado en TIC*. <https://doi.org/10.7203/attic.14.4001>
- Caldera, C. (2017). Las TIC como recurso pedagógico del docente inclusivo. *Revista de Educación Inclusiva*, 9(2), 104-115.
- Cervera, M., González, V., & Cantabrana, J. (2019). *¿Cómo abordar la educación del futuro?: Conceptualización, desarrollo y evaluación desde la competencia digital docente*. Octaedro.
- Chavez, J. (2018). *Diseño instruccional para el uso de multimedios en el aula para la adquisición de la lectura*. Editorial Digital UNID.
https://books.google.com.ec/books?id=7VBLDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Chiappe, A., & González, A. (2014). Los procesadores de texto y los niños escritores: Un estudio de caso. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 40(2), 101-115. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052014000300006>
- Comisión Gestora de la UNAE. (2015). *Modelo pedagógico*. UNAE. <https://www.unae.edu.ec/acerca-de-la-unae-xcb7w>
- Curiel, R. (2014). *Las TIC en el aula de Tecnología. Guía para su aplicación a la metodología de proyectos*. Lulu.com.



- Ferreiro, E. (1998). *Alfabetización: Teoría y práctica*. Siglo XXI.
- Ferreiro, E. (2016). *Pasado y presente de los verbos leer y escribir*. Fondo de Cultura Económica.
- García, J. (2007). *Lectoescritura Adaptada*. Materiales educativos.
http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/lectoescritura_adaptada/lea/index.html
- García, J., & Mallart, L. (2002). Las comunidades de aprendizaje: Una apuesta por la igualdad educativa. *REXE: Revista de estudios y experiencias en educación*, 1(1), 11-20.
- García, M. (2008). *Método Glifing*. Glifing. <https://www.glifing.com/metodo-glifing/>
- Gómez, J. (2012). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10(4), 5-13.
- Gómez, R., García, A., & Cordón, J. (2015). Aprender a leer y escribir: Aplicaciones para el aprendizaje de la lectoescritura. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 16(4), 118.
<https://doi.org/10.14201/eks2015164118137>
- González, J., Fanjul, N., Poveda, N., & García, S. (2016). *TIC y recursos mediáticos en el aula de Primaria Colección: Didáctica y Desarrollo* (1.ª ed.). Ediciones Paraninfo, S.A.
- MINEDUC. (2016). *Currículo EGB, Lengua y Literatura*. Ministerio de Educación.
<https://educacion.gob.ec/curriculo-elemental/>
- MINEDUC. (2017). *Agenda Educativa Digital*. <https://educacion.gob.ec/agenda-educativa-digital/>
- Mishra, P., & Koehler, M. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Morales, V. (2013). Desarrollo de competencias digitales docentes en la educación básica. *Apertura*, 5, 18-23.
- Pastor, M., Martínez, M., & Roith, C. (2016). *Encuentro de investigación del alumnado (EIDA 2016)*. Universidad Almería.



- Piaget, J. (1984). *LA REPRESENTACION DEL MUNDO EN EL NIÑO* (9.ª ed.). Morata.
<https://www.casadellibro.com/libro-la-representacion-del-mundo-en-el-nino/9788471121325/134809>
- Prensky, M. (2010). *NATIVOS E INMIGRANTES DIGITALES* (1.ª ed., Vol. 1). SEK, S.A.
[https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:t5ObrkOVGgwJ:https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%2520E%2520INMIGRANTES%2520DIGITALES%2520\(SEK\).pdf+%&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=ec](https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:t5ObrkOVGgwJ:https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%2520E%2520INMIGRANTES%2520DIGITALES%2520(SEK).pdf+%&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=ec)
- Riascos, Y. (2014). Lectura y escritura con sentido y significado, como estrategia pedagógica en la formación de maestros. *Revista Fedumar Pedagogía y Educación*, 1(1).
- Salinas, V. (2018). Lectoescritura mediante la investigación como estrategia pedagógica apoyada en tecnologías de la información y comunicación. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 535-542.
<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.64>
- Saso, C., Aiguadé, I., Gallart, M., & Vallas, R. (2003). *Comunidades de aprendizaje: Transformar la educación* (7.ª ed., Vol. 177). Grao.
- Sunkel, G., Trucco, D., & Espejo, A. (2014). *La integración de las tecnologías digitales en las escuelas de América Latina y el Caribe: Una mirada multidimensional*. Cepal.
- UNESCO. (2016). *Aportes para la enseñanza de la lectura*. UNESCO Biblioteca Digital.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000244874>
- Valero, M. (2011). Problemas de lectoescritura. *Revista Claseshistoria*, 2, 11.
- Vasquez, V. (2017). Innovación Educativa de la UNAE. *Universidad Nacional de Educación*, 20.
- Vera, R. (2015). *PROCESO DE APRENDIZAJE EN COMUNIDADES DE PRÁCTICA*. Vértices Psicólogos.
<https://books.google.com.ec/books?id=D3m2CAAQBAJ&pg=PP4&dq=comunidades+de+aprendizaje&hl=es->

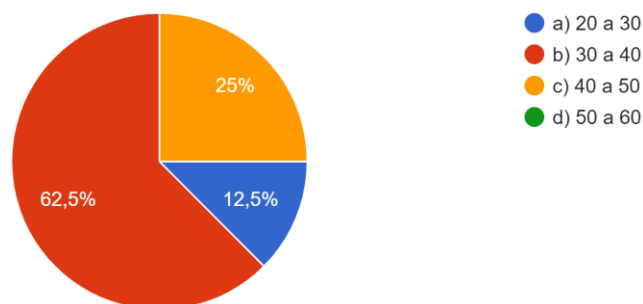
419&sa=X&ved=0ahUKEwivhpfPlebiAhUiwVkKHRIMB24Q6AEITTAG#v=onepage&q=comunidad
ades%20de%20aprendizaje&f=false

Vygotsky, L. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

7. ANEXOS

Anexo 1: Encuesta de diagnóstico de competencias digitales y su uso en los procesos de enseñanza aprendizaje de lectoescritura.

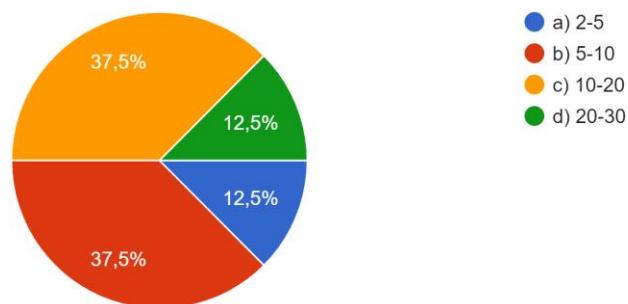
1. Edad
8 respuestas



La edad comprendida entre los docentes está mayormente entre los 30 y 40 años de edad representando el mayor porcentaje con el 62,5% esto corresponde que a mayor edad en menor es el uso de las TIC.

2. Tiempo de experiencia docente:

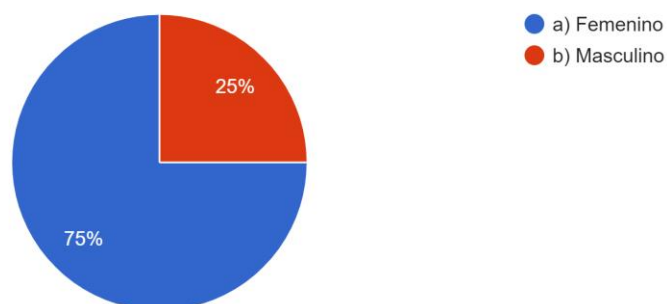
8 respuestas



El 12,5% tiene experiencia de 2 a 5 años al igual que de 20 a 30 años el 75 % restante está dividido la experiencia docente de 5-10 años y 10 a 20 años esto va en relación a que los docentes de mayor edad tienen mayor experiencia docente pero menor uso de las TIC

3. Género

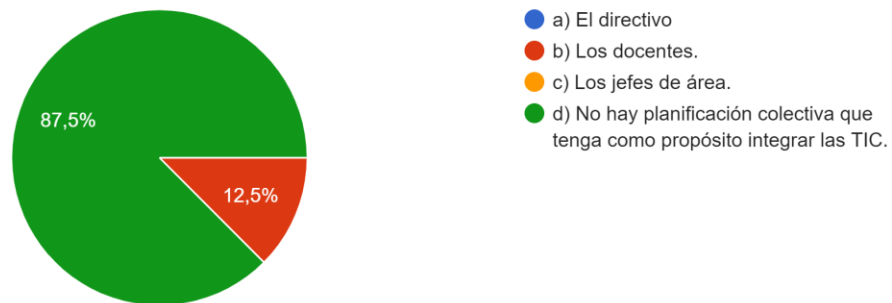
8 respuestas



La población mayoritaria de docentes está comprendida más por el sexo femenino representada en un 75 % esto representa un grado de igualdad con respecto al uso de las TIC, a mayor población femenina no significa que el uso sea mayor, pues esto como vimos anteriormente más influye en la edad.

4. En la institución educativa el desarrollo del PCA , planificaciones de unidades didácticas con el uso de herramientas tecnológicas los realiza:

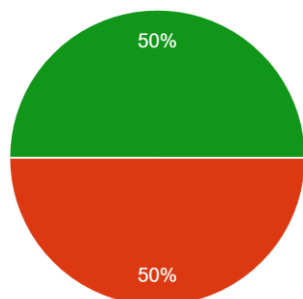
8 respuestas



En la institución educativa el 87.5 % afirma que no hay planificación colectiva que tenga como propósito integrar las TIC sin embargo el 12.5% afirma que dicha planificación lo realiza el docente. Esto nos da comprender a simple vista que existe dificultad de trabajo en equipo ya que mayormente el docente planifica solo.

5. Los docentes se reúnen para:

8 respuestas

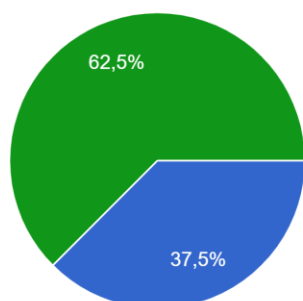


- a) Intercambiar experiencias alrededor de una temática que haya utilizado las TIC.
- b) Para realizar planificaciones, seguimiento y evaluación del currículo.
- c) Documentar y compartir experiencias de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura con el uso de multimedia.
- d) Nunca nos reunimos con el fin de abordar alguna temática con respecto...

El 50 % de los docentes se reúnen para planificar en base al currículo y 50 % afirma que nunca se han reunido con el fin de abordar una temática con respecto al uso de las TIC. A pesar que se reúnen para planificaciones de manera general esto no implica que sea para abordar alguna temática con respecto a las TIC

6. Para realizar la planificación de clases con la integración de TIC como marco referencial se utiliza.

8 respuestas

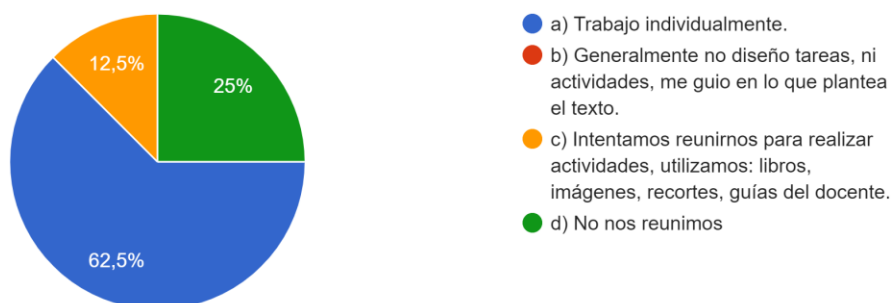


- a) Los libros de texto, las planificaciones del año anterior.
- b) La experiencia de los profesores.
- c) Los estándares de calidad.
- d) No hay planificación con TIC.

Para realizar las planificaciones de clases con TIC el 62.5 % utiliza los libros de textos, las planificaciones del año anterior mientras que el 37.5% no planifica con TIC. Mayormente el docente no planifica con TIC, y usualmente en el intento por planificar con TIC utiliza recursos tradicionales que no comprenden ningún recurso tecnológico.

7. Para el diseño de actividades o tareas en lectoescritura para los estudiantes :

8 respuestas

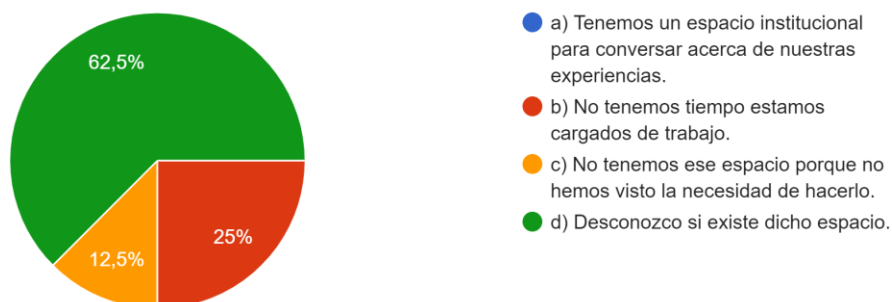


El 62.5% de los docentes trabaja individualmente para diseñar tareas de lectoescritura, sumado a esto más 25 % que contestó que no se reúne se puede observar que la mayoría trabaja individualmente a diferencia del 12.5% que intenta reunirse utilizando recursos tradicionales. Existen docentes con competencias tecnológicas, conocimientos que pueden ser compartidos

mediante un trabajo colectivo por ello surge la necesidad de la formación de una comunidad de aprendizaje.

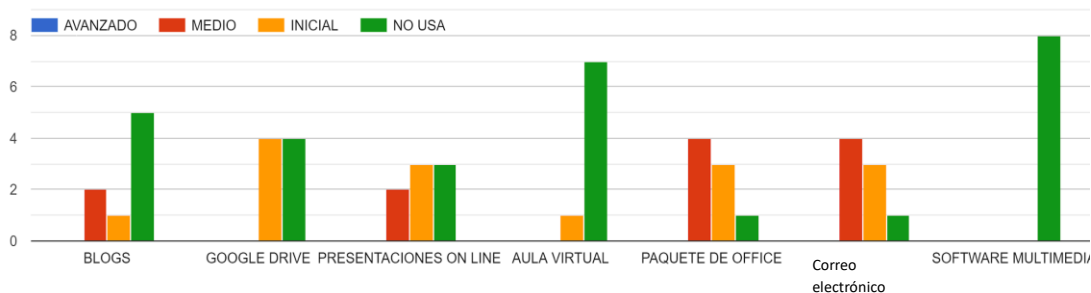
8. En la institución educativa existe un espacio para discutir e intercambiar ideas relacionadas con la integración de las TIC en la práctica docente.

8 respuestas



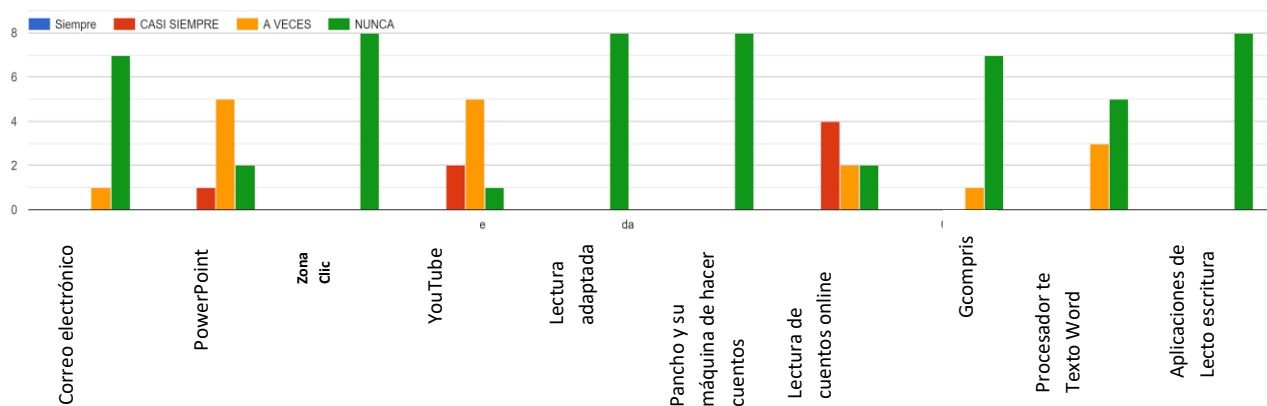
El 62% desconoce si hay un espacio para discutir e intercambiar ideas relacionadas con la integración TIC sumado a esto el 12.5% afirma que no existe dicho espacio porque no se ha visto la necesidad de hacerlo o porque están sobrecargados de trabajo. La falta de comunicación y el mismo desconocimiento no permite usar recurso humano potencial disponible, a esto se suma el sobrecargo laboral que añaden los docentes, desencadenante de la educación virtual que no fueron preparados para dicha situación.

9) ¿Cuál es su nivel de dominio en el uso de las siguientes herramientas tecnológicas?



La mayoría de los docentes no tiene dominio en dichas herramientas tecnológicas o particularmente no lo usan como es el software multimedia o el aula virtual. Esto afecta significativamente debido a la modalidad virtual en que se desarrollan las clases donde mayor uso se da a estos recursos.

10) ¿Con qué frecuencia ha utilizado los siguientes recursos tecnológicos para la enseñanza-aprendizaje de lectoescritura?



La mayoría de los docentes nunca han usado recursos tecnológicos para la enseñanza-aprendizaje de lectoescritura. Algunos recursos tecnológicos son utilizados de manera cotidiana en el que hacer educativo para facilitar la actividad docente, pero se ha visto que no

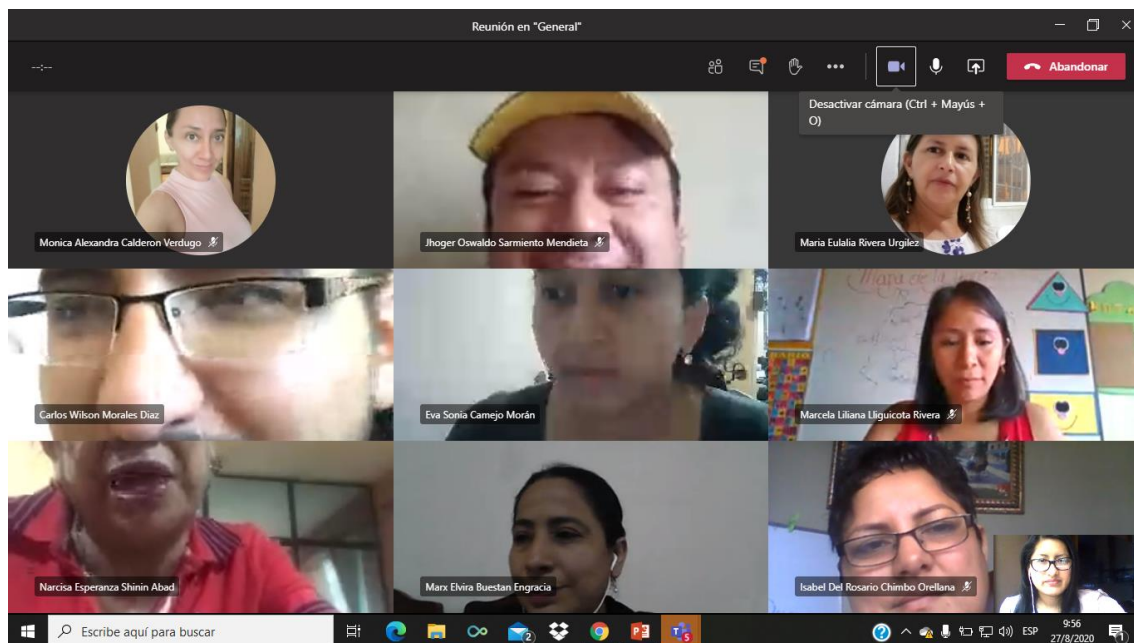


Universidad Nacional de Educación

UNAE

siempre estos son utilizados para un área específica ya sea por desconocimiento o por falta de dominio en dichos recursos.

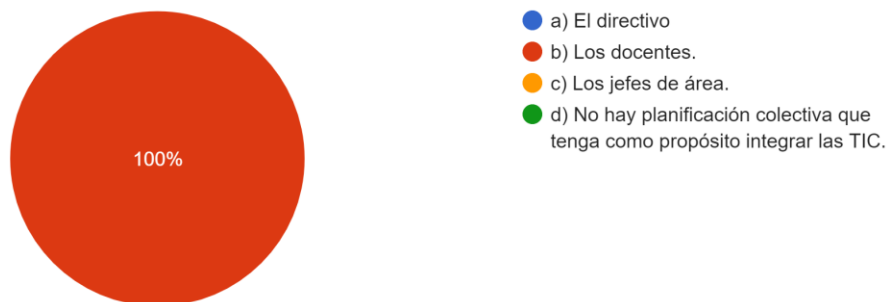
Anexo 2: Reuniones en Teams con los docentes del subnivel elemental.



Anexo 3: Encuesta de resultados del proyecto de aplicación.

4. En la institución educativa el desarrollo del PCA , planificaciones de unidades didácticas con el uso de herramientas tecnológicas los realiza:

8 respuestas

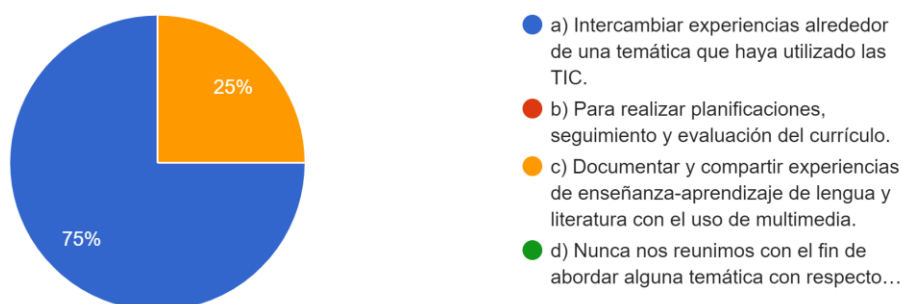


Todos los docentes utilizan herramientas tecnológicas para sus clases con el uso de herramientas tecnológicas

Los docentes realizan planificaciones micro curriculares con el uso de Teams por ser indispensables para poder brindar un acompañamiento pedagógico a los estudiantes.

5. Los docentes se reúnen para:

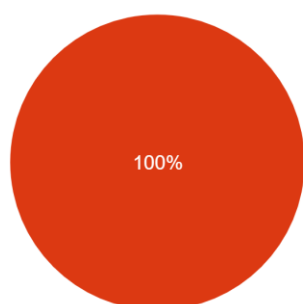
8 respuestas



El 75% de los docentes se reúnen para intercambiar experiencias alrededor de una temáticas que haya utilizado las TIC y el 25% se reúne para documentar y compartir experiencias de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura con el uso de multimedia .A través de la comunidad de aprendizaje los docentes se reúnen significativamente para compartir experiencias de enseñanza de aprendizaje ,surgiendo desde la necesidad de desarrollar las fichas pedagógicas enviadas por el ministerio de educación de manera que se planifiquen adecuadamente para cada año de educación del subnivel elemental.

6. Para realizar la planificación de clases con la integración de TIC como marco referencial se utiliza.

8 respuestas

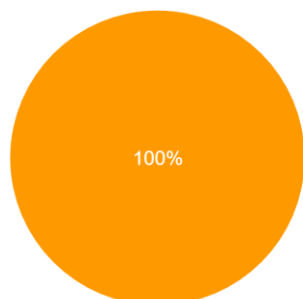


- a) Los libros de texto, las planificaciones del año anterior.
- b) La experiencia de los profesores.
- c) Los estándares de calidad.
- d) No hay planificación con TIC.

Para poder realizar planificaciones con la integración de TIC los docentes se ayudan de la experiencia de otros docentes.

7. Para el diseño de actividades o tareas en lectoescritura para los estudiantes :

8 respuestas

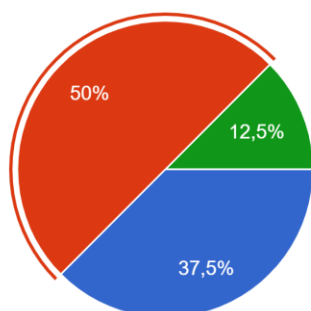


- a) Trabajo individualmente.
- b) Generalmente no diseño tareas, ni actividades, me guio en lo que plantea el texto.
- c) Intentamos reunirnos para realizar actividades, utilizamos: libros, imágenes, recortes, guías del docente.
- d) No nos reunimos

Para el diseño de actividades o tareas de lectoescritura los docentes intentan reunirse para realizar dichas actividades. Actualmente debido a la pandemia que atraviesa el Ecuador la modalidad teletrabajo ha representado una sobrecarga laboral como lo manifiestan los docentes en las reuniones virtuales esto ha desencadenado la falta de tiempo para el desarrollo de dichas actividades, pero claro está que existe la predisposición a hacerlo, pues los docentes se reúnen significativamente a diferencia de trabajar individualmente.

8. En la institución educativa existe un espacio para discutir e intercambiar ideas relacionadas con la integración de las TIC en la práctica docente.

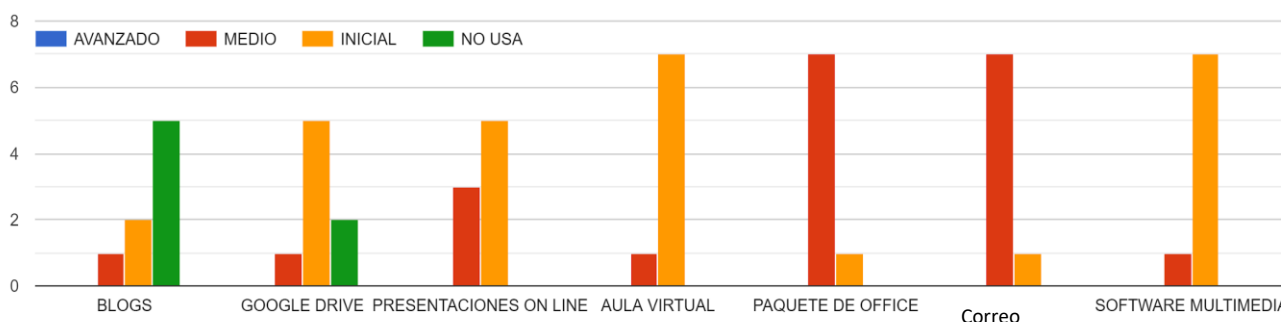
8 respuestas



- a) Tenemos un espacio institucional para conversar acerca de nuestras experiencias.
- b) No tenemos tiempo estamos cargados de trabajo.
- c) No tenemos ese espacio porque no hemos visto la necesidad de hacerlo.
- d) Desconozco si existe dicho espacio.

El 50% de los docentes afirman que no tiene tiempo para discutir e intercambiar ideas relacionadas con la integración de las TIC porque están sobrecargados de trabajo, el 37.5% afirma tener un espacio institucional para conversar acerca de experiencias de aprendizaje, el 12.5% desconoce si existe dicho espacio .A raíz de la pandemia, surgió el teletrabajo y la modalidad virtual de clases esto ha afectado significativamente el desarrollo de actividades de los docentes puesto que no estábamos preparados para dicha modalidad dicho esto desde la experiencia propia, más aun si no se tiene las competencias digitales que tanto hace falta en los docentes para sobrellevar dicha situación, si bien existe el espacio de la comunidad de aprendizaje, los docentes manifiestan que se encuentran sobrecargados de trabajo por ello es necesario seguir con el proyecto a medida que se adapten los docentes a esta modalidad virtual .

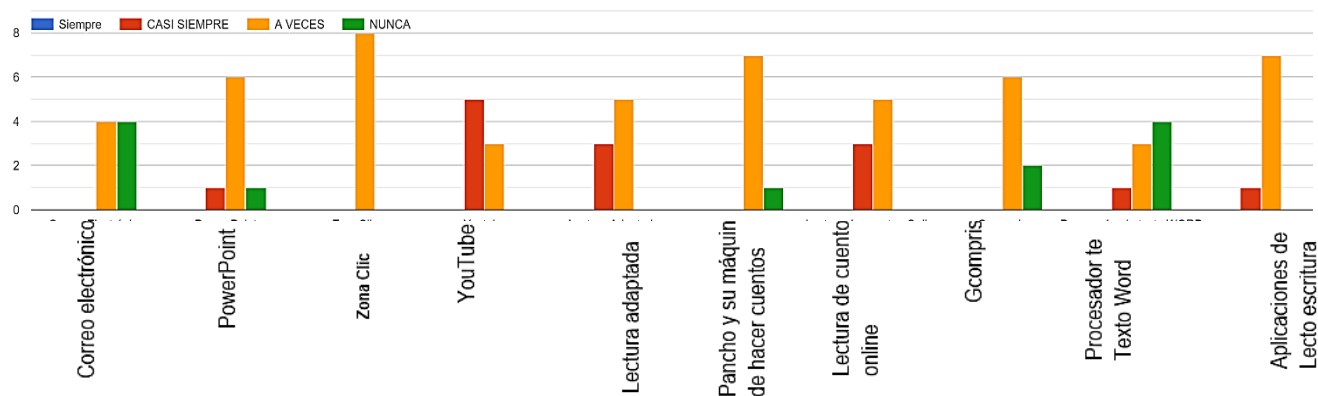
9. ¿Cuál es su nivel de dominio en el uso de las siguientes herramientas tecnológicas?



En el dominio del uso de herramientas tecnológicas como presentaciones online, aula virtual, paquete office, correo y software multimedia la mayoría de docentes tiene un dominio medio e inicial, en herramientas como blog y google drive muy pocos lo usan. Cabe recalcar que a

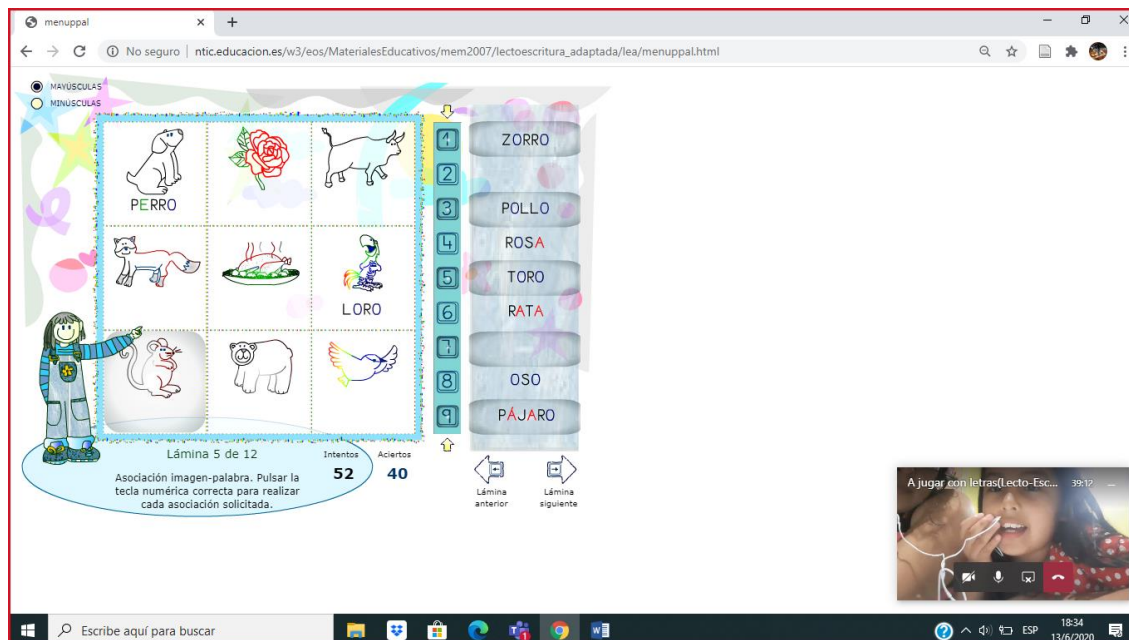
medida que los docentes se adaptan a la modalidad virtual, más es el uso de dichas herramientas por ejemplo el uso del drive se intensificó para el manejo de portafolio digitales.

10) ¿Con qué frecuencia ha utilizado los siguientes recursos tecnológicos para la enseñanza-aprendizaje de lectoescritura?



Como resultado del proyecto de aplicación los talleres realizados en cuanto a estas herramientas tecnológicas y su uso en la lectoescritura como resultado la mayoría de los docentes utiliza herramientas tecnológicas como correo electrónico, PowerPoint, Zona clic, Lectura adaptada, Pancho y su máquina de hacer cuentos, Lectura de cuentos online, Gcompis, Procesador de textos, software multimedia. Se ha evidenciado que el uso de dichas aplicaciones se extendió a otras asignaturas, como herramientas que complementan del desarrollo de proceso de enseñanza aprendizaje.

Anexo 4: aplicación de recursos multimedia en los niños de tercer año de educación básica.





Cláusula de Propiedad Intelectual

Carmen Cecilia Morocho Yunga, autora del trabajo de titulación “Gestión de comunidades de aprendizaje para innovar la práctica docente, a través del modelo TPACK para mejorar los aprendizajes de lectoescritura”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 18 de Mayo del 2021


Carmen Cecilia Morocho Yunga
C.I: 0929391159



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio Institucional

Carmen Cecilia Morocho Yunga en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **“Gestión de comunidades de aprendizaje para innovar la práctica docente, a través del modelo TPACK para mejorar los aprendizajes de lectoescritura”**, 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 UNA E 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 UNA E 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, 18 de Mayo del 2021

Carmen Cecilia Morocho Yunga

C.I: 0929391159



Certificación del Tutora

UNA E

Yo, Gladys Isabel Portilla Faicán, tutora del trabajo de titulación denominado “Gestión de comunidades de aprendizaje para innovar la práctica docente, a través del modelo TPACK para mejorar los aprendizajes de lectoescritura” perteneciente a la estudiante: Carmen Cecilia Morocho Yunga, con C.I. 0929391159, doy fe de haber guiado y aprobado el trabajo de titulación. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 2 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Cuenca, 5 de enero de 2021.



GLADYS ISABEL
PORTILLA
FAICAN

PhD. Gladys Isabel Portilla Faicán

C.I: 0103412698