

**UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE
PORTOVIEJO**

**Maestría en Educación
Mención Educación y Creatividad**

Título de la investigación

Uso de estrategias didácticas creativas y su incidencia en el aprendizaje significativo en ambientes virtuales de Lengua y Literatura de los estudiantes del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Bachillero”.

MODALIDAD

Propuesta metodológica y tecnológica avanzada

Título de la Propuesta Metodológica

Implementación de un entorno virtual de aprendizaje de Lengua y Literatura para el uso de estrategias didácticas creativas aplicadas a los estudiantes del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Bachillero”.

Autor

Howard José Moreira Mendoza.

Tutor/a

Ing. Marcos Ramón Gallegos Macías, Msc.

Investigación presentada como requisito para la obtención del título de Magister en Educación, mención Educación y Creatividad

Ciudad, fecha

Portoviejo, 6 agosto de 2021

ÍNDICE

1. MARCO REFERENCIAL DE LA PROPUESTA.....	4
1.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	4
1.2. INTRODUCCIÓN	4
1.3. OBJETIVOS	5
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	5
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	5
2.1. AULAS VIRTUALES	5
2.2. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS EN LOS ENTORNOS VIRTUALES	6
2.3. TÉCNICAS CREATIVAS EN LOS ENTORNOS VIRTUALES	6
2.4. HERRAMIENTA MOODLE EN AULAS VIRTUALES.....	8
2.5. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ENTORNOS VIRTUALES	9
3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	9
3.1. POSTULADOS.....	10
3.2. REQUISITOS	12
4. MÉTODOS TEÓRICOS Y EMPÍRICOS	12
4.1. MÉTODOS TEÓRICOS.....	12
4.2. MÉTODOS EMPÍRICOS	12
5. TÉCNICAS PARA EL TRABAJO DE CAMPO Y BIBLIOGRÁFICO PARA EL LOGRO DE LOS OBJETIVOS	13
5.1. TÉCNICAS	13
5.2 INSTRUMENTOS.....	13
6. RECURSOS.....	13
6.1. TALENTO HUMANO	13
6.2. RECURSOS TÉCNICOS	13
6.3. RECURSOS TECNOLÓGICOS	14
6.4. RECURSOS DIDÁCTICOS.....	14
6.4. RECURSOS MATERIALES.....	14
6.5. RECURSOS ECONÓMICOS	14
7. ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA.....	14
7.1. DETALLE DE ACTIVIDADES	14
7.2. EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES.....	15

8. MECANISMOS DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA Y MEDIOS DE VERIFICACIÓN	17
8.1. MECANISMO DE EVALUACIÓN.....	17
8.2. MEDIOS DE VERIFICACIÓN.....	17
9. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	18
10. CONCLUSIONES	25
11. RECOMENDACIONES	26
12. ANEXOS	29

1. MARCO REFERENCIAL DE LA PROPUESTA

1.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Implementación de un entorno virtual de aprendizaje de Lengua y Literatura para el uso de estrategias didácticas creativas aplicadas a los estudiantes del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Bachillero”.

1.2. INTRODUCCIÓN

Es una realidad que debido a la pandemia ocasionada por el virus Covid-19 y posterior confinamiento, el sistema educativo alrededor del mundo se enfrentó a un cambio transcendental, obligando a innovar en los procesos enseñanza aprendizaje. La tecnología y el internet se convirtieron en los protagonistas de esta nueva forma de enseñar y aprender. Sin embargo, debido al desconocimiento del uso de estas herramientas por parte de los docentes y además a la falta de concentración e interés por parte de los estudiantes, resultaron nuevos desafíos por vencer, es así que resulta indispensable usar plataformas orientadas al proceso virtual de enseñanza aprendizaje y junto con ello plantearse mejores estrategias didácticas acorde al entorno educativo actual.

Alcívar et al. (2019) establecen que;

El sistema educativo no ha podido mantenerse al margen con los cambios que han surgido en la Era Digital, primero se integraron en la sociedad y las vidas de la gente y luego en los centros educativos, las TIC dejan de ser tan solo herramientas tecnológicas en la educación, sino que se convierten en una de las competencias básicas a desarrollar en el proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 40).

Durán, Niculcar y Álvarez (2015) manifiestan que;

Las TIC han promovido la virtualización de la educación superior como un modelo de enseñanza y aprendizaje que incorpora la tecnología y la adquisición de competencias por parte de los alumnos. Además, permite organizar los aprendizajes necesarios y clasificar y definir las diferentes demandas de los profesionales en el mercado laboral (p. 77).

El uso de las tecnologías informacionales facilita la gestión del conocimiento por parte del estudiante, todo ello bajo la guía y conducción del profesor, quien no sólo cumple la función

instructiva, sino que resulta sumamente importante en el cumplimiento de las funciones regulativa y afectiva de la comunicación pedagógica, el componente valorativo sólo lo aporta el ser humano y no las nuevas tecnologías, de ahí que el maestro debe ser quien brinde al estudiante una visión modulada por su formación y sus valores, y es lo que permite incorporar y desarrollar el componente educativo en la enseñanza.

La presente propuesta consistió en crear un aula virtual de enseñanza aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura, con recursos digitales que permitieron la aplicación de estrategias creativas, con características de fácil uso e interactividad entre educador y educando.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo general

Implementar un entorno virtual de aprendizaje de Lengua y Literatura para el uso de estrategias didácticas creativas aplicadas a los estudiantes del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Bachillero”.

1.3.2. Objetivos específicos

- Crear un aula virtual de enseñanzas aprendizaje con recursos interactivos aplicables en la materia de Lengua y Literatura.
- Capacitar a los docentes sobre la implementación de estrategias didácticas creativas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje en Lengua y Literatura.
- Identificar la efectividad del entorno virtual como aporte al aprendizaje significativo de los estudiantes en Lengua y Literatura.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Aulas virtuales

A criterio de Badia (2019) “El debate virtual debe favorecer la recepción de la información por parte del alumno, que, con las nuevas tecnologías, tiene un papel activo en el proceso de apropiación del conocimiento” (p. 11).

Estableciendo así la necesidad de un espacio virtual de intercambio que posibilite los espacios de interacción entre los estudiantes para la consolidación de sus conocimientos, en los que se evidencia que el cambio de la modalidad no es un impedimento y que con las herramientas correctas se puede transformar la educación.

Silva (2020) destaca que; “Para trabajar en las aulas o entornos virtuales se debe aplicar metodologías activas, las cuales poseen métodos, técnicas y estrategias que aplica el docente para transformar el proceso de enseñanza – aprendizaje”.

Por lo que el docente debe implementar la creatividad dentro del proceso, para garantizar el aprendizaje del estudiante de una manera distinta en la que se consoliden los conocimientos al mismo tiempo que se adquieran y que el estudiante sea el centro de la clase, pasando de ser únicamente quien escucha a ser un actor más principal y con una gran importancia en la recopilación de datos importantes del tema planteado.

2.2. Estrategias didácticas creativas en los entornos virtuales

Ortíz, Santos, & Rodríguez (2020) señalan que;

Las estrategias didácticas creativas virtuales son los nuevos medios para enseñar y aprender, que requieren de plataformas o lugares en la web para planificar, diseñar e implementar el proceso formativo, entre las que se encuentran las lluvias de ideas, exposiciones, debates, foros, entre otras técnicas (p.23).

La modalidad virtual supone un sinnúmero de desafíos en la actualidad, por lo que es necesaria la búsqueda de diferentes alternativas o medios que coadyuven al sistema de enseñanza y aprendizaje, por ende, lo que buscan las estrategias didácticas creativas virtuales es la interacción y dinamismo que aporte a fortalecer el desarrollo del nuevo sistema educativo y adaptarnos al mismo de la mejor manera.

Ortiz, Santos, & Rodríguez (2020) señalan que; “Los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje requieren, consecuentemente de estrategias didácticas como recursos pedagógicos que acogen tanto métodos, como medios y técnicas” (p. 27).

Exponiendo la necesidad de estrategias didácticas de aprendizaje en los procesos y niveles de educación haciendo un consolidado de todo aquello que se aprende y la manera en la que se lo hace, logrando la conceptualización de diversos temas a través de una metodología que permita despertar el interés de los estudiantes.

2.3. Técnicas creativas en los entornos virtuales.

Entre las técnicas creativas utilizadas en los entornos virtuales se pueden exponer:

- **Trabajo con materiales multimedia interactivos:**

Las herramientas o aplicaciones multimedia interactivas no se constituyen como un modelo pedagógico, sin embargo, como recurso de comunicación supera la unilateralidad del modelo comunicativo (Belloch, 2007), es así que en una primera instancia no se las clasifica como el proceso de enseñanza, sin embargo, son aquellas que permiten al docente apropiarse de la clase con seguridad y de la misma forma cuando el estudiante cambia al rol de compartir sus conocimientos con el resto de la clase, por lo que son una herramienta fundamental en la dinamización de las cátedras.

- **Contratos de aprendizaje**

“Establece una división de responsabilidades entre el docente y el estudiante, a través de la elaboración un currículo adaptado a las necesidades educativas individuales, por cuanto el estudiante construye los conocimientos mediante los procedimientos que más lo motiven a aprender” (Gallego Arrufat & Gámiz Sánchez, 2007).

- **Simposio, mesa redonda o panel**

Estas técnicas consisten en reunir a un grupo de especialistas o expertos en un tema, los cuales exponen al auditorio sus ideas o conocimientos en forma sucesiva, conformando así un panorama lo más completo posible del tema en cuestión (Araya, 2021), por lo que son técnicas en las que no solo participan peritos en los temas, sino que los propios estudiantes pueden ser los ponentes, claro que con una preparación previa para de esta forma realizar el intercambio de conocimientos con los otros estudiantes de manera que se nutran de conocimientos.

- **Lluvia de ideas**

Consiste en una técnica en la que un grupo de personas en conjunto crean ideas, mismas que suelen ser más provechoso a que una persona piense por sí sola (Hadoc, 2021), por lo que es vital en la construcción del conocimiento ya que a partir de ella se realiza un compilado de todo lo que se conoce y las falencias en cuanto al déficit de conocimiento sobre determinados temas.

- **Subgrupos de discusión**

Los Subgrupos de Discusión son una estrategia de trabajo colaborativo que utiliza la discusión dirigida como recurso para facilitar la construcción de conocimiento entre los participantes (Mendieta, 2020), es así que consiste básicamente en dirigir los conocimientos a los estudiantes para luego dividirlos en grupos, para de esta forma lograr que los grupos conformados tengan un momento de interacción e intercambio de ideas, en donde se busca que consoliden la información y puedan expresarla con naturalidad.

- **Grupos de investigación**

Se le presenta al grupo un problema y cada subgrupo se encargará de estudiar una parte del mismo, por lo que los miembros del subgrupo deberán realizar una exhaustiva investigación con el fin de convertirse en expertos del tema y compartirá sus conocimientos con los demás miembros del grupo (Medina, 2018), por lo que consiste en la designación de un problema general y así se crean subgrupos con un problema distinto a manera de que cada uno realice una investigación a fondo y luego fundamenten sus exposiciones en base aquello que se ha investigado.

2.4. Herramienta Moodle en aulas virtuales

Según Lorca (2017) establece que, “Moodle es una herramienta que se ha implementado en todos los ámbitos, gracias a las bondades que tiene como un sistema de distribución libre de gestión de cursos que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea” (p. 23).

Se considera una herramienta fundamental en la designación de actividades en un aula virtual, mismo que en la actualidad supone una de las herramientas básicas para la construcción del conocimiento en una realidad donde la educación es virtual y las técnicas y metodologías de aprendizaje ya no pueden realizarse como comúnmente se lo hacía, por lo que es necesaria una transformación en el método y las técnicas de aprendizaje.

Alpaca, Cornejo, Tupacyupanqui, & Flores (2019), demuestran que; “Las funcionalidades de Moodle facilitan la implementación de las nuevas tendencias en educación: enfoque basado en competencias, metodologías de aprendizaje activas y evaluación continua, entre otras. Por tanto, es una herramienta poderosa para la formación integral del estudiante (p.701).

Por lo tanto, Moodle es una herramienta versátil que posibilita la aplicación de diferentes técnicas y estrategias para el desarrollo y la construcción del aprendizaje, mismas que se encuentran guiadas a la didáctica para lograr que los estudiantes demuestren interés por aprender y adquirir conocimientos en base a un aprendizaje creativo.

2.5. Aprendizaje significativo en entornos virtuales

Roldán (2006) indica que; “La formulación de Ausubel sobre el aprendizaje significativo resalta que es necesario conocer aquello que el estudiante ya sabe para que el docente proceda a fortalecer esas experiencias previas de su discente” (p. 24).

Mismo que establece que el docente no podrá potenciar el conocimiento sin antes saber en qué nivel de conocimiento se encuentra el educando puesto que es base fundamental dentro de la construcción del conocimiento del educando.

López (2006) establece que; “Se plantean modos de constituir el dominio fuente, a partir del contexto significativo de los estudios mediante la integración gradual de textos significativos, para facilitar la comprensión del contexto estudiado, por medio de actividades de observación, descripción, análisis e interpretación” (p.19).

Por medio del mismo se establece que se necesita de un contexto significativo para poder trabajar y de esta forma lograr comprender y aprender las diferentes actividades necesarias para poder interactuar todos los actores del proceso enseñanza aprendizaje.

3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La realización, coordinación e implementación de las estrategias didácticas creativas como una herramienta en el aprendizaje significativo en ambientes virtuales, es una propuesta educativa que supone una asistencia constante y de manera colectiva para con los estudiantes, de tal forma que se logre en ellos concienciar sobre la importancia de la adquisición de los conocimientos, además ser capaces de fomentar en ellos un interés propio por aprender para consolidar su conocimiento previo.

La aplicación de la propuesta en cuestión será efectiva para que los estudiantes se sientan cómodos con lo que aprenden, además del espacio y forma en que lo realizan, por lo que los docentes conocerán las diferentes estrategias didácticas y se instruirán sobre cómo realizarlo de manera que sea efectivo en la potenciación del conocimiento de los estudiantes, evitando problemas y distracciones comunes que se obtienen al estar en la virtualidad.

3.1. Postulados

La propuesta se desarrolló por medio de los siguientes postulados:

Antecedentes

En torno a las investigaciones y los resultados obtenidos por parte de los estudiantes y los docentes de la Unidad Educativa “Bachillero” se consideró la necesidad de implementar estrategias didácticas creativas en los entornos virtuales de aprendizaje de Lengua y Literatura, ya que el uso tanto en docentes como estudiantes es realmente bajo, debido a la escasa formación sobre el manejo de tecnología, por lo que imposibilita que contribuya a utilizar nuevos métodos de enseñanzas, aunque como aspecto positivo se encuentran en la predisposición de utilizarlas para permitir que, tanto educador como educando vivan las clases de una manera dinamizadora haciendo uso de la innovación y creatividad haciendo al estudiante parte fundamental del proceso, destacando la necesidad de usar estrategias didácticas creativas que incluyan: debates, mesas redondas, lluvias de ideas, mapas mentales, entre otras actividades que aporten al aprendizaje significativo de los estudiantes a través de la creación del medio online, para conseguir una participación activa que coadyuve en el fortalecimiento del desarrollo de las clases.

Factibilidad

Dentro de la nueva normalidad fue necesario considerar que, las estrategias didácticas creativas son de gran ayuda para el docente en tiempos donde el internet permite muchas facilidades al estudiantes, ya que es una manera de hacer que a pesar de tener libertad el estudiante elija prestar su concentración total a sus clases y cada una de las cosas que su docente le imparta, es así que estas estrategias son realmente fáciles de utilizar y no demandan de jornadas extenuantes de planificación ni para el docente ni para el estudiante por lo que resulta factible al no necesitar de ningún tipo de inversión.

Se realizó la correspondiente aceptación de la solitud de las cartas de autorización para las capacitaciones con los docentes y la implementación de estas estrategias en la institución como una herramienta en la consolidación del aprendizaje, siendo así que ya que las clases son en línea y ello conlleva a la necesidad de equipo tecnológico y una estable conexión a internet el estudiante cuenta con los recursos y requisitos necesarios para las prácticas de las estrategias didácticas en los entornos virtuales de aprendizaje.

Beneficiarios:

Estudiantes: resultaron ser los beneficiarios directos de esta propuesta ya que fueron quienes recibieron una educación personalizada que logre que el estudiante se interese por aprender y es así que se potenciarán sus conocimientos a través de una educación dinamizadora, y a su vez se piense a futuro.

Docentes: de igual manera resultaron ser los beneficiarios directos de esta propuesta, ya que ellos aprendieron sobre la implementación de estas estrategias en sus clases y conseguir que el estudiante aprenda a aprehender divirtiéndose, haciendo énfasis en la falta de concentración de los estudiantes e implementación de dichas estrategias para la enseñanza en el plantel, evidenciado en las investigaciones realizadas.

Representantes: Son ellos beneficiarios indirectos ya que sus hijos aprenderán de una forma que no los canse o termine por aburrirlos, dejarán de ver las tareas como una obligación y empezaran a observarlo como un beneficio en su vida para consolidar sus conocimientos, siendo así que serán grandes profesionales útiles a sí mismos y a la sociedad.

Autoridades y personal DECE: Se consideran también beneficiarios indirectos debido a que ellos fueron quienes observaron los cambios en las acciones de los estudiantes no solo en cuanto a su rendimiento académico, sino también en torno al comportamiento actitudinal ya que cada vez serán menos exigidas las actividades a realizar, pasando a considerarlas necesarias para la consolidación de su conocimiento.

Integrador:

Se considera una propuesta que involucra si bien es cierto tanto a docentes como estudiantes ya que esta permite el aprendizaje de los estudiantes de una manera diferente, sin embargo, es necesario considerar que los padres también son parte fundamental de este proceso ya que son ellos quienes tienen un contacto más directo con los estudiantes en este momento, mismo que les permitirá determinar los cambios en cuanto a beneficios o retrocesos que ha experimentado el educando.

Flexible y dinámico:

Se considera tanto dinámico como flexible ya que no es necesario que el estudiante pase horas realizando las actividades, sino que puede hacerlo en la misma hora de clase sin intervenir en otras actividades que tenga, siendo así que es dinámico además porque fomenta

la diversión y la innovación en la forma rutinaria de aprender, incluyendo una competencia sana que logre que el estudiante cada vez se muestre más interesado por aprender.

3.2. Requisitos

Forma parte de los requisitos para la implementación de las estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje:

- Predisposición por parte de los docentes como de los estudiantes.
- Medios digitales con los que acceden a sus clases.
- Conexión Internet.

4. MÉTODOS TEÓRICOS Y EMPÍRICOS

4.1. Métodos teóricos

En torno a la utilización de los métodos para desarrollar el trabajo es efectivo destacar que se utilizó el método analítico sintético que permitió analizar e identificar la importancia de la implementación de las estrategias didácticas de aprendizaje, logrando así un análisis exhaustivo para lograr observar cuales son los beneficios que se consiguen con la implementación de este tipo de estrategias.

Es vital resaltar que se aplicaron también los métodos deductivos como inductivos ya que a través de razonamientos lógicos se puede ser capaz de llegar a conclusiones por medio de una estructura general a algo concreto o ir de algo concreto a lo general estableciendo una relación entre lo que se plantea y las medidas en que este ayuda o benefician a la educación y por ende el desarrollo del conocimiento de los estudiantes para de esta manera llegar a una conclusión específica.

4.2. Métodos Empíricos

Dentro de los métodos empíricos fue necesario considerar el método experimental que facilita la exposición del sujeto en cuestión a una determinada actividad y de esta forma se puede evaluar la respuesta que se obtiene frente a este estímulo, por lo que la implementación y el posterior análisis frente a la respuesta de los estudiantes a la aplicación de dichas estrategias resulta necesaria para establecer los beneficios de la propuesta.

Además, se considera el método de observación a través del cual se plantea evaluar los resultados en torno a la implementación de las estrategias, para evaluar los conocimientos de los estudiantes y de qué manera estos cambian en el periodo de tiempo descrito.

5. TÉCNICAS PARA EL TRABAJO DE CAMPO Y BIBLIOGRÁFICO PARA EL LOGRO DE LOS OBJETIVOS

5.1. Técnicas

Para el cumplimiento de los objetivos se utilizaron técnicas como:

Bibliográfica. Con la que fue efectiva la recolección de información tanto para conceptualizar las estrategias didácticas de aprendizaje como para los videos que fueron facilitados a los docentes a manera de guía y ayuda metodológica.

Encuesta. Misma que permitió identificar el nivel de los estudiantes posterior a la implementación de las estrategias didácticas de aprendizaje y de esta manera considerar los beneficios que se adquieren.

5.2 Instrumentos

Técnica bibliográfica. permitió la construcción de los textos y recursos audiovisuales para una guía a los docentes.

Cuestionario de la Encuesta. Fueron las preguntas con base estructuradas que hacen capaz el análisis del progreso de los estudiantes en un determinado periodo de tiempo, mismo que se vuelve necesario en la implementación de la propuesta.

Check List. Permitted la revisión y constatación de cada uno de los avances de los estudiantes, evidenciando las virtudes y falencias de la implementación de las estrategias didácticas de aprendizaje.

6. RECURSOS

6.1. Talento humano

- Responsable del proyecto.
- Asesor técnico académico.
- Docentes de la asignatura de la institución en investigación.

6.2. Recursos técnicos

- Instrumentos de evaluación.

- Cronograma de actividades de la propuesta.
- Manual técnico de la plataforma Gnomio.

6.3. Recursos tecnológicos

- Plataforma Zoom y Gnomio.
- Correo electrónico.
- Formularios de Google.
- Redes Sociales. (WhatsApp)

6.4. Recursos didácticos

- Textos digitales y fotografías.
- Diapositivas para la capacitación a docentes.
- Dinámicas.

6.4. Recursos materiales

- Teléfono celular.
- Hojas bond A4.
- Impresora.
- Laptop.

6.5. Recursos económicos

Considerando la magnitud de la propuesta en cuestión, tomando en cuenta además que todo se realiza a través de la comodidad de sus hogares por medios digitales, únicamente se consideraría los gastos de la luz e internet, mismos que equivaldría a un valor aproximado de \$150,00.

7. ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA

7.1. Detalle de actividades

Las actividades a desarrollar para la implementación de estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje son expuestas en la siguiente tabla:

Actividad	Descripción	Responsable
1	Solicitud a los directivos de la Unidad Educativa “Bachillero” de la autorización para la socialización con los docentes sobre las estrategias didácticas de aprendizaje para proponer su capacitación y la	Docente investigador.

	implementación dichas herramientas en sus actividades diarias.	
2	Identificar y exponer las estrategias didácticas de aprendizajes más importantes y con mayores beneficios en los entornos virtuales.	Docente investigador.
3	Búsqueda de vídeos y tutoriales que les sirvan a los docentes como una guía y apoyo en la aplicación de las estrategias didácticas.	Docente investigador.
4	Reunión virtual con los docentes de la Unidad Educativa “Bachillero” para la capacitación sobre la implementación de las estrategias didácticas de aprendizaje como una herramienta para potenciar los conocimientos de los estudiantes.	Docente investigador.
5	Difusión de los videos y tutoriales, además de la grabación de la reunión para la implementación de la aplicación de las estrategias didácticas de aprendizaje.	Docente investigador.
6	Encuesta a los docentes y estudiantes sobre los logros evidenciados a partir de la implementación de las estrategias didácticas de aprendizaje.	Docente investigador.
7	Análisis e interpretación de los resultados obtenidos.	Docente investigador.

7.2. Ejecución de actividades

Solicitud a los directivos de la Unidad Educativa “Bachillero” de la autorización para la socialización con los docentes sobre las estrategias didácticas de aprendizaje para proponer su capacitación y la implementación dichas herramientas en sus actividades diarias: Por medio de los correos institucionales se le envió al Rector como a coordinadores de subniveles, el espacio para realizar una socialización con los docentes sobre la importancia de las estrategias didácticas de aprendizaje en los entornos virtuales, misma que fue aprobada.

Identificar y exponer las estrategias didácticas de aprendizajes más importantes y con mayores beneficios en los entornos virtuales: Se utilizó el internet como un medio para lograr obtener información sobre las estrategias didácticas de aprendizaje que resultan vitales en la educación además de indagar sobre cuáles son los beneficios que brindan cada una de ellas.

Búsqueda de videos y tutoriales que les sirvan a los docentes como una guía y apoyo en la aplicación de las estrategias didácticas: Se consideró oportuno compartir con los docentes diferentes videos en los que se explican cómo realizar cada actividad para que pueda ser aplicada en el entorno virtual por lo que se seleccionaron los vídeos que se exponen en la tabla.

Tipo de video	Descripción	Referencia
Informativo	Definición sobre la didáctica en los entornos virtuales de aprendizaje y su importancia.	Título: Didáctica en un Entorno Virtual de Aprendizaje Realizado por: Tec School Fecha: 3 de febrero de 2017 URL: https://youtu.be/cXn1138hwZg
Tutorial	Estrategias para la utilización de padlet y las diferentes herramientas que tiene.	Título: ¿Cómo utilizar Padlet? Realizado por: Miss Gedu Fecha: 15 de abril de 2020 URL: https://youtu.be/CDIjDZZloLM
Tutorial	Definición de infografía, además de las diferentes formas en las que se la puede realizar.	Título: ¿Qué es una infografía? Realizado por: UNAM_MX . Fecha: 3 de noviembre de 2014. URL: https://youtu.be/ERsVprw030k

Reunión virtual con los docentes de la Unidad Educativa “Bachillero” para la capacitación sobre la implementación de las estrategias didácticas de aprendizaje como una herramienta para potenciar los conocimientos de los estudiantes: Se realizó una convocatoria a los docentes de lengua y literatura, a través de los correos institucionales mencionándoles los beneficios de la utilización de estrategias didácticas de aprendizaje,

además de cómo puede realizarse la implementación de las mismas en los entornos virtuales de aprendizaje.

Difusión de los videos y tutoriales, además de la grabación de la reunión para la implementación de la aplicación de las estrategias didácticas de aprendizaje: Una vez realizada la capacitación a los docentes se realizó la elección de los videos que se deseaba compartir para que sean una fuente de apoyo para los docentes, de manera que logren dinamizar sus clases sin mayor problema, por lo que fueron compartidos los vídeos y tutoriales seleccionados además de la grabación en la que se explicaban sus beneficios y utilización.

Encuesta a los docentes y estudiantes sobre los logros evidenciados a partir de la implementación de las estrategias didácticas de aprendizaje: Después de haber implementado las diferentes estrategias didácticas se realizó la encuesta que permitió observar los resultados obtenidos a partir de la elaboración de un entorno virtual de aprendizaje enfocado en estrategias didácticas de aprendizaje.

Análisis de los resultados obtenidos: Una vez recopilados todos los resultados se realizaron análisis minuciosos que demostraron todas aquellas virtudes logradas a raíz de la implementación de estas estrategias para observar aquello en lo que aún se podría mejorar.

8. MECANISMOS DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA Y MEDIOS DE VERIFICACIÓN

8.1. Mecanismo de evaluación

El mecanismo indicado para realizar la evaluación de los resultados obtenidos en torno a sus logros fue una encuesta cuyos cuestionarios tengan preguntas de selección, mismas que fueron destinadas a los docentes para conocer los beneficios de la implementación de dichas estrategias.

8.2. Medios de verificación

Una vez obtenidas las respuestas se realizó la correspondiente tabulación, análisis y discusión de los resultados obtenidos

9. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Posterior a la implementación del aula virtual y a la capacitación de los docentes, se aplicó una encuesta a profesores y estudiantes, con el fin de receptar su opinión respecto al aula virtual y las estrategias propuestas.

Encuesta aplicada a docentes

Tabla 1. Considera usted ¿Que las estrategias aplicadas vuelven sus clases más dinámicas?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
En alguna medida.	2	100 %
No	0	0 %
Totalmente	0	0%
Totales	2	100,00 %

Análisis e interpretación: en la tabla 1, se expone que el 100% de los docentes consideran que las estrategias aplicadas vuelven más dinámicas sus clases, Hidalgo, Mayacela, & Hidalgo, (2017). denotan que la gestión docente sobre la enseñanza puede convertir una actividad dinámica como es el aprendizaje; destacando la capacidad del docente para crear e imaginar en base a datos específicos y conocimientos previos para la realización de una clase totalmente distinta.

Tabla 2. Cree usted ¿Qué en torno a la aplicación de las estrategias didácticas de aprendizaje en los entornos virtuales ha mejorado la concentración de sus estudiantes?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	2	100%
No	0	0 %
A veces	0	0 %
Totales	2	100,00 %

Análisis e interpretación: La tabla 2, demuestra que la aplicación de estrategias didácticas en los entornos virtuales según el 100% de los docentes sí mejora la concentración de sus estudiantes, no obstante Ortiz, Santos y Rodríguez (2020) señalan que, las estrategias didácticas creativas virtuales son los nuevos medios para enseñar y aprender; por lo que se vuelve fundamental la aplicación de las mismas evidenciando la necesidad de su

implementación en la educación para conseguir cambios en la mecánica de la educación y por ende el desempeño de los estudiantes.

Tabla 3. Desde su práctica docente ¿En cuál de las siguientes acciones, las estrategias didácticas creativas aplicadas en los entornos virtuales influyen comúnmente en sus estudiantes?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
La interacción.	1	50 %
La responsabilidad con sus tareas.	0	0%
Su concentración en clases sincrónicas.	0	0%
Su interés por aprender	1	50 %
Totales	2	100,00 %

Análisis e interpretación: La tabla 3, demuestra que las estrategias didácticas de aprendizaje aplicadas mejoraron en un 50% en la interacción dentro de sus clases; mientras que, el otro 50% en el interés de los estudiantes por aprender; siendo así, Benavides & Tovar (2017) manifiestan que, las ventajas de la implementación de estrategias de aprendizaje son variadas y entre las que se encuentran; la solución de problemas, el entendimiento del rol en sus comunidades, responsabilidad, debatir ideas, entre otros; por lo que se debe considerar que las limitaciones no existen con la implementación de las mismas y que más bien es mucho lo que se puede avanzar en la construcción del conocimiento de los educandos.

Tabla 4. Desde su criterio ¿Los estudiantes han mejorado su rendimiento académico en relación a la metodología implementada?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	2	100 %
No	0	0 %
En alguna medida.	0	0 %
Totales	2	100,00 %

Análisis e interpretación: La tabla 4, da a conocer que, el 100% de los docentes consolidan que los estudiantes sí han mejorado su rendimiento académico a partir de la metodología

implementada, en discusión con Cobos, Vivas, & Jaramillo (2018) exponen que, el conocimiento integra a el alumno a sí mismo mediante los aprendizajes preexistentes y se ubica en la memoria permanente, destacando la idea que una metodología diferente de aprendizaje contribuye a la compactación del aprendizaje significativo de cada estudiante.

Tabla 5. Con base en su opinión ¿Es factible la implementación de las estrategias didácticas de aprendizaje en los Entornos virtuales?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Definitivamente	2	100,00 %
Parcialmente	0	0,00 %
No	0	0,00 %
Totales	2	100,00 %

Análisis e interpretación: En la tabla 5, el 100% de los docentes concuerda con que la aplicación de estrategias didácticas creativas resulta factible en relación a que Delgado & Solano (2009) llaman a los entornos virtuales para el aprendizaje “aulas sin paredes” y afirman que es un espacio social virtual, cuyo mejor exponente actual es la Internet, denominando así a una educación transformadora que no tiene barreras y donde los límites los pone el estudiante, ya que siempre se puede continuar aprendiendo y construyéndose a sí mismo.

Tabla 6. Con base en su experiencia ¿Cree que la aplicación de estrategias didácticas de aprendizaje dificulta y demanda más tiempo de los docentes?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
En alguna medida.	1	50 %
No	1	50 %
Sí	0	0 %
Totales	2	100,00 %

Análisis e interpretación: El 50% de los docentes en la tabla 6, creen que la aplicación de estrategias didácticas de aprendizaje en alguna medida demanda más tiempo para ellos; sin embargo, el 50% restante de los docentes manifestó que no, no obstante Ortiz, Santos y Rodríguez (2020) comparten que, las herramientas tecnológicas por sí solas no enseñan, debetener la intención pedagógica y didáctica para contribuir realmente a la dirección de

un proceso de enseñanza y aprendizaje desarrollador, en lo que se puede evidenciar que el docente debe incluirse en este proceso y que sí requiere de una estructuración distinta de la clase por lo que en alguna medida significará un poco más de trabajo, pero que sin duda alguna permitirá obtener los resultados esperados para con los educandos.

Tabla 7. Considera usted que ¿Las estrategias didácticas creativas en los entornos virtuales son una herramienta importante en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	2	100,00 %
No	0	0,00 %
Totales	2	100,00 %

Análisis e interpretación: El 100% de los encuestados piensan que las estrategias didácticas creativas en los entornos virtuales suponen una herramienta vital en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, en relación a Telcán (2018) refuerza que, las estrategias didácticas para el aprendizaje significativo, establecen la vitalidad de aplicar estrategias didácticas como un elemento integrador que sea capaz de potenciar el desempeño de los estudiantes durante el proceso de enseñanza, por ende la aplicación de estas estrategias es un pilar fundamental en el desarrollo intelectual y cognitivo de los estudiantes que más allá de ser una metodología diferente se comprende como una manera de que el estudiante aprende, construya y crezca interiormente.

Encuesta de satisfacción aplicada a estudiantes

Tabla 8. Considera usted que ¿El entorno virtual de aprendizaje volvió más interesante su clase?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	30	75,00 %
En alguna medida	8	20,00 %
No	2	5,00 %
Totales	40	100,00 %

Análisis e interpretación: En la tabla 8 se observa que el 75% de los estudiantes consideraron que, el entorno virtual de aprendizaje volvió más interesante su clase, el 20% en alguna medida, en tanto el 5% expuso que no fue así.

Tabla 9. Desde su experiencia ¿Las estrategias aplicadas en el entorno virtual aportan al aprendizaje significativo de los estudiantes?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente	29	72,50 %
Parcialmente	7	17,50 %
No	4	10,00 %
Totales	40	100,00 %

Análisis e interpretación: Las estrategias aplicadas en el entorno virtual de aprendizaje desde la experiencia de los estudiantes para un 72,72% aportan totalmente en su aprendizaje, el 17,5% de ellos expusieron que parcialmente, sin embargo, el 10% consideró que no aporta.

Tabla 10. Cree usted que ¿Los entornos virtuales de aprendizaje permitió una mayor interacción entre el educador y educando?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Tal vez	5	12,50 %
Sí	35	87,50 %
No	0	0,00 %
Totales	40	100,00 %

Análisis e interpretación: En la tabla 10 se evidencia que los entornos virtuales de aprendizaje para el 87,5 % de los estudiantes sí resultó más interesante que las clases normales, en tanto un 12,5% expresó que tal vez sean interesantes.

Tabla 11. ¿El entorno virtual le permitió aprender sus clases de manera creativa?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	33	82,50 %
Poco	0	0,00 %
Nada	7	17,50 %
Totales	40	100,00 %

Análisis e interpretación: En la tabla 11 se comparte que los estudiantes en lo que concierne a los entornos virtuales de aprendizaje, un 82,5% les permitió aprender sus clases de una manera mucho más didáctica; sin embargo, el 17,50% detalló que no fue así.

Tabla 12. Considera usted que ¿Fueron necesarias las estrategias didácticas en la educación para retener el aprendizaje adquirido en clases?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	23	57,50 %
Tal vez	9	22,50 %
No	8	20,00 %
Totales	40	100,00 %

Análisis e interpretación: Las estrategias didácticas en la educación para el 57,5% de los estudiantes opinaron sí son necesarias; mientras que, el 22,5% optó por el tal vez; y, para el 20% no lo consideraron así.

Tabla 13. ¿Se sintió a gusto con el método de enseñanza aplicado?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente	20	50,00 %
Parcialmente	15	37,50 %
No	5	12,50 %
Totales	40	100,00 %

Análisis e interpretación: Los estudiantes según expone la tabla 13 en un 50% se sintieron totalmente cómodos con el método de enseñanza aplicada, un 37,5% parcialmente y un 12,5% no se sintió a gusto.

Tabla 14. Considera usted que ¿las estrategias aplicadas por el docente deben ser replicadas en otras materias para facilitar mejor su aprendizaje?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Solo en diferentes ocasiones	10	25,00 %
Solo en ciertas materias	5	12,50%
De acuerdo	20	50,00 %
En desacuerdo	5	12,50 %
Totales	40	100,00 %

Análisis e interpretación: En la tabla 14 se consolida que las clases deberían ser impartidas en un 50% desde la aplicación de estas metodologías de los entornos virtuales, por consiguiente un 25% compartió que, debería realizárselo en diferentes ocasiones ya que esto incurre cuando el tema no es dinámico y tiende a desviar la atención de los estudiantes a otras actividades que se encuentran a su alrededor; mientras que, un 12,5% de los estudiantes se encontraron en desacuerdo; y, el 12,5% restante opinó que debería aplicarse en ciertas materias, sobre todo las que abarcan a números.

Tabla 15. Pre y Pos-Implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje para Lengua y Literatura.

Pre-Implementación

Estrategias didácticas creativas		Aprendizaje significativo		Entorno virtual de aprendizaje	
Si	No	Si	No	Si	No
3	7	4	6	3	7

Post-Implementación

Estrategias didácticas creativas		Aprendizaje significativo		Entorno virtual de aprendizaje	
Si	No	Si	No	Si	No
6	4	8	2	9	1

Se deduce al analizar ambas tablas, en la aplicación de un check list pre y pos implementación se logró demostrar un cambio significativo que notoriamente se denotó que en la pre- implementación de las 10 alternativas de las Estrategias didácticas creativas 7 de ellas no aplicaban, reduciéndose estas a 4; por consiguiente, en lo que respecta al Aprendizaje significativo antes se consideraba 6 no, mientras que, después redujo a 2; y, por último en el Entorno virtual de aprendizaje, no se contaba con 7 ítems previo a la implementación, pero posterior a ello el número fue reducido a 1, lo que revela el gran cambio dado y los grandes beneficios obtenidos en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la respectiva materia.

Sin lugar a dudas la realización de esta propuesta metodológica logró en los estudiantes y docentes una concientización efectiva ya que se refleja en los pasos agigantados que están dando en torno a la construcción de nuevas metodologías que dinamicen sus clases en un espacio diferente, en relación a Delgado Fernández & Solano González (2009), explican que ser un mediador en entornos virtuales significa encontrar nuevas estrategias que permitan mantener activos a los estudiantes aun cuando éstos se encuentren en distintas partes del mundo, promoviendo la construcción de conocimientos y la colaboración, además de no hacer de la educación algo monótono, sino un espacio de aprendizaje que incluya juegos y dinámicas que hagan del estudiante, un estudiante que no solo aprende porque es lo que se hace, sino que aprende porque se siente a gusto, generando el deseo por aprender.

10. CONCLUSIONES

- Los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje junto con las estrategias didácticas, se convierten en recursos ineludibles para adaptarnos a esta nueva forma de enseñar y aprender, que seguramente va constituirse en una constante para la educación actual y futura.
- La capacitación brindada a los docentes con la temática “Uso de estrategias didácticas creativas en los entornos virtuales de Lengua y Literatura”, permitió concientizar al profesor sobre la necesidad de incluir plataformas tecnológicas en sus clases, obteniendo como resultado un aprendizaje significativo en los estudiantes y una mayor interacción entre educador y educando.
- La implementación del entorno virtual de aprendizaje aportó en la construcción del conocimiento de los educandos, pues se denota la mejoría en la interacción, concentración de sus clases, responsabilidad en el cumplimiento de las tareas. Por otro lado, se evidenció que los estudiantes quedan motivados para realizar las actividades autónomas, dada la facilidad de uso e interactividad de los recursos del aula virtual.

11.RECOMENDACIONES

- Innovar las estrategias didácticas creativas y los recursos empleados en cada clase.
- Acceder a capacitaciones o cursos profesionales constantemente sobre el manejo de entornos virtuales de aprendizajes.
- Utilizar plataformas virtuales que permitan un monitoreo a estudiantes y una mayor interacción en clases.

BIBLIOGRAFÍA

- Alcívar, C., Vargas, V., Calderón, J., Triviño, C., Santillán, S., Soria, R., & Cárdenas, L. (2019). El uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los docentes en las Universidades del Ecuador. *Revista Espacios*, 40(02).
- Alpaca, N., Cornejo, V., Tupac Yupanqui, D., & Flores, S. (2019). Evaluación de la percepción estudiantil en relación al uso de la plataforma Moodle desde la perspectiva del TAM. *vol.27, n.4, pp.707-718. ISSN 0718-3305*
[.https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S071833052019000400707&script=sci_abstract&tlng=en](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S071833052019000400707&script=sci_abstract&tlng=en)
- Araya, A. (13 de 05 de 2021). Comisión nacional de investigación científica y tecnológica. Obtenido de comisión nacional de investigación científica y tecnológica:
http://repositorio.conicyt.cl/bitstream/handle/10533/205851/ALGUNAS_TECNICAS_DE_COMUNICACION_GRUPAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Badia, M. (2019). Desarrollo de una metodología docente para entornos virtuales. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-11.
- Belloch, C. (2007). Aplicaciones Multimedia Interactivas: Clasificación. *Didácticas*, T. (13 de 05 de 2021). Técnicas didácticas / centradas en el grupo. Obtenido de Técnicas didácticas / centradas en el grupo: <http://hadoc.azc.uam.mx/tecnicas/lluvia.htm>
- Benavides Urbano, C. F., & Tovar Castillo, N. E. (2017). Estrategias didácticas para fortalecer la enseñanza de la comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de la Escuela Normal Superior de Pasto.
- Cobos, L. F. G., Vivas, Á. M., & Jaramillo, E. S. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. In *Revista Anales* (Vol. 1, No. 376, pp. 231-248).
- Delgado, M., & Solano, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Vol. 9 56-77*. Recuperado el 10 de mayo de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44713058027.pdf>
- Durán, R., Estay-Niculcar, C., & Álvarez, H. (2015). Adopción de buenas prácticas en la educación virtual en la educación superior. *Aula abierta*, 43(2), 77-86.

- Gallego Arrufat, M. J., & Gámiz Sánchez, V. (2007). Un camino hacia la innovación basada en un entorno de aprendizaje virtual aplicado a la inmersión práctica en los estudios universitarios de educación. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 13-31.
- Hadoc, P. (2021). Técnicas didácticas / centradas en el grupo. Consultado el 26 de julio de 2021. Disponible en: <http://hadoc.azc.uam.mx/tecnicas/lluvia.htm>
- Hidalgo Cajo, B. G., Mayacela Alulema, Á. G., & Hidalgo Cajo, I. M. (2017). Estrategias didácticas para potenciar el aprendizaje. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 16(3), 439-453.
- López, N. D. R. (2006). Ambientes virtuales de aprendizaje (AVAS): ¿Cómo quieren aprender los estudiantes? *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1(19).
- Lorca, E. M. (2017). La implementación de la EaD en el desafío de la acreditación institucional y los programas de calidad. Centla. Recuperado el 12 de junio de 2021. Disponible en: http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje1/1_36_EdgarMartinLorcaVelueta-ImplementacionDeAulasVirtuales.pdf
- Medina, Á. M. (2018). Creatividad: estrategias y técnicas creativas empleadas en educación universitaria. UPEL.
- Mendieta, L. (12 de 03 de 2020). Desarrollo Docente. Obtenido de Desarrollo Docente: <http://desarrolloundmx.com/subgrupos-de-discusion/>
- Ortiz Aguilar, W., Santos Díaz, L., & Rodríguez Revelo, E. (2020). Estrategias didácticas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje universitarios.
- Ortiz, W., Santos, L., & Rodríguez, E. (2020). Estrategias didácticas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje universitarios. Universidad de Guayaquil., Guayaquil. Obtenido de <http://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/1105/1345>
- Roldán López, N. D. (2006). Ambientes virtuales de aprendizaje (AVAS). *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 24-30.

Silva, S. (2020). Implementación de un aula virtual para el aprendizaje de matemática en contextos educativos rurales. caso de estudio: unidad educativa “Manuel Álvarez Méndez”. Bayushig–Penipe. Ambato.

Telcán Alejandro, C. R., & Telcán Alejandro, H. N. (2018). Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.).

ANEXOS

Anexo 1. Banco de preguntas para encuestas a docentes y estudiantes.



UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

Encuesta a docentes del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Bachillero”

Objetivo: Identificar la efectividad del entorno virtual como aporte al aprendizaje significativo de los estudiantes en Lengua y Literatura.

- 1. Considera usted ¿que las estrategias aplicadas vuelven sus clases más dinámicas?**
 - a) En alguna medida.
 - b) Totalmente.
 - c) No.
- 2. Cree usted que ¿En torno a la aplicación de las estrategias didácticas de aprendizaje en los entornos virtuales ha mejorado la concentración de sus estudiantes?**
 - a) Si
 - b) No
 - c) A veces
- 3. Desde su práctica docente ¿En cuál de las siguientes acciones, las estrategias didácticas creativas aplicadas en los entornos virtuales influyen comúnmente en sus estudiantes?**
 - a) La interacción.
 - b) La responsabilidad con sus tareas.
 - c) Su concentración en clases sincrónicas.
 - d) Su interés por aprender.
- 4. Desde su criterio ¿Los estudiantes han mejorado su rendimiento académico en relación a la metodología implementada?**
 - a) Sí
 - b) No
 - c) En alguna medida
- 5. Con base en su opinión ¿Es factible la implementación de las estrategias didácticas de aprendizaje en los Entornos virtuales?**
 - a) Definitivamente.
 - b) No.
 - c) Parcialmente.
- 6. Con base en su experiencia ¿Cree que la aplicación de estrategias didácticas de aprendizaje dificulta y demanda más tiempo de los docentes?**
 - a) No.
 - b) Sí
 - c) En alguna medida
- 7. Considera usted que ¿Las estrategias didácticas creativas en los entornos virtuales son una herramienta importante en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes?**
 - a) Si
 - b) No




UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

Encuesta a estudiantes del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Bachillero”

Objetivo: Identificar la efectividad del entorno virtual como aporte al aprendizaje significativo de los estudiantes en Lengua y Literatura.

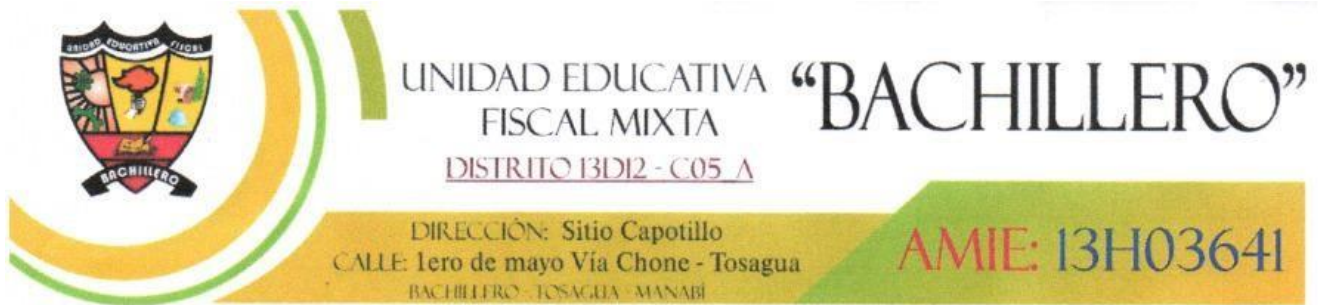
1. **Considera usted ¿que el entorno virtual de aprendizaje volvió más interesante su clase?**
 - a) Sí.
 - b) No.
 - c) En alguna medida
2. **Desde su experiencia ¿Las estrategias aplicadas en el entorno virtual aportan al aprendizaje significativo de los estudiantes?**
 - a) Totalmente.
 - b) Parcialmente.
 - c) No.
3. **Cree usted que ¿Los entornos virtuales de aprendizaje permitió una mayor interacción entre el educador y educando?**
 - a) Sí.
 - b) No.
 - c) Tal vez.
4. **¿El entorno virtual le permitió aprender sus clases de manera creativa?**
 - a) Mucho.
 - b) Poco.
 - c) Nada.
5. **Considera usted que ¿Fueron necesarias las estrategias didácticas en la educación para retener el aprendizaje adquirido en clases?**
 - a) Sí.
 - b) No.
 - c) Tal vez
6. **¿Se sintió a gusto con el método de enseñanza aplicado?**
 - a) Totalmente.
 - b) Parcialmente.
 - c) No.
7. **Considera usted que ¿las estrategias aplicadas por el docente deben ser replicadas en otras materias para facilitar mejor su aprendizaje?**
 - a) Solo en diferentes ocasiones
 - b) Solo en ciertas materias
 - c) De acuerdo
 - d) En desacuerdo

Anexo 2. Lista de verificación para el pre y pos implementación.

		LISTA DE VERIFICACIÓN		
		FECHA REVISIÓN:		
		Responsable: Ing. Howard José Moreira Mendoza.		
No	REQUISITOS	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS				
1	Se utilizan foros en clases para interactuar entre sí.			
2	Los estudiantes realizan glosarios colaborativos.			
3	Se ejecutan subgrupos de discusión sobre el tema tratado.			
4	Existe la interacción mediante la recuperación de información y juegos de roles.			
5	Se otorgan incentivos o créditos por uso de palabras.			
6	Se realizan exposiciones de interés que llamen la atención en clases.			
7	Para la explicación de algún tema de interés se utilizan lluvia de ideas.			
8	Los estudiantes elaboran portafolios físicos y/o digitales.			
9	Se da una controversia estructurada del tema tratado en clases.			
10	Se ejecutan mesas redondas, debates y/o entrevistas para ejecutar algún tema inherente a la clase.			
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO				
11	Se emplean preguntas o test al inicio de la clase para evaluar el conocimiento de los estudiantes sobre el tema a tratar.			
12	Los estudiantes se encuentran activos en responder preguntas.			
13	Se elaboran actividades individuales sobre temas tratados en clases.			
14	Se elaboran actividades colaborativas sobre temas tratados en clases.			
15	Los trabajos individuales o colaborativos se califican mediante rúbricas.			
16	Se denota la participación e interacción en clases.			
17	Existe una retroalimentación del tema tratado al finalizar la clase.			
18	Se comprende con total claridad la explicación de la clase.			
19	Se aplican preguntas abiertas y son respondidas al finalizar la clase.			

20	Se aplican mecanismos de acompañamiento como refuerzo académico, y entre otros.			
ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE				
21	Cuenta con una guía o instructivo para su uso.			
22	El entorno virtual es apropiado a las necesidades de los estudiantes.			
23	Cuenta con acceso propio docentes y estudiantes.			
24	Cuenta con un espacio de recopilación como portafolio digital.			
25	Existen videos tutoriales en el entorno virtual de aprendizaje.			
26	Los docentes y estudiantes manejan herramientas tecnológicas con total rapidez y sin mayor complicación.			
27	Los docentes utilizan varias aplicaciones y/o herramientas tecnológicas como Menti Menter, Google Forms, Foros y entre otros, en el desarrollo de sus clases.			
28	Los estudiantes resuelven sus talleres en línea durante el desarrollo de sus clases con total normalidad, sin complicación alguna y bajo supervisión del docente.			
29	Los estudiantes y docentes interactúan mediante videoconferencias en aplicaciones tecnológicas como: zoom, teams, meet, y entre otras.			
30	Cuenta con evaluaciones y cuestionarios en línea.			

Anexo 3. Oficio de aceptación para ejecución de investigación.




CERTIFICACIÓN

El suscrito Rector Encargado de la Unidad Educativa Fiscal Mixta Vespertina BACHILLERO de la parroquia Bachillero, Cantón Tosagua. Lic. Wilfrido Zambrano Manzaba a petición verbal de la parte interesada.

Que el Ing. **MOREIRA MENDOZA HOWARD JOSÉ** con CI **131062594-0** ha solicitado realizar una investigación con el tema **“Implementación de un entorno virtual de aprendizaje de Lengua y Literatura para el uso de estrategias didácticas creativas aplicadas a los estudiantes del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Bachillero”** dentro de la institución, para lo cual he otorgado el permiso correspondiente para ejecutar el proceso investigativo.

Es todo lo que **CERTIFICO** en honor a la verdad.

Atentamente


Lic. Wilfrido Zambrano, Mgs.
RECTOR (E)-UNEBA
CI: 130921235-3
CELULAR: 0988977545



colbachillero2010@gmail.com

Anexo 4. Oficio de solicitud para aplicación de investigación.

Bachillero, 30 de abril de 2021.

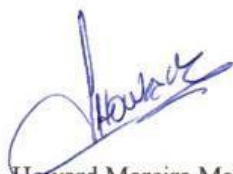
Lic. Wilfrido Zambrano Manzaba, Mgs.

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “BACHILLERO”

De mis consideraciones;

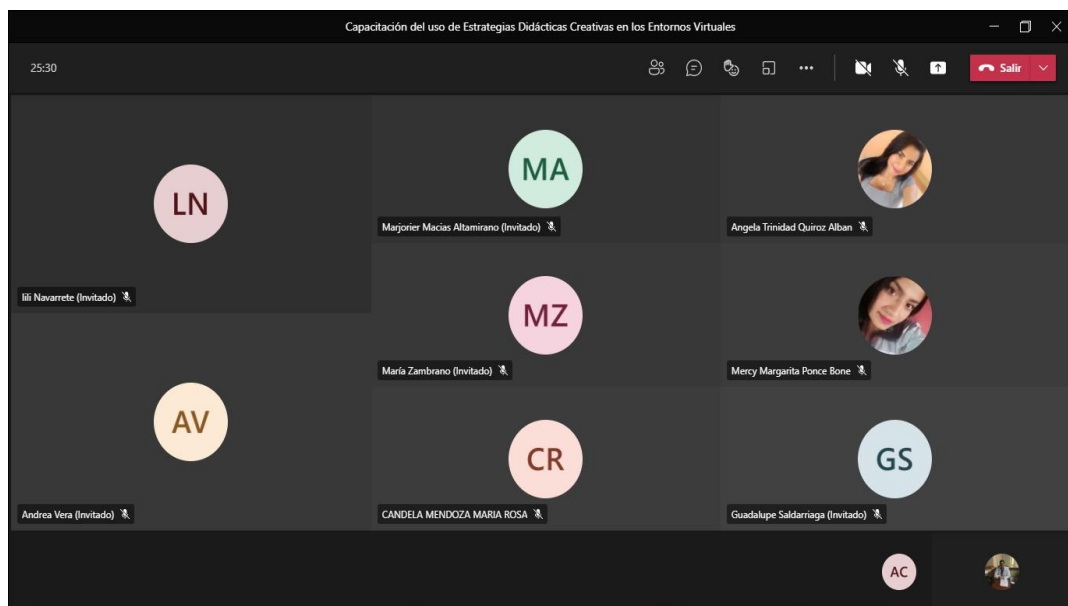
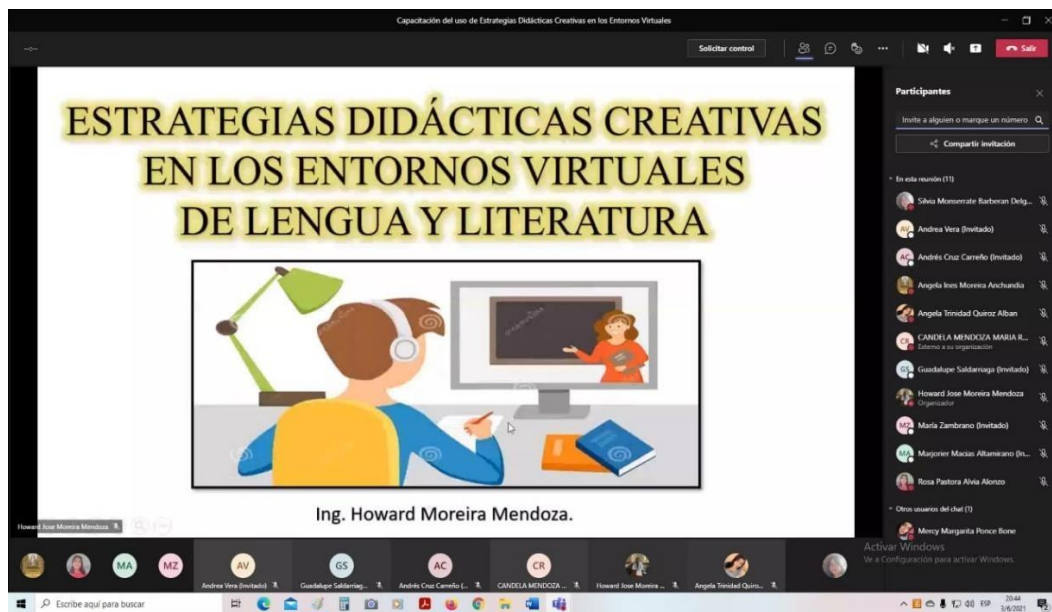
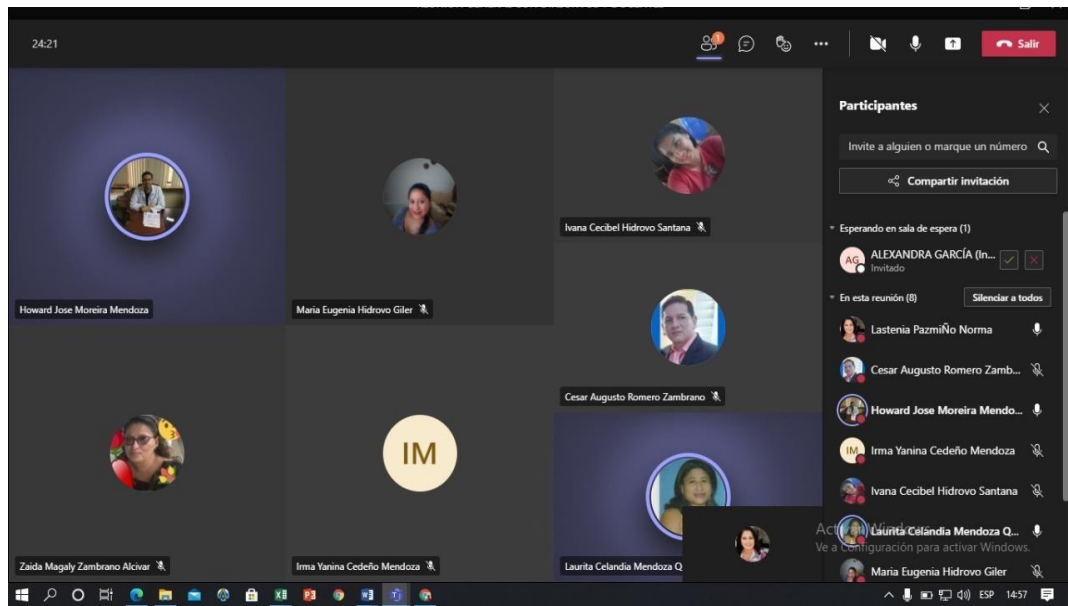
Estimado rector de la Unidad Educativa “Bachillero”, reciba un cordial saludo de quien suscribe la presente Ing. Howard José Moreira Mendoza, me dirijo a través de este medio para solicitarle de la manera mas grata y comedida un permiso para proceder a ejecutar un proceso investigativo que se titula **“Implementación de un entorno virtual de aprendizaje de Lengua y Literatura para el uso de estrategias didácticas creativas aplicadas a los estudiantes del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Bachillero”** con el fin de coadyuvar en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

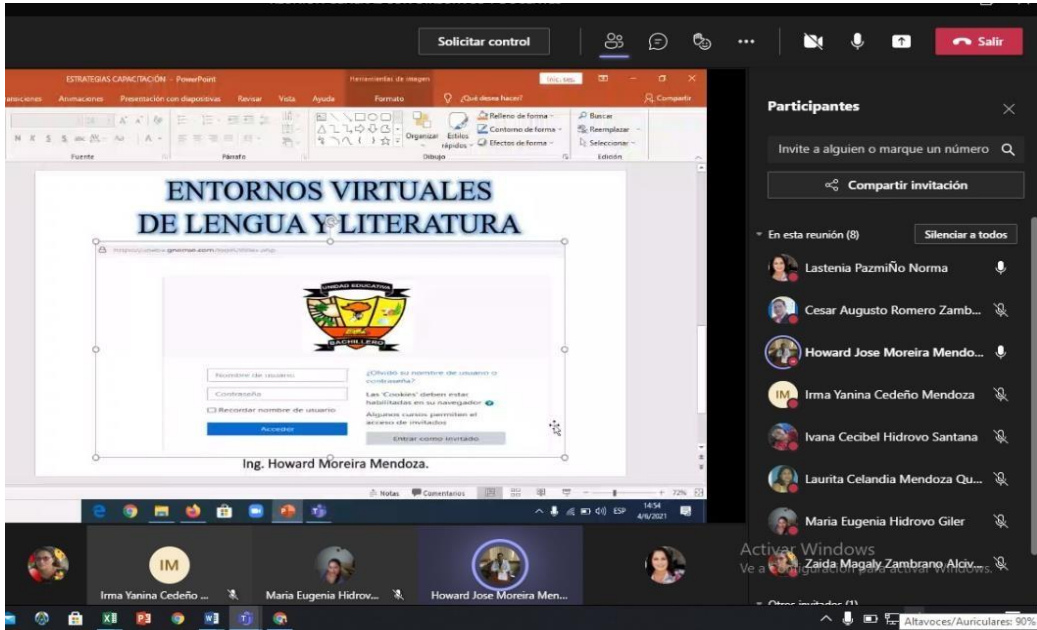
Esperando una pronta respuesta a mi petición, me despido deseándole éxitos en sus funciones.



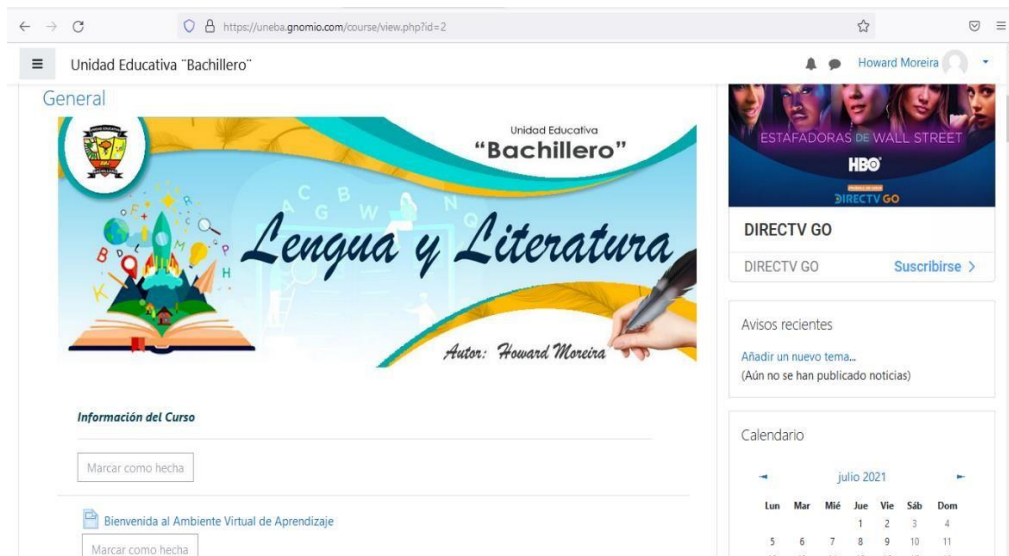
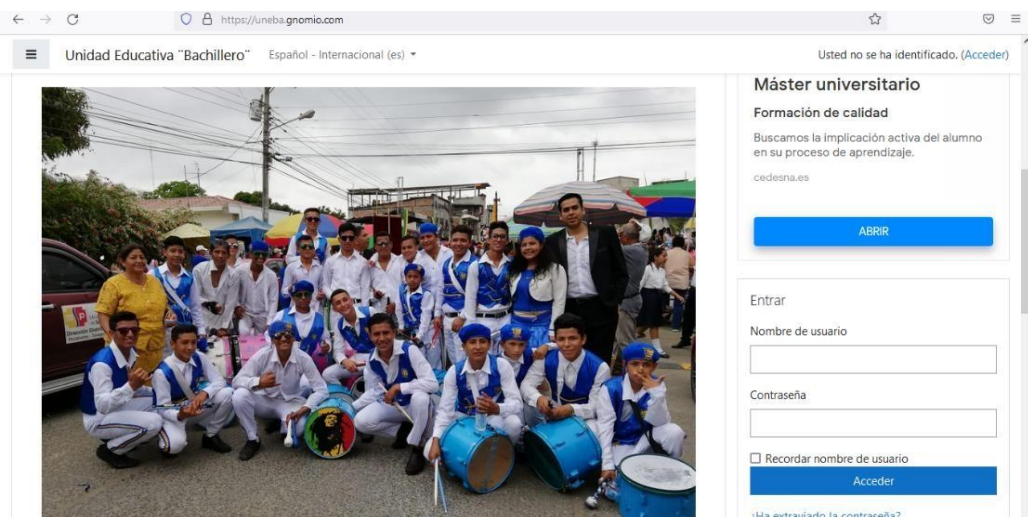
Ing. Howard Moreira Mendoza.

Anexo 5. Capacitación a docentes y estudiantes





Anexo 6. Uso del entorno virtual de aprendizaje de Lengua y Literatura.



Anexo 7. Diapositivas empleadas para capacitación.

The screenshot shows a Microsoft PowerPoint window with the title "CAPACITACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDACTICAS CREATIVAS". The interface includes a ribbon with tabs for Archivo, Inicio, Insertar, Diseño, Transiciones, Animaciones, Presentación con diapositivas, Revisar, Vista, and Ayuda. The main area displays a grid of 10 slides, with the 10th slide selected. The slides are:

- 1**: Estrategias didácticas creativas en los entornos virtuales de lengua y literatura. Includes a diagram showing a teacher and students in a virtual environment.
- 2**: Estrategias didácticas creativas virtuales. A diagram showing a teacher and students in a virtual environment.
- 3**: Estrategias didácticas creativas virtuales. A diagram showing a teacher and students in a virtual environment.
- 4**: Simposio, mesa redonda o panel. A diagram showing a group of people sitting around a table.
- 5**: Entrevista o consulta pública. A diagram showing a person being interviewed.
- 6**: Tablón de anuncios. A diagram showing a bulletin board with various notices.
- 7**: Lluvia de ideas. A diagram showing a group of people brainstorming.
- 8**: Debate y foro. A diagram showing a group of people debating.
- 9**: Juegos de rol. A diagram showing a group of people acting out a scene.
- 10**: ¿Has aplicado alguna de estas estrategias didácticas creativas, en los entornos virtuales? A slide with a large red question mark.

The status bar at the bottom indicates "Diapositiva 10 de 10", "Español (Ecuador)", and "78%".



CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor del estudiante Howard José Moreira Mendoza, que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad, dictado en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico en la modalidad **Propuesta Metodológica y Tecnología Avanzada** con el título: **Implementación de un entorno virtual de aprendizaje de Lengua y Literatura para el uso de estrategias didácticas creativas aplicadas a los estudiantes del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Bachillero”**, presentado por el estudiante Howard José Moreira Mendoza, con cédula de ciudadanía No.131062594-0, como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad, considero que dicho trabajo investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que lo apruebo.

Tutor: Ing. Marcos Gallegos Macías

Portoviejo, agosto 6 de 2021