



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por
TIC

**AULA VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE MICROCUENTOS
ECUATORIANOS BASADA EN LA METODOLOGÍA DE LA GAMIFICACIÓN
DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE 10MOS EGBS.**

Autor: Enriqueta Maribel García Díaz

Director: Dr. José Ángel Bermúdez García

Quito, julio 2023

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN**

Yo, ENRIQUETA MARIBEL GARCÍA DÍAZ con C.I. 172096246-1, autora del trabajo de graduación titulado **“AULA VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE MICROCUENTOS ECUATORIANOS BASADA EN LA METODOLOGÍA DE LA GAMIFICACIÓN DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE 10MOS EGBS”** previa a la obtención del grado académico de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN DE LOS APRENDIZAJES MEDIADO POR TIC** en la **Facultad de Ciencias de la Educación**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad central del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Quito, julio del 2023.



ENRIQUETA MARIBEL GARCÍA DÍAZ
C.I. 172096246-1

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: **“AULA VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE MICROCIENTOS ECUATORIANOS BASADA EN LA METODOLOGÍA DE LA GAMIFICACIÓN DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE 10MOS EGBS”**, presentado por la maestrante **ENRIQUETA MARIBEL GARCÍA DÍAZ**, titular de la Cédula de Identidad N.º 172096246-1, para optar al Grado de **Magíster en Educación, Mención Gestión De Los Aprendizajes Mediado Por TIC**, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los 7 días del mes de julio de 2023.



Dr. JOSÉ ÁNGEL BERMÚDEZ GARCÍA
C.I.1757943335
jbermudez647@puce.edu.ec
+34699462619

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado 5 % índice de similitud con otras fuentes.

Dirección Física del
Campus Apartado postal 17-
01-2184
Telf.: (+593) 0 000
0000 ext. 000
Ciudad – País
www.puce.edu.ec





TURNITIN: INCLUIR HOJA DEL INFORME CON EL PORCENTAJE

Aula virtual de aprendizaje de microcuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación dirigida a los estudiantes de 10mos EGBS

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ Submitted to Universidad Técnica de Machala

Student Paper

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches Off

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, ENRIQUETA MARIBEL GARCÍA DÍAZ, titular de la Cédula de Identidad N° 172096246-1, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado Académico de Magíster en Educación, Mención Gestión de los Aprendizajes Mediado por TIC, son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los 7 días del mes de julio 2023.



ENRIQUETA MARIBEL GARCÍA DÍAZ
C.I. 172096246-1

Dirección Física del Campus
Apartado postal 17-01-2184
Telf.: (+593) 0 000 0000 ext. 000
Ciudad – País www.puce.edu.ec



ÍNDICE DE CONTENIDOS

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	14
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
1.1. Formulación del Problema.....	16
1.3. Objetivos de la Investigación	20
1.3.1. Objetivo General.....	20
1.3.2. Objetivos Específicos	20
1.2. Justificación de la Investigación	21
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	24
2.1 Antecedentes de la investigación.....	24
2.2 Bases teóricas	27
2.2.1. Fundamentación pedagógica	27
2.2.2. Ambiente familiar en el aprendizaje.....	29
2.2.3. Relación entre la lectura y la escritura.....	30
2.2.4. La escritura	31
2.2.5. El microcuento.....	32
2.2.6. Estrategias de enseñanza	34
2.2.7. Web 2.0.....	37
2.2.7.1. Aula virtual.....	38
2.2.7.3. Tipos de educación virtual.....	40
2.2.7.4. Plataformas educativas	42
2.2.7.5 Plataforma Moodle	43

2.2.8. Diseño Instruclonal PACIE	46
2.2.9. Aprendizaje basado en la gamificación	46
2.2.9.1. La gamificación	47
2.2.9.2. Recursos didácticos	48
2.2.9.3. Recursos digitales	49
2.2.9.3.1. Kahoot	51
2.2.9.3.3. Quizizz.....	51
2.2.9.3.4. EducaPlay	52
2.2.9.3.5. Padlet	53
2.2.9.3.6. Mentimeter	54
2.2.10. Evaluación	54
CAPITULO III: METODOLOGÍA.....	56
3.1. Tipo de Investigación	56
3.2. Diseño de la Investigación.....	56
3.3. Unidades de Estudio	56
3.4. Técnicas de Recolección de Información	57
3.5. Técnicas de Análisis de Información	57
3.6 Operacionalización de Variables	58
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	59
4.1. Presentación	59
4.2. Análisis de datos	59
4.3 Análisis de la Encuesta tomada a los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz”	60
CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	88
5.1. Denominación.....	88

5.2. Descripción.....	88
5.3. Justificación de la propuesta.....	89
5.4. Objetivos de la propuesta	90
5.5. Beneficiarios	90
5.6. Responsables	91
5.7. Temporalización	91
5.8. Metodología.....	92
5.9. Propuesta	94
1.3. 5.10. Viabilidad y Factibilidad de la propuesta	107
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	109
CONCLUSIONES:.....	109
RECOMENDACIONES:	110
REFERENCIAS	111
ANEXOS	115

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla1 <i>Teorías del constructivismo</i>	28
Tabla2 <i>Acceso a plataformas</i>	43
Tabla3 <i>Operacionalización de Variables</i>	58
Tabla4 <i>Escritura de microcuento ecuatoriano</i>	60
Tabla5 <i>Escritura de descripciones con secuencia lógica y conectores</i>	61
Tabla6 <i>Utilización de elementos narrativos en el microcuento</i>	62
Tabla7 <i>Comunicación individual y grupal</i>	63
Tabla8 <i>Interacción con el docente</i>	64
Tabla9 <i>Ambiente familiar</i>	65
Tabla10 <i>Expresión de pensamientos</i>	66
Tabla11 <i>Investigación del entorno geográfico</i>	67
Tabla12 <i>Autoconocimiento de emociones, pensamientos y conductas</i>	69
Tabla13 <i>Estrategias de escritura</i>	70
Tabla14 <i>El docente imparte proceso de escritura</i>	71
Tabla15 <i>El docente trasmite un conocimiento, sin importarle si es entendida</i> .72	72
Tabla16 <i>Evaluaciones formativas mejoran el proceso de aprendizaje</i>	74
Tabla17 <i>Uso de las TIC en el aprendizaje</i>	75
Tabla18 <i>Diseño de una propuesta innovadora</i>	76
Tabla19 <i>Configuración de un aula virtual</i>	77
Tabla20 <i>Actividades novedosas y atractivas</i>	78
Tabla21 <i>La gamificación motiva el aprendizaje</i>	79
Tabla22 <i>Contenidos interactivos, dinámicos e interesantes</i>	80
Tabla23 <i>Técnicas de evaluación</i>	82
Tabla24 <i>Instrumentos de evaluación</i>	83
Tabla 25 <i>Lista de cotejo</i>	108

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1 <i>Etapas del proceso didáctico</i>	vi
Figura 2 <i>Herramientas de la educación virtual</i>	41
Figura 3 <i>Kahoot</i>	51
Figura 4 <i>Quizizz</i>	52
Figura 5 <i>EducaPlay</i>	53
Figura 6 <i>Padlet</i>	53
Figura 7 <i>Mentimeter</i>	54
Figura 9 <i>Escritura de microcuento ecuatoriano</i>	60
Figura 10 <i>Escritura de descripciones con secuencia lógica y conectores</i>	61
Figura 11 <i>Utilización de elementos narrativos en el microcuento</i>	62
Figura 12 <i>Comunicación individual y grupal</i>	63
Figura 13 <i>Interacción con el docente</i>	64
Figura 14 <i>Ambiente familiar</i>	65
Figura 15 <i>Expresión de pensamientos</i>	66
Figura 16 <i>Investigación de entorno geográfico</i>	68
Figura 17 <i>Autoconocimiento de emociones, pensamientos y conductas</i>	69
Figura 18 <i>Estrategias de escritura</i>	70
Figura 19 <i>El docente imparte proceso de escritura</i>	72
Figura 20 <i>El docente transmitir un conocimiento sin importarle si es entendida</i>	73
Figura 21 <i>Evaluaciones formativas mejoran el proceso de aprendizaje</i>	74
Figura 22 <i>Uso de las TIC en el aprendizaje</i>	75
Figura 23 <i>Diseño de una propuesta innovadora</i>	76
Figura 24 <i>Configuración de un aula virtual</i>	77
Figura 25 <i>Actividades novedosas y atractivas</i>	79
Figura 26 <i>La gamificación motiva el aprendizaje</i>	80
Figura 27 <i>Contenidos interactivos, dinámicos e interesantes</i>	81
Figura 28 <i>Técnicas de evolución</i>	82
Figura 29 <i>Instrumentos de evaluación</i>	84
Figura 30 <i>Sitio web de Moodle</i>	95
Figura 31 <i>Ingreso al aula</i>	95

Figura 32	<i>Ingreso a cursos</i>	96
Figura 33	<i>Fotografía en el perfil del estudiante</i>	96
Figura 34	<i>Presentación del aula en unidades y temas</i>	97
Figura 35	<i>Íconos de recursos</i>	97
Figura 36	<i>Calendario-cronograma</i>	98
Figura 37	<i>Ícono de notificaciones</i>	98
Figura 38	<i>Visualización de calificaciones</i>	98
Figura 39	<i>Medios de comunicación</i>	99
Figura 40	<i>Estudiante cerrar sesión</i>	99

ONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Aula virtual de aprendizaje de microcuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación dirigida a los estudiantes de 10mos EGBS.

Autor:

Enriqueta Maribel García Díaz

Director -Tutor:

Dr. José Ángel Bermúdez García

Fecha:

julio, 2023

RESUMEN

En el presente trabajo investigativo se abordó el problema de la carencia de dominio de las diferentes habilidades lingüísticas, el cual fue un tema de gran preocupación dentro de las instituciones educativas, específicamente la carencia de relacionar ideas y producir textos, se evidenció en los trabajos escritos de los estudiantes, perjudicando al proceso de aprendizaje y comunicación. La investigación tuvo como objetivo la configuración de un aula virtual de enseñanza de microcuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación dirigida a los estudiantes de décimos de Educación General Básica Superior. Se realizó una investigación de nivel descriptivo, de tipo proyectivo y con enfoque cuantitativo; que se llevó a cabo a través de una investigación detallada y minuciosa de diferentes fuentes, como antecedente y soporte del presente trabajo. Se utilizó la encuesta como técnica y como instrumento el cuestionario a los estudiantes de décimo año. En el análisis de datos, se pudo evidenciar las falencias que presentaban los estudiantes en cuanto escritura de microcuentos ecuatorianos, tomando en cuenta factores como el ambiente sociocultural, la falta de bases sólidas de conocimiento, entre otras. De acuerdo con lo manifestado por los docentes y los estudiantes, el diseño y la implementación de la propuesta es necesaria para brindarle un valor agregado a la educación actual. La misma se encuentra alojado en la plataforma Moodle, figurando como una EVA (entorno virtual de aprendizaje), permitiendo que los estudiantes puedan relacionar sus habilidades tecnológicas, mientras aprenden escritura de manera interactiva con el uso de diferentes herramientas de gamificación.

Palabras clave: Aula virtual, Gamificación, Escritura, TIC, Interacción

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Learning Virtual Class of ecuadorian micro tales based in the gamification
methodology directed to students from 10th class SBGE.

Author:

Enriqueta Maribel García Díaz

Director -Tutor:

Dr. José Ángel Bermúdez García

Date:

July 2023

ABSTRACT

In the present investigative work, the problem of the lack of mastery of the different linguistic skills was addressed, which was a topic of great concern within educational institutions, specifically the lack of relating ideas and producing texts, it was evidenced in the written works. of students, harming the learning and communication process. The objective of the research was the configuration of a virtual classroom for the teaching of Ecuadorian short stories based on the gamification methodology aimed at tenth-year students of Superior Basic General Education. An investigation of descriptive level, of a projective type and with a quantitative approach was carried out; which was carried out through a detailed and meticulous investigation of different sources, as antecedent and support of the present work. The survey was used as a technique and the questionnaire for tenth year students as an instrument. In the data analysis, it was possible to demonstrate the shortcomings that the students presented in terms of writing Ecuadorian short stories, taking into account factors such as the sociocultural environment, the lack of solid knowledge bases, among others. According to what was stated by teachers and students, the design and implementation of the proposal is necessary to provide added value to current education. It is hosted on the Moodle platform, appearing as an EVA (virtual learning environment), allowing students to relate their technological skills while learning writing interactively with the use of different gamification tools.

Keywords: Virtual Class, Gamification, Writting, TIC, Interaction.

INTRODUCCIÓN

Dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje el dominio de las habilidades lingüísticas, especialmente la escrita, ya que es uno de los medios más importantes dentro del proceso educativo y que será el puente de comunicación con las demás áreas de estudio.

Se debe considerar que el proceso lecto-escritora se adquiere de manera progresiva, desde los primeros años de básica hasta el manejo adecuado del lenguaje escrito. Sin embargo, en muchos estudiantes se puede evidenciar que no han tenido dicho proceso y se hace notorio en sus escritos de baja calidad.

En consideración a los antecedentes de carencia de la estructura del lenguaje escrito y se realiza el presente trabajo de investigación para determinar las falencias que tienen los estudiantes de décimo año dentro de la Institución Educativa “José María Vélaz”, con la finalidad de implementar un aula virtual que contribuya a la adquisición o refuerzo de las estrategias de la escritura, la misma que se encontrará mediado por el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), siendo las herramientas de la gamificación.

La aplicación de los instrumentos de investigación y su análisis dieron como resultado que la problemática se desencadena por varios factores como la falta de interés de los estudiantes y sus representantes, el ambiente sociocultural, entre otros. Y que la implementación de la propuesta de esta investigación sería de gran ayuda para la vida académica y personal de los estudiantes.

En consideración a esto se ha planteado seis capítulos que serán de gran importancia para el cumplimiento de los objetivos planteados y se mencionan a continuación.

Capítulo I: Planteamiento del problema, se formula el problema encontrado, desde varias perspectivas de abordaje, en un contexto general y otro que recae directamente en la Institución Educativa. Se presentan las preguntas de investigación, el objetivo general y los objetivos específicos y su respectiva justificación.

Capítulo II: Fundamentación Teórica, en este capítulo se han tomado en cuenta los antecedentes como fundamentos para de la investigación, se han considerado varias obras de gran relevancia que han aportado de manera significativa al trabajo realizado.

Las bases teóricas como fundamento de la investigación de varias fuentes y que se encuentran relacionadas con el cuadro de Operacionalización de las variables.

Capítulo III: Metodología de la Investigación, en este capítulo se presenta el diseño, nivel, enfoque y tipo de investigación empleados; así como también las unidades de estudio (población y muestra), la técnica e instrumentos de recolección de datos, técnica de análisis de datos y para finalizar se encuentra el cuadro de Operacionalización de las variables.

Capítulo IV: Presentación y análisis de datos, este capítulo es la base principal del trabajo de investigación debido a que en él se muestran los datos obtenidos y con los cuales se procederá a la tabulación de resultados, permitiendo evidenciar la realidad de la problemática. Se realiza el análisis de cada instrumento con base en cuadros estadísticos, pasteles y barras. Finalmente, se realiza la síntesis conclusiva de los resultados encontrados.

Capítulo V: Presentación de la Propuesta, en este capítulo se aborda la denominación y definición de la propuesta, la justificación, los destinatarios y responsables, los objetivos de la propuesta, marco teórico y finalmente la construcción de la propuesta (etapas, fases, contenidos, planificaciones, evaluación, viabilidad y factibilidad). Adicional en este capítulo se encuentra las recomendaciones y conclusiones, en este se presentan las conclusiones y recomendaciones a las que se ha llegado después de realizado el proceso investigativo y con base en los capítulos anteriores.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del Problema

Actualmente, los recursos didácticos educativos digitales son herramientas que permiten presentar información y contenidos de distintas maneras como: imagen, audio o video; estas apuntan a mejorar de forma interactiva y dinámica a los procesos de enseñanza-aprendizaje en cualquier etapa o momento de la clase. Dicho de otro modo, dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje ha sufrido diversas transformaciones con el uso de las TIC, convirtiéndose en una herramienta trascendental positiva para el aprendizaje, pero el docente no lleva a la praxis en su totalidad. Como afirman Hernández de la Torre & Medina (2014, p. 503), la innovación debe partir de una reflexión compartida sobre qué queremos que sean los centros educativos a nivel pedagógico, cómo queremos que los alumnos aprendan, qué estrategias, recursos y métodos que usaremos para organizarlos. En función de lo planteado, las instituciones educativas se convierten en innovadoras y deben generar diferentes experiencias nuevas en el proceso educativo, las mismas que deben ser útiles para la formación en los estudiantes y la comunidad educativa.

Mientras tanto, la incorporación de las TIC en educación no es una nueva tendencia puesto que están dentro del currículo, pero no se encuentran muy claras por el docente y los estudiantes, siendo la razón que no se las puede desarrollar al máximo por el desconocimiento de ventajas como: interés, motivación, interacción, dar continuidad al proceso, mayor comunicación, aprendizaje colaborativo, interdisciplinariedad, alfabetización digital y audiovisual, desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información. Según Martínez et al. (2015), refiriéndose a las plataformas digitales como “programas informáticos que integran diversos recursos de hipertexto y son configurados por los docentes para establecer intercambios sincrónicos y asincrónicos de información y opiniones con los estudiantes según las necesidades formativas” (p. 18). Ahora bien, conocer la apertura de nuevas tecnologías en una sociedad de comunicación como la actual, es necesario ir transformando un cambio en el desarrollo del contexto educativo; también mencionar la importancia de actualizar el proceso de enseñanza – aprendizaje relacionado con actividades sincrónicas y asincrónicas.

Por otro lado, conocer la realidad de la educación en estos años permite hacer una reflexión en búsqueda de una solución ante lo expuesto por el Banco Mundial 2017,

muestra la advertencia de una crisis del aprendizaje en la educación a nivel mundial, mediante un informe con base en el desarrollo mundial 2018, Aprender para hacer realidad la promesa de la educación, indicando que sin el aprendizaje como una estrategia principal en la educación no podrá ser un factor determinante para acabar con la pobreza extrema, forjar oportunidades y promover la prosperidad participativa. El Banco Mundial (2017) informa que "incluso después de algunos años en la escuela, millones de niños no pueden leer, escribir o hacer operaciones matemáticas básicas". Entonces los millones de jóvenes muestran una falencia en su situación actual, ya que no cuentan con las destrezas y competencias básicas desarrolladas para entregar su vida educativa.

De manera que teniendo en cuenta que en el área de Lengua y Literatura dentro de las destrezas a desarrollar se enfoca en la comunicación recalando que el ser humano desde su existencia ha venido desarrollando y evolucionando en la comunicación para expresar sus pensamientos, sus ideas, sus emociones y sus sentimientos entre dos o más personas, a través de la comunicación oral que inició su evolución mediante las onomatopeyas, los diálogos, las exposiciones, los discursos, los ensayos y las lecturas; entonces cabe resaltar principalmente a la comunicación escrita que se expresa de manera más verídica y se ha presentado a través de su evolución desde la primera manifestación con el arte rupestre, los pictogramas, las escrituras sumerias, hasta los textos literarios y no literarios, tomando en cuenta que lo expresado de forma verbal tiene que quedar registrado como evidencia en forma escrita como resultado existió primero la escritura para que de paso a la lectura, ya que es una muestra del idioma desde sus inicios, su evolución hasta la actualidad en la fonética, la semántica y la morfología para que otros seres humanos puedan conocer por medio de estas evidencias registradas.

De igual manera, la desactualización del entorno educativo en Lengua y Literatura referente al tipo de lenguaje escrito, el entorno tecnológico y no contar con estrategias de estímulo por parte del docente para crear en los estudiantes un conocimiento constructivista, dando como consecuencia la desmotivación y la poca participación entre la lectura y la escritura. Cabe indicar que hay que tomar en cuenta que mientras más participe el estudiante irá creando su propio conocimiento. Por otra parte, a través de un examen de escritura de la UNESCO mediante ERCE (2019) que fue realizada a estudiantes de educación primaria de dieciséis países de América Latina, entre ellos Argentina, Brasil, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, El Salvador, Guatemala,

Honduras, México, Nicaragua, Panamá Paraguay, Perú, República Dominicana y Uruguay indicando que los estudiantes necesitan reforzar su escritura y aplicación de normas ortográficas y signos de puntuación.

También se muestra los siguientes resultados en Ecuador se aplicó a los estudiantes de séptimo el 76,3% cumplió con el propósito solicitado al redactar una carta y el 48% hizo lo conforme con el contexto narrativo y una proporción parecida de estudiantes logró relacionarse al género en ambas indicaciones además el 58% de los estudiantes al redactar una carta y el 36% al escribir un texto narrativo presentar una exploración de cuando a la situación formal, asimismo el 61% de las cartas y el 73% de los textos narrativos del alumnado de séptimo conservaron la concordancia al interior de las oraciones mientras que 8 de cada 10 estudiantes redactaron de manera relacionada manteniendo los referentes y sin descartar palabras relevantes como verbos y sujetos y signos de puntuación (El Universo, 2022). Cabe resaltar que los estudiantes sí tienen el gusto por la escritura, pero que necesitan de estrategias narrativas para mejorar su redacción.

Por tal motivo, en la Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz”, ubicada en el sur de la ciudad de Quito, existe un desconocimiento de los docentes en la aplicación de las TIC, lo que se evidencia con la crisis sanitaria provocada por el Covid-19. El 19 de enero, las instituciones educativas están imponiendo el cierre de eventos presenciales para evitar la propagación del virus. Por lo tanto, la educación en Ecuador respondió de inmediato ofreciendo educación en línea (virtual), pero no toda, sino un compromiso de implementar procesos escolares, y el Ministerio de Educación (MINEDUC) (2020) implementó un plan de educación emergente con el objetivo de “mantener la Continuidad de proceso que orienta el trabajo de los miembros de la comunidad educativa a través de diferentes ofertas, modalidades y servicios [...]” (p. 6)

Por lo tanto, se mostró que no toda la comunidad educativa tenía acceso a internet fijo, sino que hacía uso de datos móviles, no todos contaban un aparato tecnológico como computadora o celular; también el docente reveló un desconocimiento en la práctica de herramientas y recursos digitales como apoyo didáctico en las asignaturas correspondientes a cada nivel educativo, el no manejo de plataformas para los encuentros virtuales siendo los más usados Zoom o Teams así dando paso a momentos síncrono y asíncronos; ante todo la inexperiencia de la creación de una EVA para diseñar un aula

siendo como apoyo a la enseñanza y la nulidad de la gamificación para actividades o edición de evaluaciones es importante resaltar los varios aspectos en los estudiantes con respecto al uso de estos y el escaso conocimiento de estrategias y recursos didácticos tecnológicos para el aprendizaje.

A consecuencia, se puede evidenciar una desmotivación y carencia de hábitos de escritura en la creación de microcuentos ecuatorianos en los estudiantes de 10mo EGBS, ya que el docente transmite el conocimiento y el estudiante es simplemente un receptor de este, donde no se estimula las funciones cognitivas del cerebro asume que el estudiante conoce su entorno geográfico como lugares turísticos del Ecuador y que sabe escribir frases u oraciones. De esta manera, el docente debe enfocarse más allá de la estructura y la técnica, en la redacción desde el mundo literario como la cosmovisión, la fantasía, la imaginación y el pensamiento crítico del estudiante y asumir que necesita como recursos pedagógicos las estrategias innovadoras, los medios humanos y los medios tecnológicos para su creación literaria.

Para concluir, frente a la problemática actual es necesario el diseño y la implementación de un aula virtual de aprendizaje basado en la gamificación que permite la interacción y entretenimiento en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la escritura, que no han sido tomadas en cuenta como un vínculo de apoyo didáctico; ya que aún se habitúa en la enseñanza tradicional en cuanto a los recursos y de esa manera los estudiantes no desarrollan un aprendizaje de acuerdo a su entorno social actual del siglo XXI en la utilización de herramientas digitales donde el docente y los estudiantes, sean los protagonistas de este espacio de vinculación con la tecnología para apoyar y mejorar la labor docente a través de recursos y actividades didácticas innovadoras que les permita mejorar sus conocimientos y el logro de aprendizajes significativos.

1.2. Preguntas de la Investigación

1.2.1 Pregunta General de la Investigación

¿Cómo estaría configurada un aula virtual para el aprendizaje de microcuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación dirigido a los estudiantes de 10mos EGBS Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz” durante el período lectivo 2022-2023?

1.2.2 Sub-preguntas de la Investigación

- ¿Cuál es la situación actual referida al aprendizaje de microcuentos ecuatorianos en los estudiantes de 10mos EGBS Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz” durante el período lectivo 2022-2023?
- ¿Cuáles son las características de los procesos de escritura del aprendizaje de microcuentos ecuatorianos utilizadas por los de 10mos EGBS Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz” durante el período lectivo 2022-2023?
- ¿Cómo estaría estructurada un aula virtual para el aprendizaje de microcuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación dirigido a los estudiantes de 10mo EGBS Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz” durante el período lectivo 2022-2023?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Configurar un aula virtual para el aprendizaje de microcuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación dirigido a los estudiantes de 10mo EGBS Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz” durante el período lectivo 2022-2023.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Analizar la situación actual referida al aprendizaje de microcuentos ecuatorianos en los estudiantes de 10mo EGBS Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz” durante el período lectivo 2022-2023
- Describir las características del proceso de escritura d aprendizaje de microcuentos ecuatorianos utilizadas por los estudiantes de 10mo EGBS Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz” durante el período lectivo 2022-2023.

- Explicar la estructura de un aula virtual para el aprendizaje de microcuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación dirigido a los estudiantes de 10mo EGBS Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz” durante el período lectivo 2022-2023.

1.2. Justificación de la Investigación

Enfocando en los aspectos mencionados en la problematización del presente trabajo, resulta importante impulsar al docente y al estudiante, para la activación de conocimientos previos de la escritura de diferentes textos, el incremento de narración, la ortografía y la aplicación de los signos de puntuación. Importante mencionar que la comunicación se ha ido desarrollando por medio de los tipos de lenguaje que el ser humano ha presentado mediante su evaluación con la creación del idioma sinónimo de lengua como la codificación de signos y fonemas empleados de forma verbal, pero de manera más significativa es en la escritura, ya que es la acción de escribir como el registro de palabras, frases, oraciones y párrafos para formar fragmentos que son una evidencia que pasará de generación en generación para motivar a los demás en el empleo de la escritura como una habilidad cognitiva que permite el desarrollo del proceso de aprendizaje.

Entonces en la educación que es la formación del ser humano, el desarrollo de la escritura es un rol muy importante en la evolución, porque permite enfocar la construcción de su conocimiento de manera más objetiva, donde sus ideas deben tener cohesión, coherencia, precisión y sentido para que el lector capte de manera más eficaz el mensaje del escritor. Al mismo tiempo, es el docente quien debe trabajar en el desarrollo de la escritura; por lo tanto, dejar una educación tradicional es progresivo, pero se puede lograr mediante una educación B-elearning de forma síncrona y asíncrona. Ahora bien, en la actualidad, la principal función del docente es desempeñar el papel de orientar a los estudiantes para que aprendan a aprender el aprendizaje autónomo en la cultura transformacional, y promover su desarrollo cognitivo y personal a través de la práctica a través de actividades críticas y aplicadas. Los recursos, herramientas disponibles y poderosas que brindan las TIC (Belly, 2018) que aparecen en el currículo junto a sus competencias en las disciplinas de lengua y literatura, son un recurso,

utilizando metodologías de diseño de aula virtual e instrucción innovadora basada en computadora Estrategias de enseñanza acordes a su ambiente, que estimulará el interés de los estudiantes y los motivará a aprender.

Es necesario resaltar que se debe recordar y tomar en cuenta que el ser humano por naturaleza tiene ser lúdico, interactivo y juguetón, lo cual permitirá que dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje a través del juego y la interacción adquiera, forme y construya su conocimiento, por eso importante la gamificación, ya que hace referencia a mejorar las posibilidades de un aprendizaje significativo proporcionando experiencias de juego y uso de elementos de diseño de juegos. En la utilización en el ámbito educativo es una nueva visión de innovación educativa porque permite motivar e interactuar el estudiante, aumentar la retención de aprendizaje, mejorar la transferencia de aprendizaje, conseguir conocimiento significativo y ponerlo en práctica

Cabe mencionar que la virtualidad es positivo en la educación como recurso tecnológico que nos brinda la virtualidad, puesto que brinda otro espacio, nuevas alternativas crear, aprender y relacionar tanto al docente como el estudiante en foros, en blogs y en la práctica del trabajo colaborativo, el trabajo cooperativo, talleres, rutinas de pensamiento, destrezas de pensamientos e inteligencias múltiples permitiendo un diálogo entre pares aplicado en la asignatura de Lengua y Literatura en la escritura de textos literarios como el microcuento permitiendo al docente y al estudiante vaya más allá de estructura y técnica, sino que despertará motivación en el proceso de aprendizaje de la creación de escritos, ya que se refleja su imaginación, su fantasía y una redacción creativa a través de su entorno geográfico y los medios empleados.

Por consiguiente, debe señalarse la realidad educativa en Ecuador que ha ocasionado que la educación se encuentre en el proceso de implementar EVA mediante las TIC para favorecer el desempeño docente facilitando el aprendizaje al estudiante. Para Arana Mite & Segarra Sanz, (2017) afirmaron que “el uso de Internet es un aporte dentro de las instituciones educativas que permite el desarrollo y evolución, abarcando el manejo de diversas plataformas virtuales en las que gradualmente participan docentes y estudiantes a través de la implementación de nuevas tecnologías [...]” (p. 3). De acuerdo a lo anterior, el uso de los programas informáticos que actualmente existen a través de Internet ayudará en gran medida a los estudiantes a mejorar la calidad de sus estudios, ya que es una gran herramienta tecnológica que puede ser utilizada como complemento, y

los docentes tienen la capacidad de aplicarla. todas las ventajas de este software educativo, pruebas en línea, juegos en línea, cuadernos temáticos virtuales, chats virtuales, videoconferencias, foros y otros beneficios que motivan a los estudiantes y padres.

Para concluir, en este proyecto involucra la implementación de estrategias didácticas innovadoras y activas de la tecnología con lo que se pretende hacer frente a una práctica docente tradicional que requiere ser replanteada, de tal forma que se convierta en un aporte significativo al aprendizaje y al desarrollo de habilidades de escritura en estudiantes como una propuesta pedagógica desde el diseño de una aula virtual en los estudiantes para fortalecer el proceso de escritura basada en la gamificación permitirá mediante la tecnología un mejor desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje al implementar en los microcuentos como contenido de desarrollo de la escritura que el estudiante trabaje y aplique los conocimientos que tiene y los nuevos más los adquiridos, en su interactuar cotidiano y todo lo aprendido sea aplicado en su contexto real motivará a los estudiantes con un modelo práctico para la ejecución de actividades y la creación de microcuentos físicos y digitales.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En este capítulo se presenta el marco teórico o conceptual, que son fuentes teóricas de información encontradas en antecedentes generales y estudios previos que han dado apertura o han realizado un aporte valioso al trabajo investigativo que se plantea.

2.1 Antecedentes de la investigación

Para el desarrollo del trabajo de investigación para la enseñanza de microcuentos ecuatorianos se han considerado varios estudios previos relacionados con la temática, los mismos que se encuentran de los repositorios de diferentes universidades tales como: Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Universidad de Cuenca y Universidad Central del Ecuador se encontraron antecedentes de trabajos con características similares que aportarán de manera significativa a la presente investigación.

En primer lugar, “Un aula virtual como herramienta de enseñanza – aprendizaje para la realización de las prácticas de laboratorio en la cátedra Inyección Diésel”, proyecto técnico desarrollado por Holguer Eusebio Baño Túquerres y Ángel Brian Torres Encalada para la Universidad Salesiana de Cuenca, 2021; con el objetivo de: Proponer Un aula virtual como herramienta de enseñanza – aprendizaje para la realización de las prácticas de laboratorio en la cátedra Inyección Diésel. Permite el acceso a diversos recursos didácticos a través del internet, estimulando así el interés por aprender a través de la investigación mediante una plataforma de libre acceso material de prácticas, consultas académicas basándose en foros, limitando a la presencialidad. El estudio responde a una investigación bajo el método del FODA como fuente de factores internos, ventajas y desventajas, así como factores externos, oportunidades y amenazas de una empresa, La investigación concluye que la tecnología actual permite la integración de nuevas técnicas de educación para los estudiantes mediante plataformas virtuales en línea se han convertido en un nuevo modelo de enseñanza a nivel mundial.

Por lo tanto, este trabajo de investigación aportará el uso de un aula virtual para cualquier tipo y nivel de educación, ya sea de manera asíncrona o síncrona, y aplicar todas

las herramientas tecnológicas que ofrece la virtualidad en la actualidad para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En segundo lugar, “Recursos educativos digitales basados en la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de Ciencias Naturales”, informe de investigación desarrollado por Tania Maribel Yunga Sumba para la Universidad Salesiana de Cuenca, 2022; con el objetivo de: Generar recursos educativos digitales basados en la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de Ciencias Naturales. Permite al modelo educativo actual y constituye un elemento indispensable para el aprendizaje a través de la gamificación que facilita adquirir el conocimiento y el desarrollo de actividades escolares. El estudio responde a una investigación descriptiva bajo el enfoque mixto: cuantitativo – cualitativo, aplicando la técnica de análisis documental, registro de notas y el análisis estadístico de la información comparación de los promedios. La investigación concluye que la implementación de la gamificación mediante la RED (Recursos Educativos Digitales) se utilizan nuevas herramientas didácticas en el proceso de enseñanza, permitiendo la motivación para adquirir y formar conocimientos.

Por consiguiente, este trabajo de investigación contribuirá a la implementación de los recursos digitales, siendo la gamificación una estrategia para reforzar el aprendizaje de manera atractiva, motivadora y divertida.

En tercer lugar, “Desarrollo de expresión escrita creativa en inglés a través del microcuento digital bajo el enfoque aprendizaje basado en proyectos”, está tesis de maestría desarrollada por Viviana Jacqueline Chicaiza Zarate para la Pontificia Universidad Católica del Ecuador 2021; con el objetivo de: Diseñar una aplicación tecnológica de ayuda para la invención de microcuentos para el fortalecimiento de la escritura en inglés a través de recursos tecnológicos con enfoque por proyectos. Permite la importancia de la tecnología en las narrativas visuales digitales, como herramienta didáctica de enseñanza para posibilitar la escritura a través de estrategias de aprendizaje para mejorar el desempeño de los estudiantes y el proceso educativo. El estudio responde a una investigación proyectiva dar solución al problema identificado, analizando aspectos y acciones a tomar para mejorar la problemática de manera práctica bajo el enfoque

cualitativo, utilizando esta información para la descripción de los fenómenos estudiados, aplicando la técnica del cuestionario como instrumento dirigido al grupo de docentes que conforman el área de inglés. La investigación concluye que los estudiantes conocerán las diversas formas de expresión por medio de la escritura de manera dinámica, donde la creación juega un rol muy importante en el desarrollo de la habilidad escrita en el idioma inglés.

Cabe resaltar que este trabajo de investigación aportará a mejorar el desarrollo de la escritura, a partir de herramientas tecnológicas y estrategias de escritura que ayuden a expandir la imaginación y la creación de producción literaria, dando como resultado una expresión escrita creativa y originaria.

En cuarto lugar, “Microcuentos para mejorar la escritura narrativa en estudiantes de décimo año de Educación General Básica”, proyecto investigativo desarrollada por Diana Hiralda Llivisaca Chiqui para Universidad de Cuenca 2022; con el objetivo de: Buscar nuevas alternativas didácticas que contribuyan a superar las problemáticas que han venido presentando en las evaluaciones diagnósticas en los tres últimos años los estudiantes del décimo año. Permitiendo buscar, analizar prácticas de escritura narrativas que permitan solucionar de alguna manera los problemas de organización textual que presentan los estudiantes. El estudio responde a una investigación cualitativa, puesto que posibilitó la comprensión de los procesos y respondió la pregunta de investigación planteada, aplicando diversas técnicas e instrumentos, cuestionario y entrevista con la finalidad de registrar e interpretar las actitudes de los estudiantes antes, durante y después de la ejecución de la secuencia didáctica. La investigación concluye con el diseño de una secuencia didáctica de microcuentos de seis semanas, introduciendo estrategias diferentes a las del currículo regular, de esta manera, generar espacios para la comprensión, análisis, reflexión y autoevaluación, de forma individual.

Mientras tanto, este trabajo de investigación aportará a reforzar y mejorar la escritura de textos literarios a través de la didáctica como estrategia para el desarrollo de esta destreza en la producción de microcuentos de manera coherente, precisa y ordenada.

Para concluir, “Actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la enseñanza de la escritura en los estudiantes de Educación General Básica Superior”,

proyecto de investigación desarrollado por Hernán Roberto Arízaga Cordero para la Universidad Central del Ecuador 2020; con el objetivo de: Analizar las actividades lúdicas y su influencia en la enseñanza de la escritura en los estudiantes de Educación General Básica Superior. Permitiendo la transformación de la escritura en una forma de aprender divertida y didáctica, introduciendo pequeños juegos lúdicos en el campo educativo, y desarrollando los ejes transversales que se pueden fomentar a través de estímulos kinésicas. El estudio responde a una investigación cualitativa, una muestra de un paradigma escrito que puede tener una utilidad más práctica que estadística y medible, aplicando la técnica de entrevista, analizada una estructura de preguntas abiertas, sobre la base de objetivos y a la matriz de operacionalización de variables, de modo que se han formulado hipótesis, cuestionamientos, respuestas propositivas y estratégicas para el desarrollo de este propósito educativo. La investigación concluye que la literacidad crítica es un instrumento esencial para sembrar el conocimiento y es muy enriquecedor para los alumnos, ya que despierta en ellos el interés por la investigación, así mismo expanden otros conceptos que involucran sus gustos, su ideología, sus creencias para su creatividad narrativa.

Por otra parte, este trabajo aportará en fomentar los juegos gramaticales de manera lúdica, el uso de la TIC y el trabajo colaborativo como estrategias de enseñanza de innovación para motivar y desarrollar el proceso de escritura con creatividad en la producción de textos en los estudiantes de Básica Superior.

2.2 Bases teóricas

En este espacio se hace referencia a la revisión sistemática de la literatura, documentos, artículos científicos, artículos académicos, definiciones, etc.; los mismos que serán fuente de esta propuesta y estarán presentes en la investigación, siendo de gran importancia para el desarrollo de este trabajo de investigación.

A continuación, se enumera el esquema conceptual sobre el que se desarrollará la fundamentación teórica del proyecto de investigación:

2.2.1. Fundamentación pedagógica

De acuerdo con la realidad educativa, en el área de Lengua y Literatura se han mencionado diferentes propuestas, métodos y técnicas que se alinean en distintos

paradigmas, los mismos que muestran una perspectiva diferente de cómo se concibe el aprendizaje en la actualidad se considera que el principal paradigma es el constructivista y el conectivismo.

Bajo el paradigma constructivista, el aprendizaje de Lengua y Literatura con base de la escritura no se puede convertir en una acción mecánica y memorística de literatos, en textos literarios y no literarios y procesos de escritura; sino en la construcción del conocimiento mediante de actividades basadas en experiencias en su contexto para su producción narrativa de textos.

Cabe resaltar que Ortiz (2015) indica que el objetivo principal del constructivismo es “que los estudiantes construyan un conocimiento significativo; alcancen la comprensión cognitiva para favorecer el cambio conceptual, considerando las condiciones emocionales, tanto del educador como del estudiante, para lograr niveles satisfactorios de adaptación al contexto y un adecuado bienestar”. Desde esta perspectiva, el aprendizaje está enfocado al desarrollo integral del estudiante, donde los individuos son aprendices activos y construyen conocimientos de forma autónoma. Sin lugar a duda, la interacción entre el docente - los estudiantes y los estudiantes – los estudiantes, en donde se pueda intercambiar conocimientos de tal forma que sea productivo para los dos y se logre un aprendizaje significativo.

Según Ortiz (2015), menciona a tres autores y sus teorías sobre el constructivismo:

Tabla1

Teorías del constructivismo

Autores	Teorías
Piaget	Llamada también como evolutiva donde se produce un proceso progresivo que avanza conforme el niño madura física y psicológicamente facilitando una mayor relación con el ambiente en donde se desenvuelve contribuyendo a una mejor adaptación y aprendizaje. Tiene dos procesos: asimilación y acomodación.
Ausubel	Esta teoría muestra que el sujeto relaciona las ideas nuevas que recibe con aquellas que ya tenía previamente, de cuya combinación surge una significación única y personal formando su conocimiento.
Vygotsky	Esta teoría sostiene que el aprendizaje es el resultado de la interacción del individuo con el medio social, es decir el trabajo colaborativo.

Elaborado por: Maribel García

Fuente: Ortiz (2015)

Bajo el paradigma del conectivismo, permite que el aprendizaje sea más didáctico e interactivo por la gama de programas digitales que ofrece el internet, convirtiéndose en un recurso educativo que despierta el interés de su uso en los estudiantes para realizar sus actividades y a la vez mejorará la calidad educativa; ya que se utiliza como complemento del proceso enseñanza - aprendizaje y el docente tiene la facultad de aplicar como: pruebas en línea, juegos en red, cuadernos de materia virtuales, charlas virtuales, videoconferencias, foros entre otras bondades llamativas para el estudiante y padre de familia.

El Conectivismo presenta varios principios donde el aprendizaje y el conocimiento se complementan mediante el proceso de conectar nodos y diversas fuentes de información, dando lugar al aprendizaje preciso, permanente y actualizado, desarrollando así una de las habilidades básicas que es la comprensión de la interdisciplinariedad y transversalidad de ideas siendo necesaria en el proceso de aprendizaje (Marzal García & Cruz Palacios, 2018).

2.2.2. Ambiente familiar en el aprendizaje

Dentro de la sociedad, el núcleo principal es la familia para la formación de personas, que tiene como objetivo fundamental guiar a sus individuos para enfrentarse a su realidad en el entorno que habita para que se desenvuelva. Ciertamente, cada uno posee sus propias características que están relacionadas en distintos factores que pueden ser un aporte para beneficiar o afectar al desarrollo. Conviene señalar la importancia del contexto familiar para los estudiantes para un óptimo desarrollo en su ámbito, ya que en este núcleo adquiere las primeras pautas de comportamiento, valores, ideales y se forman características de personalidad influidas en parte de este entorno. Según Rosado & Viteri (2018) indican que “No todos los estudiantes aprenden de la misma forma, sino que cada alumno tiene su manera de comprender dependiendo del medio en el que se encuentre” (p. 29).

Es importante destacar que el otro contexto en el que se desarrolla el estudiante es la institución educativa en donde se desenvuelve el individuo, motivo por lo que la manera de hablar, de escribir, de actuar, entre otros, son influencia directa de su entorno. Como afirma Núñez et al. (2005) citado por Fernández-Freire et al. (2019) “El seguimiento de las tareas escolares por parte de la familia es de gran ayuda para la autorregulación y la

creación de rutinas y hábitos de estudio en el alumnado” (p. 78). No podemos olvidar la tríada de la educación estudiante, padre de familia y docente es una responsabilidad compartida en el proceso educativo. Por lo tanto, la relación que tiene el contexto familiar con el desempeño académico de los estudiantes es un trabajo conjunto con el objetivo de lograr una formación exitosa en la transformación y progreso del estudiante.

2.2.3. Relación entre la lectura y la escritura

El ser humano es un ente transformador dentro de una sociedad donde la comunicación es fundamental para sus relaciones sociales en su vida cotidiana, por lo cual se remota a su historia donde la lectura proviene desde las onomatopeyas y la escritura desde el arte rupestre, cabe mencionar una relación directa entre las dos, ya que la una necesita de la otra y viceversa.

El proceso de lecto-escritura es un proceso de aprendizaje, puesto que ninguna persona nace con esas habilidades si no las desarrolla en el transcurso de su vida. Este proceso se encuentra influenciado por el nivel sociocultural en el que se desenvuelve el individuo, siendo su entorno más cercano (familia) los que tienen la mayor responsabilidad, sin dejar de lado a los docentes que sin duda tienen un rol determinante en la adquisición de buenos hábitos de lectura y escritura (Ávalos Rodríguez, 2017). Evidentemente, la lectura y la escritura son competencias fundamentales y se produce al mismo tiempo la expresión escrita, se codifica, se modifica y se nutre de la recepción del lector, la cual sostiene la capacidad de la comprensión y la expresión, dando como resultado el desempeñarse en el campo académico.

Según Condemarín (1984) citado por Valencia et al. (2016) “El considerar, sin mayor análisis, el texto como un código que uno codifica (escribe) y otro decodifica (lee) tiende a implicar que los procesos son lingüística y cognitivamente inversos uno de otro” (p.23). De modo que es un proceso que implica la unión de las dos acciones para poder ser ejecutadas, así desarrollar su producción de textos.

Por consiguiente, el proceso lectoescritura inicia desde los primeros años de escolaridad, donde debe adquirirse y desarrollarse de manera favorable para que los estudiantes logren este proceso; ya que será determinante para las otras asignaturas debido

a que si un niño sabe leer y escribir correctamente su aprendizaje será más flexible y contribuirá a su vida estudiantil.

2.2.4. La escritura

La invención de la escritura marcó el final de la prehistoria y el comienzo de la historia, por lo que la expresión escrita es muy importante para el ser humano, ya que le permite utilizar todo su intelecto para codificar de forma lógica, organizada y clara. Poner en papel los pensamientos que quieres expresar es también una de las tareas más complicadas. (Romera, 1979).

Según Montessori (1982) afirma:

“El lenguaje escrito no es más que la traducción literal del lenguaje hablado. Toda la importancia del progreso de la escritura alfabética reside en este punto de coincidencia, en que los dos lenguajes se desarrollan paralelamente. Y en su iniciación, el lenguaje escrito cae del otro, como en gotitas dispersas, destacadas, que forman conjuntamente un curso de agua independiente, o sea las palabras y el razonamiento” (p.212).

Se afirma que el lenguaje escrito y oral tienen una estrecha relación dentro del proceso de comunicación para la adquisición y formación de su conocimiento.

También Ospina (2015) señala sobre la escritura como un proceso cognitivo que permite al estudiante conocer el mundo donde habita y el desempeño en la sociedad. Es importante destacar la escritura como una actividad que necesita el reconocimiento del grupo social en el que se desarrolla el estudiante, sus destrezas y la conceptualización de la realidad de donde vive, ya que es el conjunto de procesos que el estudiante tiene que pasar para realizar la producción de un texto.

Asimismo, Rubio (2016) afirma que “la escritura exige instrucción sistemática, pues se la considera una tecnología y requiere la puesta en práctica de una serie de razonamientos anteriores al acto mismo de escribir” (p.222). Dicho de otra manera, la escritura es la práctica del conocimiento adquirido mediante el código alfabético como proceso de elaboración de ideas y pensamientos, a través de palabras convertidas en frases para formar un párrafo y a la vez la construcción de fragmentos.

2.2.5. El microcuento

En cuanto a los textos literarios, ayudan a conocer mejor la historia y las costumbres de un país y a la vez su lengua. El docente debe tener priorizados los objetivos que pretende alcanzar, en función de ello ha de seleccionar el material y recurso físicos y digitales que se ajuste a sus necesidades para diseñar actividades que vayan precedidas de las explicaciones oportunas donde los estudiantes sepan en todo momento lo que tienen que hacer y con qué finalidad.

A pesar de presentar ciertas ventajas si los comparamos con otros textos literarios. Su brevedad y concisión permiten la comprensión textual por parte del alumno como escritor, y hacen que este mantenga su interés hasta el final. También invitan a una lectura inferencial, que les permitirá apreciar matices que quizás fueron pasados por alto. Como el espacio lo condiciona todo, el autor, a diferencia de lo que pudiera ocurrir en otros géneros literarios, apenas utilizará recursos estilísticos, prevaleciendo la precisión.

De acuerdo con Hadley (1993) indica que el proceso de la enseñanza debería “permitir a los aprendices explorar una variedad de contextos, por medio de las respuestas que cada uno vaya percibiendo en sus experiencias, de manera que por medio de la lengua y sus expresiones pueda establecer sus propios principios” (Cabrera, 2006, p. 59).

Estas ideas hacen el que el desarrollo de la escritura sea tomado como un proceso de desarrollo de nuevas ideas, enfoques partiendo de un proceso de planificación de inicio a fin.

Según Vallas (2008) manifiesta que:

El microcuento no es un poema en prosa, ni una fábula ni un cuento, aunque comparta algunas características con este tipo de textos, sino un texto narrativo brevísimo que cuenta una historia, en la que debe imperar la concisión, la sugerencia y la precisión extrema del lenguaje, a menudo al servicio de una trama paradójica y sorprendente (p.20).

Por lo tanto, los microcuentos son material didáctico que permiten el desarrollo de competencias y habilidades. También se caracterizan por ser cortos y expresar de manera creativa temáticas y acontecimientos con relación directa de formas narrativas, su origen se relaciona con el desarrollo del género poético. Las principales características que presentan son: los acontecimientos resumidos en frases breves, situación inicial que

cambia raudamente, con pocos personajes, planteándose un desenlace sorprendente o inesperado para el lector, distinguiendo componentes como la brevedad, transexualidad y la intertextualidad (Carrera & Toro, 2014).

Escritura de un microcuento

- 1. Brevedad:** Necesita unas pocas líneas para que sean contadas.
- 2. Navega entre géneros:** La relación con los géneros como narrativo, lírico y dramático, y que es una expresión artística donde es libre para experimentar.
- 3. Condensa:** Una historia a pesar de no contar con muchas palabras, desarrolla en el lector para que sea él quien rellene los huecos, quien imagine todo lo que no contamos.
- 4. Usa las elipsis:** Muestra directamente dentro de la acción, del acontecimiento.
- 5. Precisa:** Es usar pocas palabras para causar sensación entre los lectores, así que hay que elegir bien. Trate de asegurarse de que nada falte o quede fuera, que cada palabra esté en su lugar y sea la palabra correcta.
- 6. Muestra lo que quieres contar:** Es posible que tengas una idea extensa para desarrollar, entonces a través de una escena concreta que tiene lugar, entre de alguna forma, la idea que persigues.
- 7. Dale al lector algo en lo que pensar:** Una escena evocadora tiene que ser pintada en la mente del lector, tan poderosamente, que el final tiene que impresionarlo tanto que su imaginación no se detenga
- 8. Usa un giro final:** Explicar todo lo que han leído anteriormente o una frase que invite a la reflexión o lanzar una pregunta al aire para dar al lector algo en lo que pensar.
- 9. No te olvides del título:** Es un espacio maravilloso que puede utilizar para aportar luz y un nuevo significado al texto.
- 10. Atrapa al lector:** empieza intrigando al lector, lánzalo en medio de una acción o una imagen evocadora que le lleve a seguir leyendo porque quiere saber qué ocurre.

Para concluir, es una brevísima construcción narrativa, muchas veces de un solo párrafo de pocas líneas. Sin embargo, no es el resumen de un cuento más largo, tampoco es una anécdota ni una ocurrencia, sino un relato esencial cuyo objetivo es contar un cambio y a veces resolver el conflicto que se plantea en las primeras líneas.

2.2.6. Estrategias de enseñanza

Ante todo, en la educación los docentes están obligados a mantenerse en una actualización constante tanto del conocimiento como de las estrategias que van a utilizar, porque deben adaptarse al contexto social en que se vive en el momento que se presente un proceso de enseñanza – aprendizaje, caso contrario existiría uno desfasé. (Suárez, 2017)

Cabe indicar, existen algunos docentes que tienen mucha experiencia laboral, pero imparten sus clases de la misma manera que lo hicieron cuando iniciaron su labor docente (tradicional), es por ello que las estrategias didácticas son un papel fundamental al intervenir como herramientas para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades, así como ser partícipe de construir su propio conocimiento de lo contrario podría ocasionar que sus estudiantes no asimilen lo que se les está explicando.

Describe Arcángel (2016) el proceso didáctico que consta de cuatro etapas:

Figura1

Etapas del proceso didáctico



Elaborado por: Maribel García
Fuente: Arcángel (2016)

Las estrategias de enseñanza son utilizadas por los docentes como los recursos en práctica para desarrollar los objetivos de aprendizaje planteados, a la vez que logran aprendizajes significativos, mientras cumplen con el desarrollo de competencias, permitiendo que el aprendizaje sea más activo, participativo, colaborativo y vivencial. (Nolasco del Ángel, (s/f))

(Mendoza & Mamani, 2012) citan a (Díaz,1999; Medrano, 2006)

Las estrategias de enseñanza – aprendizaje son procedimientos o recursos (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de promover aprendizajes significativos que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (mediador del aprendizaje), además de enseñar los contenidos de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender (p. 59).

Puedo agregar que la importancia de aplicar oportunamente las estrategias enseñanza en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así como la dinámica que representa la relación entre el docente y los estudiantes, por esta razón las competencias que cada docente debe dominar y emplear determinarán el éxito de su función y por ende la orientación apropiada en el logro de las competencias de los estudiantes (Hernández, Recalde, & Luna, 2015).

El propósito de las estrategias de aprendizaje es potenciar el aprendizaje; ya que lo realizaran de manera consciente y reflexiva, las utilizan para organizar y comprender contenidos o ideas, logrando desarrollar y mejorar sus habilidades de escritura.

2.2.6.1. Destrezas de pensamiento

Además, las destrezas básicas de pensamiento enseñan a desarrollar la acción de pensar de forma eficaz, ayudan al logro de la competencia de “aprender a aprender” y participa en el logro del resto de competencias curriculares. Son herramientas competenciales aplicables para estudiantes de toda edad que, cuando están en práctica constante, las automatizan y reducen el consumo del esfuerzo cognitivo, permitiendo

dirigir los recursos de más alto nivel hacia la rápida y eficaz resolución de problemas complejos.

Las destrezas de pensamiento van más allá. Son habilidades y procesos mentales que permiten desarrollar en el escolar la capacidad para observar, analizar, reflexionar, sintetizar, hacer inferencias, analogías, ser creativos. Aplicables desde Primaria hasta la Universidad. Algunas de ellas son: compara y contrasta; las partes y el todo; toma de decisiones, etc. (Swartz, Costa, Beyer, Reagan, & Kallick, 2013).

- Compara y contrasta: Para sacar conclusiones a partir del análisis de la semejanza y diferencias de las cosas comparadas y Siempre que existan dos partes o realidades que se puedan comparar.
- Pensamiento global partes todo: Clarificar y comprender ideas. Comprender la generalidad, a través del análisis de la función de cada una de sus partes.

En definitiva, la esencia del concepto de pensamiento crítico es una búsqueda activa de la verdad, en lugar de una aceptación pasiva de la tradición, de la autoridad o de lo que es común, como un proceso dinámico de preguntar, de razonar, de cuestionar las conclusiones, definiciones, creencias y acciones.

2.2.6.2. Rutinas de pensamiento

Por lo que se refiere a Romero & Pulido (2015) indican que son prácticas escolares sencillas de una manera eficiente y viable, las cuales evolucionan con el uso educativo convirtiéndose en constructores de conocimientos. En efecto, no son para inducir respuestas concretas, sino para el fortalecimiento de habilidades del pensamiento, facilitando el desarrollo de los hábitos de la mente de cada estudiante. Fomentan el aprendizaje a partir de la experiencia previa, fomentando con ello la curiosidad, la exploración, la validación y el cuestionamiento de las cuestiones planteadas, con el objetivo de visibilizar, y mediante su uso constante, una cultura de análisis, reflexión, aplicación y creación, Fortalecer la innovación educativa

A continuación, según Romero & Pulido (2015) algunas rutinas de pensamiento para la escritura de microcuentos:

- Ver -Pensar-Preguntarse: Se utiliza para introducir y explorar ideas, la cual permite al estudiante de manera específica describir, interpretar y preguntar.
- Palabra – Idea- frase: Se utiliza para extraer la parte connotativa de las palabras.
- 2 Veces 10: Se utiliza para extraer palabras o ideas que, el estudiante identifica y relaciona con tema

Para concluir, cabe mencionar que las rutinas de pensamiento involucran tipos de reflexión tales como: describir, inferir, interpretar, cuestionar, preguntar, extraer conexiones y activar conocimientos previos.

2.2.6.3. Proceso de la escritura

- Planificación: Escribir todas las ideas o hechos que tengan relación como: personajes, escenarios, ideas principales, central y secundarias.
- Redacción: Corresponde a la estructura del microcuento: inicio, nudo y desenlace.
- Revisión: Lectura del borrador y revisar si cumple con: el objetivo, existe coherencia y cohesión textual, una buena ortografía y es claro y preciso.
- Publicación: Es versión original y se realiza la entrega al destinatario (lector).

2.2.7. Web 2.0

Teniendo en cuenta, dentro del avance de la tecnología se han ido creando páginas electrónicas o digitales que han ofrecido muchas ventajas para el servicio del ser humano. En cuanto a la Web 1.0 tuvo su auge por las características que presentaba, siendo una de ellas en los contenidos y sitios estáticos, pero como sigue en constante cambio dio paso a una versión más mejorada, la Web 2.0 donde se encuentran páginas como: Google, Wikipedia, YouTube, Bloggers, entre otros y tiene como característica principal el intercambio, la interacción y el trabajo colaborativo fortaleciendo la comunicación.

Desde esta perspectiva, Ramos (2020), indica que la utilización de nuevas tecnologías es una de las características fundamentales de la Web 2.0 donde se puede apreciar un sin número de páginas con una gama de aplicaciones que permiten y aportan al ámbito social, brindando una información detallada y precisa. Además, en el ámbito

educativo como actores, los estudiantes y los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierten en agentes activos en las comunidades virtuales.

Por una parte, el uso de la Web 2.0 está fundamentado en la interacción a través redes sociales que pueden proporcionar contenidos, creando webs interactivas y visuales, desempeñando como puntos de encuentro de los usuarios, en la actualidad cualquier noticia se complementa al mostrarse en una red social (Latorre, 2018).

En consecuencia, la Web 2.0 actualmente es considerada como un apoyo didáctico pedagógico porque ofrece una diversidad de recursos que facilitan, ayudan y aportan al proceso enseñanza-aprendizaje, contribuyendo a la adquisición de habilidades, destrezas mediante el uso de varias estrategias que aplique como recurso el docente.

2.2.7.1. Aula virtual

Actualmente, la competencia digital no solo ofrece la posibilidad de aprovechar las excesivas oportunidades nuevas asociadas con las tecnologías digitales y los desafíos que plantean, sino que además se está evolucionando y volviendo cada vez más necesaria para una participación significativa en la nueva sociedad basada en el conocimiento del Siglo XXI (Barbera, 2005).

Por eso mencionar, la innovación educativa es fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de manera individual de cada estudiante, al reconocer sus necesidades, características, contextos e intereses, logrando desarrollar el máximo sus destrezas y habilidades.

Desde el punto de vista de Jiménez Galán (2017) indica que las innovaciones educativas son contribuciones que logran un cambio didáctico eficiente y efectivo; aprovechando las ventajas que presentan las TIC en la creación y difusión de conocimiento concerniente con la forma de evaluar el desempeño de los estudiantes.

En efecto, una EVA es un ambiente de aprendizaje en un escenario virtual que propicia un aprendizaje autodirigido, activo, cooperativo e independiente, que brinda una diversidad de recursos y herramientas que promueven la construcción de conocimientos, así como la adquisición de habilidades y competencias personales y profesionales (EDUTECH, 2013).

En consecuencia, el aula virtual es un medio de ayuda para el estudiante al tener toda la información de la materia, actividades, tareas, evaluaciones o refuerzos académicos, contribuyendo a su propio conocimiento. También es un espacio donde se relaciona con sus compañeros donde pueden interactuar en conocimientos, refuerzos, conversaciones y así fomentar el trabajo colaborativo.

Las aulas virtuales son espacios en la web en la que se desarrollan actividades de aprendizaje en la que docentes y estudiantes se encuentran para relacionarse, comunicarse, evaluar lo aprendido, en ellas. (Suárez, 2016, p.32)

Con referencia al uso del aula virtual, en la actualidad es de gran importancia, ya que permite la relación docente- estudiante, estudiante – estudiante y con los recursos que cuenta para el proceso de aprendizaje, teniendo como ventajas las siguientes:

- El estudiante puede ingresar en cualquier momento, sin importar el lugar en que se encuentre.
- Al estudiante le permite el intercambio de ideas y experiencias con su docente o compañeros.
- Evaluaciones en tiempo real
- Participar en foros

Como dice Martínez de La Cruz (2015) para que exista un óptimo proceso de enseñanza – aprendizaje en un ambiente virtual es necesario desarrollar estos aspectos:

La participación es la clave de la formación de los estudiantes, ya que los motiva, los compromete en la construcción activa y consciente de su conocimiento, logrando su desarrollo integral, generando un pensamiento crítico, creativo y significativo.

La interacción permite confrontar, negociar, reflexionar y tomar decisiones frente a solucionar un problema, porque existe acción practica continua y permanente entre los miembros del equipo, el intercambiar información, puntos de vista, ideas, da paso a generar la construcción de nuevos aprendizajes.

La colaboración genera un ambiente de construcción colectiva donde cada miembro aporta a la construcción cognitiva de todos, desarrollando habilidades y

conocimientos del trabajo en equipo donde todos son responsables de la construcción de su propio aprendizaje y el de los demás.

Desde el punto de vista de Cabañas, Valdiviezo & Ojeda Fernández (2007) consideran que los elementos que componen el aula virtual provienen de la adaptación del aula tradicional en el avance tecnológico a la que puedan acceder la mayoría de los usuarios, por lo cual debe poseer lo siguiente:

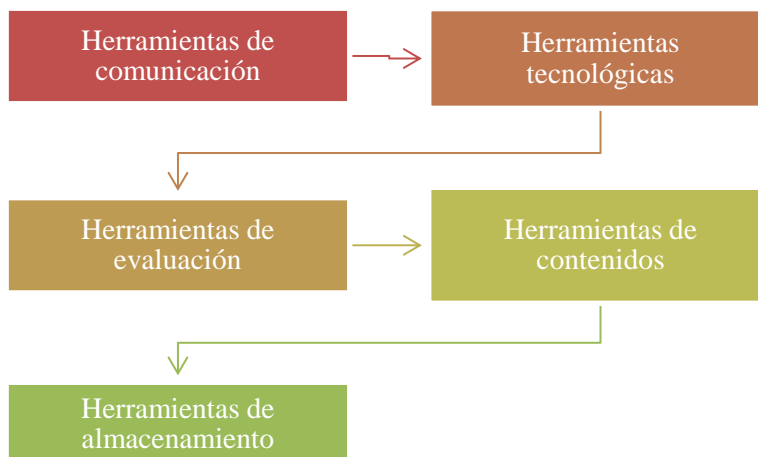
- Seguridad y confianza en el sistema
- Intercambio de ideas y experiencias
- Aplicación y experimentación de lo aprendido
- Evaluación de los contenidos
- Distribución de la información en los recursos

Así mismo poseen las herramientas y recurso (Boneu, 2007) que permitan:

- Facilitar la comunicación e interacción entre los usuarios
- Cada estudiante acceda a personalizar el entorno de acuerdo con sus necesidades y características.
- El desarrollo e implementación de contenidos
- La implementación del trabajo colaborativo
- La creación de actividades creativas e interactivas
- La evaluación y el seguimiento de los estudiantes.

2.2.7.3. Tipos de educación virtual

Por otra parte, para que exista una educación virtual significativa se debe emplear herramientas que permitan el desarrollo los objetivos educativos propuestos y planificados.

Figura2*Herramientas de la educación virtual***Elaborado por:** Maribel García

Fuente: Calderón (2012)

E-learning

Como plantea Baelo (2009) E-learning hace referencia al desarrollo de experiencias formativas, interactivas, abiertas y flexibles que no requieren de presencialidad de forma asincrónica, siendo el Internet el soporte principal para su desarrollo, sin límite de horario, espacio físico o geográfico. Mediante el uso de las TIC como apoyo para crear un ambiente en el que exista una interacción del usuario con el material. E-learning tiene dos enfoques:

Aprendizaje autodirigido: hace referencia que los estudiantes aprenden a su ritmo y por su cuenta propia, es decir, se autoeducan. Los contenidos son desarrollados en función de los objetivos de aprendizaje, se hacen a través de diversos recursos como textos, gráficos, audio y video; también hay apoyo pedagógico para que los estudiantes logren aprender por su propia cuenta.

Aprendizaje dirigido: el tutor es instructor y guía es quién hace seguimiento como apoyo pedagógico, además existe colaboración entre sus compañeros, se planifica un programa de estudios lineal que integra varios elementos de contenido y actividades individuales y colaborativos.

Se encuentra fundamentado en el principio de la interacción, este modelo conduce al desarrollo de procesos de enseñanza – aprendizaje más individualizados y

colaborativos. Es importante mencionar que su objetivo no reside en el uso de las TIC, sino que se utilice de manera formativa por parte del docente como recurso pedagógico. En la educación formal existen muchos sistemas de e-learning cerrados como son: Web CT, EduStance y otros abiertos como el Moodle, este último es considerado como de mucho aporte en el ámbito educativo.

B-learning: En cuanto, b-learning se encuentra enfocado en el aprendizaje cooperativo, creando un nuevo ambiente de aprendizaje donde es evidente la participación activa e interactiva de los estudiantes y el docente es la mayor fortaleza. La adaptación de los recursos y contenidos se desarrollan con la finalidad de potenciar el rendimiento individual según las necesidades que cada estudiante presente en su aprendizaje. En efecto, promueve la adquisición de habilidades de investigación, pensamiento crítico, desarrollo de habilidades cognitivas y tecnológicas.

En definitiva, es la mezcla de una enseñanza presencial y virtual, dejando atrás la enseñanza tradicional para generar un cambio metodológico que mejora los procesos de innovación y brindar una calidad educativa donde se utilizan métodos sincrónicos y asincrónicos, siendo más flexible.

2.2.7.4. Plataformas educativas

Desde el punto vista Moodle Org, (2017) afirma que las plataformas educativas o plataformas virtuales, fueron desarrolladas para fines educativos, su interfaz amigable conecta a los docentes con los estudiantes, facilitando los procesos de información, comunicación interpersonal y grupal. Se puede organizar contenidos y actividades online, representa un gran aporte a la educación, puesto que se puede gestionar formaciones a distancia o como un complemento de la docencia presencial, permite diseñar, desarrollar y crear entornos educativos accesibles con diversos elementos y recursos necesarios para estudiar, gestionar, administrar o evaluar una serie de actividades educativas.

En cuanto a Ecuador existen colegios, institutos y universidades que utilizan EVA en diferentes plataformas, *Moodle* es una de ellas, también deben destacarse entre las ventajas derivadas del uso los (EVA) la potencialización del trabajo colaborativo que deriva en una sistemática construcción del conocimiento como manifestación inherente a la comunidad del aprendizaje, estableciéndose un modelo educativo sin restricciones de horario o ubicación.

Tabla2*Acceso a plataformas*

Acceso a Plataformas		
Uso libre	Uso comercial	Privado
Son de fácil acceso y gratuitas utilizadas para cualquier finalidad y poseen muchas ventajas para el usuario.	Tienen un costo adicional para su uso y en su mayoría es usada por IES.	Son ejecutadas dentro de una institución para un proyecto propuesto.

Elaborado por: Maribel García**Fuente:** (Moodle Org, 2017)

2.2.7.5 Plataforma Moodle

Con respecto a Moodle, fue fundada y desarrollada por Martín Dougiamas, quién tuvo la iniciativa de investigar un método alternativo para el proceso de enseñanza en línea. Inició haciendo varios prototipos hasta que en 2001 apareció como el primer sitio de Moodle en la Universidad Curtin, después para el 2002 fue liberado Moodle 1.0 el cual estaba en desarrollo foros, creación de temas y la traducción en diferentes idiomas. Entonces se ha desarrollado rápidamente y algunas compañías querían ser parte de esta comunidad.

Cabe mencionar que en 2007 tenía nueva certificación y mejoramiento estableciéndose como líder por su código abierto, luego en 2010 llegó Moodle 2.0 y desde entonces existen actualizaciones cada 6 meses. En Julio del 2015, se anunció Moodle Cloud que ofrece alojamiento gratuito gestionado por el Cuartel General de Moodle.

Asimismo, en 2017, se liberó *Moodle Desktop*, en 2018 se mostró una nueva iniciativa *Moodle Net*, para 2019 donde sobrepasan los 160 millones de usuarios en más de 106,000 sitios. Hasta marzo del 2020, los usuarios corresponden a 190 millones en más de 145,000 sitios.

Por otro lado, esta plataforma se relaciona con las teorías de aprendizaje del constructivismo como foco central el estudiante como protagonista de su proceso de aprendizaje, mediante el trabajo de manera colaborativa y cooperativa en su ámbito.

Como afirma González M. J. (2006) a nivel pedagógico Moodle ofrece a los docentes, funcionalidades atractivas e interactivas como:

1. Promueve la pedagogía constructivista social por el trabajo colaborativo a través de las herramientas utilizadas.
2. Es adecuado para complementar la enseñanza presencial.
3. Tiene una interfaz atractiva, sencilla, eficiente y compatible.
4. Es accesible y flexible.
5. Permite albergar miles de cursos, asignaturas y clasificarlos por categorías.
6. Para instalar e implementar no se necesita conocimientos informáticos avanzados.

Con base, De la Torre (2006) indica que existe una diferencia entre los recursos y las actividades; es decir, los recursos son los elementos que permiten acceder a los estudiantes a la información, por el contrario, las actividades son las herramientas de trabajo que piden que se trabaje con base en los recursos.

Algunos recursos son:

- Páginas de texto plano
- Fragmentos HTML
- Archivos cargados en el servidor
- Enlaces Web
- Páginas Web

Estos recursos también son considerados como actividades:

- Glosarios
- Consultas
- Lecciones

- Encuestas

Al mismo tiempo existen varios tipos de actividades que permiten realizar una evaluación.

- Tareas: El docente asigna actividades o trabajos de forma síncrona o asíncrona, pueden calificar y comentar sobre las mismas.
- Foro: Permite que los participantes puedan tener discusiones y dar su punto de vista del tema central, sustentando con autores de manera asincrónica, es decir no en tiempo real.
- Cuestionarios: Permite crear, mantener y buscar dentro de una base de datos preguntas diseñadas por el docente, se puede configurar de manera que los estudiantes hagan uno vez o las veces que el docente designe. Las preguntas pueden ser abiertas, de opción múltiple, de verdadero- falso u otras opciones.
- Glosario: Los participantes pueden crear y mantener una lista de definiciones, tiene semejanza a un diccionario de acuerdo con tema estudiado.
- SCORM: Permite incluir paquetes referentes a contenidos del curso para realizar diferentes actividades y enlazar con otras aplicaciones.
- Taller: Habilita la evaluación por pares.
- Chat: Permite a los participantes tener una discusión formal o informal de forma sincrónica en tiempo real.
- Wiki: Existe una colección de páginas web en donde cualquiera puede añadir o editar.
- Retroalimentación: Se puede crear y conducir sondeos para coleccionar retroalimentación.

Por eso, la plataforma Moodle posee recursos y actividades, que son consideradas como una herramienta didáctica pedagógica muy eficaz, ya que la mayoría de las actividades que se pueden desarrollar con los estudiantes.

2.2.8. Diseño Instruccional PACIE

En un aula virtual de aprendizaje, existen varios modelos instruccionales que pueden ayudar a dar forma e interacción en una planificación educativa y proporcionar un esquema del proceso a seguir, considerando claramente las herramientas a utilizar y los pasos a realizar en cada etapa del proceso logrando los objetivos establecidos.

La metodología PACIE fue ideada por Pedro Camacho en 2003 para diseñar un entorno virtual con el objetivo de facilitar el proceso de aprendizaje a través de las TIC, incluyendo elementos como la motivación, la comunicación y el compañerismo, con foco en la superación de las barreras temporales y espaciales generadas en 19 entornos virtuales. procesos de formación (Sandoval, 2015).

Se basa en una herramienta metodológica (de acuerdo con los avances de la ciencia y la tecnología), basado en las aulas virtuales en donde el aprendizaje se convierte un factor activo, dinámico, participativo, aquí el tutor busca que el estudiante aprenda, desafiando las dificultades.

El enfoque PACIE es un proceso pedagógico que busca principalmente integrar las TIC al proceso académico. Además, pretende facilitar la comunicación e interacción entre profesores y alumnos, siendo el profesor o tutor un guía importante en el proceso de aprendizaje. PACIE es un conjunto de cinco etapas que debe cumplir la metodología, y sus significados son Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning.

2.2.9. Aprendizaje basado en la gamificación

Actualmente, los docentes han visto a la gamificación como un recurso que cabe dentro de la planificación para el momento de impartir sus clases, ya que tiene las características de ser motivadora y dinámica, desarrollando un nivel de competencia que hace que los estudiantes quieran jugar, lograr sus objetivos y cumplir metas, logrando así que el aprendizaje sea más atractivo.

Rodríguez (2015) citado en Lizano & Pinela (2018) indican:

La gamificación hace que seamos conscientes de los mecanismos de la motivación. Un buen día te percatas de que puedes ponerte objetivos a corto plazo, darte tus recompensas, competir. En definitiva, tratar de

reproducir el juego en todas las tareas de tu vida. Porque la voluntad se refuerza ante todo conquistando metas, ganando en la lucha diaria por nuestros objetivos, pero también limando las barretas y haciendo que las tareas sean más fáciles de disfrutar (p. 12). Entonces la gamificación es el medio para lograr que los estudiantes superen pequeños obstáculos y avancen en el proceso de formar su conocimiento y a la vez ir aplicando en su vida.

En otras palabras, el juego representa una de las estrategias más importantes y aplicadas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, porque permite estimular en los estudiantes sus capacidades intelectuales, potenciar el lenguaje, estimular la curiosidad y motivación, fomentar la creatividad y la expresividad. Además de establecer relaciones afectuosas con niños y adultos, fortalece y desarrolla la coordinación, habilidades motoras y manipulativas.

Deducen Zabala, García, & Benito (2019) el aprendizaje basado en juegos mediado por las TIC influye de manera positiva en la motivación de los estudiantes, para ello debe garantizar:

- a. La planificación de las actividades construida a partir de lineamientos claros.
- b. La temática y la estrategia de implementación deben tener elementos de interés para el estudiante, incluso cuando sea una evaluación.
- c. La sostenibilidad, acceso y calidad del soporte tecnológico, para evitar posibles frustraciones asociados a la temática de interés.
- d. La realimentación inmediata para aclarar dudas y formalizar el conocimiento.

2.2.9.1. La gamificación

Con relación a la gamificación se han ido fusionando con la educación como una metodología dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje que permite a los estudiantes aprender jugando.

Como plantean Lizano & Pinela (2018) “la gamificación hoy marca una tendencia dentro del ámbito educativo, ya que esta usa una mecánica innovadora y un pensamiento lúdico para lograr motivar, captar la atención, promover el aprendizaje y mejorar la resolución de problemas dentro del contexto educacional” (p.12). La práctica de la gamificación dentro de la educación proporciona un ambiente más adecuado para el

aprendizaje, esto debido a que atrae a los estudiantes, los incide a seguir en el proceso y aprendiendo a confrontar errores.

Inclusive en el ámbito educativo, la gamificación se usa elementos de un juego, ya sea virtual o físico, para despertar el interés en el aprendizaje de los estudiantes, permitiendo una nueva estrategia de indagar el conocimiento desde otro punto de vista como un apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje, donde lo aprendido se convierta en algo práctico y aplicable en su vida. (Idrovo, 2018)

Por tal motivo, la gamificación hace referencia a una calidad de aprendizaje significativo, proporcionando experiencias de práctica mediante el juego y uso de elementos de diseño de juegos. Plasmar la gamificación en el ámbito educativo es una nueva visión de innovación educativa porque permite motivar al estudiante, aumentar la retención de aprendizaje, mejorar la transferencia de aprendizaje, conseguir conocimiento significativo y ponerlo en práctica.

2.2.9.2. Recursos didácticos

Expone Vargas Murillo (2017), los recursos que utilizan los docentes en su accionar docente han tomado varios nombres: apoyo didáctico, recursos didácticos, medios didácticos, etc. Su propósito es reforzar y optimizar el proceso de enseñanza – aprendizaje. También el docente debe ser consciente, intencional y selectivo, al momento de utilizar los recursos.

Para (González, 2015) las principales características y ventajas de los recursos didácticos son:

- Se pueden elegir dependiendo del contexto.
- Se puede dar una consigna a nivel individual o grupal, según lo que se pretenda lograr.
- Permiten diversificar las actividades y lograr participación activa.
- Permiten la autoevaluación obligando a la reflexión.
- Representar un contenido en diversas maneras y adaptarlas según la necesidad de los estudiantes.
- Promueve la interacción entre docente y estudiante.
- Estimulan el aprendizaje, con actividades de interés para los estudiantes.

- Impulsa a la participación, colaboración educativa.
- Exige la preparación de los docentes.
- Estimulación constante.
- Facilita el uso de nuevas tecnologías y además de proporcionar conocimientos crea habilidades en el uso de dichas tecnologías.

Los recursos digitales - virtuales: Existe una gran gama y dependen de la intencionalidad que se quieran proyectar el usuario, son muy dinámicos y permiten aprender mientras son practicados.

Para Gewerc & Montero, (2013) definen que el principal objetivo de la incorporación de las TIC es mejorar la enseñanza y el aprendizaje al ser dinámico, interactivo, donde sus de contenido atractivo; y además ofrece oportunidades para la instrucción individualizada, adaptándose a la necesidad del estudiante.

También para Moya Martínez (2010) los recursos didácticos pueden ser

Textos impresos:

- Manual o libro de estudio.
- Libros de consulta y/o lectura.
- Biblioteca de aula y/o departamento.
- Cuaderno de ejercicios o apuntes.
- Impresos como material específico: prensa, revistas, anuarios.

Material audiovisual:

- Proyector.
- Videos, películas.

Tableros didácticos:

- Pizarra tradicional

2.2.9.3. Recursos digitales

En cuanto a los recursos digitales dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje son de gran importancia para el sistema educativo actual porque sirve como herramienta

pedagógica, didáctica de apoyo para el docente al facilitar las condiciones necesarias para que las actividades planificadas sean incluidas y aprovechadas al máximo.

Con esto quiero decir, la importancia del uso de recursos digitales en la educación es el vínculo para fomentar la comunicación entre docente y estudiante considerablemente con el empleo de las herramientas que ofrece las TIC, al existir un canal de comunicación permanentemente abierto. También mencionar que es accesible permitiendo que las personas puedan tener a su alcance información a nivel mundial. Antes de nada, los recursos didácticos digitales son una potente herramienta que permiten realizar diversas actividades y hacer un seguimiento al proceso de enseñanza – aprendizaje.

En definitiva, la incorporación de los diversos recursos didácticos toma principal enfoque cuando se trata de desarrollar y fomentar un aprendizaje significativo en los estudiantes, es básico que desde las etapas iniciales de la educación se considere su uso en las actividades planificadas para facilitar la comprensión y práctica de las mismas. Su objetivo radica en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes y la mejor manera de aprender es involucrando, de forma interactiva, participativa y colaborativa, la manipulación de un recurso didáctico, convirtiéndose en experiencias que le permitirán adquirir habilidades, creatividad, disciplina hacia el autoaprendizaje. (Esteves, Garcés, Toala, & Poveda, 2018)

Teniendo en cuenta a Silva (2019) manifiesta que los recursos digitales permiten afianzar los aprendizajes existentes mientras adquiere otros, así construyendo su conocimiento debido a que los estudiantes se encuentran motivados y al ser interactivo, siempre se encuentran aprendiendo, las características principales de los recursos digitales son las siguientes:

- Brindan oportunidades de comunicación inmediata.
- Ofrecen un potencial extraordinario al acelerar, enriquecer y profundizar las habilidades.
- Motivan e involucran a los estudiantes en su aprendizaje.
- Permite que la educación sea más eficiente y productiva.

Entre los recursos más utilizados en el proceso de enseñanza – aprendizaje se pueden mencionar a los siguientes:

2.2.9.3.1. Kahoot

Es una plataforma gratuita que sirve para crear juegos de preguntas y respuestas visualmente imponentes, lo cual hace posible que el docente como: colocar un número de oraciones en desorden, las mismas que formen parte de una idea y luego pida a los estudiantes ordenarlas quien logre hacerlo en menor tiempo será el ganador, ya que se puede observar una tabla de posiciones.

Como lo destaca (Londoño, 2018), argumentado que:

Kahoot es una herramienta digital que está diseñada para convertir el aprendizaje en algo divertido y muchos profesores la están utilizando en sus aulas para iniciar o terminar sus clases de una forma diferente. Kahoot permite tener acceso a millones de preguntas con temáticas diversas adaptadas a diferentes niveles y edades. La aplicación está formada por dos páginas web: getkahoot, para profesores y Kahoot.it para estudiantes (p. 5).

Figura 3

Kahoot



Fuente: <https://bit.ly/2Tjct3K>

2.2.9.3.3. Quizizz

Es una plataforma de juego de preguntas y respuestas entre varios jugadores, ofrece varias opciones y posibilidades, donde se puede crear concursos o exámenes personalizados de una manera divertida y lúdica. Ofrece informes estadísticos individuales y generales con los resultados obtenidos en los diferentes juegos.

Como menciona Avellaneda (2020):

Quizizz es una aplicación para crear preguntas personalizadas de una manera lúdica y entretenida, donde el docente crea preguntas online y brindan a los estudiantes un sitio web y un código de cuestionario para que pueda responder desde una computadora o dispositivo móvil. (p. 36)

Figura 4

Quizizz



Fuente: <https://bit.ly/2TgDTY8>

2.2.9.3.4. EducaPlay

Es una plataforma como herramienta multimedia gratuita, permite crear actividades educativas muy atractivas e interactivas. Dentro de las actividades que podemos crear usando esta herramienta encontramos crucigramas, sopas de letras, dictados, relacionar palabras, tests y ordenar letras o palabras. Los estudiantes se motivan el aprender jugando.

Como define Valverde, (2016):

EducaPlay es un software libre y gratuito que permite crear actividades lúdicas, didácticas on-line, es un programa interactivo, es una herramienta Web 2.0 de fácil uso de acceso universal, ya que docentes y estudiantes y el público general son los destinatarios de esta herramienta.

Figura 5
EducaPlay

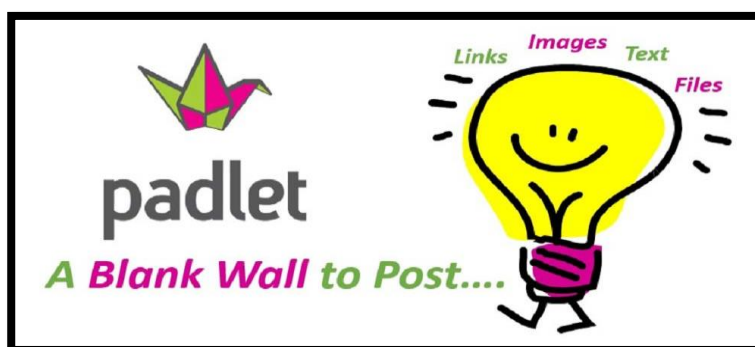


Fuente: <https://bit.ly/31tMcVd>

2.2.9.3.5. Padlet

Es una plataforma como una pizarra virtual en el campo de la educación que permite crear interacción entre los participantes, cada uno puede poner opiniones, contestar preguntas y se visualizan de forma automática en el muro de forma grupal, también se pueden incluir videos, imágenes y documentos en pdf. En la cual transforme la metodología implementada para generar ambientes que sean llevaderos y motivadores (Giler et al., 2020).

Figura 6
Padlet



Fuente: Giler et al., 2020

2.2.9.3.6. Mentimeter

Según Infante et al. (2021) es una herramienta que permite crear presentaciones interactivas, se puede agregar preguntas, encuestas, cuestionarios, diapositivas, imágenes, etc. Se puede conectar para participar en tiempo real y se puede recopilar datos, opiniones y respuestas de manera didáctica (p. 5).

Figura 7

Mentimeter



Fuente: <https://www.mentimeter.com/es-ES>

2.2.10. Evaluación

Por consiguiente, la evaluación es un proceso continuo, sistemático y personalizado que se realiza para determinar el progreso de los estudiantes, adoptando estrategias que refuercen en las debilidades; aparte de evidenciar el logro del desarrollo de los objetivos y destrezas establecidos para el proceso de aprendizaje.

Entonces, la evaluación es una herramienta para el docente para medir los avances de los conocimientos aprendidos en cada estudiante y “se trata de un instrumento de seguimiento y valoración de los resultados obtenidos por los escolares para, al mismo tiempo, poder determinar si los procedimientos y metodologías educativas elegidas están siendo los adecuados” (UNIR, 2021).

De acuerdo con Díaz Barriga & Hernández, (Citado por García y Nicolás, 2012) definieron a las estrategias de evaluación como el conjunto de actividades, técnicas y recursos que utiliza el docente para valorar el aprendizaje del alumno.

Tomando en cuenta que las evaluaciones ofrecen al estudiante una información rica acerca de sus fortalezas y debilidades en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura en desarrollo (Alonso & Blázquez, 2012). Cabe mencionar la evaluación diagnóstica al inicio del año escolar, la evaluación formativa en el transcurso del proceso de aprendizaje y la evaluación sumativa en el transcurso y al final del proceso de enseñanza – aprendizaje de un año escolar.

Por tanto, las técnicas de evaluación son las estrategias que encamina a la persona evaluadora, siendo el docente, para obtener la información que necesita, con el fin de dar valoración cualitativa o cuantitativa a las cuestiones que pretende evaluar de acuerdo con unos criterios prefijados (Rodríguez e Ibarra,2011). Así se puede mencionar como: las exposiciones, los foros, los ejercicios prácticos, el análisis de producción y la prueba.

De la misma forma, los instrumentos de evaluación es una herramienta donde se va a evidenciar y verificar la calidad de los productos, conocimientos o desempeños esperados de su aprendizaje por el docente para otorgar la valoración cuantitativa o cualitativa del rendimiento estudiantil. Rodríguez e Ibarra (2011) mencionan “¿Qué cosas deberán realizar los estudiantes para aportar evidencias a través de un medio de evaluación (producto entregable o actuación) que permita valorar sus logros de aprendizaje?, mediante una lista de cotejo, una rúbrica, la coevaluación, el porfolio, los cuestionarios y las lecciones”.

CAPITULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Investigación

A continuación, se desarrolló una investigación de tipo proyectiva, según Hurtado, (2010) indica "Este tipo de investigación intenta proponer soluciones a una situación determinada a partir de un proceso previo de investigación. Significa pasar por etapas de explorar, describir, comparar, explicar, predecir y proponer alternativas de cambio, pero no necesariamente implementar las propuestas"; pues se plantea una propuesta de configurar un aula virtual basada en la gamificación permitirá el desarrollo de la destreza de creación de microcuentos en estudiantes del nivel superior de Educación General Básica, quienes lograran mediante el análisis y comprensión de la escritura, lograr un aprendizaje significativo en todas las asignaturas presentes en el currículo.

3.2. Diseño de la Investigación

Para Hurtado (2012), responder a las preguntas de investigación de la manera más eficiente requiere un diseño de investigación adecuado, que según los mismos autores se refiere a los aspectos operativos: el "dónde" y el "cuándo" recolectar información, y la amplitud de la información a recolectar. Para este trabajo se considera el diseño de campo, pues el estudio y recolección de información sobre las dificultades presentadas en el proceso de creación de escritura se lo realizará en un ambiente natural que será la Institución; finalmente la amplitud de foco será un diseño multivariable, puesto que presenta varios eventos como es el diagnóstico, el momento de estudio y el desarrollo de la propuesta.

3.3. Unidades de Estudio

Según Hurtado (2010) menciona a las unidades de investigación se definen de tal manera que pueden dar respuestas completas y no parciales a las preguntas de investigación, por lo que debe incluir a todos los involucrados en los eventos de investigación" En el trabajo a desarrollarse las unidades de estudio a considerarse son los estudiantes de 10mos Educación General Básica Superior de la Institución Educativa Fiscomisional "José María Vélaz", que aproximadamente son 52 alumnos, quienes serán considerados como la población muestra de la presente investigación.

3.4. Técnicas de Recolección de Información

Por la perspectiva en la presente investigación se utilizará para la recolección de información la técnica de la encuesta, basándose en un instrumento, el cuestionario elaborado previamente, considerando los indicadores del problema. Para Hurtado (2012), la determinación precisa de las técnicas e instrumentos es esencial durante el proceso de investigación, pues, la validez de los resultados depende en gran medida de la información recopilada. Para este trabajo, la información recabada tiene por finalidad determinar la situación actual referida a los procesos de enseñanza y aprendizaje de la creación de escritos en aula virtual.

3.5. Técnicas de Análisis de Información

Según Hurtado (2012) la estadística aplicada al análisis de la investigación constituye una herramienta que permite a los investigadores agrupar, organizar, analizar e interpretar los resultados de forma que aquellos resultados construidos sobre una base metodológica puedan ser atribuidos a la pregunta inicial a los investigadores., en el presente trabajo se realizará un análisis estadístico, considerando cada una de las interrogantes planteadas en la encuesta, esto a su vez facilitará la elaboración de gráficos referidos a las respuestas sobre la problemática del proyecto.

3.6 Operacionalización de Variables

Tabla3

Operacionalización de Variables

Tema de Investigación: Aula virtual de enseñanza de microcuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación dirigida a los estudiantes de 10mo EGBS.

Autora: Enriqueta Maribel García Díaz

Objetivos Específicos	Variables	Definiciones nominales	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Ítems
1. Analizar la situación actual referida a la enseñanza de microcuentos ecuatorianos en los estudiantes de 10mo EGBS Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz” durante el período lectivo 2022-2023	Situación actual referida a la enseñanza de microcuentos ecuatorianos.	Es el conjunto de situaciones y procesos que analizan el nivel de aprendizaje de la escritura.	Cognitiva	Conocimiento Destrezas Aprendizajes	E N C U E S T I O N A R I O M I X T O	1
			Interpersonal	Participación entre compañeros Interacción con el docente Ambiente familiar		2 3 4 5 6
			Intrapersonal	Motivación. Interés Introspección		7 8 9
2. Describir las características del proceso de escritura de la enseñanza de microcuentos ecuatorianos utilizadas por los estudiantes de 10mo EGBS Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz” durante el período lectivo 2022-2023	Características del proceso de escritura de la enseñanza de microcuentos ecuatorianos.	Son todas aquellas características que están relacionadas con las estrategias en el proceso de la escritura en los estudiantes.	Pedagógica	Estrategias Planificación Ejecución Evaluación	D E C U E S T I O N A R I O	10
			Tecnológica	Aplicación de herramientas de las TIC.		11 12 13 14
3. Configurar un aula virtual para la enseñanza de microcuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación dirigida a los estudiantes de 10mo EGBS Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz” durante el período lectivo 2022-2023.	Un aula virtual para la enseñanza de microcuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación.	Es un espacio virtual en la plataforma Moodle que permite el proceso de enseñanza – aprendizaje, mediante la gamificación de manera didáctica e interactiva.	Planificación	Justificación	M I X T O	15
			Ejecución	Objetivos Actividades Recursos digitales		16 17 18
			Evaluación	Contenidos Evaluación Instrumentos de evaluación		19 20 21

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

4.1. Presentación

De manera ordenada y precisa se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento un cuestionario de preguntas mixtas que fue elaborado en el formato Google Forms que posibilitaron recabar información aplicada a 52 estudiantes de 10mo de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz” de la ciudad de Quito, las mismas que posibilitaron recabar información en base a 21 preguntas que corresponden a ocho dimensiones y tres variables, siendo las siguientes:

Situación actual referida a la enseñanza de microcuentos ecuatorianos.

Características del proceso de escritura de la enseñanza de microcuentos ecuatorianos.

Un aula virtual para la enseñanza de microcuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación.

4.2. Análisis de datos

Para el análisis de los resultados se utilizó gráficos de análisis y porcentajes de cada ítem. Según (Hernández Sampieri et al, 2014), el análisis de los datos es un conjunto de operaciones que el investigador realiza para determinar los resultados de las herramientas aplicadas a la población elegida. La técnica utilizada se centra en la descripción estadística y analítica básica, proporcionados por la plataforma Google Forms donde también se utilizó el Excel para realizar algunos gráficos y tablas en la que se realizaron para determinar el número de frecuencia por pregunta y los porcentajes, así como gráficos para visualizar los resultados.

El esquema propuesto permite conocer de manera clara y práctica la información que se levantó de cada pregunta propuesta. En cada sección con la interpretación de la importancia que cada variable tiene en el desarrollo del proceso investigativo concluye la apertura del diseño de un aula virtual de enseñanza de microcuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación.

4.3 Análisis de la Encuesta tomada a los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz”

La aplicación de la encuesta se realizó a 52 estudiantes pertenecientes a educación básica superior, correspondiente a los 2 paralelos De acuerdo con los datos arrojados en la encuesta realizada a los estudiantes se han obtenido los siguientes resultados.

1. Me siento capaz de escribir un microcuento ecuatoriano

Tabla4

Escritura de microcuento ecuatoriano

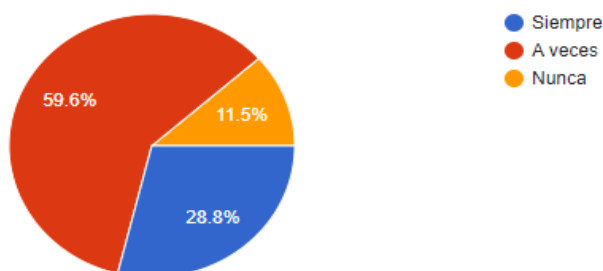
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 1	Siempre	15	28.8%
	A veces	31	59.6%
	Nunca	6	11.5%

Elaborado por: Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura8

Escritura de microcuento ecuatoriano



Elaborado por: Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes.

Análisis De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 28.8% siempre se sienten capaz de escribir un microcuento, mientras que el 59.6% acepta que a veces y el 11.5% indica nunca lo hacen.

Como se expresa en los resultados obtenidos, los estudiantes se sienten capaces de escribir un microcuento ecuatoriano en un porcentaje de 71.1%, lo cual se evidencia que el docente debe despertar el interés en el aprendizaje para desarrolle su expresión

escrita con más seguridad. Como se indica que “Permitir a los aprendices explorar una variedad de contextos, por medio de las respuestas que cada uno vaya percibiendo en sus experiencias de manera que por medio de la lengua y sus expresiones pueda establecer sus propios principios” (Cabrera, 2006 p. 59)

2. Soy capaz de escribir descripciones de objetos, animales, lugares y personas; ordenando las ideas según una secuencia lógica, por medio de conectores consecutivos.

Tabla5

Escritura de descripciones con secuencia lógica y conectores

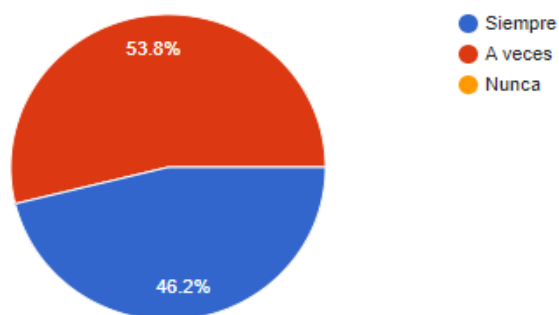
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 2	Siempre	28	53.8%
	A veces	24	46.2%
	Nunca	0	0%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes.

Figura9

Escritura de descripciones con secuencia lógica y conectores



Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes.

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 46.2% siempre son capaces de escribir descripciones de objetos, animales, lugares y personas; ordenando las ideas según una secuencia lógica, por medio de conectores consecutivos, mientras que el 53.8% aceptan que a veces y un 0% nunca lo hacen.

Por los datos obtenidos, los estudiantes son capaces de escribir descripciones de objetos, animales, lugares y personas; ordenando las ideas según una secuencia lógica, por medio de conectores consecutivos con un porcentaje de 46.2% aplica en su proceso de escritura los estudiantes deben conocer su proceso. Según Rubio (2016) afirma “la escritura exige instrucción sistemática, pues se la considera una tecnología y requiere la puesta en práctica de una serie de razonamientos anteriores al acto mismo de escribir” (p.222).

- Estoy en la capacidad de utilizar elementos narrativos en el microcuento ecuatoriano.

Tabla 6

Utilización de elementos narrativos en el microcuento

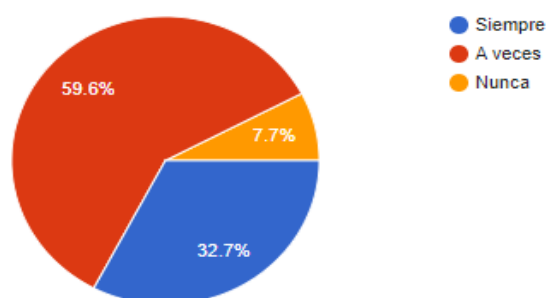
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 3	Siempre	17	32.7%
	A veces	31	59.6%
	Nunca	4	7.7%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 10

Utilización de elementos narrativos en el microcuento



Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 32.7% siempre están en la capacidad de utilizar elementos narrativos en el microcuento

ecuatoriano, mientras que el 59.6% acepta que a veces y el 7.7% indica que nunca lo hacen.

Conforme a los resultados obtenidos se aprecia, los estudiantes están en la capacidad de utilizar elementos narrativos en un porcentaje de 67.3% en un microcuento ecuatoriano, lo cual demanda un proceso de aprendizaje de aplicación de los mismo en la narrativa de cuentos. Teniendo en cuenta a Ospina (2015) la escritura como un proceso cognitivo que permite al estudiante conocer el mundo donde habita y el desempeño en la sociedad.

4.Me puedo comunicar y participar con mis compañeros de manera individual y grupal.

Tabla7

Comunicación individual y grupal

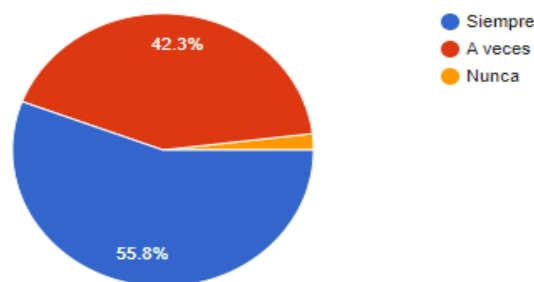
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 4	Siempre	29	55.8%
	A veces	22	42.3%
	Nunca	1	1.9%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 11

Comunicación individual y grupal



Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 55.8% siempre pueden comunicarse y participar con los compañeros de manera individual y grupal; mientras que el 42.3% acepta que a veces y 1.9% indica que nunca lo hacen.

De la información obtenida se evidencia, los estudiantes pueden comunicarse y participar de manera individual y grupal con un porcentaje de 44.2% con sus compañeros durante su proceso de aprendizaje de forma física o digital. En la actualidad las TIC han incursionado en todos los aspectos de nuestras vidas y el campo educativo no es la excepción, los EVA propician procesos de construcción del conocimiento basados en estrategias de aprendizaje colaborativos, la interacción y participación generar comunidades de aprendizaje (Ruíz Aguirre, Galindo González, & Martínez de la Cruz, 2015).

5. Puedo interactuar con la docente en el proceso de aprendizaje.

Tabla 8

Interacción con el docente

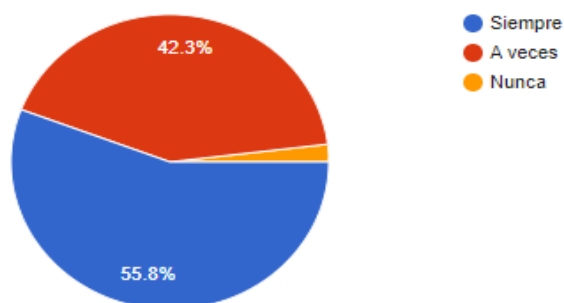
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 5	Siempre	29	55.8%
	A veces	22	42.3%
	Nunca	1	1.9%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 12

Interacción con el docente



Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 55.8% siempre tienen interacción con la docente en el proceso de aprendizaje; mientras que el 42.3% acepta que a veces y 1.9% indica que nunca lo hacen.

Los datos demuestran que los estudiantes tienen una interacción con el docente con un porcentaje de 44.2%, lo cual permite un diálogo horizontal durante el proceso de enseñanza – aprendizaje como aporte favorable. Para Martínez de La Cruz (2015) propone a la interacción permite confrontar, negociar, reflexionar y tomar decisiones frente a solucionar un problema, porque existe acción continua y permanente entre los miembros del equipo, el intercambiar de información, puntos de vista, ideas, da paso a generar la construcción de nuevos aprendizajes.

6. Tengo un ambiente familiar adecuado para fomentar mi aprendizaje

Tabla9

Ambiente familiar

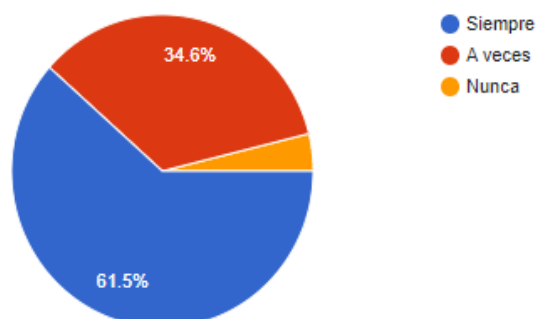
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 6	Siempre	32	61.5%
	A veces	18	34.6%
	Nunca	2	3.8%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 13

Ambiente familiar



Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 61.5% siempre tienen un ambiente familiar adecuado para fomentar su aprendizaje; mientras que el 34.6% acepta que a veces y 3.8% indica que nunca lo tienen.

Como se expresa en los resultados obtenidos, los estudiantes cuentan con un ambiente familiar adecuado con un porcentaje de 38.4%, lo cual contribuye en la formación de su aprendizaje siendo un apoyo académico. Como afirma Núñez et al. (2005) citado por Fernández-Freire et al. (2019) que “El seguimiento de las tareas escolares, por parte de la familia es de gran ayuda para la autorregulación y la creación de rutinas y hábitos de estudio en el alumnado” (p. 78).

7. En el aula ¿me motivan a expresar mis pensamientos de forma oral y escrita?

Tabla 10

Expresión de pensamientos

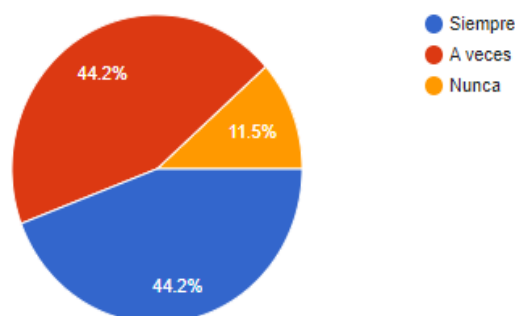
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 7	Siempre	23	44.2%
	A veces	23	44.2%
	Nunca	6	11.5%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 14

Expresión de pensamientos



Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 44.2% siempre en el aula son motivados a expresar sus pensamientos de forma oral y escrita; mientras que el 44.2% acepta que a veces y 11.5% indica que nunca son motivados.

Por los datos obtenidos, los estudiantes se aprecian que dentro del aula son motivados con un porcentaje de 55.7%, lo cual les permite expresar sus pensamientos de forma oral y escrita para su comunicación asertiva.

Según Litwin,(2008) manifiesta:

Si se trata científicamente un tema o problema debemos describir, comparar, clasificar, argumentar, hipotetizar, cuestionar, llevar a cabo procedimientos planeados, evaluar, concluir, sintetizar, generalizar, registrar lo observado y las conclusiones, comunicarlás oralmente, etc. En síntesis, en el dialogoy en las clases de ciencias se estimulan valiosas maneras de pensar y adquirir conocimientos. (p.120)

8. Me interesa investigar sobre el tema tratado relacionado con mi entorno geográfico

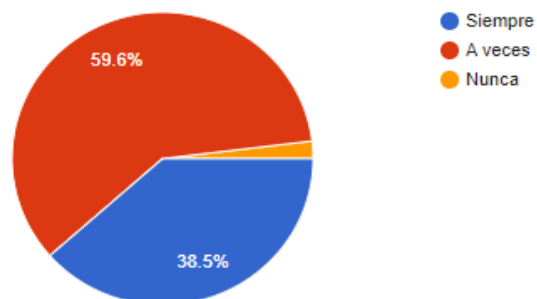
Tabla11

Investigación del entorno geográfico

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 8	Siempre	20	38.5%
	A veces	31	59.6%
	Nunca	1	1.9%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 15*Investigación de entorno geográfico*

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 38.5% siempre están interesados en investigar sobre el tema tratado relacionado con mi entorno geográfico; mientras que el 59.6% acepta que a veces y 1.9% indica que nunca está interesados.

Conforme con los datos obtenidos se aprecia que los estudiantes tienen un interés de investigar sobre su entorno geográfico con un porcentaje de 61.5%, por lo cual se debe dar hincapié en el proceso de aprendizaje, el valor e importancia de la escenografía de su lugar de origen en la escritura. De acuerdo con Hadley (1993) indica que el proceso de la enseñanza debería “permitir a los aprendices explorar una variedad de contextos, por medio de las respuestas que cada uno vaya percibiendo en sus experiencias de manera que por medio de la lengua y sus expresiones pueda establecer sus propios principios” (Cabrera, 2006, p. 59).

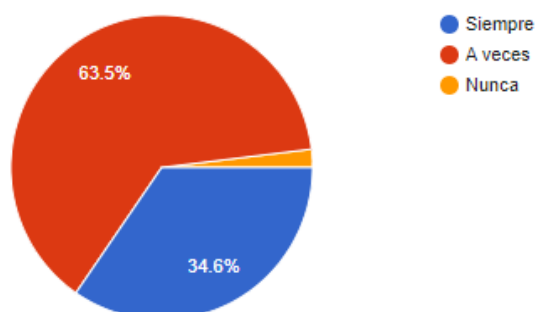
9. Tengo el autoconocimiento para poder hacer una identificación, percepción, interpretación y comprensión de las propias emociones, pensamientos y conductas

Tabla12*Autoconocimiento de emociones, pensamientos y conductas*

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 9	Siempre	18	34.6%
	A veces	33	63.5%
	Nunca	1	1.9%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 16*Autoconocimiento de emociones, pensamientos y conductas*

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 34.6% siempre tienen el autoconocimiento para poder hacer una identificación, percepción, interpretación y comprensión de las propias emociones, pensamientos y conductas; mientras que el 63.5% acepta que a veces y 1.9% indica que nunca tienen el autoconocimiento.

Tomando en cuenta las respuestas obtenidas, los estudiantes tienen el autoconocimiento para poder hacer una identificación, percepción, interpretación y comprensión de las propias emociones, pensamientos y conductas con un porcentaje de 65.4%, las cuales pueden reflejar en sus escritos.

Goodman (1995) citado por Medina et al. (2019) refiere que “la escritura y la lectura son procesos dinámicos y constructivos. Los escritores deben decidir cuánta información proporcionan para que los lectores puedan inferir y recrear. Los lectores se

acercarán al texto con el bagaje de sus propios conocimientos, valores y experiencias, que los ayudarán a otorgar sentido al texto de un escritor” (p. 39).

10. Utilizo para escribir estrategias de escritura como:

Tabla13

Estrategias de escritura

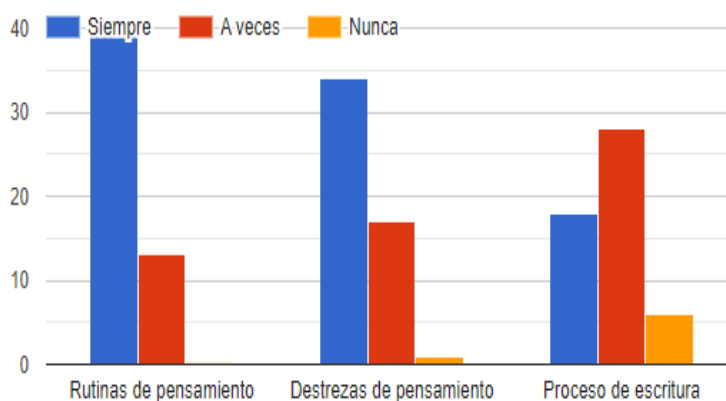
Código	Estrategias de escritura	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 1039	Rutinas de pensamiento	Siempre	39	75%
		A veces	13	25%
		Nunca	0	0%
	Destrezas de pensamiento	Siempre	34	65.3%
		A veces	17	32.6%
		Nunca	1	1.9%
	Proceso de escritura	Siempre	18	34.6%
		A veces	28	53.8%
		Nunca	6	11.5%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 17

Estrategias de escritura



Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que utilizan para escribir estrategias de escritura como: Rutinas de pensamiento el 75% siempre, el 25 a veces y el 0% nunca; mientras que las Destrezas de pensamiento el 65.3% siempre, el 32.6% a veces y el 1.9% nunca y, Procesos de escritura 34.6% siempre, el 53.8% a veces y el 11.5% nunca.

Como se expresa en los resultados obtenidos, los estudiantes utilizan para escribir estrategias como rutinas de pensamiento y destrezas de pensamiento; las cuales se relacionan con los intereses de los estudiantes y las necesidades de una sociedad innovadora. Pero el docente debe también enfocarse en el porcentaje de 65.3% en los procesos de escritura; puesto que es importante dentro de este proceso y de esa manera mantener la práctica de las estrategias empleadas en proceso de aprendizaje de escritura. Según Ayua (2017) piensa que las estrategias de enseñanza son técnicas y planes organizados para el trabajo en el aula que tienen por objetivo mejorar la enseñanza-aprendizaje. Dentro de la planificación de unidad didáctica elaborada por el docente.

11. Creo que el docente imparte los procesos de escritura de microcuentos adecuados para poder desarrollar esta destreza

Tabla14

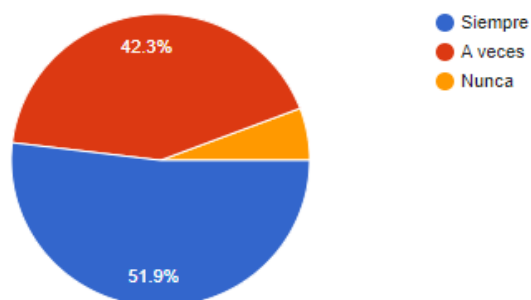
El docente imparte proceso de escritura

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 11	Siempre	27	51.9%
	A veces	22	42.3%
	Nunca	3	5.8%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 18
El docente imparte proceso de escritura



Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 51.9% siempre creen que el docente imparte los procesos de escritura de microcuentos adecuados para poder desarrollar la destreza; mientras que el 42.3% acepta que a veces y 5.8% indica que nunca creen en el docente.

Según los datos obtenidos, los estudiantes creen que el docente imparte los procesos para la escritura de microcuentos con un porcentaje de 48.1%, para lo cual el docente adecuado para poder desarrollar esta destreza. Como Rodríguez (2011) afirma “Los recursos didácticos constituyen un recurso útil, para favorecer procesos de aprendizaje, de habilidades, de conocimientos y siempre que conciban como un medio al servicio de un proceso que se pretende desarrollar” (p.36).

12. Considero que el docente imparte su clase con el único fin de transmitir un conocimiento sin importarle mucho si es entendida por el estudiante

Tabla 15

El docente trasmite un conocimiento, sin importarle si es entendida

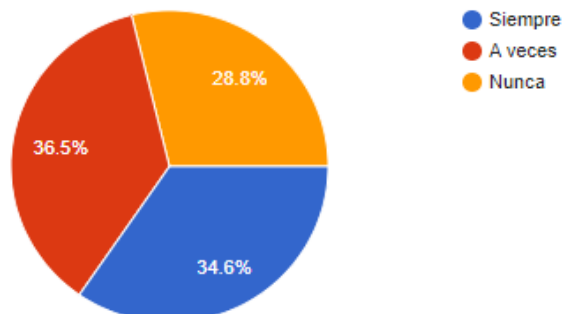
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 12	Siempre	18	34.6%
	A veces	19	36.5%
	Nunca	15	28.8%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 19

El docente transmitir un conocimiento sin importarle si es entendida



Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 34.6% siempre consideran que el docente imparte su clase con el único fin de transmitir un conocimiento sin importarle mucho si es entendida por el estudiante; mientras que el 36.5% acepta que a veces y 28.8% indica que nunca consideran eso del docente.

Según los datos obtenidos, los estudiantes consideran que el docente imparte su clase con el único fin de transmitir un conocimiento sin importarle mucho si es entendida en un porcentaje de 65.3; por lo cual es necesario profundizar en el conocimiento de ellos para poder mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde el punto de vista Guerra, Sansevero y Araujo (2005) afirman que “El docente de esta sociedad del conocimiento del siglo XXI, debe ser ante todo una persona flexible, humana, capaz de acompañar a sus alumnos en el camino de crecimiento, aprendizaje y, ante todo, de plantear conflictos cognitivos a los alumnos” (p.97).

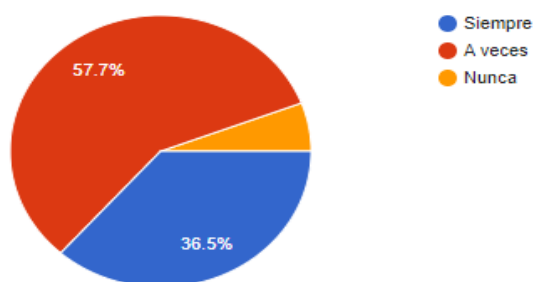
13. Considero que las evaluaciones formativas ayudan a mejorar mi proceso de aprendizaje de escritura de microcuentos

Tabla16*Evaluaciones formativas mejoran el proceso de aprendizaje*

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 13	Siempre	19	36.5%
	A veces	30	57.7%
	Nunca	3	5.8%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 20*Evaluaciones formativas mejoran el proceso de aprendizaje*

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 36.5% siempre consideran que las evaluaciones formativas ayudan a mejorar su proceso de aprendizaje de escritura en microcuentos; mientras que el 57.7% acepta que a veces y 5.8% indica que nunca consideran las evaluaciones.

Los datos muestran que los estudiantes consideran que las evaluaciones formativas con un porcentaje de 63.5%; casi no contribuyen a mejorar su proceso de aprendizaje de escritura en microcuentos. Entonces como docente debe concientizar en las evaluaciones. Tomando en cuenta que las evaluaciones ofrecen al estudiante una información rica acerca de sus fortalezas y debilidades en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura en desarrollo (Alonso & Blázquez, 2012)

14. Utilizo las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) en mi aprendizaje como: aplicaciones, vídeos, audios, plataformas, email y redes sociales.

Tabla 17

Uso de las TIC en el aprendizaje

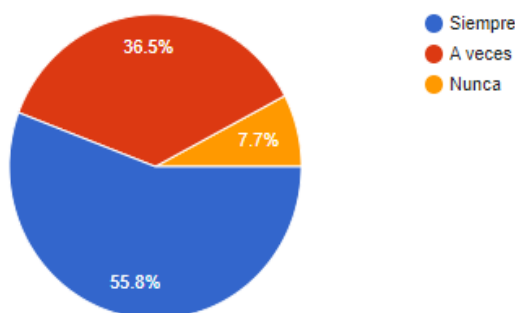
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 14	Siempre	29	55.8%
	A veces	19	36.5%
	Nunca	4	7.7%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 21

Uso de las TIC en el aprendizaje



Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 55.8% siempre usan las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) en su aprendizaje como: aplicaciones, vídeos, audios, plataformas, email y redes sociales; mientras que el 36.5% acepta que a veces y 7.7% indica que nunca usan las TIC.

Según los datos obtenidos, los estudiantes afirman que los recursos educativos digitales las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) son utilizadas en su aprendizaje con un porcentaje de 44.3%. Por esta razón mejorar la metodología utilizando como una herramienta significativa los recursos educativos digitales, ya que la predisposición de los estudiantes para aprender mediante investigaciones, tareas,

actividades, exposiciones y proyectos. La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015) art. 6, literal j; asegura que es obligación del Estado “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso educativo; propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (p. 16).

15. Considero que es necesario el diseño de una propuesta innovadora e interactiva que brinde un entorno virtual mediante la diversión en mi aprendizaje

Tabla18

Diseño de una propuesta innovadora

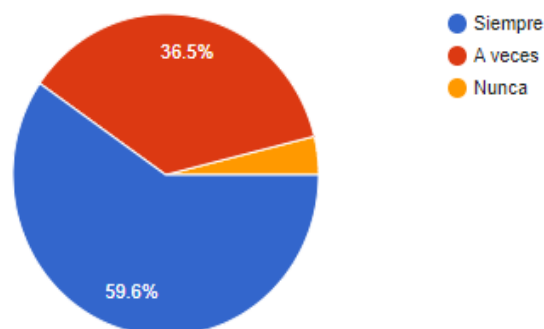
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 15	Siempre	31	59.6%
	A veces	19	36.5%
	Nunca	2	3.8%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 22

Diseño de una propuesta innovadora



Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 59.6% siempre consideran que es necesario el diseño de una propuesta innovadora e interactiva que brinde un entorno virtual mediante la diversión en su aprendizaje; mientras que el 36.5% acepta que a veces y 3.8% indica que nunca.

Conforme a los datos obtenidos, los estudiantes consideran que necesitan el diseño de una propuesta innovadora e interactiva con un porcentaje de 40.3%, pero que brinde un entorno virtual mediante la diversión en su aprendizaje. En la actualidad las TIC han incursionado en todos los aspectos de nuestras vidas y el campo educativo no es la excepción, los EVA propician procesos de construcción del conocimiento basados en estrategias de aprendizaje colaborativos, la interacción y participación generar comunidades de aprendizaje (Ruíz Aguirre, Galindo González, & Martínez de la Cruz, 2015)

16. Considero que la configuración de un aula virtual mediante la gamificación fomentará mi aprendizaje en los microcuentos

Tabla19

Configuración de un aula virtual

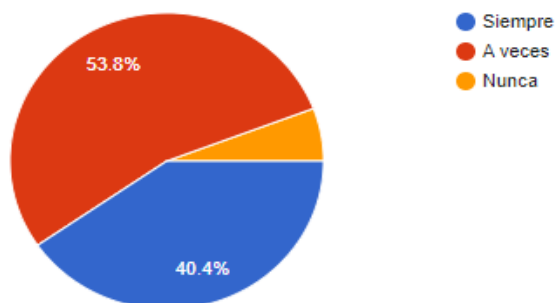
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 16	Siempre	21	40.4%
	A veces	28	53.8%
	Nunca	3	5.8%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 23

Configuración de un aula virtual



Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 40.4% siempre consideran que la configuración de un aula virtual mediante la gamificación fomentará su aprendizaje en los microcuentos; mientras que el 53.8% acepta que a veces y 3.8% indica que nunca.

Con los resultados obtenidos, los estudiantes consideran que la configuración de un aula virtual mediante la gamificación con un porcentaje de 59.6% no es tan necesaria. Conforme a ello se fomentará en los estudiantes la importancia en el aprendizaje de los microcuentos y en la parte teórica y práctica donde puedan integrar adecuadamente recursos educativos digitales en los procesos de aprendizaje dentro de este espacio. Las aulas virtuales son espacios en la web en la que se desarrollan actividades de aprendizaje en la que docentes y estudiantes se encuentran para relacionarse, comunicarse, evaluar lo aprendido, en ellas. (Suárez, 2016, p.32)

- 17.** Pienso que las actividades a ejecutar deben ser novedosas, atractivas y desarrollen el trabajo individual y colaborativo para el aprendizaje de microcuentos

Tabla20

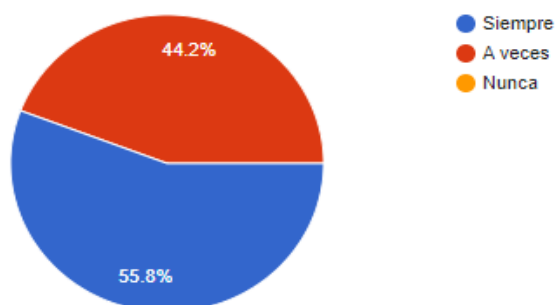
Actividades novedosas y atractivas

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 17	Siempre	29	55.8%
	A veces	23	44.2%
	Nunca	0	0%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 24
Actividades novedosas y atractivas



Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que las actividades a ejecutar deben ser novedosas, atractivas y desarrollen el trabajo individual y colaborativo para el aprendizaje de microcuentos 55.8% siempre; mientras que 44.2% a veces y un 0% nunca.

Por los datos obtenidos, los estudiantes piensan que las actividades a ejecutar deben ser novedosas, atractivas y desarrollen el trabajo individual y colaborativo con un porcentaje de 44.2% quieren que sea un aporte para el aprendizaje de microcuentos. Según Quirós (2009) menciona “Gracias a estos recursos, el deseo por aprender se vuelve cada vez mayor en los estudiantes, porque, estimulan el aprendizaje colaborativo y propician la participación, la creatividad y el desarrollo del pensamiento crítico (p.50).

18. Pienso que los recursos digitales de la gamificación motivan al aprendizaje de microcuentos como: Kahoot, Quizizz, EducaPlay, Padlet, Mentimeter, Liverwords, Jigwas Planet y blogs.

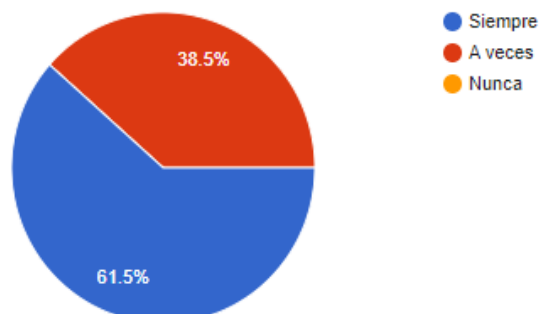
Tabla 21

La gamificación motiva el aprendizaje

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 18	Siempre	32	61.5%
	A veces	20	38.5%
	Nunca	0	0%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 25*La gamificación motiva el aprendizaje*

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 61.5% siempre piensan que los recursos digitales de la gamificación motivan su aprendizaje de microcuentos como: Kahoot, Quizizz, EducaPlay, Padlet, Mentimeter, Liverwords, Jigwas Planet y blogs; mientras que el 38.5% acepta que a veces y 0% indica que nunca.

Según los resultados obtenidos, los estudiantes piensan que los recursos digitales de la gamificación casi motivan con un porcentaje de 38.5% que no aportan al aprendizaje de microcuentos. El docente debe mejorar el uso de los recursos digitales a través de un conocimiento teórico y práctico para que los docentes puedan integrar adecuadamente recursos educativos digitales en los procesos pedagógicos. Teniendo en cuenta a Silva (2019) manifiesta que los recursos digitales permiten afianzar los aprendizajes existentes mientras adquiere otros, así construyendo su conocimiento debido a que los estudiantes se encuentran motivados y al ser interactivo.

19. Pienso que los contenidos deben ser interactivos, dinámicos e interesantes para desarrollar un aprendizaje significativo

Tabla 22*Contenidos interactivos, dinámicos e interesantes*

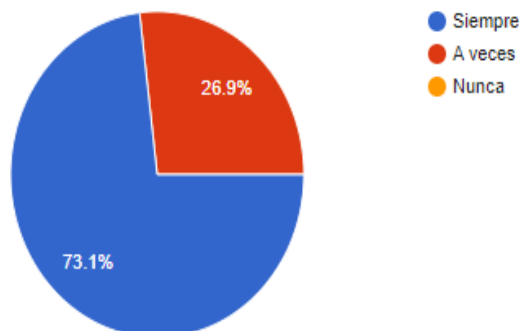
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 19	Siempre	38	73.1%
	A veces	14	26.9%
	Nunca	0	0%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 26

Contenidos interactivos, dinámicos e interesantes



Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que el 73.1% siempre piensan que los contenidos deben ser interactivos, dinámicos e interesantes para desarrollar un aprendizaje significativo; mientras que el 26.9% acepta que a veces y 0% indica que nunca.

Los datos demuestran que los estudiantes piensan que los contenidos deben ser interactivos, dinámicos e interesantes, indicando con un porcentaje de 26.9%, lo cual permitirá un desarrollo en su aprendizaje significativo. Como señala Contreras (2016) se debe presentar un material potencialmente significativo, es decir que tengan un significado lógico que relacione las ideas con la estructura mental del estudiante de forma individual y grupal. (p.134)

20. Considero que las técnicas de la evaluación empleadas serían:

Tabla23

Técnicas de evaluación

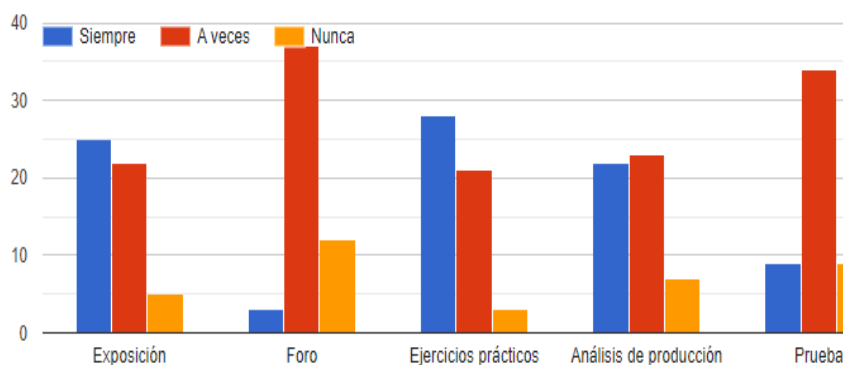
Código	Técnicas de evaluación	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 20	Exposición	Siempre	25	48.0%
		A veces	22	42.3%
		Nunca	5	9.6%
	Foro	Siempre	3	5.7%
		A veces	37	71.1%
		Nunca	12	23.0%
	Ejercicios prácticos	Siempre	28	53.8%
		A veces	21	40.3%
		Nunca	3	5.7%
	Análisis de producción	Siempre	22	42.3%
		A veces	23	44.3%
		Nunca	7	13.4%
	Prueba	Siempre	9	17.3%
		A veces	34	65.3%
		Nunca	9	17.3%

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 27

Técnicas de evolución



Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que consideran que las técnicas de la evaluación empleadas son: Exposición 48% siempre, 42.3% a veces y 9.6% nunca; Foro indica 5.7% siempre, 71.1% a veces y 23% nunca; Ejercicios prácticos muestra 53.8% siempre, 40.3% a veces y 5.7% nunca; mientras que el Análisis de producción 42.3% siempre, 44.3% a veces y % 13.4nunca y Prueba 17.3% siempre, 65.3% a veces y 17.3% nunca.

De la información proporcionada se puede mencionar que los estudiantes consideran que las técnicas de la evaluación empleadas con mayor práctica son exposición y ejercicios prácticos. Sin embargo, con un porcentaje de 94.1%, 55.7% y 82.6% las otras técnicas también deben ser desarrolladas para que de otra manera sea evaluado su aprendizaje en la escritura. Por tanto, las técnicas de evaluación son las estrategias que encamina a la persona evaluadora, siendo el docente para obtener la información que necesita, con el fin de dar valoración cualitativa o cuantitativa a las cuestiones que pretende evaluar de acuerdo con unos criterios prefijados (Rodríguez e Ibarra,2011).

21. Considero que los instrumentos de evaluación de la propuesta aplicada hacer empleados serían

Tabla24

Instrumentos de evaluación

Código	Instrumentos de evaluación	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 21	Lista de cotejo	Siempre	13	25%
		A veces	22	42.3%
		Nunca	17	32.6%
	Rúbrica	Siempre	37	71.1%
		A veces	15	28.8%
		Nunca	0	0%
	Coevaluación	Siempre	17	32.6%
		A veces	29	55.7%
		Nunca	6	11.5%
	Portfolio	Siempre	22	42.3%
		A veces	27	51.9%
		Nunca	3	5.7%
	Siempre	19	36.5%	
	A veces	26	50%	

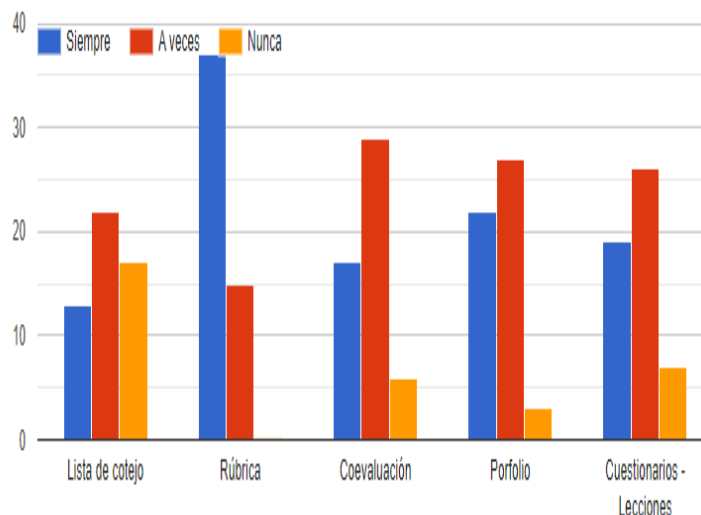
	Cuestionario- Lección	Nunca	7	13.4%
--	----------------------------------	-------	---	-------

Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Figura 28

Instrumentos de evaluación



Elaborado por Maribel García

Fuente: Cuestionario de estudiantes

Análisis: De acuerdo con los estudiantes encuestados manifiestan que consideran que las técnicas de la evaluación empleadas son: Lista de cotejo 25% siempre, 42.3% a veces y 32.6% nunca; Rúbrica indica 71.1% siempre, 28.8% a veces y 0% nunca; Coevaluación muestra 32.6% siempre, 55.7% a veces y 11.5% nunca; mientras que el Portfolio 42.3% siempre, 51.9% a veces y 5.7% nunca y Cuestionarios – lecciones 36.5% siempre, 50% a veces y 13.4% nunca.

Los datos demuestran que los estudiantes consideran que los instrumentos de evaluación para la propuesta aplicada con mayor aplicación son el portfolio y las rúbricas. Por esta razón los instrumentos de evaluación con estos porcentajes de 74.9%, 67.2% y 63.1% no han sido ejecutados con mayor frecuencia, por eso el docente debe emplear en las actividades para permite evaluar su desempeño en la escritura de microcuentos. Según Rodríguez e Ibarra (2011) mencionan ¿Qué cosas deberán realizar los estudiantes para aportar evidencias a través de un medio de evaluación (producto entregable o actuación)

que permita valorar sus logros de aprendizaje?, mediante una lista de cotejo, una rúbrica, la coevaluación, el portafolio, los cuestionarios y las lecciones.

Análisis Conclusivo por Variables

Variable 1.

Del estudio realizado sobre la situación actual referida a la enseñanza de microcuentos ecuatorianos, se ha identificado en la parte cognitiva que los estudiantes deben fomentar la práctica de la escritura a través de descripciones, elementos narrativos, autoconocimiento de identificación de emociones y pensamiento; los cuales deben ser narrados mediante el uso de conectores de manera ordenada y lógica. También incentivar a la investigación de su entorno geográfico para conocer su país; ya que será el escenario empleado en su producción de escritura. Entonces el estudiante como escritor tendrá la seguridad de su producción literaria.

Desde el punto de vista de McEwan & Egan (1998), mencionan que la narrativa es productiva en el ámbito educativo porque ayuda de manera dinámica a comunicar nuevas ideas a otros y permite concebir el mundo de forma novedosa, además ayuda a transformar los pensamientos para crear y expresar.

Además, se ha identificado que los estudiantes en la parte interpersonal e intrapersonal pueden ser comunicativos y participativos, tanto con el docente como con sus compañeros. Teniendo en cuenta esto su aprendizaje será más significativo y colaborativo.

Así pues, la falta de apoyo de los padres de familia pues el ambiente sociocultural en el que se desenvuelven los estudiantes no permite que su aprendizaje contribuya a su formación que lean o escriban como cultura. En cuanto a esto, Valencia et al. (2016) consideran que no existe un buen uso del tiempo libre, falta de hábitos de lectura, no existe acompañamiento de los padres de familia y han evidenciado pocas directrices por parte de los docentes.

Variable 2.

Del estudio realizado de las características del proceso de escritura de la enseñanza de microcuentos ecuatorianos, se ha identificado en la parte pedagógica que el docente dentro su rol debe prepararse un poco más hacia la nueva generación de

estudiantes en cuanto a cómo impartir un tema; asimismo entre las estrategias para escribir los estudiantes tienen mayor práctica en las rutinas de pensamiento y destrezas de pensamiento permitiendo cumplir con objetivo de una educación de calidad e innovadora.

Según Weinstein y Mayer (citado en Lara, 1997) refieren dos objetivos de la actividad escolar:

- Objetivos que se refieren a los productos de enseñanza-aprendizaje, centrados en lo que los alumnos deben saber, como resultado de su aprendizaje, en términos de enseñanza, qué aprender.
- Objetivos que se refieren a los procesos de aprendizaje, centrados en las técnicas y estrategias que los alumnos pueden usar para llevar a cabo su aprendizaje, cómo aprender. (p.31)

También dentro del proceso de enseñanza se debe dar mayor énfasis en evaluación formativa; ya que los estudiantes no aprecian como un fortalecimiento en la construcción de su aprendizaje.

Además, el uso positivo de las TIC en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, lo cual permite al docente seguir implementado en la práctica de una educación de forma síncrona o asíncrona en sociedad tecnológica. Según Quirós (2009) menciona “Gracias a estos recursos, el deseo por aprender se vuelve cada vez mayor en los estudiantes, porque, estimulan el aprendizaje colaborativo y propician la participación, la creatividad y el desarrollo del pensamiento crítico” (p.50).

Variable 3.

Del estudio realizado sobre un aula virtual para la enseñanza de microcuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación, se puede mencionar que dentro de la planificación los estudiantes aprueban y consideran necesario el diseño de un entorno virtual que se innovadora e interactiva para profundizar para profundizar su aprendizaje.

Un aula virtual brinda una nueva oportunidad para el desarrollo pedagógico, tomando en cuenta sus características, entre las que debe resaltarse que es un software libre, su practicidad, flexibilidad y oportunidades de creación y desarrollo de habilidades educativas, divergiendo de los métodos tradicionales de educación caracterizados por la rigidez, necesidad de presencialidad y sincronismo. Además, a través de un EVA las oportunidades de incorporar variedad de herramientas y aplicaciones invita a ofrecer una educación de calidad donde la participación bilateral, cooperación, trabajo en equipo, son elementos que inciden positivamente en el proceso de enseñanza – aprendizaje (Quijano Velásquez & Rodríguez Alava, 2018).

También referente a la parte de ejecución se evidencia que los contenidos y las actividades deben ser dinámicas, novedosas y atractivas siempre para relacionar con los recursos digitales de la gamificación como motivación para el aprendizaje. Cabe mencionar que las técnicas de evaluación expuestas en su totalidad no están consideradas en los estudiantes como: foros, prueba y análisis de producción, por eso deben ser aplicadas por el docente para que los estudiantes conozcan a su vez.

“Las TIC son aquellos medios tecnológicos informáticos y telecomunicaciones orientados a favorecer los procesos de información y comunicación. Las TIC aplicadas a la enseñanza han contribuido a facilitar procesos de creación de contenidos” (Cacheiro, 2011 p.70).

En cuanto a la evaluación los estudiantes reconocen se evaluados más rúbricas que por otros instrumentos como: lista de cotejo, coevaluación, cuestionarios y lecciones, por tal motivo el docente debe ejecutar estos instrumentos para medir el aprendizaje de los estudiantes.

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1. Denominación

Se ha pensado en un aula virtual enfocada en el aprendizaje mediante la gamificación para desarrollar de mejor manera la destreza de escribir de los estudiantes de modo que sea más fácil en la producción de textos literarios narrativos de forma motivadora y dinámica, por esta razón se la denominó: Aula virtual de aprendizaje de microcuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación dirigida a los estudiantes de 10mo EGBS.

Esta propuesta que se desarrollará a continuación está enfocada a presentar un aula donde permita a los estudiantes usar la TIC, mediante la gama que brinda la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en la modalidad elearning o b-learning.

Entonces es primordial brindar al estudiante una alternativa de espacio virtual con actividades innovadoras, a través de las herramientas interactivas que proporciona la web para poner en prácticas las estrategias de aprendizaje en la escritura. Se plantea que esta aula se realice atendiendo a las falencias y necesidades expuestas por los estudiantes en la encuesta realizada previo a este proceso, debido a que se evidencia la necesidad de mejorar la destreza de escribir como parte de la comunicación, de esta manera se podrá involucrar activamente al estudiante.

5.2. Descripción

Está propuesta toma como enfoque que el empleo de la escritura permitirá que los estudiantes puedan afrontar la vida cotidiana y estudiantil de manera adecuada para una buena comunicación con su entorno, por lo que se cree importante que adquieran, recuerden o fortalezcan los procesos de la escritura en los microcuentos ecuatorianos valorando su país como escenario principal.

Entonces la necesidad de buscar de mejorar la problemática detectada da paso al diseño de esta propuesta como herramienta pedagógica a los estudiantes aplicando como es la gamificación, siendo motivación para construir su conocimiento desde punto de vista didáctico. Por lo tanto, las características que brinda esta propuesta se centran en el tema a impartir y las actividades a desarrollar mediante: un aula creada en Moodle, presentaciones en Canva, Geneally, Powtoon, observación de vídeos de YouTube;

actividades en plataformas de la gamificación de acceso libre y gratis EducaPlay, Kahoot y Quizizz; también herramientas como Padlet y Mentimeter fomenta a los estudiantes sea más motivado y creativo en cada una de las actividades permitiendo la interactivo para alcanzar un mejor aprendizaje significativo en el trabajo cooperativo en el momento síncrono y asíncrono y el desarrollo de estrategias de escritura rutinas de pensamiento, destrezas de pensamiento y proceso de escritura.

5.3. Justificación de la propuesta

En la actualidad, las TICs se han incluido de forma agresiva en todos los ámbitos. Giammatteo & Álvarez (2017) afirman que “el impacto producido por el advenimiento de las tecnologías digitales ha modificado las acciones llevadas a cabo en distintos ámbitos de la vida humana, ya sea transformando viejas prácticas o generando otras diferentes” (p.44). Cabe resaltar, en la educación estas herramientas tecnológicas adquieren importancia, ya que permiten mejorar y desarrollar de manera significativa el proceso de enseñanza-aprendizaje. A pesar de esto, su utilización ha sido reemplazada por recursos tradicionales como materiales y actividades en aulas físicas, así lo demuestra el análisis estadístico realizado en la investigación, donde los estudiantes manifiestan utilizar estos recursos en todas sus clases. Este hecho refleja la necesidad de implementar un aula virtual para la utilización de la gamificación esta innovación no existe en la unidad educativa.

Entonces la gamificación permitirá que desarrolle y mejore su escritura, ya que es de gran importancia en la vida académica como personal de los estudiantes, su entorno influirá en gran medida para que el estudiante tenga éxito en sus actividades estudiantiles. Cabe mencionar que, los estudiantes deben conocer diferentes estrategias, recursos y herramientas físicas y digitales que permitan obtener un mejor aprendizaje, en el cual se evidencie un desarrollo de habilidades y aplicar las estrategias de la escritura en microcuentos que mientras se diviertan aprendan.

Conociendo la dificultad que tienen en la producción de textos los estudiantes de 10mo de educación básica superior de la Institución Educativa Fiscomisional “José María Vélaz”, se puede acotar que esto se deben a varios factores asociados al medio social en el que se desenvuelve, al desconocimiento de estrategias de escritura, la falta de interés de los estudiantes por conocer este tema, a la poca importancia de conocer lugares de su país.

También se plantean diferentes actividades a realizar mediante el uso de TIC que le permitirán a los estudiantes aprender de manera más dinámica y con relación estrecha de la tecnología, saliéndose de los parámetros que regularmente están acostumbrados a seguir. Además, se utilizarán herramientas de la web como una aula virtual y gamificación que serán de gran ayuda para las interacciones con los estudiantes, la creación de contenidos, etc.

Por lo antes mencionado, se puede ver la importancia y pertinencia de esta propuesta para abordar la problemática detectada y así contribuir a que los estudiantes superen sus falencias de redacción y logren escritos de calidad de manera comunicativa. Cabe mencionar que la propuesta no tendrá ningún costo, ya que la docente y los estudiantes cuentan con internet en su domicilio e institución y un dispositivo ya sea computadora o celular.

5.4. Objetivos de la propuesta

5.4.1. General

Incentivar al proceso de escritura en la producción de microcuentos ecuatorianos de los estudiantes de décimo año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz”, mediante un aula virtual basado en la gamificación.

5.4.2. Específicos

1. Diseñar un aula virtual de aprendizaje en Moodle para promover, orientar y mejorar los procesos de escritura de microcuentos ecuatorianos de los estudiantes de décimo año de EGBS.
2. Aplicar estrategias de la escritura de manera lúdica, mediante las herramientas tecnológicas de gamificación, promoviendo el aporte de las TIC en su aprendizaje.
3. Promover un aprendizaje autónomo que conlleve a superar falencias de la escritura al momento de redactar un texto, permitiendo que los escritos de los estudiantes de décimo año sean legibles y de calidad.

5.5. Beneficiarios

Los beneficiarios directos serán la docente y los estudiantes quienes podrán hacer uso de los nuevos recursos para la enseñanza y el aprendizaje en el desarrollo de las clases de Lengua y Literatura en el desarrollo de la escritura, También los beneficiarios indirectos serán las autoridades y padres de familia porque mejorará la adquisición de

conocimientos y con ellos se alcanzará los objetivos educativos planteados y el perfil de estudiante.

Se plantea un aula virtual en Moodle esto para llamar la atención y despertar el interés de los participantes, los mismos que al encontrarse en una edad entre los 13 y 14 años, siendo los estudiantes de 10mo “A-B” de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz”, institución donde se desarrollará la investigación ven como algo novedoso, mientras que para la docente será una herramienta didáctica a la contribución del aprendizaje.

Además del uso de varias herramientas tecnológicas de la gamificación para la difusión de contenido y actividades, la producción de material de estudio, didáctico y de evaluación, convirtiendo así a las TIC en principales aliadas para superar la falencia detectada en la institución y logrando a su vez que los estudiantes construyan su conocimiento mientras hacen uso de la tecnología.

5.6. Responsables

La persona que está a cargo de la elaboración de esta propuesta es la investigadora Maestrante Enriqueta Maribel García Díaz, quien se encarga del desarrollo de los distintos materiales, plataformas y actividades. También el instrumento usado para recolección de información, el análisis de los datos ya la elaboración de la propuesta, además se ha podido contar con apoyo de las autoridades de la Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz”, MSc. Gema Sanz (rectora) y Lic. Juana Rodríguez (vicerrectora), quienes autorizaron la aplicación el instrumento a los estudiantes, brindando el apoyo oportuno.

5.7. Temporalización

La plataforma virtual Moodle permite que el proceso educativo se encuentre vinculado con las TIC, a través de la gamificación; promoviendo la creación de aulas virtuales con ambientes educativos. Donde existe una variedad de herramientas y recursos que son apoyo didáctico para los estudiantes permitiéndoles acercarse a los nuevos retos que exige la educación en la era digital.

- Tiempo de duración: La duración será en función de las necesidades del docente para el uso de las diversas herramientas de la gamificación dentro de un parcial determinado.

- Distribución: Las actividades están estipuladas a desarrollarse en un tiempo de 40 minutos de hora clase, en la cual el docente va guiando al estudiante en proceso de uso de las herramientas de la gamificación y actividades realizar con estrategia de escritura.

5.8. Metodología

Antecedente de la emergencia sanitaria que vivieron a nivel mundial se ha visto como una alternativa de gran ayuda para el aprendizaje de estudiantes de todos los niveles educativos, más el uso de las TIC. Según Sánchez (2019) menciona “Las TIC forman parte hoy en día de la cultura tecnológica. Sus avances ofrecen apoyo a la labor educativa y al aprendizaje significativo” (p.5). Mediante la gamificación contribuye en gran medida al empleo de las estrategias de la escritura.

La presente propuesta se fundamentó sobre la base del potencial que puede tener una educación mediada por un entorno virtual de aprendizaje, cabe recalcar que esta aula en Moodle está dentro de la planificación curricular correspondiente a la asignatura de Lengua y Literatura, por lo tanto, contará con una hora clase, la cual puede ser de manera presencial o vía zoom. En la clase se realizarán muchas de las actividades propuestas en la planificación, ya que la institución cuenta con un laboratorio de computación; mientras que para refuerzo en la casa los estudiantes deberán ingresar a la plataforma de Moodle que será nuestra aula virtual para revisar los materiales que la docente brinde de fácil acceso donde encontrará tareas y lecciones o cuestionarios para que el estudiante las realice de manera asincrónica y las entregue en un tiempo determinado.

En el área de Lengua y Literatura, el cambio fundamental con respecto a la propuesta es estructural, ya que se establecen 5 bloques curriculares: Lengua y cultura, Comunicación oral, Lectura, Escritura y Literatura, que son longitudinales y organizan los contenidos disciplinares desde el primer grado de EGB hasta la finalización del BGU. Dentro de la propuesta como enfoque es el bloque de la escritura y la literatura, a través de las siguientes destrezas a desarrollar:

LL.4.5.1. Interpretar un texto literario desde las características del género al que pertenece.

LL.4.5.3. Elegir lecturas basándose en preferencias personales de autor, género, estilo, temas y contextos socioculturales, con el manejo de diversos soportes.

LL.4.4.11. Usar recursos de las TIC para apoyar el proceso de escritura colaborativa e individual.

LL.4.4.9. Escribir diálogos directos e indirectos e integrarlos en diferentes tipos de texto, según la intención comunicativa.

LL.4.5.6. Recrear textos literarios leídos o escuchados con el uso colaborativo de diversos medios y recursos de las TIC.

La importancia de escribir y producir textos, mediante las estrategias empleadas como rutinas de pensamiento como: Rutina palabra, idea y frase, rutina veo, pienso, pregunto, rutina leo, deduzco, ya sé y rutina pienso, me intereso, investigo; también la destreza de pensamiento partes todo y el proceso de escritura. Cabe recalcar que se relacionarán con los recursos digitales de la gamificación que contribuyen en la construcción del aprendizaje.

Por esta razón, la aplicación de esta propuesta será durante 3 semanas, ya que en cada una se desarrollará un tema de la escritura de microcuentos con una herramienta de la gamificación. Así, el estudiante construirá a través del juego como diversión su conocimiento y reforzará lo aprendido. Ahora bien, el docente debe desde el inicio explicar las normas de clases y proceso académico con claridad antes de aplicarla para que no existan confusiones y pueda dar paso al proceso de aprendizaje sin contra tiempos. Cada actividad tendrá un objetivo e instrucciones precisas, lo cual permitirá tener una visión clara y poder cumplir con los objetivos establecidos.

Ahora bien, como lo menciona Oñate (2009) “la metodología PACIE es una metodología para el uso y aplicación de las herramientas virtuales (aulas virtuales, campus virtuales, Web 2.0, metaversos, etc.) en la educación sea en sus modalidades presenciales, semipresenciales o a distancia” (p.5). Todo ello con el objetivo de que el alumno desarrolle habilidades que le permitan ser autónomo en un mundo cada vez más globalizado y cambiante, y donde el uso de las TIC le ayudará en su desarrollo y progreso.

Así mismo, “El uso de PACIE en los entornos virtuales de aprendizaje permite integrar la comunicación, exposición e información a través de las TIC. El objetivo es generar interacción y crear conocimientos de forma colaborativa” (Cobos et al., 2020, p.154). Entonces el modelo pedagógico PACIE es un aporte fundamental por su enfoque en la utilización de herramientas virtuales permitiendo que el docente esté capacitado y mencione a los estudiantes el buen manejo de estas; además del trabajo colaborativo para

ir construyendo su conocimiento, así que la aplicación en la asignatura de Lengua y Literatura en 10mos de Educación General Básica Superior.

Cobos et al. (2020) indican las 5 fases del modelo PACIE, nombre que está compuesto por la inicial de cada una de sus fases: Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning.

De acuerdo con la propuesta que se plantea, las fases del modelo PACIE se desarrollarán de la siguiente manera

Fase P- presencia: El aula virtual de 10mos se realiza en la plataforma Moodle que estará dividida por paralelos y en cada paralelo se colocará una imagen llamativa de acuerdo al tema de aprendizaje, también se anclará por unidad una frase o vídeo de motivación de forma secuencial.

Fase A-alcance: Para iniciar cada parcial se colocará el objetivo de estudio, para cual cada estudiante comentará a qué se refiere o qué aprenderá.

Fase C- capacitación: Socializar el uso de la plataforma para que el estudiante se vaya familiarizando para que pueda acceder de manera más fácil y rápida en el cumplimiento de actividades, tareas, lecciones o pruebas, también indicar herramientas en las que se puede desarrollar las actividades y tareas individuales o grupales.

Fase I-interacción: Se fundamentará en el trabajo colaborativo para la creación, formación y adquisición de conocimientos con relación directa de herramientas de la gamificación.

Fase E-elearning: La parte sincrónica permitirá los encuentros mediante Zoom un diálogo mediado entre docente- estudiante o entre estudiantes, de forma síncrona o asíncrona se trabajará con las herramientas de la gamificación y para la realización de actividades o tareas, mencionar las redes sociales como medio para interactuar entre estudiantes para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

5.9. Propuesta

5.9.1. Interfaz estudiante aula virtual Moodle

A continuación, se muestran los pasos que se deben seguir para ingresar a Moodle, esto visto desde el perfil del estudiante, aunque también se incluirán algunas imágenes que son para la apertura de la cuenta.

Primero: Ingresar a google y escribir aula base PUCE. El siguiente enlace los llevará directamente al registro en la plataforma

<https://aulabase.puce.edu.ec/course/view.php?id=2800>

Figura29*Sitio web de Moodle*

Fuente: Aula base

Segundo: Colocar el usuario y contraseña que se encuentran en el correo institucional. Al ingresar por primera vez se solicitará que cambie la contraseña.

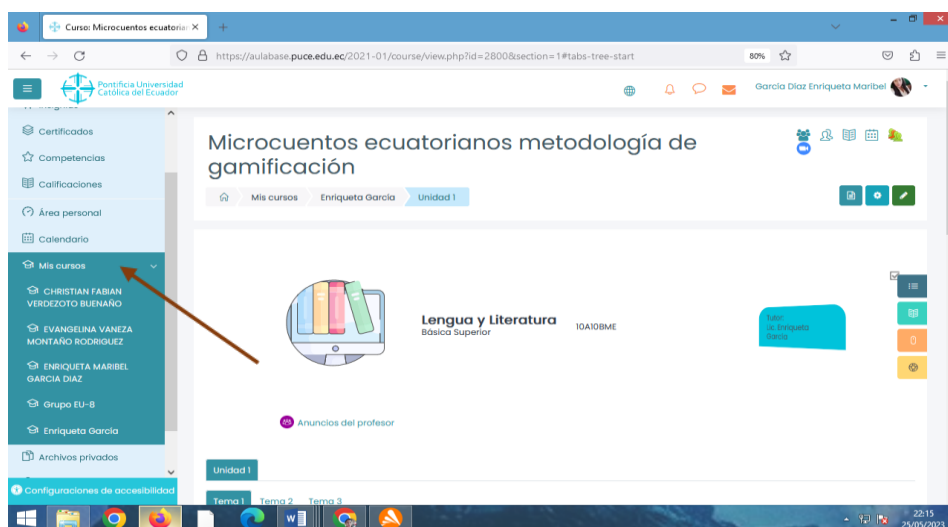
Figura30*Ingreso al aula*

Fuente: Aula base

Tercero: En la parte izquierda del aula encontrarás el ícono mis cursos, que al momento de dar un clic accederás de manera directa y podrás visualizar todos los materiales planificados por la docente.

Figura31

Ingreso a cursos



Fuente: Aula base

Cuarto: Importante colocar dentro del perfil de estudiante tu fotografía para mayor precisión y conocimiento de la docente y compañeros.

Figura32

Fotografía en el perfil del estudiante

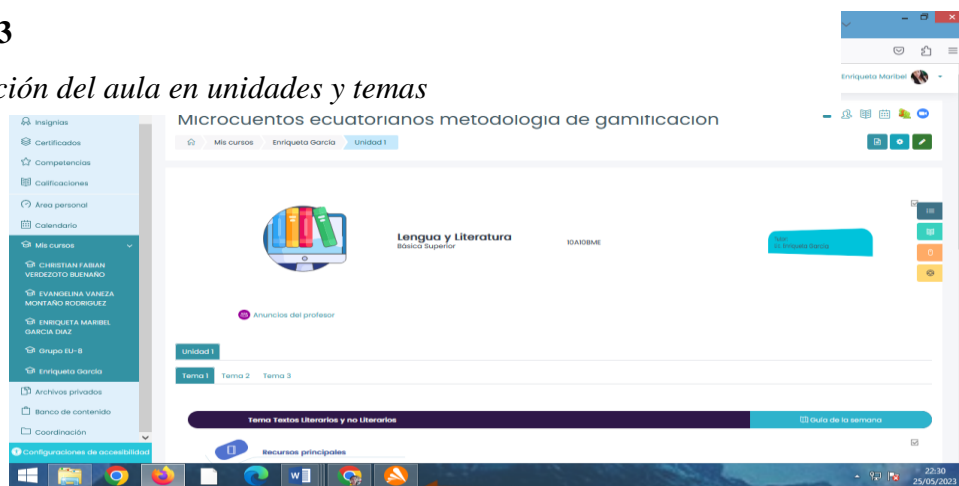


Fuente: Aula base

Quinto: Dentro del aula se visualizará, los íconos referentes al tema a ser desarrollados de acuerdo con la temática de la propuesta. Donde consta de una unidad (parcial) y dividida en 3 temas (semanas), en el cual constan todos los recursos de contenidos, actividades, foro, lecciones o cuestionarios y el enlace para las reuniones mediante zoom.

Figura 33

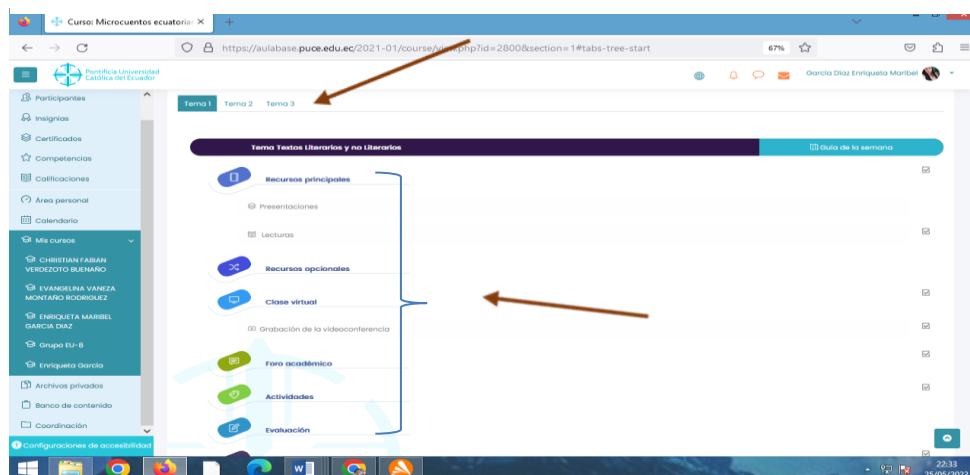
Presentación del aula en unidades y temas



Fuente: Aula base

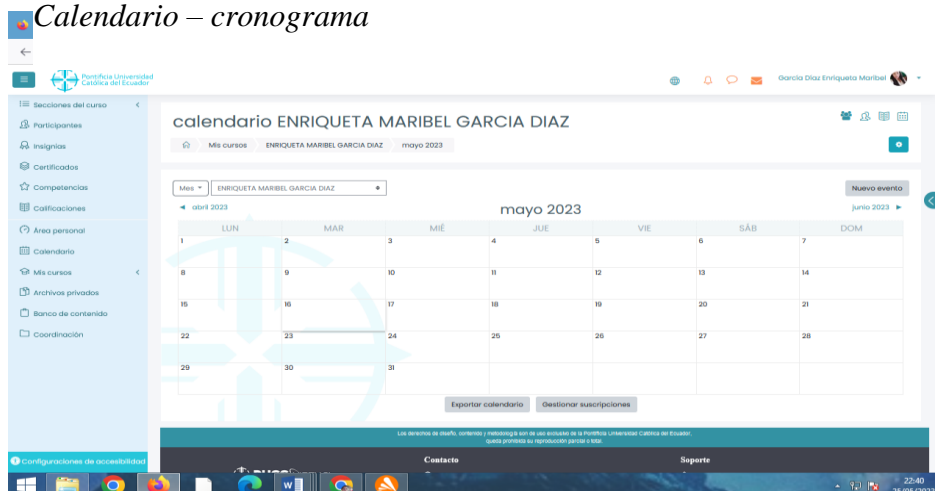
Figura 34

Íconos de recursos



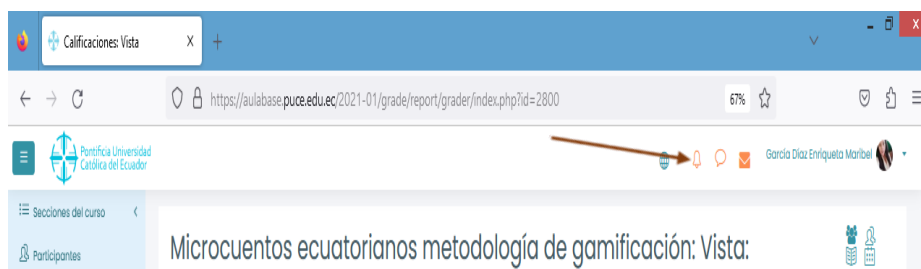
Fuente: Aula base

Sexto: Importante revisar el calendario, ya que se encontrará con fechas de presentación de actividades o encuentros síncronos.

Figura 35**Calendario – cronograma**

Fuente: Aula base

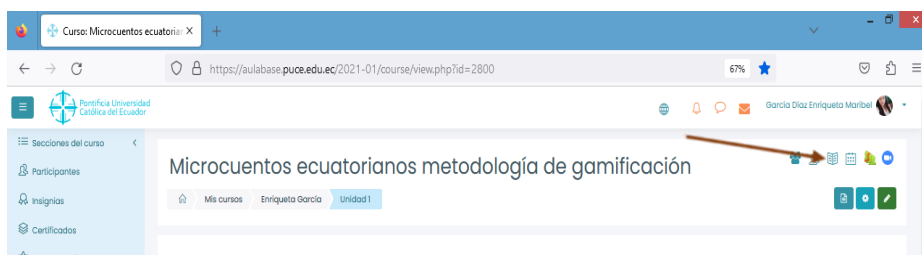
Séptimo: En la parte superior derecha e encuentra un ícono de campana, el cual comunica las notificaciones de actividades dentro del aula.

Figura36**Ícono de notificaciones**

Fuente: Aula base

Octavo: En la parte superior derecha encontrará un ícono de libro abierto, en el cual podrá visualizar las calificaciones.

Figura37**Visualización de calificaciones**



Fuente: Aula base

Noveno: Medios de comunicación para interactuar con la docente o compañeros, mediante el chat o correo electrónico.

Figura38

Medios de comunicación



Fuente: Aula base

Décimo: Al momento de salir del aula importante hacer clic sobre tu nombre y clic en cerrar sesión para mayor seguridad.

Figura39

Estudiante cerrar sesión



Fuente: Aula base

5.9.2. Modelo de planificación utilizando diferentes herramientas de la gamificación

5.9.2.1. Planificación N°01

 	UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “JOSÉ MARÍA VÉLAZ” FE Y ALEGRÍA 	AÑO LECTIVO 2022– 2023
---	---	----------------------------------

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 01

DATOS INFORMATIVOS: Nombre de la Institución Educativa: Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz” Docentes: Lic. Maribel García Curso: 10mo Paralelos: “A-B” Fecha de inicio: Fecha de finalización:				
ÁREAS DE ESTUDIO: Lengua y Literatura				
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE 1: <ul style="list-style-type: none"> Utilizar los recursos que ofrecen las TIC para desarrollar actividades de escritura literaria y no literaria en colaboración con los demás, en una variedad de entornos y medios digitales. 				
METAS DE COMPRENSIÓN: Los estudiantes comprendan que existe diferentes tipos de textos de comunicación.				
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO: LL.4.5.1. Interpretar un texto literario desde las características del género al que pertenece.				
Valores para trabajar: Empatía				
Nombre del proyecto o tópico generativo: “Los pensamientos crean un mundo”				
PRIMERA SEMANA				
CONCEPTOS ESENCIALES DE LOS PROYECTOS	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	
	PROPUESTAS DEL DOCENTE	RECURSOS TECNOLÓGICOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN CONTINUA
Literatura – Escritura Textos literario y no literarios	Frase motivacional “Vayas donde vayas, ve con todo tu corazón.” Confucio -Presentar el tema -Dar a conocer el objetivo y destreza del tema Experiencia Evocar lluvia de títulos de poemas y titulares de noticias Herramienta Mentimeter.	Link Zoom Tema: Aprendizaje de microcuentos https://us04web.zoom.us/j/77815555471?pwd=iYsZ7KQbsH1mLA2tnbnX1vDVOvcj3.1 ID de reunión: 778 1555 5471 Código de acceso: Fa76b0 Herramienta Youtu.be	I.LL.4.8.1. Interpreta textos literarios a partir de las características del género al que pertenecen, y debate críticamente su interpretación basándose en indagaciones sobre el tema, género y contexto. (J.4., S.4.)	Participación en el foro. Cuestionario

Reflexión

Trabajo colaborativo: Escribir 5 semejanzas y 5 diferencias entre poemas y noticias.

Herramienta Padlet.

Conceptualización

Textos Literario y no literarios

Herramienta en Canva

Aplicación

- Trabajo Individual: Desarrollar la destreza de Comparar y Contrastar textos literarios y no literarios. En Word en Pdf.

Autoevaluación: Banco de preguntas
Herramienta Kahoot.

<https://youtu.be/fTeYfLUPsao>

Herramienta Mentimeter

<https://www.mentimeter.com/app/presentation/aldgckryufh6qyxcz56rhx4zrpe8a13k>

Herramienta Padlet

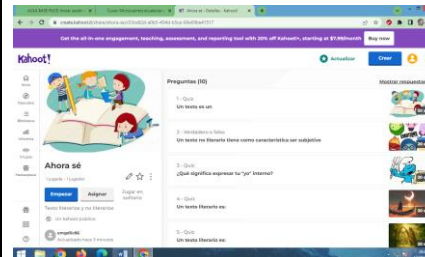
<https://padlet.com/emgdlic86/poemas-y-noticias-5-semejanzas-y-5-diferencias-y86vceqvyqorcwwl>

Herramienta Canva

https://www.canva.com/design/DAFqOOW3-OW3-ac/A14w1wF_FX4I81xtr7po_A/view?utm_content=DAFqOOW3-ac&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=viewer

Herramienta Kahoot

<https://create.kahoot.it/share/ahora-se/c53ce82d-a0b5-434d-b5ce-60e69be41517>



5.9.2.2. Planificación N°02

 	UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “JOSÉ MARÍA VÉLAZ” FE Y ALEGRÍA 	AÑO LECTIVO 2022– 2023
---	---	----------------------------------

PLANIFICACION MICROCURRICULAR 02

DATOS INFORMATIVOS:				
Nombre de la Institución Educativa: Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz”				
Docentes: Lic. Maribel García Curso: 10mo Paralelos: “A-B”				
Fecha de inicio: Fecha de finalización:				
ÁREAS DE ESTUDIO: Lengua y Literatura				
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE 1:				
<ul style="list-style-type: none"> Realizar interpretaciones personales, en función de los elementos que ofrecen los textos literarios, y destacar las características del género al que pertenecen para iniciar la comprensión crítico-valorativa de la Literatura 				
METAS DE COMPRENSIÓN:				
Los estudiantes comprendan que el valor de expresión de pensamientos, ideas y emociones en el lenguaje escrito.				
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:				
LL.4.4.11. Usar recursos de las TIC para apoyar el proceso de escritura colaborativa e individual.				
LL.4.5.3. Elegir lecturas basándose en preferencias personales de autor, género, estilo, temas y contextos socioculturales, con el manejo de diversos soportes.				
Valores para trabajar: Empatía				
Nombre del proyecto o tópico generativo: “Los pensamientos crean un mundo”				
SEGUNDA SEMANA				
CONCEPTOS ESENCIALES DE LOS PROYECTOS	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	
	PROPUESTAS DEL DOCENTE	RECURSOS TECNOLÓGICOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN CONTINUA
Literatura – Escritura	Frase motivacional “Sé el cambio que quieres ver en el mundo.” Mahatma Gandhi Presentar el tema Dar a conocer el objetivo y destreza del tema Experiencia Observar el siguiente vídeo y realiza la rutina 2 veces 10 ideas <u>Herramienta EducaPlay</u>	Link Zoom Tema: Aprendizaje de microcuentos https://us04web.zoom.us/j/77815555471?pwd=iYsZ7KQbsH1mLA2tbnX1vDVOvcj3.1 ID de reunión: 778 1555 5471 Código de acceso: Fa76b0 Herramienta de EducaPlay	I.LL.4.8.2. Elige lecturas en función de sus preferencias personales de autor, género, estilo, temas y contextos socioculturales; maneja diversos soportes, y debate críticamente su interpretación basándose en	<ul style="list-style-type: none"> Rutina de pensamiento 2 veces 10 ideas Lección

El cuento

2 veces 10	
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

Reflexión
 ¿Qué elementos se debe tomar en cuenta para escribir un cuento?

¿Por qué?

Herramienta Mentimeter

Conceptualización

El cuento

Características, estructura y tipos

Presentación en Geneally

Aplicación

- Trabajo individual: Desarrolla la destreza partes todo de las partes del cuento.
 En Word en Pdf.



Autoevaluación: Banco de preguntas

Herramienta en Quizizz.

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8345594-el-cuento-ecuadoriano.html>

Herramienta Geneally

<https://view.genial.ly/64c85da3ae1639001261ac51/presentation-presentacion-cuento-genial>

Herramienta Mentimeter

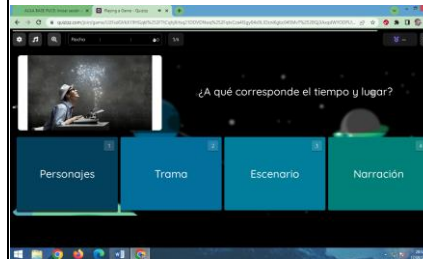
<https://www.mentimeter.com/app/presentation/2d7b6ca787670d3c947e045dd5dcc3df>

Herramienta Youtu.be

<https://youtu.be/1ZMU8Cb-U5U>

Herramienta Quizizz

<https://quizizz.com/join/quiz/6494fa0595fe2f001dce348c/start?studentShare=true>



indagaciones sobre el tema, género y contexto. (J.4., I.3.)

5.9.2.3. Planificación N°03

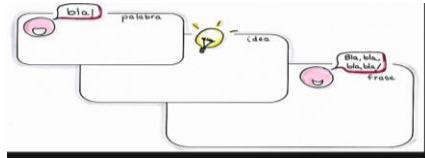
	UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “JOSÉ MARÍA VÉLAZ” FE Y ALEGRÍA 	AÑO LECTIVO 2022– 2023
---	---	----------------------------------

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 03

DATOS INFORMATIVOS: Nombre de la Institución Educativa: Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz” Docentes: Lic. Maribel García Curso: 10mo Paralelos: “A-B” Fecha de inicio: Fecha de finalización:				
ÁREAS DE ESTUDIO: Lengua y Literatura				
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE 1: <ul style="list-style-type: none"> • Escribir relatos y textos narrativos, expositivos, instructivos, descriptivos, explicativos y conversacionales, adecuados a una situación comunicativa determinada; emplear los recursos de las TIC como medios de comunicación, aprendizaje y expresión del pensamiento. 				
METAS DE COMPRENSIÓN: Los estudiantes comprendan que la importancia de mostrar su país a través de un microcuento.				
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO: LL.4.4.9. Escribir diálogos directos e indirectos e integrarlos en diferentes tipos de texto, según la intención comunicativa. LL.4.5.6. Recrear textos literarios leídos o escuchados con el uso colaborativo de diversos medios y recursos de las TIC.				
Valores para trabajar: Empatía				
Nombre del proyecto o tópico generativo: “Los pensamientos crean un mundo”				
TERCERA SEMANA				
CONCEPTOS ESENCIALES DE LOS PROYECTOS	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS DE DESEMPEÑO		EVALUACIÓN	
	PROPUESTAS DEL DOCENTE	RECURSOS TECNOLÓGICOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN CONTINUA
Literatura – Escritura	Frase motivacional “Piensa, sueña, cree y atrévete.” Walt Disney Presentar el tema Dar a conocer el objetivo y destreza del tema Experiencia	Link Zoom Tema: Aprendizaje de microcuentos https://us04web.zoom.us/j/77815555471?pwd=iYsZ7KQbsH1mLA2tnbnX1vDVOvcjj3.1 ID de reunión: 778 1555 5471	I.LL.4.9.1. Compone y recrea textos literarios que adaptan o combinan diversas estructuras y recursos, expresando intenciones determinadas (ironía, sarcasmo, humor, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> • Foro • Cuestionario

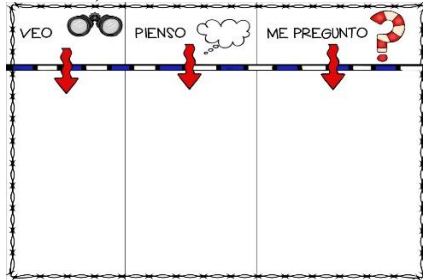
Microcuento

Rutina de pensamiento Palabra, idea y frase de: título, personajes, escenario, trama, originalidad.



Herramienta EducaPlay
Reflexión

Rutina de pensamiento Veo, pienso y pregunto (Imágenes de lugares turísticos del Ecuador)



Herramienta Kahoot
Conceptualización

Microcuento: definición, características
Lecturas de microcuentos como: “La venganza de las palomas”, “Fuga” y “El mejor escondite”

Presentación en Powtoon

Aplicación

Planificación: Unir las dos rutinas de pensamiento.

Redacción: Iniciar la narración con elementos seleccionados.

Revisión: La narración de cumplir con reglas ortográficas y las características del microcuento ecuatoriano.

Publicación: Trabajo Individual:
Escribe dos microcuentos ecuatorianos.

Código de acceso: Fa76b0

Herramienta Jamboard 1

<https://jamboard.google.com/d/1xFvdS5Rm7sMVbvdIP8WGaHjceONhc5XhuBgcOLF3hPA/edit?usp=sharing>

Herramienta EducaPlay

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15390784-escenarios-del-ecuador.html>

Herramienta Jamboard 2

https://jamboard.google.com/d/1Ru61-WPUEVO1b0KJh3a-DxBToF29CxT_vCUGa50kj-Y/edit?usp=sharing

Herramienta Kahoot

<https://create.kahoot.it/share/escenarios-del-ecuador/995a91e7-cb81-4a2d-9f2f-02d46f73118d>



Herramienta Powtoon

<https://www.powtoon.com/s/dEI4vQLyhHD/1/m/s>


Herramienta Padlet

<https://padlet.com/emgdlic86/producci-n-micro-cuentos-ecuatorianos-h6deexff4d25vhs2>

mediante el uso creativo del significado de las palabras y el uso colaborativo de diversos medios y recursos de las TIC. (I.3., I.4.)

	<u>Herramienta Padlet</u>			
--	---------------------------	--	--	--

ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES: En este apartado se deben desarrollar las adaptaciones curriculares para todos los estudiantes con NEE asociadas o no asociadas a discapacidad.	
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN A SER APLICADA (Establecer las estrategias metodológicas a aplicarse con el estudiante)
<p>BLMC La estudiante presenta una NEE no asociada a discapacidad por diagnóstico Diabetes Tipo 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Programar pausas activas para retomar su atención. • Respetar el ritmo y estilo de aprendizaje del estudiante. • Mantener una evaluación integral del estudiante para poder brindar la retroalimentación necesaria. • El material de apoyo de la clase en la plataforma Moodle. • Establecer espacios de refuerzo académico. • Motivar los logros del estudiante. • Comunicación constante con estudiante, representantes, docentes y DECE. • Acceso a herramientas de fácil manejo.
<p>CCTA El estudiante presenta una NEE no asociada a discapacidad por dificultades en los procesos cognitivos.</p>	
<p>MCAA El estudiante presenta una NEE no asociada a discapacidad por diagnóstico de TDAH.</p>	
<p>PSAE El estudiante posee una NEE no asociada a discapacidad por dificultad en procesos cognitivos.</p>	

Elaborado por:	Revisado por:	Aprobado por:
		
Lic. Maribel García Docente	Lic. Gabriela Gualotuña Docente	Lic. Juana Rodríguez Vicerrectora
Fecha:	Fecha:	Fecha:

5.10. Viabilidad y Factibilidad de la propuesta

Previamente con la investigación realizada y de acuerdo con las respuestas emitidas por los estudiantes se pudo determinar que es necesario el diseño de un aula virtual referente al aprendizaje de microcuentos ecuatorianos, del mismo modo se pudo deducir que los estudiantes se encuentran predispuestos a adoptar nuevas alternativas de la TIC como las herramientas de la gamificación, se conoce de su apertura a contribuir en la construcción de su conocimiento en la escritura como medios de comunicación en la sociedad. Permitiendo de esta manera que la propuesta sea viable.

Al mismo tiempo, la factibilidad se ha considerado los beneficios y los aportes que con la propuesta se puede brindar a la comunidad educativa de la Institución, tomando en cuenta como personaje principal el estudiante en su desempeño de formarse.

De esta manera, se determina que en cuanto a la factibilidad técnica será posible gracias al apoyo institucional. Puesto que, en el caso de requerirse será el libre uso de la red de internet de la institución. Mientras que, para las tareas individuales, los estudiantes tendrán que contar con un dispositivo y acceso a internet.

Finalmente, para los estudiantes que no cuentan con una red de internet en su casa se podría realizar una petición formal a la autoridad de la institución para que aquellos estudiantes permanezcan un determinado tiempo en el laboratorio de la institución y que puedan realizar sus actividades. Sin embargo, al realizar la encuesta de investigación la mayoría de los estudiantes estuvieron de acuerdo con el aula virtual, por lo que se podría deducir que cuentan con internet en sus domicilios.

5.11. Evaluación de la propuesta

Por lo que se refiere a la evaluación de la propuesta se realizará en función de su aplicación y los resultados que muestre; ya que previamente será revisada internamente por una persona capacitada.

5.11.1. Lista de cotejo para evaluación de la propuesta

Se presentará una lista de cotejo que permitirá analizar bajo criterios específicos la factibilidad que puede tener el aula virtual de aprendizaje que se está proponiendo.

Instrucción: Marca con un X en el espacio correspondiente donde indique si cumple o no el indicador establecido.

Tabla 25

Lista de cotejo

Aspectos para evaluar	Indicadores	Cumple		Observaciones
		Sí	No	
Insumos	Se identifica a los destinatarios y responsables.			
	Objetivos acordes a la realidad identificada.			
	El diseño instruccional elegido es adecuado para el trabajo con estudiantes entre 13 y 14 años.			
	Viabilidad			
Planificaciones	Factibilidad			
	Tienen innovación en la educación			
	Planificación adecuada			
	Se plantean el objetivo de aprendizaje			
	Uso de metodología			
	Indicadores de logro			
Evaluación	Indicadores de evaluación			
	Uso de herramientas de gamificación en las diferentes etapas de la clase.			
	Tienen impacto en la educación.			
	La propuesta es innovadora.			
Evaluación	El uso de TIC contribuye al proceso de enseñanza aprendizaje			
	Permite una mejora en el proceso de la producción escrita.			
	Tienen impacto en la educación			

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Para finalizar este trabajo se presentan las respectivas conclusiones y recomendaciones en base a todo el trabajo realizado en los capítulos anteriores.

CONCLUSIONES:

1. En consideración al objetivo general que proponía configurar un aula virtual con herramientas de la gamificación para el aprendizaje de microcuentos ecuatorianos dirigido a los estudiantes de 10mos años de EGBS, se puede concluir que la propuesta se ha construido considerando de acuerdo con los resultados obtenidos con el instrumento de la encuesta aplicada, para responder a la necesidad que se evidenció en la institución Educativa y que beneficie a los estudiantes, esto debido a que en las últimas décadas el uso de las TIC en el proceso educativo ha tenido gran influencia y que sin duda esta aula permitirá a los estudiantes fortalecer sus conocimientos sobre la producción de microcuentos, mientras que van relacionando su nivel de manejo de TIC, de esta manera los estudiantes se convertirán en los protagonistas de su aprendizaje bajo el modelo constructivista y conectivista. A pesar de que la educación *on line* fue prácticamente impuesta por la situación, se debería considerar establecer en los centros educativos del país una modalidad B-learning que pueda ayudar a los estudiantes a seguir desarrollando sus habilidades tecnológicas a la vez que adquieran los conocimientos.
2. De acuerdo con el siguiente objetivo que era analizar la situación actual referida al aprendizaje de microcuentos ecuatorianos en los estudiantes de 10mos años de EGBS se concluye que, si bien es cierto, existe el factor sociocultural que pueden influir en no tener una motivación para escribir microcuentos, esto también se puede modificar y mejorar gracias a la continuidad y contenidos que se tienen; es necesario replantearse la manera de planificar e implementar nuevas metodologías innovadoras de aprendizaje.
3. Continuando con el siguiente objetivo que fue describir las características del proceso de escritura que utilizan los estudiantes, referidas a la enseñanza de las estrategias de escritura que usan actualmente con los estudiantes de 10mos años de EGBS se pudo evidenciar que los estudiantes se han acoplado a las vicisitudes

de la situación a la que, por la innovación se implementó en sus actividades diarias diferentes entre ellas el uso de diversas rutinas de pensamiento y destrezas de pensamiento. Estas estrategias innovadoras permiten que los estudiantes se sientan más motivados, puedan retener aprendizajes, sean creativos, innovadores, investigativos.

4. Finalmente, el objetivo de explicar la configuración del aula, mediante la gamificación para el aprendizaje de escribir microcuentos en los estudiantes de 10mos año de EGBS, se puede concluir que es de gran importancia para las producciones escritas que realicen los estudiantes, ya que estas serán de un estilo y escritura excelente para el público al que se encuentre dirigido.

RECOMENDACIONES:

1. Motivar a los estudiantes a usar plataformas virtuales de aprendizaje y aprovechar las múltiples ventajas que las mismas pueden brindar a la educación, permitiendo apropiarse de una nueva realidad educativa en la que prime el uso de las TIC, junto con una educación E learning o B-Learning.
2. Usar recursos TIC en las actividades escolares, ya que los estudiantes han avanzado mucho en las herramientas virtuales como la gamificación en la actualidad y deben seguir implementándose en el mundo que rodea la tecnología y los nuevos modelos de aprendizaje, a través del juego y diversión; ya que esto permitirá no seguir en una educación tradicional.
3. Para lograr que los estudiantes tengan un genuino interés por la escritura de textos narrativos se debería contribuir a que, se creen hábitos de escritura permanentes, esto se podría lograr con tácticas innovadores y estrategias, además de disponer de lugares para escritura o que bien se lo pueda realizar al aire libre.
4. Promover espacios de aprendizaje para aquellos estudiantes que aún no saben utilizar los recursos de un aula virtual, como propone en la propuesta en este trabajo en Moodle u otras plataformas existentes con el objetivo de brindar a los educandos una educación más innovadora para la transformación.

REFERENCIAS

- Arcángel, V. (23 de Abril de 2016). *Proceso de Enseñanza - Aprendizaje*. Obtenido de <http://procesodeaprendizajevalentina.blogspot.com/2016/04/unidad-iii-componentes-del-proceso-de.html>
- Alonso, L & Blázquez, F (2012). *El docente de educación virtual: Guía básica*. Madrid, España; Narcea
- Avellaneda Buñay, F. J. (2020). Empleo de la Herramienta Tecnológica Quizizz en el rendimiento académico de la asignatura legislación militar de los estudiantes de segundo curso en la Escuela Superior Militar “Eloy Alfaro”, módulo julio-noviembre 2019. Quito: Universidad de las Fuerzas Armadas. <https://bit.ly/3mlFsmL>
- Ayua, G. (2017). *Effective Teaching Strategies*. doi: 10.13140/RG.2.2.34147.09765.
- Boneu, J. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del conocimiento*.
- Baelo, Á. R. (Julio de 2009). El E-Learning, Una Respuesta Educativa A Las Demandas De Las Sociedades Del SIGLO XXI. (U. d. (España), Ed.) *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*(35), 87-96. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61354>
- Cabañas Valdiviezo, J., & Ojeda Fernández, Y. (2007). *Aulas Virtuales Como Herramienta De Apoyo En La Educación De La Universidad Nacional Mayor De San Marcos*
- Calderón, C. I. (2012). *Desarrollo De Una Metodología Para La Creación De Objetos De Aprendizaje En El Modelo B-Learning Y Aplicación En Una Materia De La Escuela De Ingeniería En Sistemas*. Riobamba: -1 -Escuela Superior Politécnica De Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/2537/1/18T00513.pdf>
- Cobos Velasco, J., Simbaña Gallardo, V., & Jaramillo Naranjo, L. (2020). El mobile learning mediado con metodología PACIE para saberes constructivistas. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 28, 139-164. doi:<https://doi.org/10.17163/soph.n28.2020.05>
- Cómo escribir un microrrelato. (s/f). Literaturas | si te gusta escribir, de <https://www.literautas.com/es/blog/post-8711/como-escribir-un-microrrelato/>
- Contretras, F. (2016). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. *Horizontes de la Ciencia*, 6 (10), 130-134. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5612845>

- CORNBLETH, C. Critical thinking and cognitive proces. In: Stanley, W. ed., **Review of Research in Social Studies Education 1976-1983** Washington, DC, National Council for the Social Sciences, 1985.
- Cacheiro, M. (2011). Recursos educativos tic de información, colaboración y aprendizaje. *Medios y Educación*, 2 (39), 69-81. De <https://idus.us.es/handle/11441/45674>
- Ecuador, LOEI publicada en el Suplemento del Registro Oficial No. 572. (25 de agosto de 2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- EDUTEC. (2013). *Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia*. Obtenido de https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hiraldo_162.pdf
- Esteves, I., Garcés, N., Toala, V., & Poveda, E. (2018). *La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la educación inicial*. Universidad de Guayaquil. doi:<https://doi.org/10.33890/innova.v3.n6.2018.897>
- Gewerc, A., & Montero, L. (2013). *Culturas, formación y desarrollo profesional. La integración de las TIC en las instituciones educativas: Cultures, training and career development. The integration of ICT in educational institutions*. Ministerio de Educación.
- Giler-Loor, D., Zambrano-Mendoza, G., Velásquez-Saldarriaga, A., & Vera-Moreira, M. (2020). Padlet como herramienta interactiva para estimular las estructuras mentales en el fortalecimiento del aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 1322-1351. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1376>
- González, I. (2015). El recurso didáctico. Usos y recursos para el aprendizaje dentro del aula. En U. d. Palermo, *Escritos de estudiantes de Pedagogía de la Facultad de Diseño y Comunicación* (págs. 15-18). Buenos Aires, Argentina. Obtenido de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/571_libro.pdf
- Hernández, I., Recalde, J., & Luna, J. (2015). Estrategia Didáctica: Una Competencia Docente En La Formaciónpara El Mundo Laboral. *Revista Latinoamericana de EstudiosEducativos (Colombia)*, 73-94. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134144226005.pdf>
- Idrovo, N. E. (2018). *La Gamificación Y Su Aplicación Pedagógica En El Área De Matemáticas Para El Cuarto Año De Egb, De La Unidad Educativa Cebci, Sección Matutina, Año Lectivo 2017-2018*. Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>

- Infante, V. A., Pia, B. M., Cobo, R., López, Y., Escobar, B., & Beyle, C. (2021). Acciones que emplean y recomendaciones que entregan las y los docentes universitarios para la autorregulación del aprendizaje en contexto de la pandemia por COVID-19. *Textolivre*, vol 14. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5771/577168156019/html/>
- Londoño, C. (2018, Junio 7). Aplicación Kahoot. *Educación Siglo XXI*, 35. Retrieved Junio 15, 2019, from *Elige educar*: <https://eligeeducar.cl/kahoot-una-herramientaperfecta-llevar-juego-la-sala-clase>
- Martínez de La Cruz, N. L. (2015). *El trabajo en equipo como estrategias de aprendizaje en ambientes virtuales*. Guadalajara: Cenid. Obtenido de <file:///C:/Users/Pc100/AppData/Local/Temp/Dialnet-ElAprendizajeColaborativoEnAmbientesVirtuales-652184-1.pdf>
- Mendoza, Y., & Mamani, J. (2012). Estrategias de enseñanza-aprendizaje de los docentes de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Altiplano. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 3(1), 58-67. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=449845035006>
- Nolasco del Ángel, M. d. ((s/f)). *Estrategias de enseñanza en educación*. Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n4/e8.html>
- Quijano Velásquez, N. T., & Rodríguez Alava, L. A. (2018). El aula virtual: una experiencia de innovación en la Universidad Técnica de Manabí. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlanter/2018/02/aula-virtual-ecuador.html>
- Ruíz Aguirre, E. I., Galindo González, L., & Martínez de la Cruz, N. L. (2015). *El aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales*. Cenid.
- Sandoval, P. (2015). Desarrollo de un entorno virtual B-Learning con simuladores de circuitos e instrumentos para la enseñanza de Electrónica Básica en Bachillerato Técnico. Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato, Ambato. Retrieved from <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1393/1/75801.pdf>
- Silva, M. M. (2019). *Fortalecimiento Del Sistema De Gestión De Aprendizaje (Lms) Mediante Una Propuesta De Intervención En El Área De Tecnología Dirigida A Estudiantes Y Docentes De Sexto De Básica*. Quito.
- Suárez, R. J. (2017). Importancia del uso de recursos didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias biológicas para la estimulación visual del estudiantado. *Revista Electrónica Educare*, 21(2). doi:10.15359/ree.21-2.22

- UNIR. (18 de 08 de 2021). *Evaluación educativa: en qué consiste, importancia y sistemas habituales empleados para evaluar*. Obtenido de <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/evaluacion-educativa-importancia/>
- Valverde, A. (2016). El software educativo educaplay como recurso didáctico para optimizar el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de educación básica de la unidad educativa nueva era del cantón Ambato. Ambato: Universidad de Ambato.
- Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&tlng=es.
- Zabala, V. S., García, L., & Benito, B. (2019). *Estrategia Pedagógica Con Aprendizaje Basado En Juegos-Gbl, Para Fomentar La Motivación En El Área De Matemáticas En Ingeniería*. Monografías Cimed. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/335126589_Estrategia_Pedagogica_Con_Aprendizaje_Basado_En_Juegos-Gbl_Para_Fomentar_La_Motivacion_En_El_Area_De_Matematicas_En_Ingenieria

ANEXOS

Encuesta aplicada a los estudiantes de 10mos año de EGBS de la Institución Educativa Fiscomisional “José María Vélaz”


Preguntas Respuestas **52** Configuración Total de puntos: 0

CUESTIONARIO PARA APLICACIÓN DE ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES 10 MOS EGBS

El presente cuestionario está dirigido a los estudiantes de Décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz” tiene como finalidad recoger información para plantear una propuesta en “Diseñar un aula virtual de enseñanza de microcuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación y de esta manera contribuir positivamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Unidad Educativa *
 Texto de respuesta breve

Curso *
 Texto de respuesta breve

Fecha *
 Día, mes, año 

1. Me siento capaz de escribir un microcuento ecuatoriano. *

Siempre

A veces

Nunca

2. Soy capaz de escribir descripciones de objetos, animales, lugares y personas; ordenando las ideas según una secuencia lógica, por medio de conectores consecutivos.

Siempre

A veces

Nunca

...

3. Estoy en la capacidad de utilizar elementos narrativos en el microcuento ecuatoriano. *

Siempre

A veces

Nunca

4. Me puedo comunicar y participar con mis compañeros de manera individual y grupal. *

- Siempre
- A veces
- Nunca

5. Puedo interactuar con la docente en el proceso de aprendizaje. *

- Siempre
- A veces
- Nunca

6. Tengo un ambiente familiar adecuado para fomentar mi aprendizaje. *

- Siempre
- A veces
- Nunca

...

7. En el aula ¿me motivan a expresar mis pensamientos de forma oral y escrita? *

- Siempre
- A veces
- Nunca

8. Me interesa investigar sobre el tema tratado relacionado con mi entorno geográfico. *

- Siempre
- A veces
- Nunca

9. Tengo el autoconocimiento para poder hacer una identificación, percepción, interpretación y comprensión de las propias emociones, pensamientos y conductas. *

- Siempre
- A veces
- Nunca

⋮

10. Utilizo para escribir estrategias de escritura como: *

	Siempre	A veces	Nunca
Rutinas de pensamiento	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Destrezas de pensamie...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Proceso de escritura	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Creo que el docente imparte los procesos de escritura de microcuentos adecuados para poder desarrollar esta destreza. *

- Siempre
- A veces
- Nunca

⋮

12. Considero que el docente imparte su clase con el único fin de transmitir un conocimiento sin importarle mucho si es entendida por el estudiante. *

- Siempre
- A veces
- Nunca

13. Considero que las evaluaciones formativas ayudan a mejorar mi proceso de aprendizaje de escritura de microcuentos *

- Siempre
- A veces
- Nunca

14. Utilizo las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) en mi aprendizaje como: aplicaciones, videos, audios, plataformas, email y redes sociales. *

- Siempre
- A veces
- Nunca

15. Considero que es necesario el diseño de una propuesta innovadora e interactiva que brinde un entorno virtual mediante la diversión en mi aprendizaje. *

- Siempre
- A veces
- Nunca

16. Considero que la configuración de un aula virtual mediante la gamificación fomentará mi aprendizaje en los microcuentos. *

- Siempre
- A veces
- Nunca

17. Pienso que las actividades a ejecutar deben ser novedosas, atractivas y desarrollen el trabajo individual y colaborativo para el aprendizaje de microcuentos. *

- Siempre
- A veces
- Nunca

18. Pienso que los recursos digitales de la gamificación motivan al aprendizaje de microcuentos como: Kahoot, Quizizz, Educaplay, Padlet, Mentimeter, Liverwoods, Jigwas Planet y blogs. *

- Siempre
- A veces
- Nunca

19. Pienso que los contenidos deben ser interactivos, dinámicos e interesantes para desarrollar un aprendizaje significativo. *

- Siempre
- A veces
- Nunca

20. Considero que las técnicas de la evaluación empleadas serían: *

	Siempre	A veces	Nunca
Exposición	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Foro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ejercicios prácticos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Análisis de producción	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Prueba	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

21. Considero que los instrumentos de evaluación de la propuesta aplicada hacer empleados * serían:

	Siempre	A veces	Nunca
Lista de cotejo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rúbrica	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Coevaluación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Portfolio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cuestionarios - Lecciones	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>