



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Proceso didáctico en el aprendizaje virtual de Lengua y Literatura de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica en la unidad educativa “Martiniano Guerrero Freire” de la ciudad de Riobamba, año lectivo 2020 – 2021.

Trabajo de grado previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación.

Autora:

Silvia Paola Rodriguez Gil

Tutor:

Mg. Johana Katerine Montoya Lunavictoria

Riobamba, Ecuador. 2021

DECLARATORIA DE AUTORÍA

El presente trabajo de investigación presentado como requisito para la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación es original y basado en el proceso de investigación previamente establecido por la facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías.

Todos los fundamentos teóricos y resultados de la investigación son de exclusiva responsabilidad de la autora y los derechos de autoría pertenecen a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Silva Paola Rodriguez Gil

C.I.2100803903

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

En calidad de tutora de tesis CERTIFICO:

Que, la estudiante **SILVIA PAOLA RODRIGUEZ GIL**, ha elaborado y ejecutado el trabajo de investigación con el tema: **PROCESO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “MARTINIANO GUERRERO FREIRE” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, AÑO LECTIVO 2020 – 2021**. Cumpliendo así con las disposiciones reglamentarias, normas establecidas por la Unidad de Formación Académica y Profesionalización de la facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad de Chimborazo, por lo que apruebo su presentación para que sea sometida a la defensa pública.

**JOHANA
KATERINE
MONTROYA
LUNAVICTORIA**

Firmado digitalmente por JOHANA
KATERINE MONTROYA LUNAVICTORIA
Nombre de reconocimiento (DN):
c=EC, o=BANCO CENTRAL DEL
ECUADOR, ou=ENTIDAD DE
CERTIFICACION DE INFORMACION-
ECIBCE, l=QUITO,
serialNumber=0000645246,
cn=JOHANA KATERINE MONTROYA
LUNAVICTORIA

C.I. 0603864406

TUTORA

CERTIFICADOS DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del tribunal de Graduación del proyecto de investigación con el título: PROCESO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “MARTINIANO GUERRERO FREIRE” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, AÑO LECTIVO 2020 – 2021. Presentado por Silvia Paola Rodríguez Gil y dirigida por la Msc. Johana Montoya Lunavictoria, una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito en el cual se ha contestado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Para constancia de lo expuesto firman.

Msc. Johana Montoya Lunavictoria

Tutora

**JOHANA
KATERINE
MONTROYA
LUNAVICTORIA**

Firmado digitalmente por JOHANA
KATERINE MONTROYA LUNAVICTORIA
Nombre de reconocimiento (DN):
c=EC, o=BANCO CENTRAL DEL
ECUADOR, ou=ENTIDAD DE
CERTIFICACION DE INFORMACION-
ECIBCE, l=QUITO,
serialNumber=0000645246,
cn=JOHANA KATERINE MONTROYA
LUNAVICTORIA

MsC. Bayardo Vaca.

Miembro del tribunal

**BAYARDO
ROGELIO VACA
BARAHONA**

Firmado digitalmente por
BAYARDO ROGELIO VACA
BARAHONA
Fecha: 2021.12.07 11:56:27
-05'00'

MsC. Manuel Machado.

Miembro del Tribunal

**MANUEL JOAQUIN
MACHADO SOTOMAYOR**

Firmado digitalmente
por MANUEL JOAQUIN
MACHADO SOTOMAYOR
Fecha: 2021.12.06
13:24:26 -05'00'

Msc. Félix Rosero

Miembro del Tribunal



Firmado electrónicamente por:
**JOSE FELIX
ROSERO**

CERTIFICACIÓN

Que, **RODRIGUEZ GIL SILVIA PAOLA** con CC: **2100803903**, estudiante de la Carrera de **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **PROCESO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “MARTINIANO GUERRERO FREIRE” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, AÑO LECTIVO 2020 – 2021** que corresponde al dominio científico **DOMINIO** Desarrollo Socioeconómico y Educativo para el fortalecimiento de la Institucionalidad Democrática y Ciudadana **LINEA** Formación del personal docente y Ciencias de la Educación, cumple con el **6%**, reportado en el sistema Anti plagio **nombre del sistema**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 16 de 09 de 2021



Mgs. Johana Montoya Lunavictoria
TUTOR

AGRADECIMIENTO

El único modo de hacer un gran trabajo es amar lo que haces.

-Steve Jobs.

Agradezco en primera instancia a la Universidad Nacional de Chimborazo que me dio la bienvenida al mundo de la docencia como tal, por las oportunidades que me han brindado día tras día, a mis maestros por la ayuda incondicional, un agradecimiento especial a mi tutora Mgs. Johana Montoya por su acompañamiento y por transmitirme sus conocimientos y la dedicación que ha puesto en la elaboración de este trabajo.

Para finalizar expreso un profundo agradecimiento a la docente y estudiantes de Quinto Año de Educación Básica año lectivo 2020-202, a la rectora MsC. Susana Salazar por haber permitido que realice mi proyecto de investigación con gran orgullo he logrado importantes objetivos como uno de ellos, culminar el desarrollo de mi tesis con éxito y obtener una afable titulación profesional.



Silvia Paola Rodriguez Gil.

DEDICATORIA

Nada se crea por arte de magia, ni con solo leer frases bonitas se desvanecen tus problemas.

El camino recorrido durante toda la trayectoria de estudio ha sido un gran reto y la meta fue alcanzada, con satisfacción he culminado con éxito un capítulo más en mi vida, lleno de muchas experiencias, aprendizajes y conocimientos, siempre acompañada de gente espectacular, maravillosa que han portado con grandes conocimientos en mi vida.

Dedico mi trabajo de investigación con mucho amor a mi familia en especial a mi madre por su sacrificio y esfuerzo que día a día ha hecho por brindarme un mejor futuro y por creer en el potencial que tengo, a mi hermano que con sus palabras de aliento me ayudó a seguir adelante para que sea perseverante y cumpla con mis metas, a mis compañeros y autoridades de la Universidad Nacional de Chimborazo, a tan distinguidas autoridades de la Unidad Educativa Martiniano Guerrero Freile y en especial a los estudiantes de quinto año de Educación Básica paralelo A año lectivo 2020 - 2021 por su cariño y tan grande experiencia.



Silvia Paola Rodriguez Gil

ÍNDICE GENARAL

Portada.....	I
Declaratoria de autorìa.....	II
Dictamen favorable del profesor tutor.....	III
Certificados de los miembros del tribunal.....	IV
Certificación.....	V
Agradecimiento.....	VI
Dedicatoria.....	VII
Resumen.....	XIII
Abstrac.....	XIV
Capítulo I.....	1
1.Marco referencial.....	1
1.1Introducciòn.....	1
1.2Antecedentes.....	2
1.3. Planteamiento del problema.....	3
1.4. Justificación.....	4
1.5. Objetivos.....	7
1.5.1. Objetivo general.....	7
1.5.2. Objetivos específicos.....	7
Capítulo II.....	8
2. Marco Teórico.....	8
2.1. Proceso didáctico virtual.....	8
2.2 Herramientas para el desarrollo de macro destrezas en el área de lengua y literatura.	8
2.3. Proceso didáctico para el aprendizaje virtual de lengua y literatura.....	9
2.3.1. Fases del proceso didáctico para el aprendizaje virtual de Lengua y Literatura.....	10
2.4. Proceso didáctico virtual telemático.....	11
Capítulo III.....	13
3. Metodología.....	13
3.1 Enfoque de la Investigación.....	13
3.2. Diseño de Investigación.....	13

3.3. Tipo de Investigación.....	13
3.4. Población y Muestra.	14
3.4.1. Población.....	14
3.4.2. Muestra.....	14
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	14
3.5.1. Técnica.	14
3.5.2. Instrumentos.....	15
3.6. Técnica de Procedimientos para el Análisis.	15
Capítulo IV.....	16
4. Resultados y discusión.....	16
4.1. Encuesta para los estudiantes.	16
4.2. Proceso de la Investigación.....	26
Capítulo V.....	31
5. Conclusiones y recomendaciones.....	31
5.1. Conclusiones.....	31
5.2. Recomendaciones	32
Referencias	33
Anexos.....	35

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Tabla de estudiantes de Quinto año de la Unidad Educativa “MARTINIANO GUERRERO FREILE”	14
Tabla 2. Cómo trabaja la docente en la modalidad virtual.	16
Tabla 3 ¿Los juegos de gamificación motivan para que recuerde las clases anteriores?	17
Tabla 4 Durante las clases de Lengua y Literatura la docente utiliza varias herramientas como videos, textos, presentaciones, juegos, test, animaciones, simulaciones.....	18
Tabla 5 Cómo se desarrollan las actividades académicas virtuales.....	19
Tabla 6. La docente utiliza un proceso didáctico virtual	20
Tabla 7 Cómo se desarrollan las actividades académicas virtuales.....	21
Tabla 8. Usted utiliza un pc, portátil, Tablet, celular para recibir las clases virtuales de Lengua y Literatura.	22
Tabla 9 Considera que el entorno de aprendizaje virtual de la clase de Lengua y Literatura es adaptable para su aprendizaje.....	23
Tabla 10 Las actividades que se realizan dentro y fuera de la clase implican textos, cuaderno de trabajo, mirar un video, página web, animaciones, simuladores, exámenes en línea.....	24

ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 2 ¿Cómo trabaja la docente en la modalidad virtual?	16
Ilustración 3 ¿ Los juegos de gamificación motivan para que recuerde las clases anteriores?.....	17
Ilustración 4 ¿ Durante las clases de Lengua y Literatura la docente utiliza varias herramientas como videos, textos, presentaciones, juegos, test, animaciones, simulaciones.?.....	18
Ilustración 5 Cómo se desarrollan las actividades académicas virtuales.	19
Ilustración 6 La docente utiliza un proceso didáctico virtual	20
Ilustración 7 Cómo se desarrollan las actividades académicas virtuales	21
Ilustración 8 Usted utiliza un pc, portátil, Tablet, celular para recibir las clases virtuales de Lengua y Literatura.....	22
Ilustración 9 Usted utiliza una computadora para recibir clases de Lengua y Literatura.	23
Ilustración 10 ¿con qué proceso se puede hacer novedosa y atractiva las actividades académicas virtuales?	25

INDICE DE ANEXOS

Anexo A. Ficha de observación para docente.	35
ANEXO B. Encuesta para estudiantes.	36
Anexo C. Clase de observación.	37
Anexo D. Reunión con docente de Quinto Grado, explicación de la utilización de la herramienta.	38
Anexo E. Herramienta educativa Canva	38
Anexo G. Tareas implementando las herramientas educativas.	40
Anexo H. Implementación de herramientas educativas.	41
Anexo I. Dinámicas con los estudiantes.	42
Anexo J. Implementación de la herramienta Genially.	43
Anexo K. Reunión con los estudiantes de Quinto Año.	44
Anexo L. Libro electrónico del Ministerio.	45
Anexo M. Certificados entregados a los estudiantes virtualmente.	46



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado **PROCESO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “MARTINIANO GUERRERO FREIRE” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, AÑO LECTIVO 2020 – 2021**. Tiene por objetivo identificar el proceso didáctico en el aprendizaje virtual de Lengua y Literatura para así poder establecer estrategias didácticas virtuales con la utilización de nuevas herramientas y aplicaciones como Canva, Mural.Ly y Genial.Ly, celebriti entre otras que permitan mejorar el aprendizaje virtual de los estudiantes. Esta investigación tuvo un enfoque cuali cuantitativo ya que, su propósito fue describir los beneficios, características y metodologías en la práctica educativa tanto para la docente como para los estudiantes. Es de campo ya que se mantuvo contacto directo con los participantes y se recolectaron los datos necesarios para la realización de este proyecto de investigación, es explicativa porque se determinó los métodos que utiliza la docente en la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes. La Investigación se realizó con una población de cuarenta estudiantes, aplicando algunas técnicas entre ellas la técnica de observación y encuesta cada una de estas con su respectivo instrumento, ficha de observación y el cuestionario de encuesta. Para el análisis de los resultados se tomó en cuenta cada uno de los cuadros estableciendo análisis e interpretación de la investigación, con esto se finaliza el proceso de investigación y se concluye que, el proceso didáctico en el aprendizaje de lengua y Literatura puede ser adaptada a cualquier asignatura favoreciendo a docentes y estudiantes.

Palabras clave: Proceso didáctico – Aplicaciones – Metodología – Aprendizaje virtual

ABSTRAC

The present research entitled DIDACTIC PROCESS IN THE VIRTUAL LEARNING OF LANGUAGE AND LITERATURE OF THE STUDENTS OF THE FIFTH YEAR OF GENERAL BASIC EDUCATION IN THE EDUCATIONAL UNIT "MARTINIANO GUERRERO FREIRE" OF THE CITY OF RIOBAMBA SCHOOL YEAR 2020 – 2021.

Its objective is to identify the didactic process in the virtual learning of Language and Literature to establish virtual didactic strategies using new tools and applications such as Canva, Mural.Ly, and Genial.Ly cerebriti, among others that allow improving students' virtual learning. This research had a qualitative and quantitative approach; its purpose was to describe the benefits, characteristics, and methodologies in educational practice for both the teacher and the students. It is field research, direct contact with the participants was maintained, and the necessary data was collected for this research project; it is explanatory because the methods used by the teacher in the teaching-learning of the students were determined. The research was carried out with a population of forty students, applying techniques including the observation and survey technique, each one with its respective instrument, observation sheet, and the survey questionnaire. For the analysis of the results, each of the tables was considered, establishing analysis and interpretation of the research. It completes the research process and concludes that the didactic process in the learning of Language and Literature can be adapted to any subject helping teachers and students.

Key words: Didactic process - Applications - Methodology - Virtual learning.

Reviewed by:

Mgs. Hugo Romero

**ENGLISH
PROFESSOR**

c.c. 0603156258

Capítulo I.

1.Marco referencial

1.1Introducción

En este trabajo de investigación se enfocó en el proceso didáctico del aprendizaje virtual de Lengua y Literatura teniendo como uno de los objetivos, dar a conocer qué proceso didáctico de aprendizaje virtual se guía la docente para impartir clases a los estudiantes de Quinto Año, después de investigar varios artículos y libros de diferentes autores podemos determinar que, el proceso didáctico en el aprendizaje virtual no es tan malo ya que, si implementamos bien los conocimientos y las metodologías podemos obtener un buen desarrollo en el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes con la implementación de nuevas estrategias de enseñanza con la utilización de herramientas educativas como Canva, Mural.ly, Genial.ly, estas herramientas engloban las diferentes estrategias innovadoras que son con fines para facilitar la creación de entornos virtuales.

La educación es un campo muy variado que a lo largo del tiempo ha presentado grandes cambios que son muy notables al momento de impartir una clase, en este contexto se dieron cambios en varios procesos didácticos de aprendizaje virtual.

El presente trabajo investigativo está estructurado en 4 capítulos que se detallaran a continuación.

Capítulo I. Planteamiento del problema: está conformado por el problema, la justificación, objetivo general y los objetivos específicos.

Capítulo II. Marco teórico conformado por los antecedentes.

Capítulo III. Metodología este está conformado por enfoque de la investigación, diseño de la investigación, tipo de investigación, población y muestra, técnica e instrumentos de recolección de datos y técnica de procedimientos para el análisis.

Capítulo IV. Resultados y discusión conformado por análisis e interpretación de datos, proceso de la investigación y para finalizar.

Capítulo V. Conclusiones y recomendaciones, Referencias y anexos.

1.2 Antecedentes

Existen varios trabajos relacionados al tema investigado como por ejemplo en la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) en España. Se realizó una investigación por la autora Sonia Santoveña Casal, con el tema “METODOLOGÍA DIDÁCTICA ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE”. (Santoveña). La autora de la investigación llegó a la conclusión de que los recursos que tenían a disposición hacen realidad un modelo de educación en línea efectivo, pero sin embargo la utilización idónea del medio depende de muchos factores entre los que pudo destacar son la calidad de los contenidos didácticos, el uso de herramientas de comunicación, la implicación y participación de los estudiantes involucrados en el proceso de enseñanza - aprendizaje, en resumen la integración de un modelo didáctico y funcional que garantice un aprendizaje abierto, flexible y muy significativo en la formación virtual favorecerá el crecimiento y desarrollo de los alumnos.

En la Universidad Tecnológica Ecotec, ubicado en Samborondón - Guayaquil, en el año 2015 se realizó un libro por los autores Vivian Estrada PhD, Juan Febles PhD, Roberto Passailaigue PhD, Carlos Ortega MSc, Marlina León MSc, con el tema “LA EDUCACIÓN VIRTUAL. DISEÑO DE CURSOS VIRTUALES”. (Viviana Estrada, 2015). Los autores del Libro asumieron que una plataforma educativa es una herramienta ya sea presencial o virtual que brinda la capacidad de interactuar con uno o varios usuarios con fines pedagógicos, consideran que es un proceso que contribuye a la evolución de los procesos de aprendizaje y enseñanza, que complementan o presenta grandes alternativas en los procesos de la educación tradicional como han planteado Rodríguez Diéguez, Sáenz Barrio. “Tecnología Educativa y Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación”.

Los recursos educativos en la modalidad presencial o juegan un papel fundamental en el proceso de enseñanza - aprendizaje, deben abordar muchas funciones que el docente realiza en la clase presencial tradicional y a través de estos debe transitar la mayor parte de los contenidos a ser comprendidos por el alumnado por lo que los recursos educativos deben formar parte relevante en una buena guía de estudio.

Los medios que más se adaptan a los miles de condiciones actuales de aprendizaje son el texto y la guía de estudio de la asignatura, por lo que se convierten en esta modalidad en los

más importantes e imprescindibles para el alumnado, en las condiciones más adversas ambos deben guiar y posibilitar por sí solos el auto aprendizaje. (Durán, 2015)

En la universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y tecnologías, Carrera de Educación Básica. En el Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe José Antonio Pontón Alauís en el séptimo año, en el periodo 2017-2018. Se realizó una investigación por los autores Fernández, Jorge Sango, Nelson Ernesto con el tema “METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEPTIMO AÑO DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE JOSÉ ANTONIO PONTON ALAUISÍ PERÍODO 2017-2018”. (Fernández Pino, 2019)

En conclusión la investigación se basó en el inter aprendizaje escolar buscando el crecimiento humano en la que las metodologías fortaleciendo el desarrollo de las habilidades cognitivas en el proceso de enseñanza aprendizaje dando así una enseñanza centrada sobre las actividades autónomas de los estudiantes ya que tiene una gran importancia estas son las estrategias globales e integrales que no deben ser separadas sino complementarias y así promoviendo un aprendizaje muy amplio y profundo de los conocimientos.

1.3. Planteamiento del problema

Hoy en día en el Ecuador para evidenciar los procesos didácticos en el aprendizaje virtual de Lengua y Literatura según (Ferreira, 2020) para analizar la forma de interacción dentro del aula virtual se basa en dimensiones pedagógicas las cuales son dimensión organizativa, informativa, comunicativa, práctica, tutorial y evaluativa.

La docente debe organizar actividades individuales y grupales mediante herramientas utilizando estrategias innovadoras en el cual se vea reflejado el proceso didáctico del aprendizaje virtual.

Actualmente los maestros están obligados a rediseñar sus métodos de enseñanzas al momento de impartir sus clases, puesto que, comparar un pizarrón presencial y un pizarrón virtual al mismo tiempo nos ponemos a pensar y decimos “No, no es lo mismo” pero si le sacamos el mayor provecho podemos hacer de ese método tradicional aún más didáctico al momento de implementar una clase para así aumentar la motivación, concentración, desarrollo y autonomía de los estudiantes, utilizando variedad de herramientas como Web 2.0 estos pueden integrarse fácilmente como Blogs, Redes sociales,

videos, almacenamiento on-line (Goole Drive, OneDrive) foros contenido multimedia (Canva, Mural.ly, Genial.ly) y cualquiera que sea posible compartir o copiar enlaces dando así una dimensión comunicativa.

Estas Estrategias pedagógicas innovadoras para el proceso didáctico en el aprendizaje virtual paraser inclusivos deben aplicarse y utilizar diferentes herramientas tanto en dispositivos celulares, PC y Tablet diseñando materiales que sean los más livianos posibles para que no ocupen espacio, usar formatos universales (PDF, MP3, MP4, JPG)

Para poder lograr esto se requiere un cambio de pensamiento tanto del maestro como del estudiante, es necesario que el docente presenta una actitud positiva, esté comprometido con la realidad que vivimos frente a esta pandemia que ha cambiado el modo de enseñanza aquí en el Ecuador, generando así una conexión mutua con los estudiantes transmitiendo sus conocimientos en base al proceso didáctico del aprendizaje virtual. Esto implica poder pensar y proyectar nuevos modelos pedagógicos y estrategias basados en los procesos didácticos de aprendizaje virtual para el desarrollo de las actividades escolares.

1.4. Justificación

La presente investigación desarrollada es viable porque cuenta con el apoyo incondicional de las autoridades de la Unidad Educativa y con los recursos necesarios para su ejecución en el tiempo estipulado, también contribuye un aporte práctico para docentes ya que se analizó y denotó la importancia que juega el proceso didáctico en el aprendizaje virtual tanto para procesos presenciales y virtuales; estableciendo estrategias que permitan llevar a cabo un aprendizaje virtual eficaz que facilite a docente y estudiantes el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El aporte investigativo brinda beneficios a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “MARTINIANO GUERRERO FREILE” de la ciudad de Riobamba. Se estima que por tan valioso conocimiento se ampara en una bibliografía en las dos variables de estudio.

La educación en la Unidad Educativa “MARTINIANO GUERRERO FREIRE” se centra en procesos didácticos conjunto con actividades e interrelacionada de profesor y estudiantes para la consolidación del conocimiento y desarrollo de competencias, es decir acciones exitosas que se desarrollan en la práctica del aula para una labor eficiente y efectiva entre ellas están las diferentes aplicaciones virtuales como simuladores, compartir archivos,

evaluaciones virtuales, libros virtuales, presentaciones, videoconferencias , lienzo de ideas, infografías-

Los procesos didácticos en el aprendizaje virtual es de gran importancia en la pedagogía y la educación porque permiten llevar a cabo y con calidad la tarea docente , seleccionar y utilizar los materiales que facilitan el desarrollo de las competencias y los indicadores de logro todo esto evita la rutina , posibilita la reflexión sobre las diferentes estrategias de aprendizaje , evita las improvisaciones que provoca el trabajo desordenado y poco eficaz se adhiere al actuar con seguridad sobre la base prevista y sobre las necesidades propias de cada grupo de alumnos tiene una gran ventaja ya que son útiles para relacionar la carga de trabajo tanto docente como estudiantes, disminuye el tiempo que debe dedicarse para que los alumnos aprendan los temas , porque se trabaja con sus contenidos de manera directa. Contribuye a maximizar la motivación en los estudiantes.

El proceso didáctico tiene 7 fases en el cual cada una de ellas son muy importantes las cuales son motivación, presentación, desarrollo, fijación, integración, Control o evaluación y rectificación para poder contribuir una metodología en beneficio para los estudiantes, por otro lado también tenemos el proceso didáctico ERCA esto es el más utilizado en la educación ya que es una técnica que permite que los estudiantes puedan explorar, preguntar, pensar y tener sus propias críticas, favoreciendo los procesos reflexivos de los estudiantes en el aprendizaje virtual el proceso didáctico es variado y podemos utilizar procesos virtuales ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) el cual esto se ha convertido en una de las metodologías más utilizadas en la educación virtual.

Entre las diferentes estrategias virtuales para el aprendizaje virtual que aplicamos están Mural.ly, Genial.ly, Canva, Google Drive, celebriti son programas que engloban diferentes tipos de herramientas destinadas con fines docente, sus principales funciones es facilitar la creación de entornos virtuales para compartir todo tipo de informaciones a través de internet.

Emplear estos programas permiten hacer tareas como: organizar contenidos y actividades dentro de un curso online, gestionar su proceso de desarrollo y conocimiento, tener un seguimiento de trabajo durante el curso, resolver dudas y crear espacios de comunicación interactiva, evaluar los progresos de los alumnos de la Unidad Educativa.

En cuanto gestionar el tiempo dentro y fuera del aula es esencial, para que los docentes puedan llevar a cabo todas sus tareas pendiente y así poder preparar las diferentes clases con anticipación, esto ayuda a gestionar las actividades del aula lo que facilita la organización de las tareas diarias del docente, desarrolla ejercicios y secuencias didácticas, organizar grupos y tareas, crear elementos de evaluación el cual todo esto le permite al alumnado interactuar en la asignatura de forma que el aprendizaje se basa en la participación e interacción continua.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Analizar el proceso didáctico en el aprendizaje virtual de lengua y literatura de los estudiantes de Quinto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “MARTINIANO GUERRERO FREIRE” de la ciudad de Riobamba, año lectivo 2020 – 2021”

1.5.2. Objetivos específicos

- Caracterizar el proceso didáctico en el aprendizaje virtual de Lengua y Literatura de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “MARTINIANO GUERRERO FREIRE”.
- Identificar el proceso didáctico para el aprendizaje virtual de lengua y literatura frente al aprendizaje presencial por la docente del Quinto año la Unidad Educativa.
- Establecer estrategias didácticas para el aprendizaje virtual de Lengua y Literatura apoyadas en el uso de herramientas tecnológicas virtual.

Capítulo II.

2. Marco Teórico

2.1. Proceso didáctico virtual

El proceso didáctico virtual es una actividad conjunta y está relacionada con el profesor y los estudiantes. Martínez (2016) plantea que, en didáctica, proceso se refiere entonces al conjunto de actividades ordenadas, interrelacionadas e interdependientes entre sí, tendientes a la consecución de un fin que es el aprendizaje efectivo, cuyas acciones son semejantes y dirigidas por el docente dentro de un periodo de tiempo determinado ya sea dentro o fuera del aula”.

El proceso didáctico es una serie de acciones integradas que se debe seguir de forma ordenada por el docente dentro del proceso educativo para el logro de un aprendizaje que sea significativo, para obtener un proceso didáctico exitoso depende tanto de la capacidad, conocimiento y actuación del docente para que así pueda realizar las diferentes actividades ya sean congruentes con el fin de facilitar los aprendizajes de los estudiantes, ya que el docente siempre encamina sus acciones hacia un objetivo que consiste en el logro de determinados aprendizajes, sin olvidar que el proceso didáctico depende de la situación educativa ya sea los contenidos a tratar, las características de los estudiantes, circunstancias ambientales, y por todo esto se entiende que es un proceso muy complejo en el cual participan los elementos principales que son el docente, los estudiantes, los objetivos educativos, el contenido y las estrategias didácticas.

2.2 Herramientas para el desarrollo de macro destrezas en el área de Lengua y Literatura.

Las herramientas para el desarrollo de macro destrezas en el área de Lengua y Literatura permiten que los estudiantes obtengan competencias necesarias para comunicarse de forma oral o escrita en este contexto alcanzar las competencias lingüísticas en el que implica ejercitar las destrezas comunicativas.

Entre la variedad de herramientas para el desarrollo de macro destrezas en el área de Lengua y Literatura para leer, escribir, hablar y escuchar son las siguiente en las cuales se detallan a continuación.

Para leer tenemos las herramientas Ludiletras que es un programa de lectoescritura que es de las más creativas en el cual su objetivo es el desarrollo neurológico de los estudiantes, con esta herramienta se fomenta la adquisición de la lectoescritura y por otro lado el interés por la lectura, Celebriti es una plataforma para crear y compartir juegos educativos se basa en su método didáctico en el cual se destaca la gamificación de los contenidos y la co-relación que es un elemento fundamental ya que esto ayuda en su proceso de aprendizaje y para terminar tenemos Kahoot es una herramienta que permite que el docente cree cuestionarios de evaluación en el cuál crea concursos en el aula para que los estudiantes aprendan y refuercen el aprendizaje.

Para escribir tenemos las siguientes herramientas padlet esta es una herramienta que ofrece la posibilidad de crear murales colaborativos, funciona como una pizarra colaborativa virtual en la que el docente y los estudiantes pueden trabajar al mismo tiempo, dentro de un mismo entorno también tenemos la herramienta de Mentimeter que es un recurso virtual que permite crear presentaciones interactivas en el cual se agregan preguntas, encuestas, diapositivas e imágenes.

Para hablar tenemos flipgrid es una herramienta educativa en donde el estudiante graba videos de duración variada de 15 segundo hasta 5 minutos, los videos están vinculados a un tema en el cual el docente lo determina.

Para escuchar tenemos Educaplay es una herramienta que permite a los docentes puedan crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios y actividades como por ejemplo los crucigramas, las famosas sopas de letras, adivinanzas y los dictados entre otros.

2.3. Proceso didáctico para el aprendizaje virtual de Lengua y Literatura.

El proceso didáctico para educación virtual de Lengua y Literatura se basa en las técnicas y estrategias de enseñanza virtual, enfocados en la planificación y organización del contenido y desarrollo de un curso virtual como una adecuada implementación de las TIC

en espacios virtuales son procesos esenciales para que el curso en línea promueva el compromiso del estudiante como su aprendizaje. (Gomez, 2017)

El objetivo de analizar los retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de pandemia. La asignatura debe preparar y diseñar estrategias pedagógicas para el desarrollo de destrezas, habilidades además de explotar el potencial del educando tanto de herramientas comunicacionales de tal modo que puede ejercer plenamente la interacción en otras asignaturas donde debe realizar procesos lectores, de comunicación y de escritura, todos estos elementos ya detallados en conjunto forman un proceso didáctico que se componen de dos grandes grupos como son estrategias de enseñanza y estrategia de aprendizaje se refiere a la utilización de técnicas que se adaptan a las necesidades e intereses de los estudiantes

En un entorno de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura los componentes que interactúan en el acto didáctico son: el docente, el estudiante, el contenido o materia y el contexto del aprendizaje. Tenemos técnicas y herramientas innovadoras que se implementan a la hora de querer mejorar el proceso de enseñanza virtual de Lengua y Literatura tenemos los murales digitales, glosarios colaborativos, lluvia de ideas, infografías educativas, presentaciones creativas que motiven al estudiante, organizadores gráficos, videos educativos.

Una de las cuestiones más importantes del proceso didáctico para la educación virtual de Lengua y Literatura. Según (Che Aula Innovacion, 2018). “El éxito del proceso didáctico depende del conocimiento, capacidad y actuación del docente para realizarlo con diferentes actividades congruentes y tendientes a la consecución del mismo que es facilitar los aprendizajes de los estudiantes.

2.3.1. Fases del proceso didáctico para el aprendizaje virtual de Lengua y Literatura. Según Aula Innovación existen tres fases muy complementarias para el proceso didáctico para el aprendizaje virtual de Lengua y Literatura las cuales son las siguientes.

La motivación. - La motivación en el proceso didáctico es incentivar al estudiante a interesarse por la clase, la motivación es la encargada de activar, dirigir y mantener la atención en cada uno de los estudiantes al momento en el que él o la docente imparte su clase.

La presentación. - En esta fase se encarga de poner en contacto con los estudiantes tanto con el objeto como con el contenido de aprendizaje, dado así que el aprendizaje presentado hacia los estudiantes debe ser significativo, interesante y muy motivador, todo esto debe ser presentado de forma clara, sencilla y a través de diferentes medios o estrategias motivadoras.

El desarrollo. - Esta fase se relaciona en orientar la actividad conceptual la actitud de los estudiantes todo esto con la intención para que los estudiantes logren el aprendizaje, el enfoque del docente debe ser formador esto no trata de solo dar información a los estudiantes sino también de proveer herramientas al estudiante.

La fijación. - El estudiante va asimilando el proceso ejecutado es la adquisición significativa y permanente que el estudiante debe tener de los contenidos o temas desarrollados.

La integración. - esta fase es encargada de lograr que el estudiante adquiriera una visión global del objetivo de aprendizaje esto permite que el estudiante pueda asociar y relacione el nuevo aprendizaje con aprendizajes anteriores.

Control o evaluación. - Esta fase consiste en determinar los niveles de logro alcanzados relacionados con los objetivos de aprendizaje esto permite que se pueda determinar la efectividad de las actividades, estrategias y recursos utilizado por el o la docente, la evaluación debe realizarse a través de diferentes técnicas para no caer en una evaluación tradicional.

La rectificación. - Como fase del proceso didáctico, esta etapa literalmente es la última de todas y es la encargada de visualizar el aseguramiento de los logros previstos, es decir, si la fase anterior permite verificar si los objetivos en general fueron alcanzados o no, la rectificación mediante el uso de variadas estrategias es la encargada de asegurar que los objetivos sean logrados en altos porcentajes.

2.4. Proceso didáctico virtual telemático

El proceso didáctico telemático para el aprendizaje virtual según Amaro de Chacín comprende las fases en el proceso didáctico como la pre- actividad o de planificación, la interactiva o de gestión y la postactiva o de evaluación y control de calidad.

Entre estas fases, la fase de pre- actividad corresponde con el proceso de la planificación didáctica está conectado necesariamente con la planificación curricular, esto es muy central

ya que se enfocan y tiene lugar en el diagnóstico, la producción en los cuales están el curso, módulo, guía didáctica y programas educativos.

La fase Inter- activa o de gestión esto facilita al docente el proceso didáctico ya planificado esto es de interacción entre el docente y sus estudiantes y para finalizar la fase post- activa o de evaluación en esta fase se concreta la la evaluación y el control de calidad del aprendizaje esto favorecen a la reflexión y la retroalimentación durante todo el proceso didáctico.

Capítulo III.

3. Metodología

3.1 Enfoque de la Investigación.

El enfoque de la investigación es cuali cuantitativo ya que su propósito es determinar el proceso virtual en el área de lengua y literatura y dar a conocer herramientas tecnológicas que sirvan para el desarrollo de las macro destrezas en el área.

Para lo cual se observó el proceso didáctico que realiza la docente del año básico y se encuestó a los niños para recabar información sobre las actividades realizadas en el proceso didáctico de Lengua y Literatura de los estudiantes de la Unidad Educativa “MARTINIANO GUERRERO FREIRE”.

3.2. Diseño de Investigación.

El diseño de la investigación tiene un estudio no experimental porque no se manipulan variables, sino que se observará y presentará los hechos tal y como se desarrolla en el contexto.

3.3. Tipo de Investigación.

De campo: Con este tipo de investigación se mantuvo un contacto directo ya que se realizará donde suceden los hechos, en este caso se realizará en la Unidad Educativa “Martíniano Guerrero Freire” con los estudiantes de Quinto grado.

Explicativa: Se aplicó este tipo de Investigación con la finalidad de determinar los métodos que utiliza la docente en la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de quinto año para terminar con la aplicación de nuevas estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje virtual.

Descriptiva: Se utilizó este tipo de Investigación para describir los métodos y habilidades que utiliza la docente para la implementación de las clases de Lengua y Literatura en los estudiantes de Quinto año de EGB, durante el proceso de la aplicación de las estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje virtual.

Transversal: Se empleó este tipo de investigación ya que se analizó y se emplearon las dos variables al mismo tiempo.

3.4. Población y Muestra.

3.4.1. Población.

La población de estudio de la presente investigación fueron los treinta y dos estudiantes de Quinto año de EGB de la Unidad Educativa “MARTINIANO GUERRERO FREIRE” de la ciudad de Riobamba año lectivo 2020-2021.

Tabla 1 Tabla de estudiantes de Quinto año de la Unidad Educativa “MARTINIANO GUERRERO FREILE”

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Niñas	27	67,5%
Niños	13	32.5%
TOTAL	40	100%

Fuente: Registro estudiantil de Quinto año de la Unidad Educativa “Martiniano Guerrero”.

Elaborado por: Paola Rodriguez Gil.

3.4.2. Muestra.

No se tomó muestra debido a que el número de estudiantes del aula de clase de Quinto año de EGB fue un número considerable para realizar esta investigación.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

3.5.1. Técnica.

Observación: Se realizó la observación a la docente en la clase de Lengua y Literatura, esta técnica tiene la finalidad de recolectar información relacionada al proceso didáctico en el aprendizaje virtual de los estudiantes de Quinto año de EGB.

Encuesta: Se emplea esta técnica para encuestar a los estudiantes de Quinto año de EGB con el fin de recolectar información sobre la puesta en marcha del proceso didáctico en

ambientes virtuales con el uso de metodologías activas y herramientas didácticas digitales relacionadas con la investigación de acuerdo con el proceso didáctico en el aprendizaje virtual de Lengua y Literatura.

3.5.2. Instrumentos.

Ficha de observación: Se utilizó este instrumento de investigación para examinar y analizar las estrategias utilizadas por la docente en la materia de Lengua y Literatura en los estudiantes de Quinto año de EGB.

Cuestionario de encuesta: Este instrumento se redactó con preguntas cerradas dirigidas hacia los estudiantes con relación al proyecto de investigación.

3.6. Técnica de Procedimientos para el Análisis.

Las unidades de análisis que se tomaron en cuenta para la recolección de datos fueron las siguientes:

Prácticas: Observación en la aceptación de los estudiantes en las actividades de las estrategias implementadas para la mejorar de los procesos didácticos de aprendizaje virtual de Lengua y Literatura en los niños de Quinto año de EGB.

Para el procedimiento de análisis de investigación se emplearon los siguientes métodos:

Observación cualitativa: Esto consiste en involucrarse en el campo de estudio y prestar atención en los sucesos e interacciones tanto del docente como de los estudiantes manteniendo un perfil activo y reflexivo en la aplicación de este proyecto.

Método sintético: Se relató en un documento toda la información recolectada en el diario de campo.

Bibliografía: se basa a partir de los conocimientos de los estudiantes en relación con las estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje virtual de Lengua y Literatura.

Análisis de los datos Cualitativos: El análisis de datos se realizó a través de cuadros estadísticos con análisis e interpretación de la investigación.

Capítulo IV.

4. Resultados y discusión.

4.1. Encuesta para los estudiantes de Quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Martiniano Guerrero Freire”.

1. ¿Cómo trabaja la docente en la modalidad virtual?

Tabla 2. Cómo trabaja la docente en la modalidad virtual.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Mal	0	0%
Muy mal	0	0%
Bien	6	15%
Excelente	34	85%
Total:	40	100%

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de la UE “Martiniano Guerrero Freire”

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

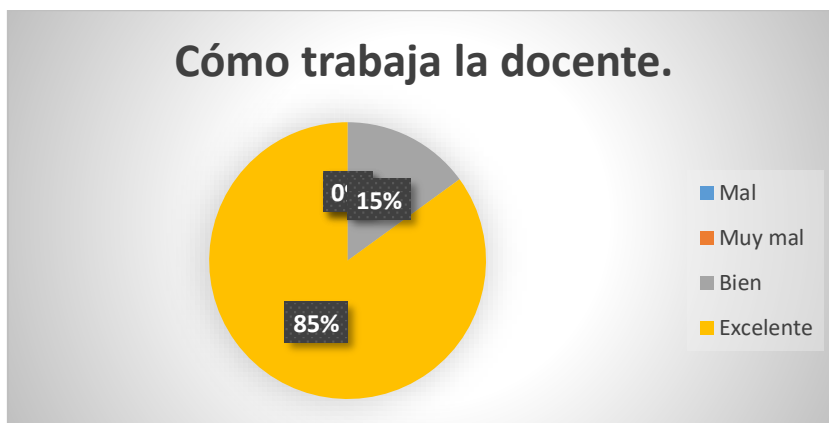


Ilustración 1 ¿Cómo trabaja la docente en la modalidad virtual?

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Análisis: La encuesta se aplicó a los 40 estudiantes dando como resultado que el 15% respondió que la docente trabaja bien en la modalidad virtual mientras que el 85% de estudiantes respondieron que la docente trabaja excelente en la modalidad virtual.

Interpretación: Un porcentaje del 95% denotaron que la docente trabaja excelente en la modalidad virtual dando así un porcentaje estable para la docente.

2. ¿Los juegos de gamificación motivan para que recuerde las clases anteriores?

Tabla 3 ¿Los juegos de gamificación motivan para que recuerde las clases anteriores?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	38	95%
No	2	5%
Total:	40	100%

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de la UE “Martiniano Guerrero Freile”

Elaborado por: Paola Rodriguez G.



Ilustración 2 ¿Los juegos de gamificación motivan para que recuerde las clases anteriores?

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Análisis: La encuesta se aplicó a los 40 estudiantes dando como resultado que el 95% de estudiantes los juegos de gamificación los motivan para que recuerde n las clases anteriores, mientras tanto el 5% de estudiantes respondieron que no.

Interpretación: La mayoría de las estudiantes manifestaron que los juegos de gamificación motivan para que recuerden las clases anteriores, esto es una técnica de aprendizaje en el que se destaca los juegos con la enseñanza.

3. ¿Durante las clases de Lengua y Literatura la docente utiliza varias herramientas como videos, textos, presentaciones, juegos, test, animaciones, simulaciones?

Tabla 4 Durante las clases de Lengua y Literatura la docente utiliza varias herramientas como videos, textos, presentaciones, juegos, test, animaciones, simulaciones..

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	100%
No	0	0%
Total:	40	100%

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de la UE “Martiniano Guerrero Freile”

Elaborado por: Paola Rodriguez G.



Ilustración 3 ¿ Durante las clases de Lengua y Literatura la docente utiliza varias herramientas como videos, textos, presentaciones, juegos, test, animaciones, simulaciones.?

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Análisis: La encuesta se aplicó a los 40 estudiantes dando como resultado el 100% de estudiantes respondieron que durante las clases de Lengua y Literatura la docente sí, utiliza herramientas como videos, textos, presentaciones, juegos, test, simulaciones.

Interpretación: El total de estudiantes de Quinto año respondieron que durante las clases de Lengua y Literatura la docente sí, utiliza herramientas como videos, textos, presentaciones, juegos, test, simulaciones, así los estudiantes se enriquecen con las aportaciones de sus compañeros dando así un aumento de la participación en la hora de clase.

4. ¿Cómo se desarrollan las actividades académicas virtuales?

Tabla 5 Cómo se desarrollan las actividades académicas virtuales.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Mal	0	0%
Muy mal	0	0%
Bien	10	25%
Excelente	30	75%
Total:	40	100%

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de la UE “Martiniano Guerrero Freile”

Elaborado por: Paola Rodriguez G.



Ilustración 4 Cómo se desarrollan las actividades académicas virtuales.

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Análisis: La encuesta se aplicó a los 40 estudiantes dando como resultado que el 75% de estudiantes encuestados respondieron que las actividades académicas virtuales se desarrollan bien por otro lado, el 75% de estudiantes respondieron que las actividades se desarrollan de manera excelente.

Interpretación: El 75% de los estudiantes garantizaron que las actividades académicas virtuales se desarrollan de manera excelente en lo cual esto es entendible por lo que el desarrollo de su aprendizaje permite que los estudiantes vayan descubriendo y enfocándose en los temas dados y van aprendiendo a su propio ritmo esto les permite sentirse parte del proceso educativo.

5. ¿La docente utiliza un proceso didáctico virtual?

Tabla 6. La docente utiliza un proceso didáctico virtual

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	100%
No	0	0%
Total:	40	100%

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de la UE “Martiniano Guerrero Freile”

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

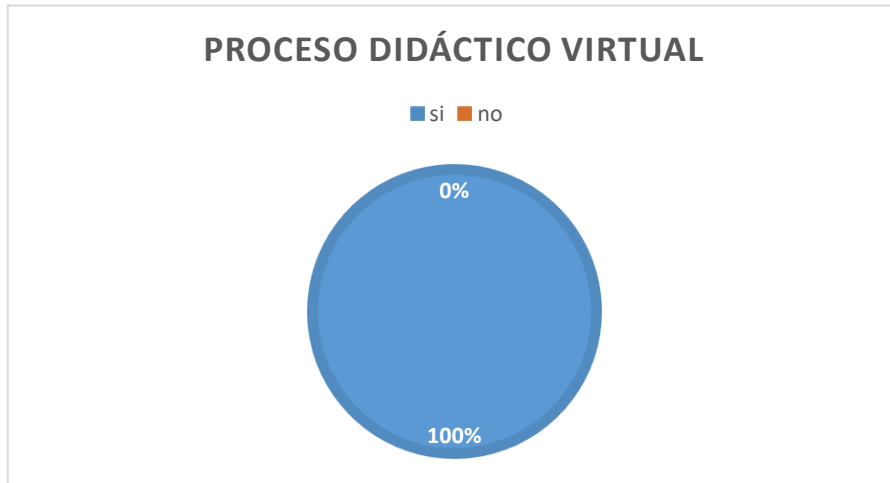


Ilustración 5 La docente utiliza un proceso didáctico virtual

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Análisis: La encuesta se aplicó a los 40 estudiantes dando como resultado que el 100% respondieron que la docente si utiliza un proceso didáctico virtual.

Interpretación: En su totalidad los estudiantes afirmaron que la docente si utiliza un proceso didáctico virtual fortaleciendo así los conocimientos del alumnado, esto es fundamental para el aprendizaje cooperativo ya que les permite aprender de forma cooperativa apoyando tanto a su conocimiento, gestionando sus emociones de manera eficiente en su proceso de aprendizaje.

6. ¿Cómo se desarrollan las actividades académicas virtuales?

Tabla 7 Cómo se desarrollan las actividades académicas virtuales

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Mal	0	0%
Muy mal	0	0%
Bien	4	10%
Excelente	30	90%
Total:	40	100%

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de la UE “Martiniano Guerrero Freile”

Elaborado por: Paola Rodriguez G.



Ilustración 6 Cómo se desarrollan las actividades académicas virtuales

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Análisis: La encuesta se aplicó a los 40 estudiantes dando como resultado el 10 % de estudiantes encuestados respondieron que las actividades académicas virtuales se desarrollan bien, mientras que, el 90% de estudiantes respondieron que las actividades académicas virtuales se desarrollan de manera excelente.

Interpretación: a primera vista, se puede observar que la mayoría de estudiantes respondieron que se desarrolla de manera excelente las actividades académicas virtuales esto fomenta la unión entre compañeros y en si aumenta su participación, autoconocimiento, comunicación y resolución de conflictos.

7. ¿Usted utiliza una pc, portátil Tablet celular para recibir las clases virtuales de Lengua y Literatura?

Tabla 8. Usted utiliza un pc, portátil, Tablet, celular para recibir las clases virtuales de Lengua y Literatura.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
PC	8	20%
Portátil	0	0%
Tablet	0	0%
Celular	32	80%
Total:	40	100%

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de la UE “Martignano Guerrero Freile”

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

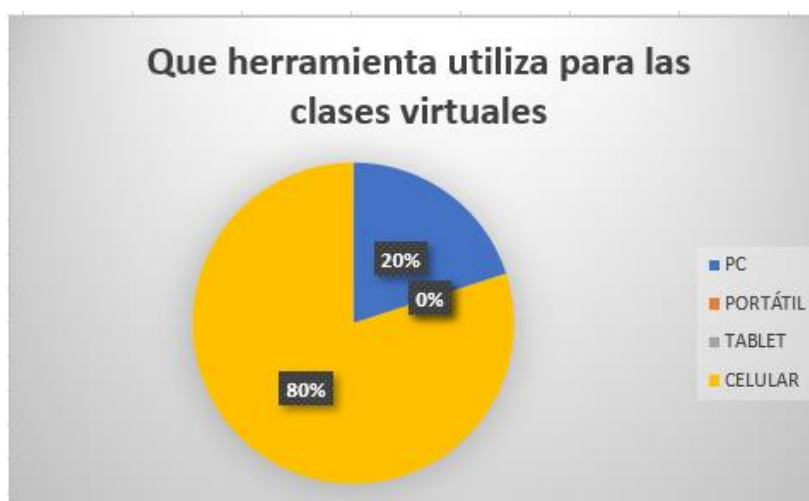


Ilustración 7 Usted utiliza un pc, portátil, Tablet, celular para recibir las clases virtuales de Lengua y Literatura.

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Análisis: De los 40 estudiantes encuestados el 20% respondieron que utilizan un PC para recibir clases virtuales de Lengua y Literatura , por otro lado, el 80% de estudiantes respondieron que utilizan el celular.

Interpretación: La mayoría de estudiantes reciben clases virtuales mediante el celular esto es uno de los contras escolares en diferencia para los estudiantes que utilizan un ordenador para las clases de Lengua y Literatura esto incluye la ampliación de accesos a la educación, por lo que mediante el celular no se puede, especialmente para los grupos marginados los sistemas educativos también tienen que ser adaptables y ser construidos para resistir dife.

8. ¿considera que el entorno de aprendizaje virtual de la clase de Lengua y Literatura es adaptable para su aprendizaje?

Tabla 9 Considera que el entorno de aprendizaje virtual de la clase de Lengua y Literatura es adaptable para su aprendizaje.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	38	5%
No	2	95%
Total:	40	100%

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de la UE “Martiniano Guerrero Freile”

Elaborado por: Paola Rodriguez G.



Ilustración 8 Usted utiliza una computadora para recibir clases de Lengua y Literatura.

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Análisis: De los 40 estudiantes encuestados el 70% respondieron que no reciben clases de Lengua y Literatura mediante la utilización de un computador, por otro lado el 30% de estudiantes respondieron que utilizan el celular para poder recibir clases.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes reciben clases virtuales mediante el celular dando a entender que no cuentan con un computador, dificultado esto su proceso de aprendizaje en casa esto explica que apenas 2 de cada 8 niños cuentan con un computador teniendo acceso a un dispositivo adecuado para recibir clases virtuales.

9. ¿Las actividades que se realizan dentro y fuera de la clase implican texto, cuaderno de trabajo, mirar un video, una página web, animaciones, simuladores, exámenes en línea?

Tabla 10 Las actividades que se realizan dentro y fuera de la clase implican textos, cuaderno de trabajo, mirar un video, página web, animaciones, simuladores, exámenes en línea.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	33	82%
No	7	18%
Total:	40	100%

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de la UE “Martiniano Guerrero Freile”

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

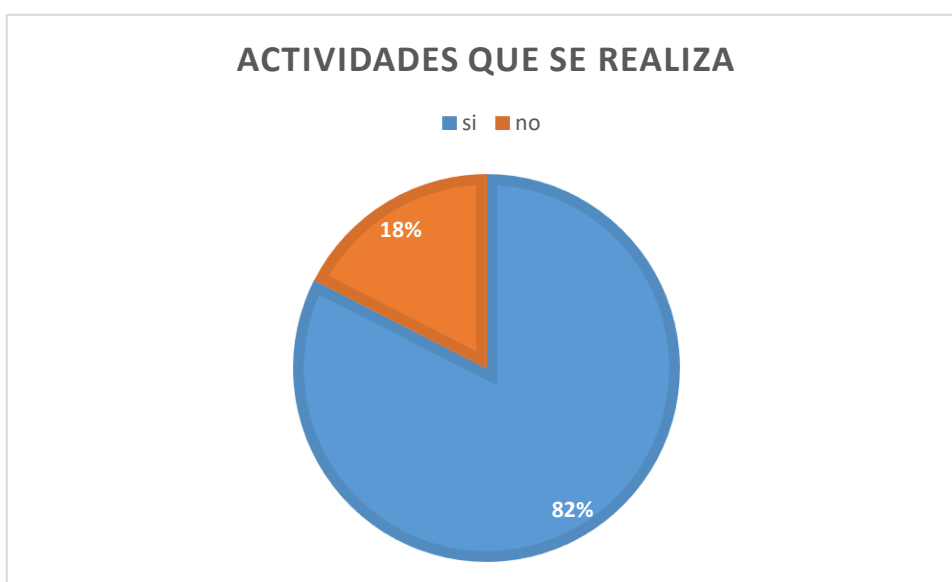


Ilustración 9 Las actividades que se realizan dentro y fuera de la clase implican textos, cuaderno de trabajo, mirar un video, página web, animaciones, simuladores, exámenes en línea.

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Análisis: De los 40 estudiantes encuestados el 82% respondieron que las actividades dentro y fuera de clase implican textos, cuadernos de trabajo, mirar un video, Página web, animaciones, simulaciones, exámenes en línea. por otro lado, el 18% de estudiantes respondieron que no.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes aportan en las actividades que se realiza dentro y fuera de la clase dando así algunas ventajas para el alumnado en el ámbito educativo como apoyo para las tareas escolares, nuevas formas de aprender aprendizajes cooperativos y desarrollo de nuevas habilidades.

10. ¿con qué proceso se puede hacer novedosa y atractiva las actividades académicas virtuales?

Tabla 11. ¿con qué proceso se puede hacer novedosa y atractiva las actividades académicas virtuales?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Telemático	38	95%
Abstracción	2	5%
Total:	40	100%

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de la UE “Martiniano Guerrero Freile”

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

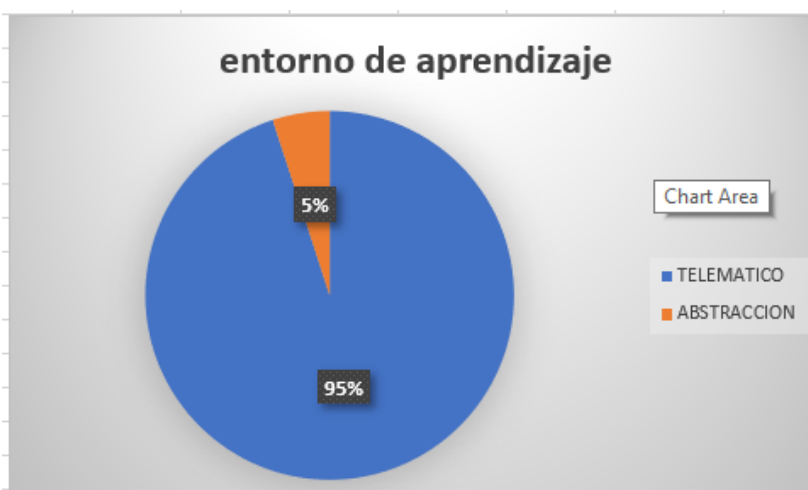


Ilustración 10 ¿con qué proceso se puede hacer novedosa y atractiva las actividades académicas virtuales?

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Análisis: De los 40 estudiantes encuestados el 95% respondieron que el proceso telemático se puede hacer novedosa y atractivas las actividades académicas virtuales, por otro lado, el 5% de estudiantes respondieron que el proceso de abstracción.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes señalan que el proceso telemático se puede hacer novedosa y atractivas las actividades académicas virtuales, dando así un conjunto de servicios y técnicas en el que se asocian la comunicación e información en el ámbito educativo.

4.2. Proceso de la Investigación.

Con este preámbulo inicia la descripción del desarrollo de la investigación.

El proyecto de investigación se realizó a los estudiantes de Quinto de básica de la Unidad Educativa “Martiniano Guerrero Freire” de la ciudad de Riobamba en el periodo lectivo 2020-2021 se direccionó al proceso de enseñanza virtual de la asignatura de Lengua y Literatura aplicando nuevas estrategias con herramientas educativas las cuales son Canva, Murally, Genially, con la cual se busca aplicar nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje direccionado a los estudiantes, por otro lado busca integrar a todos los estudiantes sin importar su ritmo de aprendizaje aportando con dinamismo para que así se potencie sus destrezas y habilidades.

Con este proyecto de investigación se busca conseguir que los estudiantes tengan un alcance de los objetivos de enseñanza- aprendizaje al mismo tiempo que desarrollen sus pensamientos críticos, creativos, para esto se ha redactado varios indicadores que faciliten la evaluación y validen el proceso.

Para la ejecución de este proyecto de investigación se realizó una ficha de observación a la docente.

Examinando los resultados obtenidos de la ficha de observación realizada a la docente de Quinto año de EGB de la Unidad Educativa “Martiniano Guerrero Freire” durante dos periodos de clase de 1 hora con 20 minutos cada una hemos podido determinar lo siguiente:

- La docente Indica el tema que se va a tratar al inicio de cada clase de Lengua y Literatura.
- La docente da a conocer todos los materiales que se van a usar en la clase de Lengua y Literatura materiales como, cuaderno de trabajo, el texto de Lengua y Literatura, colores, lápiz, borrador y esferos.
- El tono de voz de la docente es adecuado al momento de dar clases de Lengua y Literatura la entonación de la docente es muy bien pronunciada, hace pausas al hablar, utiliza mímicas al hablar, la expresión de su rostro y los gestos corporales ayudan a transmitir sus conocimientos, también evita la repetición de términos como “entienden” y observa a sus estudiantes cuando hablan.

- La docente si interactúa con cada uno de los estudiantes.
- La docente realiza dinámicas al inicio de clase también a la mitad de clase de Lengua y Literatura.
- La docente si utiliza aplicaciones c en el que se guía con un texto como recurso fundamental.
- La docente no emplea programas que aporten al aprendizaje de los estudiantes ni herramientas digitales que permiten hacer tareas como: organizar contenidos y actividades interactivas dentro de la clase virtual.
- La docente no usa ni aplica una metodología para el aprendizaje virtual de los niños de Quinto año.
- La docente si resuelve las dudas y crea espacios de comunicación interactiva entre los estudiantes.
- La docente si crea un entorno de aprendizaje virtual muy alegre pero se observa que los docentes no disfrutan de las clases de Lengua y Literatura.
- La docente no utiliza ninguna plataforma al momento de dar una clase de Lengua y Literatura, solo utiliza las páginas del texto del Ministerio de Educación.
- La docente si realiza actividades variadas en el desarrollo de la clase de Lengua y Literatura, como preguntas y respuestas.
- La docente no fomenta la participación de los estudiantes, ya que solo hace preguntas a determinados estudiantes.
- La docente mantiene el interés en las clases de Lengua y Literatura, un 75% de estudiantes se ponían a hacer otras cosas como jugar, peinarse, comer entre otras.
- La docente no evalúa el alcance de los conocimientos de los estudiantes.
- Los resultados de cada clase son muy buenos ya que la mayoría de los estudiantes entienden los temas explicados en cada clase de Lengua y Literatura dando así aprendizajes significativos en cada uno de los estudiantes.

Mediante la observación se pudo identificar qué proceso de enseñanza aplica la docente para impartir la clase de Lengua y Literatura, mediante la observación de dos clases se pudo identificar que la docente no usa ninguna de las aplicaciones en las cuales se basa este proyecto de investigación, por otro lado se aplicó una encuesta a los estudiantes de Quinto año con un objetivo muy claro que es analizar el proceso de enseñanza aprendizaje en el modo virtual utilizando nuevas herramientas, métodos, aplicaciones para impartir la clase

virtual de Lengua y Literatura con los estudiantes de Quinto de Básica de la Unidad Educativa “Martiniano Guerrero Freire”.

Iniciamos con la observación de dos clases de Lengua y Literatura, se observó que la docente no usa ni aplica metodologías en el que se visualice un proceso didáctico en el cual realice material didáctico, presentaciones, videos, textos, páginas web, enlaces, actividades en línea, entre otras, se procedió primero a explicar el uso de cada una de las metodologías activas en las que utilizamos aplicaciones para luego ser ejecutadas con los estudiantes, se inició con la aplicación de Canva, se indicó sus usos, sus herramientas, también como puede utilizar la aplicación para la educación, la aplicación de Canva es para docentes y estudiantes, esta simplifica el trabajo en equipo al mismo tiempo la comunicación visual en el aula de clase, organiza el espacio de clases, como docente se puede administrar las clases, las actividades hasta los proyectos escolares, creamos un espacio didáctico, se puede compartir y revisar los trabajos, compartir tareas para que los estudiantes las completen, esto permite ahorrar tiempo ya que Canva cuenta con más de un millón de plantillas educativas que son en alta calidad para cada tema de clase que queramos impartir se puede encontrar entre hojas de trabajo, planes de clases, presentaciones, posters, reportes entre otros más ejemplos, Canva también fomenta el trabajo en equipo y su comunicación visual, comparte gran variedad de actividades grupales de aprendizaje para que los estudiantes puedan completarlas individualmente o en equipo, los estudiantes pueden trabajar cómodamente sin importar dónde se encuentre, viendo, editando y compartiendo comentarios en tiempo real.

Luego de explicar el uso de la Aplicación Canva a la docente se procedió a la aplicación en una hora clase de la materia de Lengua y Literatura el tema de clase fue Cantar y recitar con humor, ampliando los conocimientos de los niños, mediante la plataforma Teams que se evidencia en los anexos se compartió las presentaciones que se realizó en la aplicación Canva, se mostró las tareas que se envía luego de cada clase y finalmente se termina con una dinámica que consiste en bailar.

Después se procedió a indicar a la docente el uso de Murally para la ejecución de las siguientes clases, se le explicó el uso, sus herramientas y su aporte a la educación, ya que Murally, es una aplicación ideal para poder trabajar con los estudiantes en el aula virtual y así poder plantear proyectos escolares, colaborativos en el cual todos los estudiantes pueden

participar y aportar con ideas esta aplicación es de gran utilidad, el funcionamiento de esta aplicación es muy sencillo, ya que se puede compartir texto, imágenes, videos, documentos y enlaces, es una gran ventaja en la educación ya que esta aplicación se puede compartir los murales de manera muy fácil con otras personas luego de la explicación a la docente se procedió a la ejecución de la clase con Murally, con el tema Uso del punto, la coma y el punto y coma en cual se hizo una lluvia de ideas en la aplicación por lo que en su totalidad los estudiantes compartieron sus conocimientos y aportaron con ideas, en la mitad de la clase se procedió a bailar una canción para proceder con las tareas en clase y tareas para la casa.

Para la aplicación de Genially, se procedió de igual manera a que la docente tenga conocimiento sobre esta aplicación explicando sus usos, sus herramientas y en que aporta esto a la educación ya que Genially es una aplicación para que los docentes puedan elaborar contenidos en la que los docentes cambien la experiencia educativa en sus estudiantes, esta aplicación contiene, presentaciones, juegos didácticos, imágenes que son muy interactivas, con esta aplicación se puede desarrollar libros interactivos esto ayuda a que los estudiantes tengan una mejor comunicación y enseñanza con el docente, para la ejecución de esta clase se utilizó esta aplicación mediante un juego de Verdadero o Falso con el tema de clase, Uso de la coma, punto, punto y coma en el cual los estudiantes mostraron un interés a la clases y al querer participar.

Para finalizar con la utilización de estas aplicaciones se hizo una clase final en el cual se utilizó estas aplicaciones para una clase de Lengua y Literatura de refuerzo con el tema Uso de la B y V, se hizo una dinámica bailando para que los alumnos se integren a la clase y la ejecución fue un éxito para terminar se le entregó un diploma a cada uno de los estudiantes por haber culminado con éxito las clases de Lengua y Literatura.

El proceso didáctico en el cual implementamos las metodologías activas en el que nos enfocamos de las aplicaciones como Canva, Mural.Ly y Genial.ly fue una buena experiencia ya que se pudo ejecutar con la docente y con los estudiantes de Quinto año de la Unidad Educativa “Martíniano Guerrero Freire” en el cual se pudo evidenciar el proceso de aprendizaje de los estudiante al momento de implementar estas aplicaciones para su mejoramiento en su proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual se vio reflejado varios procesos en los que destaca la motivación, la presentación, el desarrollo, la fijación, la

integración, control o evaluación, la rectificación se vio un gran cambio en la docente, el estudiante, el contenido, el material y el contexto del aprendizaje.

Al concluir con estas actividades analicé la forma en la que la docente utiliza y aplica los procesos de enseñanza virtual de la materia de Lengua y Literatura, en el cual se ve un gran cambio en los estudiantes al momento de recibir conocimientos, ideas, habilidades y captar información también como se comparten las experiencias de docente a estudiante y de estudiante a docente, esto actualmente es un proceso que ayuda en la enseñanza es un apoyo hacia los docentes y los estudiantes, expresado por Monereo, Castello, Clariana, Palma y Pérez (2001, 49), quien precisa que enseñar se refiere a la acción de comunicar algún conocimiento, habilidad o experiencia a alguien, con el fin de que lo aprenda.

Capítulo V.

5. Conclusiones y recomendaciones.

5.1. Conclusiones

- La docente por el cambio de enseñanza de presencial a virtual no se guio con el proceso didáctico para el aprendizaje virtual de Lengua y Literatura por lo que, los estudiantes prefieren las clases presenciales que las clases virtuales.
- Los estudiantes de Quinto año no tenían un proceso didáctico impartido en las clases de Lengua y Literatura, la docente se basada solo en lectura del contenido de los textos.
- Se pudo implementar nuevas estrategias didácticas para que se pueda impartir clases virtuales de Lengua y Literatura utilizando metodologías activas para el aprendizaje como juegos a través de la gamificación, resolución de problemas, Flipped Classroom, Aprendizaje Cooperativo.
- Las metodologías para el aprendizaje virtual mediante la utilización de aplicaciones como: Canva, Murally y Genially permite que los estudiantes mejoren su ambiente escolar, en los procesos autodidácticos y esto también permite que los estudiantes continúen en el aprendizaje fuera del aula.
- Al trabajar con este tipo de metodologías activas la docente tiene la oportunidad de personalizar el aprendizaje e involucrarse de forma directa con los estudiantes.

5.2. Recomendaciones

- Se recomienda que la docente siga las fases del proceso didáctico para mejorar el aprendizaje virtual de sus estudiantes.
- Es necesario que la docente se involucre de forma directa con sus estudiantes y crear un proceso didáctico de aprendizaje virtual de Lengua y Literatura que sea continuo haciendo así que sus estudiantes sean más autónomos y participativos.
- Se recomienda que se implemente nuevas metodologías activas como el juego a través de la gamificación, la resolución de problemas, el flipped classroom haciendo uso de nuevas herramientas digitales como Canva, Murally y Genially entre otras, para mejorar el proceso didáctico de aprendizaje virtual ya que esto permite que los estudiantes presten más atención y compartan sus conocimientos en el aula de clase virtual.
- Es necesario que los estudiantes tengan conocimiento de que se va a tratar en cada clase, realizar dinámicas para que los estudiantes fomenten la participación el autoconocimiento, comunicación y sociabilización, participación y división de tareas.
- Se recomienda enviar tareas interactivas a los estudiantes en el cual incluya imágenes, videos, juegos, enlaces, textos digitales.


Referencias

- Ausubel, D. (s.f). teoria del aprendizaje significativo. Recuperado el 26 de mayo de 2021, de academia:
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1626137701&Signature=Gw5TjvueDfOnT8d9sbRq99n~yvTqGIkQ-4DG92~7JjalX8rbYNymhUXxfnsDLL4Pw0WnzYvcpcFXQjqQeOMRroOexXFoETBwKmmtroZggHOd2y4Rd~xhd0Qhpb4uzv2uFZ
- Che Aula Innovacion. (julio de 21 de 2018). fases del proceso didactico. Recuperado el 6 de mayo de 2021, de Tic para la gestion y el conocimiento:
<https://ticparalagestionyelconocimiento.wordpress.com/2018/07/21/fases-del-proceso-didactico/>
- Durán, R. (OCTUBRE de 2015). Universitat Politecnica de Catalunya. Obtenido de <://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/397710/TRADR1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- EcuRed. (12 de febrero de 2014). Educacion Virtual. Recuperado el 26 de mayo de 2021, de Educacion Virtual: https://www.ecured.cu/Educaci%C3%B3n_Virtual
- educapeques. (2021). Beneficios para los niños de las aplicaciones informaticas. Recuperado el 24 de mayo de 2021, de Portal de educación infantil y primaria:
<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/beneficios-los-ninos-las-aplicaciones-informaticas.html>
- G, M. F. (octubre de 2003). Formación basada en las tecnologías de la información y comunicación: Análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje. Recuperado el 26 de MAYO de 2021, de Universitat Rovira Virgili:
https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf
- Gomez, M. (17 de octubre de 2017). E-Learning Masters. Obtenido de Técnicas y estrategias de enseñanza virtual :
<http://elearningmasters.galileo.edu/2017/10/17/tecnicas-y-estrategias-de-ensenanza-virtual/>
- Martinez, C. (22 de Diciembre de 2016). Definicion de proceso didactico. Recuperado el 26 de Mayo de 2021, de amazing presentations:
<https://www.emaze.com/@AWQQOCWF#:~:text=En%20did%C3%A1ctica%2C%20proceso%20se%20refiere,ya%20sea%20dentro%20o%20fuera>
- Tobar, E. (1 de eptiembre de 2017). Ventajas de la educacion virtual fresnte a la educacion tradicional para el docente. Recuperado el 26 de mayo de 2021, de e-Learning Masters: <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/01/ventajas-de-la-educacion-virtual/>

Trujillo, Y. (14 de marzo de 2020). EL COMERCIO. Obtenido de PLATAFORMAS Y APLICACIONES SON HERRAMIENTAS PARA TELEESTUDIO:
<https://www.elcomercio.com/actualidad/plataformas-aplicaciones-herramientas-teleestudio-coronavirus.html>

Anexos.

Anexo A. Ficha de observación para docente.


Universidad Nacional de Chimborazo 
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y tecnologías
Carrera de Educación Básica
FICHA DE OBSERVACIÓN PARA DOCENTE

Tema del proyecto de investigación: Proceso Didáctico en el aprendizaje virtual de Lengua y Literatura de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “MARTINIANO GUERRERO FREIRE” de la ciudad de Riobamba, año lectivo 2020-2021

Objetivo: Analizar el proceso didáctico, metodologías y estrategias que usa la docente en el proceso didáctico, herramientas, métodos, aplicaciones y programas que utiliza en el momento de impartir la clase virtual de Lengua y Literatura con los estudiantes de Quinto de Básica de la Unidad Educativa “Martíniano Guerrero Freire”.

N°	INDICADOR	SI	NO
1	Indica el tema a tratar al inicio de la clase.		
2	Da a conocer los materiales que van a usar en la clase.		
3	El tono de voz es adecuado al momento de dar la clase.		
4	Interactúa con los estudiantes.		
5	¿Realiza dinámicas al inicio, media o final de clase?		
6	Utiliza aplicaciones texto guía como recurso fundamental		
7	Emplea programas – herramientas digitales que permiten hacer tareas como: ¿organizar contenidos y actividades interactivas dentro de la clase virtual?		
8	¿La docente aplica metodologías para el aprendizaje virtual?		
9	¿Resuelve dudas y crea espacios de comunicación interactiva?		
10	¿Crea un entorno de aprendizaje virtual alegre en el que los estudiantes disfruten de las clases de Lengua y Literatura?		
11	¿Qué Plataforma utiliza la docente para impartir clases de Lengua y Literatura?		
12	¿Realiza actividades variadas en el desarrollo de la clase com, preguntas y respuestas?		
13	¿Fomenta la participación de los estudiantes en las clases de Lengua y Literatura?		
14	¿Mantiene el interés de sus estudiantes en las clases de Lengua y Literatura?		
15	¿Evalúa el alcance – cumplimiento de objetivos de las clases de Lengua y Literatura?		
16	¿Cómo son los resultados que imparte la docente de Lengua y Literatura en cada clase?		

Anexo B. Encuesta para estudiantes.

Universidad Nacional de Chimborazo 
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y tecnologías
Carrera de Educación Básica
ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Tema del proyecto de investigación: Proceso Didáctico en el aprendizaje virtual de Lengua y Literatura de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “MARTINIANO GUERRERO FREIRE” de la ciudad de Riobamba, año lectivo 2020-2021

Objetivo: Analizar el proceso didáctico de enseñanza aprendizaje en el modo virtual utilizando nuevas metodologías, herramientas, y aplicaciones para impartir la clase virtual de Lengua y Literatura con los estudiantes de Quinto de Básica de la Unidad Educativa “Martíniano Guerrero Freire”.

N°	INDICADOR	SI		NO	
		Mal	Muy mal	Bien	Excelente
1	¿Cómo trabaja la docente en la modalidad virtual?	Mal	Muy mal	Bien	Excelente
2	¿Los juegos de gamificación motivan para que recuerde las clases anteriores?				
3	Durante las clases de Lengua y Literatura la docente utiliza varias herramientas como videos, textos, presentaciones, juegos, test, animaciones, simulaciones.				
4	¿Cómo se desarrollan las actividades académicas virtuales?	Mal	Muy mal	Bien	Excelente
5	¿La docente utiliza un proceso didáctico virtual?				
6	¿Cómo se desarrollan las actividades académicas virtuales?	Mal	Muy mal	Bien	Excelente
7	¿Usted utiliza una pc, portátil Tablet celular para recibir las clases virtuales de Lengua y Literatura?	PC	Portátil	Tablet	Celular
8	¿considera que el entorno de aprendizaje virtual de la clase de Lengua y Literatura es adaptable para su aprendizaje?				
9	¿Las actividades que se realizan dentro y fuera de la clase implican texto, cuaderno de trabajo, mirar un video, una página web, animaciones, simuladores, exámenes en línea?				
10	¿con qué proceso se puede hacer novedosa y atractiva las actividades académicas virtuales?	Telemático		Abstracción	

Los agregados incluidos son las actividades realizadas en clases y las metodologías herramientas y aplicaciones que se usó

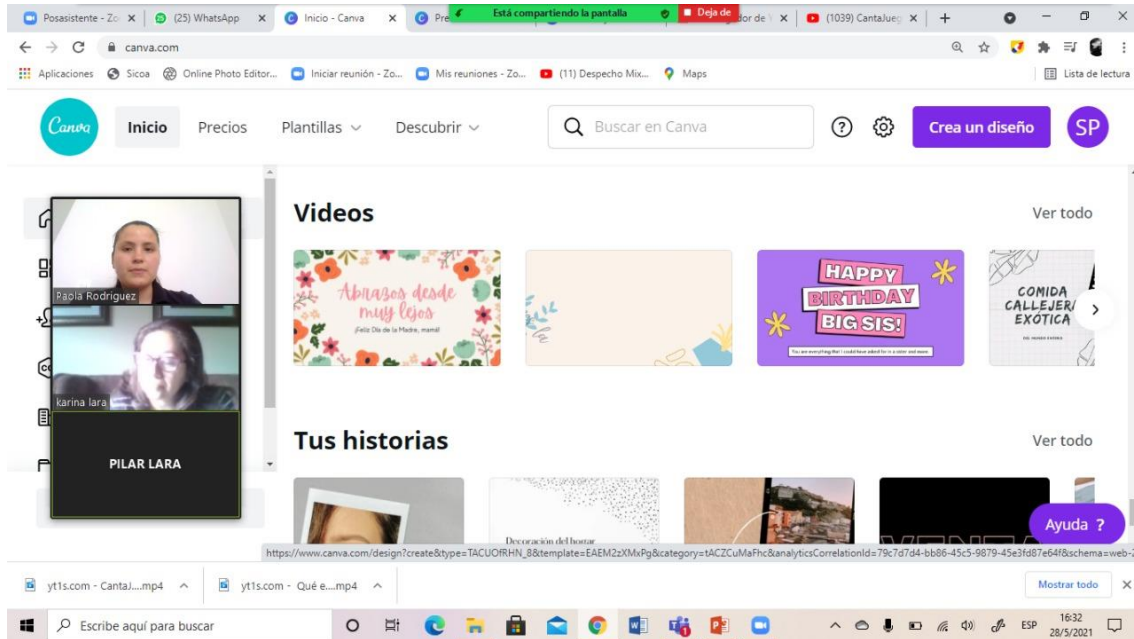
Anexo C. Clase de observación.



Fuente: Estudiantes de Quinto año de EGB Unidad Educativa “Martiniانو Guerrero”

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Anexo D. Reunión con docente de Quinto Grado, explicación de la utilización de la herramienta.



Fuente: docente de la Unidad Educativa “Martiniano Guerrero”

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

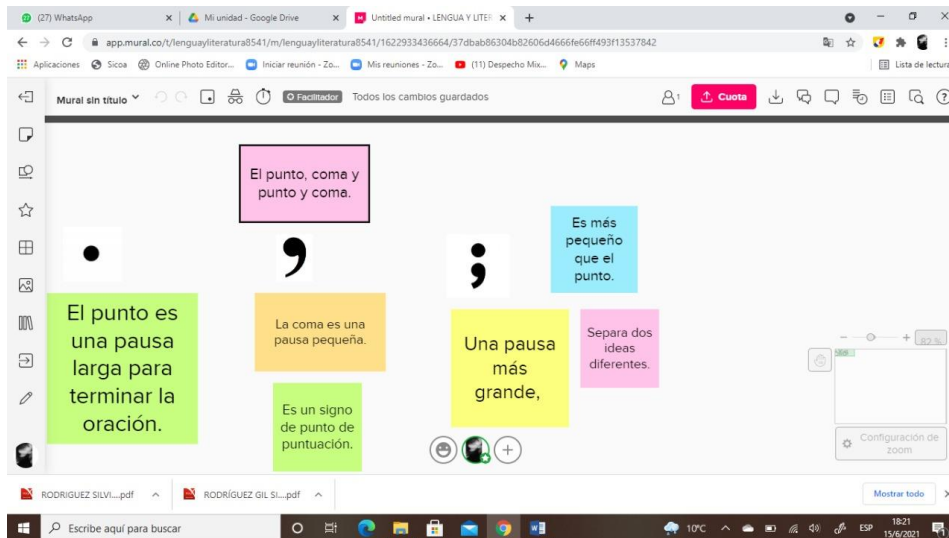
Anexo E. Herramienta educativa Canva



Fuente: Estudiantes de Quinto año EGB Unidad Educativa “Martiniano Guerrero”

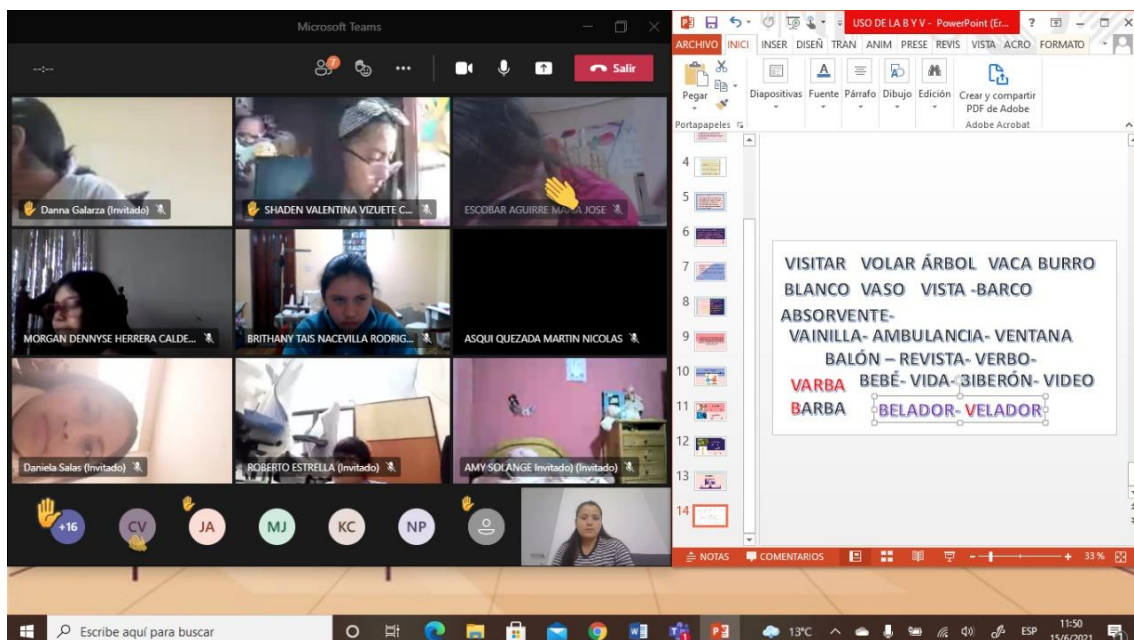
Elaborado por: Paola Rodriguez G.

ANEXO F. Aplicación de la herramienta educativa Mural.ly.



Fuente: Aplicación Murally

Elaborado por: Paola Rodriguez G.



Fuente: Estudiantes de Quinto año EGB Unidad Educativa “Martiniano Guerrero”

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Anexo F. Tareas implementando las herramientas educativas.

The image shows a Telegram meeting interface at the top, with a notification: "Hay invitados esperando a unirse. Ver sala de espera". Below this is a PDF document titled "ÁREA DE REFUERZO USO DE LA B Y V.pdf". The document contains two tasks:

1. Recortar y pegar en el portafolio el siguiente cuadro, colocamos b o v según corresponda.

_e_er	_iblia	_ehículo
_elocidad	_atallar	_aso
_íbora	_ajilla	_a-da

2. Recortar y pegar en el portafolio, colorear las palabras que están mal escritas, luego escríbelas correctamente debajo.

barco	corsata	huevo
biento	cebolla	autorús

At the bottom of the image, a portion of the Telegram meeting interface is visible, showing a grid of participants with initials: RE, NP, PY, VM, PC, CE, and a video feed of a participant.

Fuente: Estudiantes de Quinto año EGB Unidad Educativa “Martiniano Guerrero”

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Anexo G. Implementación de herramientas educativas.

The screenshot shows a Telegram chat interface at 11:30 on June 15th. The main content is a PowerPoint presentation titled "USO DE LA B Y V - PowerPoint (Error de activación de productos)". The presentation is on slide 11, which is titled "vamos a jugar vamos a escoger si se usa b o v". The slide is divided into two sections. The top section features a photo of a woman kissing a child on the cheek, with the word "Besar" written next to it. The letter "B" is highlighted in a blue box, and the letters "b" and "v" are shown in separate blue boxes below. The bottom section features a photo of a scuba diver underwater, with the word "Busear" written next to it. The letter "B" is highlighted in a blue box, and the letters "b" and "v" are shown in separate blue boxes below. The presentation is being viewed on a mobile device, as indicated by the Telegram interface and the status bar at the top.

Fuente: Estudiantes de Quinto año EGB Unidad Educativa “Martiniانو Guerrero”

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

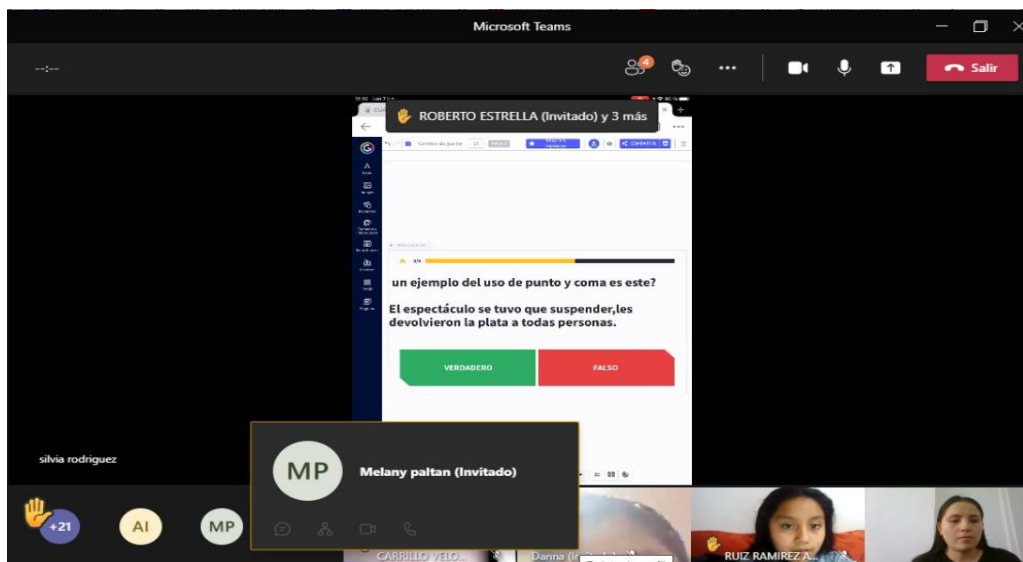
Anexo H. Dinámicas con los estudiantes.

The image is a screenshot of a mobile device screen. At the top, the status bar shows the time 11:40, the date 'Lun 7 jun.', and a battery level of 97%. Below the status bar is a browser window with several tabs open, including 'COMO', 'información sobre la', '(26) WhatsApp', 'Unirse a la conversac...', 'Muralis • MURAL', and '(1113) CantaJuego -'. The active tab is 'youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ'. The YouTube video player shows a group of seven people in red shirts and denim overalls dancing on a stage with a blue and white light background. The video title is 'CantaJuego - Soy Una Taza (Version Mexico)' and it has 753,817,031 views, 1.6 M likes, and 870,901 comments. Below the video player is a Zoom meeting interface. A chat window is open with the message 'silvia r. ...'. The meeting grid shows six participants: ESPINOZA G..., ASQUI Q., ROBERTO E., MORGAN H., Mateo Sebast..., and CARRILLO VE... The Zoom control bar at the bottom includes icons for chat, gallery view, screen sharing, reactions, mute, video off, video on, and a red end call button.

Fuente: Estudiantes de Quinto año EGB Unidad Educativa “Martiniano Guerrero”

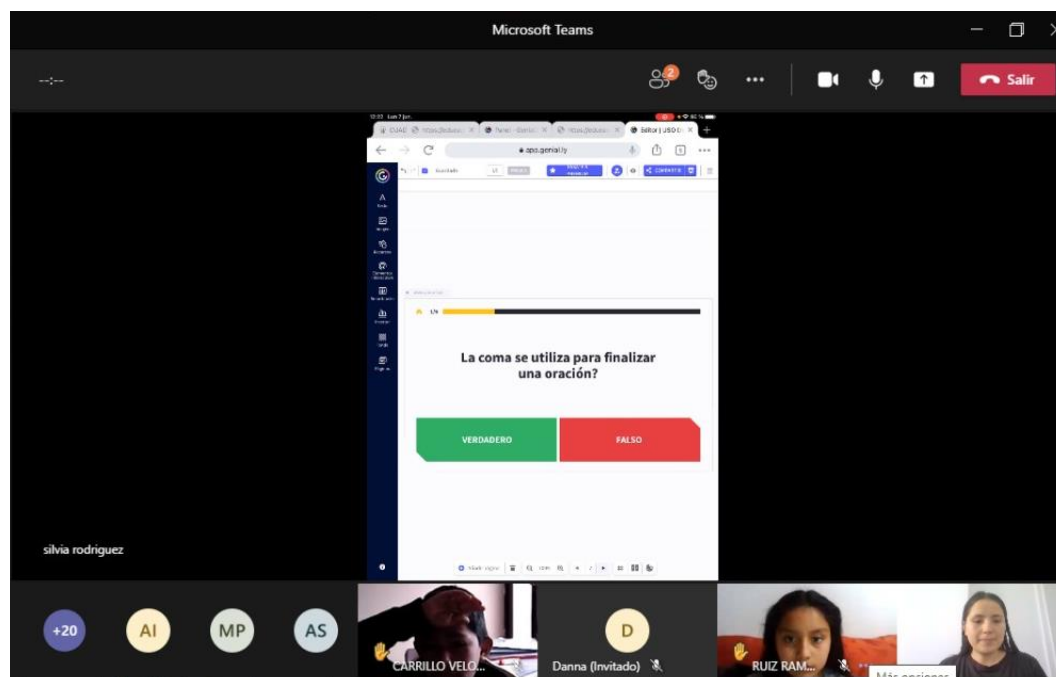
Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Anexo I. Implementación de la herramienta Genially.



Fuente: Estudiantes de Quinto año EGB Unidad Educativa “Martiniano Guerrero”

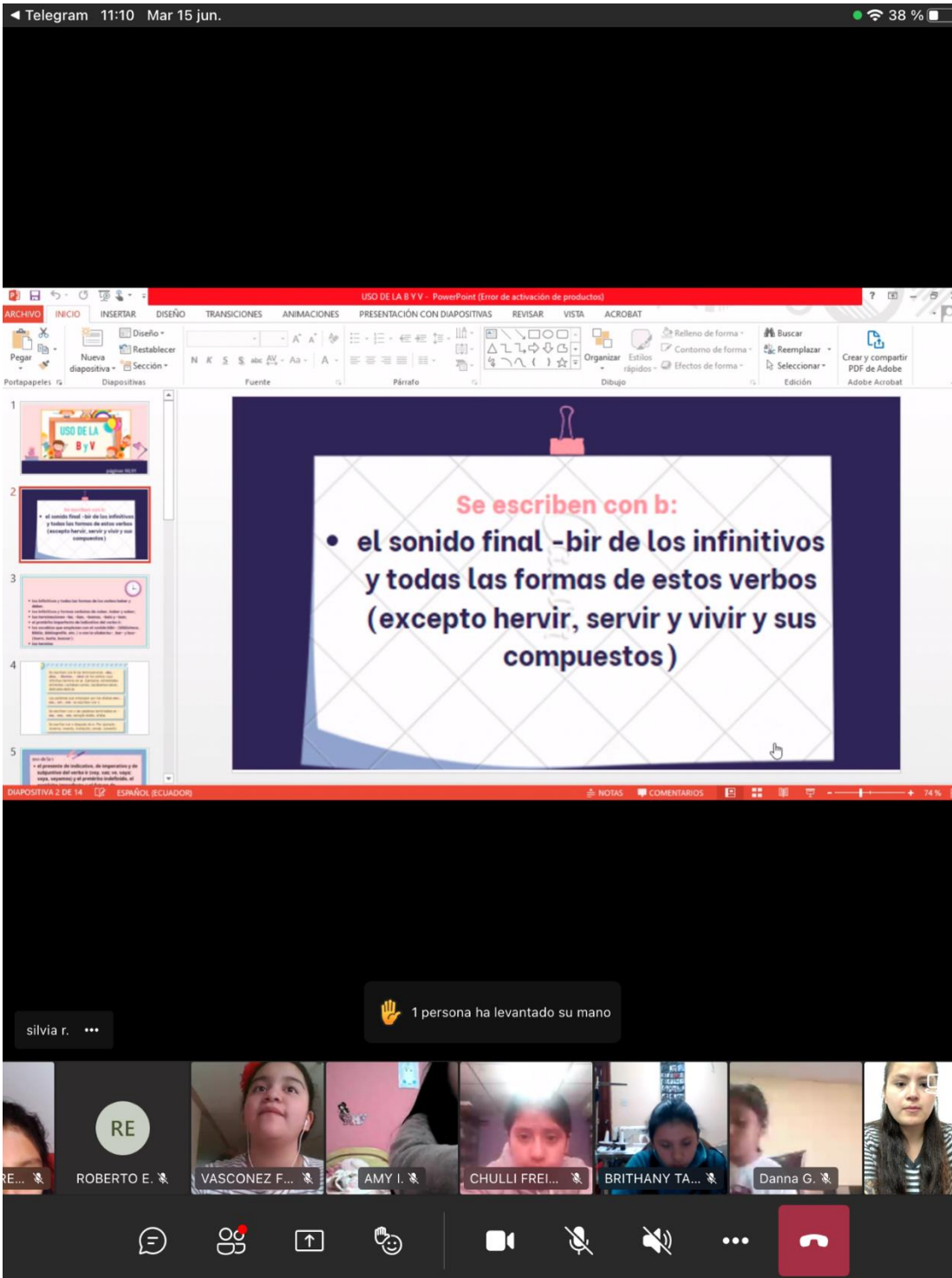
Elaborado por: Paola Rodriguez G.



Fuente: Estudiantes de Quinto año EGB Unidad Educativa “Martiniano Guerrero”

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Anexo J. Reunión con los estudiantes de Quinto Año.



The screenshot shows a Zoom meeting interface. At the top, the status bar indicates the time is 11:10 on March 15, 2020, with a 38% battery level. The main content is a PowerPoint presentation titled "USO DE LA B Y V - PowerPoint (Error de activación de productos)". The current slide, titled "Se escriben con b:", lists the following rules:

- el sonido final -bir de los infinitivos y todas las formas de estos verbos (excepto hervir, servir y vivir y sus compuestos)

The presentation is displayed on a virtual screen with a grid pattern. Below the screen, the Zoom interface shows a list of participants: silvia r., ROBERTO E., VASCONEZ F..., AMY I., CHULLI FREI..., BRITHANY TA..., and Danna G. A notification indicates "1 persona ha levantado su mano". The bottom of the screen features standard Zoom controls for chat, gallery view, screen sharing, mute, video, and end call.

Fuente: Estudiantes de Quinto año EGB Unidad Educativa "Martiniano Guerrero"
Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Anexo K. Libro electrónico del Ministerio.

4. **Pensamos** en parejas una pregunta para las siguientes respuestas.
- Porque los doctores curan solamente a la gente sana.
 - Porque los árboles no dan sombra.
 - Porque en el pueblo de Nopuedo nadie puede nada.
 - Porque los animales no pueden dar las cosas que hacen falta.

5. **Inventamos** en parejas otra estrofa más sobre el pueblo **Nopuedo**, utilizando como referencia el texto.

Seguimos los pasos.

- a. **Elegimos** una estrofa del cuento rimado e **identificamos** la rima.

En el texto está esta estrofa:	Rima	Nueva estrofa	Rima
Nadie puede usar un coche , los colectivos no andan , como caminar no puedes en Nopuedo no se viaja .	o-e a-a e-e a-a	Nadie puede usar un lápiz los estudiantes no escriben , como leer no se puede En Nopuedo no hay afiches .	a-i i-e e-e i-e

- b. **Elegimos** otra estrofa del cuento rimado e **identificamos** la rima.

En el texto está esta estrofa:	Rima	Nueva estrofa	Rima
Los animales no pueden dar las cosas que hacen falta , las vacas no dan la leche ni las ovejas, la lana .	a a-a e-e a-a	Los árboles no pueden dar , El naranjo, la naranja , Las espigas no dan trigo ni la hierba la espinaca .	a a-a i-o a-a

6. **Leo** este fragmento de una canción y lo **comparo** con el texto de Nopuedo. **Expreso** las semejanzas y diferencias que hallé.

La iguana y el perezoso

Había una vez una iguana
con una ruana de lana
peinándose la melena
junto al río Magdalena.
Y la iguana tomaba café,
tomaba café,
a la hora del té.



Llegó un perezoso caminando
en pijama y bostezando
le dio un empujón a la iguana
y la lanzó de cabeza al agua.
Y el perezoso se toma el café.
se toma el café,
a la hora del té.



Fuente: Página de libro del Ministerio de Educación.

Elaborado por: Paola Rodriguez G.

Anexo L. Certificados entregados a los estudiantes virtualmente.



Fuente: Aplicación Canva

Elaborado por: Paola Rodriguez G.