



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**OVA COMO HERRAMIENTA DE RETROALIMENTACIÓN
EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA
APLICADO AL 6TO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**CRUZ LÓPEZ WILSON DAMIAN
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA**

**SOLÓRZANO CHÁVEZ KERLY IMARA
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA**

MACHALA

2021



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**OVA COMO HERRAMIENTA DE RETROALIMENTACIÓN
EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA
APLICADO AL 6TO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**CRUZ LÓPEZ WILSON DAMIAN
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA**

**SOLÓRZANO CHÁVEZ KERLY IMARA
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA**

MACHALA

2021



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**TRABAJO TITULACIÓN
SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O
INTERVENCIÓN**

**OVA COMO HERRAMIENTA DE RETROALIMENTACIÓN EN LA
ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA APLICADO AL 6TO AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA**

**CRUZ LÓPEZ WILSON DAMIAN
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA**

**SOLÓRZANO CHÁVEZ KERLY IMARA
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA**

ACOSTA YELA MAYRA TATIANA

MACHALA, 15 DE ABRIL DE 2021

MACHALA

202

Titulación

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Internacional de la Rioja

Trabajo del estudiante

1%

2

proyeccionderecursohumano.blogspot.com

Fuente de Internet

<1%

3

Submitted to CONACYT

Trabajo del estudiante

<1%

4

www.studocu.com

Fuente de Internet

<1%

5

Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru

Trabajo del estudiante

<1%

6

Submitted to Universidad Técnica de Machala

Trabajo del estudiante

<1%

7

repository.usta.edu.co

Fuente de Internet

<1%

8

Submitted to University of Nottingham

Trabajo del estudiante

<1%

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Los que suscriben, CRUZ LÓPEZ WILSON DAMIAN y SOLÓRZANO CHÁVEZ KERLY IMARA, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado OVA COMO HERRAMIENTA DE RETROALIMENTACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA APLICADO AL 6TO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.


Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de MACHALA EL derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/p distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se le haga para obtener beneficio económico.

Machala, 15 de abril 2021.



CRUZ LÓPEZ WILSON DAMIAN
0751052473



SOLÓRZANO CHÁVEZ KERLY IMARA
0706503497

Dedicatoria

Dedico este trabajo primeramente al dueño de todo cuanto poseo que es Dios, por poner a las personas y entidades oportunas que contribuyeron al cumplimiento de esta meta, por ser mi luz y mi fortaleza: A mis padres Esther y Narciso, por ser un apoyo incondicional durante mi trayectoria académica, por su amor, paciencia, sacrificio, motivación e impulso de mis logros y a salir victoriosa en cada adversidad a lo largo de los años, también por permitirme crecer en un hogar lleno de amor cariño y respeto.

No dejando pasar por alto a mi abuela, hermanos, tíos, toda mi familia en general y a Fabricio mi compañero sentimental, quienes siempre estuvieron presentes con palabras de aliento, por el cariño y apoyo emocional que siempre me brindaron para no dejarme caer en ningún momento en esta etapa importante de mi vida, por confiar y creer en mí. Gracias por estar presente no solo en esta etapa tan importante, sino en todo momento ofreciéndome y buscando lo mejor para mi persona.

Kerly Imara Solórzano Chávez

Este trabajo, se lo dedico principalmente a Dios, por otorgarme las fuerzas, la valentía, el coraje y la vida para seguir adelante y luchar por alcanzar mis metas.

A mis tres ángeles, mi padre, Wilson; mi tía, Esther y mi abuelita María que hoy en día no se encuentran conmigo físicamente, pero espiritualmente me han otorgado su bendición desde el cielo para seguir mi rumbo y no dejarme vencer por la tristeza.

A mi madre Carmen y a mi segunda madre, Pilar; por ser un apoyo y un pilar fundamental durante todo mi proceso de formación educativa y profesional; por su amor incondicional, paciencia, sacrificio diario, motivación e impulso para no dejarme vencer por las múltiples dificultades que se han presentado en mi vida, gracias, porque de esta manera aprendí a salir victorioso luego de cada batalla durante todos estos años de estudios.

No dejando pasar por alto a mis hermanos y a mi familia, principalmente a mi prima Milena, por ser un apoyo principal para poder culminar mis estudios de idiomas con excelencia; a mis hermanos, por la paciencia, consejos y cariño que me otorgaron día a día.

Wilson Damian Cruz López

Agradecimiento

A mis compañeros y amigos de curso, tutores y maestros por guiarnos en el camino correcto en el lapso de la realización de este proyecto, ha sido un privilegio poder contar con su guía, ayuda, atención y amabilidad en todo lo referente a nuestras vidas como estudiantes de esta prestigiosa institución.

Kerly Imara Solórzano Chávez

Agradecimiento

A mis compañeros y amigos de curso, principalmente a mi mejor amigo, Paúl, por ser un apoyo fundamental dentro de mi vida. También, infinitamente agradecido con nuestros tutores y maestros por guiarnos en el camino correcto en el lapso de la realización de este proyecto, ha sido un privilegio poder contar con su guía, ayuda, atención y amabilidad en todo lo referente a nuestras vidas como estudiantes de esta prestigiosa institución.

Wilson Damian Cruz López

Resumen

El objetivo de la investigación tiene como finalidad “Determinar la incidencia de los objetos virtuales de aprendizaje en el refuerzo académico de la asignatura de lengua y literatura del sexto Año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “General Manuel Serrano”. La investigación se basó tomando en cuenta las diferentes teorías conductistas, cognitivista, histórico conductual y constructivista, considerándolas indispensables al momento de referirse al proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno, de esta forma basarse conociendo como rige su desempeño, actitud, hábitos y características en el ambiente en el que se desenvuelve como ser humano y alumno. El problema presentado en el objeto de estudio se pudo determinar gracias a la investigación científica exploratoria y descriptiva, mediante las herramientas de entrevista y encuesta. La medición de los resultados se los realizó a través del método cualitativo y cuantitativo, donde se pudo denotar falta de motivación, poca interacción que generaban bajo rendimiento académico. El Objeto virtual de aprendizaje (OVA) surgió como herramienta tecnológica capaz de solucionar el problema, a través de la metodología ASSURE se determinaron los requisitos para la elección de Wix que se caracteriza por ser un ambiente agradable, fácil de usar, también, enriqueciendo de recursos y herramientas a las actividades educativas, optimizando el proceso e induciendo al uso de la tecnología.

Cabe mencionar que la creación y diseño del OVA se llevó a cabo, debido a las múltiples necesidades educativas que conllevan en la actualidad los estudiantes de sexto año de EGB , paralelo “A” de la Escuela “General Manuel Serrano” en la modalidad online; como principal necesidad, se identificó que los alumnos, necesitaban algún tipo de herramienta tecnológica educativa e interactiva que los ayudase a interesarse más en las clases y sobre todo que les permita adaptarse a las nuevas actualizaciones de las tecnologías que existen hoy en día. Y es por este motivo, que muchos de los estudiantes se encuentran con problemas de aprendizaje o en otros casos con desinterés por aprender la asignatura debido a las clases tradicionales y monótonas de la maestra.

La búsqueda de información, permitió ampliar el conocimiento sobre la problemática que se planteó desde un inicio, obteniendo como resultado que los docentes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje emplean recursos convencionales de modelos tradicionales, además, no están apto para incorporar herramientas digitales debido a su falta de habilidades y destrezas. En consecuencia, al análisis se manifiesta que los estudiantes se sienten desmotivados para aprender lo que causa la falta de atención durante las clases.

Es muy notable el desinterés provocado por los estudiantes lo que conlleva que no se generen nuevos saberes, por la inexistencia de las TIC.

Finalmente, luego de haber pasado por el proceso de recopilación de información, identificar las necesidades que conlleva el estudiante al momento de que la docente imparte su cátedra, analizar las estrategias y las herramientas que inserta en sus clases, podemos concluir que, de tal manera, la inserción de la página web “EDULITERATURA” fue de ardua ayuda, siendo un recurso muy beneficioso, tanto como para cooperar en el reforzamiento académico y el desarrollo de un aprendizaje significativo en los estudiantes como también para la docente del área de Lengua y Literatura, ya que mediante esta página pudo demostrar a sus estudiantes que la adaptación a las nuevas herramientas tecnológicas y a la incorporación de las tics dentro de la clases virtuales, son de vital importancia, debido a que las mismas nos ayudan a obtener un excelente reforzamiento académico estudiantil.

Palabras claves:

OVA, educación virtual, gamificación, recurso tecnológico, TICS, aprendizaje significativo.

Abstract

The objective of the research is to "Determine the incidence of virtual learning objects in the academic reinforcement of the subject of language and literature of the sixth year of GBE of the School of Basic Education "General Manuel Serrano". The research was based on taking into account the different behaviorist, cognitivist, historical-behaviorist and constructivist theories, considering them indispensable when referring to the student's teaching-learning process, thus getting to know how his performance, attitude, habits and characteristics in the environment in which he develops as a human being and student governs. The problem presented in the object of study could be determined thanks to the exploratory and descriptive scientific research, by means of the interview and survey tools. The measurement of the results was carried out through the qualitative and quantitative method, where it was possible to denote lack of motivation, little interaction that generated low academic performance. The Virtual Learning Object (VLO) emerged as a technological tool capable of solving the problem, through the ASSURE methodology the requirements for the choice of Wix were determined, which is characterized by being a pleasant environment, easy to use, also, enriching resources and tools to educational activities, optimizing the process and inducing the use of technology. It is worth mentioning that the creation and design of the OVA was carried out due to the multiple educational needs of the students of the sixth year of General Basic Education, parallel "A" of the "General Manuel Serrano" School in the online modality; as the main need, it was identified that the students needed some kind of educational and interactive technological tool that would help them to be more interested in the classes and above all that would allow them to adapt to the new updates of the technologies that exist today. And it is for this reason that many of the students have learning problems or in other cases are disinterested in learning the subject due to the traditional and monotonous classes of the teacher.

The search for information allowed us to broaden our knowledge about the problem that was raised from the beginning. the problem that was raised from the beginning, obtaining as a result that teachers in the teaching-learning process use conventional resources of traditional models. The search for information allowed us to broaden our knowledge about the problem that was raised from the beginning, obtaining as a result that teachers in the teaching-learning process use conventional resources of traditional models, in addition, they are not apt to incorporate digital tools due to their lack of skills and abilities.

Consequently, the analysis shows that students feel unmotivated to learn, which causes lack of attention during classes.

Finally, after having gone through the process of gathering information, identifying the needs of the students when the teacher teaches, analyzing the strategies and tools that she inserts in her classes, we can conclude that the insertion of the web page "EDULITERATURA" was of great help, being a very beneficial resource, Both to cooperate in academic reinforcement and the development of meaningful learning in students as well as for the teacher of Language and Literature, since through this page she was able to demonstrate to her students that the adaptation to new technological tools and the incorporation of TICs in virtual classes are of vital importance, because they help us to obtain an excellent academic reinforcement for students.

Key words:

OVA, virtual education, gamification, technological resource, ICT, meaningful learning.

INDICE GENERAL

CAPÍTULO I: DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS	14
1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.....	14
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio	15
1.2 Establecimiento de requerimientos	18
1.2.1 Descripción de los requerimientos / necesidades que el prototipo debe resolver ...	18
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.....	18
1.3.1.1 Referencias conceptuales	18
1.3.1.2 Estado de Arte	22
CAPÍTULO II: DESARROLLO DEL PROTOTIPO	27
2.1 Definición del prototipo.....	27
2.2 Fundamentación teórica del prototipo	27
2.3 Objetivos	27
2.4 Diseño del OVA	28
2.5 Desarrollo del juego educativo.....	29
2.6 Experiencia I.....	33
2.7 Experiencia II	40
CAPÍTULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.	42
1.Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo	42
CONCLUSIONES	43
RECOMENDACIONES	44
BIBLIOGRAFÍA.....	45
ANEXOS	47

INDICE DE FIGURAS

Figure 1 Ubicación de la EGB "Manuel Serrano"	16
Figure 2 Pasos del modelo assure	29

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Datos representativos de la tabla 1	35
Ilustración 2: Datos representativos de la tabla 2	36
Ilustración 3: Datos representativos de la tabla 3	37
Ilustración 4: Datos representativos de la tabla 4	38
Ilustración 5: Datos representativos de la tabla 5	39

LISTA DE TABLAS

Tabla 1:: Resultados obtenidos de la pregunta 1 de la encuesta a estudiantes	35
Tabla 2: Resultados obtenidos de la pregunta 2 de la encuesta a estudiantes	36
Tabla 3: Resultados obtenidos de la pregunta 3 de la encuesta a estudiantes	37
Tabla 4: Resultados obtenidos de la pregunta 4 de la encuesta a estudiantes	38
Tabla 5: Resultados obtenidos de la pregunta 5 de la encuesta a estudiantes	39

Introducción

La presente investigación se refiere a los OVA como herramienta de apoyo o refuerzo para mejorar el rendimiento académico de las actividades educativas de los alumnos del Sexto Año de EGB, que se define como aprendizaje en línea. Esta herramienta tecnológica se dirige hacia el cambio de una educación tradicional a innovadora. La principal característica del bajo rendimiento académico de los alumnos, se debe al uso constante de la educación tradicional por parte de los docentes.

Para poder realizar un análisis específico de este problema, cabe recalcar sus principales causas. Entre uno de los inconvenientes tenemos el miedo a la actualización por parte de los educandos, debido a que consideran complicado adaptarse a las nuevas herramientas tecnológicas orientadas a la educación. Otra de las causas principales es la falta de motivación del estudiante al momento de participar en clases, ya que por temor a equivocarse se niegan a la interacción en el salón de clases. Según la concepción de este autor, la motivación influye en el aprendizaje, hasta el punto de llegar a ser uno de los principales objetivos de los profesores: motivar a sus estudiantes. Sin embargo, la falta de motivación es una de las causas importantes que se debe valorar en el fracaso de los estudiantes, especialmente cuando se fundamenta en la distancia establecida entre los actuantes del proceso.

La investigación es de carácter científico, se realizó mediante entrevistas dirigidas hacia los docentes y encuestas realizadas a los alumnos, también se tomó referencias de autores como Piaget, Vygotsky, Ausubel y Brunner con sus respectivas teorías como son la constructivista, histórico cultural, conductista. La entrevista determinó la recurrencia al uso de las tecnologías aplicadas a la educación y sobre el nivel de conocimiento acerca de estas herramientas por parte del docente, mientras que las encuestas confluyendo el grado de participación en clases, uso de tecnologías y temores al momento de participar en clases.

CAPÍTULO I: DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.

1.1.1 Planteamiento del Problema

Hoy en día la educación señala la escasa o nula presencia de propuestas técnicas que se manipulen como soporte en la obtención del aprendizaje y preservación de conocimientos ancestrales. Es por ello que se da la iniciativa de elaborar un objeto virtual de aprendizaje (O.V.A) como lo expresa Rodríguez & Pinzón “Esta propuesta es un recurso innovador que mejora y amplía los contextos de educación en docentes y estudiantes desde la educación básica donde se considera sería más útil el recurso tecnológico” (Aparicio, 2019).

Aprovechar la presencia de las TIC en los ámbitos sociales para llevarlos al espacio educacional, de modo que, es prioritario explorar las posibilidades de la realización de OVAS como material adicional para la formación, inhibiendo el principio de que el uso de Tics en la educación cohibe la imaginación, genera la actividad, o que los aprendices desperdician el tiempo frente a una pantalla. Para romper esos paradigmas se debe tomar en cuenta las diferentes tipologías de perfiles en alumnos que incrementan sus destrezas a través de su uso, tales como: la sensibilidad, responsabilidad, reconocimiento, además de fomentar un aprendizaje significativo en lo que compete a los contenidos en el área de Lengua y Literatura.

De acuerdo a Bernal & Ballesteros (2017), “Los objetos virtuales de aprendizaje (OVAS) son herramientas que ofrecen una ventajosa cantidad de instrumentos innovadores y novedosos, que dista de las herramientas tradicionales del sistema educativo, inclusive acerca a los estudiantes compartiendo muchos de sus lenguajes generacionales o códigos” (p.23). Los OVAS con particularidades un tanto lúdicas y didácticas, favorecen y ceden el paso a mejorar procesos afines entre enseñanza y aprendizaje, en el ámbito educativo con lo lúdico y lo tecnológico. Esto unido a la relativa facilidad de publicación de aparatos que cuenta el internet, beneficia la extensión de un material atractivo para los educandos de este nuevo siglo e inicie la recuperación en saberes casi olvidados, dicho de otra manera, salvaguardar los saberes en la nube.

El desconocimiento sobre la utilización de los objetos virtuales de aprendizaje, así como los beneficios que estos prestan trae como consecuencia que los docentes siguen

utilizando métodos tradicionales al momento de impartir sus conocimientos en el aula clase, acciones que se tornan perjudiciales para los estudiantes debido a que los métodos planificados se tornan deficientes y con poca probabilidad de conseguir resultados positivos en el PEA.

Otro factor es el uso inadecuado de los medios tecnológicos, debido a la actitud conformista mostrada tanto por los docentes, al negarse la oportunidad de aplicar una metodología educativa basada en la utilización de los recursos digitales educativos disponibles al momento, razón por la cual se obtiene una subutilización de los mismos. En caso de no implementar objetos virtuales de aprendizaje como nuevas estrategias metodológicas interactivas en las distintas áreas; los estudiantes seguirán limitados en el manejo de recursos tecnológicos, ocasionando el desinterés por las asignaturas y que el docente permanezca al margen de los avances de la tecnología dejando una gran desigualdad en relación al aprendizaje significativo.

De allí surge la siguiente interrogante:

¿De qué manera influye el uso de los OVA como refuerzo académico en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura?

1.1.2 Localización del problema objeto de estudio

El objeto de estudio se encuentra ubicado en el Cantón El Guabo, por las calles Sucre Entre Pasaje y Santa Rosa. La propuesta tecnológica está dirigida a los docentes y estudiantes del Sexto Año de Educación Básica; en la asignatura de Lengua y Literatura.

1.1.3 Problema central

¿De qué manera influye el uso de los OVA como refuerzo académico en el proceso de enseñanza aprendizaje en la cátedra de Lengua y Literatura?

1.1.4 Problemas complementarios

- ¿Por qué es importante implementar los objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica en los alumnos del 6to grado de Educación Básica?
- ¿Qué estrategias didácticas utilizan los docentes para la mejora del PEA?
- ¿De qué manera los objetos virtuales de aprendizaje facilitarán el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes?

1.1.5 Objetivos de investigación

Determinar la incidencia de los entornos virtuales de aprendizaje en el refuerzo académico del área de Lengua y Literatura a través de la ficha de observación para la verificación de las inexactitudes en el aprendizaje de los aprendices del Sexto grado pertenecientes al centro de enseñanza “General Manuel Serano”.

1.1.6 Población y muestra

El Universo de investigación está constituido por docentes y alumnos del sexto año de EGB de la Escuela de Educación Básica “General Manuel Serano”. Las personas que serán beneficiados por la ejecución del proyecto se conforman por el docente de la cátedra de Lengua y Literatura y 36 estudiantes del paralelo “A”.

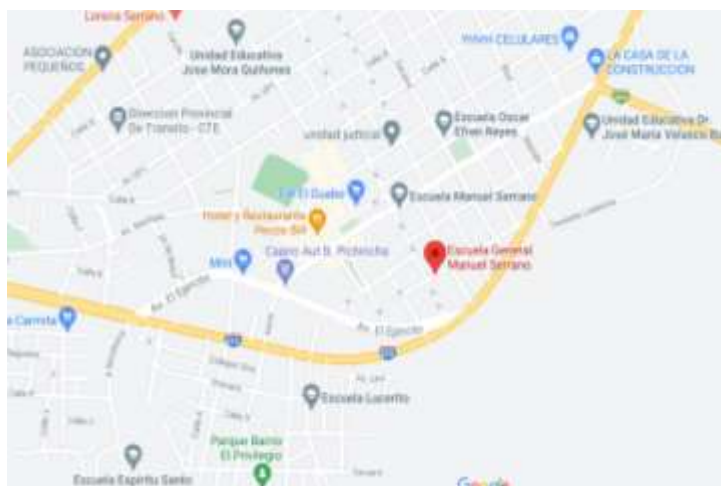


Figure 1 Ubicación de la EGB "Manuel Serrano"

1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación

En el presente proyecto está constituido por los alumnos del 6° de la Escuela “General Manuel Serano”. Estableciéndose una población de treinta y seis estudiantes; los cuales son copartícipes del objeto de estudio de la unidad educativa ya antes mencionada.

1.1.8 Descripción de los participantes

Se puede observar a continuación las unidades de investigación para el presente proyecto:

1.1.8.1 Docentes. Es el especialista de impartir e instruir sus conocimientos con el propósito de constituir en los alumnos un aprendizaje que prevalezca para toda la vida.

1.1.8.2 Estudiantes. Son los delegados de receptor el nuevo aprendizaje que comparte el tutor a la hora de instruir una materia.

1.1.9 Características de la investigación

1.1.9.1 Enfoque de la investigación

Toda indagación tiene un orden cronológico en la que conlleva un proceso ordenado, sistematizado y riguroso con el propósito de dar una posible solución a dicha problemática. Así pues, el enfoque de esta investigación será cuantitativa-cualitativa. Según Gorina & Alonso (2017), “la investigación cuantitativa-cualitativa admite la recolección de datos detalladamente en modo de que la persona que comunica colabora simultáneamente con el investigador aquello referente a una temática en específico o un evento acontecido en su vida” (p.182). Para una mayor comprensión, interpretación de la realidad o análisis se pretende establecer todos los efectos y causas de la dificultad encontrada. De este modo se podrá crear el grado de calidad, la naturaleza del fenómeno estudiado y el nivel dimensional.

1.1.9.2 Nivel o Alcance de la Investigación.

La investigación realizada es de carácter descriptiva, a través de la misma se puede lograr una perspectiva más específica de la dificultad encontrada, solucionando cada falencia observada en el campo de estudio. Sin embargo, admite que se trabaje sobre el contexto, ya que un estudio a fondo del objeto a estudiar, puede dar solución a cada variable planteada. De acuerdo con la estrategia manejada para recabar la información necesaria, este estudio puede ser clasificado como una investigación de campo, de carácter descriptivo, en la medida en que se intenta examinar de forma sistemática situaciones que conllevan a un problema presentes en la vida cotidiana (García & Rodríguez, 2018). Es así que para descubrir la problemática fue de vital importancia recurrir hacia el centro educativo donde se logró evidenciar que los formadores en la asignatura de Lengua y Literatura no emplean herramientas tecnológicas de apoyo, ya que la mayoría de las clases son de enseñanza tradicionalista; en donde no existe la participación activa de los aprendices ya que está en su mente el temor a equivocarse, apareciendo la desmotivación como resultado de una clase mecánica en el PEA.

1.1.9.3 Método de investigación.

El presente estudio se asienta dentro de la modalidad de investigación bibliográfica y de campo, debido a la utilización de fuentes de consulta documentada, artículos científicos, e indagación empírica procedente de informantes completamente calificados a los cuales se les emplearán los instrumentos de investigación de campo.

Dentro del modo investigativo tenemos la utilización de documentos científicos como material bibliográfico, material didáctico de la materia de Lengua y Literatura, otorgado por el Ministerio de Educación, investigación de campo para certificar acciones del proceso de educación y enseñanza, y demás materiales de carácter científico, como revistas y páginas web que relacionadas al tema brinden un enfoque específico sobre el aporte de los OVA en el proceso de enseñanza; el cual se verá reflejado en el presente proyecto como un Marco Referencial de contenido.

Trabajos de investigación de campo, utilizando la herramienta encuesta y entrevista sobre las cuales a través de la observación y la analítica y del conocimiento previo de la información que necesitamos recabar, se han plasmado los temas de mayor relevancia en el presente trabajo.

1.2 Establecimiento de requerimientos

1.2.1 Descripción de los requerimientos / necesidades que el prototipo debe resolver

Para la realización de este proyecto se debe tomar en cuenta como requerimiento indispensable en los educandos del Sexto grado y el tutor del área de Lengua y Literatura del centro de enseñanza Escuela “General Manuel Serano”. Ellos serán los colaboradores que efectuarán actividades propuestas en la implementación y diseño del prototipo.

También hay que considerar los requerimientos para la construcción y el diseño del OVA:

- Didáctico, contener recursos multimedia, facilidad de tener acceso a Internet y procesar los contenidos oportunamente y poder trabajar en diversos formatos.
- Ser autocontenido, por sí solo debe permitir cumplir con el objetivo para el cual fue elaborado. Sólo se debe juntar vínculos hacia instrumentos digitales que perfeccionen el contenido.
- Usable, es decir, que proporcione a los tutores y alumnos el acceso adecuado a este y su navegación durante el proceso educacional de cada estudiante.
- Ser reutilizable, puede ser manejado por diversos estudiantes y educadores bajo distintos contextos de enseñanza y en diferentes lugares y momentos.

1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer

1.3.1 Marco referencial

1.3.1.1 Referencias conceptuales

TICS en la educación

Las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC) son consideradas el conjunto de técnicas que se requiere para la transformación y gestión de la información, y en particular el uso de programas y ordenadores que permiten modificar, crear, proteger, recuperar y almacenar dicha información (Valarezo & Santos, 2019)

Una definición más específica según (Lara & Grijalva, 2021) sería decir que Las TIC se conciben como el conjunto de dos universos, representados y asociados principalmente por la radio, el uso de telefonía convencional y la televisión ya que son caracterizados paulatinamente por la digitalización de contenidos y registros (telemática, interfaces e informática de las comunicaciones).

“Dentro de la institución educativa existen roles que ocupan cada agente educativo, los alumnos pertenecientes a esta nueva era digital, manejan las herramientas digitales frecuentemente para proporcionar un nuevo aprendizaje” (Hernández, 2017). Las tecnologías auguran, en el entorno escolar, el continuo desvanecimiento de las restricciones de espacio y tiempo en la aplicación de un piloto receptivo de aprendizaje más específico y centrado en el estudiante. Del mismo modo favorecen a la globalización y comercialización de la Formación Superior, así también como un nuevo método de gestión en su organización.

Es preciso decir que las TIC no son neutras, negativas o positivas; son estrictamente lo que el beneficiario (a) haga con ellas; no obstante, si quedan fluctuando en la nada, pueden beneficiar las desigualdades sociales que se dan de cada persona, por lo que es preferible aceptarla con intacta responsabilidad y guiar positivamente en el integral de las comunidades educativas.

Educación Virtual

La educación virtual es una singularidad de proceso o estudio de formación independiente intervenida por otras tecnologías, con el objetivo de promover el aprendizaje sin condiciones de edad, ubicación y ocupación de los y las estudiantes. “La educación online o virtual no está formada principalmente por las tecnologías computacionales que sirven como facilitadoras en el proceso educacional” (Melo & Díaz, 2018). Es un estudio auto encaminado hacia el estudiante, quien debe organizar y planificar la guía tutorial, su tiempo y material didáctico para así solucionar las exigencias del curso que sigue, sin restricciones económicas, físicas o sociales.

Esta singularidad de estudio se caracteriza, principalmente, por la separación física de los docentes; el uso de las TIC (material impreso o digitalizado, recursos informáticos, material audiovisual, recursos informáticos, otros medios y materiales), para la interacción e instrucción entre estudiantes y docentes; la facilitación de habilidades en educación permanente y la igualdad de oportunidades de poder estudiar a toda la población.

“La educación en línea no solamente radica exclusivamente en descargar y cargar archivos de una plataforma educativa virtual, primordialmente permanece en la exploración de estrategias didácticas, las mismas que deben ser de fácil entendimiento y de este modo los alumnos refuercen los contenidos” (Cáceres, 2020). El educador se convierte en un asesor y facilitador del aprendizaje, un productor de situaciones con recursos innovadores que permiten al estudiante el desarrollo de las habilidades que necesita y poder superar los cambios de conducta y el mejoramiento de sus destrezas que necesita esta educación virtual.

La educación virtual, dada la extensa cobertura social que puede prevalecer, hace realidad el acceso al estudio y a la igualdad de oportunidades, por lo que se convierte en una pronta respuesta a las instancias de educación superior de toda la población.

Gamificación

“La gamificación ha sido una herramienta de aprendizaje muy explotada en el mundo empresarial durante décadas. Tal ha sido su éxito, que su práctica se ha extrapolado a otros contextos, como, por ejemplo, el ámbito de la Enseñanza” (Chaves, 2019).

La Gamificación es una habilidad de aprendizaje que traslada el componente del juego al espacio educativo profesional con el propósito de conseguir mejores resultados, ya sea para abstraer mejor algunas ilustraciones, perfeccionar alguna habilidad, o bien distinguir ejercicios concretos, entre otros muchos más objetivos (Ortiz, Jordán, & Agreda, 2018).

Este tipo de enseñanza gana mayor acogida con relación en las metodologías activas de carácter formativo debido a su representación lúdica, en la que no solo facilita la interiorización de contenidos en una forma más divertida, sino que también genera una práctica satisfactoria en el estudiante.

Este modelo de juego realmente es muy efectivo en el aprendizaje de cada estudiante porque consigue motivar totalmente al educando, desarrollando una mayor responsabilidad de las personas, e estimulando el ánimo de la superación personal. Se utilizan una serie de métodos mecánicos y diferentes dinámicas extrapoladas de los juegos.

Educación en tiempo de pandemia

Ante esta nueva situación mundial generada por la aparición del COVID-19, el proceso educativo se ha visto en toda la obligación de reajustarse a un nuevo contexto de aprendizaje con respecto a la formación cognitiva de cada alumno. Las diferentes unidades educativas de aprendizaje han quedado completamente vacías y las casas han sido parte no solo en las zonas en donde se aprenden valores, esto va mucho más allá, ya que se han transformado en los nuevos escenarios de aprendizajes informal y también formal (Villafuerte, 2020).

Principalmente, la educación se distingue como preparación y formación del individuo para su tratar en la comunidad. Ante esta nueva situación, la importancia de la educación virtual en el siglo XXI se debe determinar, no solo por la entrega de conocimientos, debe contribuir en la fomentación de valores que ayuden a edificar a la sociedad, todo esto puede ser dable a través de recursos tecnológicos.

Esta nueva realidad a nivel mundial obliga a las personas a cambiar la inteligencia de educación tradicionalista, en donde el tutor tenía la veracidad absoluta y los alumnos se concebían como esponjas en los que se depositaban diferentes conocimientos en las personas.

Por otro lado, las estrategias para crear un proceso de enseñanza-aprendizaje más eficaz, en donde el profesor solo se valía de clases espléndidas y recursos de aprendizaje memorísticos, todo esto debería de cambiar ante esta situación; el docente debe transformarse constantemente y ser más creativo e innovador; de lo contrario tratará de efectuar diferentes actividades en un sistema online, la situación presencial bajo una distribución tradicional; lamentablemente esto no prevalecerá y no dará los resultados adecuados para manifestar a las exigencias que transcribe la sociedad.

No solo los educadores, sino también el educando, deberían de estar preparados para cambiar los modelos tradicionales de enseñanza y hallar roles más donde se incluya la participación y un aprendizaje permanente.

1.3.1.2 Estado de Arte

Objetos virtuales de aprendizaje (OVA)

Los OVA se crearon con el propósito de mejora en el ámbito educativo y formativo con la finalidad de cubrir las necesidades que presenta los estudiantes a través de material digital para el aprendizaje y el uso de recursos tecnológicos, ya que por medio de ello el docente podrá desarrollar capacidades en particular de la materia, pues estos enuncian de manera clara lo que los estudiantes tienen que aprender.

Los OVA son recursos digitales, reutilizables y conllevan autocontenidos, diseñados con propósitos educativos para desarrollar el estudio activo de contenidos, complementados para ser manipulados en plataformas de aprendizaje online o ser distribuidos por la web, siendo posible que sean usados y consultados por muchas personas, sin que exista la necesidad del contacto síncrono (Albarracín, Hernández, & Rojas, 2020, pág. 111)

De hecho “El OVA es un recurso didáctico que guía y orienta a los alumnos hacia un entendimiento procedimental y significativo, con contenidos flexibles y didácticos diseñados para reforzar la catedra” (García, et, al, 2020).

Un objeto virtual de aprendizaje puede radicar en una secuencia de imágenes, unos diagramas, cuestionarios, ejercicios, pueden de igual manera componer un objeto de aprendizaje, así como también una tabla, animaciones, juegos, experimentos, diapositivas; una secuencia de audio y video, unos párrafos o frases que componen un texto, forma parte de una evaluación; aplicaciones informáticas java, PowerPoint, etc. Es decir que pueden obtener diversas formas y presentarse en diferentes soportes o formatos. De acuerdo con Delgado, Tocto, & Acosta (2020), los objetos virtuales de aprendizaje tiene convenciones de presentación muy diversas que hoy en día están a la disposición de los docentes como de los estudiante cuyo objetivo fundamental se dirige en facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje junto con la tecnología en el entorno de aprendizaje de cada estudiante, al ser una propuesta innovadora en el campo educativo permite mostrar una postura completamente distinta a los paradigmas tradicionalistas de enseñanza, ya que los alumnos están rodeados de información, del internet, Smartphone, SmarTV y en distintos tipos de aparatos tecnológicos, lo que resulta más fácil la inclusión de este tipo de enseñanza.

Criterios para el diseño de un Objeto virtual de Aprendizaje

Un OVA se considera como un intermediario pedagógico pues está estructurado para llevar al alumno a explorar por medio de diapositivas, imágenes, links, audios, fotografías, textos, entre otras que les permite mantener un contacto concreto y directo con el objeto de estudio. Dicho material digital contiene cualidades que llevan a crear un ambiente más interactivo en la clase y con bastante información que especifican al usuario los nuevos conocimientos y le dan una satisfactoria experiencia de aprendizaje.

Según Ceballos, Mejía, & Botero (2019), se considera que un objeto virtual de aprendizaje es “una pieza tecnológica clave de aprendizaje que va direccionada a una temática visiblemente identificable pudiendo de esta manera ser reutilizado en diferentes contextos” (p.23). En este sentido, el OVA se debe diseñar a partir de los siguientes criterios:

1.Atemporalidad: Para que no pueda perder vigencia con el tiempo en el contexto que se va a utilizar.

2.Didáctica: El OVA responde tácitamente a quién aprende.

3.Usabilidad: Que facilite el uso instintivo del beneficiario interesado.

4.Interacción: Que motive activamente al usuario en anunciar inquietudes y retornar en las respuestas de experiencias en el aprendizaje.

5.Accesibilidad: Garantizada para las personas que reflejen un interés y compromiso por aprender.

Como se puede apreciar los OVAS establecen diferentes puntos de vista para su diseño, esto lo hace confiable al momento de utilizarlo, por otra parte, está estructurado específicamente con fines educativos pues su objetivo fundamental es de guiar al alumno para que alcance los conocimientos necesarios e importantes para que así pueda desenvolverse ampliamente en los temas propuestos por el docente.

Características de los objetos virtuales de aprendizaje (OVAS)

Los OVA, según varios autores deben cumplir ciertas características o propiedades para ser considerados como tales.

Para (NARANJO, 2017) las características, acordadas por la comunidad científica, para los OVAS son: accesibilidad, reusabilidad, educabilidad y durabilidad.

1.Accesibilidad: Facilidad para ser buscados, encontrados e identificados, según el correspondiente etiquetado que se les da a diferentes descriptores (metadatos) que permitirían el almacenamiento y la catalogación en el conveniente repositorio.

2.Reusabilidad: Objeto con la capacidad de ser incorporado en diferentes contextos con propósito educativo, para así combinarse y adaptarse dentro de nuevas series formativas.

3.Educabilidad: Con capacidad para generar un nuevo aprendizaje.

4.Durabilidad: Eficacia de la información de los OVA, sin necesidad de rediseño.

Función de un Objeto Virtual de Aprendizaje.

Los objetos virtuales de aprendizaje cumplen la función de intermediario pedagógico entre el proceso de enseñanza –aprendizaje, ya que sirve como un soporte en el entorno educativo para desarrollar múltiples competencias en los alumnos a nivel de dominio procedimental, conceptual, además del desarrollo de valores y actitudes. Según (Gutiérrez, Buitrago, & Ariza, 2017) las funciones de un OVA se las presenta a continuación:

- 1.Favorecer la integración, reutilización y generación de Objetos de Aprendizaje.
- 2.Posibilitar el acceso remoto a los contenidos y la información de aprendizaje.
- 3.Posibilitar la integración de diferentes manuales multimedia, mediante una interfaz gráfica.
- 4.Favorecer en la actualización y capacitación permanente de docentes y estudiantes.
- 5.Facilitar la interacción entre compañeros hacia los diferentes niveles de usuarios. (Diseñador, alumno y administrador).

De acuerdo a las funciones de los objetos virtuales de aprendizaje estos avivan una cultura de autoaprendizaje debido a que cuentan con recursos necesarios que sujeta un sinfín de contenidos y la autodidacta pues esta puede instruirse a realizar investigaciones que le darán conocimientos nuevos alcanzado por sus propios medios. El uso de los recursos digitales satisface el estímulo del alumno para la producción de nuevos aprendizajes y al mismo tiempo le otorga un aprendizaje que va prevalecer toda la vida.

Modelo instruccional ASSURE para el uso efectivo del OVAS.

Según (Mora & Ramos, 2017): Heinich, Molenda, Russell y Smaldino fueron quienes dieron origen al modelo ASSURE uniendo los eventos sobre el conocimiento de Robert Gagné para afirmar el uso correcto de los recursos en la educación. El modelo ASSURE tiene sus principios teóricos en el constructivismo, que se sustentan en base a las características específicas del alumno, sus diversos estilos de aprendizaje y fomentando la participación en relación al compromiso de cada estudiante.

El OVA elaborado en base al modelo ASSURE (Analyse, State objectives, Select modify or design materials, Utilize materials, Require learner response, Evaluate), el cual menciona 6 pasos a seguir como lo presenta (De la Torre & Sosa, 2018) los cuales son traducidas al español: analizar las características de los estudiantes, definir objetivos; elegir, modificar o diseñar materiales, utilizar materiales, estimular la respuesta de los estudiantes y evaluar para asegurar el uso adecuado de los medios de instrucción, pasos que son a continuación.

Recursos Didácticos para la enseñanza

“Los recursos didácticos cumplen la función de ser mediadora entre el educando y el educador dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, la importancia de la misma reside en el hecho de proporcionar información clara sobre un tema en particular y facilita su entendimiento” (Chancusig et,al., 2017). Los recursos didácticos intentan servir al proceso de aprendizaje que tiene que ir construyendo cada estudiante.

Para esto se utiliza ciertas características tal como lo señala (Saborío, 2019), un sistema simbólico (imágenes, textos, sonidos); tienen un contenido material (un software) que se presenta de una manera diferente; que se sustentan en una plataforma o soporte (el hardware) que actúa como intervención para permitir entrar al contenido; y crean un ambiente de comunicación con el usuario, propiciando unos fijos sistemas de mediación en el proceso de enseñanza aprendizaje. (p.6)

En la cita expuesta anterior, se considera que los recursos didácticos son herramientas o materiales que aplicados o utilizados en la educación pueden ser de gran ayuda al docente ya que tiene una amplia gama de estrategias, utilitarios, instrumentos y técnicas que permitirá una forma más eficaz, interactiva e accesible al momento impartir o enseñar determinadas temáticas desarrolladas en clases, depende principalmente de la planificación de cada clase y el objetivo propuesto, para lograr dicho objetivo estos equipos cuentan con varias características y presentaciones tales como: la pizarra digital, el material didáctico, audios, videos, lectura interactiva, papelógrafos, entre otros.

Se entiende que la función primordial de los recursos didácticos tecnológicos es de mejorar, acceder, facilitar y sobre todo es cambiar el proceso de enseñanza tradicional en donde el docente imparte la materia de una forma mecánica, cambiando los esquemas y convirtiendo las clases en momentos más interactivos, dinámicos, y eficiente al instante de dictar una clase en la que los alumnos puedan lograr el dominio de una temática en específico y en consecuencia el acceso a la información.

Es por esta razón que dentro de esta amplia gama de recursos se puede sugerir al OVA cuyo significado es objeto virtual de aprendizaje, mismo que ayuda, aplica y se utiliza bajo términos técnicos, en el proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO II: DESARROLLO DEL PROTOTIPO

2.1 Definición del prototipo

La herramienta virtual “EDULITERATURA” fue desarrollada con la finalidad de enriquecer y fortalecer el aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes del Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “General Manuel Serano” del cantón el Guabo.

2.2 Fundamentación teórica del prototipo

El objetivo de este trabajo de titulación es construir un OVA como apoyo al proceso de aprendizaje a través de la plataforma Wix, su utilización contribuirá en el fortalecimiento y enriquecimiento

2.3 Objetivos

Objetivo General

Construir un OVA como apoyo al proceso de aprendizaje a través de la plataforma Wix para el fortalecimiento de la práctica educativa en los estudiantes del Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “General Manuel Serano”.

Objetivos específicos

- Identificar las necesidades educativas que conllevan los estudiantes en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.
- Analizar las distintas formas en que el estudiante refuerza su conocimiento académico para posteriormente mejorar la estrategia empleada por la maestra.
- Diseñar un OVA como respuesta a las necesidades educativas para mejorar y reforzar el rendimiento académico de los estudiantes.
- Implementar la herramienta virtual “EDULITERATURA” como OVA para satisfacer y enriquecer su aprendizaje significativo.
- Capacitar al personal docente encargado de la asignatura de Lengua y Literatura con base al manejo de la página web “EDULITERATURA” para mejorar sus habilidades y sus estrategias dentro de la impartición de su cátedra en la modalidad online.

- Evaluar la incidencia de la herramienta virtual “EDULITERATURA” mediante una encuesta establecida en Google Forms dirigida al personal docente y a los estudiantes.

2.4 Diseño del OVA

Al interactuar con la tecnología en el ámbito educativo se apoya como proceso pedagógico, a su vez se le ha permitido afanar como recurso digital en el Internet. Según (González, 2021), “las TIC es considerada como un recurso que da la facilidad para desarrollar metodologías y estrategias innovadoras en el PEA” (p.12).

Sin embargo, como lo mencionan (Flores, Ortega, & Sousa, 2021), no se trata de incorporar algo innovador en lo tradicional o antiguo o de seguir utilizando lo mismo con las nuevas herramientas didácticas tecnológicas, más bien se debe usar aciertos en la pedagogía y didáctica utilizando nuevas tecnologías de manera interdisciplinar.

Un modo de concertar el uso de la tecnología con la educación básica es mediante la inserción de los conocidos Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), ya que como lo mencionan autores como (Solano, et.al, 2019) y (García, et.al., 2020), la manipulación de este recurso tiene la finalidad de ayudar y promover el autoestudio o refuerzo de los conocimientos socializados en clase, a su vez motivar el aprendizaje mejorando el rendimiento académico.

Por ende, cabe destacar que la creación de nuestro Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), no solamente favorece, enriquece y mejora el rendimiento académico de los estudiantes, sino también para los maestros, para que de esta manera sus clases sean más interactivas, dinámicas y sobre todo para que ambos personajes, estudiantes y docentes, sean inmersos en el universo de la tecnología, puesto que así, de esta manera los estudiantes se podrán sentir familiarizados con su entorno y sobre todo que en el transcurso de la edad los niños son cuando más interesados se muestran y su ganas de aprender son intactas, de esta forma el docente podrá adaptar a su estudiante con los objetos virtuales de aprendizaje y obtener un aprendizaje significativo por parte de sus estudiantes.

Con la intención de conocer la influencia en los estudiantes sobre el uso del OVA denominado “EDULITERATURA” se llevó a cabo un estudio con enfoque cuantitativo y cualitativo. Para ello se utilizó la herramienta digital Google forms como método

evaluativo para verificar las necesidades educativas de los estudiantes para que de esta manera se pueda desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Heinich, Molenda, Russell y Smaldino (1993) se originó el modelo ASSURE como se lo menciono anteriormente, también en ese instante se incorporó programas de instrucción que innovo Robert Gagné para dar seguridad en el uso efectivo de la herramienta o programa diseñado con los pasos ASSURE. Este modelo tiene su origen que radica en el constructivismo, en base a las características fundamentales del conocimiento en el estudiante, estilo de aprendizaje y también fomentando la participación comprometida y activa del estudiante.

El modelo ASSURE ostenta seis fases o procedimientos que se presenta a continuación:

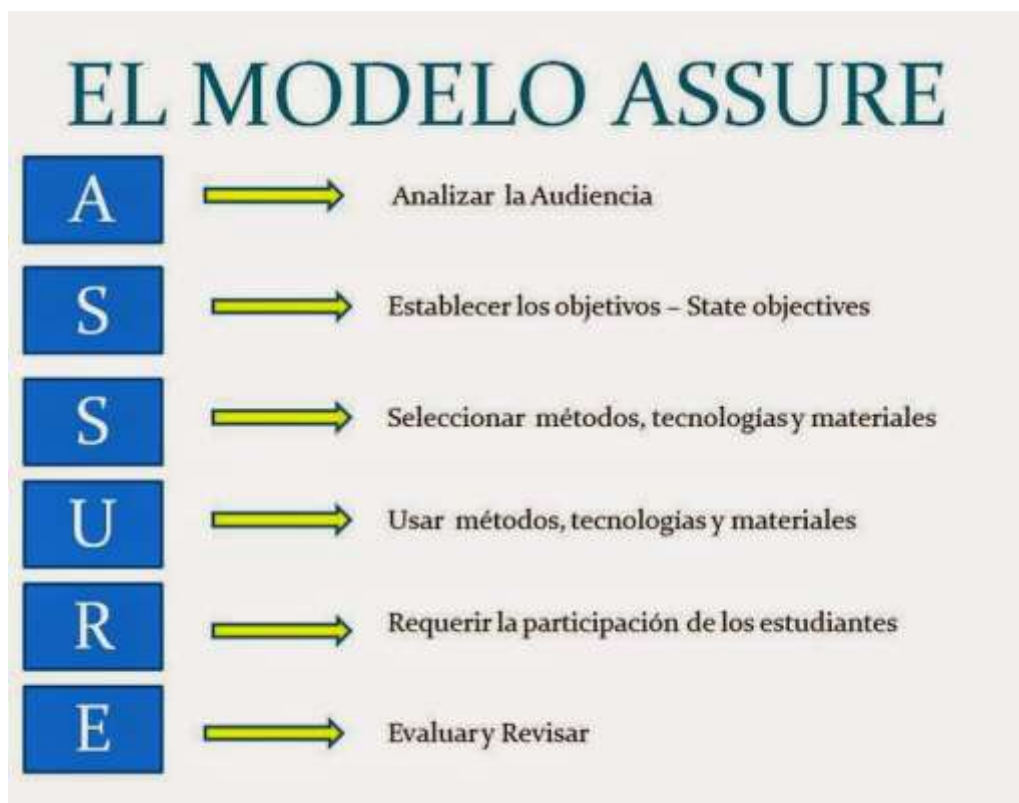


Figure 2 Pasos del modelo assure

2.5 Desarrollo del juego educativo.

2.5.1 Herramientas de desarrollo

Para el desarrollo del prototipo empezamos por la selección de qué tipo de página web vamos a crear mediante la herramienta virtual Wix.

1. Nos centralizamos en el tipo de página web que vamos a implementar en la institución educativa.



2. Una vez que hemos seleccionado el tipo de página web, automáticamente nos dará paso a la selección de plantillas la cual se asemeja al entorno que queremos crear.



3. Luego que ya hemos seleccionado la plantilla de nuestra preferencia, damos paso a la edición de nuestra página web, la cual si hablamos en términos educativos tiene que ser muy llamativa, con colores y distintos tipos de actividades interactivas.



4. Finalmente, ya que nos hemos especificado en el objeto de la creación de nuestra página web, en este caso está orientado al ámbito educacional, la cual conlleva colores, sonidos y pestañas las cuales están especificadas con distintos tipos de contenidos para la asignatura de Lengua y Literatura.



5. También dentro de la misma, podremos observar quienes son los tutores guías responsables de la creación del OVA.



6. Se implementan contenidos educativos de las unidades relacionados al texto escolar de la asignatura de Lengua y Literatura del Sexto Año de Educación Básica.



7. Las actividades planteadas dentro de nuestra página web “EDULITERATURA” ayudan a reforzar el conocimiento y a enriquecer el aprendizaje significativo.



2.6 Experiencia I

2.6.1 Planeación:

Para la primera experiencia de interacción del prototipo de nuestra página web “EDULITERATURA” se trabajó con varias opciones desplegadas en el menú de la misma, las cual abarca contenido educativo dirigido al área de lengua y literatura, específicamente con las temáticas de la unidad 1 del libro, para la obtención de un aprendizaje significativo en los estudiantes de sexto grado de básica, paralelo “A”, con lo que se contó con la participación de 20 niños, con edades de 8 a 9 años.

2.6.2 Experimentación:

Para comenzar a los niños se les dio una pequeña explicación de los que trataba y que se podía realizar en el prototipo.

- Se lo presentó por medio de la plataforma de videoconferencias zoom, con la manipulación de los guías tutores del prototipo.
- Como primera interacción se trabajó con el menú “Actividades”, antes de comenzar se hizo un repaso con los niños para conocer sus conocimientos previos.
- Dentro del menú de “Actividades” se cuenta con herramientas de gamificación, tales como Educaplay y Quizziz.
- Educaplay, contiene una actividad de un crucigrama con el objetivo de dar mejorara en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

- Quizziz, contiene un banco de preguntas con la finalidad de fomentar la participación significativa y activa por parte del estudiante en las clases de lengua y literatura.
- Se visualizo los contenidos que se incorporó en la página web “Eduliteratura” y quienes están a cargo en la creación del prototipo.
- Se ingresó en el menú “Contenidos” en el cual se visualizó la información y temas a tratar dentro del prototipo.
- Para finalizar se dialogó con los niños para conocer sus opiniones, y saber qué cambios se deberían realizar para su mejora.

2.6.3 Evaluación y reflexión:

1) ¿La apariencia de “EduLiteratura” le resulta visualmente atractiva?

Tabla 1:: Resultados obtenidos de la pregunta 1 de la encuesta a estudiantes

Valor	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	5	28%
Totalmente de acuerdo	13	72%
TOTAL	18	100%

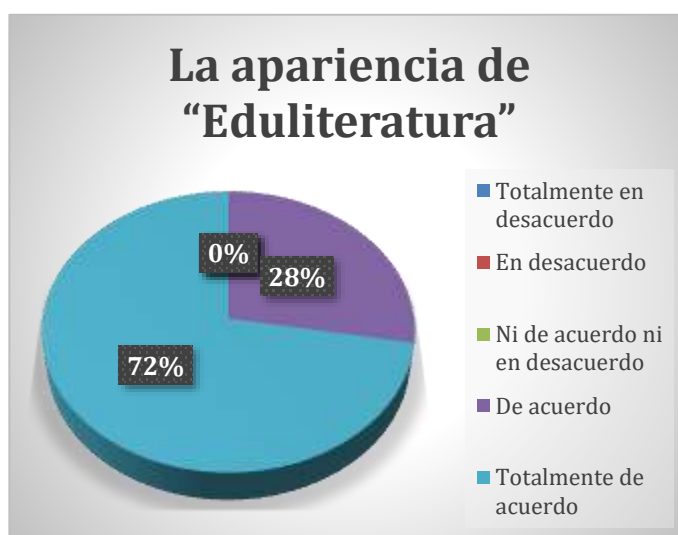


Ilustración 1: Datos representativos de la tabla 1

Análisis e interpretación:

En los datos obtenidos de la pregunta 1 el 46% de los estudiantes consideran que están totalmente de acuerdo en que la apariencia de “EduLiteratura” les resulta atractiva, mientras el 36% dijeron que están de acuerdo con la apariencia, sin embargo, ningún estudiante está en desacuerdo.

El análisis de los resultados nos demuestra que la apariencia de “EduLiteratura” es atractiva y cumple las expectativas de los estudiantes que lo consideran una herramienta con potencial para integrarla en sus prácticas como refuerzo en el proceso educativo.

2) ¿Al navegar a través de las opciones que ofrece “EduLiteratura” le resulta sencillo?

Tabla 2: Resultados obtenidos de la pregunta 2 de la encuesta a estudiantes

Valor	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	17%
De acuerdo	5	28%
Totalmente de acuerdo	10	55%
TOTAL	18	100%

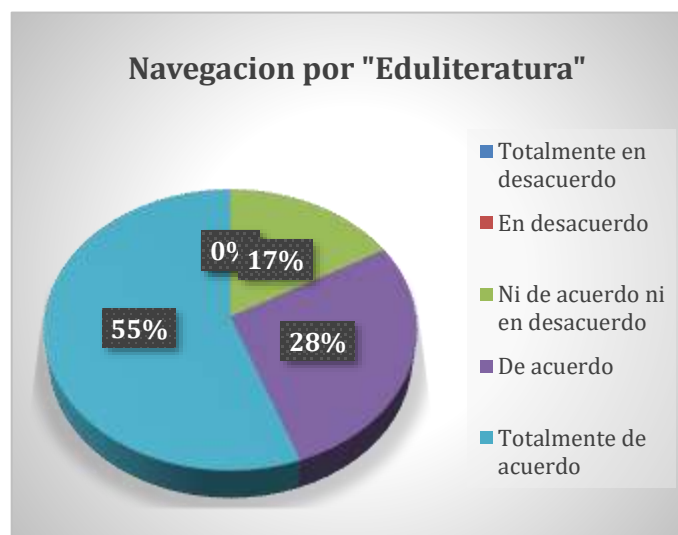


Ilustración 2: Datos representativos de la tabla 2

Análisis e interpretación:

En los datos obtenidos de la pregunta 2 el 55% de los estudiantes consideran que están totalmente de acuerdo en que al navegar en “EduLiteratura” les resulta sencillo, mientras el 28% dijeron que están de acuerdo con la apariencia, el 17% están ni de acuerdo ni en desacuerdo, sin embargo, ningún estudiante está en desacuerdo.

Se evidencia que el aspecto visual resulta atractivo lo que ayuda también a generar interés por explorar las opciones las cuales resultaron sencillas para los estudiantes que manipularon el producto en lo que a navegabilidad se refiere.

3 ¿El funcionamiento de “EduLiteratura” le resulta claro?

Tabla 3: Resultados obtenidos de la pregunta 3 de la encuesta a estudiantes

Valor	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	11%
De acuerdo	4	22%
Totalmente de acuerdo	12	67%
TOTAL	18	100%



Ilustración 3: Datos representativos de la tabla 3

Análisis e interpretación:

En los datos obtenidos de la pregunta 3 el 67% de los estudiantes consideran que están totalmente de acuerdo en que el funcionamiento de “EduLiteratura” les resulta claro, mientras que el 22% dijeron que están de acuerdo con el funcionamiento, el 11% están ni de acuerdo ni en desacuerdo, sin embargo, ningún estudiante está en desacuerdo.

4 ¿Los contenidos presentados en el “EduLiteratura” son los temas que se ha desarrollado en la asignatura de Lengua y Literatura de 6to año de educación general básica?

Tabla 4: Resultados obtenidos de la pregunta 4 de la encuesta a estudiantes

Valor	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	18	100%
TOTAL	18	100%



Ilustración 4: Datos representativos de la tabla 4

Análisis e interpretación:

En los datos obtenidos de la pregunta 4 el 100% de los estudiantes consideran que están totalmente de acuerdo en que los contenidos presentados en “EduLiteratura” son acorde a los que se desarrollaron durante el periodo académico, ningún estudiante está en desacuerdo.

Los contenidos tienen la pertinencia requerida por el currículo de sexto año de educación general básica, además de que el mismo resultó ser funcional y comprensible para un alto porcentaje de estudiantes encuestados.

5 ¿Crees que “EduLiteratura” puede ser de utilidad en su práctica educativa?

Tabla 5: Resultados obtenidos de la pregunta 5 de la encuesta a estudiantes

Valor	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	5%
De acuerdo	5	28%
Totalmente de acuerdo	12	67%
TOTAL	18	100%

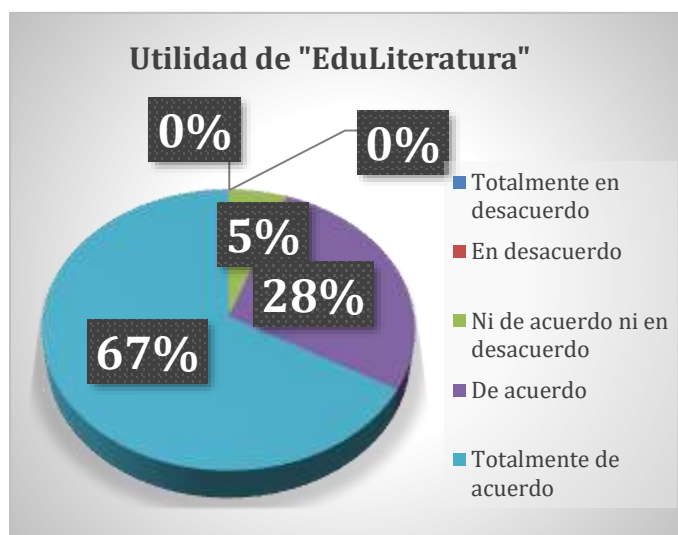


Ilustración 5: Datos representativos de la tabla 5

Análisis e interpretación:

En los datos obtenidos de la pregunta 5 el 67% de los estudiantes consideran que están totalmente de acuerdo en que “EduLiteratura” es útil en la práctica educativa, mientras que el 28% dijeron que están de acuerdo, el 5% están ni de acuerdo ni en desacuerdo, sin embargo, ningún estudiante está en desacuerdo.

Se puede concluir entonces que el “EduLiteratura” puede ser utilizado como una herramienta que permita complementar y reforzar los conocimientos de Lengua y Literatura haciendo uso de las tecnologías.

2.7 Experiencia II

2.7.1 Planeación

Para la segunda experiencia de interacción del prototipo de la página web “EDULITERATURA”, se presentó las respectivas mejoras entorno a la interfaz de la página y se trabajó con más contenido y actividades interactivas, específicamente con los temas pertenecientes a la unidad 1 y 2 del texto académico de Lengua y Literatura otorgado por el Ministerio de educación, para el desarrollo de un aprendizaje significativo y como reforzamiento académico en los estudiantes de sexto grado de básica, paralelo “A”; así como también, cumpliendo la funcionalidad de servir como apoyo para la docente, y así de esta manera poder adaptarse y brindarle un buen uso a las herramientas tecnológicas. Misma que calificó nuestro OVA, como un recurso tecnológico interactivo muy provechoso.

2.7.2 Experimentación

Para iniciar, a la docente se le brindó una breve explicación conforme a las respectivas mejoras y el asentamiento de nuevas herramientas de gamificación plasmadas en la página web “EDULITERATURA”.

- Se lo expuso a través de la plataforma virtual de videoconferencia Zoom.
- Se presentó las respectivas mejoras entorno al diseño, combinación de colores, contenido educativas y la inserción de nuevas herramientas interactivas en el apartado de actividades dentro de la página.
- Dentro del menú de actividades, se cuenta con nuevas herramientas de gamificación, tales como WordWall y Mundo Primaria.
- WordWall, contiene dos actividades; la primera, consta de voltear fichas para asimilar los distintos tipos de idiomas en el mundo; la segunda, es un concurso de preguntas con tiempo limitado para encontrar su respectiva respuesta. Se plasmó este tipo de actividades con la finalidad de desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes.
- Mundo primario, contiene tres tipos de actividades, mismas que van dirigidas a como redactar un poema, un cuento y aprender el significado de las palabras. Esto, con la finalidad de fomentar interés y participación en la impartición de cátedra de la maestra.
- Para finalizar, una vez concluida la explicación de los contenidos y actividades abarcados en la página web, la docente, supo manifestar que, mediante el arduo

trabajo en la elaboración de contenidos y actividades, será muy provechoso para poder impartirlo y aplicarlo dentro de sus clases diarias, así como también para reforzamiento del rendimiento académico del estudiante.

2.7.3 Evaluación y reflexión

En esta etapa, se desarrolló una entrevista a la docente de la asignatura de Lengua y Literatura, con la finalidad de analizar el impacto que tuvo la página web “EDULITERATURA” como OVA, luego de la experiencia 1 y haber realizada las respectivas mejoras entorno a la misma; a continuación, se muestra la siguiente entrevista con las respuestas de la docente:

¿Le gusto la interfaz que presenta Eduliteratura?

Sí, es muy agradable y motiva aprender debido a la diversidad de contenidos y actividades que aborda la gamificación, en la primera experiencia que tuvieron con los estudiantes, ellos se mostraron muy emocionados por interactuar con EDULITERATURA.

¿Los contenidos y actividades que se incorporan en EDULITERATURA van acorde a su planificación?

Definitivamente si, ya que son temáticas que se incorpora directamente de los libros del Ministerio de Educación.

¿Luego de la capacitación brindada, EDULITERATURA es de fácil manejo?

Gracias a la capacitación que ustedes brindaron, está claro cómo hacer el manejo de esta herramienta y es muy fácil de manipular.

¿Le gusto la interacción de EDULITERATURA como ova en su práctica laboral?

Si me gustó mucho ya que hoy en día estamos en la necesidad de incorporar herramientas como estas en nuestras clases, ya que no es muy fácil hacer que el estudiante aprenda solo con contenidos teórico y necesitan un aprendizaje lúdico y gracias a EDULITERATURA mis estudiantes aprenden jugando.

¿Está de acuerdo en seguir usando EDULITERATURA como herramienta de refuerzo para los estudiantes?

Si, mis estudiantes y yo estamos muy de acuerdo en hacer uso de EDULITERATURA porque demuestra cambios significativos en el rendimiento de los estudiantes. Para mí es una herramienta de apoyo.

CAPÍTULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.

1. Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo

Basado en las mejoras desarrolladas en todo el proceso del diseño y creación del OVA, se consideraron las siguientes dimensiones e indicadores para poder establecer si el proyecto cumple con los objetivos establecidos o si se encuentra apto para las clases virtuales.

DIMENSIONES	INDICADOR	SI	NO
Atemporalidad	Establece el tiempo necesario para la utilización de los distintos tipos de actividades y contenidos inmersos en el OVA sin periodo de vigencia.	x	
Didáctica	Utiliza contenido interactivo, interesante y motivador dentro del OVA para los estudiantes.	x	
Usabilidad	Facilita el uso intuitivo del usuario con la plataforma virtual “EDULITERATURA”	x	
Interacción	Motiva de manera activa al estudiante al momento de interactuar con las herramientas de gamificación, plasmadas en la sección de actividades dentro de la plataforma, obteniendo una respuesta satisfactoria en la experiencias de su aprendizaje.	x	
Accesibilidad	Garantiza a los estudiantes que reflejen interés y compromiso por aprender.	x	

CONCLUSIONES

- Mediante la encuesta realizada a través de la modalidad online a los estudiantes, se identificó que los alumnos presentan dificultades de precisar con exactitud las clases dictadas por la maestra del área de Lengua y Literatura, debido a que la impartición de cátedra impartida por la misma, se da de manera tradicional.
- El estudiante tiene la necesidad de reforzar su conocimiento de manera práctica, sin embargo, lo refuerza de forma sencilla, sin adquirir un conocimiento significativo. Por ende, se recalca la importancia de insertar un recurso tecnológico como respuesta a la problemática.
- El equipo investigativo, desarrolló “EduLiteratura” como OVA a través de la plataforma wix ya que es una herramienta que permite diseñar páginas web de manera fácil y sencilla, con resultados muy sugestivos, sin necesidad de tener conocimientos en programación. Este OVA proporciona al docente y estudiantes una herramienta tecnológica útil y de fácil acceso, pues posee información relevante y necesaria para promover e incentivar el aprendizaje de la cátedra de Lengua y Literatura.
- Se diseñó contenido multimedia creativo, lo cual permitió la motivación del estudiante al interactuar y usar la herramienta “EduLiteratura” como refuerzo académico. También, se insertó herramientas de gamificación como Kahoot, Quizz, Educaplay, WordWall y Mundo primaria para evaluar a los estudiantes de manera innovadora y creativa lo que permite al docente medir el conocimiento de manera eficaz.
- La capacitación al personal docente permitió llevar a cabo el manejo correcto y preciso de la herramienta, para de esta manera poder hacer uso del mismo y aplicarla con sus estudiantes, con la finalidad de fomentar la participación activa y reforzar sus conocimientos en sus clases virtuales.
- Al realizar la primera y segunda interacción se evaluó la incidencia del prototipo a través de los estudiantes y la docente, en donde supieron manifestar que, la herramienta virtual “EduLiteratura” les beneficia tanto como para la adquisición de un aprendizaje significativo por parte de los estudiantes, como apoyo de refuerzo académico para la docente; puesto que concluyeron que la misma, les

será de ardua ayuda para el proceso de formación y aprendizaje en su periodo lectivo escolar.

RECOMENDACIONES

- Las autoridades de la institución deben brindar pronta colaboración para los estudiantes quienes forman parte a la carrera de formación docente para poder obtener interacción con los niños de la institución educativa.
- Adaptar herramientas de gamificación en los planes curriculares de la institución para poder fomentar el uso tecnologías educativas en las clases que imparte el docente, para que de esta manera se pueda obtener un aprendizaje significativo en los estudiantes.
- Los estudiantes de la institución deben recibir clases más interactivas, para que de esta manera puedan sentirse más motivados por aprender al momento en que el docente imparte su cátedra.
- Los docentes deben recibir capacitación gratuita para poder adquirir el aprendizaje necesario acerca de herramientas tecnológicas o ya sea el correcto manejo de páginas web para que de esta manera existan docentes actualizados y relacionados con las tecnologías, ya que en tiempos de educación virtual es de suma importancia obtener el conocimiento del mismo, ya que de esta manera se obtendrá una mejora del proceso de enseñanza aprendizaje por parte de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Albarracín, V. C., Hernández, S. C., & Rojas, S. J. (2020). OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES NUMÉRICAS: UNA EXPERIENCIA CON ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. *PANORAMA*, vol. 14, núm. 26, 111-133.
- Aparicio, G. O. (2019). El uso educativo de las TIC. *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*, vol. 12, núm. 1, 211-227.
- Bernal, Z. L., & Ballesteros, R. J. (2017). Metodología para la construcción de objetos virtuales de aprendizaje, apoyada en realidad aumentada. *Sophia*, vol. 13, núm. 1, 4-12.
- Cáceres, P. K. (2020). EDUCACIÓN VIRTUAL: CREANDO ESPACIOS AFECTIVOS DE CONVIVENCIA Y APRENDIZAJE EN TIEMPOS DE COVID-19. *CienciAmérica*, 23-34.
- Ceballos, R. O., Mejía, C. L., & Botero, V. J. (2019). IMPORTANCIA DE LA MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE LA USABILIDAD DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE. *Panorama*, 13(25), 23-37.
- Chancusig, C. J., Flores, L. G., Venegas, A. G., Cadena, M. J., Guaypatin, P. O., & Izurieta, C. E. (2017). UTILIZACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS A TRAVÉS DE LAS TIC'S EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA. *Boletín Redipe*, 112-134.
- Chaves, Y. B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*. ISSN: 2254-5883. VOLUMEN 8. ARTÍCULO 33., 422-430.
- De la Torre, G. V., & Sosa, M. R. (2018). La pertinencia del modelo de diseño instruccional ASSURE para la implementación de la educación a distancia. *Revista Digital FILHA.*, 1-16.
- Delgado, R. J., Tocto, Q. M., & Acosta, Y. M. (2020). Experiencia de Diseño de Objeto Virtual de Aprendizaje OVA para Fortalecer el PEA en Estudiantes de Bachillerato. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 151–157. doi:<https://doi.org/10.37843/rtded.v9i2.158>
- Flores, T. M., Ortega, N. M., & Sousa, R. C. (2021). El uso de las TIC digitales por parte del personal docente y su adecuación a los modelos vigentes. *Revista Electrónica Educare*, vol. 25, núm. 1, 300-320. Recuperado el 25 de Abril de 2021, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194165972016>
- García, A. V., & Rodríguez, V. L. (2018). Análisis espacial en epidemiología: revisión de métodos. *Revista Salud UIS*, ISSN-e 2145-8464, ISSN 0121-0807, Vol. 50, Nº. 4, 358-365. doi:10.18273/revsal.v50n4-2018009
- García, R. O., Cáceres, M. M., Veytia, B. M., Cisneros, H. J., & León, G. J. (2020). Uso de un objeto virtual del aprendizaje para desarrollar competencias de investigación en educación superior. *MediSur*, vol. 18, núm. 2, 154-160.
- Gutiérrez, M. L., Buitrago, A. M., & Ariza, N. L. (2017). Identificación de dificultades en el aprendizaje del concepto de la derivada y diseño de un OVA como mediación pedagógica. *Revista Científica General José María Córdova* vol. 15, núm. 20, 137-153.
- González, V. I. (2021). Influencia de las TIC en el rendimiento escolar de estudiantes vulnerables. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, vol. 24, núm. 1. doi:<https://doi.org/10.5944/ried.24.1.27960>.

- Gorina, S. A., & Alonso, B. I. (2017). Perfeccionando el procesamiento de la información en investigaciones pedagógicas desde una relación metodológica cualitativa-cuantitativa. *evista Encuentros, Vol. 15*, 189-206.
- Lara, R. J., & Grijalva, V. A. (2021). Saberes digitales y educación superior. Retos curriculares para la inclusión de las TIC en procesos de enseñanza-aprendizaje. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 5-13.
- Melo, S. D., & Díaz, P. A. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *Información Tecnológica – Vol. 29 Nº 3*, 38-45.
- Mora, N., & Ramos, L. (2017). Red social facebook y el diseño instruccional ASSURE. *Impacto científico*, 189-199.
- NARANJO, A. (2017). DISEÑO DE OVA PARA LA CÁTEDRA UNIVERSITARIA CON ÉNFASIS EN LIDERAZGO COMO PROPUESTA CURRICULAR EN LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA. *UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA*, 23-32.
- Hernandez, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 25 - 347.
- Ortiz, C. A.-M., Jordán, J., & Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui., São Paulo.*, 34-45.
- Saborío, T. S. (2019). Propuesta curricular desde un enfoque bimodal y un multimedia informativo para el curso Recursos Didácticos para la Enseñanza del Inglés. *Revista Electrónica Educare, vol. 23, núm. 3*. doi: 10.15359/ree.23-3.11
- Solano, T. M., Casas, P. C., Rodríguez, V. N., Parra, M. L., Guerrero, B. P., & Pérez, M. C. (2019). Interpretación del hemograma automatizado a través de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA): Descripción de la experiencia. *Entramado, vol. 15, núm. 2*,. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=265462713020>
- Villafuerte, P. E. (2020). Educación en tiempos de pandemia —Observatorio de Innovación Educativa. Recuperado 14 de junio de 2020, de <https://observatorio.tec.mx/educ-news/educacion-en-tiempos-de-pandemia-covid19>
- Valarezo, C. J., & Santos, J. O. (2019). Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en la formación docente. *Conrado. vol. 15, n.68*, 180-186. Recuperado el 06 de Mayo de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000300180&lng=es&tlng=pt.

INDICE

Dedicatoria.....	¡Error! Marcador no definido.
Agradecimiento	¡Error! Marcador no definido.
Resumen.....	¡Error! Marcador no definido.
Abstract.....	¡Error! Marcador no definido.
INDICE GENERAL.....	¡Error! Marcador no definido.
LISTA DE ILUSTRACIONES.....	49
LISTA DE TABLAS.....	49
Introducción.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO I: DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS.....	¡Error! Marcador no definido.
1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.....	¡Error! Marcador no definido.
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio	¡Error! Marcador no definido.
1.2 Establecimiento de requerimientos.....	¡Error! Marcador no definido.
1.2.1 Descripción de los requerimientos / necesidades que el prototipo debe resolver	¡Error! Marcador no definido.
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer	¡Error! Marcador no definido.
1.3.1.1 Referencias conceptuales	¡Error! Marcador no definido.
1.3.1.2 Estado de Arte.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO II: DESARROLLO DEL PROTOTIPO	¡Error! Marcador no definido.
2.1 Definición del prototipo	¡Error! Marcador no definido.
2.2 Fundamentación teórica del prototipo.....	¡Error! Marcador no definido.
2.3 Objetivos	¡Error! Marcador no definido.
2.4 Diseño del OVA.....	¡Error! Marcador no definido.
2.5 Desarrollo del juego educativo.	¡Error! Marcador no definido.
2.6 Experiencia I	¡Error! Marcador no definido.
2.7 Experiencia II	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.....	¡Error! Marcador no definido.
1. Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo	¡Error! Marcador no definido.
CONCLUSIONES	¡Error! Marcador no definido.
RECOMENDACIONES	¡Error! Marcador no definido.
BIBLIOGRAFÍA	¡Error! Marcador no definido.
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.

INDICE DE FIGURAS

Figure 1 Ubicación de la EGB "Manuel Serrano".....	16
Figure 2 Pasos del modelo assure	29

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Datos representativos de la tabla 1	35
Ilustración 2: Datos representativos de la tabla 2	36
Ilustración 3: Datos representativos de la tabla 3	37
Ilustración 4: Datos representativos de la tabla 4	38
Ilustración 5: Datos representativos de la tabla 5	39

LISTA DE TABLAS

Tabla 1:: Resultados obtenidos de la pregunta 1 de la encuesta a estudiantes	35
Tabla 2: Resultados obtenidos de la pregunta 2 de la encuesta a estudiantes	36
Tabla 3: Resultados obtenidos de la pregunta 3 de la encuesta a estudiantes	37
Tabla 4: Resultados obtenidos de la pregunta 4 de la encuesta a estudiantes	38
Tabla 5: Resultados obtenidos de la pregunta 5 de la encuesta a estudiantes	39

ANEXOS

