



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA GENERAR APRENDIZAJES  
SIGNIFICATIVOS, ÁREA LENGUA Y LITERATURA SEGUNDO GRADO,  
ESCUELA GAUDENCIO VITE ORTEGA, PERIODO 2021**

**ORDOÑEZ PARDO JONATHAN CARLOS  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**CORAISACA QUITUIZACA ELIZABETH CAROLINA  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA  
2021**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA GENERAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS, ÁREA LENGUA Y LITERATURA SEGUNDO GRADO, ESCUELA GAUDENCIO VITE ORTEGA, PERIODO 2021**

**ORDOÑEZ PARDO JONATHAN CARLOS  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**CORAISACA QUITUIZACA ELIZABETH CAROLINA  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA  
2021**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**PROYECTOS INTEGRADORES**

**METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA GENERAR APRENDIZAJES  
SIGNIFICATIVOS, ÁREA LENGUA Y LITERATURA SEGUNDO  
GRADO, ESCUELA GAUDENCIO VITE ORTEGA, PERIODO  
2021**

**ORDOÑEZ PARDO JONATHAN CARLOS  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**CORAISACA QUITUIZACA ELIZABETH CAROLINA  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**CARMONA BANDERAS NORMA CARMEN**

**MACHALA  
2021**

# 2 TURNG ELIZABETH Y ORDOÑEZ

*por* Elizabeth Coraysaca

---

**Fecha de entrega:** 15-feb-2022 08:23p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 1763394739

**Nombre del archivo:** Mug0C4i\_0jMbe\_sn1nfaHiTNDv5fXXTRq3vp4OpCrDNb14H02Z1mMihwTQw.pdf  
(1.06M)

**Total de palabras:** 22048

**Total de caracteres:** 121928

## REPORTE DE PREVENCIÓN DE COINCIDENCIA Y/O PLAGIO

### 2 TURNG ELIZABETH Y ORDOÑEZ

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>5</b> %	<b>5</b> %	<b>1</b> %	<b>%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

#### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.utmachala.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>2</b>	<b>repositorio.ug.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>3</b>	<b>repositorio.upse.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>4</b>	<b>repositorio.unan.edu.ni</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>5</b>	<b>rraae.cedia.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>6</b>	<b>www.clubensayos.com</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>7</b>	<b>www.bdigital.unal.edu.co</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>8</b>	<b>es.scribd.com</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>9</b>	<b>revistadigital.uce.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %

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

Los que suscriben, ORDOÑEZ PARDO JONATHAN CARLOS y CORAISACA QUITUIZACA ELIZABETH CAROLINA, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA GENERAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS, ÁREA LENGUA Y LITERATURA SEGUNDO GRADO, ESCUELA GAUDENCIO VITE ORTEGA, PERIODO 2021, 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, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

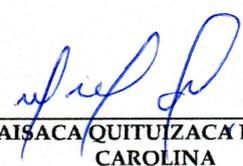
Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio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



---

ORDOÑEZ PARDO JONATHAN CARLOS

0707054086



---

CORAISACA QUITUIZACA ELIZABETH  
CAROLINA

0750575078

## DEDICATORIA

Este trabajo en primer lugar se lo dedico a Dios por que he logrado concluir con mi carrera, a mis padres por el enorme sacrificio y esfuerzo que hacen por darme el estudio y por creer en mis capacidades y acompañarme en los momentos más difíciles, siempre motivándome y entregándome todo su amor y comprensión, a mi hermana que con su presencia me impulsa a seguir adelante puesto que, mis logros son también los suyos, Finalmente, a mi pareja por ser un apoyo incondicional y a todas aquellas personas que han contribuido para el logro de mis objetivos que me han permitido haber culminado con éxito mi tesis.

**Elizabeth**

En primer lugar, dedico este trabajo a Dios por brindarme la sabiduría y constancia para no rendirme en todo el proceso formativo desde un inicio de mi carrera, también a mis padres por brindarme su amor y apoyo en los momentos cuando más he necesitado de ellos, a mi enamorada por a pesar de todos los obstáculos hemos cristalizados el producto de nuestro esfuerzo y finalmente a mis dos ángeles que me acompañan desde el cielo mi hermanito y mi abuelita, esto es por todos ustedes.

**Jonathan**

## **AGRADECIMIENTO**

Los autores expresan sus agradecimientos a:

A las autoridades y docentes de la Escuela Gaudencio Vite Ortega por la colaboración y la disposición en la realización de esta tesis.

Un especial agradecimiento a nuestros tutores y docentes de asignatura asignados en la elaboración de nuestro trabajo de titulación y los demás docentes de los diferentes semestres de la Carrera de Educación Básica, por su gran apoyo y motivación para continuar nuestros estudios profesionales, por su apoyo brindado durante nuestro periodo formativo, por habernos transmitido los conocimientos obtenidos y ayudado paso a paso con nuestro aprendizaje.

Finalmente, agradecemos a la secretaria De Educación Superior Ciencia, Tecnología e Innovación (Senescyt – IFTH) que a través de su programa de becas nos fue posible continuar y culminar con éxito nuestro periodo de estudios.

Los autores

## RESUMEN

El presente trabajo de titulación está diseñado en evaluar la incidencia del uso de metodologías activas para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del segundo grado de la Escuela Gaudencio Vite durante el periodo 2021-2022, puesto que entre los elementos esenciales de la práctica docente esta la implementación de nuevas metodologías que fomenten el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes.

La investigación es de carácter cuali-cuantitativo porque emplea métodos estadísticos para medir la realidad que se investiga y profundizar en su contexto por tal razón, se emplea el enfoque cualitativo. Aunque este estudio no se ha realizado antes en la institución su nivel de investigación es de tipo exploratorio pues se procura determinar si se hace el empleo de estas metodologías activas en el área y curso en mención, se agrega que es un trabajo de tipo descriptivo porque describe los sucesos del objeto de estudio en el fomento de aprendizajes significativos.

La modalidad de estudio es de campo puesto que, se lo realizo en la institución de manera virtual para la aplicación de los instrumentos de investigación. Además, entre los métodos teóricos se destaca el analítico – sintético dado que permitió ampliar la información y comprender sobre el problema de investigación y luego plasmar lo más relevante en el documento. Por otro lado, el método descriptivo ayudo a realizar la descripción sobre la implementación de metodologías activas y la construcción de las variables que son relevantes para la redacción del trabajo de titulación.

Se aplicó un cuestionario estructurado por 8 dimensiones, distribuido en 15 ítems que se aplicó a 28 estudiantes y una entrevista a su docente; entre los hallazgos alcanzados se encuentra que el empleo de metodologías activas contribuye positivamente en la generación de aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura porque despiertan el interés y motivación del alumnado favoreciendo el rendimiento académico escolar. Por otra parte, se determinó que las metodologías que se emplean son tradicionales por falta de capacitación y actualización lo que influye significativamente en la participación y motivación de los estudiantes.

En torno a los resultados obtenidos se destaca el papel del docente en realizar actividades de actualización y fortalecimiento educativo en el empleo de recursos, herramientas, en este caso la búsqueda e implementación de nuevas metodologías activas que promuevan un mayor involucramiento, participación, interés, motivación en los estudiantes lo que contribuye a generar aprendizajes significativos que serán aplicados durante su diario vivir en su entorno escolar y su vida profesional y personal.

En base al problema identificado y los hallazgos obtenidos de los instrumentos de investigación, razón que impulsó y motivo a la ejecución de esta propuesta de intervención por parte del grupo para propiciar la actualización en torno a nuevas metodologías hacer empleadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de mejorar la adquisición y construcción de los aprendizajes por parte de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura. Por lo que se consideró el diseño de una guía metodológica de herramientas activas para generar aprendizajes significativos, donde se detallan las metodologías como lo es la gamificación y aula invertida para propiciar el protagonismo del estudiante, promover su participación, elevar la motivación e interés en el fomento de aprendizajes significativos.

La guía metodológica permitirá que el docente implemente una serie de actividades durante sus sesiones de clase, haciendo empleo de las Tics, lo que fomentara en sus estudiantes la curiosidad y despertará el interés por participar en cada una de ellas, esto permitirá un mayor reforzamiento de los contenidos abordados y la generación de aprendizajes significativos. Esta guía servirá como apoyo para la labor del docente y será una herramienta de consulta la cual podrá hacer empleo cuando crea conveniente a fin de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

**Palabras claves:** Metodologías activas, aprendizajes significativos, herramientas metodológicas.

## **ABSTRACT**

The present degree work is designed to evaluate the incidence of the use of active methodologies to generate significant learning in the area of language and literature, in second-grade students of the Gaudencio Vite Ortega School during the period 2021-2022 since among the essential elements of teaching practice is the implementation of new methodologies that encourage the improvement of the teaching-learning process of their students.

The research is qualitative-quantitative because statistical methods are used to measure the reality being investigated and to deepen the reality the qualitative approach is used, the level of research is of exploratory type because it tries to determine if they make use of these active methodologies in the area and course mentioned, whose study has not been done before is the institution. It is descriptive because it also describes the events of the object of study in the promotion of significant learning.

The study modality is a field since it was carried out in the institution in a virtual way for the application of the research instruments. In addition, among the theoretical methods stands out the analytical - synthetic since it allowed to expand the information and understand the research problem to capture the most relevant in the document, the descriptive method helped to make the description on the implementation of active methodologies and the construction of variables that are relevant to the writing of the degree work.

A questionnaire structured by 8 dimensions was applied, distributed in 15 items that were applied to 28 students and interviewed their teacher; among the findings achieved is that the use of active methodologies contributes positively to the generation of significant learning in the area of language and literature because they arouse the interest and motivation of students favoring academic performance schoolgirl. On the other hand, it was determined that the active methodologies they use are traditional due to lack of training and updating which significantly influences the participation and motivation of students.

Regarding the results obtained, the role of teachers in carrying out activities to update and strengthen education based on resources, tools, in this case, the search for and implementation of new active methodologies that promote greater involvement, participation, interest, motivation in the students which contributes to these generate significant learning that will be applied during their daily living in the school as in a future in their professional and personal life.

Based on the problem identified and the findings obtained from the research instruments, the reason for the implementation of the intervention proposed by the group is to encourage the updating around new methodologies used in the teaching process-learning to improve the acquisition and construction of learning by students in the area of Language and Literature. Therefore, we consider the design of a methodological guide of active tools to generate significant learning, where methodologies such as gamification and inverted classroom are detailed to encourage the protagonist role of the student, encourage their participation, and raise motivation and interest to generate meaningful engagement learning.

The methodological guide will allow the teacher to implement a series of activities during their class sessions, making use of the Tics, which will encourage their student's curiosity and arouse interest to participate in each of them, This will allow a greater reinforcement of the contents addressed and the generation of significant learning. This guide will serve as a support for the work of the teacher and will be a consultation tool that can be used when appropriate to improve teaching-learning processes.

**Keywords:** Active methodologies, significant learning, methodological tools.

## ÍNDICE GENERAL

REPORTE DE PREVENCIÓN DE COINCIDENCIA Y/O PLAGIO ACADÉMICO.....	2
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTORÍA .....	3
PÁGINA DE DEDICATORIA .....	4
PÁGINA DE AGRADECIMIENTO .....	5
RESUMEN .....	6
ABSTRACT .....	8
ÍNDICE GENERAL.....	10
LISTAS DE TABLAS.....	12
LISTAS DE CUADROS.....	12
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>13</b>
<b>CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO.....</b>	<b>14</b>
<b>1.1 Concepciones – normas o enfoques diagnóstico.....</b>	<b>14</b>
1.1.1. Objeto de estudio - selección y delimitación del tema.....	14
1.1.2. Justificación.....	14
1.1.3. Problema de investigación.....	16
1.1.3.1. Problema central.....	16
1.1.3.2. Problemas complementarios.....	16
1.1.4. Objetivos de la investigación.....	17
1.1.4.1. Objetivo General.....	17
1.1.4.2. Objetivos Especificos .....	17
1.1.5. Marco teórico.....	17
1.1.5.1. Marco teórico conceptual.....	17
1.1.5.2. Marco teórico contextual.....	27
1.1.5.3. Marco teórico administrativo legal.....	30
1.1.6. Hipótesis.....	32
1.1.6.1. Hipótesis central.....	33
1.1.6.2. Hipótesis particulares.....	32
<b>1.2. Descripción del proceso diagnóstico.....</b>	<b>33</b>
1.2.1. Descripción del procedimiento operativo.....	33
1.2.2. Enfoque, nivel y modalidad de investigación.....	33
1.2.3. Unidades de investigación – universo y muestra.....	35
1.2.4. Operacionalización de variables.....	36
1.2.4.1. Definición de variables.....	36
1.2.4.2. Selección de variables e indicadores.....	37
1.2.4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	41

<b>1.3. Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos</b> .....	45
1.3.1. Análisis - discusión de resultados y verificación de hipótesis.....	45
1.3.1.1. Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la encuesta.....	45
1.3.1.2. Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la entrevista.....	46
1.3.1.3. Verificación de hipótesis.....	47
1.3.1.4. Discusión de resultados.....	48
1.3.2. Matriz de requerimiento.....	51
<b>1.4. Selección del requerimiento a intervenir- justificación</b> .....	52
1.4.1. Selección del requerimiento a intervenir.....	52
1.4.2. Justificación.....	52
<b>CAPÍTULO II. PROPUESTA INTEGRADORA</b> .....	54
<b>2.1. Descripción de la propuesta</b> .....	54
<b>2.2. Objetivos de la propuesta</b> .....	57
2.2.1. Objetivo General.....	57
2.2.2. Objetivos Específicos.....	57
<b>2.3. Componentes estructurales</b> .....	58
<b>2.4. Fases de implementación</b> .....	67
2.4.1. Fase de construcción.....	68
2.4.2. Fase de socialización.....	70
2.4.3. Desarrollo de la propuesta.....	70
2.4.3.1 Estimación del tiempo.....	71
2.4.3.2 Cronograma de actividades.....	72
<b>2.5. Recursos logísticos</b> .....	73
<b>CAPÍTULO III. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD</b> .....	74
<b>3.1. Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta</b> .....	74
<b>3.2. Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta</b> ....	75
<b>3.3. Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta</b> .....	75
<b>3.4. Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta</b> .....	76
<b>CONCLUSIONES</b> .....	77
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	78
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	80
<b>ANEXOS</b> .....	85
<b>RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO</b> .....	91
<b>PROPUESTA</b> .....	102
<b>OFICIOS</b> .....	193

## LISTA DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Resultados de la variable metodologías activas	91
<b>Tabla 2.</b> Resultados de la variable aprendizajes significativos	92
<b>Tabla 3.</b> Resultados de la variable actualización y capacitación	93
<b>Tabla 4.</b> Resultados de la variable rendimiento académico estudiantil	93
<b>Tabla 5.</b> Resultados de la variable participación activa	94
<b>Tabla 6.</b> Resultados de la variable enseñanza-aprendizaje	94
<b>Tabla 7.</b> Resultados de la variable autonomía	95
<b>Tabla 8.</b> Resultados de la variable gamificación	95
<b>Tabla 9.</b> Resultados de la variable aula invertida	96

## INDICE DE CUADROS

<b>Cuadro 1.</b> Tamaño de la muestra	35
<b>Cuadro 2.</b> Operacionalización de variables	36
<b>Cuadro 3.</b> Selección de variables e indicadores	37
<b>Cuadro 4.</b> Técnicas e instrumentos de investigación	41
<b>Cuadro 5.</b> Matriz de requerimientos	51
<b>Cuadro 6.</b> Estimación del tiempo	71
<b>Cuadro 7.</b> Cronograma de actividades	72
<b>Cuadro 8.</b> Recursos logísticos	73

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de integración curricular cuya temática abarca el estudio de metodologías activas para generar aprendizajes significativos en el área lengua y literatura en estudiantes de segundo grado de la Escuela Gaudencio Vite Ortega perteneciente al Cantón Santa Rosa durante el periodo 2021-2022. Cuyo fin fue determinar cuál es la incidencia del empleo de nuevas metodologías activas en los procesos educativos, dada la situación actual como es la modalidad de estudio virtual, los procesos de interacción se han visto reducidos, los estudiantes muestran un menor grado de motivación y participación durante las clases, por lo que se pretende determinar si las metodologías coadyuban a incrementar estas actitudes en los estudiantes.

El desarrollo de las habilidades y destrezas en el área de la lengua y literatura son muy importantes puesto que, su formación permitirá una buena comunicación y modos de expresar sus opiniones, pensamientos, criterios por lo que requiere de una preparación integral, el rol del docente cobra un papel importante al momento de saber seleccionar las estrategias y actividades que propicien esa formación.

Esta situación se presenta de igual modo en los estudiantes de segundo grado de la reiterada institución que el grupo seleccionó para el abordaje de esta problemática que es notable en muchas otras instituciones del sistema educativo. Entre los principales hallazgos se puede destacar que:

- Los estudiantes se sentirían mayormente motivados si el docente hiciera empleo de herramientas tecnológicas para el abordaje de sus clases.
- Consideran que su docente debería hacer empleo de juegos interactivos y así favorecer un mejor aprendizaje.

El trabajo se estructura en tres capítulos: Capítulo I) Diagnóstico de objeto de estudio: donde se desarrolló el tema en base al problema identificado, descripción de los objetivos, hipótesis, marco teórico, contextual y legal. Se evidencia la metodología, resultados de la investigación, discusiones, la selección y justificación del requerimiento a intervenir. Capítulo II) Propuesta integradora: Donde se describe la alternativa de solución al problema identificado a través de una guía metodológica, así mismo se describe sus objetivos, componentes, fases de implementación y recursos empleados en su construcción y el Capítulo III) Factibilidad de la propuesta: donde se analiza la viabilidad de la propuesta en torno a sus dimensiones técnica, económica, social y legal.

## CAPITULO I. DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO

### 1.1. Concepciones - normas o enfoques diagnóstico

#### 1.1.1. *Objeto de estudio - selección y delimitación del tema*

Una de las problemáticas actuales que afecta el proceso de enseñanza-aprendizaje son las metodologías tradicionales y estrategias que aplican los docentes, en muchos casos son mecánicas y memorísticas, haciendo rutina las clases tediosas y poco motivadoras, lo que no favorece un adecuado desarrollo de habilidades intelectuales pertinentes de los escolares. Por consiguiente, con el objetivo de brindar una solución a esta problemática se presenta el tema de investigación “Metodologías activas para generar aprendizajes significativos, Área Lengua y Literatura, Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite Ortega- Periodo 2021”.

#### 1.1.2. *Justificación.*

Los cambios e innovación en torno a la enseñanza es responsabilidad de los docentes quienes se han educado con la visión de formar personas creativas, activas y solucionadoras de problemas, sin embargo, el mayor problema evidenciable está en los mismos docentes quienes aún mantienen metodologías tradicionales, donde el profesor es quien ejerce un rol activo proporcionando conocimientos y los escolares poseen un rol pasivo siguiendo patrones memorísticos y menos críticos, únicamente receptores de esos conocimientos. Por esta razón se ha creído conveniente abordar esta problemática que el sistema educativo del Ecuador aún no ha logrado superar.

Es pertinente concientizar al cuerpo docente sobre el efecto que producen los nuevos modelos de enseñanza en el estudiantado para generar aprendizajes pertinentes y útiles para toda su vida. Asimismo, se debe promover la investigación en los docentes para la incorporación de estas nuevas metodologías activas, esenciales para la adquisición de contenidos, involucrando activamente al alumnado para convertirlo en el protagonista de la construcción de sus aprendizajes.

Por medio del presente estudio se beneficiaran los actores educativos (docente y estudiantes) de Segundo Grado de la Escuela de Educación Básica “Gaudencio Vite Ortega” de la ciudad de Santa Rosa, indirectamente su planta docente y toda la comunidad educativa, para el correcto empleo de metodologías activas mediante una serie de actividades que propicien el aprendizaje cooperativo, resolución de problemas, empleo de plataformas de gamificación, aula invertida en la búsqueda de la interdependencia de los escolares.

Debido a los constantes cambios y avances que existen en la actual sociedad, es imprescindible que los docentes innoven sus métodos de enseñanza e impartan estos nuevos conocimientos a la nueva generación, por ello es importante conocer de nuevas metodologías que propicien ambientes de participación activa para el estudiantado, haciendo uso de recursos tecnológicos que en la actualidad son una herramienta valiosa para captar la atención y motivación del alumnado.

La relevancia teórica de esta investigación radica en comprender los efectos del empleo de metodologías activas innovadoras. Por lo tanto, se ha tomado como insumo teórico revistas científicas indexadas en bases de datos de corte principal y regional, para obtener información suficiente que propicie un adecuado conocimiento sobre la aplicación de metodologías activas para fortalecer el aprendizaje significativo en discentes de segundo grado en el área de Lengua y Literatura.

Considerando que en la institución no existen investigaciones relacionadas con la implementación de metodologías activas, se proporcionará información útil para la institución educativa a fin de contribuir a la capacitación, actualización, formación académica permanente como lo estipulan los artículos 10 -11 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural sobre derechos y obligaciones de los docentes. La investigación tendrá como propuesta una guía metodológica de herramientas activas que incluyen actividades a desarrollar de manera presencial o virtual en el aula para generar aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura en el segundo grado.

El tema de esta investigación surge de las experiencias y vivencias adquiridas durante las prácticas pre profesionales que acontecen en el ámbito educativo, conocer los efectos producidos por una adecuada implementación de metodologías activas, ventajas de su aplicación en el aula por parte de los docentes a fin de promover aprendizajes significativos en estudiantes de nivel de Educación General Básica.

Por lo tanto, al término de este estudio se pretende contribuir al ejercicio docente adicionalmente, el fortalecimiento del rendimiento académico, adquisición de aprendizajes útiles e importantes en los escolares, debido a los avances producidos en la sociedad han surgido una serie de metodologías para propiciar mejores aprendizajes en los educandos, sin embargo, estas metodologías no se aplican correctamente o es desconocida por los docentes, esta situación fue lo que motivó a realizar la investigación.

Es factible desarrollar la presente investigación debido a que se cuenta con las facilidades que nos brinda la institución de acogida en medida que tenemos acceso a los estudiantes que serán parte del sujeto de estudio, acceso a base de datos de corte regional y principal, para recopilar información útil y de relevancia. Del mismo modo contamos con facilidad en el dominio de recursos tecnológicos, y apoyo académico de los docentes garantizando la calidad y fiabilidad del estudio.

Para cumplir con el objetivo general que consiste en “Determinar la incidencia de las metodologías activas para generar aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo grado de la Escuela de Educación Básica Gaudencio Vite Ortega de la Ciudad de Santa Rosa, Periodo 2021” se implementará métodos teóricos para recabar información, empleo de técnicas cualitativas para la obtención de datos y técnicas cuantitativas para el análisis y tabulación de los hallazgos.

Para culminar, la presente investigación aportará con información que será de utilidad para la institución educativa a fin de corroborar con el conocimiento sobre metodologías activas para generar aprendizajes significativos, además de brindar sustento teórico a futuras investigaciones sobre qué otras estrategias y actividades se podrían implementar en niños con necesidades educativas especiales de este centro educativo.

### 1.1.3. *Problema de investigación*

#### 1.1.3.1. *Problema central*

- ¿Cómo incide el uso de metodologías activas para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite - periodo 2021?

#### 1.1.3.2. *Problemas complementarios*

- ¿Qué tipos de metodologías activas emplea el docente para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite - periodo 2021?
- ¿Cuál es el aporte de la implementación de metodologías activas para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite - periodo 2021?
- ¿Cuáles son las metodologías activas apropiadas que el docente debe utilizar para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite - periodo 2021?

#### *1.1.4. Objetivos de investigación*

##### *1.1.4.1. Objetivo general*

- Evaluar la incidencia del uso de metodologías activas para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, periodo 2021.

##### *1.1.4.2. Objetivos específicos*

- Identificar los tipos de metodologías activas empleados por los docentes para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, periodo 2021.
- Determinar el aporte de la implementación de metodologías activas para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, periodo 2021.
- Establecer las metodologías activas apropiadas que el docente debe utilizar para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, periodo 2021.

#### *1.1.5. Marco teórico*

##### *1.1.5.1 Marco teórico conceptual*

*- Metodologías activas en educación general básica.*

Cedeño-Escobar y Viguera Moreno (2020) manifiestan la importancia que tiene en la actualidad que los docentes indaguen y empleen distintos métodos o estrategias diversas y modernas que propicien el interés y la motivación en el alumnado a fin de contribuir en la construcción, empoderamiento de nuevos conocimientos. Así también manifiestan la relevancia que poseen las tecnologías de la información y comunicación (TICs) como el medio para complementar un apropiado proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 879).

Al respecto Silva y Maturana (2017) indican que las metodologías activas tienen la visión de redireccionar el modo de brindar la enseñanza, puesto que se da más énfasis a las actividades que a los contenidos de aprendizaje, por tal razón, esto genera una transformación en torno a los roles que asumen el docente y los estudiantes. Por consiguiente, se debe realizar un cambio sustancial en la planificación, así como la planeación de actividades y el modo que se evaluará el alcance de estas metodologías en la construcción de nuevos aprendizajes (p. 121-122).

Por lo tanto, se entiende que las metodologías activas son estrategias modernas que promueven la motivación y el interés en el alumnado, debido a que se brinda mayor protagonismo a las actividades que previamente el docente debe planificar, por esto es que los roles educativos cambian, el docente deja de ser emisor de conocimientos y se ubica como guía y orientador en la construcción de aprendizaje de los alumnos quienes adoptan un rol más participativo y no un papel pasivo al repetir los mismos aprendizajes recibidos.

- *Tipos.* Rodríguez et al. (2017) en su estudio manifiestan que en colectividad educativa se han hecho empleo de las metodologías activas con el propósito de despertar la curiosidad y fomentar la motivación de los discentes, para desarrollar habilidades donde se evidencie el trabajo en equipo o actividades colaborativas. Por consiguiente, se utilizan estos términos para referirse al aprendizaje basado en problemas o ABP, aprendizaje basado en proyectos o ABP y aprendizaje colaborativo, entre otras (p. 81).

En este mismo sentido Ocampo et al. (2021, p. 500) mencionan que las metodologías activas fomentan el aprendizaje centrado en la participación del alumnado, entre ellas se encuentra el uso de plataformas de gamificación, donde el estudiante aprende mediante el juego usando una serie de recursos didácticos virtuales. Así mismo Peralta y Guamán (2020, p. 6) mencionan que el aula inversa promueve el cambio de una clase tradicional, donde se forja la preparación previa del estudiante y autonomía en la búsqueda de información para reforzar estos conocimientos.

En concreto se puede indicar que entre las diversas metodologías activas como elemento característico esta la participación del estudiantado, el trabajo en equipo mediante el aprendizaje basado en problemas (ABP), aprendizaje por proyectos (ABPy) y el trabajo colaborativo. También se mencionan las metodologías que hacen empleo de las TICs entre ella se denota el aula invertida y la gamificación, donde es visible la elaboración de recursos virtuales para contribuir con la formación del estudiantado.

- *Características.* Según Defaz (2019) sostiene que la educación en la era del conocimiento tiene que ser un proceso de interacción entre los docentes y estudiantes, a fin de otorgar un nuevo rol central y protagónico al estudiantado, mientras que el profesorado asume el rol de guía y proveedor de los recursos necesarios para la adquisición de nuevos aprendizajes. Así mismo el docente debe ser el principal motivador de este proceso, por ello sus enseñanzas deben estar basadas en situaciones reales para propiciar el interés del alumnado (p. 468).

Por su parte Palacios y Barreto (2021) manifiestan que las metodologías activas deben ser incorporadas al proceso educativo como vías participativas que propicien la formación de conductas críticas, fortalezcan el trabajo colaborativo y actividades investigativas para construir su propio aprendizaje. En fin, estas metodologías ponen a disposición una serie de procedimientos que permiten al estudiante apropiarse de nuevos conocimientos de una forma más creativa, participativa y reflexiva.

En definitiva, los autores mencionan de la importancia del rol que tiene el docente en la implementación de estas nuevas metodologías de enseñanza es ser el principal proveedor de los recursos y orientaciones para que los alumnos puedan realizar una adecuada construcción de aprendizajes, por tal motivo, las actividades deben despertar el interés y estar basadas en situaciones reales, a fin de que el estudiantado ponga a disposición su creatividad y participación.

- *Ventajas y desventajas.* Autores como Asunción (2019) menciona que se debe tomar en consideración las ventajas y desventajas que conlleva una implementación de metodologías activas:

Entre las ventajas se encuentran:

- Suprimir el modelo pedagógico tradicional donde el docente únicamente brinda sus clases magistrales.
- El aprendizaje que alcanzan los estudiantes es resultado de un auténtico proceso educativo.
- Se apoya de distintos métodos activos.
- Propicia una formación integradora.
- Motiva a la generación de nuevos aprendizajes y la autonomía del estudiantado.
- Ubica al estudiantado como el protagonista de su aprendizaje
- Genera una mayor motivación en el estudiantado al implementar las TICs.

Por otro lado, las desventajas de la implementación de estas metodologías se encuentran que:

- No es apropiado para cubrir toda la planeación curricular.
- Dificultades para adaptarse a los nuevos cambios de las metodologías activas.
- Aumento en el trabajo que debe realizar el docente.
- Conlleva al desorden y pérdida del tiempo si las indicaciones no son ejecutadas como establece el docente.
- No contar con los recursos tecnológicos o servicios requeridos como el internet.

- Desacuerdos entre los grupos de trabajo debido a las malas relaciones entre el alumnado.
- Irresponsabilidad por parte de los estudiantes al no realizar las actividades planteadas.
- *Criterios para selección de metodologías.* Al respecto, Peralta y Guamán (2020) mencionan que los criterios para la selección de adecuadas metodologías activas son los siguientes:
  - Tienen que estar basadas en la teoría constructivista que se focaliza en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
  - Deben centrar el aprendizaje dando el rol protagónico al alumnado.
  - Propician la participación activa y las interrelaciones de trabajo colaborativo.
  - Se deben evitar en lo posible actividades completamente memorísticas y contribuir a la creatividad y la reflexión crítica.
  - Tener como recurso didáctico - metodológico la implementación de las Tics como incentivo para motivar el interés del estudiantado.

Como es denotar la aplicación de estas metodologías deben propiciar un cambio rotundo en la forma de cómo se brinda un aprendizaje tradicional, aquí el principal protagonista del aprendizaje es el estudiante quien asume el rol activo y participativo mediante la orientación de su docente, empleando las TICs que promuevan un mayor interés por adquirir nuevos conocimientos. Por tal razón, esta actividad amena y creativa no permitirá procesos netamente memorísticos y repetitivos.

*- Aplicación de metodologías activas*

*- Elementos de las metodologías activas.* En el proceso de enseñanza - aprendizaje existen elementos que conducen y orientan adecuadamente óptimos resultados, como la motivación en los alumnos e impulso de ambientes propicios en los establecimientos educativos, donde el estudiante con autonomía pueda construir adecuados aprendizajes y unificar el desarrollo de sus habilidades y capacidades.

Entre los elementos que conducen y orientan óptimos resultados dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, son la motivación, el establecimiento de propicios ambientes de aprendizaje donde el estudiante con autonomía podrá construir adecuados aprendizajes y el desarrollo de sus habilidades y capacidades se encuentran:

- *Método*. Como sostienen Hernández e Infante (2016) un método de enseñanza es el modo o vía apoyado de un sin número de actividades pedagógicas y procedimientos para el aprendiz, que facilitan el procesamiento de la información pues, permiten alcanzar el objetivo propuesto hacer desarrollado durante la impartición de los contenidos curriculares (p. 218).

Esta misma opinión la comparten Navarro y Samón (2017) quienes definen el método de enseñanza-aprendizaje como una serie de procedimientos del que enseña, es decir, la forma del maestro para organizar académicamente el proceso educativo sumado a esto las acciones y actividades encaminadas por el que aprende, para la aprehensión de los contenidos de enseñanza transformando su conducta y alimentando su bagaje de conocimientos.

Por tal motivo, se define a los métodos de enseñanza como la vía para alcanzar los objetivos planteados durante el proceso educativo, asimismo, los métodos que son llevados a cabo por el docente se componen de una serie de procedimientos y actividades siguiendo una secuencialidad (inicio, desarrollo y conclusión de la clase) para reformular la conducta de los estudiantes y brindar un óptimo proceso instructivo.

-*Técnicas*. Por otra parte, Gutiérrez et al. (2019) manifiestan que no basta con únicamente conocer de técnicas o métodos de enseñanza, sino que al poseer conocimiento de las antes mencionadas, los docentes deben hacer empleo en su labor diaria con los estudiantes y posibilitar aplicarlas con todas las asignaturas, a fin de formar un hábito en ellos, debido a que se, propicia un ambiente más motivador y resulte menos complicado la asimilación de los nuevos aprendizajes.

En otras palabras, las técnicas de enseñanza son claves en los procesos actuales dentro de la educación, las mismas que deben propiciar la interacción entre docente y estudiante. Razón por el cual, la aplicación de técnicas innovadoras y participativas genera un ambiente de aprendizaje más motivador e interesante al emplear la tecnología misma que incide directamente en cómo el estudiante asimila los aprendizajes.

- *Características de aplicación de metodologías activas*. Entre las características de una adecuada aplicación de las nuevas metodologías se encuentran que deben ser:

- *Innovadoras*. Tal como lo sostiene Gómez (2019) en su estudio donde indica que estas metodologías deben ser propicias en la organización de un adecuado proceso educativo muy eficiente en las distintas asignaturas, haciendo uso de las ya mencionadas técnicas que contribuyan al desarrollo tanto académico como personal de los estudiantes.

- *Flexibles*. Es visible que a pesar de los grandes avances tecnológicos y pedagógicos aún perduren las metodologías y estrategias de enseñanza tradicionales, por esto Pamplona et al. (2019) indican que los docentes al hacer empleo de estas nuevas metodologías deben ser flexibles antes los nuevos cambios, del mismo modo se requiere del compromiso de los docentes para indagar y conocer de estos nuevos avances para aplicarlos en el espacio áulico. ofreciendo una manera más creativa de brindar el aprendizaje y que este sea adaptado a las necesidades e intereses del alumnado.

- *Significativas*. La aplicación de estas metodologías debe llevar a cabo dos contextos para que el aprendizaje sea valioso. Así lo indica Zubillaga y Zavala (2017) debido a que el docente tiene la labor de estructurar los contenidos para ser brindados de manera oral o escrita, y el segundo rol lo asume el estudiante, donde pone de manifiesto las actividades o procesos para lograr su aprendizaje, haciendo hincapié a su autorregulación lo que le permite ser consciente y crítico de lo que realmente necesita conocer.

- *Funciones de las metodologías activas*. El papel que desempeñan las metodologías activas al incorporarlas al proceso educativo en las aulas es favorable, Puesto que, estas ofrecen una nueva forma de brindar los aprendizajes, muy distinto a la manera tradicional de brindar los conocimientos, donde solo el estudiante es un simple receptor de contenidos, en la actualidad se procura formar personas creativas, reflexivas con amplias bases de conocimientos teóricos y capaces de afrontar la realidad. Al respecto de estas funciones que cumplen las metodologías para promover estos cambios Zambrano et al. (2018) determinan que:

- Promueven el interés del estudiante, debido a que es un factor primordial que permite incitar la curiosidad y motivación de los estudiantes para adquirir nuevos conocimientos.

- Proporcionar información adecuada para avivar la participación activa de los aprendices en la asimilación de nuevos contenidos.

- Promover la socialización, debido a que son en gran parte estrategias colaborativas, los estudiantes deberán interrelacionarse con sus demás compañeros para promover un mismo nivel de aprendizaje.

- Favorecer la autonomía debido a que se promueve en mayor medida la actividad investigativa, son los estudiantes los propios forjadores de su conocimiento con absoluta libertad, pero con las debidas orientaciones de los docentes.

- Ejecución de actividades académicas, como se mencionaba en estas nuevas metodologías se da un mayor papel a las actividades más que a los contenidos, pues deben ser actividades encaminadas a lograr asimilación de los contenidos curriculares, por ende, deben ser actividades creativas, flexibles y significativas.

- Alcanzar los aprendizajes deseados en el estudiante sin la necesidad que exista autonomía y orientación del docente, por el contrario, encontrar en las actividades planeadas la utilidad para adquirir nuevos conocimientos importantes para él y tenga noción de cuándo aplicarlos a una situación real.

Sin duda alguna tampoco hay que desmerecer la labor del docente dentro de este proceso educativo. En palabras de Tinoco-Cuenca y Tinoco-Izquierdo (2018) el rol del docente dentro de este ámbito educativo es el de orientador, obligación pedagógica que contribuye a favorecer y elevar el nivel de calidad educativa. Entre otras acciones que el docente tiene a su deber están:

- Apoyar a los estudiantes en la toma de decisiones.
- Formación y preparación del alumnado para el futuro.
- Orientar a los educandos para la potenciación de sus habilidades.

Como se puede denotar el papel que asume la implementación de las metodologías activas junto al quehacer educativo y el actuar del estudiantado es ir de la mano, ya que no puede brindarse sin el apoyo mutuo, Así también hay que tener bien en claro el gran papel que asume el docente dentro de estos nuevos procesos a fin de que las aplicaciones de estas metodologías sean eficaces, por ello se requiere de la preparación docente para lograr encaminar de forma apropiada y se logren los objetivos trazados.

#### *- Aprendizaje Significativo*

- *Conceptualización.* Según Chrobak (2017) alega que el aprendizaje del individuo depende de sus estructuras cognitivas previas, aprender significativamente conlleva una relación entre los conocimientos previos asimilados y la nueva información que se ha de procesar e incorporar a los conocimientos adquiridos de manera substancial y no arbitraria.

Entonces decimos que, para lograr un aprendizaje auténtico, es preciso tomar en cuenta lo que el aprendiz conoce haciendo referencia a los conocimientos previos que ya se posee con el nuevo, para que el alumno pueda intentar conectar la parte más relevante de la estructura cognitiva que tiene con el conocimiento que debe dominar expuesto como materia disponible para su adaptación al contexto y futuras aplicaciones en la vida cotidiana.

*- Importancia del aprendizaje significativo.*

En el sistema educativo el aprendizaje significativo es trascendental porque actúa como mecanismo para adquirir y almacenar significativamente los conocimientos de manera estable, para que subsistan con el tiempo y al incorporarlas en cualquier ámbito del conocimiento para solucionar problemas en el área personal, social o académico donde el individuo evolucione y se transforme en un ser competente.

Al respecto Matienzo (2020) indica que el promover este aprendizaje por parte del educador es clave para lograr una adecuada asimilación de los contenidos, por tal motivo, se debe promover el desarrollo de destrezas críticas como creativas del alumnado, considerando los conocimientos previos, Así también se debe implementar el uso de materiales y recursos que motiven la participación del alumnado a fin de que adquieran significado los nuevos conocimientos adquiridos.

*- Características.* Sobre las características que manifiesta el aprendizaje significativo, Requelme (2016) nos indica las siguientes:

- Conexión de conocimientos previos con los nuevos. la estructura cognoscitiva asocia la información nueva con los conocimientos ya implantados para fijar una conexión, por ello los docentes tienen la labor de averiguar lo que el estudiante ya conoce y partir de ese conocimiento por ello, debe emplear métodos o estrategias apropiadas para llegar a los alumnos pertinentemente y así ubicarlos como eje central del proceso de enseñanza.

- Proceso dinámico y participativo. el discente interactúa dando su opinión para conceptualizar apropiadamente e interiorizar, por ello rememora aspectos importantes de los contenidos que transmite el docente para transferirlo a largo plazo. Esto implica que el estudiante no memorice por el contrario comprenda la información adquirida para aplicarla en cualquier contexto donde se desenvuelva el alumno.

*- Desarrollo del aprendizaje significativo*

*- Tipos de aprendizaje.* Ordoñez y Mohedano (2019) hacen mención de los tipos de aprendizaje significativo que son propicios para conseguir la construcción y asimilación de los nuevos contenidos, para los cuales se han basado en los postulados de Ausubel definiéndolos de la siguiente manera:

- Aprendizaje de representaciones: Es una forma primordial de aprendizaje y sucede por descubrimiento, de él dependen los demás aprendizajes porque inicia en los primeros años de vida. Dado que, es en la infancia donde los niños tocan varios objetos que se hayan en su contexto y le atribuyen un significado por su símbolo, sonido y signo.

- Aprendizaje de conceptos: Para cimentar un concepto, es necesario formular conjeturas que deben ser probadas en circunstancias específicas, es así que, al seleccionar características comunes que representen el concepto y vincular estas características a la estructura cognitiva del individuo. Se asimila el nuevo conocimiento con una idea abstracta, forjada a partir de experiencias diferentes que ha vivido, por lo que tiene un significado personal.

- Aprendizaje de proposiciones: El aprendizaje inicia forjando ideas nuevas que se expresan verbalmente en forma de oraciones el cual le asigna un significado diferente. Es así que, para concebir significativamente una proposición se debe conocer cada concepto que forma esta oración y consecutivamente comprender el significado general

#### *CRUCE DE VARIABLES*

- *Aportes del empleo de metodologías activas para generar aprendizajes significativos.*

- *Aportes de la gamificación.* Al respecto de la gamificación, Lara et al. (2021) por su parte manifiestan que son herramientas educativas, proveniente del inglés *Gamification* para hacer mención al empleo de actividades que conllevan mecánicas de juegos en escenarios que no son necesariamente juegos, y que por su característica lúdica permiten al estudiantado una mejor recepción de los contenidos brindados, y todo esto en un ambiente motivador haciendo empleo de las TICs como medios para potenciar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Por otra parte, Batistello et al. (2019) menciona sobre los aportes de la implementación como lo es la gamificación, según el estudio indica que esta metodología propicia el trabajo por equipos, porque al asignarles un rol activo, estimula su participación. Asimismo, se propicia el compromiso por alcanzar el éxito de una tarea establecida, por lo tanto, se promueve la asimilación de los contenidos a partir de los retos y desafíos que las actividades de estas demanden.

Del mismo modo, Mera (2016) acota sobre la gamificación; que estas herramientas producen transformaciones positivas en el rendimiento académico y la conducta del estudiantado, puesto que el ambiente se torna más propicio, motivador y agradable para la adquisición de aprendizajes al ser adaptaciones de los juegos se promueve cambio sustancial en la forma de cómo el docente brinda sus enseñanzas y finalmente al emplear las nuevas tecnologías lo vuelve atractivo y novedoso para el estudiantado.

- *Aportes del aula invertida.* Cedeño y Viguera (2020) indican que el aula inversa radica en nuevo enfoque pedagógico, donde a los alumnos en horario extraescolar se enfocan en atender a contenidos brindados por su docente, y en la sesión de clase se aprovecha el tiempo en otros procesos productivos, como el debate de contenidos, aplicación de los mismos en la resolución de problemas y despeje de dudas, para la retroalimentación a través del intercambio de ideas en el espacio áulico.

Igualmente, Madrid et al. (2018) sostienen que el aula inversa es una metodología que radica en transferir los procesos de aprendizaje fuera del ámbito escolar, donde el estudiante siendo protagonista de este método, lleve a cabo actividades orientadas por su docente; empleando el tiempo de clase en generar otros procesos orientados a la adquisición de saberes y habilidades.

En este sentido Merla y Yáñez (2016) nos indican que todo aquello que representa un cambio de modelo en los procesos de enseñanza generan una serie de aportes al accionar del docente y los resultados tanto académicos como personales en los estudiantes.

- Permite una mayor interacción entre docente-alumno, esclarecer dudas de cada alumno.
- Los estudiantes pueden trabajar a su propio paso.
- Propicia el aprendizaje colaborativo docente-alumno, alumno-alumno.
- Ayuda a establecer mejores relaciones entre el alumnado.
- Permite recibir la clase del mismo docente, aunque este no haga presencia en la sesión de clase, gracias a los materiales empleados.

De este modo, la metodología activa de aula invertida emprende a que se genere más compromiso y responsabilidad en los estudiantes, mediante materiales, actividades extraescolares facilitadas por el docente, los aprendices con la ayuda de estos recursos podrán construir su aprendizaje del tema a tratar en las sesiones de clase, y en las sesiones se da lugar a otros procesos (debates, talleres, dramatizaciones, etc.) para asimilar estos aprendizajes.

### 1.1.5.2. Marco teórico contextual

#### - Ubicación

PAÍS: Ecuador.

PROVINCIA: El Oro

CANTÓN: Santa Rosa

BARRIO: Teniente Hugo Ortiz

INSTITUCIÓN: Escuela de Educación Básica “Gaudencio Vite Ortega”

DISTRITO: 07D06

Dirección: Herman Bravo e/ Teresa Arcaya y Zoila Arauz de Córdova



#### - Breve Reseña Histórica



Los moradores del barrio “Tnte. Hugo Ortiz”, del cantón Santa Rosa sienten la necesidad de gestionar la creación de un centro educativo debido a la distancia de los otros centros educativos existentes en la ciudad y al incremento de su población; es así que se organizan los Señores: Teodoro Quezada, Manuel Quishpe, Segundo Guevara, Higinio Morocho para tramitar la creación del plantel en la Dirección Provincial de Educación; recibiendo el acuerdo para su funcionamiento el 12 de agosto de 1986.

Gracias al Señor Profesor Enrique Reinoso Esquivel, director provincial de educación en esa época, quien designa a la señorita Eva Pineda Campaña profesora de esta nueva escuela que entra a funcionar en casas de moradores de la barriada, los mismos que a su vez facilitan cajas de tomate, sillas y mesas que sirven de mobiliario. Los padres de familia retiran a sus hijos de otros establecimientos para darle vida a este noble plantel, matriculando un total de 37 educandos de primero a sexto grado en ese entonces.

A los dos años la Dirección Provincial de Educación dirigida por el Prof. Roberth Córdova mediante acuerdo ministerial le designa con el nombre de Escuela Fiscal Mixta “Gaudencio Vite Ortega” y a la Prof. Eva Pineda Campaña como directora del plantel. En 1988 el Sr. Luis Máximo Rentería Mora, morador de la barriada, dona mediante escritura pública un solar al Ministerio de Educación y Cultura el que tiene la dimensión de mil doscientos metros cuadrados para la construcción del local escolar.

La Dirección Distrital 07D06 Santa Rosa – Educación, dirigida por la Mgs. Deysi Magaly Chamba Añazco, mediante oficio N° MINEDUC-CZ-07D-2019-0922-OFF de fecha 18 de abril de 2019, designa directora del plantel a la Lic. Angela Cleopatra Romero Valarezo y a partir de esa fecha asume la dirección del plantel. Actualmente estamos trabajando bajo la modalidad de Teletrabajo por la pandemia del Covid- 19, acogiéndonos al Plan Educativo “Trabajemos Juntos en Casa”

*- Misión*

Somos una institución educativa que brinda una enseñanza de calidad y calidez integral e inclusiva, ambientalista; formadora de niños y niñas con valores y principios, cumplidores de sus deberes y obligaciones con el medio ambiente y la sociedad.

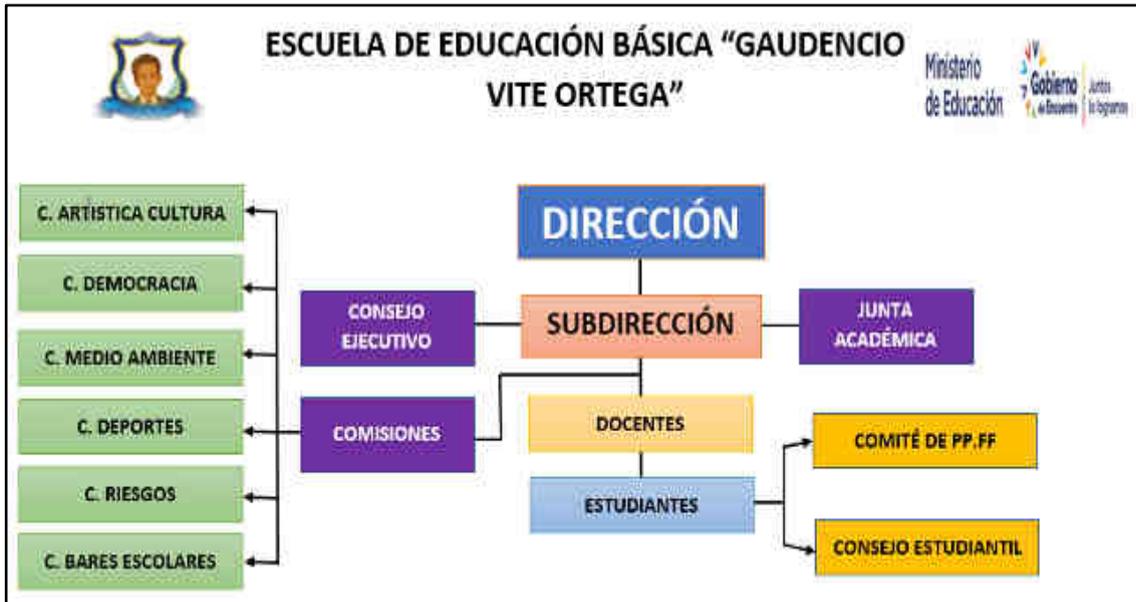
*- Visión*

Ser una institución educativa que brinde una educación con calidad y calidez basada en aprendizajes que impulsen el uso de la tecnología moderna; formadora de niños y niñas, participativos, críticos, creativos, analíticos, reflexivos y practicantes de valores éticos y morales; comprometidos a respetar y cuidar el medio ambiente.

*- Infraestructura.*

La institución cuenta con 9 aulas distribuidas para los distintos grados de los subniveles de educación que brinda desde inicial 1 y 2, 1er grado hasta 7mo grado de educación general básica. La institución además cuenta con un espacio destinado a la dirección, posee un laboratorio de computación y una cancha de uso múltiple. Del mismo modo la institución posee zonas de seguridad en caso de desastres naturales o de riesgo. Posee un espacio destinado a zona de bar escolar, un espacio de juegos recreativos, la entrada principal que tiene función de salida de emergencia.

- Organización



Fuente: Archivo de la institución

Elaboración: Investigadores

- Recursos Humanos

Estudiantes

Femenino: 101

Masculino: 108

Total: 209

Docentes

Femenino: 9

Masculino: 0

Total: 9

Personal administrativo

Femenino: 1

Masculino: 0

Total: 1

- Sostenimiento.

La Escuela de Educación básica "Gaudencio Vite Ortega" de la zona 7, Distrito 07D06 del cantón Santa Rosa, cuyo tipo de Educación es Regular, contempla los subniveles de inicial, preparatoria, elemental y media, Su sostenimiento es de tipo fiscal, Su inmueble es propio, labora de manera presencial, en la actualidad de manera virtual en la jornada matutina.

#### 1.1.5.3. *Marco teórico administrativo-legal*

Para la elaboración del presente apartado de la investigación se optó por una serie de instrumentos que se encuentran vinculados en torno a la educación y su fundamentación legal. Los instrumentos legales que sustentan la presente investigación son las siguientes:

##### *- Constitución de la República Del Ecuador*

En la sección cuarta Cultura y Ciencias, según el artículo 3 el cual hace mención de los deberes primordiales del Estado, el numeral 1 indica que se debe garantizar sin objeción alguna el acceso a los derechos que se encuentran establecidos en la Constitución, así como los que se encuentren en los instrumentos internacionales en especial énfasis aquellos que hacen mención sobre educación.

En la sección quinta sobre Educación en su artículo 26 este expresa que la educación es un derecho fundamental de todas las personas en su diario vivir, siendo un deber ineludible e inexcusable del Estado, al ser considerado un sector prioritario, tanto en inversión pública para la garantía de la igualdad y oportunidades para el buen vivir. Así mismo el artículo 27 de esta sección expresa que la educación debe estar centralizada en un componente humano y formación holística, por lo que esta debe promover el respeto de los derechos humanos, cuidado del medio ambiente, participativa, inclusiva, etc. Pues la educación radica en un eje importante para el desarrollo nacional.

Para finalizar en el artículo 28 indica que la educación debe atender al interés público y no basarse en los intereses de un escaso grupo. Asimismo, se indica que para este derecho de educación debe garantizarse el acceso a todos los ciudadanos sin discriminación de ningún tipo y en lo posible asegurar su permanencia y culminación en los niveles sean estos inicial, básica o bachiller, en congruencia lo que expresa el artículo 45 de que todos los niños, niñas y adolescente tiene derecho a gozar de los mismos derechos de los adultos como los que se enfocan en ellos, sobre todo los referidos a educación y cultura.

##### *- Código de la niñez y adolescencia*

De acuerdo a lo principios fundamentales que están prescritos en el presente código, según el artículo 6 manifiesta que todos los niños, niñas y adolescente gozan de los mismos derechos y son iguales ante la ley, por lo que no se les debe negar el acceso a sus derechos ni ser discriminados por su nacionalidad, sexo, color, edad, entre otros.

En el capítulo tercero que hacen mención de los derechos relacionado al desarrollo, el artículo 37 menciona que los niños, niñas y adolescente se les debe garantizar el acceso a una educación de calidad, para lograr este cometido el numeral 1 expresa que se debe asegurar su accesibilidad y garantizar su permanencia desde el nivel inicial hasta el bachillerato o similar. El numeral 3 sostiene que se debe promover propuestas educativas flexibles para los niños que presentan necesidades educativas especiales y finalmente el numeral 4 expresa que el Estado a través de sus ministerios o servidores deben garantizar que los estudiantes dispongan con el adecuado personal docente, recursos materiales, espacios físicos para favorecer un apropiado aprendizaje.

#### *- Ley Orgánica De Educación Intercultural*

La LOEI en su artículo 4 estima un criterio similar que la educación es un derecho fundamental garantizado en la constitución y esencial para la consecución de los demás derechos, todos las y los ciudadanos del Ecuador son quienes gozan del derecho de acceso a una educación de calidad, laica y libre el cuál garantiza su gratuidad en todos los niveles educativos, como la oportunidad de mantener una continua formación a lo largo de su vida.

Al respecto de las obligaciones del Estado el artículo 5 es muy similar al que se expresa en la constitución ya que es un deber del cual no puede prescribirse su responsabilidad y asegurar el derecho y acceso a una educación de calidad para todos los ciudadanos del Ecuador. El artículo 6 de esta misma ley indica que el Estado tiene un continuo y permanente cumplimiento de los derechos que se encuentran en la constitución, y en su literal e) manifiesta que debe existir el perfeccionamiento de una educación de calidad.

El artículo de 7 de la LOEI, indica que entre los derechos y obligaciones del estudiantado se encuentra que deben ser protagonistas de su proceso educacional, deben comprometerse en su aprendizaje y ejercer el rol activo en la construcción de sus aprendizajes, por parte de sus docentes deben recibir una formación integral para un adecuado desarrollo de sus habilidades, capacidades y destrezas.

Entre los derechos de los docentes del sistema público según el artículo 10 indica que deben tener acceso a programas de capacitación de manera gratuita y asegurar su continua formación, mejoramiento pedagógico en los distintos niveles educativos y de acuerdo a las necesidades que deben satisfacer en sus salones de clase o según lo que dictamine el Sistema Nacional de Educación.

Finalmente, entorno a las obligaciones y deberes que deben cumplir los docentes se encuentran que estos deben: a) Ser parte importante en el desarrollo de una educación de calidad, pertinente y que satisfaga las necesidades de los educandos que tienen a su responsabilidad. k) En lo posible de sus posibilidades mantener una formación profesional continua y permanente a lo largo de su vida.

#### 1.1.6. *Hipótesis*

##### 1.1.6.1. *Hipótesis central*

- El uso de metodologías activas, contribuyen positivamente a generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, periodo 2021, debido a que motivan y despiertan el interés en el alumnado, lo que favorece un alto rendimiento escolar en los discentes.

##### 1.1.6.2. *Hipótesis particulares*

- Los tipos de metodologías activas que emplea el docente para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, periodo 2021 son tradicionales, debido a la falta de actualización y capacitación en nuevas metodologías de enseñanza en el área de lengua y literatura, por consiguiente, influye en un bajo rendimiento de los estudiantes.

- El aporte de la implementación de metodologías activas para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, periodo 2021 promueven la participación activa del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que estas metodologías captan el interés y motivan al estudiante, lo que favorece la autonomía de los discentes, adquisición de nuevas habilidades, fortaleciendo un auténtico aprendizaje significativo.

- Las metodologías activas apropiadas que el docente debe utilizar para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, periodo 2021 son la gamificación y el aula invertida ya que fomentan la participación activa del estudiante, en consecuencia, favorece que los estudiantes sean protagonistas de su aprendizaje

## **1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DIAGNÓSTICO**

### *1.2.1. Descripción del procedimiento operativo.*

En el presente acápite se brinda a detalle el procedimiento metodológico que se lleva a cabo para la elaboración de la investigación. Según Herbas y Rocha (2018) el proceso metodológico o metodología compone una estructura orientada a una planificación para determinar una solución hacia el problema evidenciado, tiene una estructura bien fundamentada por teorías, además contiene acciones pertinentes para las respuestas del estudio. En otras palabras, concierne a un diseño donde se establecerán acciones que a través de instrumentos podrá concretar resultados.

### *1.2.2. Enfoque, nivel y modalidad de investigación.*

La presente investigación es de carácter cuali-cuantitativo. Dado que el enfoque cuantitativo pretende medir la realidad que se investiga, porque hace empleo de elementos estadísticos, mientras que el enfoque cualitativo, procura comprender dicha realidad (Núñez, 2017). Es así que, este proyecto cohesiona estos dos enfoques para obtener resultados sobre la incidencia en el uso de metodologías activas para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela de Educación Básica “Gaudencio Vite Ortega” - periodo 2021.

El nivel de la investigación es de tipo exploratorio porque nos permitirá hacer un alcance para determinar si los docentes de segundo grado emplean o no metodologías activas, estudio que no se ha realizado antes en la institución de acogida, Asimismo, es de tipo descriptiva porque describe los sucesos de la realidad del objeto de estudio como las metodologías activas para generar aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura, que ayudará a comprender cada una de las variables, así como sus dimensiones.

La modalidad del presente estudio se enmarca en el tipo bibliográfico - documental, en la medida que se optó por la revisión de información documental que se encuentra alojada en bases de datos de corte principal (Scopus, Web of Science, etc), así como de corte regional (Redalyc, Scielo, Dialnet, etc) para la construcción del marco teórico, también se apoya de la modalidad de campo debido a que se realizó la observación de las clases virtuales de los estudiantes, además de la aplicación de una encuesta al alumnado, finalmente el empleo de una entrevista a la docente de aula.

- *Métodos*. El estudio también se apoyó de métodos teóricos como analítico – sintético:

Nos permitió conocer de una manera más amplia sobre el problema de investigación, determinar el objeto de estudio, a partir de las observaciones realizadas y conocimientos previos del problema, así también, la revisión de teorías permitió comprender el fenómeno para finalmente plasmar lo más relevante en la redacción del documento.

Descriptivo: Nos permitió realizar una descripción clara de la realidad de la aplicación de innovadoras metodologías de enseñanza, además de realizar una adecuada construcción de los conceptos de las variables principales de la investigación de suma importancia en la redacción del documento.

- *Técnicas*

- Observación. esta técnica se aplicará con el fin de obtener la información precisa y necesaria acerca del objeto de estudio (empleo de metodologías activas para generar aprendizajes significativos) para la investigación en curso.

- Revisión documental. nos permitirá ubicar y seleccionar la información elemental para la interpretación y fundamentación del fenómeno seleccionado para el presente estudio.

- *Instrumentos*.

Como instrumentos de esta investigación se aplicará una entrevista semiestructurada al docente para conocer sobre la aplicación de metodologías activas. La misma se adaptó de un cuestionario avalado por Reyes de la Cruz (2017), el cual fue validado por 5 doctores en educación, así como aplicado a 15 estudiantes brindando un alto grado de confiabilidad, el cual permitirá determinar el conocimiento sobre metodologías activas, está constituido por 5 dimensiones y 20 indicadores. Para el presente estudio se adaptaron las dimensiones e indicadores, para la valoración de cada uno de los indicadores se optó por la escala de Likert pues, permitirá obtener datos acerca de la implementación de metodologías innovadoras.

Del mismo modo, se emplea el cuestionario validado por Reyes de la Cruz (2017) como encuesta a los estudiantes, que a partir de la observación y en base a las dimensiones e indicadores se podrá brindar una valoración si el docente de aula tiene conocimiento o no de metodologías activas, así como la determinación del tipo de metodologías, las características, así mismo los aportes que estas brindan durante el desarrollo de las clases.

### 1.2.3. Unidad de investigación - universo y muestra.

En la siguiente sección se conocerá el universo y muestra correspondiente a la presente investigación, donde se seleccionará y escogerá a los elementos representativos para poder ejecutar el análisis de los resultados que se obtendrán con aplicación de los instrumentos anteriormente descritos.

- *Universo.* El universo establecido para esta investigación se encuentra en la Escuela de Educación Básica “Gaudencio Vite Ortega” ubicada en la Ciudad de Santa Rosa, Se ha seleccionado esta institución educativa puesto que brinda una serie de características favorables para la ejecución de la investigación, como es la ubicación y accesibilidad. Tiene 229 participantes, de los cuales 208 son estudiantes, 9 docentes y 1 persona del área administrativa. Esta institución educativa cuenta con dos niveles educativos que son el inicial y educación general básica.

- *Muestra.* La muestra para la presente investigación consiste en todos los estudiantes de segundo grado del subnivel elemental, siendo 15 estudiantes de sexo femenino y 13 estudiantes sexo masculino resultando un total de 28 estudiantes y su docente de aula. Por lo que no se requirió de la aplicación de procesos estadísticos para obtener la muestra.

<b>Composición</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Docentes</b>	<b>1</b>	<b>3,45%</b>
<b>Estudiantes</b>	<b>28</b>	<b>96,55%</b>
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Archivo de la institución

**Elaboración:** Investigadores

#### 1.2.4. Operacionalización de variables

##### 1.2.4.1. Definición operativa de cada variable

<b>VARIABLE</b>	<b>OPERACIONALIZACIÓN</b>
Metodologías activas	Conjunto de métodos, técnicas y estrategias donde el alumnado es el protagonista de sus aprendizajes, considera al aprendizaje como un proceso constructivo y no meramente de recepción.
Aprendizajes significativos	Tipo de aprendizaje en donde el estudiantado asocia la información que ya posee con la nueva información que va adquiriendo, de esta forma asimila y acomoda los nuevos aprendizajes.
Actualización y capacitación	La actualización es el proceso de ponerse al día con los avances vigentes mientras que la capacitación es un proceso de adquirir nuevos conocimientos, destrezas y habilidades.
Bajo rendimiento académico estudiantil	Se refiere al conjunto de dificultades en el proceso escolar, los mismos que evidencian un nivel significativamente bajo de los alumnos en cuanto a sus capacidades, habilidades.
Participación activa	Accionar de las personas para ser responsables y llevar el control y coordinación sobre sus acciones emprendidas.
Enseñanza-aprendizaje	Procedimiento mediante el cual un humano adhiere o adquiere nueva información, nuevos aprendizajes, nuevos conocimientos que le permiten hacer uso en distintos ámbitos de la vida.
Autonomía	La autonomía es la competencia que los estudiantes logran construir durante el proceso tanto académico como personal para poder ser responsables por cuenta propia.
Gamificación	Es una herramienta que consiste en aplicar diferentes mecanismos y tecnologías que están en los juegos para desarrollar habilidades de inteligencia social y emocional utilizada en entornos no lúdicos.
Aula invertida	Modalidad de aprendizaje que brinda una enseñanza personalizada donde el estudiante es capaz de construir su propio conocimiento y el docente es el mediador al dotarlo de los medios necesarios para que los alumnos estudien y accediendo en casa a los contenidos, el aula sea un espacio para las actividades de refuerzo.

**Fuente:** Investigación directa

**Elaboración:** Investigadores

1.2.4.2. Selección de variables e indicadores

<b>HIPÓTESIS PARTICULAR 1</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>TÉCNICAS</b>
<p>Los tipos de metodologías activas que emplea el docente para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, periodo 2021 son tradicionales, debido a la falta de actualización y capacitación en nuevas metodologías de enseñanza en el área de lengua y literatura, por consiguiente, influye en un bajo rendimiento de los estudiantes.</p>	<p>Metodologías activas</p> <p>Aprendizajes significativos</p> <p>Actualización y capacitación en metodologías activas</p>	<p>¿Influyen significativamente los distintos tipos de metodologías activas para el abordaje de los contenidos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul> <p>¿El uso de metodologías activas fomentan que se generen aprendizajes significativos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul> <p>¿La actualización y capacitación docente en metodologías activas influye para mejorar el rendimiento académico estudiantil?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul> <p>¿En los últimos 2 años ha sido parte de un proceso de actualización y capacitación en temas de metodologías activas?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	<p>Entrevista</p> <p>Encuesta</p>

	Bajo rendimiento académico estudiantil	<p>¿Considera que las metodologías activas contribuyen a fomentar el rendimiento académico de los estudiantes?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	
<b>HIPÓTESIS PARTICULAR 2</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>TÉCNICAS</b>
El aporte de la implementación de metodologías activas para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, periodo 2021 promueven la participación activa del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que estas metodologías captan el interés y motivan al estudiante, lo que favorece la autonomía de los discentes, adquisición de nuevas habilidades, fortaleciendo un auténtico aprendizaje significativo.	<p>Participación activa</p> <p>Enseñanza-aprendizaje</p> <p>Autonomía</p>	<p>¿Los estudiantes muestran mayor interés y motivación al hacer uso de nuevas metodologías activas, empleo de recursos digitales, etc.?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul> <p>¿Considera alto el nivel de incidencia de las metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul> <p>¿El empleo adecuado de metodologías activas contribuyen a la autonomía de los estudiantes en la construcción de sus propios aprendizajes?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	<p>Entrevista</p> <p>Encuesta</p>

	Aprendizaje significativo	<p>¿Con el empleo de las metodologías activas los estudiantes desarrollan nuevas habilidades, lo que fortalece un auténtico aprendizaje significativo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	
<b>HIPÓTESIS PARTICULAR 3</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>TÉCNICAS</b>
Las metodologías activas apropiadas que el docente debe utilizar para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, periodo 2021 son la gamificación y el aula invertida ya que fomentan la participación activa del estudiante, en consecuencia, favorece que los estudiantes sean protagonistas de su aprendizaje.	<p>Metodologías activas</p> <p>Gamificación</p>	<p>¿El empleo de metodologías activas fomentan que los estudiantes sean protagonistas de sus aprendizajes?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul> <p>¿El empleo de juegos con fines académicos inciden en la participación activa del estudiantado?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul> <p>¿Hace uso de la gamificación en su proceso de enseñanza con los estudiantes?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul> <p>¿Considera alto el nivel de incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> </ul>	<p>Entrevista</p> <p>Encuesta</p>

	Aula invertida	<ul style="list-style-type: none"> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul> <p>¿Hace envío de material previamente a los estudiantes sobre los contenidos a revisar en clases?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul> <p>¿Dedica su tiempo en clase a la realización de actividades para reforzar los contenidos previamente enviados?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul> <p>¿Considera alto el nivel de incidencia del aula invertida para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	
--	----------------	--	--

**Fuente:** Investigación directa

**Elaboración:** Investigadores

1.2.4.3. Técnicas e instrumentos de investigación

<b>VARIABLES, INDICADORES Y TÉCNICAS</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>	<b>ARCHIVO</b>	<b>ENTREVISTA</b>	<b>ENCUESTA</b>
<b>METODOLOGÍAS ACTIVAS</b>					
<p>¿Influyen significativamente los distintos tipos de metodologías activas para el abordaje de los contenidos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	X			X	X
<p>¿El empleo de metodologías activas fomentan que los estudiantes sean protagonistas de sus aprendizajes?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	X			X	X
<b>APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS</b>					
<p>¿El uso de metodologías activas fomentan que se generen aprendizajes significativos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	X			X	X
<p>¿Con el empleo de las metodologías activas los estudiantes desarrollan nuevas habilidades, lo que fortalece un auténtico aprendizaje significativo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	X			X	X

<b>ACTUALIZACIÓN Y CAPACITACIÓN EN METODOLOGÍAS ACTIVAS</b>					
<p>¿La actualización y capacitación docente en metodologías activas influye para mejorar el rendimiento académico estudiantil?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	X			X	X
<p>¿En los últimos 2 años ha sido parte de un proceso de actualización y capacitación en temas de metodologías activas?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	X			X	X
<b>BAJO RENDIMIENTO ACADÉMICO ESTUDIANTIL</b>					
<p>¿Considera que las metodologías activas contribuyen a fomentar el rendimiento académico de los estudiantes?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	X			X	X
<b>PARTICIPACIÓN ACTIVA</b>					
<p>¿Los estudiantes muestran mayor interés y motivación al hacer uso de nuevas metodologías activas, empleo de recursos digitales, etc.?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	X			X	X

<b>ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</b>										
<p>¿Cuál es el nivel de incidencia de las metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>						X			X	X
<b>AUTONOMÍA</b>										
<p>¿El empleo adecuado de metodologías activas contribuyen a la autonomía de los estudiantes en la construcción de sus propios aprendizajes?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>						X			X	X
<b>GAMIFICACIÓN</b>										
<p>¿El empleo de juegos con fines académicos inciden en la participación activa del estudiantado?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>						X			X	X
<p>¿Hace uso de la gamificación en su proceso de enseñanza con los estudiantes?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>						X			X	X

<p>¿Cuál es el nivel de incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	X			X	X
<b>AULA INVERTIDA</b>					
<p>¿Hace envío de material previamente a los estudiantes sobre los contenidos a revisar en clases?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	X			X	X
<p>¿Dedica su tiempo en clase a la realización de actividades para reforzar los contenidos previamente enviados?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	X			X	X
<p>¿Considera alto el nivel de incidencia del aula invertida para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Totalmente de acuerdo</li> <li>● De acuerdo</li> <li>● En desacuerdo</li> <li>● Totalmente en desacuerdo</li> </ul>	X			X	X

**Fuente:** Investigación directa

**Elaboración:** Investigadores

### **1.3. ANÁLISIS DEL CONTEXTO Y DESARROLLO DE LA MATRIZ DE REQUERIMIENTOS**

#### *1.3.1. Análisis - discusión de resultados y verificación de hipótesis*

##### *1.3.1.1. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes*

Con respecto de los hallazgos sobre las encuestas a los estudiantes más del 91% considera que el empleo de distintas metodologías activas para el abordaje de contenidos del área de lengua y literatura influyen en la construcción de aprendizajes significativos en los estudiantes. Situación similar se refleja al consultar si los docentes hacen empleo frecuente de estas nuevas metodologías activas durante los procesos de enseñanza-aprendizaje ya que se logrará que los estudiantes adquieran un rol más protagónico dentro de este proceso donde más del 78% de participantes se muestra de acuerdo ante este ítem.

En este mismo sentido, más de un 80% de encuestados manifestaron estar de acuerdo que el docente debe mantenerse en constante actualización y capacitación en metodologías activas para que haga uso de métodos, estrategias, recursos innovadores y actividades que posean a su disposición para brindar sus clases, debido que al emplear estos nuevos conocimientos influirá a mejorar el rendimiento académico del estudiantado, debido a que un 92% de los participantes expresa que si su docente aplicará estas nuevas habilidades sería de gran beneficio porque contribuiría a fomentar un mejor rendimiento académico escolar y permitiría el desarrollo de otras destrezas y actitudes.

Por otro lado se consultó si al hacer empleo de actividades con elementos de juegos incidirían en su participación activa y compromiso por el aprendizaje, más del 92% de estudiantes indicaron estar de acuerdo que estas actividades ayuda a una mayor retención de contenidos y fomentar la participación en los alumnos implementando los juegos educativos, similar a lo reflejado en la tabla donde el 89% de los participantes expresan estar de acuerdo que es alto el nivel de incidencia de la aplicación de juegos o actividades que hacen empleo de estos elementos de juego pero en el salón de clases.

Finalmente, se investigó a los estudiantes si les hacen el envío previo de material de clase donde más del 75% se muestra de acuerdo puesto que esto les ayudara a tener un conocimiento previo de lo que aprenderán. Asimismo, se consultó si se dedica el tiempo a reforzar contenidos en clase donde existe criterios divididos porque un menor porcentaje reflejado en un 53% expresa que se llevan a cabo actividades de reforzamiento frente al 46% que expresan lo contrario que no se realiza este tipo de actividades en clase. (Ver anexo 3)

### 1.3.1.2. Resultados de la entrevista aplicada al docente de aula

En torno a los resultados de la entrevista realizada a la docente de aula, ella revela que las metodologías activas permiten que los conocimientos de los discentes sean adquiridos factiblemente y compartidos colaborativamente, al mismo tiempo que les permite interactuar con sus pares donde aprenden unos de otros. Asimismo, expresa que implementar nuevas estrategias y metodologías enfocadas en el estudiante los transforma en protagonistas para la construcción y asimilación de sus aprendizajes, donde cooperan, colaboran entre sí, mientras su docente los orientara para ser capaces de razonar con el fin de fomentar su pensamiento crítico y lograr un conocimiento más significativo.

Por otro lado, La docente indica que al estar capacitado en aras de mejorar su práctica educativa ejercerá una mejor influencia en sus estudiantes para mejorar el rendimiento académico. Pero no es suficiente, pues debe poseer la determinación y deseo de poner en práctica estos conocimientos para que sean aprovechados por sus estudiantes, expresa que su manera de prepararse ha sido su autocapacitación en búsqueda de sus propios modos de brindar sus enseñanzas. De igual modo expresa que todos los nuevos procesos que involucren la tecnología promueven el desarrollo de habilidades y destrezas lo cual fomenta la autonomía y participación grupal e individual, mejorando su rendimiento académico en todos los sentidos.

En cuanto si hace empleo de juegos durante sus sesiones de clase manifiesta que el juego es una parte primordial en el proceso enseñanza-aprendizaje, porque motiva a los estudiantes y al mismo tiempo logra que haya mayor interés, por ende, el aprendizaje será efectivamente adquirido. Al respecto, indica hacer uso de los mismos, pero considera más efectiva su aplicación en la presencialidad debido al desconocimiento de herramientas virtuales y considera que aplicando estas metodologías se promueve un mejor aprendizaje y el nivel de incidencia en el salón de clase será elevado.

Finalmente, la docente indica estar en desacuerdo que envía materiales o recursos previamente para que sus estudiantes tengan conocimiento de lo que van a revisar durante la clase, puesto que se ha percatado que no todos los padres tienen la predisposición para ayudar en las diferentes actividades a sus hijos. También la docente expresa que dedica el tiempo y espacio para aplicar actividades, tareas, trabajos, evaluaciones, a fin de reforzar los contenidos. (Ver anexo 4)

### 1.3.1.3. Verificación de hipótesis

Al respecto de la afirmación hipotética donde se indica que el uso de metodologías activas, contribuyen positivamente a generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, periodo 2021, debido a que motivan y despiertan el interés en el alumnado, lo que favorece un alto rendimiento escolar en los discentes. De acuerdo a las encuestas a los estudiantes y entrevista a la docente realizada, se menciona que contribuyen a la adquisición de los aprendizajes esperados como se demuestra en las tablas N° 1, 2, 4, 6. Por lo tanto, la hipótesis es verdadera. (Ver anexo 3)

Asimismo, la hipótesis que menciona los tipos de metodologías activas que emplea el docente para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, son tradicionales, por falta de actualización y capacitación en nuevas metodologías de enseñanza en Lengua y literatura influyendo en un bajo rendimiento de los estudiantes. La entrevista realizada a la docente menciona que ha sido brevemente capacitada y existe desconocimiento de herramientas tecnológicas e implementación de recursos digitales como se evidencia en las tablas N° 3, 8, 9. Por ende, esta hipótesis ha sido verificada. (Ver anexo 3)

Por otro lado, la afirmación hipotética que indica el aporte de la implementación de metodologías activas para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, promueven la participación activa del estudiante en el PEA, debido a que captan el interés y motivan al estudiante, favoreciendo la autonomía de los discentes, adquisición de habilidades, fortaleciendo el aprendizaje significativo. Las encuestas y entrevistas demuestran que estas metodologías promueven un mayor protagonismo para el alumnado como constructor de sus aprendizajes, como lo demuestran las tablas N° 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Por lo tanto la hipótesis es verdadera. (Ver anexo 3)

Finalmente, la hipótesis que menciona sobre las metodologías activas que el docente debe utilizar para generar aprendizajes significativos área de Lengua y literatura, en Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, son la gamificación y el aula invertida ya que fomentan la participación activa del estudiante, en consecuencia, favorece que los estudiantes sean protagonistas de su aprendizaje. Según las encuestas los estudiantes consideran que estas ayudan a su aprendizaje, opinión similar a la de su docente como lo demuestran las tablas N° 1, 5, 6, 8, 9. Esto permite concluir que la hipótesis es verdadera. (Ver anexo 3)

#### 1.3.1.4. *Discusión de resultados.*

Al respecto si las metodologías activas influyen significativamente en el abordaje de contenidos, como expresan los estudiantes y su docente están totalmente de acuerdo que están inciden significativamente, ideas que coinciden con Silva y Maturana (2017) quienes manifiestan que las metodologías activas contribuyen a la construcción y empoderamiento de nuevos contenidos mediante la realización de actividades que propicien y motiven al estudiantado. Asimismo, Cedeño y Viguera (2020) indica que estas fomentan que sean protagonistas de sus aprendizajes mediante una serie de actividades que les permita ser entes activos del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, se consultó a los estudiantes y su docente si las metodologías activas ayudan a generar habilidades y fortalecer un auténtico aprendizaje significativo, se muestran estar de acuerdo, opinión compartida por Matienzo (2020) que indica que es clave este tipo de aprendizaje para una adecuada asimilación de los contenidos que permitirán la solución de problemas a lo largo de su vida. De igual modo Requielme (2016) sostiene que este aprendizaje ayuda a conceptualizar correctamente e interiorizar aspectos de los contenidos. Por lo tanto, implica el desarrollo de habilidades en el estudiante para no únicamente memorizar estos contenidos sino aplicarlos y desenvolverse en la vida.

Sobre la importancia de la actualización y capacitación en metodologías activas para influir en el rendimiento académico, los encuestados y su docente manifiestan estar de acuerdo que influyen significativamente, criterio compartido por Palacios y Barretto (2021) quienes sostienen que estas metodologías deben ser implementadas al proceso educativo como vías participativas para la construcción de aprendizajes, de igual manera Defaz (2019) manifiesta que el docente debe ser el principal motivador para que los estudiantes logren una adecuada asimilación de los conocimientos.

Por otro lado, también se consultó a los estudiantes y docente sobre si las metodologías activas influyen en su rendimiento académico, donde su docente y alumnado manifiestan estar de acuerdo. En este sentido Asunción (2019) nos menciona que una de las ventajas de la aplicación de metodologías activas es que genera una mayor motivación, por lo que al hacer implementación de las Tics se estará contribuyendo a la generación de nuevos aprendizajes, así mismo Zambrano et al. (2018), indican que estas metodologías buscan que los estudiantes ayuden a alcanzar los aprendizajes esperados planteados al inicio de un periodo escolar.

A los estudiantes y su docente se les consultó sobre si las metodologías activas y demás recursos digitales empleados en clase contribuyen a que se propicie la motivación e interés, un gran porcentaje manifestó mostrarse de acuerdo, así como su docente. Criterio compartido por Peralta y Guamán (2020) quienes indican que las metodologías activas propician la participación activa y las interrelaciones de trabajo colaborativo en los estudiantes, Así mismo Tinoco-Cuenca y Tinoco-Izquierdo (2018) manifiestan que los docentes deben orientar a los estudiantes para potenciar sus habilidades y lograr los objetivos trazados.

Del mismo modo, se consultó a los estudiantes y docente sobre si es alta la incidencia de la metodologías activas en el proceso de enseñanza aprendizaje, a lo cual manifiestan estar de acuerdo que causan un efecto positivo en el aprendizaje, ideas que concuerdan con Silva y Maturana (2017) quienes expresan que las metodologías tienen la visión de redireccionar la forma de brindar la enseñanza por parte del docente dando mayor énfasis a las actividades que a los contenidos, en este mismo sentido Gómez (2019) indica que estas metodologías buscan una formación integral y brindar una educación de calidad.

En cuanto a los resultados obtenidos respecto a si las metodologías activas contribuyen en la autonomía de los estudiantes en la construcción de sus aprendizajes, tanto docente como estudiantes manifiestan estar de acuerdo que estas brindan esa característica, aunque requiere de la supervisión del docente, Este criterio es compartido por Zambrano et al. (2018) quienes sostienen que las metodologías activas favorecen la autonomía del estudiante propiciando la actividad investigativa y son los discentes quienes van forjando sus aprendizajes con la debida supervisión de sus docentes.

En la tabla 8 se hace mención a la gamificación, en el indicador 1 hace mención a la incidencia de esta metodología en la participación activa de los estudiantes, a lo que gran porcentaje de estudiantes y docente indica estar totalmente de acuerdo que los juegos escolares virtuales son parte primordial para la enseñanza porque despiertan el interés en el alumnado por ello no se debe dar únicamente en los primeros años de estudio, esto tiene relación a lo que menciona Batistello et al. (2019), consideran que esta metodología estimula la participación activa de los discentes, realizando diversas actividades entre ellas la de equipos para propiciar la asimilación de aprendizajes.

En cuanto al indicador 2 si hace empleo de la gamificación, docente y estudiantes manifiestan estar medianamente de acuerdo que se hace empleo, debido al desconocimiento de herramientas que permiten una aplicación adecuada. Criterio dividido por Mera (2016) que indica que al emplear la gamificación se logrará transformaciones positivas en el rendimiento académico y conductual de los estudiantes, innovando el entorno y generando ambientes propicios para la enseñanza.

En respuesta al indicador 3 sobre sobre la alta incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje, docente y estudiantes indican estar totalmente de acuerdo. Opinión compartida por Lara et al. (2021) que sostiene que esta metodología permite en los estudiantes una mejor recepción de los contenidos debido al empleo de las Tics, lo que favorece un ambiente propicio y motivador en la asimilación de aprendizajes.

Finalmente, en la tabla 9 sobre el aula invertida, en su indicador 1 hace referencia al envío previo de material sobre los contenidos de aprendizaje, existen criterios divididos; los estudiantes manifiestan estar de acuerdo que se hace el envío mientras la docente está en desacuerdo ya que no existe el apoyo de los padres en la revisión de los contenidos. Ideas que no comparten Cedeño y Viguera (2020) que indican que el aula invertida radica que los estudiantes deben enfocarse en revisar y atender a los contenidos que su docente envía y el salón sea un espacio para reforzar contenidos.

En cuanto al indicador 2, realización de actividades para reforzar los contenidos, existe un mediano acuerdo por parte de los estudiantes y docente, debido a que no es recurrente hacer el envío previo de material pero se dedica a la realización de actividades académicas, Por su parte Madrid et al. (2018) mencionan que esta metodología busca transformar el proceso de aprendizaje, buscando una mayor autonomía en el estudiantado, y en clases se realice otros procesos y actividades orientados a la adquisición de saberes y habilidades.

Para culminar el indicador 3 hace mención sobre la incidencia del aula invertida en el proceso de enseñanza-aprendizaje, docente y estudiantes manifiestan estar medianamente de acuerdo que puede incidir significativamente debido a que no existe un adecuado empleo de esta metodología. Ideas que no concuerdan con Merla e Yáñez (2016), que sostienen que el aula invertida permite una mayor interacción entre docente-alumnos, el alumnado puede trabajar a su propio estilo y así se propicia mejores relaciones entre estudiantes, así como recibir la clase del docente, aunque no haga presencia debido a los materiales que se emplean.

### 1.3.2. Matriz de requerimientos

PROBLEMA PARTICULAR 1	SITUACIÓN ACTUAL	OBJETIVO	REQUERIMIENTO
¿Qué tipos de metodologías activas emplea el docente para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite - periodo 2021?	Los tipos de metodología que emplea la docente en el área de Lengua y literatura son tradicionales con escaso empleo de recursos virtuales propios de las exigencias para poder brindar las clases en la nueva modalidad de estudio.	Identificar los tipos de metodologías activas empleados por los docentes para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, periodo 2021.	Elaboración de una guía metodológica de actividades de gamificación y aula invertida para el abordaje de contenidos del área de Lengua y Literatura del 2do EGB. Escuela Gaudencio Vite Ortega.
PROBLEMA PARTICULAR 2	SITUACIÓN ACTUAL	OBJETIVO	REQUERIMIENTO
¿Cuál es el aporte de la implementación de metodologías activas para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite - periodo 2021?	Se determinó que el aporte que ofrecen las metodologías activas se encuentran fomentar una mayor participación y protagonismo del estudiantado, favorecen el desarrollo de nuevas habilidades, incrementan la motivación e interés del por el empleo de Tics, autonomía y un mejoramiento en el rendimiento académico de los estudiantes.	Determinar el aporte de la implementación de metodologías activas para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, periodo 2021.	Diseño de un manual de los tipos de metodologías activas, funciones, características, ventajas de su aplicación en 2do EGB. Escuela Gaudencio Vite Ortega.
PROBLEMA PARTICULAR 3	SITUACIÓN ACTUAL	OBJETIVO	REQUERIMIENTO
¿Cuáles son las metodologías activas apropiadas que el docente debe utilizar para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite - periodo 2021?	Las metodologías activas propicias para el abordaje de contenidos del área de Lengua y literatura del Segundo Grado de la Escuela Gaudencio Vite Ortega son la gamificación y el aula invertida, siendo herramientas claves para propiciar un ambiente más motivador y pertinente para la generación de aprendizajes significativos	Establecer las metodologías activas apropiadas que el docente debe utilizar para generar aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, en estudiantes del Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite, periodo 2021.	Capacitación virtual al docente sobre gamificación y aula invertida para fortalecer la enseñanza de los estudiantes de 2do EGB. Escuela Gaudencio Vite Ortega.

**Fuente:** Investigación directa

**Elaboración:** Investigadores

## **1.4. Selección del requerimiento – justificación**

### *1.4.1. Selección del requerimiento a intervenir.*

Luego de haber finalizado el análisis de resultados de los instrumentos de investigación, realizar las discusiones, llegar a las conclusiones y plantear recomendaciones con el objetivo de dar una posible solución al problema investigado se ha considerado pertinente el siguiente requerimiento: Elaboración de una guía didáctica de actividades de gamificación y aula invertida para el abordaje de contenidos del área de Lengua y Literatura del 2do EGB. Escuela Gaudencio Vite Ortega.

### *1.4.2. Justificación.*

En las últimas décadas se ha propiciado un cambio sustancial en los sistemas educativos definiéndolos como escenarios propicios para el desarrollo y avance social, económico y cultural de las naciones, por ello los gobiernos han implementado políticas públicas en beneficio de apoyar los sectores que ayudan al progreso de la sociedad, como indica De La Vega (2020) “las iniciativas estatales” en materia de educación proponen un mejoramiento en la formación y aprendizaje del alumnado.

Por tal motivo es evidente que, entre las políticas de gobierno, se busca una implementación de nuevos paradigmas de enseñanza menos tradicionales, que sean constructivistas, participativas, fomenten la participación y motivación de los estudiantes por medio del empleo de los avances tecnológicos como el internet, los dispositivos electrónicos, así como lo menciona Asunción (2019) quién manifiesta que este cambio va a promover la transformación de la sociedad del futuro.

En este sentido se ha considerado de vital importancia considerar como requisito a intervenir la elaboración de una guía metodológica de actividades de gamificación y aula invertida para el abordaje de contenidos del área de Lengua y Literatura del 2do EGB. Escuela Gaudencio Vite Ortega en virtud de su impacto socioeducativo y la necesidad que va a abarcar dado que la guía se constituye en un documento de consulta permanente a la cual el docente podrá acudir cada vez que considere necesario ofreciendo mejores ventajas en relación a un manual o una capacitación virtual.

Se establece la necesidad de elaborar una guía metodológica de actividades para la aplicación de metodologías activas para la enseñanza aprendizaje de contenidos de Lengua y Literatura, de este modo se propicia el mejoramiento en la labor educativa del docente, gracias al aporte que brindan estas nuevas metodologías, así mismo se busca el mejoramiento de las habilidades y destrezas en el alumnado necesarias para enfrentar las futuras situaciones problemáticas.

Lo que se pretende es orientar y fortalecer la labor educativa del docente dando como sustento teórico-práctico un conjunto de plataformas y actividades que se puedan hacer empleo durante las sesiones de clase o extraclase con los discentes para fomentar una mayor participación, asimilar los aprendizajes y generar autonomía y motivación. Al respecto Ocampo et al. (2021) mencionan que las metodologías activas buscan un aprendizaje centrado en la participación del alumnado, el docente brinda los contenidos y orienta la potenciación de las habilidades.

Por lo evidenciado en el marco teórico, haciendo contraste con los hallazgos en los resultados, se denota que la docente tiene desconocimiento en el empleo de metodologías activas para la enseñanza en el área de lengua y literatura, como demás asignaturas que imparte al ser docente de Segundo Grado, por lo que es propicio brindar orientaciones en estas metodologías activas innovadoras, con el objetivo de potenciar su labor docente, y fomentar aprendizajes significativos en sus estudiantes.

El presente estudio, se sustenta en el análisis de una problemática docente para lograr una transformación del modelo de enseñanza, mediante la elaboración de una guía de actividades de gamificación y aula invertida para el abordaje de contenidos del área de Lengua y Literatura del 2do EGB, Escuela Gaudencio Vite Ortega y su forma de aplicación en aula. Por lo que se procederá hacer una revisión bibliográfica referente al requerimiento seleccionando, aportes de plataformas específicas abordadas en otros estudios, que contribuyan y brinden aportes teóricos como actividades que fomenten el aprendizaje de los estudiantes.

## CAPÍTULO II. PROPUESTA INTEGRADORA

### 2.1. Descripción de la propuesta

Es necesario entender que en el contexto educativo se suscitan una serie de deficiencias las cuales se ven reflejadas en la escasez de recursos educativos, insuficiente infraestructura, nulidad en aplicación de estrategias didácticas innovadoras, falta de capacitación en el uso de tics y débil fortalecimiento educativo profesional, que no responde a las exigencias que demanda la sociedad actual, por ello es necesario tomar acciones que mejoren la calidad educativa desde el quehacer docente, tomando en cuenta que el profesor como sujeto de educación es el actor propicio para el proceso de transformación, ya que desde las aulas es posible generar acciones comprometidas y conscientes.

Por ello, surge la necesidad de conocer cuáles son las metodologías activas que emplea el docente de segundo grado en el área de Lengua y Literatura para fomentar aprendizajes significativos. Sin embargo, los resultados obtenidos revelaron que no se evidencia una adecuada implementación de metodologías activas que propicien aprendizajes significativos, debido a que se mantienen clases tradicionales haciendo empleo de recursos digitales comunes como presentaciones en PowerPoint, YouTube que no responden a las exigencias del nuevo proceso educativo virtual, producto de la pandemia por Covid19.

Además, se puede destacar que no se constató el empleo de metodologías innovadoras que permitan el protagonismo del estudiante en el proceso educativo, se brindan clases comunes que consisten en la presentación de contenidos, actividades monótonas y acompañamientos a los estudiantes para realizar las tareas escolares. Por ello, se considera importante diseñar una guía metodológica que establezca el empleo de la gamificación y aula invertida como herramientas activas que fomenten el aprendizaje significativo en estudiantes de Segundo grado en el área de Lengua y Literatura de la Escuela Gaudencio Vite Ortega.

Las guías metodológicas surgieron principalmente para dar atención a la educación a distancia. Se indica que desde mediados del siglo XX se iniciaron estos procesos para dar mayor cobertura a la formación de profesionales de modo virtual en algunas escuelas y universidades en países como Estados Unidos. La función principal de las guías es no únicamente orientar sino también contribuir con la planificación del trabajo docente como del estudiante (García y De la Cruz, 2014).

El término de aula invertida propuesto por Lage et al. (2000) como *inverted classroom* (IC) hace referencia a la técnica empleada por los docentes para promover el acercamiento previo a los contenidos sobre una asignatura antes de una sesión de clase básicamente, proponían el uso de recursos multimedia. Alentaban a los estudiantes hacer la revisión del material multimedia elaborado (en distintos formatos sea presentaciones, documentos, guías de lectura), y al inicio de las sesiones de clases, tomar tiempo para despejar dudas, reforzar el aprendizaje mediante una serie de actividades académicas.

La gamificación por su parte tiene su origen en el vocablo inglés *gamification*, la misma fue popularizada por Cunningham y Zichermann para hacer mención a la aplicación de técnicas de juegos en escenarios no lúdicos. Cabe mencionar que entre los objetivos que comprende la gamificación están aumentar el nivel de asimilación de conocimientos, motivar a los alumnos, propiciar su aprendizaje y desarrollar habilidades y destrezas (Cortizo et al., 2011).

La guía metodológica consiste en un documento digital que en lo posterior puede ser impreso para mayor comodidad, en el cual se hallará una serie de actividades motivadoras, dinámicas haciendo empleo de metodologías activas como gamificación y aula invertida. En lo que respecta a gamificación contará de herramientas y actividades para trabajar de manera sincrónica, como asincrónica, de este modo los estudiantes realicen las actividades a fin de reforzar los contenidos de la asignatura mediante el empleo de esta metodología que hace uso de dispositivos tecnológicos como tablets, celulares u ordenadores.

En cuanto al aula invertida contará con una serie de actividades donde el docente elaborará contenido didáctico como videos, presentaciones, incorporando el uso de gamificación para que los estudiantes puedan comprender y obtener un aprendizaje previo de los recursos que su docente ha proporcionado, independientemente si las clases son virtuales o presenciales se pueda emplear el contenido para su comprensión y asimilación a través de actividades grupales o individuales, elaboración de recursos, exposiciones, entre otras, en lugar de depender de la repetición o la memorización para asimilar estos contenidos.

Esta guía metodológica se elaborará con actividades innovadoras y dinámicas para apoyar actividades como la escritura, lectura en el área de Lengua y Literatura, para lo cual se realizará una búsqueda bibliográfica de aquellas herramientas y actividades que apoyen el PEA, brindando instrucciones a los docentes para la correcta ejecución de actividades. Asimismo, cabe mencionar que esta propuesta estará guiada por docentes con vasta experiencia en el campo educativo para una mayor validez.

Del mismo modo, contará con orientaciones dirigido a PP.FF o representantes legales para que orienten y acompañen a sus hijos en el empleo de nuevas metodologías activas, con la expectativa que dichas herramientas mejoren el rendimiento académico en los discentes, debido a que es la escuela donde se realizan las actividades de recepción de contenidos que favorecen su aprendizaje, pero también se envían a casa actividades para consolidar los aprendizajes adquiridos. Por tal razón, si no existe el adecuado acompañamiento por parte de la familia, es poco factible que se lleve a buen término el empleo de estas herramientas metodológicas.

En la sociedad actual, es necesario que los docentes innoven sus métodos de enseñanza. Por tal razón, esta propuesta pretende contribuir al fortalecimiento del ejercicio docente en lo que respecta a actualización y capacitación de los componentes didácticos, pedagógicos empleados en el aula, que permitan fortalecer las destrezas y competencias al momento de impartir los contenidos; a fin de generar aprendizajes pertinentes y útiles para los estudiantes, mismos que serán apoyadas con metodologías dinámicas y motivadoras que involucren el empleo de las tics, que favorecerá en su rendimiento escolar.

Según Silva y Maturana (2017) mencionan que la importancia de esta propuesta para el contexto educativo radica en que las metodologías activas tienen el enfoque de transformar la enseñanza tradicional, dando mayor énfasis a las actividades que a los contenidos de aprendizaje, generando un cambio entorno a los roles que asumen los actores educativos donde el docente ya no es el único que posee todo el conocimiento, convirtiéndose en guía, mediador del aprendizaje y los estudiantes son generadores de los nuevos aprendizajes. Por ende, es vital realizar un cambio en la planificación, elaboración de actividades y la forma en que se va a evaluar el alcance de estas metodologías en la construcción de nuevos aprendizajes.

Además, es pertinente la propuesta ya que responde al derecho de los estudiantes de ser actores fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje transformándose en el principal protagonista de este proceso tal como lo indica el Art.7 Literal a) de la LOEI, incluido el literal b) señala que los estudiantes tienen el derecho de recibir una formación integral que favorezca el desarrollo de todas sus habilidades y competencias. Cabe destacar que esta propuesta también responde a las obligaciones de los docentes como actores primordiales de una educación que responde a las necesidades que demanda la sociedad actual inmersa en el uso de nuevas tecnologías tal como lo manifiesta el Art 11 Literal b) de esta misma ley.

Finalmente, la propuesta planteada fortalecerá la práctica educativa puesto que, docentes y padres de familia trabajarán en equipo por el bienestar académico de los estudiantes mediante la aplicación de estrategias metodológicas innovadoras. Así mismo es importante mencionar que esta guía metodológica podrá ser aplicada en los distintos grados y diferentes áreas, beneficiando no solo a la comunidad educativa sino también a la sociedad, pues permitirá formar individuos plenos y competentes, tanto en habilidades, actitudes, competencias y valores lo que permitirá integrarse en la sociedad.

## **2.2. Objetivos de la propuesta**

### *2.2.1. Objetivo general*

- Diseñar una guía metodológica que establezca el empleo de la gamificación y aula invertida como herramientas activas que fomenten el aprendizaje significativo en estudiantes de Segundo grado en el área de Lengua y Literatura de la Escuela Gaudencio Vite Ortega.

### *2.2.2 Objetivos específicos*

- Identificar los distintos componentes de la guía metodológica mediante la selección de herramientas tecnológicas vinculadas a la gamificación y aula invertida para ser utilizada como instrumento por el docente en su quehacer educativo en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo grado de la Escuela Gaudencio Vite Ortega.

- Explicar los componentes de la guía metodológica mediante la descripción teórica-ejemplificada con el fin de potenciar la práctica docente y afianzar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

- Socializar la guía metodológica mediante taller práctico con el fin de brindar instrucciones al personal docente de segundo grado de la Escuela Gaudencio Vite Ortega para su correcta utilización en el fomento del aprendizaje significativo en el estudiantado.

## **2.3. Componentes Estructurales**

### *2.3.1. Herramientas metodológicas activas*

2.3.1.1. *Definición.* Las tecnologías de la información y comunicación han sido adoptadas de gran manera en el ámbito educativo lo que ha permitido una mejora notable en los procesos educativos, al respecto Silva y Maturana (2017) manifiesta que estas herramientas metodológicas activas son aquellos instrumentos o medios que apoyan la formación de los estudiantes fomentando el aprendizaje autónomo y colaborativo. Estas herramientas son las que potencian el aprendizaje de los estudiantes en el contexto áulico permitiendo de este modo una mayor participación y motivación en la realización de las actividades.

2.3.1.2. *Gamificación.* Al respecto Holguín et al. (2020) mencionan que la gamificación es el medio o instrumento que hace empleo de elementos de juego o videojuego en el salón de clase y de este modo divertir, motivar y fomentar un mayor recepción y cohesión de los aprendizajes para que sean adquiridos con mayor efectividad. Es decir, se realizan acciones de aprendizaje en entornos virtuales que ayudará a una mejor comprensión y asimilación de los contenidos que su docente brinde.

### *2.3.1.3. Herramientas*

*Educaplay.* Este es un portal de actividades web de acceso gratuito y con alternativa de pago, que está dirigido al colectivo de profesionales de la educación (profesores o creadores de actividades) para compartir y acceder a un sinnúmero de contenidos de aprendizaje para en lo posterior ser empleados en la labor de enseñanza con sus estudiantes. Entre las múltiples actividades constan de sopa de letras, adivinanzas, rompecabezas entre otras (Torres et al., 2011).

*Quizziz.* Esta herramienta permite crear competencias de preguntas y respuestas que pueden ser aplicado en el aula o fuera de esta. Similar a otras herramientas esta presenta una interfaz muy atractiva y que sea muy dinámica para promover el interés y motivación en los estudiantes. Brinda opciones que permiten que no exista nerviosismo por el tiempo, mejores opciones de seleccionar la respuesta, así como la posibilidad de generar calificaciones para una evaluación (Bolaños et al., 2020).

2.3.1.4. *Actividades*. Carrión (2019) *menciona que* entre las actividades que se proponen para el área de lengua y literatura se encuentran:

- *Actividades de escritura*.

- *Completar palabras*. La actividad de completar consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase, que previamente habremos eliminado.

Para el completamiento de las actividades se procede de dos maneras, la primera consiste en pulsar sobre las palabras que se encuentran en la actividad y de forma ordenada. Si existe equivocación deberá pulsar hasta encontrar la palabra correcta. Escribiendo en cada espacio la palabra empleando el teclado. Existirá momentos donde la actividad sea sencilla de completar un solo espacio.

- *Ejercicios de escritura*. Esta actividad consiste en añadir las palabras que el docente esté dictando en clase o de alguna actividad enviada a casa.

Dictado o preguntas abiertas estas son preguntas de respuesta larga. El límite de caracteres para las respuestas abiertas es 1000. Aparece un mensaje cuando la respuesta tiene más de 800 caracteres.

- *Actividades de lectura*.

- *Test*. Esta actividad consiste en contestar una serie de preguntas encadenadas secuencialmente. El número de preguntas de cada test se establece al crear la actividad.

Es posible definir un test con un número mayor de preguntas del que se presentan al usuario, de manera que estas preguntas son elegidas aleatoriamente del total. Esta característica permite hacer test de forma que el usuario tenga la percepción de estar realizando actividades diferentes. Cada pregunta puede venir definida por un texto, acompañado de una imagen o un sonido.

- *Ejercicios de escritura*. Esta actividad consta de preguntas con dos o más (Opción múltiple) posibilidades de respuesta; solo una opción es la respuesta correcta. Un estudiante sólo puede seleccionar una opción de respuesta cuando realiza el cuestionario.

2.3.1.5. *Recursos*. Entre los recursos que requieren la aplicación de la gamificación tanto en el salón de clases como en casa se necesitan de:

- Ordenador
- Internet
- Libro de asignatura
- Insignias (en el salón de clases)
- Proyector
- Tarjetas con las preguntas y respuestas (Actividad sin conexión)
- Tarjeta con los códigos de respuesta (Actividad sin conexión)

Estas herramientas y actividades permitirán a los estudiantes aprender de manera dinámica y motivadora, lo que fomenta su mayor involucramiento debido a las mecánicas de juegos con el objetivo de asimilar los contenidos (Tenesaca y Criollo, 2020).

2.3.1.6. *Aula invertida*. Esta nueva metodología de enseñanza consiste en brindar a los estudiantes materiales tanto auditivos como visuales y puedan desde sus hogares poder hacer uso de estos recursos con el fin de tener un acercamiento previo a los contenidos que serán brindados durante la siguiente clase. En el salón de clase el docente será quien guíe la contextualización de los contenidos mediante una serie de actividades colaborativas (Rabajoli, 2012).

#### 2.3.1.7. *Herramientas*

*Canva*. Esta herramienta de creación de contenidos como presentaciones, afiches, poster, infografías hasta la posibilidad de grabarse explicando el material elaborado como si de una clase o reforzamiento se tratara. Esta herramienta es ideal para los docentes que se inician a trabajar en modalidad virtual como para aquellos que busquen ser más creativos en sus procesos de enseñanza en el salón de clases, Una de sus ventajas es que es de carácter gratuito con ciertas limitaciones a las que se puede acceder mediante un pago que no es obligatorio (Arcentales et al., 2020).

*Edmodo*. Esta es una herramienta digital educativa de acceso gratuito creada en el 2008, cuyo objetivo radica en facilitar una mayor comunicación entre el profesor y sus estudiantes en un entorno virtual como si de un aula de clase pero en virtual se tratara, Esta plataforma tiene los principios de las redes sociales donde se encuentran publicaciones que hacen el docente o sus estudiantes, En la actualidad la plataforma se encuentra disponibles en muchos idiomas incluido el Español permitiendo mejor manejo de esta (Méndez, 2019).

2.3.1.8. *Actividades*. Similar a las actividades implementadas con la gamificación en las destrezas de escritura y lectura, para la aplicación del aula invertida se ha optado por las siguientes actividades.

- *Actividades de escritura.*

- *Presentaciones.* Similar a lo trabajado en PowerPoint, Canva ofrece la posibilidad de crear diapositivas dando la posibilidad de escoger entre un sinnúmero de plantillas que la plataforma y crear presentaciones sobre la temática a impartir. Debes personalizar el diseño haciendo elección de imágenes, tipo de letra y los colores. Esta herramienta igual ofrece la posibilidad de trabajar colaborativamente junto con la guía de su docente.

Finalmente, Canva también ofrece la posibilidad de grabar la presentación junto a nuestra intervención y brindar la explicación para aquellos estudiantes que no hayan podido asistir a clases y puedan estar al día en la asignatura o de igual manera para reforzar en aquellos alumnos que no haya comprendido del todo.

Ejemplos de presentaciones para propiciar la escritura en los alumnos es la selección de las palabras mediante uso de elementos visuales llamativos para los estudiantes que contengan los fonemas en estudio de segundo grado para propiciar la identificación de los sonidos al inicio, al medio y al final de las palabras. De esta manera los estudiantes estarán conociendo la forma correcta de escritura de cada una de las palabras fomentando una correcta conciencia fonológica.

- *Infografías.* Es la presentación de un tema empleando textos cortos y elementos visuales como gráficos, estadísticas que promueve la motivación por un lectura rápida y comprensible. De este recurso pueden hacer uso tanto los docentes para presentar algún contenido o los estudiantes para mostrar el producto de su trabajo.

Como evidencia de la comprensión de los distintos fonemas y correcta escritura se puede indicar a los estudiantes que elaboren infografías donde se evidencie las palabras que conoció, su forma correcta de escribir, donde se encuentra el fonema estudiado donde el estudiante mostrará su creatividad al realizar este tipo de actividades.

En este momento se hace uso de la segunda herramienta como lo es Edmodo, esta plataforma nos permitirá almacenar los contenidos que envíe el docente a sus estudiantes para que revisen los contenidos previos a la clase o refuercen luego de las sesiones de clase, así también funcionará como lugar para albergar las evidencias de los trabajos elaborados por los estudiantes.

### *Actividades de lectura.*

- *Hojas de trabajo.* Mediante el uso de la herramienta Canva se puede crear material para poder fomentar la lectura en los estudiantes, realizando historias y cuentos acompañados de actividades para poder ir conociendo la importancia que tienen los textos para nuestra comunicación. Además, la herramienta Canva, es sencilla de manejar lo que evitará muchas complicaciones a la hora de crear recursos para cualquier tema de la clase.

Como hojas de trabajo se podría recolectar historias o cuentos cortos para fomentar la lectura en los estudiantes mediante el empleo de gráficos que permita un mayor interés de los niños por conocer de qué trata la narración, se puede consultar las lecturas del texto de trabajo o lecturas externas, donde se visualicen los personajes del cuento y las situaciones más importantes para poder motivar el interés del niño por la lectura.

- *Recursos en Edmodo.* Mediante la plataforma se podría hacer empleos de videos con temáticas de cuentos o historias para los estudiantes donde ellos puedan observar el cuento animado y de este modo en clases comentarlo con sus compañeros y su docente a fin de fortalecer su habilidad lectora.

La plataforma de Edmodo además de permitir subir materiales como documentos en Word, Pdf o Diapositivas también permite la inserción de vídeos mediante la Url que son generados de YouTube, de esta manera el docente puede implementar más recursos para sus clases.

2.3.1.9 *Recursos.* Entre los recursos que requieren la aplicación del aula invertida se encuentran:

- Ordenador
- Internet
- Libro de asignatura
- Edmodo
- Canva

### 2.3.2. *Aprendizaje Significativo*

#### 2.3.2.1. *Definición*

El aprendizaje significativo como plantean Castillo et al. (2006), ocurre cuando se cumplen ciertas condiciones: el estudiante tenga la capacidad de relacionar los conocimientos o experiencias previas que posee en su estructura cognitiva, de esta manera se reajusta o reacomoda con la nueva información que adquiera, no únicamente se modifica la estructura cognoscitiva sino también se potencia la adquisición de nuevos aprendizajes.

Barriga y Hernández (2005) sostienen que para que se promueve el aprendizaje significativo, se tienen que presentar las siguientes situaciones, entre una de ellas es que se debe relacionar los conceptos, ideas y conocimientos previos con los nuevos de manera sustancial y no al pie de la letra, el estudiante debe mostrar una actitud pertinente para obtener el significado, el material y proceso de enseñanza que haga empleo el docente debe seguir una secuencia lógica y finalmente para incorporar el nuevo conocimiento a la propia estructura cognitiva es mediante el empleo de estrategias como los organizadores y mapas conceptuales.

#### 2.3.2.2. *Secuenciación del aprendizaje*

Como menciona Araujo (2009), la planificación ayuda a la organización de los momentos de enseñanza-aprendizaje que el docente previamente selecciona e irá desarrollando durante el transcurso de su clase. Así también se considera que la planificación. Asimismo, la planificación contribuye a evitar la incertidumbre, ayuda a anticipar y prevenir errores en el desarrollo de su clase. Por lo tanto, es una herramienta que se puede modificar lo ya planificado y reorganizar los contenidos-actividades preestablecidas.

La estructura que conforma esta secuenciación del aprendizaje se encuentra las siguientes:

- Los objetivos que están establecidos en el currículo para el grado o subnivel que se encuentran los estudiantes y deben ser alcanzados.
- Los contenidos que deben ser brindados por el docente y asimilados por los estudiantes para lograr el alcance de los objetivos planteados.

- Las destrezas con criterio de desempeño, mismas que deben ser desarrolladas por los estudiantes a través de aprendizajes significativos y funcionales que permitan el desarrollo integral del estudiante.
- Las actividades de aprendizaje para la asimilación de los contenidos y el desarrollo de habilidades, competencias, destrezas, actitudes, valores y los objetivos planteados en el currículo.
- Las estrategias de aprendizaje, cuya tarea es del docente saber seleccionar las adecuadas y propicias para motivar a sus estudiantes en la consecución de los objetivos planteados.
- Recursos materiales adecuados que permitan una mayor comprensión de los contenidos en los estudiantes.
- La evaluación permitirá conocer el alcance de los logros de los estudiantes y verificar si se están alcanzando los objetivos trazados.
- El tiempo necesario para el logro de los objetivos.

#### 2.3.2.3. *Evidenciación de los conocimientos previos*

Para la evidenciación de los conocimientos previos se procederá con la utilización de las plataformas hasta ahora presentadas, para la proyección de imágenes, videos para activar las ideas, experiencias previas de los estudiantes para el abordaje de los nuevos contenidos.

Tal como lo señala Pérez (2019) los conocimientos previos son todas aquellas habilidades, ideas, conceptos con que posee un individuo antes de ingresar a una nueva clase, temáticas o antes de asimilar un nuevo aprendizaje o contenido curricular. Haciendo uso de Canva el docente procederá a la elaboración de diapositivas donde se agregue imágenes o algún video de la plataforma de YouTube a fin de brindar un recordatorio sobre contenido visto en clases anteriores y que permita conectar con los nuevos contenidos. Del mismo modo con el empleo de Edmodo se procederá con la creación del aula donde se compartirá el contenido de las diapositivas previamente elaboradas o un video o collage de imágenes con una temática anterior para familiarizarse con los nuevos contenidos.

#### *2.3.2.4. Contextualización de los contenidos*

Posso et al. (2020) plantean que para que los contenidos sean contextualizados se deben tomar en consideración tres factores importantes, la forma como adquieren el aprendizaje los estudiantes, el segundo factor es social donde los estudiantes podrán aplicar los conocimientos que ellos obtengan a fin de colaborar o contribuir con su entorno y finalmente el tercero tiene que ver con el contenido, el mismo que debe ser de interés y necesidad para el estudiantado a fin de contribuir en su desarrollo académico como en actitudes.

Tal como se procedió con la evidenciación de los conocimientos previos que se hizo empleo de algunas de las plataformas aquí descritas se puede hacer empleo con otras actividades que posibiliten en los estudiantes la motivación e interés por los nuevos contenidos, es el caso del uso de Educaplay que mediante esta herramienta se puede crear una serie de actividades que fomentará en los estudiantes el interés y participación en la adquisición de los nuevos contenidos. Entre las actividades que se ha propuesto para este fin se encuentran:

- Completamiento de palabras. - Se deberá añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase, que previamente habremos eliminado.
- Ejercicios de escritura. - Consiste en ir agregando las palabras que el docente vaya dictando o de alguna actividad que se haya enviado para la casa.
- Test. - Se debe dar respuesta a una serie de preguntas.

#### *2.3.2.5. Construcción de los aprendizajes*

Citando a Londoño (2015), plantea que para que exista la construcción de aprendizajes debe existir una interrelación entre las experiencias o estructuras mentales que los estudiantes ya poseen, por ende, el papel del docente será la de mediador dado que su rol se enfocara en el desarrollo de las habilidades, destrezas y conocimientos que el estudiantado ya posee almacenados y lograr vincularlos con los nuevos aprendizajes. Debido a esto se brinda gran importancia al diagnóstico de los conocimientos previos.

En esta etapa el docente habiendo conocido las herramientas y actividades de la guía procederá con la construcción de presentaciones que permitan a los estudiantes asimilar el nuevo conocimiento. Es para el caso para el abordaje de la escritura con la temática del reconocimiento de los fonemas /m/, se hará empleo de Canva para la elaboración del material, las presentaciones contarán con la Bienvenida, también se puede realizar una diapositiva para conocer la fecha, luego si una actividad que les permita recordar algunas palabras que haya escuchado con el fonema /m/.

Luego podemos hacer empleo de un video con la pronunciación de los fonemas con la /m/ para lo cual se puede recurrir a videos de la plataforma de YouTube. Una vez revisado el video, en la siguiente presentación es necesario ubicar imágenes que contengan el sonido /m/ e ir practicando con ellos el sonido /m/ a fin de hacerlo mucho más alargado.

Como parte del reforzamiento se puede hacer uso de Educaplay con la actividad de completar palabras, para esto se escribirán palabras que empiezan, este al medio o al final el fonema /m/ y de este modo hacer mucho más dinámica el proceso mediante esta actividad.

Para el caso de la lectura se puede proceder del mismo modo en la elaboración de las presentaciones con un cambio en la actividad previa para movilizar conocimientos previos se les puede indicar algunas imágenes de alguna historia y que ellos nos relatan que dicen o expresan esas imágenes, y mediante preguntas que el docente puede realizar o asigne a un alumno para que este le realice algunas preguntas sobre lo que está sucediendo, cuál es el problema, que personajes se presentan de esta forma iremos movilizándolo sus experiencias previas.

Seguido se procederá con la ubicación de una lectura sea esta mediante un video, o mediante texto e imágenes para motivar también la lectura en los estudiantes. Luego para reforzamiento se utilizará la actividad de Quizizz de dictado donde el docente podrá formular algunas preguntas en base a la lectura leída y el estudiante deberá ir respondiendo a fin de conocer si ha estado prestando atención a la lectura presentada por su docente.

#### *2.3.2.6. Evaluación de los contenidos internalizados*

De acuerdo con Barriga y Hernández (2005) sostienen que la evaluación es la tarea de realizar mediciones sobre el proceso de enseñanza de manera cuantitativa y cualitativa con el fin de ayudarlo a mejorar y orientar de acuerdo con los objetivos establecidos, debido a que recoge información de la evolución del proceso de aprendizaje de los estudiantes, también permite al docente tener el control sobre los problemas o factores que dificultan el proceso, lo que le permite proporcionar soluciones antes dichos problemas oportunamente, realizar actividades de reforzamiento o la modificación de la planificación si no se están logrando los objetivos.

Para la evaluación de los aprendizajes sobre los contenidos brindados por el docente existen dos actividades: la primera en Educaplay mediante el test que combina preguntas y respuesta de manera escrita donde el estudiante podrá seleccionar una sola opción de respuesta o múltiple respuesta sea está a través de texto o imágenes.

La segunda actividad está en la herramienta Quizizz, esta nos permite la creación de un cuestionario de preguntas sea de selección múltiple, falso o verdadero, completamiento, respuesta abierta y mediante esta conocer si se ha alcanzado los aprendizajes esperados.

#### **2.4. Fases de implementación**

Para la implementación de la propuesta se tomó en consideración el subnivel elemental específicamente al segundo grado de educación básica, debido a que esta es una etapa importante en el desarrollo de la lectoescritura, por ello en primera instancia se procedió a recolectar información a través de la aplicación de diferentes instrumentos como la observación no estructurada a las sesiones de clase en la asignatura de Lengua y Literatura del 2do grado de la Escuela Gaudencio Vite Ortega, en lo posterior aplicar algunos instrumentos que permitieron determinar la problemática, cuyos hallazgos fueron analizados en el capítulo anterior.

De este modo se determinó la ausencia en la aplicación de metodologías activas por parte del docente que promuevan la participación activa en el estudiantado en la generación de aprendizajes significativos los mismos que emplean en toda su vida en diversas situaciones problemáticas que se le presentará a nivel personal como laboral. Se considera que esta propuesta será de gran beneficio a 28 estudiantes del grado en mención, pero así mismo beneficiará a 9 docentes y estudiantes de los otros grados puesto que la guía puede ser implementada con las demás asignaturas en los distintos niveles educativos.

La propuesta de guía metodológica de herramientas activas para fomentar aprendizajes significativos busca que el docente haga empleo de las actividades propuestas a fin de contribuir con la formación académica de los estudiantes con métodos más activos, participativos que fomenten el interés y sobre todo la motivación del estudiante por generar nuevos conocimientos. Así mismo esta guía contribuye con el quehacer educativo porque le permite al docente estar actualizado con las herramientas y medios que ofrecen las nuevas tecnologías a fin de preparar a las nuevas generaciones, no únicamente en conocimientos sino en actitudes y valores importantes para desenvolverse en la sociedad.

Tal como se evidencio en el diagnóstico, la problemática surge debido al escaso empleo de nuevas metodologías activas que son relevantes en la situación actual, donde la población mundial no ha superado la pandemia por covid-19 y se mantiene aún confinada en los hogares, lugar que se convertido en el nuevo espacio de aprendizaje, donde es evidente la desmotivación en los alumnos y falta de interés frente al proceso de aprendizaje. Por su parte, el uso de las herramientas metodológicas activas fomentará una participación más activa de los discentes.

Por lo tanto, para atender a la problemática se ha planteado una guía metodológica que haga empleo de estas herramientas metodológicas activas mediante una serie de actividades las cuales pueden ser desarrolladas intracalse o extra clase con la orientación de su docente, desde la comodidad de sus hogares. Se añade que dichas actividades se encuentran en línea, dando la facilidad a los estudiantes de poder acceder cuantas veces requieran y el momento que deseen, lo que facilita que los estudiantes puedan fomentar los aprendizajes significativos esperados, donde asocie los aprendizajes adquiridos de experiencias previas con los nuevos conocimientos y este sea duradero e importante durante toda su formación.

Con esta propuesta el grupo de investigación pretende brindar una herramienta de ayuda a la institución, para que el cuerpo docente innove en su práctica educativa, adquieran un nuevo conocimiento en estas nuevas herramientas que muchos de los docentes tienen desconocimiento del beneficio de la implementación de estas actividades en el proceso educativo y fomentar la transformación de los modelos pedagógicos tradicionales.

#### *2.4.1. Fase de construcción*

Para la construcción de la propuesta se partió desde lo realizado en el capítulo anterior sobre el requerimiento a intervenir, de una serie de requerimientos se seleccionó el más viable hacer implementado dentro de la institución y dada las circunstancias actuales que aún atraviesan los establecimientos educativos de la educación virtual. Por lo que en primera instancia se procedió con los antecedentes de la propuesta donde se realizó una descripción de cuáles fueron los hallazgos encontrados de la aplicación de los instrumentos de investigación y de esta forma se determinó la problemática que afronta el grado en mención y que alternativas de solución se podrían ofrecer.

Un segundo aspecto, consistió en definir la propuesta hacer elaborada a través de la orientación suministrada por el docente, la misma que requiere el empleo de una matriz donde se indica el tema de investigación, el problema identificado, el requerimiento a intervenir donde surgió la propuesta que consiste en la elaboración de una guía metodológica para la aplicación de gamificación y aula invertida como metodologías activas para el abordaje de contenidos de Lengua y Literatura que generen aprendizajes significativos en estudiantes de 2do EGB. Escuela Gaudencio Vite Ortega.

A continuación, se procedió a describir en qué se basa la propuesta, que consiste en elaborar un documento que contenga actividades educativas hacer empleadas en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de segundo grado, caracterizadas por el uso de metodologías activas como la gamificación, metodología que consiste en el empleo de actividades lúdicas para asimilar nuevos contenidos que permitan reforzar o evidenciar los conocimientos previos que poseen los estudiantes y la metodología de aula invertida estrategia didáctica que permite invertir las actividades de enseñanza, donde el docente previamente brinda los contenidos y en clase refuerza con diversas actividades.

Posteriormente se indicó cual es la importancia y relevancia de la propuesta para el contexto educativo donde se realiza la investigación, de tal manera se pudo determinar que esta ayudará a la práctica educativa del docente mediante el empleo de la guía con actividades de metodologías activas a fin de promover un ambiente mucho más motivador, participativo en los estudiantes para generar aprendizajes significativos. Asimismo, también su relevancia es que no únicamente puede ser empleada por el grado donde se realiza la investigación, también pueda ser empleada por todo el centro educativo con el cual se promueve un cambio en las metodologías tradicionales de enseñanza que aún se perciben en las instituciones educativas.

Para la construcción de la propuesta se tuvieron que determinar sus variables y apartados que permitirán establecer los contenidos que la guía deberá contener, entre los que se encuentran la selección de las herramientas metodologías activas, sus actividades, recursos, del mismo modo se establece cuáles son los momentos para el aprendizaje significativo entre los que destacan la evidenciación de los conocimientos previos, conceptualización de los contenidos, su evaluación, etc.

Como parte del aporte de los autores en la construcción de la propuesta se determinó que muchos de los docentes no tienen noción de las herramientas que en la guía se mencionan por lo que optó por un apartado donde se brinde paso a paso el ingreso y registro dentro de cada una de estas herramientas, de igual modo se detalló paso a paso cómo elaborar cada una de las actividades que se mencionan y como adicional también se pensó en las indicaciones hacia los padres para también hacerlos partícipes de estas nuevas metodologías de enseñanza, donde se detallan paso a paso cómo puede apoyar a su representado en la realización de las actividades.

#### *2.4.2. Fase de socialización*

Para el cumplimiento de la fase de socialización de la propuesta se ha previsto la realización de un taller con la docente de segundo grado y directora de la escuela mediante reuniones virtuales a través de la plataforma Zoom a fin de que ellas sean las transmisoras del empleo de la guía de herramientas metodológicas con los estudiantes del grado en mención y demás docentes a fin de que hagan uso del documento en la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje no únicamente en la asignatura de Lengua y Literatura sino con las demás áreas.

De esta manera se da cumplimiento a los objetivos planteados donde se socializará mediante un taller práctico con fin de brindar una orientación en la correcta implementación de la guía y sus actividades a fin de generar aprendizajes significativos en los estudiantes del segundo grado, contando con la presencia de la directora para evidenciar el trabajo realizado.

#### *2.4.3. Desarrollo de la propuesta*

La guía metodológica está elaborada en torno a la problemática evidenciada como lo es la ausencia del empleo de metodologías activas para generar aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura por parte del docente de aula. Para la construcción del sustento teórico se procedió con la selección de literatura científica en las distintas bases de datos, debido a esto se logró determinar varias herramientas metodológicas para la implementación en la asignatura de Lengua y Literatura, haciendo empleo de los métodos teóricos como el analítico-sintético se optó por las más adecuada para brindar esta participación activa y motivación en los estudiantes.

La guía didáctica está dividida en algunos apartados:

- Consta de una parte introductoria donde se evidencia la presentación de la guía, ¿por qué del empleo de metodologías activas en las sesiones de clase?, el contenido y a quién va dirigida la guía metodológica.
- Otra de las partes de la guía tiene que ver con la descripción de las herramientas metodológicas activas utilizadas durante la realización de las actividades.
- El siguiente componente lo integra el registro en las herramientas donde se brinda paso a paso cómo realizar el ingreso y creación de cuenta para poder elaborar las actividades.
- Los siguientes apartados hacen alusión a las actividades de gamificación y de aula invertida donde se brinda a detalle los pasos a seguir en la elaboración de las actividades, al final de cada actividad se encuentra las indicaciones para los padres de familia que deben ser comunicadas por el docente
- Finalmente, la guía consta de orientaciones para los docentes sobre en qué momentos de la clase o fuera de ella se puedan hacer empleo de las actividades

#### 2.4.3.1. Estimación del tiempo

N°	ACTIVIDADES	DURACIÓN/SEMANAS
1	Búsqueda y análisis de la información	1 semana
2	Organización de la información	2 semanas
3	Descripción de propuesta integradora	2 semana
4	Elaboración de objetivos de la propuesta	1 semana
5	Construcción de los componentes estructurales	2 semana
6	Elaboración de la guía metodológica	3 semanas
7	Descripción de las fases de implementación	1 semana
8	Socialización de la propuesta con la docente y directora	1 semana
9	Descripción de las dimensiones de factibilidad	2 semanas
10	Elaboración de conclusiones y recomendaciones	1 semana
<b>TOTAL</b>		16 semanas

Fuente: Propuesta integradora  
Elaboración: Autores

2.4.3.2. Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	SEMANAS															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Revisión del diagnóstico e identificación del problema																
Descripción de la propuesta integradora																
Elaboración de los componentes estructurales																
Construcción de la guía metodológica																
Descripción de las fases de implementación																
Presentar la propuesta a la docente y directora de la institución																
Aprobación de la propuesta																
Comunicado para la socialización de la propuesta																
DÍA 1 Inauguración del taller práctico - Presentación de las herramientas metodológicas activas																
DIA 2 Socialización de las actividades de gamificación																
DIA 3 Socialización de las actividades de aula invertida																
DIA 4 - Socialización de los momentos para la aplicación de las actividades - Finalización del taller																



## **CAPÍTULO III. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD**

### **3.1. Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta**

El análisis de la implementación de la propuesta desde la dimensión técnica hace referencia a los elementos o recursos favorables para su elaboración, entre los elementos propicios se consideró que la institución seleccionada cuenta con los recursos tanto tecnológicos como humanos necesarios para la aplicación de la guía puesto que, tanto docentes y estudiantes cuentan con disponibilidad de estos recursos para la ejecución de las actividades y procedimientos que se desarrollaron en la guía lo que implica una favorable ejecución de la propuesta por parte de los actores beneficiarios.

La propuesta consiste en una guía metodológica de herramientas activas que pueden ser aplicadas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje presencial en la institución, o fuera del proceso educativo del aula, debido a que los docentes cuentan con recursos tecnológicos como internet, computadora, etc para la realización de las actividades, del mismo modo los estudiantes cuenta con conectividad y dispositivos donde reciben sus clases para realizar las actividades descritas en la guía, lo que va a permitir al estudiante participar activamente en su proceso educativo.

También es importante resaltar el apoyo por parte de los directivos de la institución, ya que en todo momento existió la predisposición en este proceso de investigación, desde la aprobación para realizar el trabajo y socialización con el cuerpo docente a su cargo para brindar la asistencia en cada etapa según corresponda. Asimismo, destaca el apoyo de la docente de segundo grado que mostró interés en colaborar en la ejecución del proceso investigativo en el grado que tiene a su cargo, finalmente recalca el apoyo de los estudiantes y padres de familia puesto que permitieron recolectar, diseñar información, para la elaboración y socialización de la guía metodológica.

La institución cuenta con los recursos y medios necesarios para su ejecución puesto que cuenta con sala de audiovisuales que puede ser empleada por los estudiantes en horarios rotativos y toda la comunidad educativa pueda beneficiarse, de no ser el caso los docentes y estudiantes cuenta con accesibilidad a los recursos tecnológicos lo que favorece la realización de las actividades propuestas en la guía metodológica, que contó con el apoyo de los directivos, docente, estudiantes y padres de familia para un pertinente proceso investigativo en todas sus etapas lo que demuestra el compromiso por parte de quienes conforman la Escuela Gaudencio Vite Ortega y los autores investigativos en la culminación de este proceso.

### **3.2. Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta**

La implementación de la propuesta desde la dimensión económica pues resulta factible porque no requiere de mayor inversión puesto que los valores por recursos logísticos únicamente tienen que ver con el uso de servicios que se consideran básicos como lo es la energía e internet, los demás recursos fueron costeados por los mismos autores mismos que no representan una gran inversión en la realización del proyecto investigativo. Por lo que no se requirió de presupuesto de entes externos para el diseño, elaboración como la socialización de la propuesta con los directivos y docente de aula.

Del presupuesto anteriormente descrito la mayoría de los gastos corresponde al pago de servicios básicos energía eléctrica e internet, que se usó para la recolección de información para el constructo teórico en la parte diagnóstica del proyecto, como en su continua corrección lo que demanda uso de varias horas de energía eléctrica e internet de velocidad para un acceso rápido a la información requerida. Los demás costos comprenden recursos materiales como materiales de oficina, transporte que requería la reunión de los investigadores para el análisis y corrección del trabajo. Los gastos correspondientes al rubro de recurso humano, serán considerados como la retribución de los Tesista a la comunidad educativa, por lo que no se considerara como un gasto a cancelar.

### **3.3. Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta**

La presente propuesta orientada a la elaboración de una guía metodológica para generar aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura por parte del docente de aula posee un valioso aporte socio-educativo, puesto que se dotara un documento de consulta metodológico para la selección e implementación de estrategias activas constituyendo un verdadero aporte a la mejora de la calidad de la educación que reciben los estudiantes, que se beneficiaran de procesos educativos activos y significantes, además constituye un aporte social dada su relación con la realidad y el contexto que se vive actualmente producto del covid19, ya que incluye estrategias activas de fácil implementación en la modalidad de virtual con excelentes resultados.

Dentro de las acciones favorables que se rescata con la presente propuesta tenemos: a) implementación de estrategias metodológicas activas que permitirán mejorar los procesos educativos volviéndose más amenos y productivos, b) generación de aprendizajes significativos como resultados de metodologías activas que permitan al estudiantes construir su propio conocimiento y c), fortalecimiento de los conocimientos didácticos metodológicos de los docentes en el área específica de Didáctica de la Lengua y Literatura

De esta manera, se contribuye en primer lugar con la actualización y fortalecimiento de la práctica educativa del docente, dotándolo de una serie de herramientas, actividades y orientaciones para hacer empleo de estas actividades en los distintos momentos de una clase o fuera de esta también, se fomenta aprendizajes significativos en los estudiantes puesto que mediante estas actividades podrán asimilar los conocimientos y emplearlos durante su formación y diario vivir.

### **3.4. Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta**

La presente propuesta en su dimensión legal se inscribe bajo los preceptos dispuestos en la Constitución de la República del Ecuador, que en su artículo 4 señala que el Estado tiene como deber primordial garantizar a sus ciudadanos el goce pleno de derechos establecidos con especial atención la educación, también en su artículo 28 indica que se debe promover el acceso sin discriminación alguna y de manera universal y la obligatoriedad de brindar los niveles de inicial, básico y bachillerato o similar.

Cabe mencionar que la propuesta se inscribe en lo que dispone el Código de la niñez y adolescencia, según el artículo 37 establece que los niños, niñas y adolescentes poseen como derecho fundamental acceder a una educación de calidad, por lo que el Estado debe crear garantías para que todo niño o niña accedan y permanezcan en la educación básica o los adolescentes en bachillerato o nivel educativo similar.

También se ajusta a lo descrito en la LOEI en su artículo 7 que manifiesta que las y los estudiantes deben ser los protagonistas del proceso de aprendizaje que fomente su desarrollo académico como personal. Asimismo, como estipula el artículo 10 de esta ley se contribuye al ejercicio de los derechos de los docentes hacia el acceso de manera gratuita a procesos de mejoramiento educativo.

Finalmente, se considera lo que señala el currículo vigente para el área de Lengua y Literatura en el cual se presenta como recomendaciones metodológicas la aplicación de métodos adecuados centradas en apoyar al estudiante a fin de interiorizar destrezas comunicativas de forma integral para transferirlas a otras situaciones de forma autónoma. Para ello, es preciso que el proceso de enseñanza esté acompañado y sustentado en documentos que guíen al docente sobre cómo desarrollar la capacidad de vincular las habilidades que ya tienen los discentes de forma intuitiva y natural.

## CONCLUSIONES

La investigación realizada a través de los métodos empleados nos permite arribar a las siguientes conclusiones:

- De acuerdo a los instrumentos de investigación aplicados, se determinó que no se ha innovado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que la aplicación de metodologías activas no se está implementando adecuadamente, ya que aún se mantienen clases monótonas y tradicionales dónde su principal recurso es el uso de materiales digitales comunes como diapositivas, videos de YouTube, entre otros, que generan desinterés y escasa participación del alumnado, lo que afecta su formación académica puesto que no permite el desarrollo de sus habilidades y destrezas que los convierta en protagonistas de sus aprendizajes.
- Del mismo modo, la investigación determinó que el aporte de la implementación de las metodologías activas influye significativamente en los estudiantes puesto que con el empleo de tics o creación de recursos digitales los estudiantes serán capaces de responder los estímulos educativos asumiendo un rol más protagónico como constructor de sus aprendizajes fomentando su pensamiento crítico al asimilar de manera más efectiva el abordaje de los contenidos y logrando un conocimiento más significativo al aplicarlos para resolver problemas de la vida cotidiana favoreciendo así su desarrollo personal y académico.
- Sintetizando los resultados de las encuestas, entrevista y revisión bibliográfica se pudo determinar que entre las metodologías activas más apropiadas para el abordaje de contenidos del área de Lengua y literatura se encuentran la gamificación y el aula invertida, ya que al ser herramientas claves que propician ambientes participativos, colaborativos y motivadores, posibilitan el desarrollo de habilidades que fortalecerá el auténtico aprendizaje significativo.
- Por consiguiente, identificar los componentes estructurales mediante la recopilación y selección de las diferentes herramientas y actividades vinculadas a la gamificación y aula invertida hacer implementadas como instrumento por el docente en su quehacer educativo, potenciará el aprendizaje de los alumnos en el contexto áulico mejorando así los procesos de enseñanza de los estudiantes.

- En definitiva, una adecuada estructuración de los componentes de una guía metodológica potenciará la práctica educativa del docente y afianzará los proceso de enseñanza-aprendizaje pues, en estos se describen una gama de herramientas y se detallan actividades dinámicas y motivadoras que permitan reforzar contenidos mediante el uso de dispositivos tecnológicos o consolidar aprendizajes adquiridos a través de contenido didáctico y así mejorar el rendimiento escolar , por tal razón aporta no solo en la planificación del trabajo docente sino también del estudiante.
- Finalmente, la socialización de la guía didáctica de herramientas activas es de gran importancia ya que le permite al docente guiarse y familiarizarse con las actividades desde el acceso a la herramienta hasta la elaboración de las actividades para ejecutarlas correctamente de tal forma que, contribuya a formar individuos plenos y competentes tanto en valores como en actitudes y así alcanzar los resultados esperados según los objetivos planteados.

### **RECOMENDACIONES**

- Es indispensable, que la institución educativa y el cuerpo docente organice por cuenta propia actividades o talleres de capacitación en temas relacionados a nuevas metodologías, empleo de herramientas y plataformas digitales, que permitan un mayor conocimiento de los apoyos con los que cuentan los docentes para brindar nuevas formas de enseñar, transformando así los modelos pedagógicos tradicionales.
- Planificar reuniones de trabajo con los padres de familia y docentes para ayudar y guiar a los estudiantes en cuanto a las actividades que son encomendadas por los docentes las mismas que, consisten en revisar, asimilar y conocer su formación académica a fin de que se involucren en el proceso de enseñanza-aprendizaje y exista un trabajo colaborativo de los actores educativos, ya que son ellos el principal apoyo en la educación de sus representados.
- Realizar investigaciones sobre qué estrategias y actividades vinculadas a la gamificación y aula invertida se podrían implementar para atender las necesidades del grupo de alumnos con el que se trabaje incluyendo estudiantes que presenten necesidades educativas especiales en este centro educativo, puesto que no existe un programa específico para atender los diferentes tipos de necesidades educativas especiales y así fomentar la inclusividad.

- Realizar estudios similares entre los docentes del área correspondiente donde se investigue y recopile diversas actividades a ser empleadas para el abordaje de los diferentes temas a fin de apoyar con más eficacia el trabajo de aula convirtiéndolo en un ambiente adecuado y motivador potenciando el aprendizaje del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- En la medida de lo posible, mantener una actualización constante revisar las actividades planteadas en la guía metodológica y con la ayuda de otras fuentes de internet, diversificar mucho más los procedimientos, elaborar recursos que apoyen la consecución de las actividades a fin de brindar un mejor reforzamiento de los contenidos.
- Para finalizar se recomienda mantener continuas socializaciones de la guía metodológica para que toda comunidad educativa que va hacer uso de la misma, tenga conocimiento sobre el uso de este importante instrumento, así mismo integrar a los padres de familia en la educación y formación de sus hijos para motivarlos en su participación educativa y así contribuir con una formación integral para beneficio de toda la sociedad.

## BIBLIOGRAFÍA

- Arcentales-Fajardo, M., García-Herrera, D., Cárdenas-Cordero, N., & Erazo-Álvarez, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 115-138. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). Constitución Política Del Ecuador.
- Asamblea Nacional. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural.
- Asunción, S. (2019). Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 7(1), 65–80. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/27>
- Batistello, P., y Cybis Pereira, A. T. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Arquitectura y Urbanismo*, XL(2), 31–42. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376862224003>
- Bolaños Víquez, A., Ruiz Salas, M., Alonso Santamaría, B., Bemudez Montiel, I., & Bolaños Rojas, V. (2020). GeoGebra, Quizizz, PowToon y Kahoot como recursos tecnológicos en la enseñanza de la Geometría en séptimo año de la Educación General Básica costarricense. *Pensamiento Actual*, 20(34), 61-73.
- Castillo Claire, Víctor, Yahuita Quisbert, Juan, & Garabito Lizeca, Rosario. (2006). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 51(1), 96-101.
- Cedeño-Escobar, M., y Viguera-Moreno, J. A. (2020). Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 878–897. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1323/2282>
- Chrobak, R. (2017). El aprendizaje significativo para fomentar el pensamiento crítico. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 11(12). <https://doi.org/10.24215/23468866e031>
- Congreso Nacional. (2003). Código de la Niñez y Adolescencia.
- Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo

que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria, Madrid, España.

- Defaz Taípe, M. (2020). Metodologías activas en el proceso enseñanza - aprendizaje. (Revisión). *Roca: Revista Científico - Educaciones de la provincia de Granma*, ISSN-e 2074-0735, Vol. 16, Nº. 1, 2020, págs. 463-472, 16(1), 463–472.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414344&info=resumen&idioma=SPA>
- Díaz Barriga Arceo, F. Y Hernandez Rojas, G. (2005). Estrategias Docentes Para Un Aprendizaje Significativo (2da. Ed.). Mexico: Mcgraw-Hill Interamericana.  
<http://creson.edu.mx/Bibliografia/Licenciatura%20en%20Educacion%20Primaria/Repositorio%20Planeacion%20educativa/diaz-barriga---estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf>
- García Hernández, Ignacio, & De La Cruz Blanco, Graciela de las Mercedes. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *EDUMECENTRO*, 6(3), 162-175. Recuperado en 24 de noviembre de 2021, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-28742014000300012&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742014000300012&lng=es&tlng=es).
- Gómez Trigueros, I. M. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia. *Educação & Formação*, ISSN-e 2448-3583, Vol. 3, Nº. 8, 2018, págs. 3-16, 3(8), 3–16.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7146580&info=resumen&idioma=ENG>
- Gutiérrez Alvarado, A. E., Lynch López, J. A., y Mora Parrales, L. M. (2019). Métodos y técnicas de aprendizaje. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2(1), 5–9.  
<http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/74>
- Herbas, B., y Rocha, E. (2018). Metodología científica para la realización de investigaciones de mercado e investigaciones sociales cuantitativas. *Perspectivas*, 123-160.
- Hernández Infante, R. C., y Infante Miranda, M. E. (2016). El Método De Enseñanza- Aprendizaje De Trabajo Independiente En La Clase Encuentro: Recomendaciones Didácticas. *Revista de Pedagogía*, 37(101), 215–231.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65950543011>

- Holguín García, Fresia Yanina, & Holguín Rangel, Edys Galo, & García Mera, Nelly Araceli (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. *Telos*, 22(1),62-75
- Lage, M., Platt, G., y Treglia, M. (2000). Invertir el aula: Una puerta para crear un entorno de aprendizaje inclusivo. *The Journal of Economic Education*, 31(1), 30–43.
- Lara-Alcivar, D. K., González-Giler, B. M., Giler-Alcivar, M. F., y Alcivar-Solorzano, D. M. (2021). La Gamificación como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje del Idioma Inglés. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 1638–1646.  
<https://doi.org/10.23857/PC.V6I3.2460>
- Londoño Zapata, Claudia P. (2015). Ambientes de aprendizaje como facilitadores en el desempeño conceptual de la presión. Universidad de Antioquia.  
<http://educacion.udea.edu.co:8080/jspui/handle/123456789/2071>
- Madrid García, E. M., Angulo Armenta, J., Prieto Méndez, M. E., Fernández Nistal, M. T., y Olivares Carmona, K. M. (2018). Implementación de aula invertida en un curso propedéutico de habilidad matemática en bachillerato. *Apertura*, 10(1), 24–39. <https://doi.org/10.32870/AP.V10N1.1149>
- Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior | *Dialektika: Revista de Investigación Filosófica y Teoría Social*. *Dialektika*, 2(3), 17–26.  
<https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15>
- Mera-Paz, J. A. (2016). Gamificación una estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de la ingeniería de sistemas, experiencia significativa en la Universidad Cooperativa de Colombia sede Popayán. *Revista Científica*, 26(0), 3–11. <https://doi.org/10.14483/23448350.11085>
- Merla González, A. E., y Yáñez Encizo, C. G. (2016). El aula invertida como estrategia para la mejora del rendimiento académico. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 8(16), 68. <https://doi.org/10.22201/CUAED.20074751E.2016.16.57108>
- Navarro Lores, D., y Samón Matos, M. (2017). *Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje*.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475753184013>

- Núñez, J. (2017). Los métodos mixtos en la investigación en educación: Hacia un uso reflexivo. *Revista Cuadernos de Pesquisa*, 47(164), 632-649.
- Ocampo, B. P. O., Romero, M. E. O., Alvarado, J. L. E., González, J. L. L., y Freire, E. E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Universidad y Sociedad*, 13(3), 497–504.  
<https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2126>
- Ordóñez, E., y Sánchez, I. (2019). El aprendizaje significativo como base de las metodologías innovadoras. *Hekademos: revista educativa digital, ISSN-e 1989-3558, N.º. 26, 2019, págs. 18-30, 26(26)*, 18–30.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6985274&info=resumen&idioma=ENG>
- Palacios Quezada, J. B., y Barreto Serrano, G. I. (2021). Breve análisis de los métodos empleados en la enseñanza de la historia en educación básica. *Sociedad & Tecnología*, 4(1), 65–73. <https://doi.org/10.51247/ST.V4I1.77>
- Pamplona-Raigosa, J., Cuesta-Saldarriaga, J. C., y Cano-Valderrama, V. (2019). ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA DEL DOCENTE EN LAS ÁREAS BÁSICAS: UNA MIRADA AL APRENDIZAJE ESCOLAR. *Revista Eleuthera*, 21, 13–33.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=585961633002>
- Peralta, D. C. L., y Guamán, V. J. G. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2–10.  
<https://doi.org/10.51247/ST.V3I2.62>
- Posso Pacheco, Richar Jacobo, Barba Miranda, Laura Cristina, León Quinapallo, Ximena Patricia, Ortiz Bravo, Norma Amabilia, Manangón Pesantez, Richard Manuel, & Marcillo Ñacato, Josue Celso. (2020). Educación Física significativa: propuesta para la contextualización de contenidos curriculares. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 15(2), 371-381. Epub 15 de agosto de 2020. Recuperado en 22 de diciembre de 2021, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1996-24522020000200371&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522020000200371&lng=es&tlng=es)
- Reyes De La Cruz, K. M. (2017). *Las estrategias metodológicas del docente y su influencia en el logro de las competencias del curso de matemática básica de los alumnos del primer ciclo de la Universidad Nacional de Cañete*. [Tesis de

- Maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle],  
<http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1761>.
- Rodríguez, A. B., Ramírez, L. J., y Fernández, W. (2017). Metodologías activas para alcanzar el comprender. *Formación Universitaria*, 10(1), 79–88.  
<https://doi.org/10.4067/S0718-50062017000100009>
- Silva Quiroz, Juan, & Maturana Castillo, Daniela. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación educativa* (México, DF), 17(73), 117-131. Recuperado en 15 de diciembre de 2021, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732017000100117&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000100117&lng=es&tlng=es).
- Tinoco-Cuenca, N. P., y Tinoco-Izquierdo, W. E. (2018). Orientación educativa con enfoque preventivo y profesional: un reto para la superación del docente universitario ecuatoriano. *Maestro y Sociedad*, 63–74.  
<https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/4051>
- Vega, Luis Felipe De la. (2020). Propuesta de un modelo para el análisis de la implementación de iniciativas estatales orientadas al mejoramiento educativo. *Calidad en la educación*, (53), 77-111. <https://dx.doi.org/10.31619/caledu.n53.773>
- Zambrano Verdesoto, G. J., Sisa Chenche, M. J., y Velásquez Franco, C. G. (2018). Influencia de las estrategias metodológicas activas en el desempeño académico de los estudiantes de ingeniería en marketing de la universidad estatal de milagro. *Revista Pertinencia Académica*, 7, 21–38. <http://revista-academica.utb.edu.ec/index.php/pertacade/article/view/121>
- Zamora, Paula Guerra, Grau Cárdenas, Valeska, Balmaceda, Christian Sebastián, & Galdames Riquelme, Alejandra. (2018). Análisis de las interacciones entre estudiantes de pedagogía durante un juego serio. *Revista de psicología* (Santiago), 27(1), 186-198. <https://dx.doi.org/10.5354/0719-0581.2018.50750>
- Zubillaga Rodríguez, A. C., y Zavala Ojeda, M. A. (2017). *Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos*. Editorial Digital UNID.  
<https://elibro.net/es/lc/utmachala/titulos/41169>

## ANEXOS

### Anexo 1: Encuesta a estudiantes

<b>VARIABLES E INDICADORES</b>	<i>Totalment e de acuerdo</i>	<i>De acuerdo</i>	<i>En desacuerdo</i>	<i>Totalmente en Desacuerdo</i>
<b>METODOLOGÍAS ACTIVAS</b>				
¿Influyen significativamente los distintos tipos de metodologías activas para el abordaje de los contenidos?				
¿El empleo de metodologías activas fomentan que los estudiantes sean protagonistas de sus aprendizajes?				
<b>APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS</b>				
¿El uso de metodologías activas fomentan que se generen aprendizajes significativos?				
¿Con el empleo de las metodologías activas los estudiantes desarrollan nuevas habilidades, lo que fortalece un auténtico aprendizaje significativo?				
<b>ACTUALIZACIÓN Y CAPACITACIÓN EN METODOLOGÍAS ACTIVAS</b>				
¿La actualización y capacitación docente en metodologías activas influye para mejorar el rendimiento académico estudiantil?				
<b>BAJO RENDIMIENTO ACADÉMICO ESTUDIANTIL</b>				
¿Considera que las metodologías activas contribuyen a fomentar el rendimiento académico de los estudiantes?				
<b>PARTICIPACIÓN ACTIVA</b>				
¿Los estudiantes muestran mayor interés y motivación al hacer uso de nuevas metodologías activas, empleo de recursos digitales, etc.?				
<b>ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</b>				

¿Considera alto el nivel de incidencia de las metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?				
<b>AUTONOMÍA</b>				
¿El empleo adecuado de metodologías activas contribuyen a la autonomía de los estudiantes en la construcción de sus propios aprendizajes?				
<b>GAMIFICACIÓN</b>				
¿El empleo de juegos con fines académicos inciden en la participación activa del estudiantado?				
¿Se hace uso de la gamificación en el proceso de enseñanza con los estudiantes?				
¿Considera alto el nivel de incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje?				
<b>AULA INVERTIDA</b>				
¿Se hace envío de material previo a los estudiantes sobre los contenidos a revisar en clases?				
¿Se dedica el tiempo en clase a la realización de actividades para reforzar los contenidos previamente enviados?				
¿Considera alto el nivel de incidencia del aula invertida en el proceso de enseñanza-aprendizaje?				

Anexo 2: Entrevista docente

	<p><b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA</b>  <i>Calidad, Pertinencia y Calidez</i>  <b>FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES</b>  <b>CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA</b></p>			
<b>ENTREVISTA A DOCENTE</b>				
<b>1. Presentación</b>				
Cargo: _____				
Título: _____				
Institución: _____				
<b>2. Objetivo</b>				
<p>Recabar información sobre la incidencia de las metodologías activas para generar aprendizajes significativos, Área Lengua y Literatura, Segundo Grado, Escuela Gaudencio Vite Ortega- Periodo 2021. Los datos recabados serán de absoluta confidencialidad, con fines investigativos por lo que el autor será el único quien obtenga acceso.</p>				
<b>3. Desarrollo</b>				
<b>ESCALAS DE VALORACIÓN</b>	<i>Totalmente de acuerdo</i>	<i>De acuerdo</i>	<i>En desacuerdo</i>	<i>Totalmente en desacuerdo</i>
<b>METODOLOGÍAS ACTIVAS</b>				
1. ¿Influyen significativamente los distintos tipos de metodologías activas para el abordaje de los contenidos?				
Comentario:				
2. ¿El empleo de metodologías activas fomentan que los estudiantes sean protagonistas de sus aprendizajes?				
Comentario:				
<b>APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS</b>				
3. ¿El uso de metodologías activas fomentan que se generen aprendizajes significativos?				
Comentario:				

4. ¿Con el empleo de las metodologías activas los estudiantes desarrollan nuevas habilidades, lo que fortalece un auténtico aprendizaje significativo?				
Comentario:				
<b>ACTUALIZACIÓN Y CAPACITACIÓN EN METODOLOGÍAS ACTIVAS</b>				
5. ¿La actualización y capacitación docente en metodologías activas influye para mejorar el rendimiento académico estudiantil?				
Comentario:				
6. ¿En los últimos 2 años ha sido parte de un proceso de actualización y capacitación en temas de metodologías activas?				
Comentario:				
<b>BAJO RENDIMIENTO ACADÉMICO ESTUDIANTIL</b>				
7. ¿Considera que las metodologías activas contribuyen a fomentar el rendimiento académico de los estudiantes?				
Comentario:				
<b>PARTICIPACIÓN ACTIVA</b>				
8. ¿Los estudiantes muestran mayor interés y motivación al hacer uso de nuevas metodologías activas, empleo de recursos digitales, etc.?				

Comentario:				
<b>ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</b>				
9. ¿Considera alto el nivel de incidencia de las metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?				
Comentario:				
<b>AUTONOMÍA</b>				
10. ¿El empleo adecuado de metodologías activas contribuyen a la autonomía de los estudiantes en la construcción de sus propios aprendizajes?				
Comentario:				
<b>GAMIFICACIÓN</b>				
11. ¿El empleo de juegos con fines académicos inciden en la participación activa del estudiantado?				
Comentario:				
12. ¿Hace uso de la gamificación en su proceso de enseñanza con los estudiantes?				
Comentario:				
13. ¿Considera alto el nivel de incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje?				
Comentario:				

<b>AULA INVERTIDA</b>				
14. ¿Hace envío de material previamente a los estudiantes sobre los contenidos a revisar en clases?				
Comentario:				
15. ¿Dedica su tiempo en clase a la realización de actividades para reforzar los contenidos previamente enviados?				
Comentario:				
16. ¿Considera alto el nivel de incidencia del aula invertida para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje?				
Comentario:				

### Anexo 3: Resultados de la investigación de campo (encuesta)

**Tabla 1.** Resultados de la variable metodologías activas

1. METODOLOGIAS ACTIVAS	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1.1 ¿Influyen significativamente los distintos tipos de metodologías activas para el abordaje de los contenidos?	16 57,14	10 35,71	1 3,57	1 3,57
1.2 ¿El empleo de metodologías activas fomentan que los estudiantes sean protagonistas de sus aprendizajes?	13 46,43	9 32,14	5 17,86	1 3,57

**Fuente:** Investigación directa

**Elaboración:** Investigadores

**Interpretación:** En relación al empleo de las metodologías activas el primer indicador manifiesta que el 57,14% está totalmente de acuerdo que los distintos tipos de metodologías activas para el abordaje de contenidos influyen significativamente en el estudiante, así mismo el 35,71% está de acuerdo al indicar que hacer empleo de metodologías activas con frecuencia agregando el empleo de las tics o creación de recursos digitales influye significativamente para un mejor abordaje de los contenidos de la asignatura de Lengua y literatura en los estudiantes de segundo grado, por el contrario el 3,57% revela criterios compartidos al no estar de acuerdo con respecto a este ítem.

Con respecto al segundo indicador el 46,43% está totalmente de acuerdo al mencionar que si los docentes hacen empleo frecuente de estas nuevas metodologías activas durante los procesos de enseñanza-aprendizaje se lograra que los estudiantes adquieran un rol más protagónico dentro de este proceso, en este mismo sentido un 32,14% está de acuerdo que al asumir el rol protagónico el estudiante favorecerá su desarrollo académico y personal, por otro lado el 17,86% no está de acuerdo pues la metodología aplicada no ha permitido asumir este rol activo, así mismo el 3,57% comparte este criterio al estar totalmente en desacuerdo con este indicador.

**Tabla 2.** Resultados de la variable aprendizajes significativos



**Fuente:** Investigación directa

**Elaboración:** Investigadores

**Interpretación:** Haciendo referencia a los aprendizajes significativos el primer indicador manifiesta que un 60,71% está totalmente de acuerdo que las metodologías activas fomenta que se genere aprendizaje significativo en los estudiantes, por consiguiente el 21,43% está de acuerdo que el empleo parcial de ciertas actividades propias de las metodologías activas fomenta aprendizajes significativos, por el contrario un 10,71% refleja estar en desacuerdo pues en ciertos casos se asimila los contenidos, pero resulta difícil aplicarlos para resolver problemas de la vida cotidiana por lo tanto, el aprendizaje no es significativo resultado compartido por un 7,14% al estar totalmente en desacuerdo.

Al respecto el segundo indicador el 57,14% está de acuerdo que las metodologías activas ayudan a generar habilidades y fortalecer un auténtico aprendizaje significativo, destacando que los estudiantes han conseguido desarrollar habilidades en el área de Lengua y literatura como la lectoescritura. Mientras que el 32,14% revela estar en desacuerdo debido a la modalidad virtual que atraviesa el país por emergencia sanitaria, pues ha resultado más difícil en los docentes generar esos espacios donde los discentes desarrollen un conjunto de habilidades propias de la enseñanza, por último, el 10,71% manifiesta lo mismo al estar totalmente en desacuerdo.

**Tabla 3.** Resultados de la variable actualización y capacitación en metodologías activas

3. ACTUALIZACIÓN Y CAPACITACIÓN EN METODOLOGÍAS ACTIVAS	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
3.1 ¿La actualización y capacitación docente en metodologías activas influye para mejorar el rendimiento académico estudiantil?	14 50,00	10 35,71	3 10,71	1 3,57

**Fuente:** Investigación directa

**Elaboración:** Investigadores

**Interpretación:** Haciendo mención a la actualización y capacitación en metodologías activas el 50% menciona que está totalmente de acuerdo que la docente haga uso de los recursos innovadores y conocimientos que posean a su disposición para brindar sus clases, el 23,71% está de acuerdo que las habilidades metodológicas y tecnológicas desarrolladas por el docente influyen a mejorar el rendimiento académico, sin embargo el 10,71% está en desacuerdo, porque al no recibir actualización o capacitación por parte de la entidad educativa, estas no podrán ser impartidas en el salón para influir en el rendimiento académico, para finalizar el 3,57% manifiesta desinterés con respecto a este ítem.

**Tabla 4.** Resultados de la variable rendimiento académico estudiantil

4. BAJO RENDIMIENTO ACADÉMICO ESTUDIANTIL	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
4.1 ¿Considera que las metodologías activas contribuyen a fomentar el rendimiento académico de los estudiantes?	0	15 53,57	11 39,29	2 7,14

**Fuente:** Investigación directa

**Elaboración:** Investigadores

**Interpretación:** en cuanto al rendimiento académico estudiantil el 53,57% está de acuerdo que las metodologías activas cumplen su rol al fomentar el rendimiento académico de los estudiantes al ser capaces de responder a los estímulos educativos, sumado a esto han logrado desarrollar habilidades y destrezas que han aprendido a lo largo del proceso formativo, por otro lado el 39,29% está en desacuerdo pues el rendimiento académico de los estudiantes depende del desarrollo individual del estudiante, metodología del docente y apoyo familiar, así mismo el 7,14% está totalmente en desacuerdo que solo este aspecto influye a fomentar al rendimiento académico de los estudiantes.

**Tabla 5.** Resultados de la variable participación activa

5. PARTICIPACIÓN ACTIVA		Totalmente de acuerdo		De acuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo	
4.1 ¿Los estudiantes muestran mayor interés y motivación al hacer uso de nuevas metodologías activas, empleo de recursos digitales, etc.?	15	53,57	8	28,57	4	14,29	1	3,57	

**Fuente:** Investigación directa

**Elaboración:** Investigadores

**Interpretación:** En referencia a la participación activa de los estudiantes el 53,57% está totalmente de acuerdo que las nuevas metodologías activas mediante el empleo de recursos digitales promueve actitud positiva, motivadora generando interés constante por realizar actividades orientadas a adquirir nuevos aprendizajes, así mismo el 28,57% está de acuerdo pues, al haber interés y motivación los discentes participan activamente del proceso de aprendizaje, por el contrario el 14,29% manifiesta estar en desacuerdo al no hallar en clases recursos que llamen su atención, así mismo el 3,57% está totalmente en desacuerdo al no hallar interesante las actividades planteadas.

**Tabla 6.** Resultados de la variable enseñanza-aprendizaje-aprendizaje

6. ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		Totalmente de acuerdo		De acuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo	
6.1 ¿Considera alto el nivel de incidencia de las metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	15	53,57	8	28,57	4	14,29	1	3,57	

**Fuente:** Investigación directa

**Elaboración:** Investigadores

**Interpretación:** en cuanto al efectivo proceso de la enseñanza aprendizaje el primer indicador con un 53,57% está totalmente de acuerdo que existe un elevado nivel de incidencia de metodologías activas en el proceso de aprendizaje, el 28,57% está de acuerdo que el efectivo proceso de enseñanza aprendizaje se da por la aplicación de metodologías activas en la enseñanza, un 14,29% está en desacuerdo pues manifiesta que en muchas ocasiones existe escaso acompañamiento por parte de uno de los actores educativos por último un 3,57% menciona estar totalmente en desacuerdo pues no se evidencia el compromiso que cause efecto positivo en el proceso enseñanza-aprendizaje.

**Tabla 7.** Resultados de la variable autonomía

7. AUTONOMÍA	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
7.1 ¿El empleo adecuado de metodologías activas contribuyen a la autonomía de los estudiantes en la construcción de sus propios aprendizajes?	15 53,57	9 32,14	2 7,14	2 7,14

**Fuente:** Investigación directa

**Elaboración:** Investigadores

**Interpretación:** En lo que se refiere a la autonomía el primer indicador con un 53,57% manifiesta estar totalmente de acuerdo pues el empleo de las metodologías activas contribuyen a la autonomía de los estudiantes en la construcción de sus propios aprendizajes, así mismo el 32,14% está de acuerdo pues, debido a que con la guía de su docente los estudiantes han logrado hacerse responsable de su propio aprendizaje evidenciadas en su accionar en la correcta toma de decisiones, planeación y organización de actividades de aprendizaje, comunicación asertiva, etc. Para finalizar, un 7,14% divide estos criterios al no estar de acuerdo con este indicador.

**Tabla 8.** Resultados de la variable gamificación

8. GAMIFICACIÓN	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
8.1 ¿El empleo de juegos con fines académicos inciden en la participación activa del estudiantado?	16 57,14	10 35,71	1 3,57	1 3,57
8.2 Hace uso de la gamificación en su proceso de enseñanza con los estudiantes?	19 67,86	7 25,00	1 3,57	1 3,57
8.3 ¿Considera alto el nivel de incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	18 64,29	7 25,00	2 7,14	1 3,57

**Fuente:** Investigación directa

**Elaboración:** Investigadores

**Interpretación:** Haciendo mención al empleo de la gamificación el primer indicador reveló que un 57,14% está totalmente de acuerdo al mencionar que para mejorar la retención de conocimientos y fomentar la participación en los alumnos la docente emplea los juegos educativos, asimismo el 35,71% está de acuerdo al indicar que en la sesión de clases se realizan actividades que motivan la participación del alumnado, las mismas que en ocasiones se envía a casa para que pueda reforzar los aprendizajes adquiridos, cabe mencionar que un mínimo porcentaje dividido en 3,57% indica estar en desacuerdo debido al desconocimiento del uso de herramientas tecnológicas.

Con respecto al segundo indicador el 67,86% está totalmente de acuerdo con el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza con los estudiantes, así mismo el 25% indica estar de acuerdo que con el fin de conseguir mejores resultados en el proceso de aprendizaje de los discentes se emplea el uso de la gamificación, para finalizar el 3,57% manifestó criterios divididos al mencionar estar en desacuerdo puesto que no existe la total utilización de recursos que conjugan y son parte de la gamificación y tecnología, en parte por el desconocimiento que poseen los docentes de las herramientas que permiten una mayor diversificación de los modos de enseñar.

En respuesta al tercer indicador el 64,29% está totalmente de acuerdo con el alto nivel de incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de la misma manera el 25% está de acuerdo con el nivel de incidencia de gamificación en el aula debido a factores tecnológicos y de actualización por parte del docente, el 7,14% no está de acuerdo pues revela que aún está en vigencia las clases tradicionales por parte de su docente y para finalizar el 3,57 está totalmente en desacuerdo pues manifiesta que se está haciendo escaso empleo de actividades y materiales que fomenten el rol protagónico de los estudiantes en la construcción de sus aprendizajes.

**Tabla 9.** Resultados de la variable aula invertida

9. AULA INVERTIDA	Totamente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totamente en desacuerdo
9.1 ¿Se hace el envío de material previamente a los estudiantes sobre los contenidos a revisar en clases?	13 46,43	8 28,57	6 21,43	1 3,57
9.2 ¿Se dedica el tiempo en clase a la realización de actividades para reforzar los contenidos previamente enviados?	0 -	15 53,57	12 42,86	1 3,57
9.3 ¿Considera alto el nivel de incidencia del aula invertida para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje?	0 -	18 64,29	9 32,14	1 3,57

**Fuente:** Investigación directa

**Elaboración:** Investigadores

**Interpretación:** en lo que respecta al aula invertida, en cuanto al primer indicador el 46,43% manifiesta que la docente realiza el envío de materiales previos a los estudiantes sobre los contenidos a revisar en clase, en este sentido el 28,57% está de acuerdo y mencionan que al recibir el material previamente por su docente los estudiantes tienen un conocimiento previo sobre lo que va aprender en la siguiente sesión, por otro lado el 21,43% está en desacuerdo al indicar que la docente no envía ningún tipo de material previo sobre los contenidos a revisar en clases y solo un mínimo porcentaje reflejado en un 3,57% muestra desinterés respecto a este ítem.

El segundo indicador menciona un 53,57% indica estar de acuerdo pues manifiesta que durante las clases la docente da el espacio necesario para reforzar contenidos a través de la realización de actividades y en ocasiones realiza evaluaciones aplicadas a los estudiantes sin anticipación previa, refuerzo a fin de que en clases conozcan y comprendan lo que no se envió previamente, por el contrario un 42,86 % está en desacuerdo al mencionar que no se realiza actividades que permitan conocer el nivel de asimilación de nuevos aprendizajes y un 3,57% está totalmente en desacuerdo al manifestar que no se realiza ningún espacio para realizar actividades a fin de reforzar los contenidos previamente enviados.

En cuanto al último indicador el 64,29% revela estar de acuerdo al mencionar que existe un alto nivel de incidencia del aula invertida en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el 32,14% indica estar en desacuerdo al mencionar que al considerar un bajo nivel de incidencia del aula invertida, puesto que no se hace empleo favorable de esta metodología, otro 3,57% está totalmente en desacuerdo e indica que en ocasiones es por la limitante de tiempo que tienen los padres de familia, el sobrecargo de trabajo que tienen los docentes lo que no permite que este tipo de metodología se lleve a buen término.

#### **Anexo 4:** Resultados de la investigación de campo (entrevista)

*Variable: metodologías activas*

- **¿Influyen significativamente los distintos tipos de metodologías activas para el abordaje de los contenidos?**

Al respecto la docente manifiesta estar totalmente de acuerdo en que las metodologías activas permiten que los conocimientos de los discentes sean adquiridos por todos y compartidos de manera responsable colaborativamente, al mismo tiempo que les permite interactuar con sus pares y puedan aprender unos de otros.

- **¿El empleo de metodologías activas fomentan que los estudiantes sean protagonistas de sus aprendizajes?**

De igual modo, la docente manifiesta estar totalmente de acuerdo en que estas metodologías permiten a los estudiantes ser protagonistas en la construcción y asimilación de sus aprendizajes, cooperan, colaboran entre sí para ir formando sus aprendizajes mientras el docente y los padres asume el rol pasivo únicamente de orientadores o guías de este proceso para que, sean capaces de razonar con el único fin de fomentar su pensamiento crítico y lograr un conocimiento más significativo.

*Variable: Aprendizaje significativo*

- **¿El uso de metodologías activas fomentan que se generen aprendizajes significativos?**

La docente indica estar totalmente de acuerdo que el uso de metodologías activas permite a los estudiantes ir trabajando en conjunto con sus pares logrando que este conocimiento perdure más tiempo en ellos, convirtiéndolo en un conocimiento significativo, al fortalecer los conocimientos previos asimilados con los nuevos conocimientos adquiridos.

- **¿Con el empleo de las metodologías activas los estudiantes desarrollan nuevas habilidades, lo que fortalece un auténtico aprendizaje significativo?**

La docente se muestra estar totalmente de acuerdo en que, conforme van adentrándose en la adquisición de nuevos conocimientos los estudiantes van adquiriendo nuevas habilidades.

*Variable: Actualización y capacitación docente en metodologías activas*

- **¿La actualización y capacitación docente en metodologías activas influye para mejorar el rendimiento académico estudiantil?**

La docente indica estar de acuerdo Indiscutiblemente que mientras más capacitado esté el docente en metodologías activas mejor será la influencia que tendrá en sus estudiantes para mejorar el rendimiento académico. Pero esto no es suficiente, pues debe poseer la determinación y deseo de poner en práctica estos conocimientos para que sean aprovechados por sus estudiantes.

- **¿En los últimos 2 años ha sido parte de un proceso de actualización y capacitación en temas de metodologías activas?**

Por otro lado, la docente manifiesta estar de acuerdo en que ha sido brevemente capacitada formalmente en este tema. Pero la mayor parte lo ha adquirido de su autocapacitación en búsqueda de sus propios modos de brindar sus enseñanzas en esta nueva modalidad virtual.

*Variable: Rendimiento académico estudiantil*

- **¿Considera que las metodologías activas contribuyen a fomentar el rendimiento académico de los estudiantes?**

Así también la docente manifiesta estar totalmente de acuerdo en que las metodologías activas promueven en los estudiantes el desarrollo de habilidades y destrezas lo cual fomenta su autonomía y participación grupal e individual, mejorando su rendimiento académico en todos los sentidos.

*Variable: Participación activa*

- **¿Los estudiantes muestran mayor interés y motivación al hacer uso de nuevas metodologías activas, empleo de recursos digitales, etc.?**

Al respecto, la docente sostiene estar totalmente de acuerdo en que el uso de las nuevas tecnologías son recursos muy atractivos y captan la atención de los estudiantes y se ve el interés por realizar las actividades utilizando estos recursos.

*Variable: Enseñanza-aprendizaje*

- **¿Considera alto el nivel de incidencia de las metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?**

En este sentido la docente se muestra totalmente de acuerdo pues, considera que las metodologías activas causan un efecto positivo en el proceso enseñanza-aprendizaje debido a que, si no existe un compromiso tanto del docente, padres de familia quienes

realizan el acompañamiento y la disposición de los estudiantes no se logrará un efectivo proceso de enseñanza aprendizaje.

*Variable: Autonomía*

- **¿El empleo adecuado de metodologías activas contribuyen a la autonomía de los estudiantes en la construcción de sus propios aprendizajes?**

Así mismo, la docente se muestra estar de acuerdo que el empleo de las metodologías activas contribuye a la autonomía de los estudiantes en ciertas ocasiones, pero, siempre se requiere de la supervisión y ayuda del docente para aclarar dudas o reforzar de una u otra manera los conocimientos aprendidos.

*Variable: Gamificación*

- **¿El empleo de juegos con fines académicos inciden en la participación activa del estudiantado?**

La docente manifiesta estar totalmente de acuerdo, porque es bien sabido que el juego es una parte primordial en el proceso enseñanza-aprendizaje no solo en los primeros niveles de estudio, el juego motiva a los estudiantes y al mismo tiempo logra que haya mayor interés y por ende el aprendizaje será efectivamente adquirido.

- **¿Hace uso de la gamificación en su proceso de enseñanza con los estudiantes?**

Al respecto, la docente indica estar de acuerdo en hacer uso de la gamificación, dado que las emplea en las sesiones de clase, pero considera más efectiva su aplicación en la presencialidad debido a que, en la actualidad con la modalidad virtual existe desconocimiento de las herramientas tecnológicas para ser aplicadas con los estudiantes.

- **¿Considera alto el nivel de incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje?**

Al respecto, la docente manifiesta estar totalmente de acuerdo dado que efectivamente, los estudiantes en sus primeros años de estudio aprenden jugando, al ser esta la mejor manera de promover el aprendizaje en entornos educativos el nivel de incidencia de la gamificación en el salón de clase es alta.

*Variable: Aula invertida*

- **¿Hace envío de material previamente a los estudiantes sobre los contenidos a revisar en clases?**

En este sentido, la docente indica estar en desacuerdo dado que, en contadas ocasiones todo lo realizado en las sesiones de clase son previamente revisadas junto a sus alumnos para, cerciorarse que comprendan y que al revisar los contenidos enviados no existan dudas respecto a lo que deben realizar, puesto que se ha percatado que no todos los padres tienen el tiempo o predisposición para ayudar en las diferentes actividades a sus hijos, entonces los estudiantes podrán responder satisfactoriamente.

- **¿Dedica su tiempo en clase a la realización de actividades para reforzar los contenidos previamente enviados?**

La docente al respecto indica mostrarse de acuerdo porque, en la sesión de clases ha apartado un espacio para aplicar actividades, tareas, trabajos, evaluaciones sin anticipación previa, a fin de reforzar los contenidos previamente enviados.

- **¿Considera alto el nivel de incidencia del aula invertida para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje?**

Finalmente, la docente manifiesta estar en desacuerdo sobre el alto nivel de incidencia del aula invertida, dado que las escasas veces que ha realizado este tipo de actividad no han brindado los resultados esperados, pero con la poca experiencia que tiene al respecto asegura que si se efectúa frecuentemente y se logra el compromiso de padres de familia y de estudiantes este tipo de metodología sería de mucha utilidad.



# CONTENIDO

- Presentación \_\_\_\_\_ 3
- ¿Por que emplear herramientas metodológicas activas en el salón de clases \_\_\_\_\_ 4
- ¿Qué contiene la guía metodológica? \_\_\_\_\_ 5
- ¿A quien va dirigido esta guía ? \_\_\_\_\_ 6

## GAMIFICACIÓN

- Herramientas \_\_\_\_\_ 7

## AULA INVERTIDA

- Herramientas \_\_\_\_\_ 8
- Registro en las Herramientas \_\_\_\_\_ 9
- Actividades de gamificación \_\_\_\_\_ 18
- Actividades de aula invertida \_\_\_\_\_ 58
- Momentos de emplear las actividades para fomentar el aprendizaje significativo \_\_\_\_\_ 86
- BIBLIOGRAFIA \_\_\_\_\_ 90

# Presentación

Con el fin de apoyar la práctica educativa docente mediante el empleo de metodologías activas, uso de las tecnologías de la información y comunicación para promover el interés y motivación en sus estudiantes y el docente puedan emplear distintas herramientas de apoyo académico para el desarrollo de las actividades en el área de Lengua y Literatura

Con el objetivo que el presente documento sea considerado como una herramienta más de trabajo en las actividades de los estudiantes, se ha propuesto esta guía metodológica para el uso docente, que contiene varias herramientas, y una serie de actividades que permitan generar aprendizajes significativos en los estudiantes.

# *¿Por qué emplear herramientas metodológicas activas en el salón de clases?*

Las metodologías activas en el aula son beneficiosas por su capacidad para fomentar la participación activa del estudiante, mejorar su motivación. Pero como todo nuevo proceso al momento de su aplicación en la educación básica no es tarea sencilla. Por lo tanto, el personal docente debe adquirir nuevos hábitos, concepciones y ir desplazando tradicionales modelos de enseñanza y estar dispuesto a nuevos cambios.

En los estudiantes de los subniveles elemental hasta medio es conveniente reforzar la parte lúdica (actividades de juego sentiran mas motivados por aprender), integración (Se debe promover el diálogo y la discusión respetuosa entre los alumnos) y los valores grupales (fomentar la solidaridad y la empatía).

# ¿Qué contiene la guía?

La guía metodológica de herramientas activas contiene:

- Pasos para el registro en las herramientas activas en caso que los docentes no tenga noción de la herramientas que aquí se presentan y pueda familiarizarse desde el acceso a la herramienta hasta la elaboración de las actividades.
- Herramientas activas empleadas en el área de Lengua y Literatura
- Actividades de gamificación para la escritura y lectura.
- Actividades de aula invertida para la escritura y lectura.
- Indicaciones para los padres de familia.

# *¿A quien va dirigida esta guía?*

La presente guía puede ser empleada por cualquier miembro de la comunidad educativa sea un directivo, un docente o estudiante. Sin embargo es evidente quien debe liderar el trabajo pedagógico es el docente-tutor dentro del aula.

Por tal razón, la guía metodológica se encuentra realmente al servicio de todos los docentes del grado; basta tener iniciativa y creatividad para emplear las actividades propuestas, se convertirán en el medio necesario para fomentar la motivación y el interés en el estudiantado dentro y fuera del aula.

El docente, debe promover en todo momento una participación activa de sus estudiantes. Por eso, para realizar esta labor, debe planificar haciendo empleo de las herramientas y actividades adecuadas para el fin que se desea conseguir.

# GAMIFICACIÓN

Es importante hacer uso de la gamificación en el aprendizaje puesto que haciendo empleo de actividades de juego lograremos en los estudiantes una mayor adquisición de conocimientos, debido a la motivación y el interés que estas generan. Esta metodología es perfecta para que los escolares se sientan motivados y activos.

## Herramientas



Es una herramienta de internet que le permite a los docentes crear una serie de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.

<https://es.educaplay.com>



Quizizz es una sitio web o app móvil gratis que permite crear actividades de preguntas/respuestas de una manera lúdica y divertida, donde los estudiantes pueden responder de maneras distintas: Puede emplearse para reforzar, para evaluar de manera individual o cooperativa.

<https://quizizz.com>

# AULA INVERTIDA

El aula invertida consiste en transmitir a los alumnos la información más teórica a través del uso de recursos tecnológicos fuera del aula con el fin de optimizar al máximo el tiempo dentro de está realizando actividades mucho mas prácticas para poder reafirmar los nuevos conocimientos adquiridos.

## Herramientas



Es una herramienta para diseño y creación de contenidos en internet. Esta esta conformada por una variedad de plantillas gratuitas para presentaciones, infografías, hojas de trabajo, etc. Se pueden emplear elementos graficos e imágenes que ofrece esta herramienta y tambien permite subir nuestros propios recursos.

<https://www.canva.com>



Es una herramienta educativa digital que permite un mayor involucramiento de los estudiantes en su aprendizaje, se puede administrar el aula y compartir materiales, haciendo accesible el aprendizaje desde cualquier lugar.

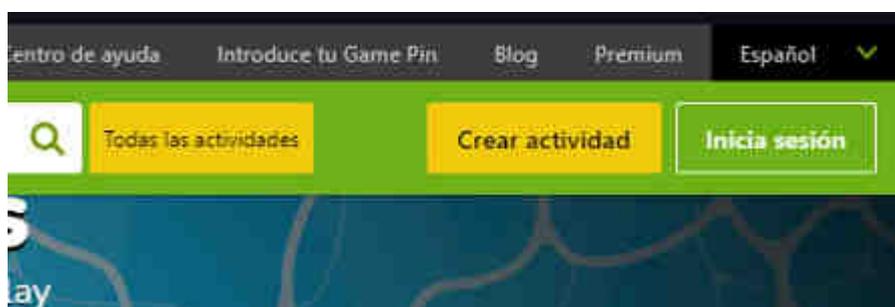
<https://new.edmodo.com>

# REGISTRO EN LA HERRAMIENTAS



Paso 1. Ingresa a la pagina de educaplay  
<http://www.educaplay.com/>

Paso 2. De clic en Iniciar sesión.



Paso 3. Accedemos con alguna cuenta de Facebook o Google para mayor facilidad



Paso 4. Si la plataforma nos indica para volvernos premium indicamos que Ahora no

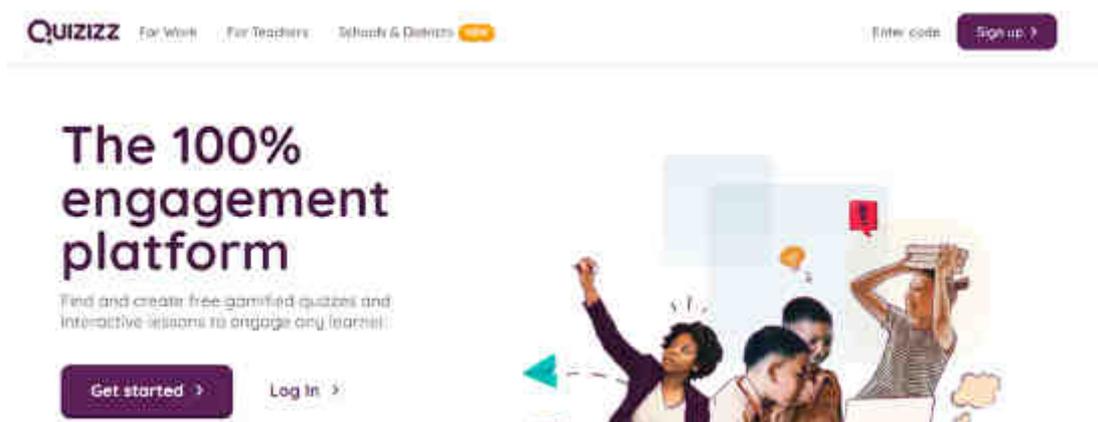
Ahora no

Hacerme Premium

Y el registro estará completo para iniciar con la creación de actividades



Paso 1 . Ingresamos a la pagina de Quizizz: <https://quizizz.com/>



Paso 2. De Clic en Sign Up o Inscribirse

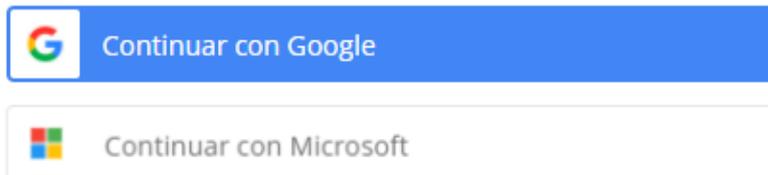
Introduzca el código

Inscribirse >

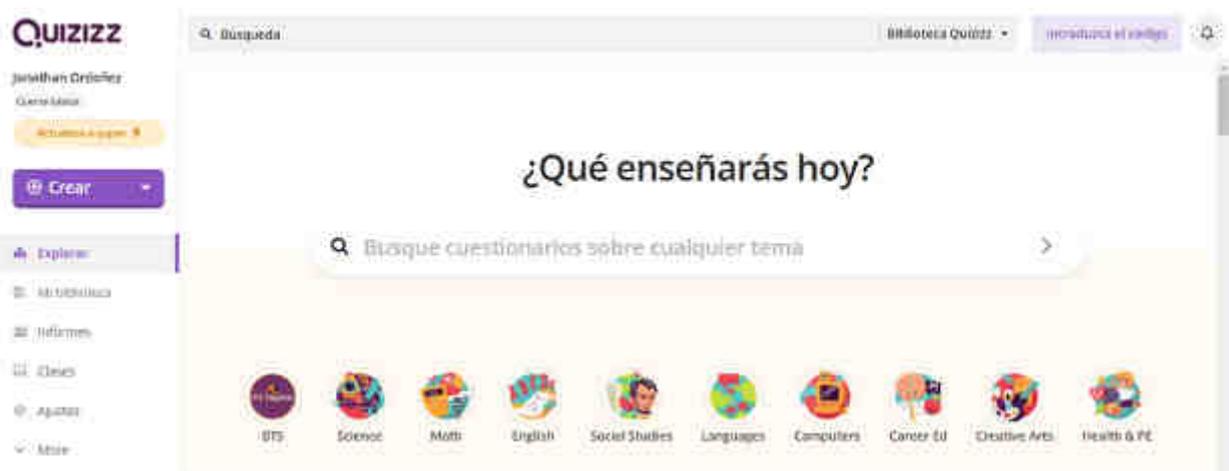
Paso 3. Accede con su cuenta de Google o Microsoft para mayor facilidad

## Te damos la bienvenida a Quizizz

Usa tu dirección de correo electrónico docente o de trabajo

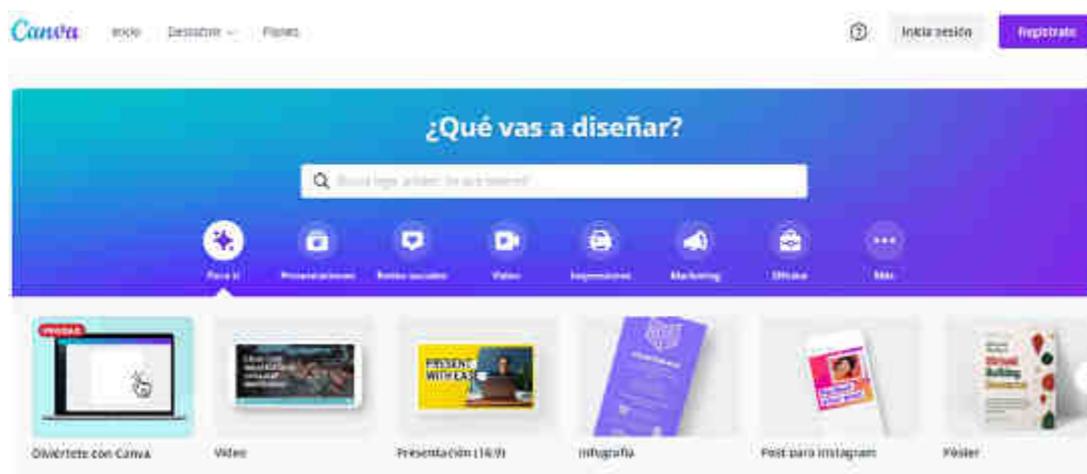


El registro estará completo para comenzar con la creación de actividades.





Paso 1. Ingresamos a la pagina de Canva:  
[https://www.canva.com/es\\_es/](https://www.canva.com/es_es/)



Paso 2. De Clic en Regístrate



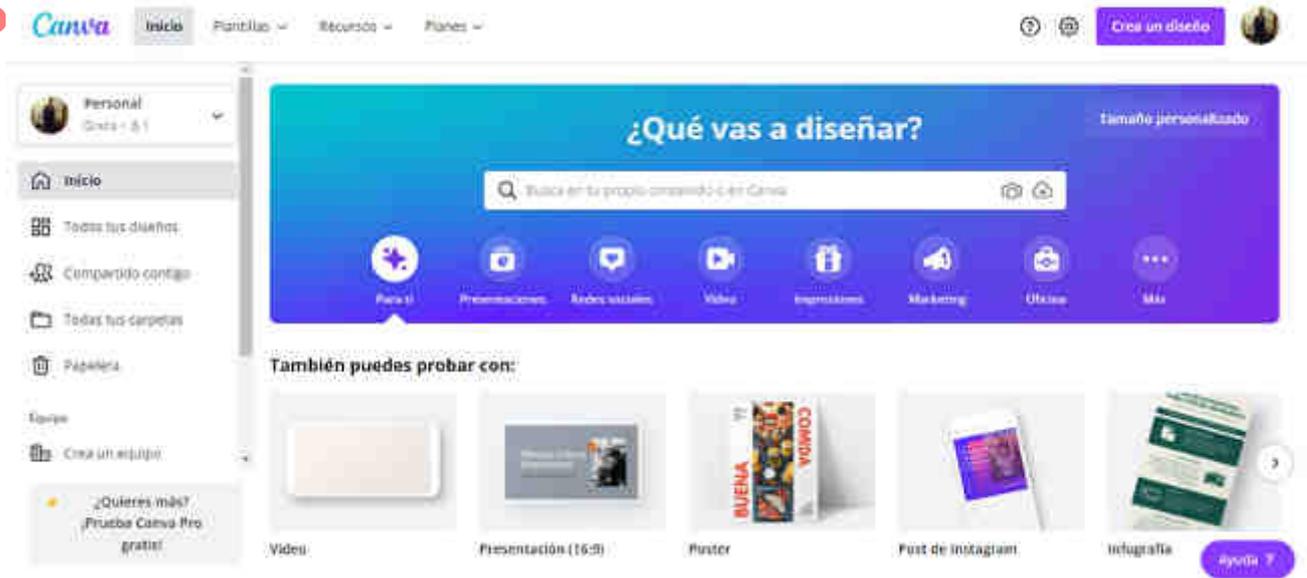
Paso 3. Para el registro puede emplear alguna cuenta de Google, Facebook ID de Apple.

### Inicia sesión o regístrate en cuestión de segundos

Usa tu correo electrónico u otro servicio para continuar con Canva (gratis)



Paso 4. El registro estara completo para iniciar con la creacion de los contenidos de enseñanza-aprendizaje



Algo que permite la herramienta de Canva a los docentes es que si poseen una cuenta institucional la plataforma concederá acceso a todos los contenidos sin necesidad de volverse Premium.

Paso 1. Ingresamos a la pagina  
[https://www.canva.com/es\\_mx/educacion/](https://www.canva.com/es_mx/educacion/)

Paso 2. Clic en Regístrate Ahora



Paso 3. Similar a pasos anteriores nos registramos con alguna de las opciones que nos ofrece Canva, con alguna cuenta institucional de Google o Microsoft.

## Te damos la bienvenida a Canva para Educación

Desde esta página, los profesores elegibles pueden crear una cuenta de Canva para Educación. Para que los estudiantes se unan, los profesores deben enviar una invitación.



Registrarse con Clever



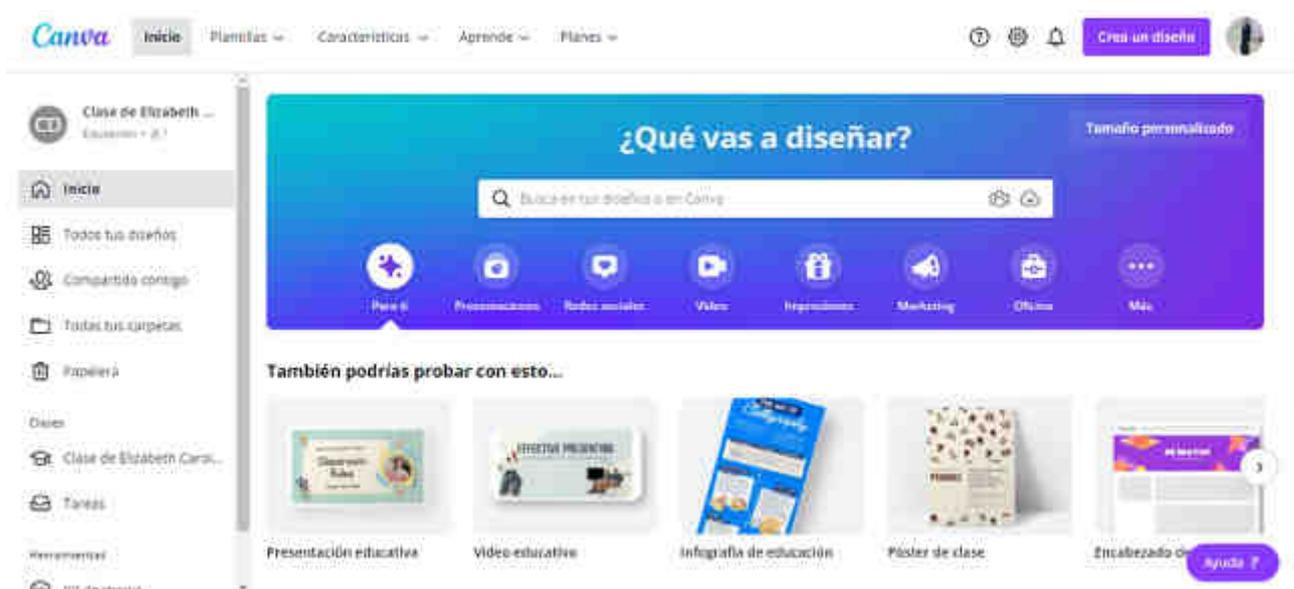
Regístrate con Google



Regístrate con Microsoft

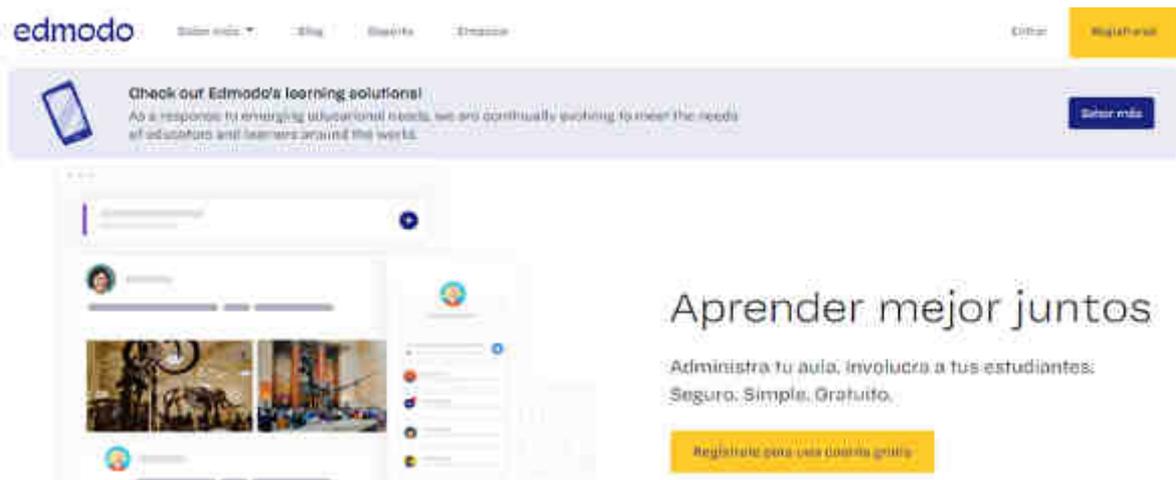
Regístrate con tu correo electrónico

Paso 4. El registro estará completo con acceso a todos los contenidos pro para iniciar con la creación de los contenidos de enseñanza-aprendizaje



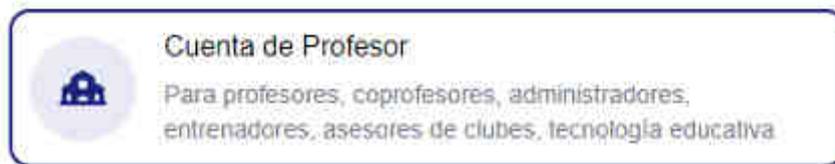


Paso 1. Ingresamos a la pagina de Edmodo:  
<https://new.edmodo.com>



Paso 2. Clic en Registrarse y seleccionamos cuenta de Profesor

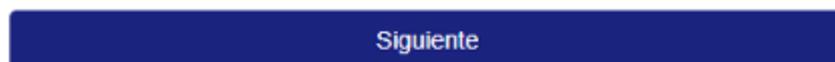
### Selecciona una cuenta



Paso 3. Seleccionamos nuestra ubicación

### Selecciona tu ubicación

Esto nos ayuda a personalizar tu experiencia con Edmodo. Tu ubicación no se mostrará públicamente de forma predeterminada.



Paso 4. Para mayor facilidad accedemos mediante una cuenta de Google, Microsoft o Id de Apple.



1 Correo Electrónico 2 Verificar Correo Electrónico 3 Perfil

### Registrarse como profesor

Regístrate con Google

Regístrate con Microsoft

Regístrate con Apple

Paso 3. Clic en Next para confirmar nuestra cuenta



1 Email 2 Verify Email 3 Profile

### Success! Email has been verified

Now that your email is verified, let's complete your profile.

Next

Paso 4. Completamos nuestro perfil con nuestro titulo, Nombres y Apellidos

### Complete your profile

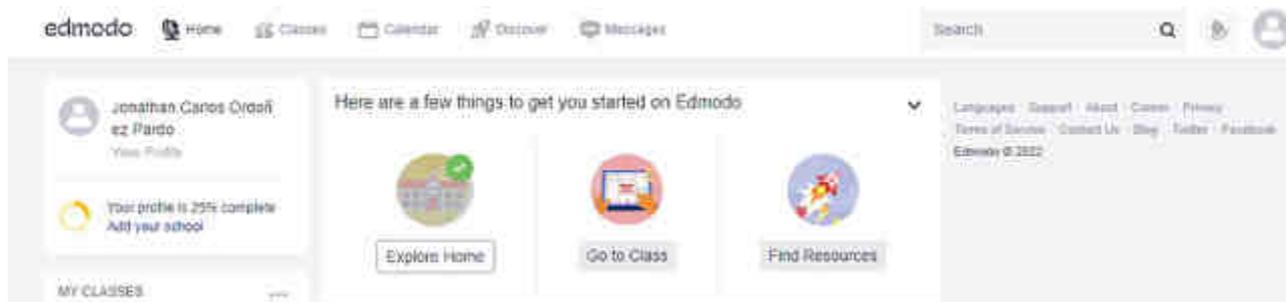
Mr.

Jonathan

Ordoñez

Done

El registro estará completo para la creación de nuestra aula para compartir los contenidos.



Si la plataforma se muestra en inglés hacemos el cambio de lenguaje de la siguiente manera.

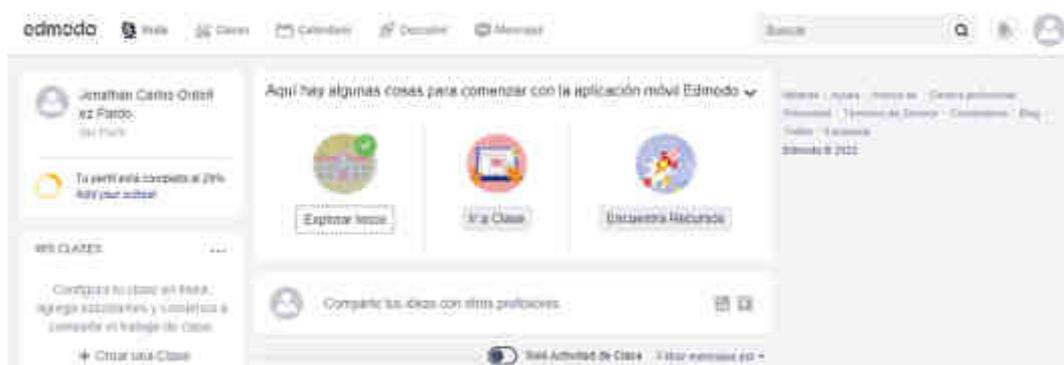
Paso 1. Clic en el apartado que indica Lenguajes



Paso 2. Se desplegará una lista de idiomas y selecciona Español



La plataforma estará completa para su empleo en clase



# Actividades de Gamificación



# ACTIVIDADES EN EDUCAPLAY PARA LA ESCRITURA

## COMPLETAR PALABRAS

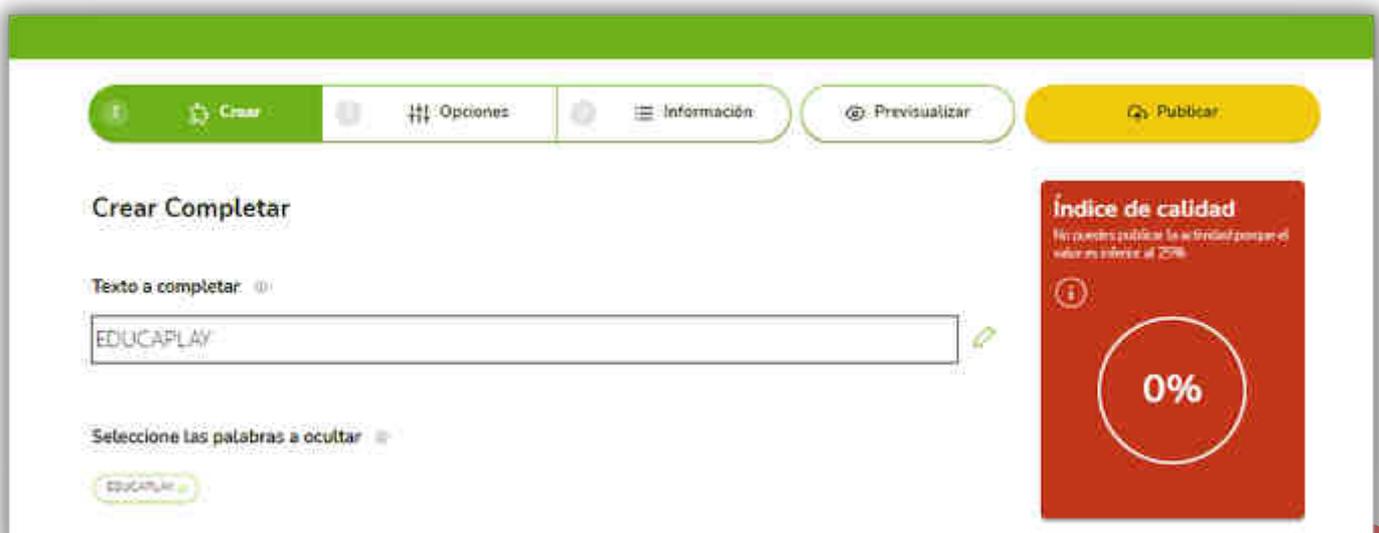
**Objetivo:** Completar las palabras para mejorar la capacidad de la observación para promover el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura.

**Paso 1.** Una vez creada nuestra cuenta en EDUCAPLAY, clic en Crear Actividad - y seguidamente en Completar



Para la realización de esta actividad vamos a proceder con la enseñanza del fonema Mm.

**Paso 2.** En la pestaña de "Crear" es el espacio que permite la elaboración de nuestra actividad. En esta se debe escribir las palabras que servirán para el ejercicio de completamiento, se deben ir enlistando.



## Crear Completar

### Texto a completar ⓘ

Ma ntequilla  
Me lón  
Ca mi sa  
Mo neda  
Mú sica  
Mo nitor  
Ma ñana  
A mi go  
Me dalla  
Mu eca



**Paso 3.** Una vez enlistadas las palabras que contienen el fonema, debemos seleccionar que se oculte el fonema correspondiente para que el estudiante pueda completarlo

### Seleccione las palabras a ocultar ⓘ

Ma	ntequilla	
Me	lón	
Ca	mi	sa
Mo	neda	
Mú	sica	
Mo	nitor	
Ma	ñana	
A	mi	go
Me	dalla	
Mu	eca	

**Paso 4.** En la pestaña de "Opciones" podemos modificar ciertos parámetros en cuanto a la resolución de la actividad, si mediante clic o escribiendo el fonema faltante, el numero de intento permitidos y el tiempo para resolver la actividad.

**Opciones Completar**

Forma de completar Clic  
Escoge si los jugadores tienen que rellenar los huecos haciendo clic o escribiendo

Número de intentos - 3 +

Límite de tiempo 05:00   
MIN SEG

**Paso 5.** En la pestaña de "Información" podemos añadir el Título de la actividad, una breve descripción, el nivel, la asignatura y área de conocimiento correspondiente y etiquetas sobre las actividades para que pueda ser compartidas con otros profesores.

**Título**  
Fonemas ma, me, mi, mo, mu (D)

**Descripción**  
Completar las palabras con el fonema correspondiente.

**Nivel educativo**  
2º EGB

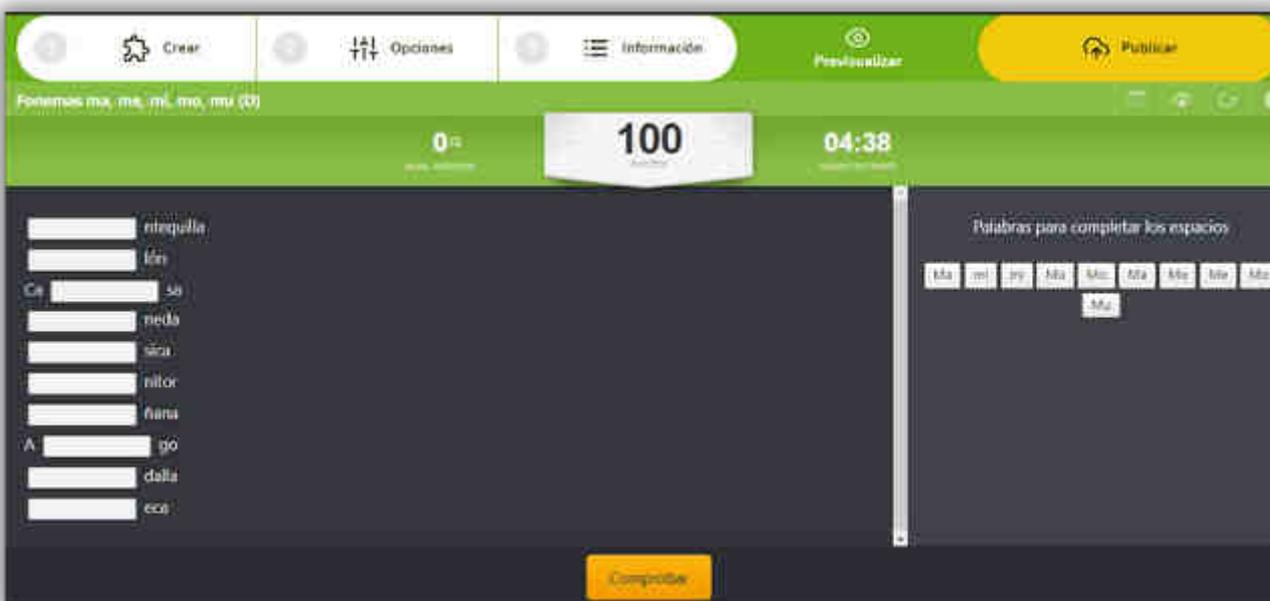
**Asignatura**  
Lengua y literatura

**Área de conocimiento**  
Lengua

**Etiquetas**  
Es necesario escribir un mínimo de tres etiquetas 2 etiquetas  
Lengua, Lengua y literatura

Separa las etiquetas mediante comas o pulsando Intro (Ejemplo: 1 ESO, Geografía e Historia, Imperio Romano)

Paso 5. Para comprobar la actividad, clic en previsualizar, comenzar y la actividad estará completa para publicar y compartir con sus estudiantes



Paso 6. Clic en publicar y la actividad se podrá visualizar en su perfil de EDUCAPLAY

Fonemas ma, me, mi, mo, mu (D)  
Completar las palabras con el fonema correspondiente

05:00  
TIEMPO MÁXIMO

3  
NUM. INTENTOS

Estás identificado como Jonathan Ordoñez

Comenzar

Autor: Jonathan Ordoñez

Completar  
Fonemas ma, me, mi, mo, mu (D)  
Completar las palabras con el fonema correspondiente.

Guardar Compartir Descargar ...

**NOTA:** No se olvide de publicar su actividad, de no hacerlo no podrá crear mas actividades.

## Indicaciones para los padres de familia

En esta parte el docente generará el link de la actividad para su aplicación.

Guardar Compartir Descargar ...

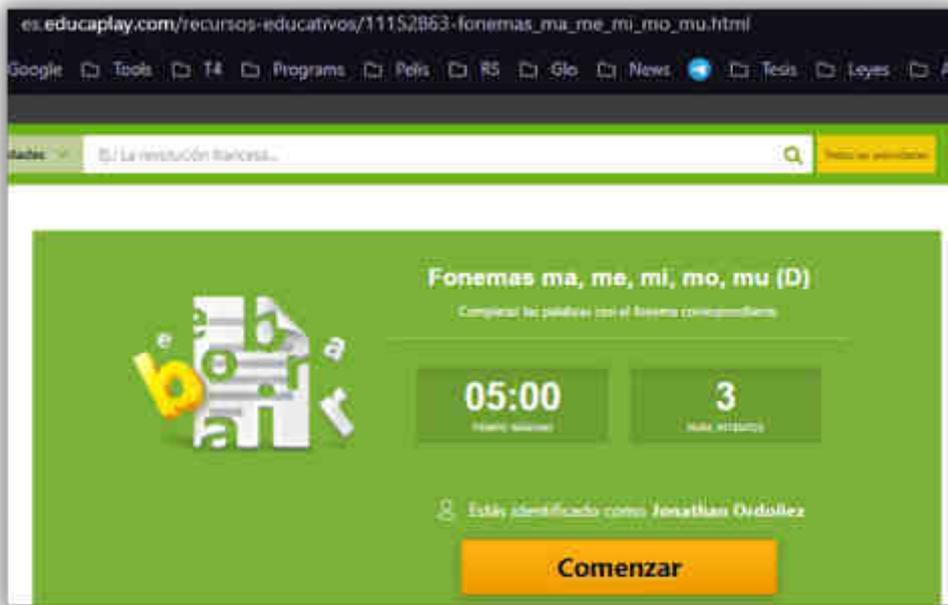
Google Classroom Microsoft Teams LTI

Compartir

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/111528 Copiar

Ejemplo: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11152863-fonemas\\_ma\\_me\\_mi\\_mo\\_mu.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11152863-fonemas_ma_me_mi_mo_mu.html)

Ingresar al link que le compartirá el docente mediante algún dispositivo electrónico sea computadora, tablet o celular.



El estudiante deberá dar clic en Comenzar: Recuerde revisar el tiempo y los intentos disponibles para la actividad.

Se muestra los intentos

Tiempo

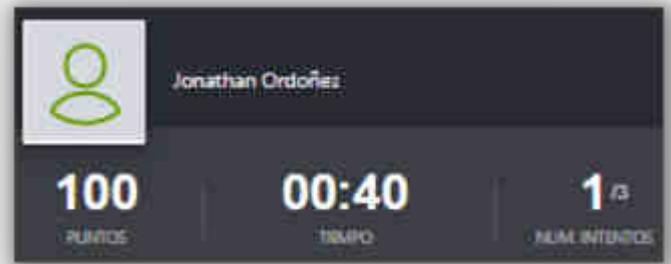
Deberá seleccionar o escribir el fonema correcto

Se muestran los fonemas a ser completados

Una vez completada la actividad, dar clic en comprobar



Si la actividad esta correctamente contestada obtendra el puntaje de 100 puntos



Como parte final si el docente solicita captura del puntaje para considerarla como calificación caso contrario quedara como una actividad para el refuerzo de los contenidos.

## DICTADO

**Objetivo:** Escribir el texto que escucha con atención para luego escribir correctamente las palabras para promover el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura.

Similar a la actividad anterior se empleara el fonema Mm para generalizar pero en lo posterior puede aplicarse con las demas temáticas

**Paso 1.** Ingresamos a nuestra cuenta de Educaplay - clic en Crear Actividad - y seguidamente en Dictado.



Paso 2: Completamos la información de la actividad y Clic en Siguiete.

**Crear Actividad**

Idioma: Español

Título: Fonema lla me mi mo mu

Descripción: Escribir exactamente el texto que nos dictan escuchando con atención para luego escribir correctamente las palabras.

**Clasifica la actividad**

Sistema Educativo: Ecuador

Curso: 2º - Educación general básica

Asignatura: Lengua y literatura

Área de Conocimiento: Literatura

Siguiete

Paso 3: Configuramos Datos Generales de la actividad

Sensible a:  Mayúsculas  Acentos  Saltos de Línea

Límite de Tiempo:  No  Sí

Tiempo en Segundos: 60

Forma corrección:  Proporcional  Penalizar

Puntos de penalización por fallo: 20

Tiempo entre audios: 0

Enviar

- No activar sensible a mayúsculas, acentos y saltos a fin de que no genere mala calificación al momento de realizar la actividad .
- Agregar tiempo de ser necesario para completar la actividad
- Si agrega Penalizar por cada mala palabra escrita se le restara el puntaje establecido
- El intervalo de tiempo establezca si es necesario que cada cierto tiempo se habilite el audio de la siguiente palabra.

#### Paso 4: Establecemos las palabras a ser consideradas para el dictado

**Texto del Dictado** Edit

Este es el texto que se utilizará para corregir el dictado

- mami
- mesa
- mimi
- mono
- mula

Paso 5: Se debe añadir la secuencia de los audios, para lo cual tenemos dos opciones subir audios de 1 mb o grabar en la misma plataforma.

Pista de Audio  Subir audio  Grabar audio

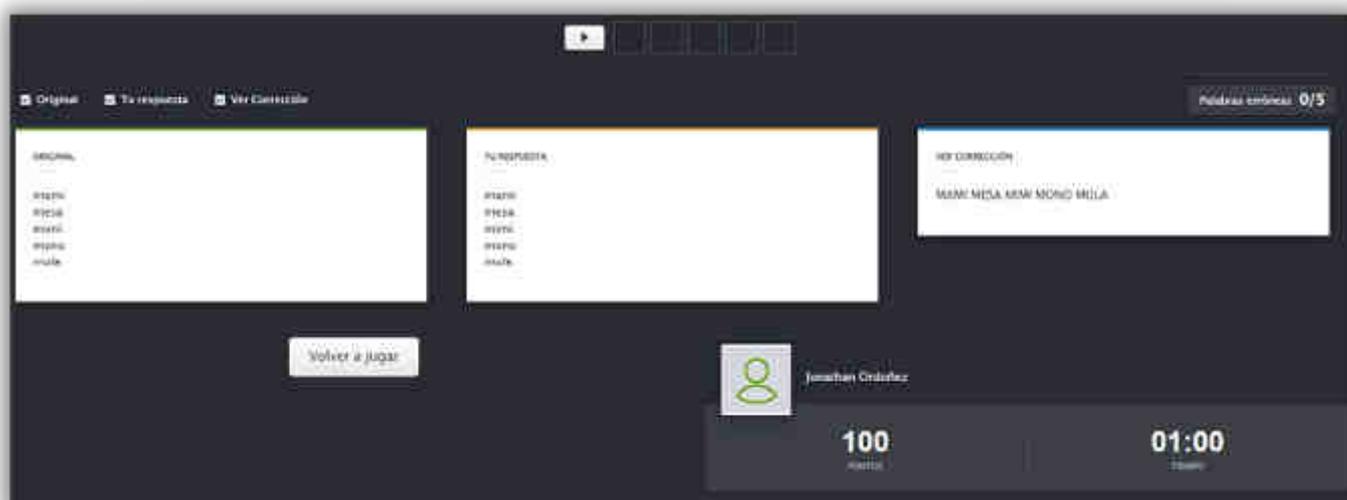
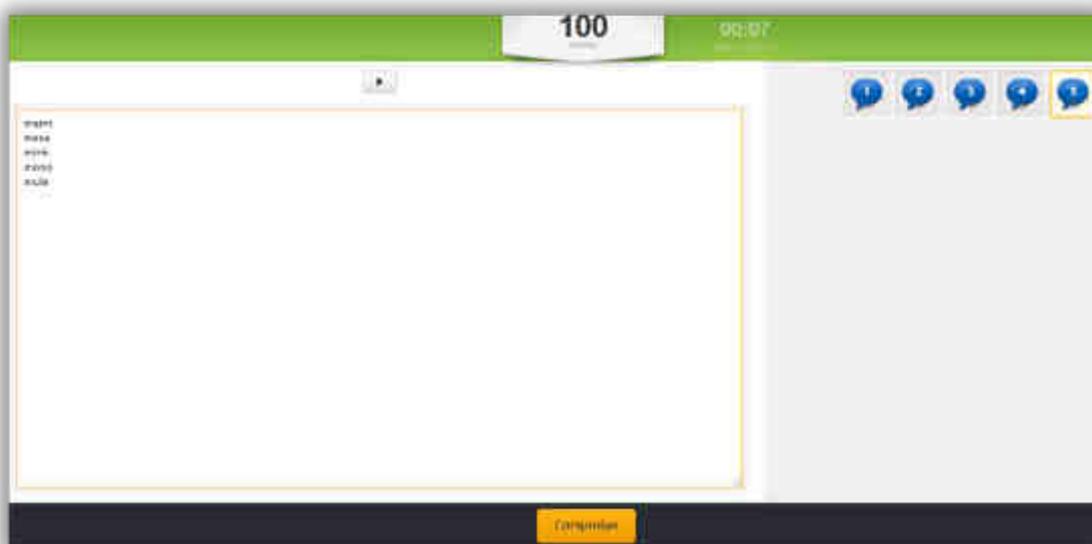
Ningún archivo seleccionado  
Si tienes el audio en mp3 súbelo aquí. Tamaño Máximo: 1Mb.

**Secuencias del Dictado** Añadir

	Orden	Audio
<input type="button" value="⏪"/> <input type="button" value="⏩"/>	0	<input type="button" value="▶"/>
<input type="button" value="⏪"/> <input type="button" value="⏩"/>	1	<input type="button" value="▶"/>
<input type="button" value="⏪"/> <input type="button" value="⏩"/>	2	<input type="button" value="▶"/>
<input type="button" value="⏪"/> <input type="button" value="⏩"/>	3	<input type="button" value="▶"/>
<input type="button" value="⏪"/> <input type="button" value="⏩"/>	4	<input type="button" value="▶"/>

**NOTA:** No olvidarse subir por cada palabra escrita debe estar el audio correspondiente.

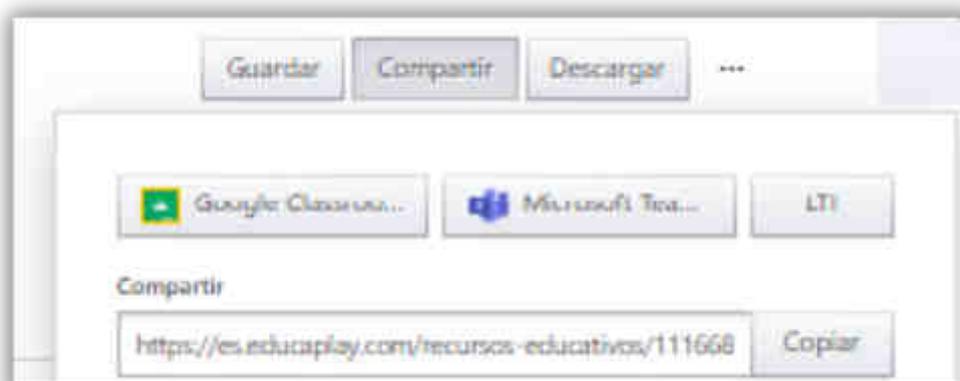
**Paso 6:** Para comprobar la actividad, clic en previsualizar, comenzar y la actividad estará completa para publicar y compartir con sus estudiantes



Paso 7: Finalmente para publicar la actividad añade las etiquetas para poder ser compartida la actividad para otros docentes.

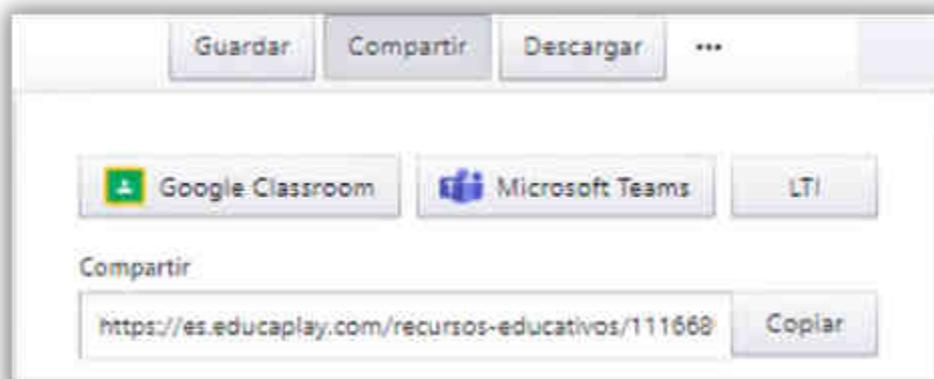


Paso 8: Puede revisar su perfil en actividad publicadas y podrá compartir su actividad con sus estudiantes para su aplicación.



## Indicaciones para los padres de familia

En esta parte el docente generará el link de la actividad para su aplicación.



Ejemplo: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11166899-fonema\\_m.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11166899-fonema_m.html)

Ingresar al link que le compartirá el docente mediante algún dispositivo electrónico sea computadora, tablet o celular.



El estudiante deberá dar clic en Comenzar: Recuerde revisar el tiempo disponible para realizar la actividad

Dar clic en Comenzar

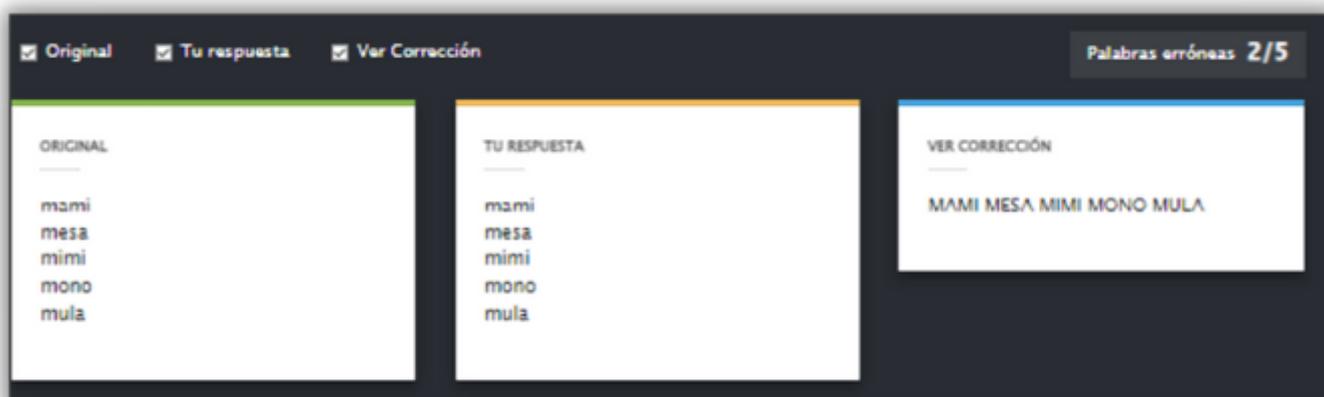
Van apareciendo los audios



Se debera escribir las palabras que escuchen de los audios

Una vez completada la actividad, dar clic en comprobar

Si la actividad esta correctamente contestada obtendra el puntaje de 100 puntos

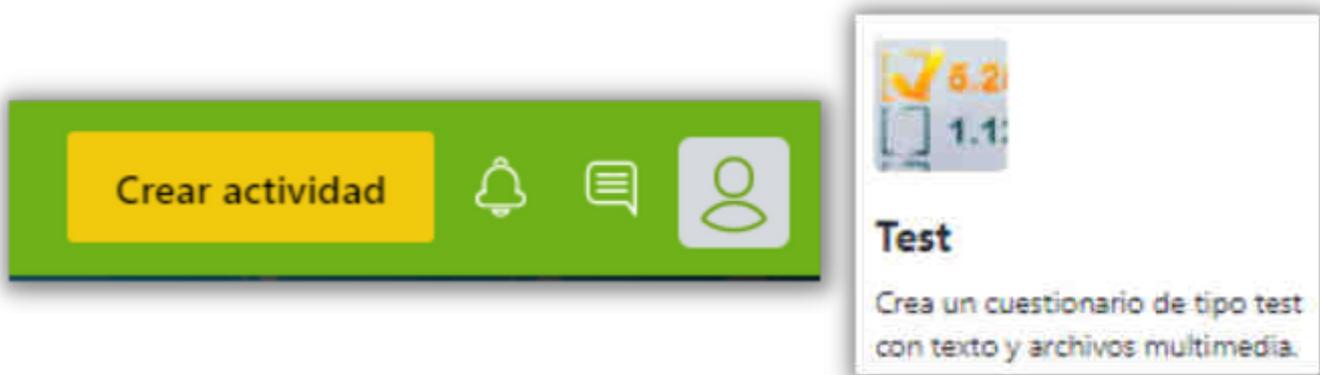


# ACTIVIDADES EN EDUCAPLAY PARA LA LECTURA

## TEST

**Objetivo:** Valorar la capacidad de entender textos escritos para para promover el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura.

**Paso 1.** Una vez creada nuestra cuenta en EDUCAPLAY, clic en Crear Actividad - y seguidamente en Test



Para la realización de esta actividad vamos a proceder con alguna lectura que podemos conseguir en algunos textos.

**Paso 2.** Completamos la información de la actividad y Clic en Siguiente.

**Crear Actividad**

Idioma: Español

Título: Lectura: Mi caballo Mico

Descripción: Valorar la capacidad de entender textos escritos para para promover el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura.

**Clasifica la actividad**

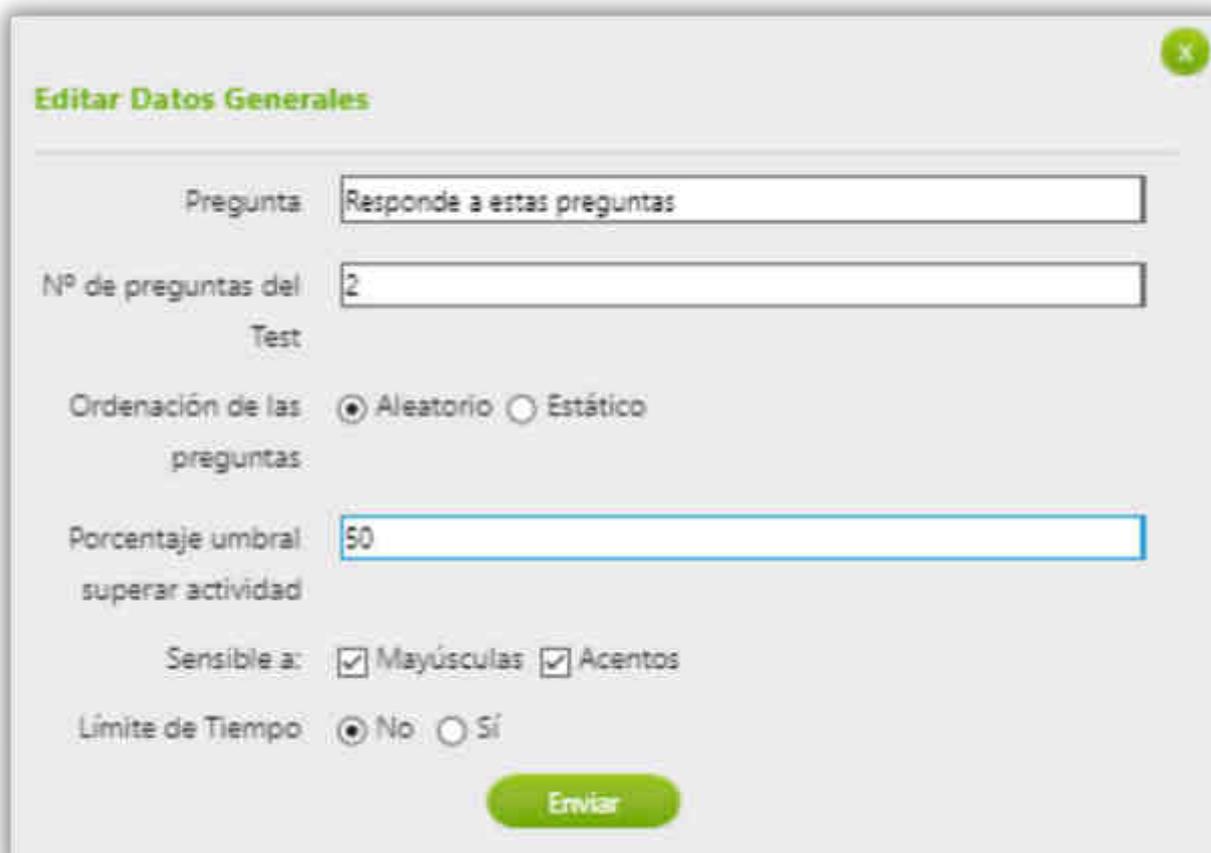
Sistema Educativo: Español

Curso: 2º - Educación general básica

Asignatura: Lengua y literatura

Área de Conocimiento: Lengua

### Paso 3. Editamos los datos generales



**Editar Datos Generales**

Pregunta:

Nº de preguntas del Test:

Ordenación de las preguntas:  Aleatorio  Estático

Porcentaje umbral superar actividad:

Sensible a:  Mayúsculas  Acentos

Límite de Tiempo:  No  Sí

- Podemos seleccionar el número de preguntas
- Si deseamos que las preguntas se muestren aleatoriamente
- Si son preguntas que su respuesta son de escritura para que no exista problema al escribir con mayúsculas o tildes y genere una mal calificación no active las casillas de sensible a mayúsculas y acentos
- Puede establecer el tiempo limite para la actividad

**NOTA:** Agregar el número correspondiente de preguntas a realizar en caso de generar menos no podrá ser publicada la actividad o caso contrario de tener mas preguntas serán omitidas.

### Paso 3. Debemos añadir las preguntas del test

**Añadir Pregunta**

Pregunta

Imagen  Ningún archivo seleccionado  
Formatos admitidos: png, jpg, bmp, gif

Elementos Multimedia del enunciado

Ninguno  
 Con video  
 Con audio

Respuesta  No  Si  
obligatoria  
*Si marca Si, el alumno no podrá pasar a la siguiente pregunta, ni finalizar el test, sin contestar esta pregunta.*

Forma de contestar

El alumno tendrá que elegir una entre varias opciones  
 El alumno tendrá que elegir una/varias entre varias opciones  
 El alumno tendrá que escribir la respuesta en una línea  
 El alumno tendrá que escribir la respuesta en una/varias líneas

- Añadimos la pregunta, la misma puede ser acompañada por alguna imagen que debe ser descargada de Google.
- En respuesta obligatoria seleccionamos Si/No si es necesario que la pregunta deba ser contestada para continuar con la siguiente.
- En las opciones tenemos 4 opciones las dos primera de seleccionar y las dos restantes de escritura. Seleccionar de acuerdo a su necesidad.

Para esta actividad vamos hacer empleo de la lectura MI CABALLO MICKI

<https://webdelmaestro.com/wp-content/uploads/2013/07/Mi-caballo-Micki.pdf>

Paso 4: Para las preguntas donde debe escribir la respuesta proceda de la siguiente manera

**Añadir Pregunta**

Pregunta:

Imagen:  imagen\_2022\_8\_123155.png  
Formatos admitidos: png, jpg, bmp, gif

Elementos Multimedia del enunciado

Ninguno  
 Con video  
 Con audio

Respuesta:  No  Sí  
obligatoria  
*Si marca Sí, el alumno no podrá pasar a la siguiente pregunta, ni finalizar el test, sin contestar esta pregunta.*

Forma de contestar

El alumno tendrá que elegir una entre varias opciones.  
 El alumno tendrá que elegir una/varias entre varias opciones.  
 El alumno tendrá que escribir la respuesta en una línea.  
 El alumno tendrá que escribir la respuesta en una/varias líneas.

Se muestra la pregunta

Una imagen que se ha agregado

Se ha seleccionado como obligatoria

En la respuesta solo tendrá que escribir una opción de respuesta

Finalmente Enviar

En la opción de respuesta solo debe presentarse una opción

**Añadir respuesta/s**

Respuesta:

Para las preguntas donde debe seleccionar la respuesta proceda de la siguiente manera

**Editar Pregunta**

Pregunta

Imagen  Ningún archivo seleccionado  
*Formatos admitidos: png,jpg,bmp,gif*  
*Si no adjunta una imagen, ésta no será modificada.*

Se muestra la pregunta

Una imagen que se ha agregado

Respuesta  No  Sí  
obligatoria  
*Si marca Sí, el alumno no podrá pasar a la siguiente pregunta, ni finalizar el test sin contestar esta pregunta.*

Forma de contestar

- El alumno tendrá que elegir una entre varias opciones
- El alumno tendrá que elegir una/varias entre varias opciones
- El alumno tendrá que escribir la respuesta en una línea
- El alumno tendrá que escribir la respuesta en una/varias líneas

Se ha seleccionado como obligatoria

En la respuesta solo tendrá que seleccionar una opción de respuesta

Finalmente Enviar

En la opción de respuesta solo debe presentarse una opción correcta y hasta 4 opciones de respuesta y finalmente enviar

**Añadir respuesta/s**

Respuesta

Imagen  Ningún archivo seleccionado  
*Formatos admitidos: png,jpg,bmp,gif*

Correcta  No  Sí

Respuesta

Imagen  Ningún archivo seleccionado  
*Formatos admitidos: png,jpg,bmp,gif. Tamaño Máxima: 300Kb.*

Correcta  No  Sí

Si desea agregar imágenes en las opciones de respuesta, deberá agregar seleccionando el archivo descargado

¿Por qué se fue del prado?	  Estaba anocheciendo
Respuesta obligatoria:	  Estaba amaneciendo
No	
Forma de contestar:	  Estaba lloviendo
Elegir una entre varias opciones	  Estaba nevando

Respuesta

Imagen  Ningún archivo seleccionado

*Formatos admitidos: png,jpg,bmp,gif*

*Si no adjunta una imagen, ésta no será modificada*



Respuesta Correcta  No  Sí

**Paso 5:** Para comprobar la actividad, clic en previsualizar, comenzar y la actividad estará completa para publicar y compartir con sus estudiantes

## Lectura: Mi caballo Micki

Valorar la capacidad de entender textos escritos para promover el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura.



Sensible:  Mayúsculas/Minúsculas  
 Acentos

Estás identificado como **Jonathan Ordoñez**

**Comenzar**

Autor: Jonathan Ordoñez

100  
Puntos

00:00



Lectura: Mi caballo Micki  
¿Cómo se llama?

- Se llama con el pelo blanco y el hocico negro. Tiene la cola con mechones blancos y el pelo blanco y muy largo. Sus zablitos son blancos y muy grandes.
- Se llama con el pelo blanco y el hocico negro. Tiene la cola con mechones blancos y el pelo blanco y muy largo. Sus zablitos son blancos y muy grandes.
- Se llama con el pelo blanco y el hocico negro. Tiene la cola con mechones blancos y el pelo blanco y muy largo. Sus zablitos son blancos y muy grandes.
- Se llama con el pelo blanco y el hocico negro. Tiene la cola con mechones blancos y el pelo blanco y muy largo. Sus zablitos son blancos y muy grandes.

2.



Lectura: Mi caballo Micki  
¿Cómo se llama la yegua?

Tu respuesta

3.



Lectura: Mi caballo Micki  
¿Por qué se fue del prado?



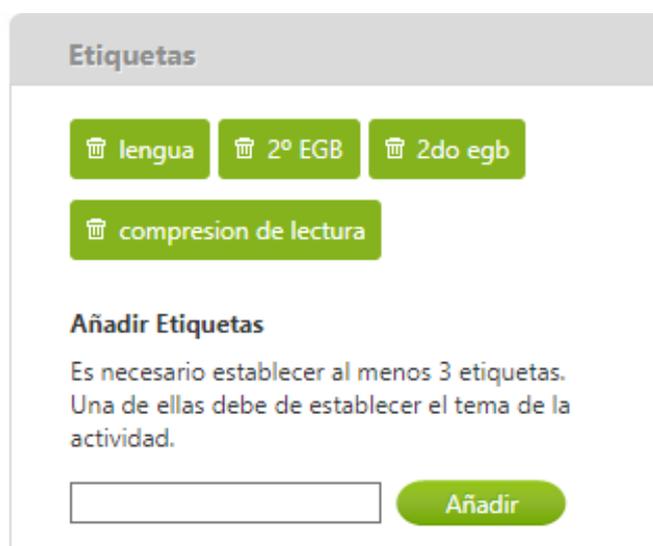
El día amaneció nublado.



El día amaneció soleado.



**Paso 6:** Finalmente para publicar la actividad añade las etiquetas para poder ser compartida la actividad para otros docentes.



**Paso 7:** Puede revisar su perfil en actividad publicadas y podrá compartir su actividad con sus estudiantes para su aplicación.



## Indicaciones para los padres de familia

En esta parte el docente generará el link de la actividad para su aplicación.



Ejemplo: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11167211-lectura\\_mi\\_caballo\\_micki.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11167211-lectura_mi_caballo_micki.html)

Ingresa al link que le compartirá el docente mediante algún dispositivo electrónico sea computadora, tablet o celular.

**PREVIAMENTE PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD EL ESTUDIANTE DEBERA LEER LA LECTURA QUE HAYA SIDO EMPLEADA POR SU DOCENTE PARA ESTE EJEMPLO SE USO LA SIGUIENTE LECTURA.**

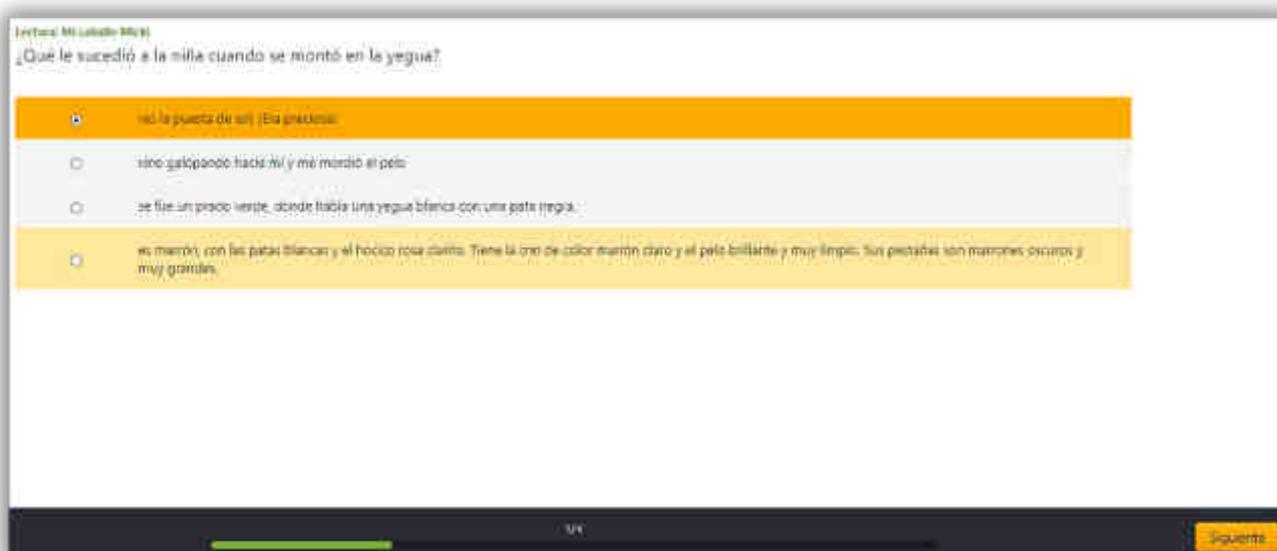
<https://webdelmaestro.com/wp-content/uploads/2013/07/Mi-caballo-Micki.pdf>



El estudiante deberá dar clic en Comenzar: Recuerde revisar el tiempo disponible si el docente establecido para realizar la actividad, caso contrario ayudar con las preguntas al estudiante

En el test existen preguntas de selección de una o varias opciones y preguntas de escribir una o varias opciones

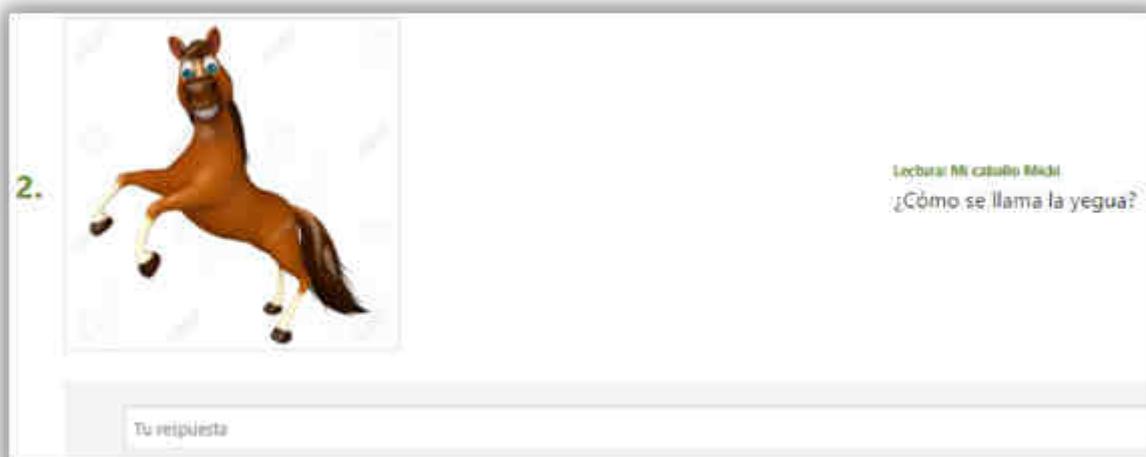
En este caso tenemos de selección de una sola opción, para lo cual una vez realizada la lectura se tendrá que seleccionar la opción correcta en base a lo comprendido en la lectura.



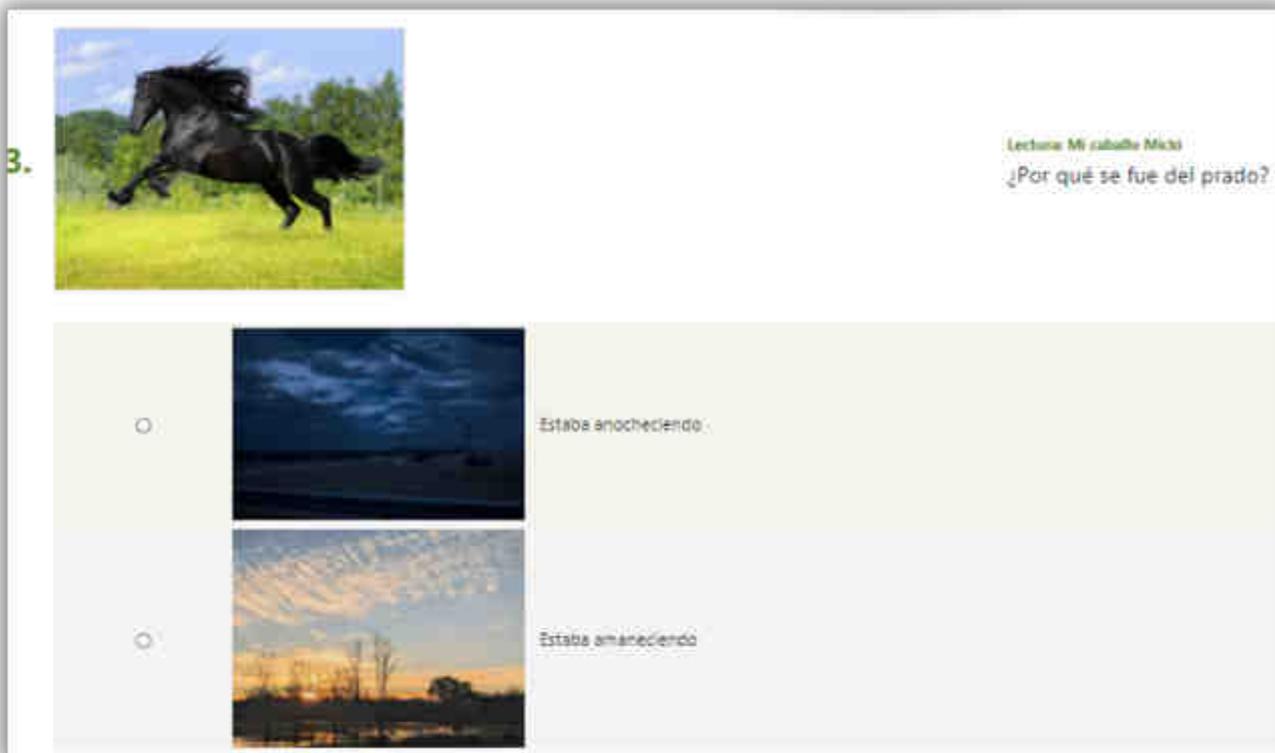
Una vez seleccionada la opción de respuesta que considere correcta, clic en siguiente para continuar con el test.

**NOTA:** Existirá ocasiones que le indicara que debe seleccionar una opción o escribir la respuesta sino no podrá continuar con el test.

En las preguntas que su respuesta son de escritura deberá escribir la respuesta que considere correcta en base a la lectura.



Finalmente, existirá preguntas que contengan mas ilustraciones en sus opciones de respuesta sea solo imagen, texto o ambos. Deberán seleccionar la que consideren correcta en base a la lectura.



Una vez resueltas todas las preguntas deberan dar clic en Finalizar. Si estuvo contestado todo correctamente obtendra la maxima calificación y el tiempo en el que fue realizado.

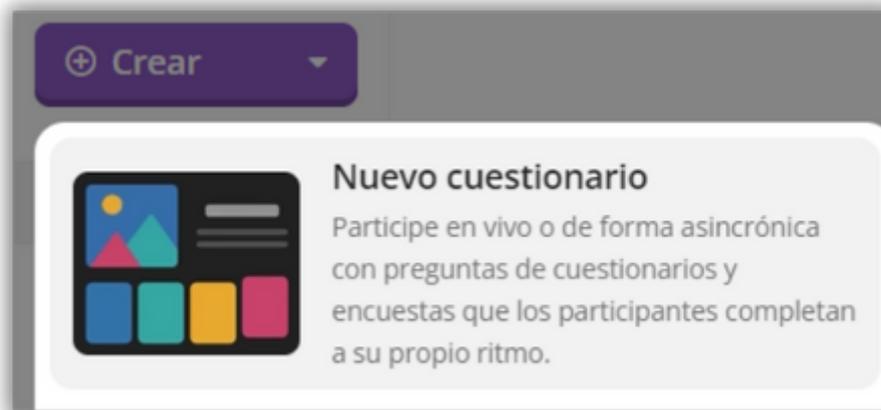


# ACTIVIDADES EN QUIZZZ PARA LA ESCRITURA

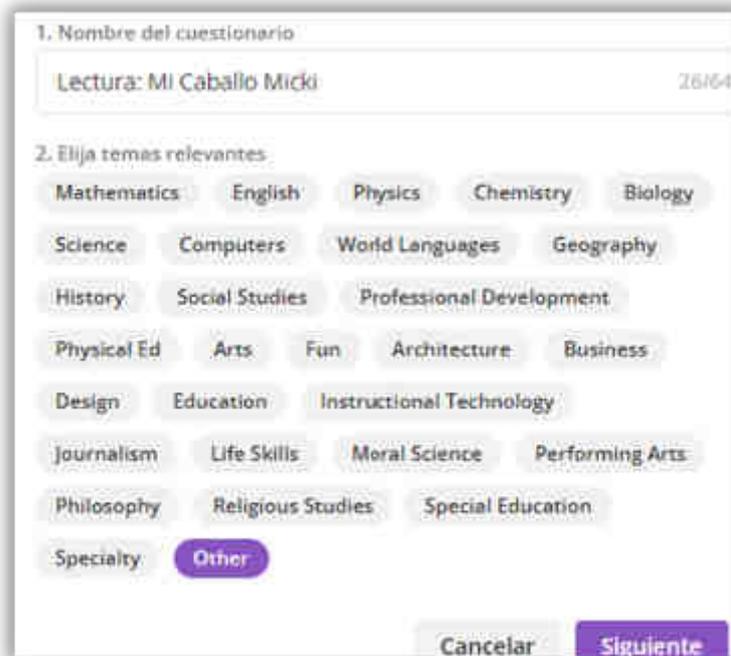
## EJERCICIOS DE ESCRITURA

**Objetivo:** Valorar la capacidad de entender textos escritos para para promover el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura.

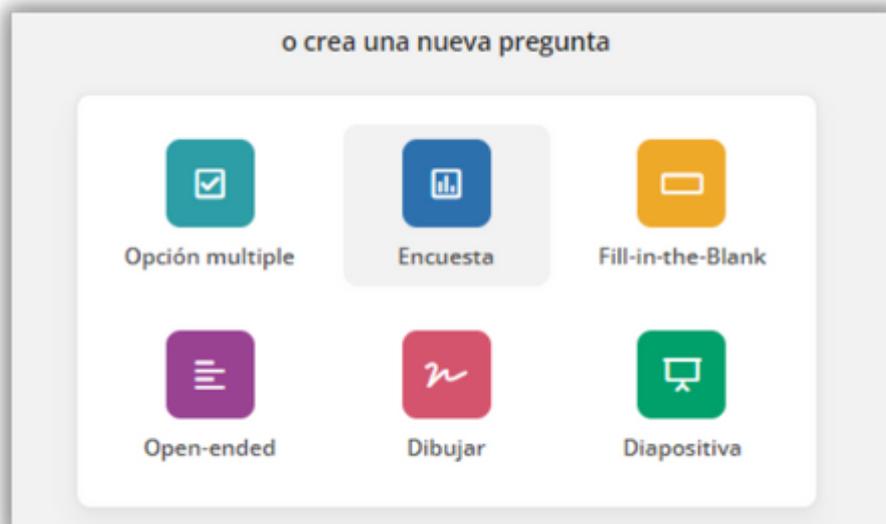
**Paso 1.** Una vez creada nuestra cuenta en QUIZZZ, nos dirigimos a nuestro Perfil. Ingresamos <https://quizizz.com/admin> clic en Crear luego "Nuevo cuestionario"



Para la realización de esta actividad vamos a proceder con alguna lectura que podemos conseguir en algunos textos. Asignamos un nombre al cuestionario y en temas relevantes seleccionar "Other"

A screenshot of the 'Nuevo cuestionario' form in Quizizz. The first step is '1. Nombre del cuestionario', with the text 'Lectura: MI Caballo Micki' entered in the input field. The second step is '2. Elija temas relevantes', showing a grid of topic buttons: Mathematics, English, Physics, Chemistry, Biology, Science, Computers, World Languages, Geography, History, Social Studies, Professional Development, Physical Ed, Arts, Fun, Architecture, Business, Design, Education, Instructional Technology, Journalism, Life Skills, Moral Science, Performing Arts, Philosophy, Religious Studies, Special Education, and Specialty. The 'Other' button under Specialty is highlighted in purple. At the bottom right, there are 'Cancelar' and 'Siguiente' buttons.

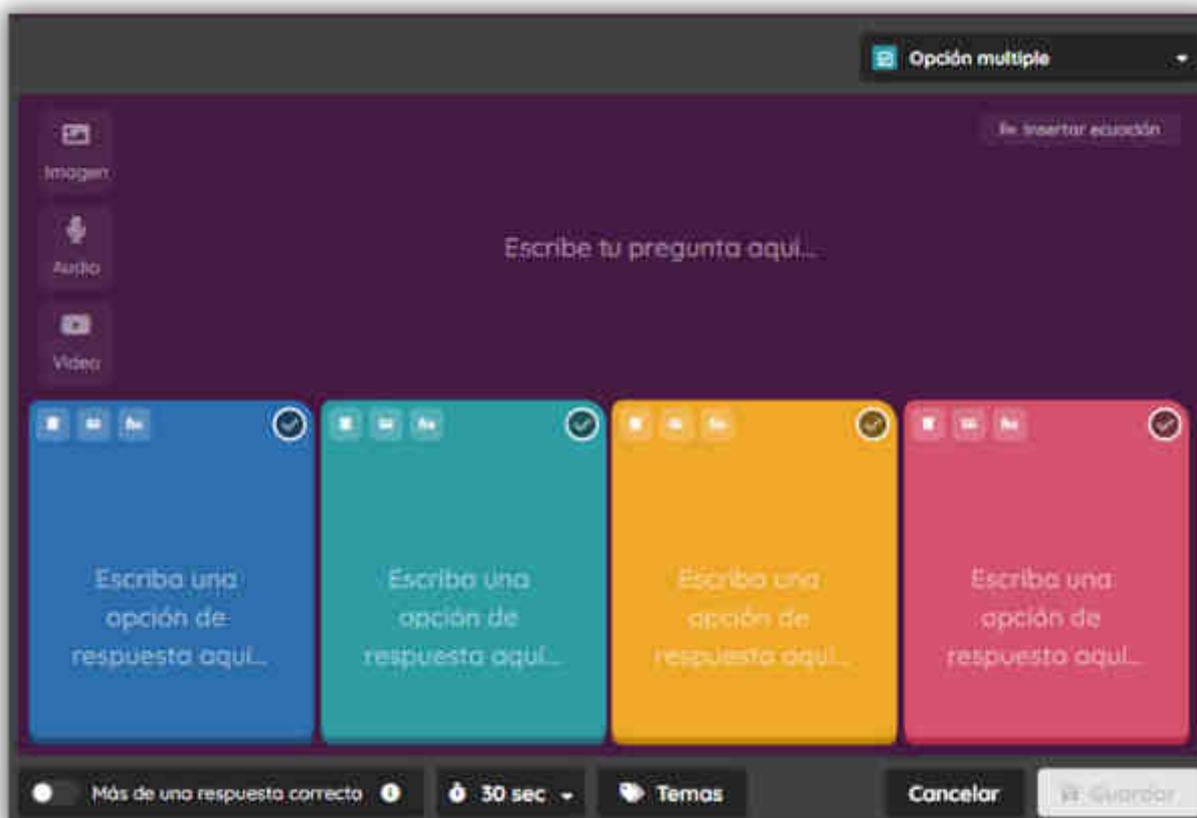
**Paso 1.** Seleccionaremos la pregunta de Opción Múltiple



Similar a la actividad anterior haremos empleo de la lectura:  
Fiti y Bra

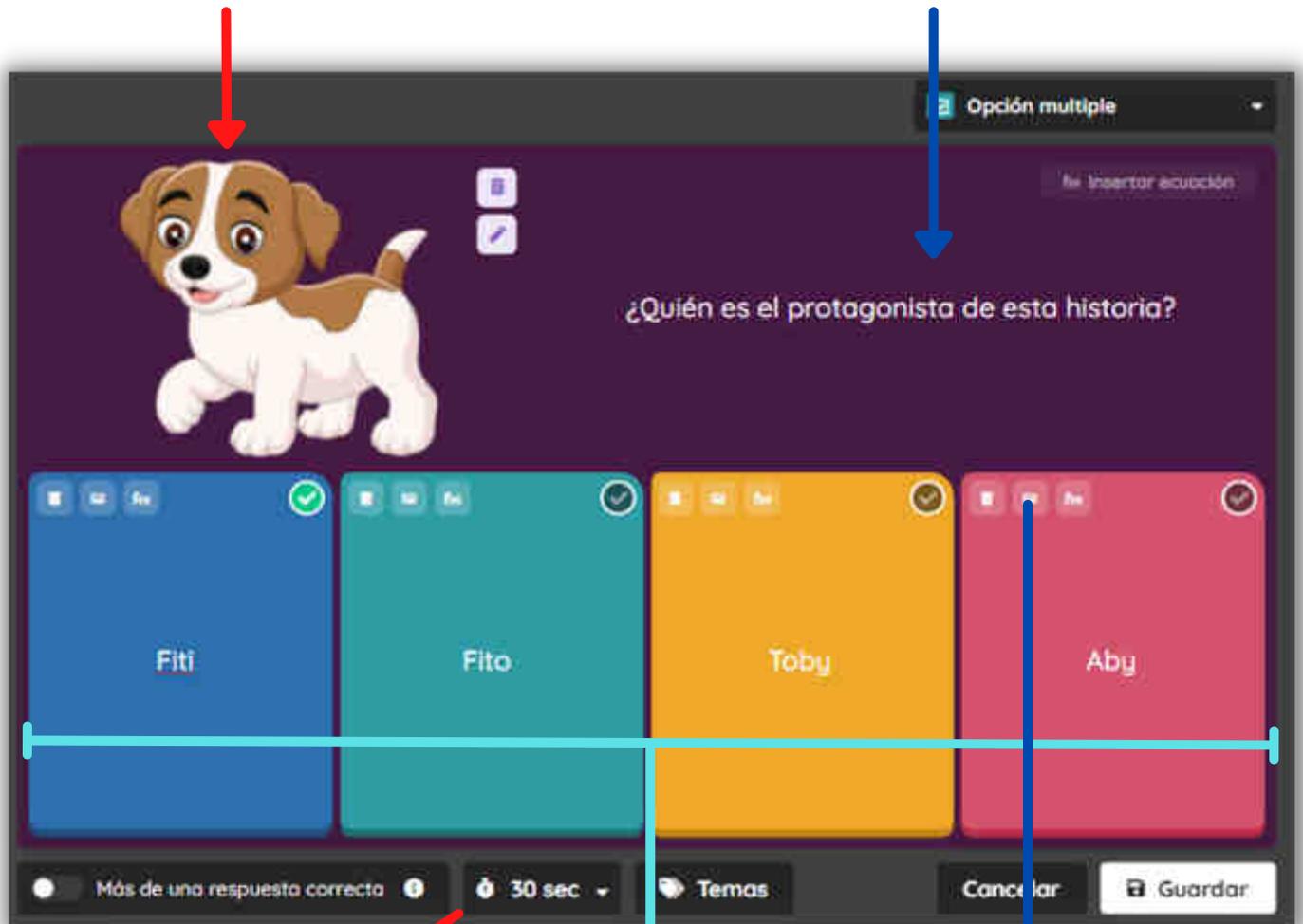
<https://webdelmaestro.com/wp-content/uploads/2013/07/Fiti-y-Bra.pdf>

**Paso 2:** Se mostrará la interfaz que nos permitirá ir creando las preguntas para la actividad. Proceder con la elaboración de la preguntas



Se puede acompañar la pregunta con alguna imagen

Se muestra la pregunta

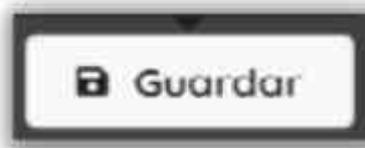


Se puede establecer el tiempo para contestar cada pregunta

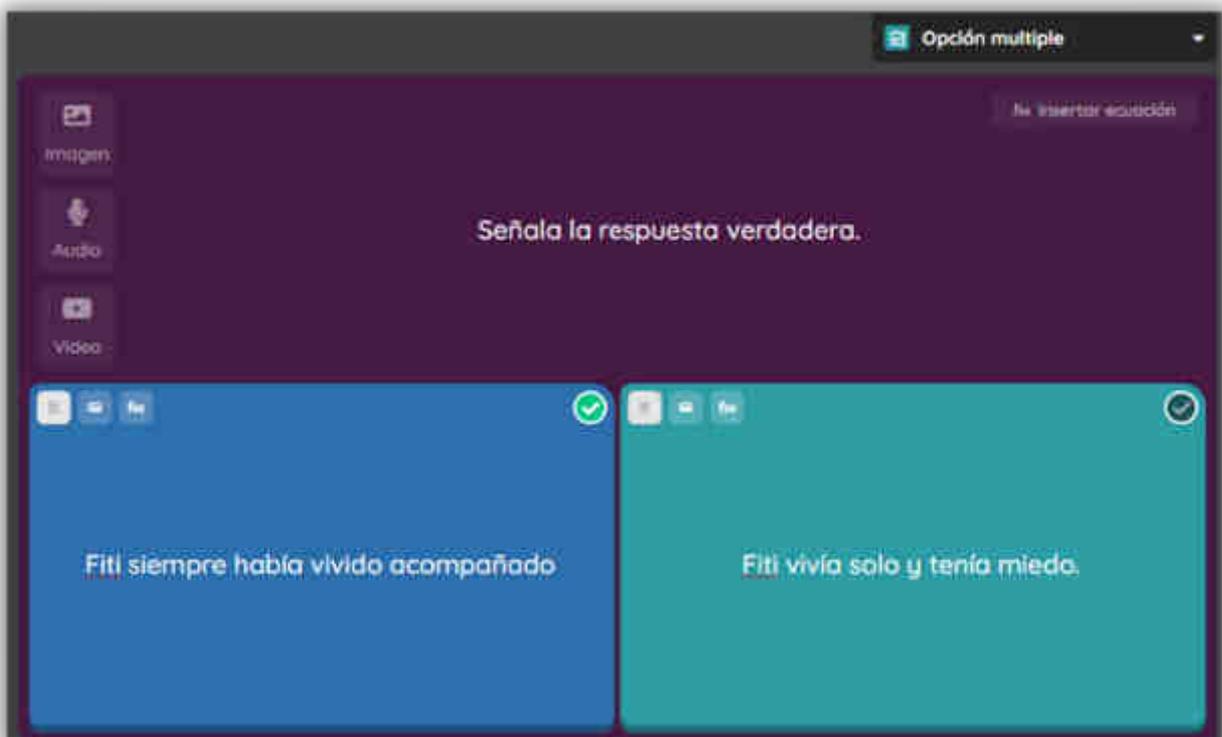
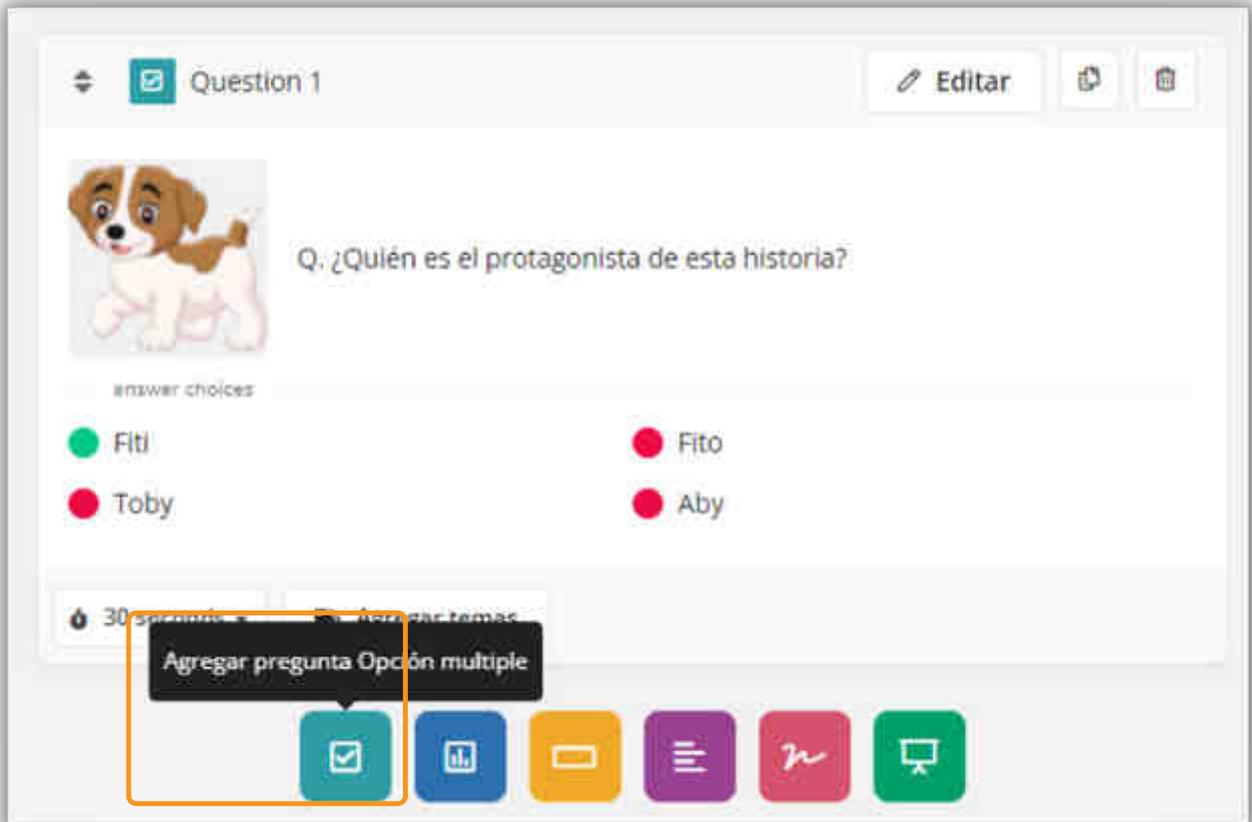
Opciones de respuesta  
Se debe seleccionar una opción la cual será correcta

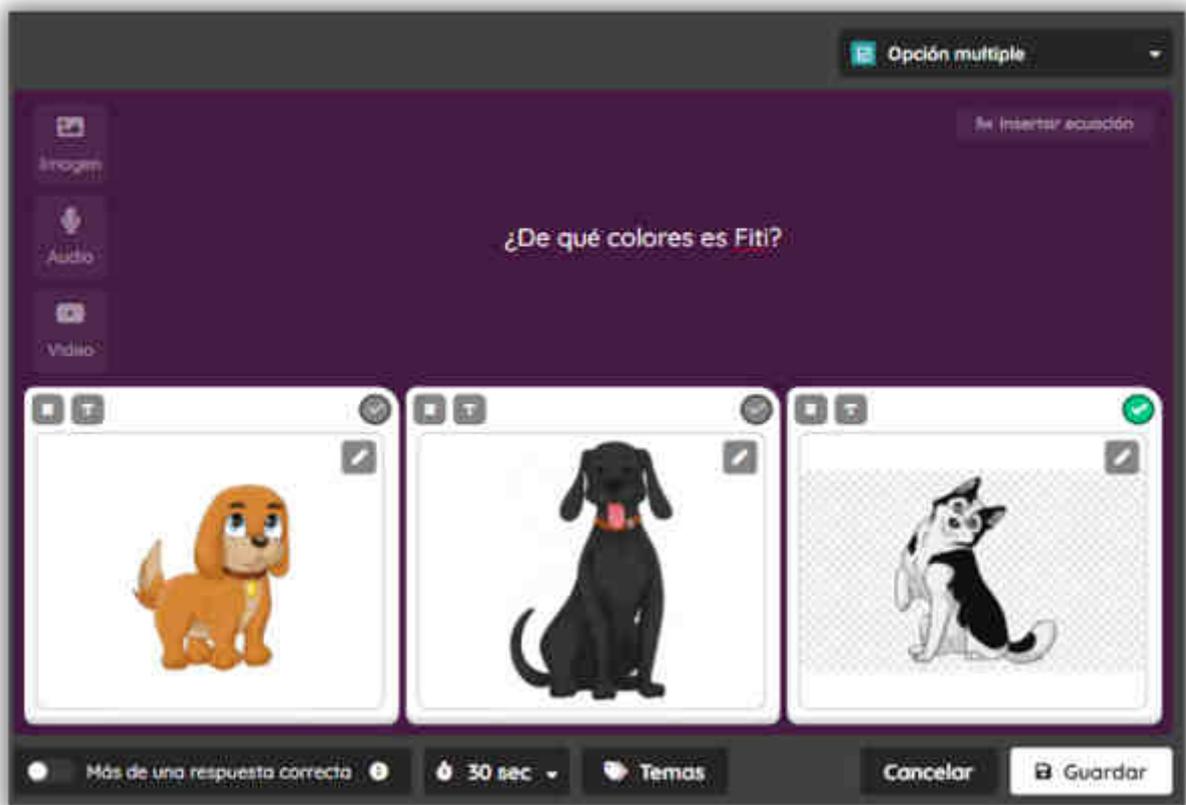
Las opciones de respuesta también pueden ser solo una imagen.

**Paso 3:** Una vez establecida la pregunta, clic en guardar



**Paso 4:** Para seguir añadiendo mas preguntas de clic en la casilla de agregar pregunta de Opción múltiple debajo de la pregunta realizada anteriormente.

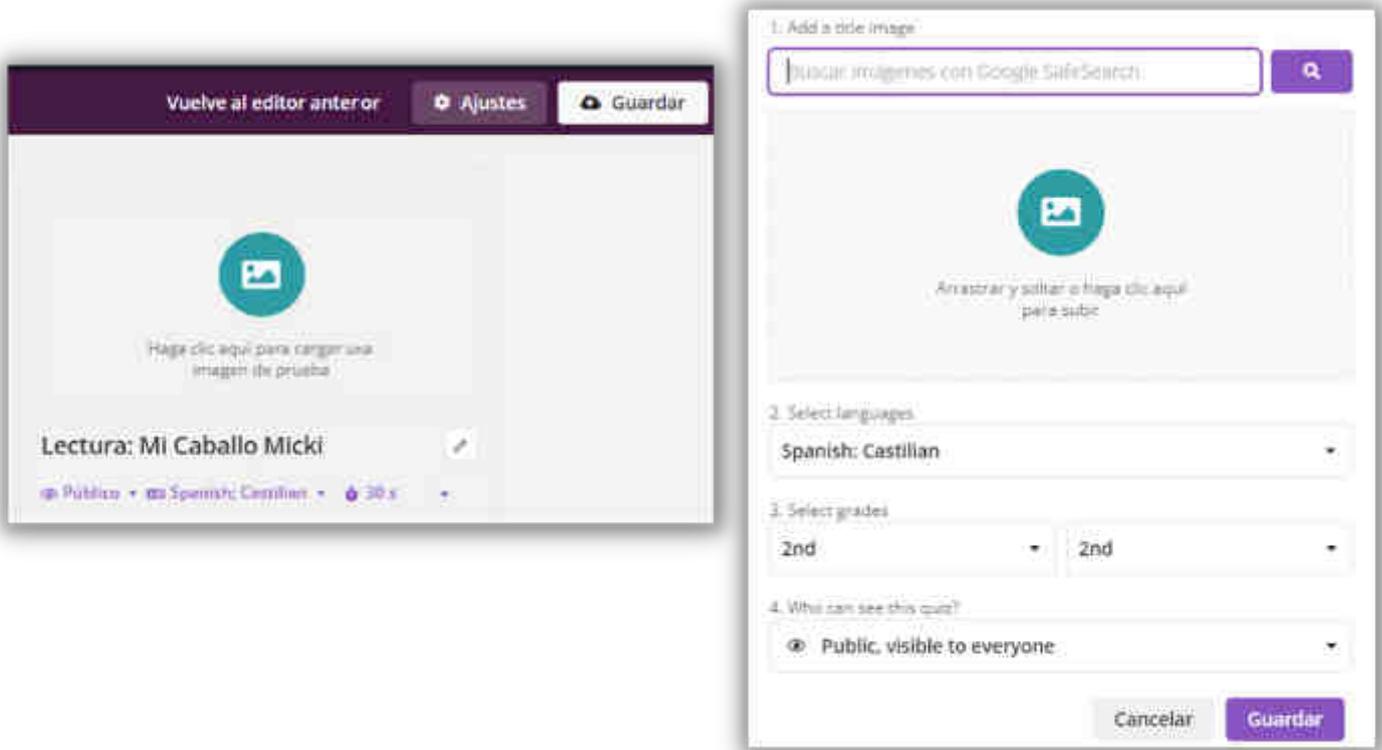




Para la ultima pregunta hemos seleccionado que debe elegir mas de una opción por tanto marcamos la opción mas de una respuesta correcta y de este modo señalamos cuales son estas dos opciones de respuesta.

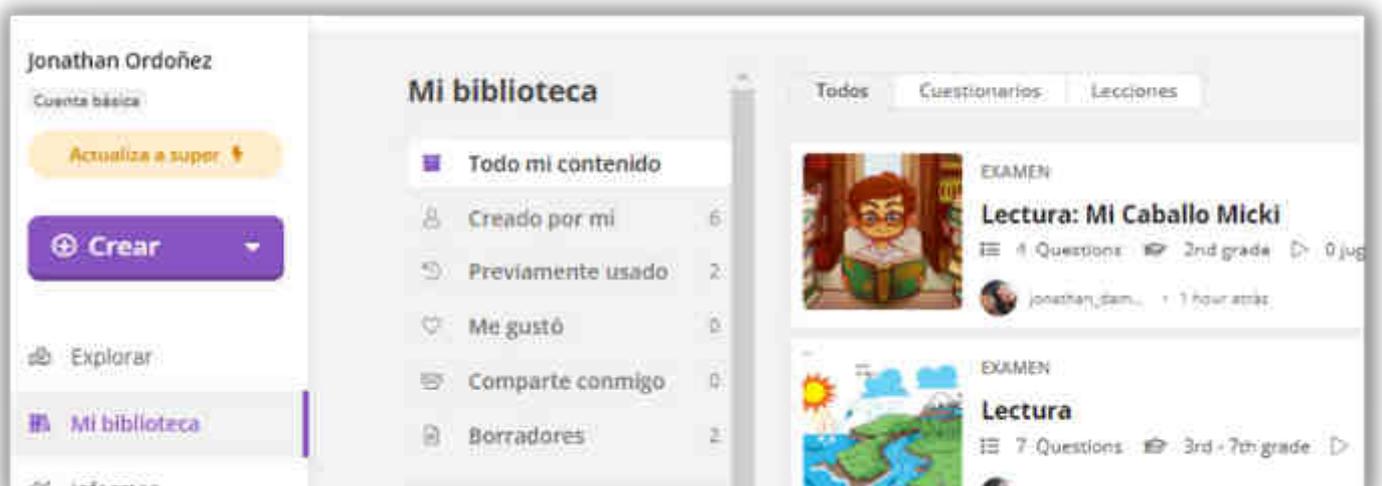


Para finalizar se debe guardar la actividad



Puedes agregar una imagen para la actividad, seleccionar el idioma, el grado al cual esta dirigido y finalmente si desea que la actividad sea publica o privada, por ultimo clic en Guardar.

Una vez elaborada su actividad esta se ubicara en el apartado de Mi Biblioteca, donde podrá encontrar su actividad para emplear durante la clase o fuera de ella.



Para su aplicación en aula, nos dirigiremos a nuestra actividad, Iniciar una prueba en vivo, Clásico.

The screenshot shows the Quiz interface for 'Lectura: Mi Caballo Micki'. At the top, it displays the quiz title, a 0% average precision, 0 plays, and is for a 2nd grade level. Below this, the user 'Jonathan Ordoñez' is listed with a '1 hour' duration. There are buttons for 'Guardar', 'Compartir', and 'Editar'. A green arrow points to the 'Iniciar una prueba en vivo' button, which is part of a 'SESIÓN DIRIGIDA POR UN INSTRUCTOR' dropdown menu. Below this, the 'Clásico' mode is highlighted with a red box. The 'Clásico' mode description states: 'Los estudiantes progresan a su propio ritmo y usted ve una tabla de clasificación y resultados en vivo.' Other options include 'Asignar tarea' under 'APRENDIZAJE ASINCRONO', 'Mostrar respuestas', and 'Avance'.

Realizar los ajustes pertinentes para la actividad y finalmente en Continuar

The 'Configuración general' panel includes the following settings:

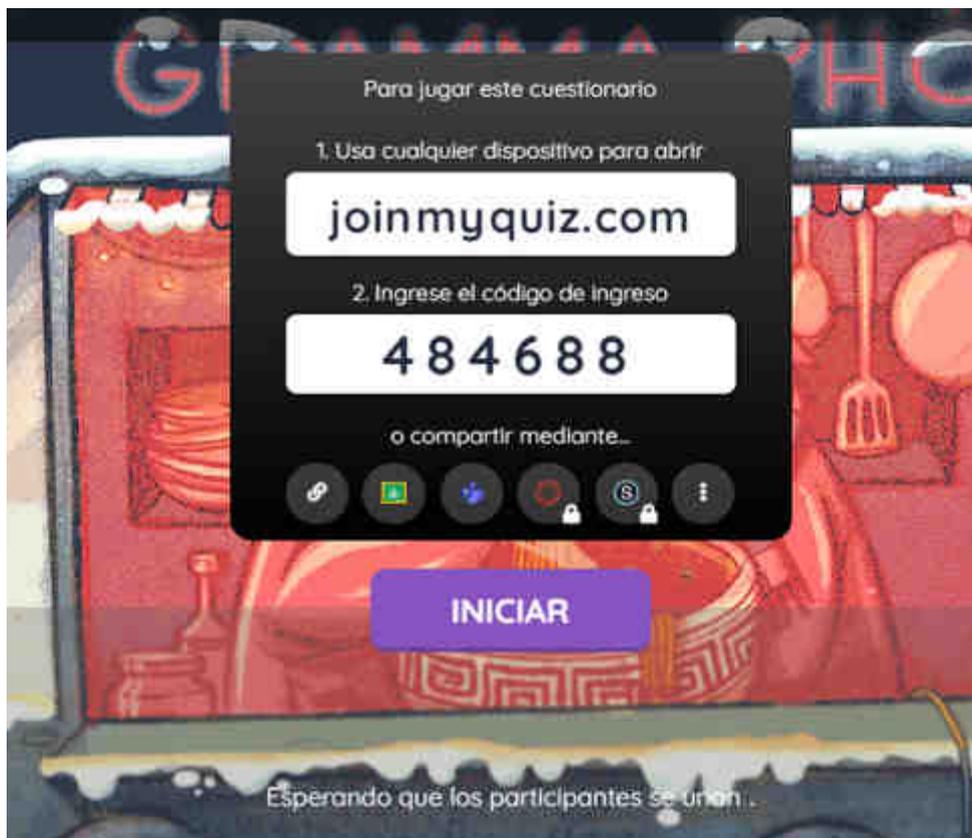
- Intentos del participante:** 'Sin límites' (dropdown)
- Fábrica de nombres:** 'Los participantes solo pueden usar nombres divertidos generados por Quizizz' (toggle off)
- Mostrar respuestas durante la actividad:** 'Solo validar' (dropdown)
- Mostrar respuestas después de la actividad:** 'Activado' (dropdown)

The 'Potenciadores' panel includes the following settings:

- Potenciadores:** 'Los participantes obtienen puntos de bonificación y otras habilidades divertidas. [Saber más](#)' (toggle on)
- Tiempo:** 'Los participantes ven una cuenta atrás y obtienen puntos extra por cada pregunta. [Ver cómo funciona](#)' (dropdown: 'Temporizador predeterminado')
- Mostrar tabla de líderes:** (toggle on)
- Revolver las preguntas:** (toggle on)
- Revolver las opciones de respuesta:** (toggle on)
- Pregunta de rescate:** 'Permita que los participantes vuelvan a intentar algunas preguntas incorrectas' (toggle on)

 **Continuar**

Se generara una interfaz donde se irán uniendo los estudiantes mediante el link y código que les compartirá a los estudiantes



## Indicaciones para los padres de familia

En esta parte el docente generará el link y código de la actividad para su aplicación.

Deberán ingresar a la pagina y escribir el código que el docente le proporcione

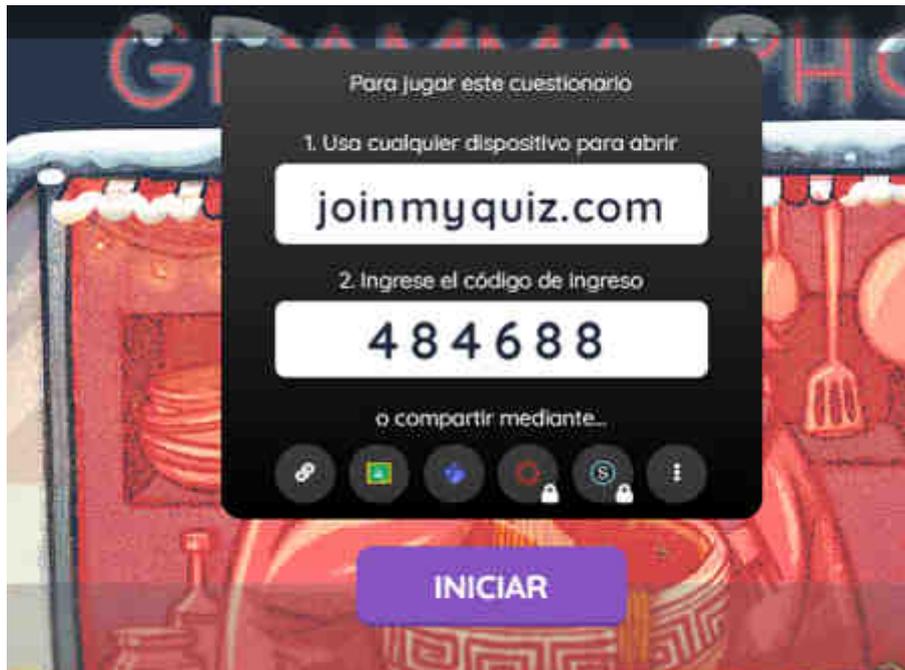
Ejemplo

<https://quizizz.com/join>

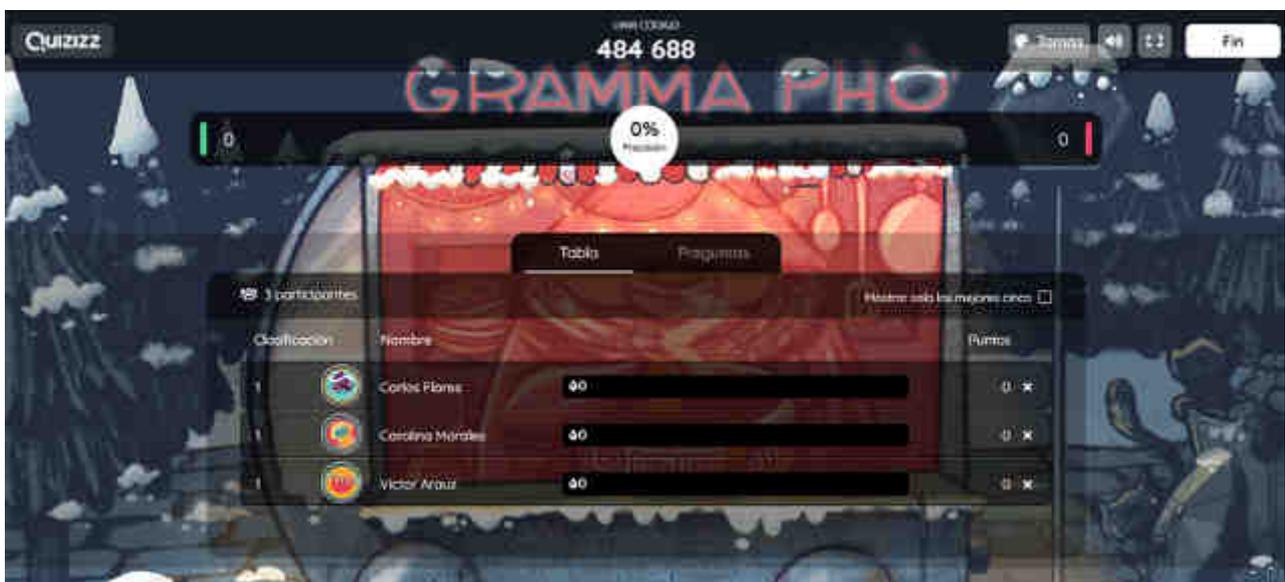
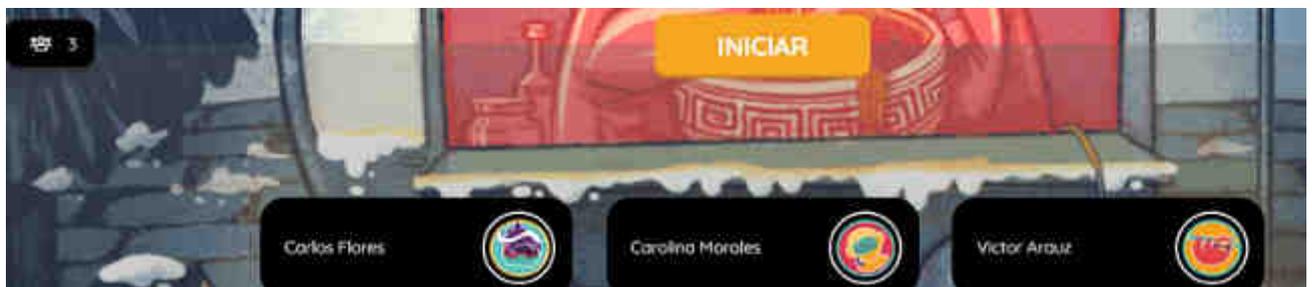
Código: 484688

Una vez ingresado el codigo en la pagina Clic en Unete

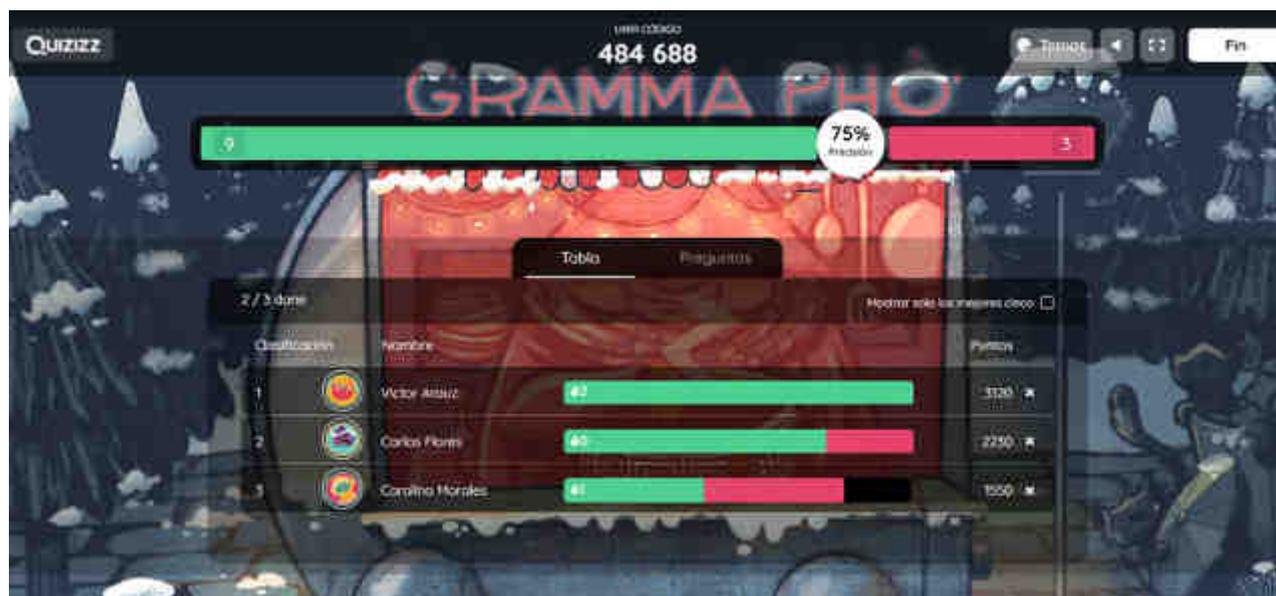
Se generara una interfaz donde se irán uniendo los estudiantes mediante el link y código que les compartirá a los estudiantes



Una vez que hayan ingresado los estudiantes debera dar clic a "INICIAR" la actividad



Una vez iniciada la actividad los estudiantes tendrán que resolver cada una de las preguntas propuestas.



Una vez concluida las preguntas se mostrara los resultados de cada uno de los estudiantes de manera general y luego específicamente en cuales preguntas han tenido fallos a fin de brindarles una retroalimentación al final de la actividad.



## Indicaciones para los padres de familia

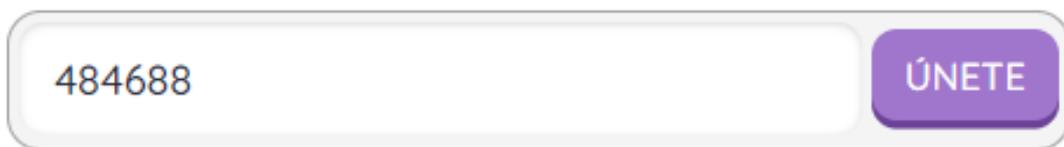
En esta parte el docente generará el link y código de la actividad para su aplicación.

Deberán ingresar a la pagina y escribir el código que el docente le proporcione

Ejemplo

<https://quizizz.com/join>

Código: 484688

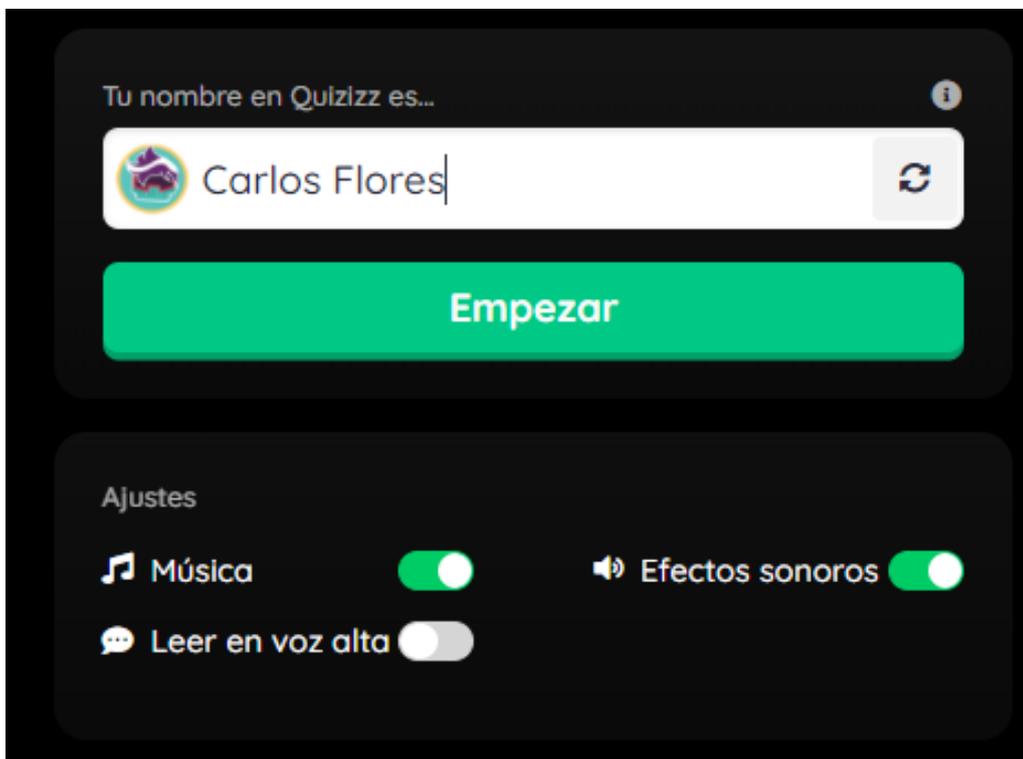


484688

ÚNETE

Una vez ingresado el código en la pagina Clic en Unete

Debemos agregar el nombre del estudiante, seleccionar si activamos la música, efectos sonoros o leer en voz alta y finalmente en Empezar



Tu nombre en Quizizz es...

Carlos Flores

Empezar

Ajustes

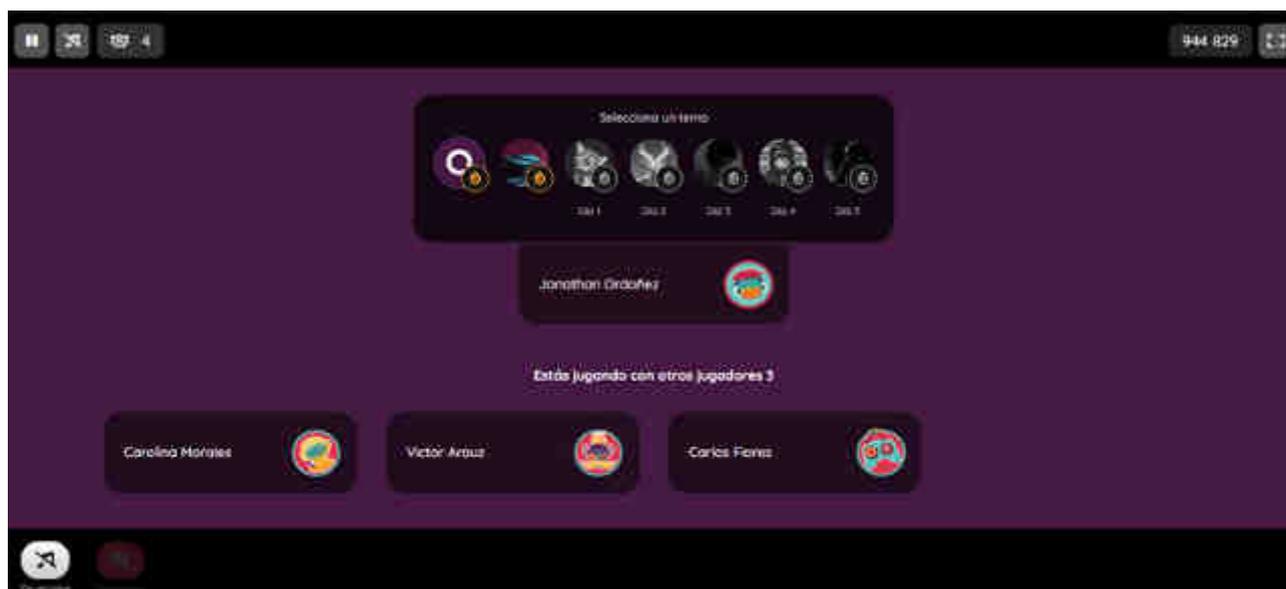
Música

Efectos sonoros

Leer en voz alta

Debemos agregar el nombre del estudiante, seleccionar si activamos la música, efectos sonoros o leer en voz alta y finalmente en Empezar.

Estaremos en sala de espera hasta que inicie la actividad el profesor.



Al empezar se mostrara preguntas donde solo deba seleccionar una opción o donde deba seleccionar mas de una alternativa .



Pregunta de una sola opción



Pregunta de una sola opción



Pregunta de una sola opción



Pregunta con dos opciones

NOTA: Dentro de la realización de la actividad de Quizizz existen potenciadores que ofrecen lo siguiente:



**Doble riesgo**

Los jugadores obtienen el doble de puntos si eligen la respuesta correcta, pero lo pierden todo si eligen la respuesta incorrecta.

**X2**

Los jugadores obtienen el doble de puntos por responder correctamente una pregunta.

**50-50**

Elimina la mitad de las opciones incorrectas

**Borrador**

Elimina una opción incorrecta

**Inmunidad**

Se permiten 2 intentos para responder la misma pregunta

**Congelación de tiempo**

El temporizador está congelado para permitir que los jugadores respondan 1 pregunta

**Juego de poder**

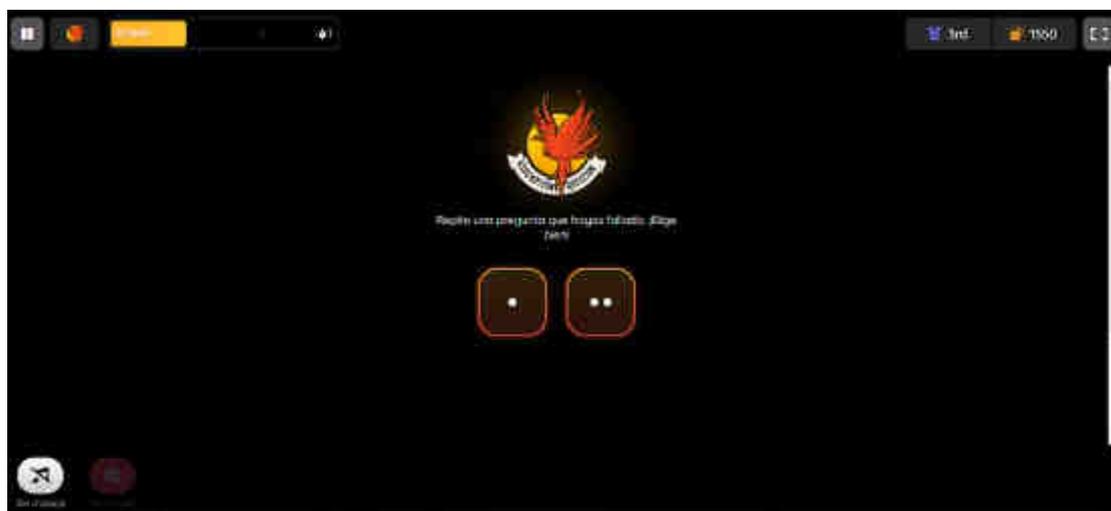
Todos los jugadores en la prueba obtienen un 50% más de puntos en 20 segundos

**Protector de racha**

Asegura la racha de un jugador ante una respuesta incorrecta

**Falla**

Todas las pantallas de los jugadores fallan durante 10 segundos (no se suma a los puntajes)





Revisar preguntas

Haz clic en las preguntas para ver las respuestas

Fichas de estudio

1. Señala la respuesta verdadera:

- Fiti siempre había vivido acompañado.
- Fiti vivía solo y tenía miedo.

2. Marca las cosas que hacía Bra:

- Ladrar muy poco y dormir en su propia cama.
- Asustar a Fiti.
- Beberse el agua y comerse el pienso de Fiti.
- No hacía nada.

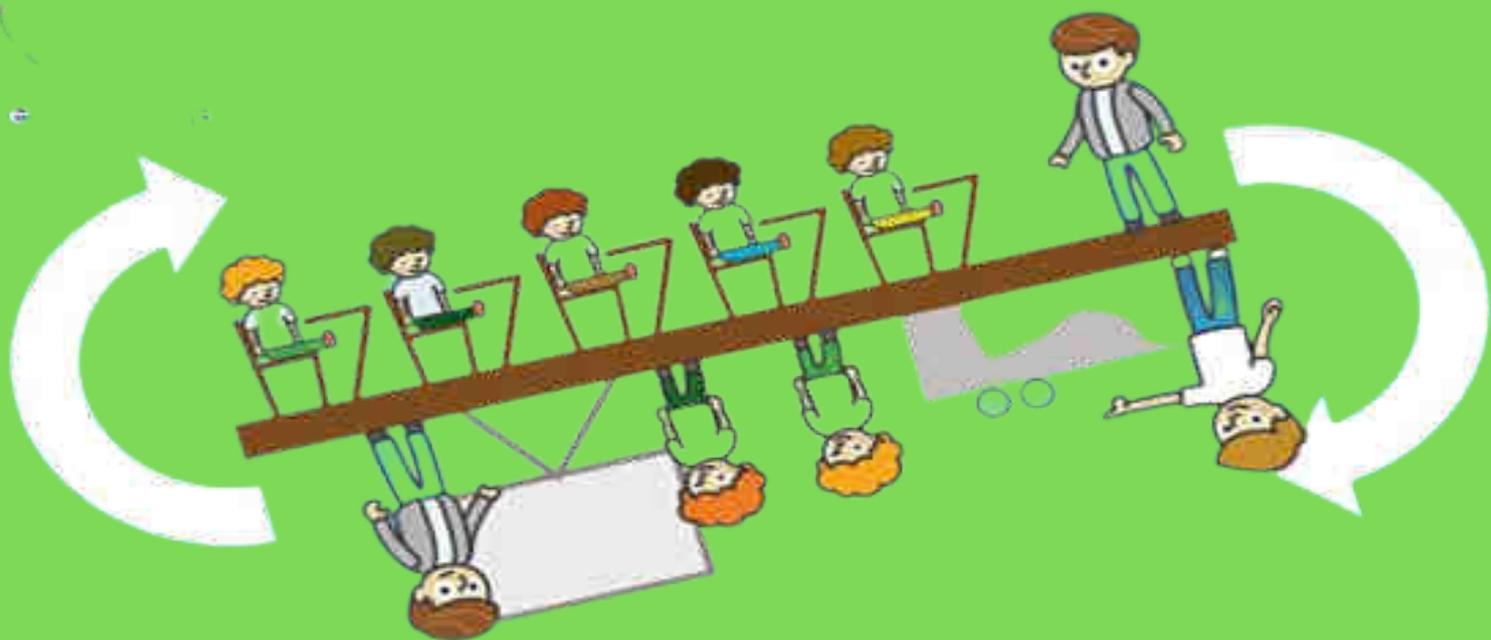
3. ¿De qué colores es Fiti?

4. ¿Quién es el protagonista de esta historia?

- Fiti
- Fito
- Toby
- Aby

Al final de la actividad podrá conocer en cuantas preguntas respondió acertadamente, el tiempo y demás datos que ayudaran al estudiante conocer su rendimiento en la actividad.

# Actividades de Aula invertida

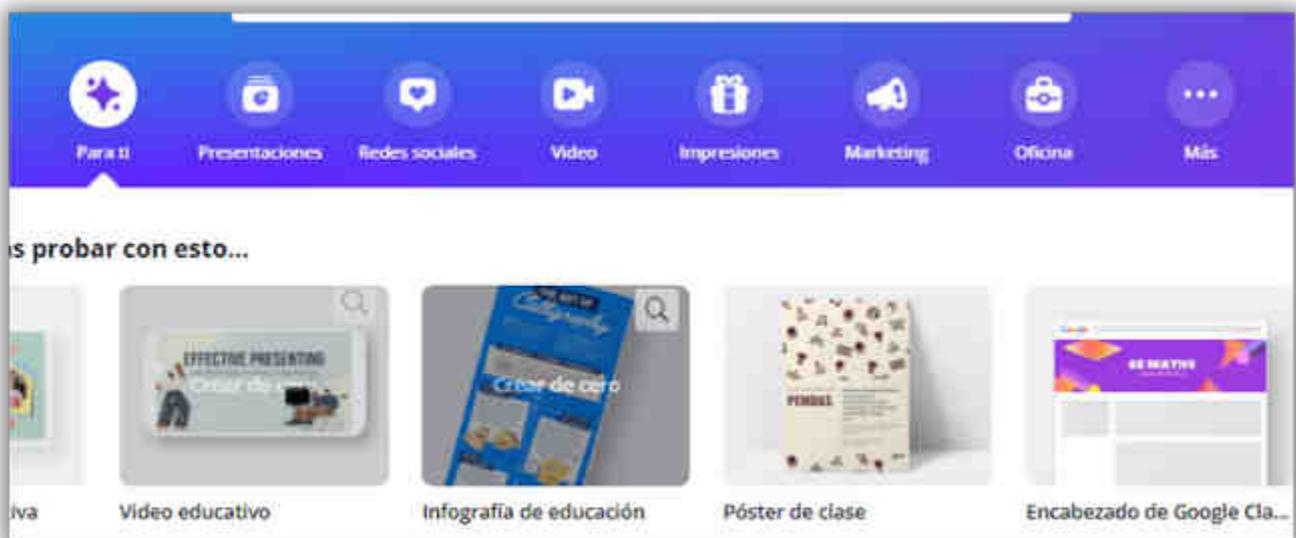


# ACTIVIDADES EN CANVA PARA LA ESCRITURA

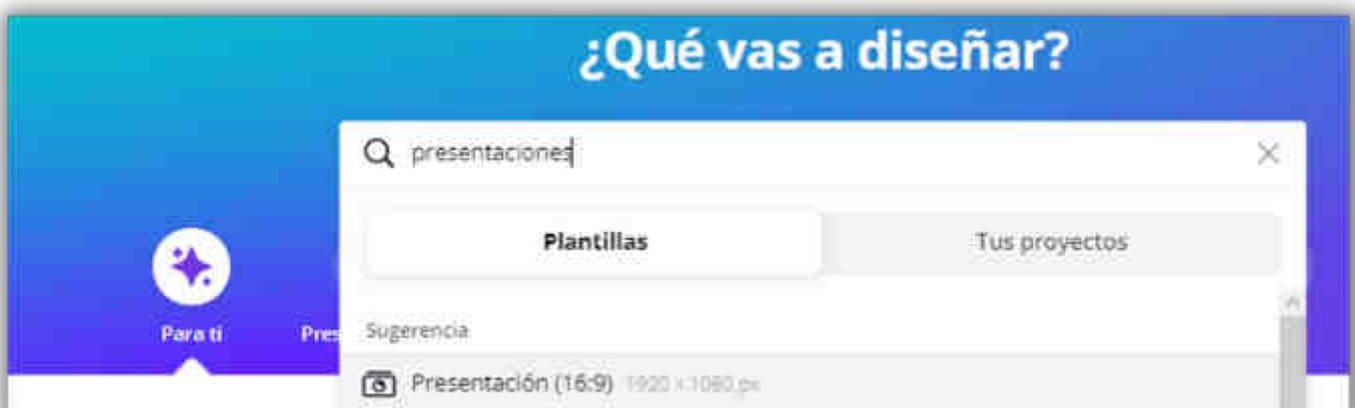
## PRESENTACIONES

**Objetivo:** Conocer cuales son las palabras formadas por sonidos para promover el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura.

**Paso 1.** Una vez creada nuestra cuenta en CANVA, nos dirigimos a la pagina principal

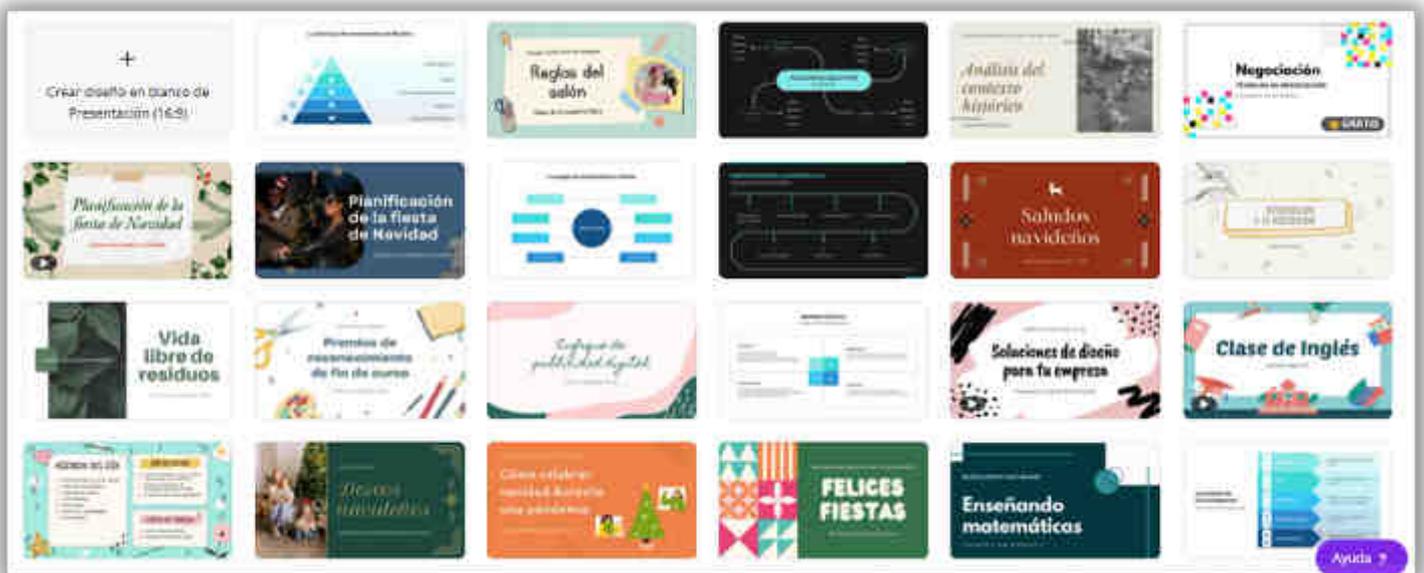


Podremos seleccionar entre las plantillas de la opción de Presentaciones.



También podemos buscar como presentaciones y selecciona Presentación (16.9)

Selecciona entre las cientos de plantillas para la presentación



En esta interfaz se presentara las herramientas y opciones para crear las presentaciones en CANVA

Área de trabajo en Canva

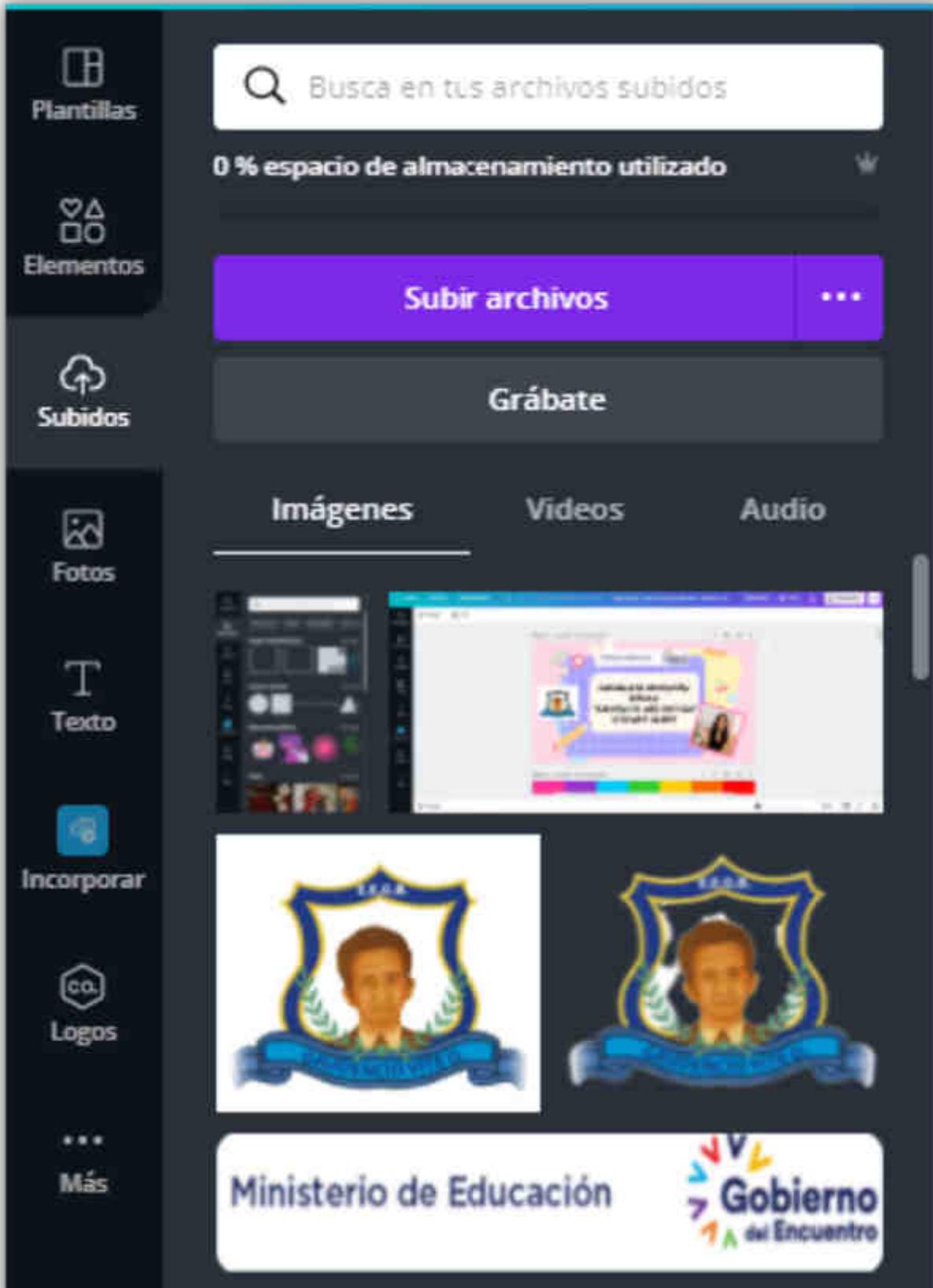


Área de trabajo en Canva

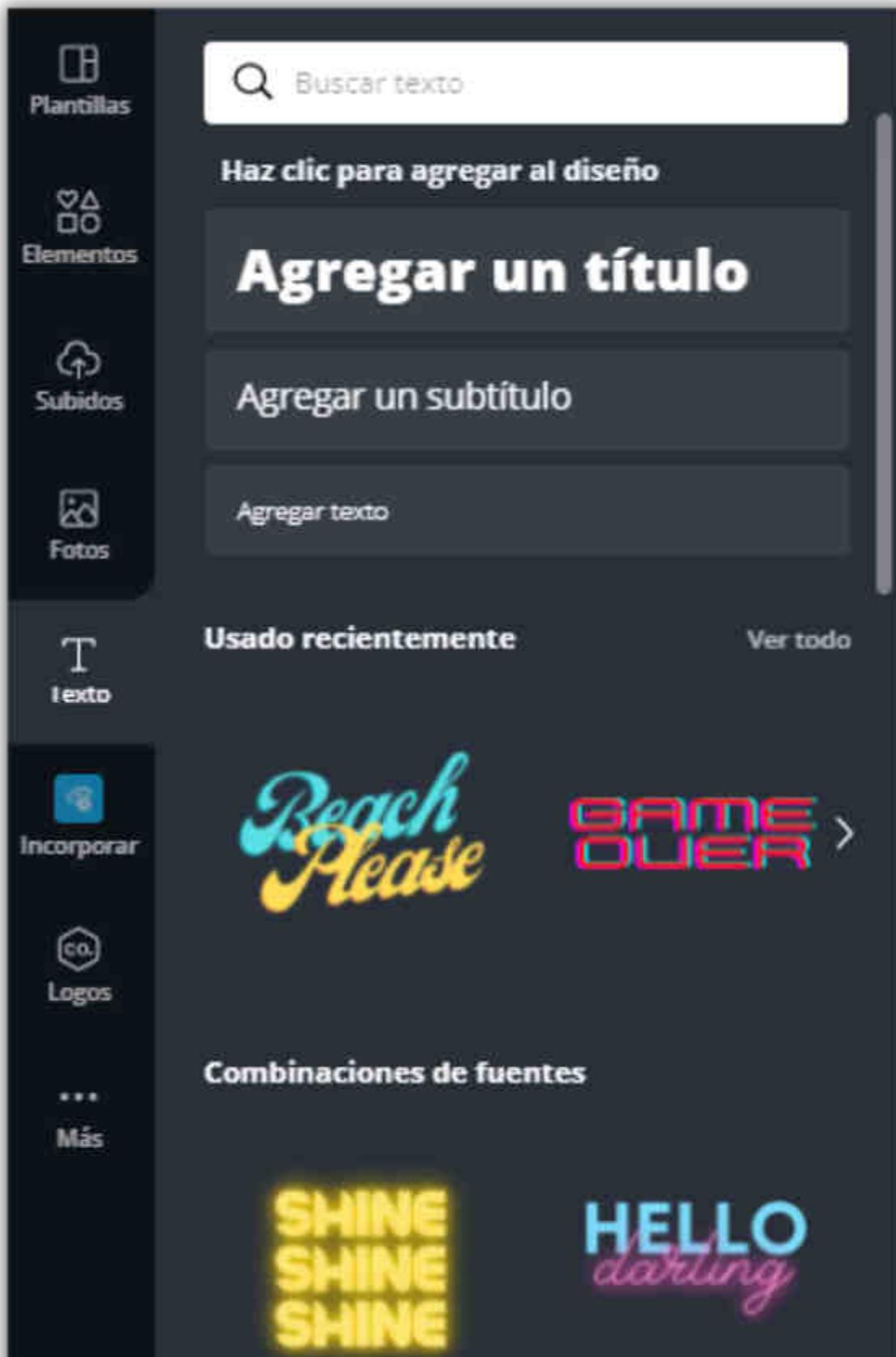
En la herramienta de Elementos podrá encontrar una serie de elementos gráficos hacer empleados en las presentaciones como cuadros, líneas, flechas, imágenes que ofrece Canva, degradados y demás elementos que puede encontrar al escribir el elemento que requiera.



En la herramienta Subidos podrá encontrar los elementos que se almacenan al copiar y pegar en las presentaciones como imágenes de Google, o también puede subir elementos que tenga descargado en su computadora.



En la herramienta Texto podrá encontrar una serie de fuentes para ser empleada en las diapositivas, puede elegir entre textos sin efecto y texto con efecto que la herramienta presenta.



Una vez familiarizados con las herramientas podremos realizar cada una de las presentaciones, podremos agregar imágenes y texto en cada uno de ella.

Para las imágenes use Google y copie la imagen que necesite, vuelva a Canva pulse Control + V y pegara la imagen facilmente en Canva.



Para anexar videos de igual manera dirijase a YouTube y copie el link del video, y péguelo en una nueva hoja de Canva y automáticamente aparecerá para su reproducción.



En base a una planificación que previamente debe realizar puede ir diseñando la presentación en CANVA.

### Pronunciemos el fonema mmmmmmmmm

● Alargar el primer sonido de los siguientes gráficos.

	ma me mo		mu mi ma		mi mo mu		mi me ma
			me mi ma		ma mo mu		

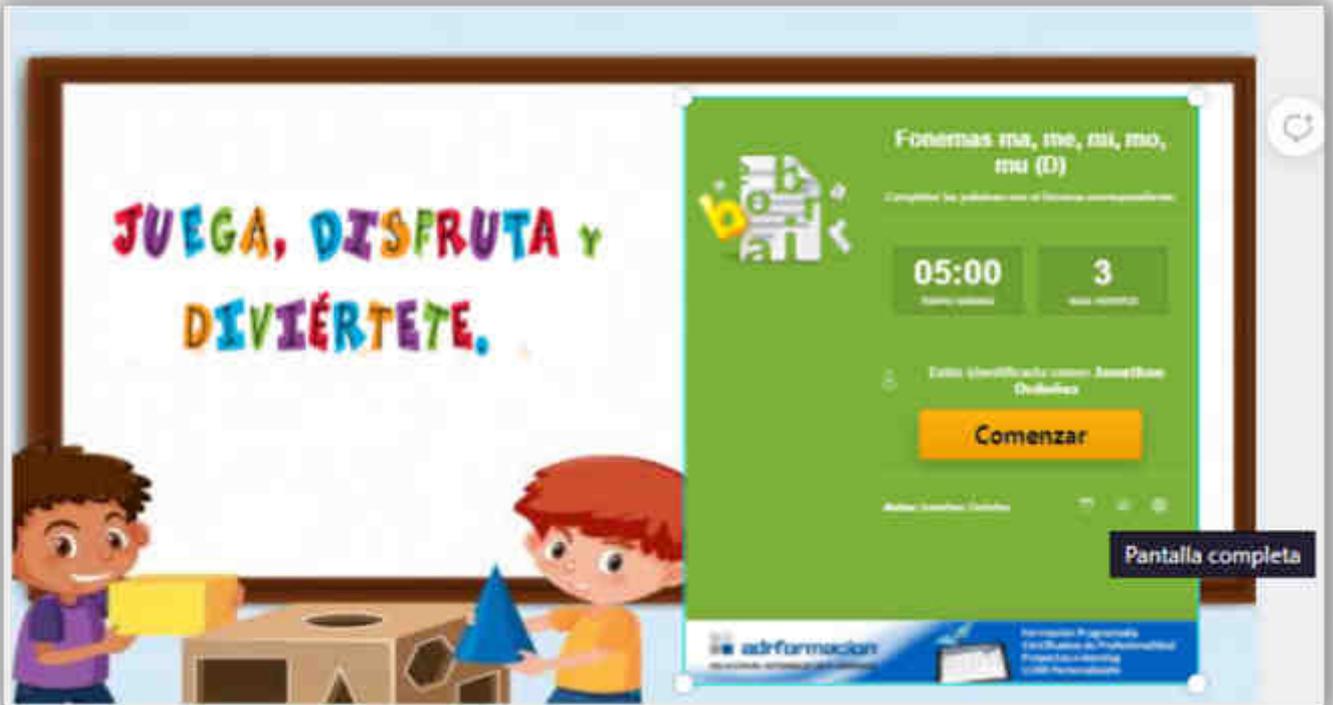
● Encierro los dibujos cuyos nombres comienzan con el sonido /m/.



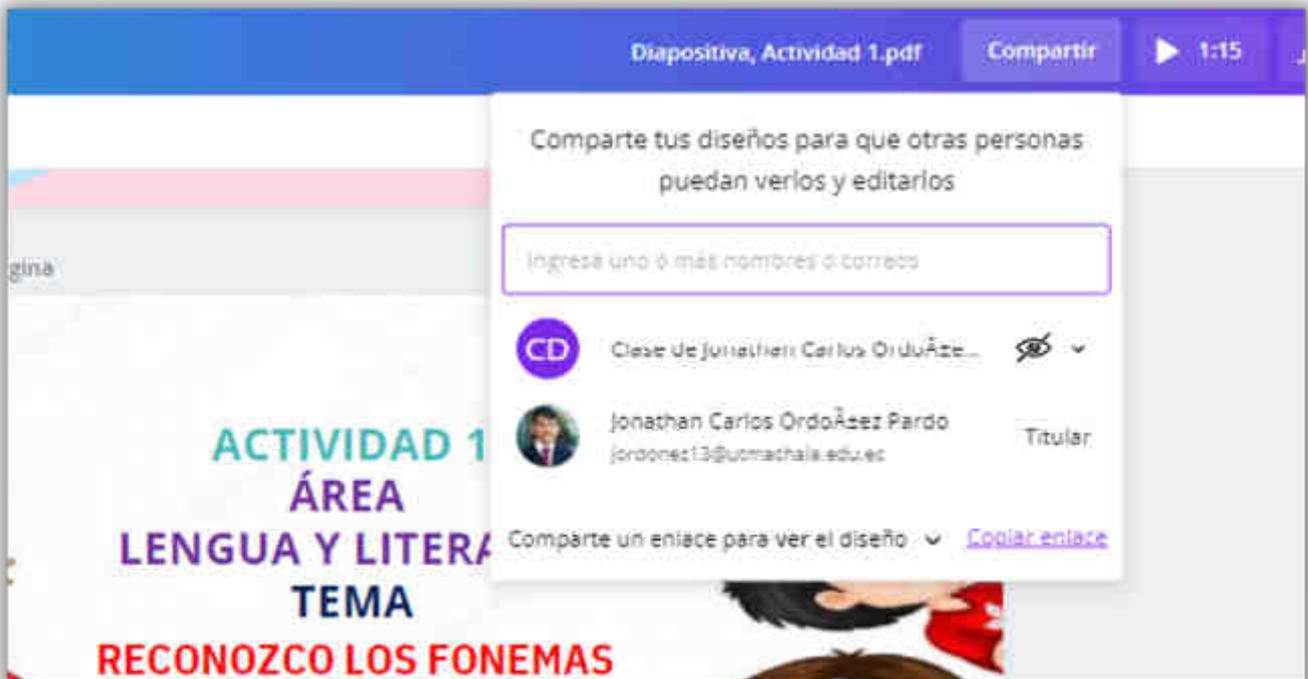
● Tacho el dibujo cuyo nombre tiene los dos últimos sonidos distintos a los del dibujo del recuadro.



También puede agregar las actividades realizadas en EDUCAPLAY para lo cual debemos copiar el link de la actividad y seleccionar la opción de Pantalla Completa, esto nos redirigirá a una nueva ventana donde se podrá realizar la actividad con mayor facilidad.



Finalmente, podemos compartir el enlace a los estudiantes de la presentación, para lo cual deben compartir enlace para ver el diseño o también puede descargar en formato PDF o presentación.



También existe la posibilidad de grabar la presentación haciendo explicación de cada una de las diapositivas

- Dirijase a Opciones donde se muestra este botón

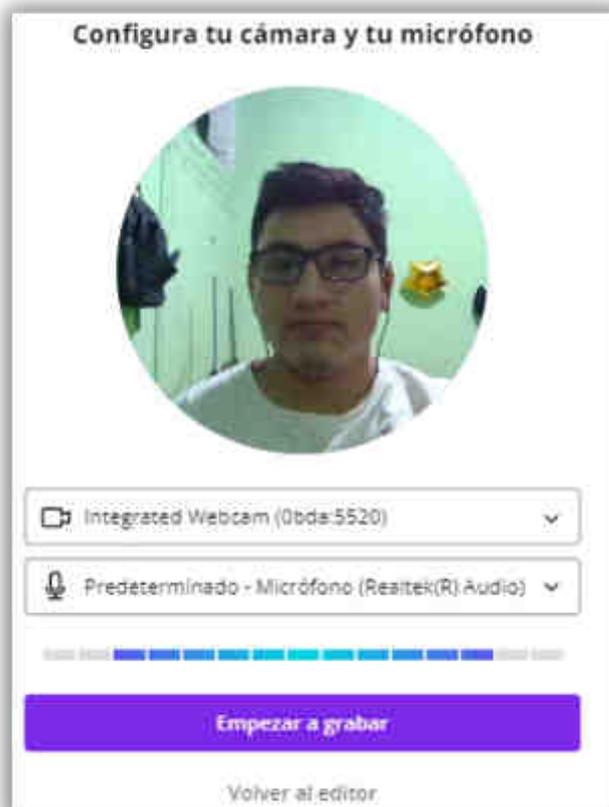
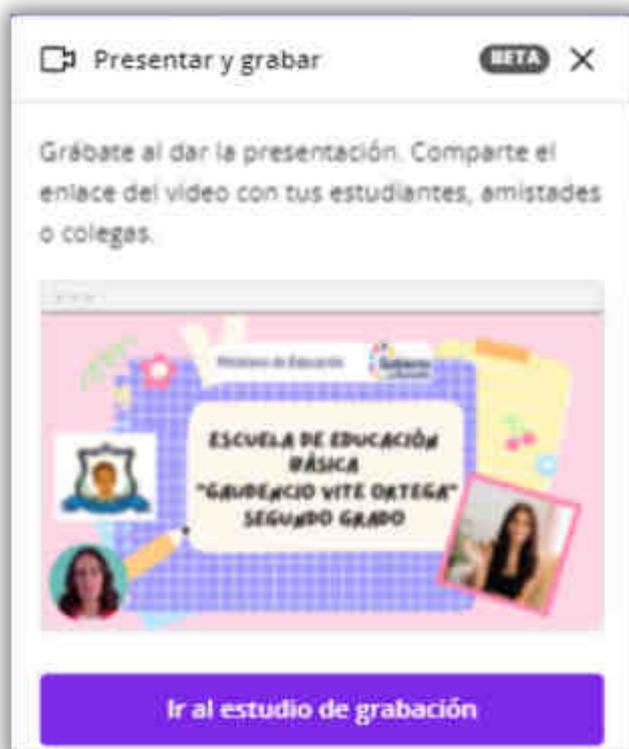


- Seleccione la opción Presentar y grabar



- Clic en Ir al estudio de grabación

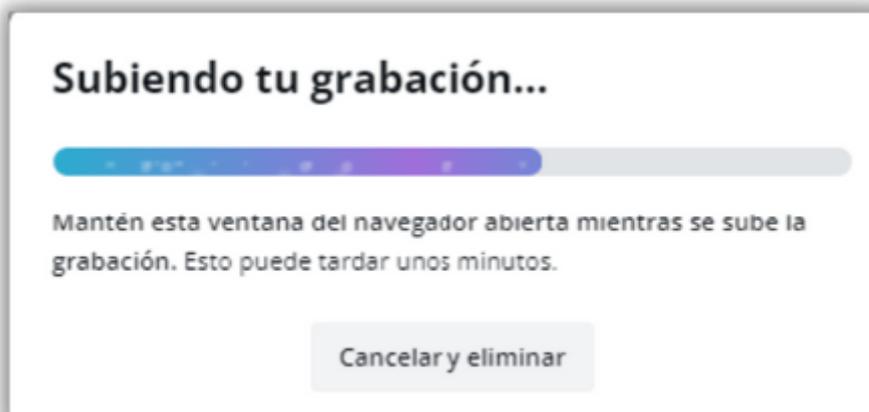
- En la siguiente ventana, deberá configurar su cámara y micrófono, verificando que estén funcionando. Cuando ya este listo Clic en Empezar a grabar



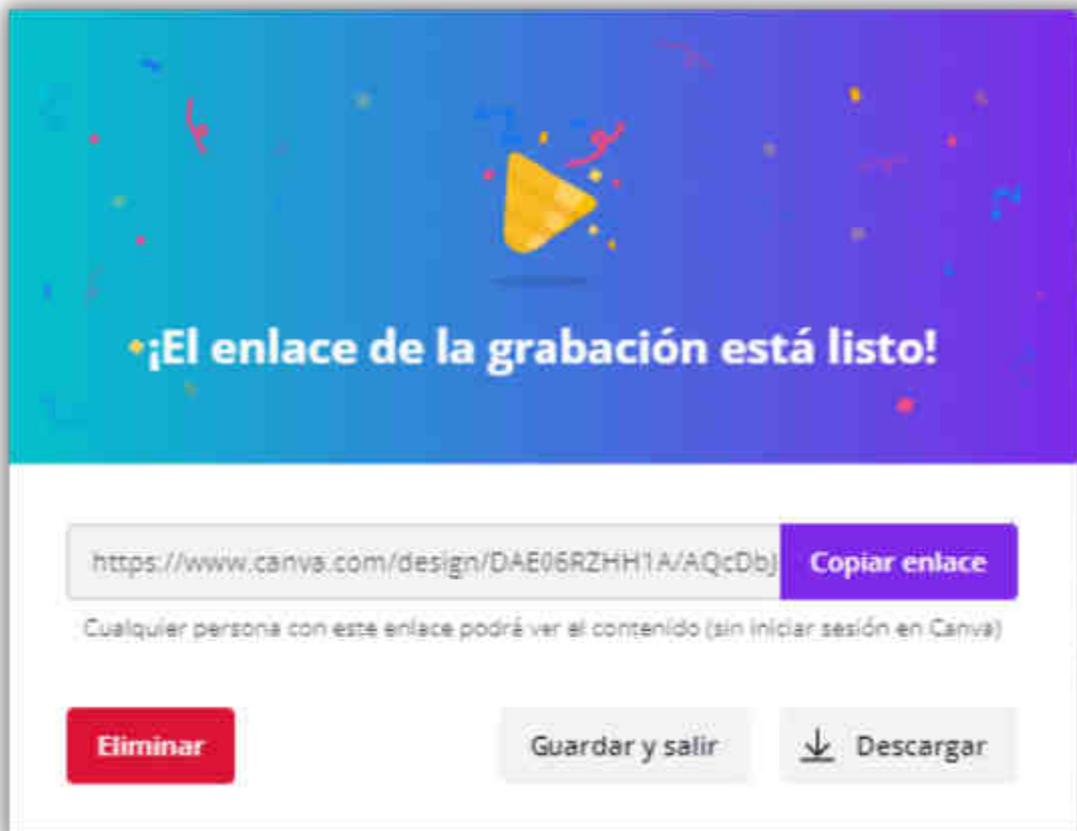
- Podrá ir realizando la explicación de las actividades, de lo que deben realizar.
- Cabe resaltar que las actividades de reproducción de video o realización de actividades externas como las de EDUCAPLAY, durante la grabación no es posible grabar.
- Esto estará disponible únicamente cuando haya grabado el video y podrá reproducir los videos o realizar las actividades con la grabación en pausa.
- Una vez que haya terminado su explicacion puede finalizar la grabación



Debe esperar que se suba la grabación a la plataforma para que pueda ser compartida con los estudiantes.



Cuando este lista la grabación podrá descargar el video o compartir el link con sus estudiantes.

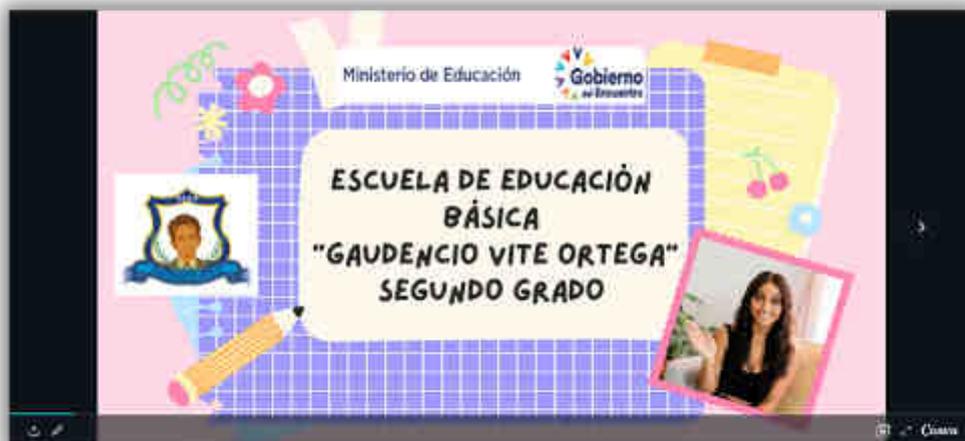


## Indicaciones para los padres de familia

En esta parte el docente generará el link de la presentación y les compartirá para que puedan acceder.

### Ejemplo:

[https://www.canva.com/design/DAE06RZHH1A/AQcDbJPUEXV36qQRDtonAw/watch?utm\\_content=DAE06RZHH1A&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAE06RZHH1A/AQcDbJPUEXV36qQRDtonAw/watch?utm_content=DAE06RZHH1A&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton)



En esta podrá visualizar el material que el docente ha preparado para la clase.



En las diapositivas donde se encuentre con algún video podrá dar a clic en el centro del video y empezara su reproducción.



En diapositivas donde encuentre actividades de EDUCAPLAY, de clic en pantalla completa para que pueda el estudiante hacer empleo de la actividad en una pantalla mas amplia.



Para las actividades de EDUCAPLAY, revise las actividades de gamificación (Página 19).

## INFOGRAFÍAS

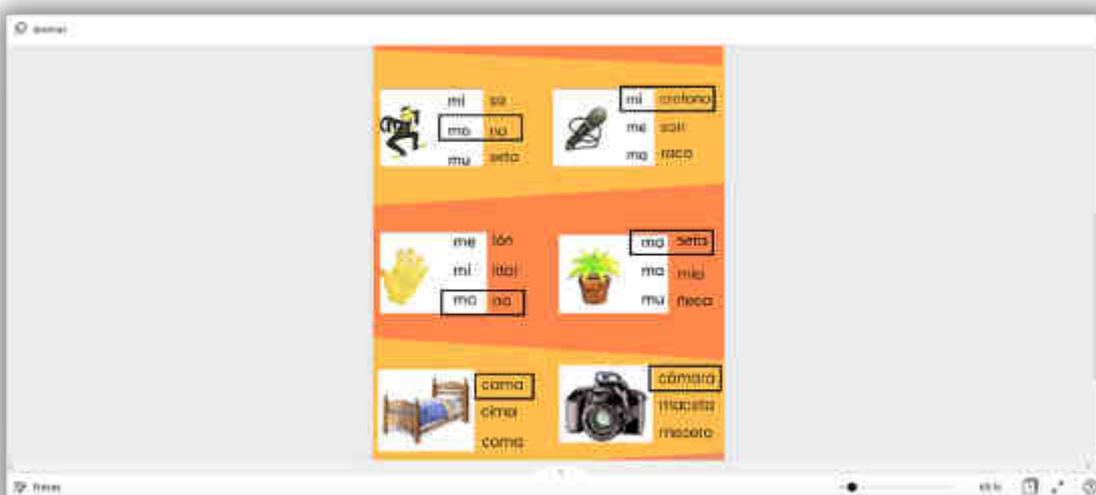
**Objetivo:** Conocer cuales son las palabras formadas por sonidos para promover el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura.

**Paso 1.** En la pagina de inicio de CANVA, damos clic en explorar las plantillas en infografía de educación o en la barra de busque escribimos los mismos términos. Seleccionamos una plantilla entre las cientos que la plataforma ofrece



Para esta infografía emplearemos los fonemas de la letra m

**Paso 2.** Una vez seleccionada la plantilla, iremos realizando la actividad para la cual esta dirigida la infografía en esta ocasión la emplearemos para el repaso de las palabras con el fonema m.



Finalmente, podemos compartir el enlace a los estudiantes de la presentación, para lo cual deben compartir enlace para ver el diseño o también puede descargar en formato PDF o presentación.

## Ejemplo:

[https://www.canva.com/design/DAE1HGIIIm8/share/preview?  
token=OTEXJ4gfEzCLNT\\_k\\_H-](https://www.canva.com/design/DAE1HGIIIm8/share/preview?token=OTEXJ4gfEzCLNT_k_H-)

[Dyg&role=EDITOR&utm\\_content=DAE1HGIIIm8&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAE1HGIIIm8/share/preview?token=OTEXJ4gfEzCLNT_k_H-Dyg&role=EDITOR&utm_content=DAE1HGIIIm8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton)

## Indicaciones para los padres de familia

En esta parte el docente generará el link de la presentación y les compartirá para que puedan acceder.



De parte del profesor también puedes hacerles llegar el documento en formato pdf para su impresión o visualización desde algún dispositivo móvil.

Como acompañamiento al estudiante deberá dar las indicaciones de la infografía:

- Repetir cada una de las palabras alargando el sonido que contenga el fonema m (ma, me, mi, mo, mu)
- Si la actividad se presenta incompleta, deberá ayudar al estudiante a encerrar la palabra correcta correspondiente con la imagen.

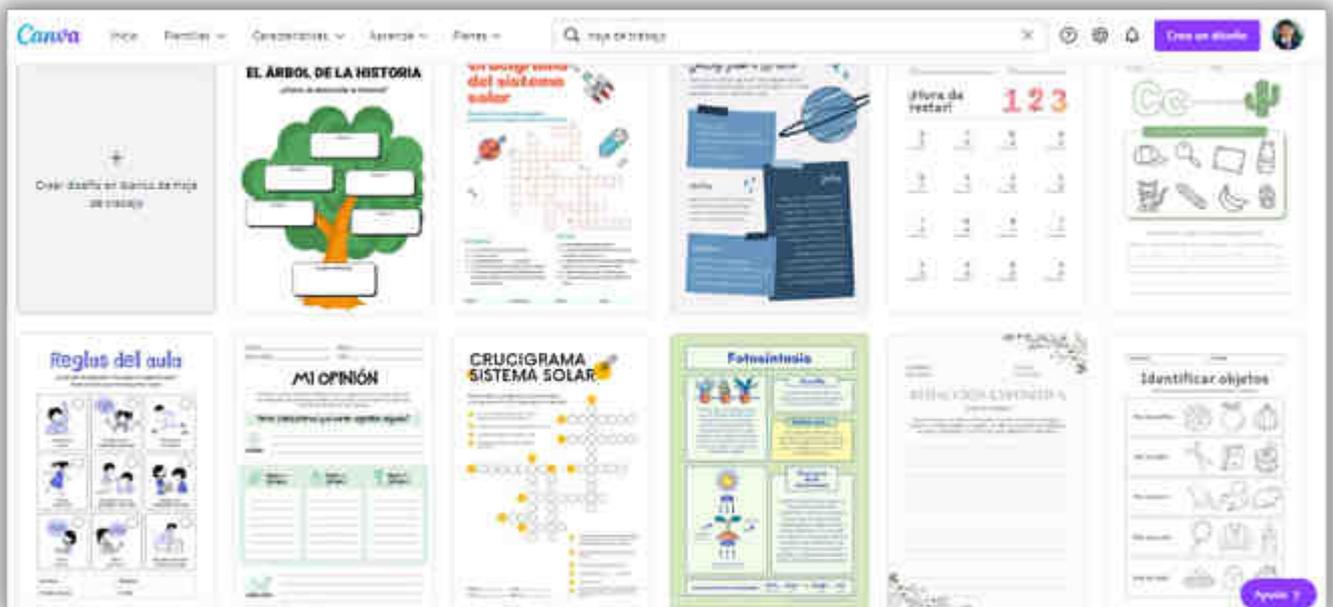


# ACTIVIDADES EN CANVA PARA LA LECTURA

## HOJAS DE TRABAJO

**Objetivo:** Emplear actividades de comprensión lectora mediante hojas de trabajo para promover el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura.

**Paso 1.** En la pagina de inicio de CANVA, en la barra de busque escribimos hojas de trabajo. Seleccionamos una plantilla entre los cientos que la plataforma ofrece



Para las hojas de trabajos emplearemos lecturas cortas

Ejemplo:

<https://i0.wp.com/www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2018/11/Lecturitas-de-comprensión-3-portada.jpg?ssl=1>

Paso 1. Procedemos a la creación de las actividades para el fomento de la lectura y su comprensión lectora.

Nombre	Fecha
--------	-------



## LECTURITAS DE COMPRENSIÓN

1. Instrucciones: Lee este cuento corto tres veces y colorea un sol cada vez que lo leas.

### NOA JUEGA EN LA CALLE

Noa por las tardes sale a jugar al patio de su bloque, juega con Ana y con Sofia, les gusta jugar a a papas y a mamas y también juegan al futbol ellas son buenas deportistas.

2. Instrucciones: Contesta a las preguntas tachando el recuadro correcto

#### 1. Amigas de Noa



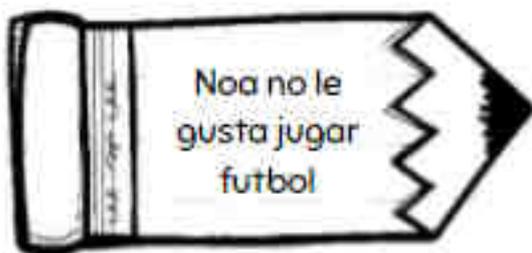
- Ana y Sandra
- Sandra y Eva
- Ana y Sofia

#### 2. Deporta al que juegan



- Futbol
- Carreras
- Tenis

3. Colorea con color amarillo el lapiz que da informacion verdadera y con azul el que da informacion falsa.

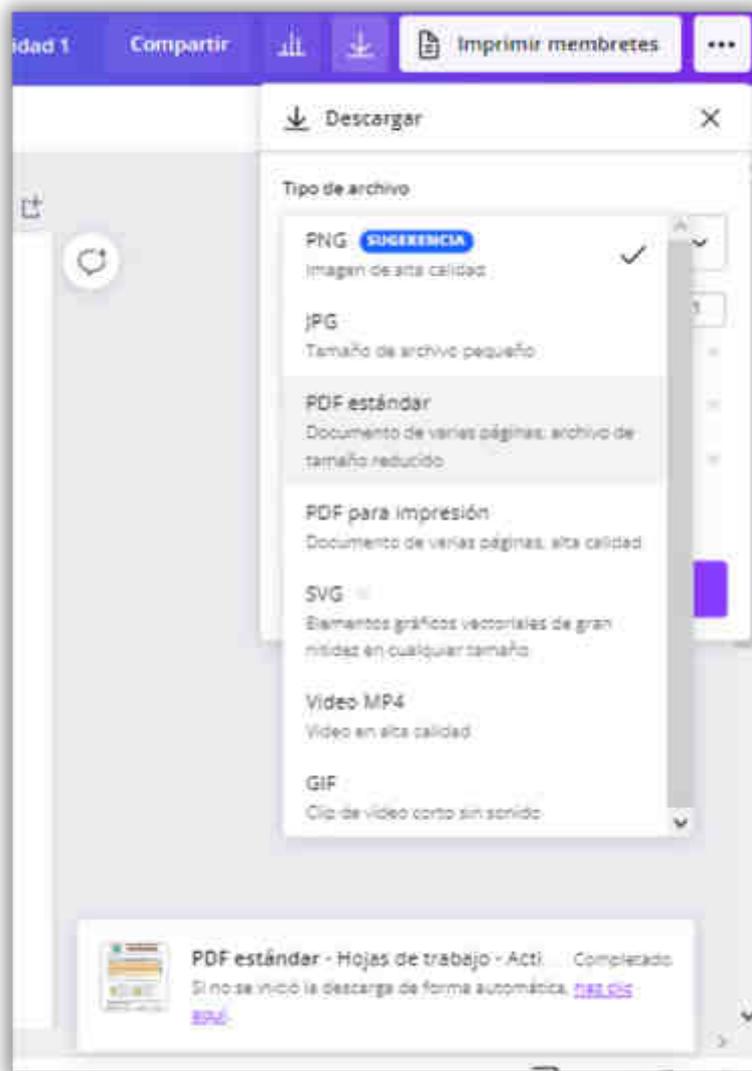
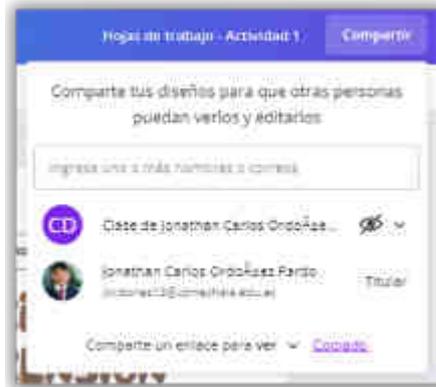


Revisar la seccion de Presentaciones en CANVA, para el diseño de las hojas de trabajo.

Finalmente, podemos compartir el enlace a los estudiantes de la hoja de trabajo, para lo cual deben compartir enlace para ver el diseño o también puede descargar en formato PDF y compartir a los estudiantes para la realización de las actividades.

Ejemplo:

[https://www.canva.com/design/DAE1Lrp01iM/W4fjXr8zSoZnhj7ioUH5rg/view?utm\\_content=DAE1Lrp01iM&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAE1Lrp01iM/W4fjXr8zSoZnhj7ioUH5rg/view?utm_content=DAE1Lrp01iM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton)

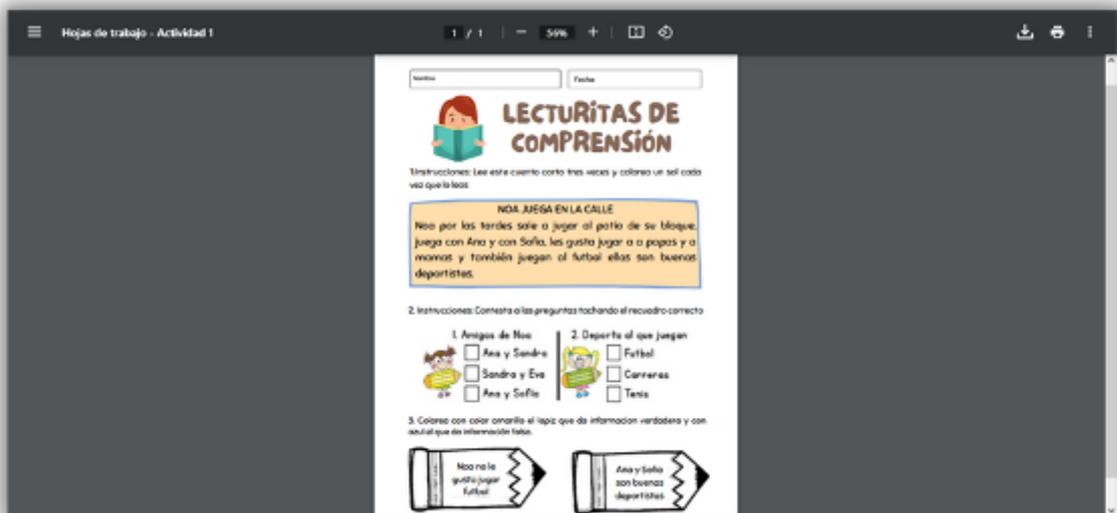


# Indicaciones para los padres de familia

En esta parte el docente generará el link de la presentación y les compartirá para que puedan acceder.



De parte del profesor también puedes hacerles llegar el documento en formato pdf para su impresión o visualización desde algún dispositivo móvil.



Acompañar al estudiante en la lectura y realizarse preguntas de lo que ha entendido a fin de que tenga el conocimiento para la resolución de las actividades

Una vez completadas las actividades enviar la respectiva evidencia al docente o guardar en su portafolio de actividades.

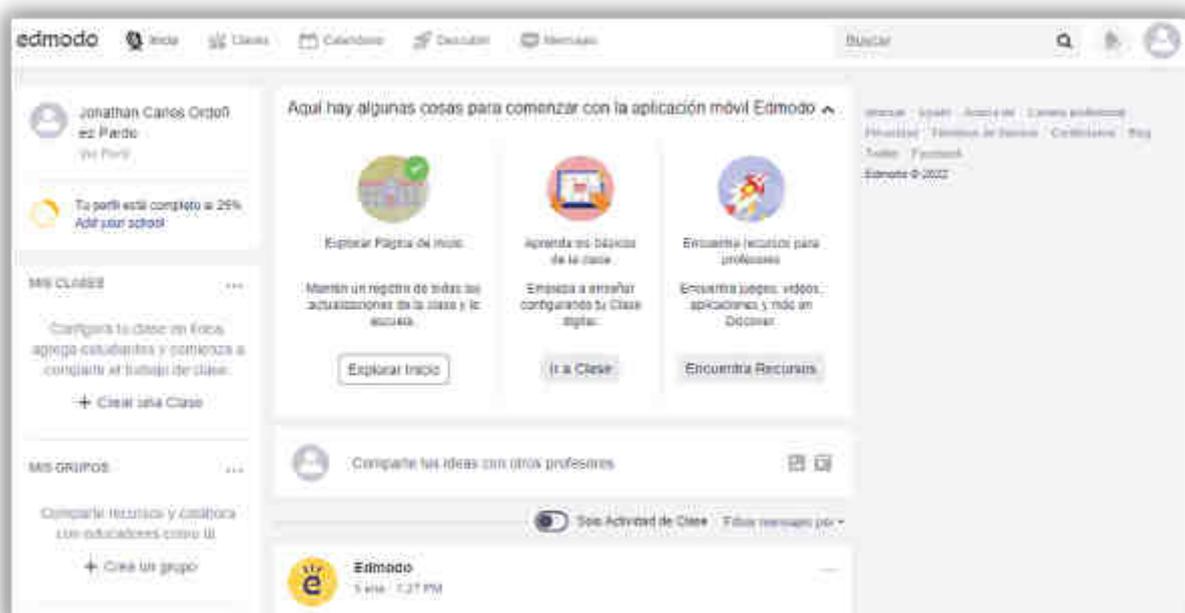
# RECURSOS EN EDMODO

**Objetivo:** Implementar la plataforma educativa Edmodo en el proceso de aprendizaje en los niños y niñas de segundo grado mediante contenidos educativos a fin de promover aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura

**Paso 1.** Una vez creada nuestra cuenta en EDMODO (Revisar paginas de la 15 a la 17), accedemos a nuestro perfil.

Podemos acceder directamente desde este link:

<https://new.edmodo.com/home>



**Paso 1.** Crearemos nuestra clase en EDMODO, haciendo clic en +Crear una Clase.

Completamos con la información solicitada en la ventana emergente que nos aparece.

- Nombre de la clase
- Breve Descripción
- Grado o curso
- Asignatura

Finalmente clic en Crear

Crear una Clase

Lengua y Literatura 2do Grado

Aula virtual para el área de lengua y literatura de los estudiantes de 2do grado

2° Curso

O selecciona un rango

Lengua y Literatura

Todo

Cambiar Color

Cancelar Crear

Podemos seguir los primeros pasos por la herramienta

Jonathan Carlos Ordoñez Pardo  
Profesor

Lengua y Literatura 2do Grado

Escribe tu mensaje aquí...

Crear

Crea una encuesta Chequeo de bienestar

¡Dale a tu clase una cálida bienvenida!

Publica un mensaje, gif, imagen, video, encuesta o chequeo de bienestar para involucrar a sus estudiantes.

Paso 1 de 6

Siguiente

En la plataforma también se hará visible el código para que los estudiantes se unan en lo posterior a la clase.

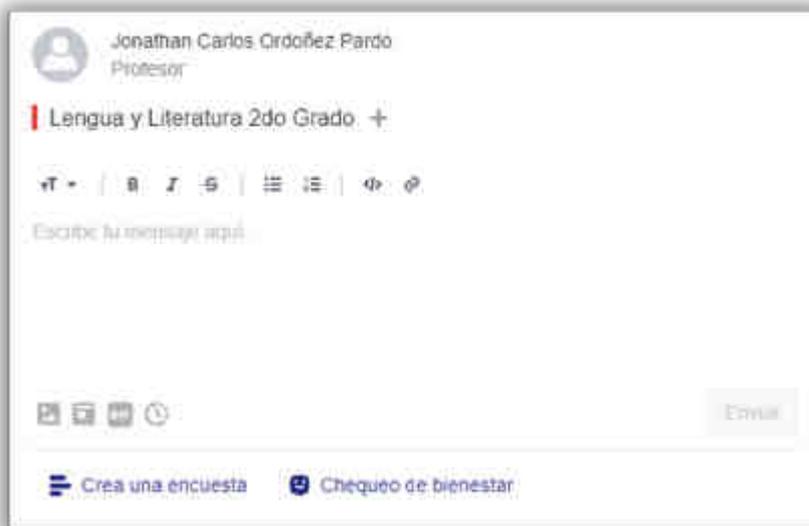
Código de Clase mGq5by

Paso 2: Compartir los recursos sean video de Youtube, presentaciones elaboradas en CANVA, o las actividades de EDUCAPLAY, QUIZIZZ.

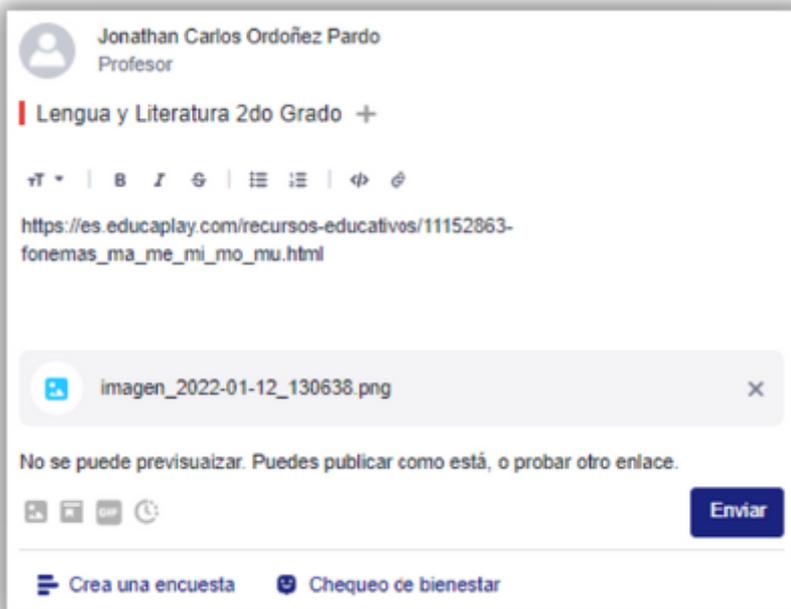
Clic sobre "Iniciar un debate, compartir materiales de clase, etc."



Se desplegará una ventana donde podremos adjuntar el link de la actividad de gamificación o algún material como presentaciones, infografías, hojas de trabajo, etc.

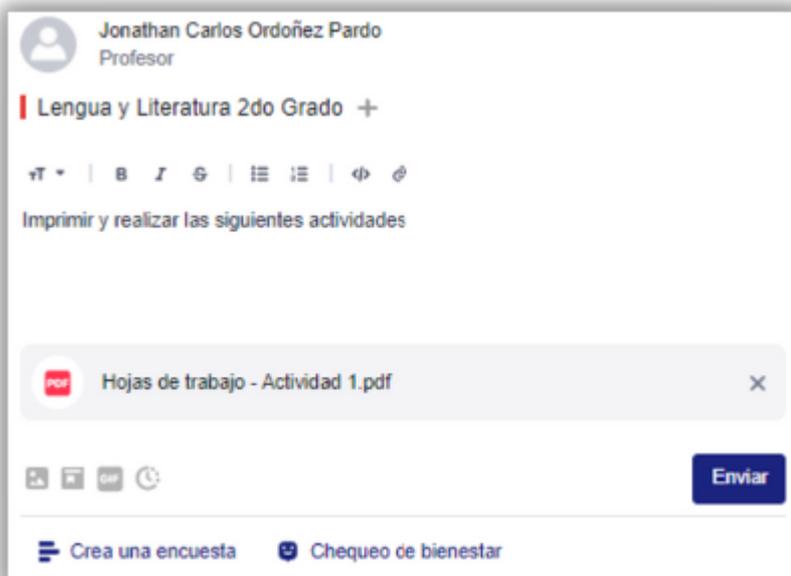


Ejemplo del empleo de videos de YouTube en la herramienta.



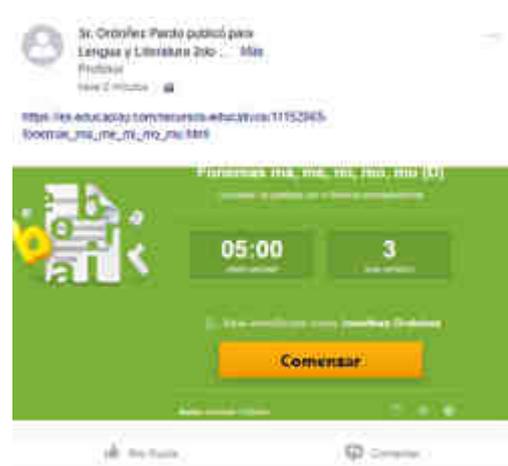
Ejemplo del empleo de la actividad de EDUCAPLAY.

Nota: Se puede agregar imágenes para tener referencias de la actividad.



Ejemplo del empleo de materiales como hojas de trabajo o presentaciones.

Una vez adjunto el link de la actividad, o el recurso material Clic en Enviar y las actividades se presentaran en la plataforma.



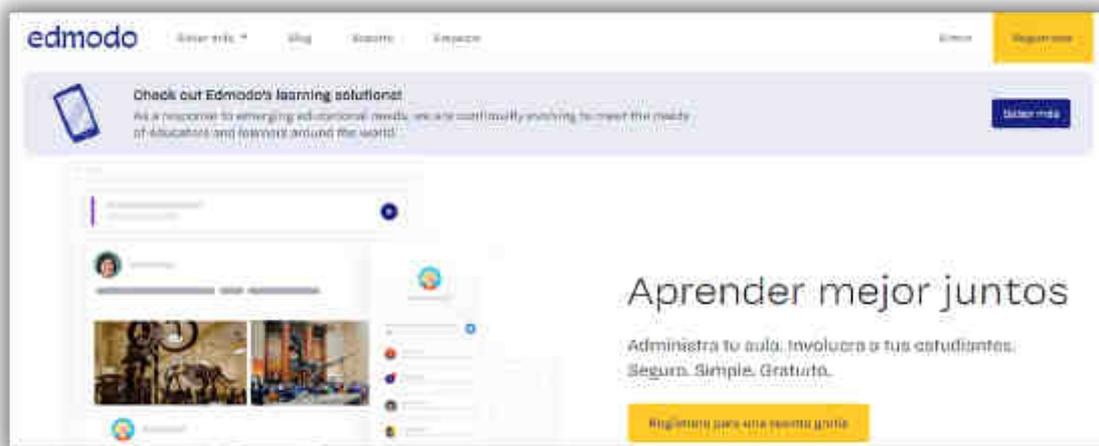
Si desea eliminar o editar la publicación. Clic sobre los puntos (. . .) y desplegara una serie de acciones para las publicaciones



Como parte final, debera compartir el codigo de clase para el registro y puedan hacer empleo del material el cual ha sido compartido en el aula virtual.

## Indicaciones para los padres de familia

Paso 1. Ingresar a <https://new.edmodo.com/>



Clic en Registrarse - Seleccionar Cuenta de Estudiante

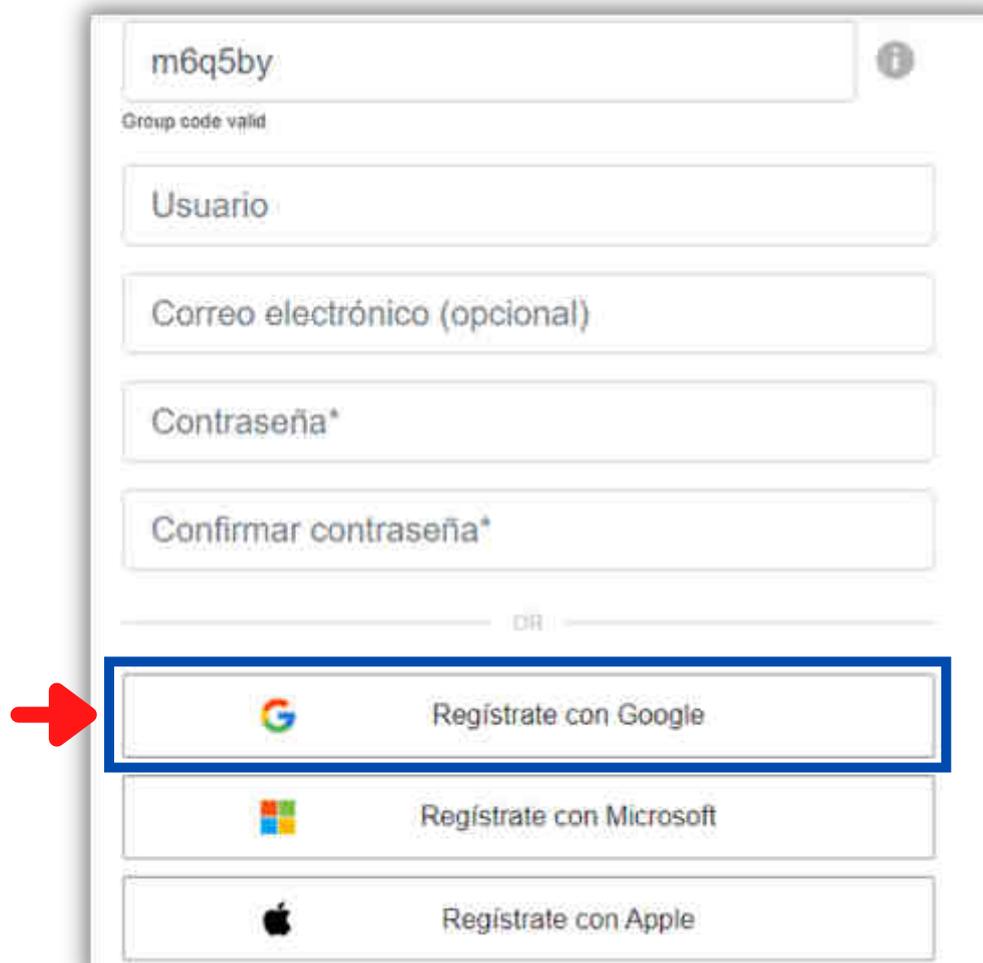


En Ubicación, seleccionar Ecuador y siguiente.



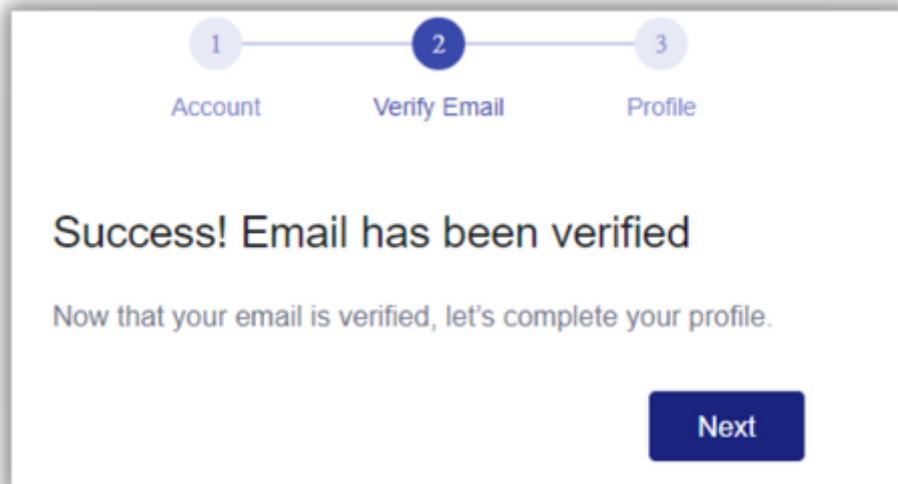
En esta parte el docente les facilitara el código de clase

Ejemplo: ***m6q5by***

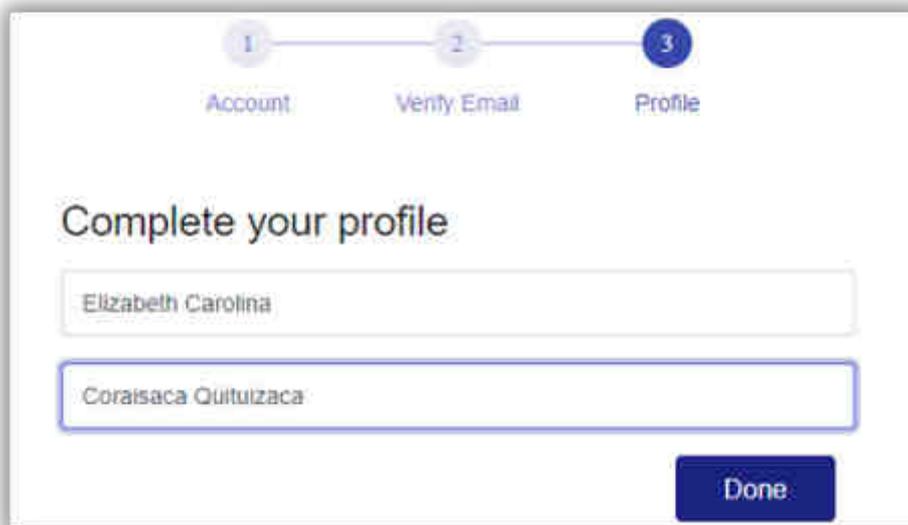


Para mayor facilidad, realizar el registro con una cuenta de correo de Google

Confirmar su correo dando clic en Next

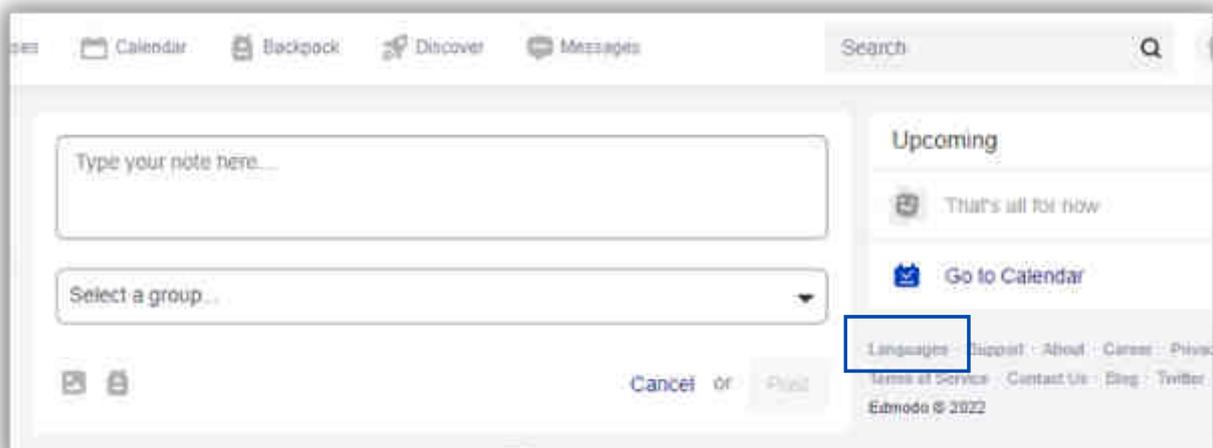


Poner sus Nombres y Apellidos completos y clic en Done.



Si la plataforma se muestra en ingles hacemos el cambio de lenguaje de la siguiente manera.

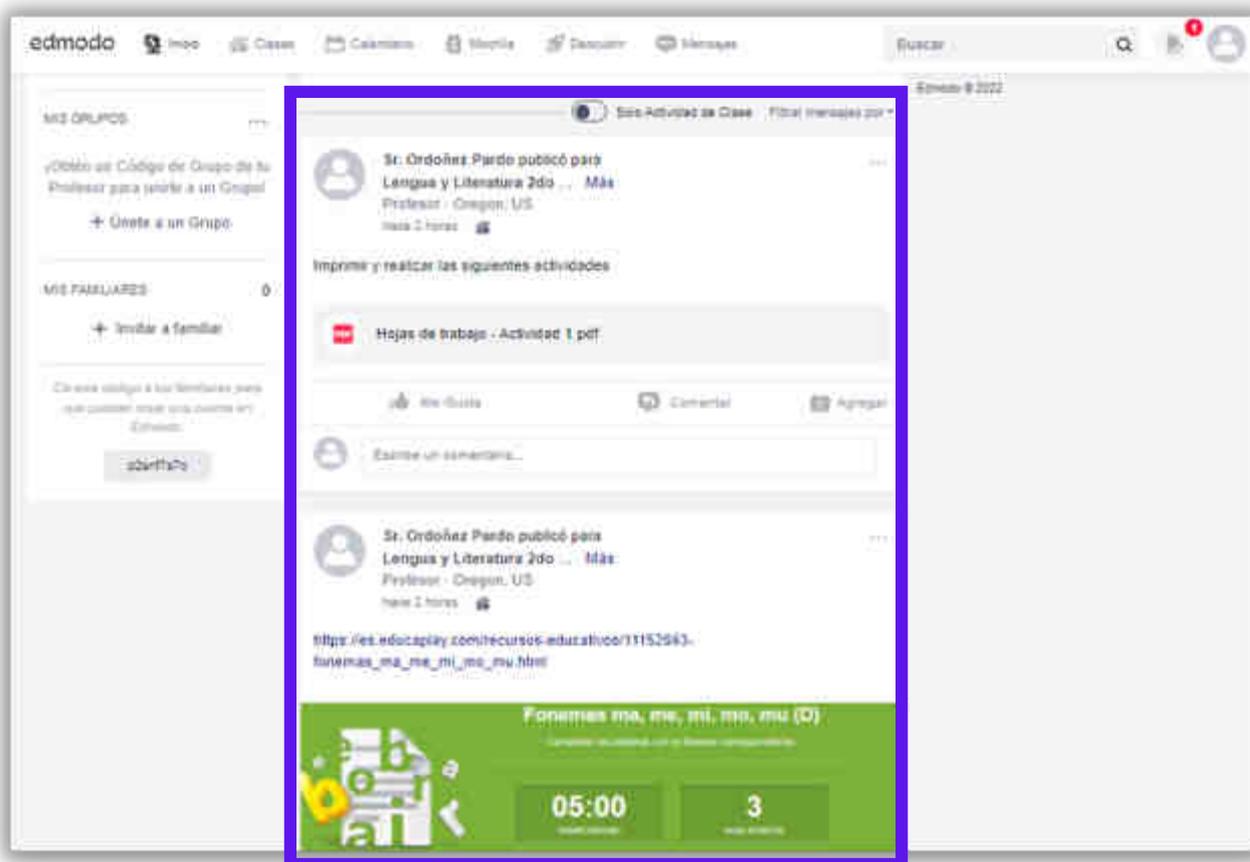
Clic en el apartado que indica Lenguajes



Se desplegará una lista de idiomas y selecciona Español



La plataforma estará completa para su empleo en clase



En esta parte se visualizarán las actividades en las que deberá acompañar al estudiante en su realización

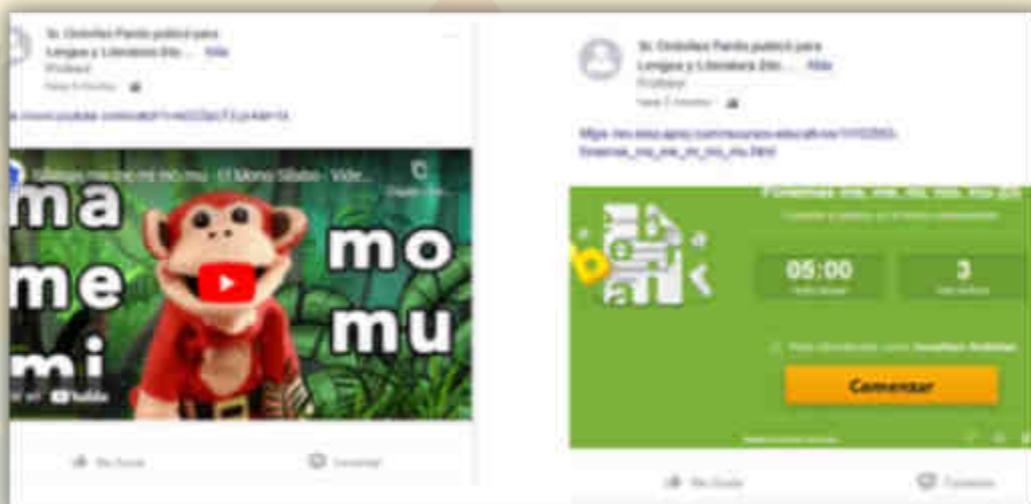
Evidenciar la realización de las actividades enviando capturas al profesor.

# Momentos de emplear las actividades para fomentar el aprendizaje significativo

## DURANTE LOS PERIODOS DE CLASE

EXPERIENCIA CONCRETA	ACTIVIDAD
<ul style="list-style-type: none"><li>• El docente podrá identificar los aprendizajes y experiencias previas relacionadas con el tema que se va a impartir.</li><li>• Los estudiantes podrán identificarse subjetivamente con la experiencia, se involucren con el contenido que se abarcará permitiendo la articulación de este con otros aprendizajes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Recursos de Edmodo ( videos)</li></ul>

### EJEMPLO DE RECURSO EDMODO



Recurso elaborado Pagina 78

REFLEXIÓN	ACTIVIDAD
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente logrará que estudiantes reflexionen, analicen la experiencia y la relacionen con sus valores y vivencias propias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De escritura como completar palabras (elaborada en educaplay)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes vincularán las experiencias con otras ideas que pertenezcan a la conceptualización para extraer estos aprendizajes</li> </ul>	

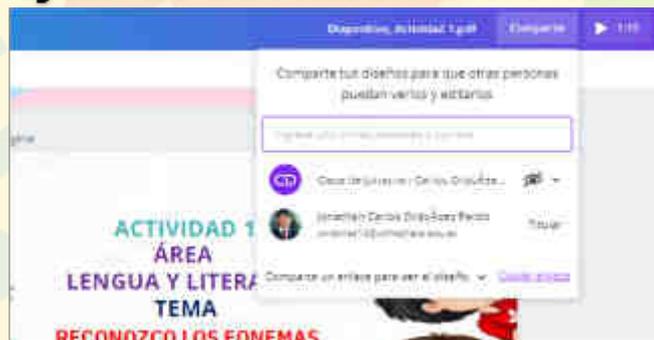
### EJEMPLO DE COMPLETAR PALABRAS



Recurso elaborado Pagina 23

CONCEPTUALIZACIÓN	ACTIVIDAD
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente alcanzará una mayor interacción entre profesor y alumnos, entre los mismos alumnos, a mas de ello busca el desarrollo de los aprendizajes y la práctica de habilidades cognitivas en los alumnos</li> <li>• Los estudiantes interactúan con el material de estudio, permitiéndole definir los conceptos necesarios para comprender el tema a profundidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De escritura como presentaciones</li> <li>• De lectura para crear material mediante hojas de trabajo</li> </ul>

### EJEMPLO DE PRESENTACIONES



Recurso elaborado Pagina 59

## EJEMPLO DE HOJAS DE TRABAJO



Recurso elaborado Pagina 74

### APLICACIÓN

- El docente le permitirá al estudiante a través de estas actividades realizar facilitar la utilización de los nuevos conocimientos.
- Los estudiantes tendrán la oportunidad de practicar lo aprendido para así mejorar sus destrezas

### ACTIVIDAD

- De escritura como dictado, preguntas abiertas presentación de infografías
- De lectura como test

## EJEMPLO DE DICTADO



Recurso elaborado Pagina 29

## EJEMPLO DE PRESENTACIÓN DE INFOGRAFÍAS



Recurso elaborado Pagina 71

# EJEMPLO DE PREGUNTAS ABIERTAS



Recurso elaborado Página 44

# EJEMPLO DE TEST



Recurso elaborado Página 32

# BIBLIOGRAFIA

Arcentales-Fajardo, M., García-Herrera, D., Cárdenas-Cordero, N., & Erazo-Álvarez, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. CIENCIAMATRIA, 6(3), 115-138. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>

Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria, Madrid, España.

DÍAZ BARRIGA ARCEO, F. y HERNANDEZ ROJAS, G. (2005). ESTRATEGIAS DOCENTES PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO (2da. ed.). MEXICO: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA.

Ministerio de Educación. (2020). Lengua y Literatura 2° Grado. <https://recursos2.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2020/04/2egb-Len-F2.pdf>

Ministerio de Educación. (2020). PLAN EDUCATIVO APRENDAMOS JUNTOS EN CASA. Ministerio de Educación. <https://recursos2.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2020/05/PlanEducativo-Aprendamos-Juntos-en-casa.pdf>

Ministerio de Educación. (2020). Texto Integrado 2° Grado. <https://recursos2.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2020/04/2egb-Len-Mat-EESS-CCNN-F1.pdf>

Silva Quiroz, Juan, & Maturana Castillo, Daniela. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. Innovación educativa (México, DF), 17(73), 117-131.

# Lo veo y lo olvido Lo escucho y lo recuerdo Lo hago y lo comprendo

*CONFUCIO*



Guía metodológica elaborada por:

- Elizabeth Coraisaca
- Jonathan Ordoñez

Anexo 5: Oficio 1

Machala, 1 de junio 2021

Srs.

Loda Nasly Tinoco Cuenca Mg.Sc.

**COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

**COORDINADOR DE TITULACIÓN DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Lodo. Julio Lalangui Pereira Mg. Sc.

**DOCENTE DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE TITULACIÓN I**

Presente

De mi consideración

Yo, **ELIZABETH CAROLINA CORAISACA QUITUZACA**, estudiante del **SEPTIMO P.A.O** paralelo "B." jornada **DIURNA** periodo 2021 – 1 de la carrera de Educación Básica me dirijo a Uds. para dar a conocer que he procedido a seleccionar como **MODALIDAD DE TITULACIÓN "TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR"**

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes

Atentamente



F .....

C.I. 075057507-8



Anexo 6: Oficio 2

Machala, 1 de junio 2021

Srs.

Lcda. Nasty Tinoco Cuenca Mg.Sc.

**COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

**COORDINADOR DE TITULACIÓN DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Lcdo. Julio Lalangui Pereira Mg. Sc.

**DOCENTE DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE TITULACIÓN I**

Presente

De mi consideración

Yo, **JONATHAN CARLOS ORDOÑEZ PARDO**, estudiante del **SEPTIMO P.A.O** paralelo **"B."** jornada **DIURNA** periodo 2021 – 1 de la carrera de Educación Básica me dirijo a Uds. para dar a conocer que he procedido a seleccionar como MODALIDAD DE TITULACIÓN **"TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR"**

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes

Atentamente

F .....

C.I. 070705408-6



Anexo 7: Oficio 3

Machaia, 10 de junio 2021

Srs.

Lcda. Nasy Tinoco Cuenca Mg. Sc.

**COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

**COORDINADOR DE TITULACIÓN DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Lcdo. Julio Lalanguí Pereira Mg. Sc.

**DOCENTE DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE TITULACIÓN I**

Presente

De mi consideración

Nosotros, **ELIZABETH CAROLINA CORAISACA QUITUIZACA - JONATHAN CARLOS ORDOÑEZ PARDO**, estudiantes del SEPTIMO P.A.O paralelo "B" jornada **DIURNA** periodo 2021 - 1 de la carrera de Educación Básica me dirijo a Uds. para dar a conocer el tema seleccionado para la realización del trabajo de titulación **MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR** Previo a la obtención del título de Licenciados en Ciencias de la Educación.

**TEMA: METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA GENERAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS, ÁREA LENGUA Y LITERATURA SEGUNDO GRADO, ESCUELA GAUDENCIO VITE ORTEGA, PERIODO 2021.**

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes

Atentamente

F. 

C.I. 0750575078

F. 

C.I. 0707054086

Machala, 1 de junio 2021

Srs.

Lcda. Nasly Tinoco Cuenca Mg.Sc.

**COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

**COORDINADOR DE TITULACIÓN DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Lcdo. Julio Lalangui Pereira Mg. Sc.

**DOCENTE DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE TITULACIÓN I**

Presente

De mi consideración

Nosotros, **ELIZABETH CAROLINA CORAISACA QUITUZACA - JONATHAN CARLOS ORDOÑEZ PARDO**, estudiantes del SEPTIMO P.A.O Paralelo "B" jornada **DIURNA** periodo 2021 - 1 de la carrera de Educación Básica nos dirigimos a Uds. para dar a conocer que de manera voluntaria hemos considerado realizar el **Trabajo de integración curricular** de forma grupal.

Información que damos a conocer para los fines legales correspondientes

Atentamente:

  
F.....

C.I. 0750575078

  
F.....

C.I. 0707054086

**Anexo 8: Oficio 4**

Machala, 17 de junio 2021

Sra.

**LIC. ANGELA CLEOPATRIA ROMERO VALAREZO**  
**DIRECTORA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GAUDENCIO VITE ORTEGA"**

Presente

De mi consideración

Nosotros, **ELIZABETH CAROLINA CORAISACA QUITUZACA - JONATHAN CARLOS ORDOÑEZ PARDO**, estudiantes del **SEPTIMO P.A.O** paralelo "B" jornada **DIURNA** periodo 2021 – 1 de la carrera de Educación Básica me dirijo a Ud. de la manera más comedida posible para solicitarle se nos permita realizar la investigación con la temática **METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA GENERAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS, ÁREA LENGUA Y LITERATURA SEGUNDO GRADO, ESCUELA GAUDENCIO VITE ORTEGA, PERIODO 2021**, misma que corresponde al proceso de titulación como requisito previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica.

Esperando su respuesta positiva anticipamos nuestra gratitud

  
F.....

C.I. 0750575078

  
F.....

C.I. 0707054086

Anexo 9: Oficio 5 (Aceptación Por Parte De La Institución)

	<b>ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GAUDENCIO VITE ORTEGA"</b> <small>Escuela de Educación Básica Fundada el 12 de agosto de 1986 Santa Rosa - El Oro - Ecuador CIRCUITO: 07006204_6</small>	<b>Ministerio de Educación</b> 
DISTRITO: CODOE		AMB: 07401045
Santa Rosa, 18 de junio 2021		
Srs.		
Elizabeth Carolina Corasaca Quiluzaca Jonathan Carlos Ordoñez Parillo <b>ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA</b>		
Presente		
De mi consideración Yo, <b>ANGELA CLEOPATRIA ROMERO VALAREZO, DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GAUDENCIO VITE ORTEGA"</b> una vez recibida su petición debo informar que la misma ha sido aceptada positivamente para que puedan realizar la investigación con la temática <b>METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA GENERAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS, ÁREA LENGUA Y LITERATURA SEGUNDO GRADO, ESCUELA GAUDENCIO VITE ORTEGA, PERIODO 2021</b> , correspondiente al proceso de titulación como requisito previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica.		
Atentamente		
 _____ Lic. Angela Romero Valarezo C.I 0702137001 <b>DIRECTORA</b>		

**Anexo 10:** Oficio de consentimiento informado para aplicación de encuesta a los estudiantes de 2do grado.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
*Calidad, Pertinencia y Calidez*  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Estimada Representante Legal

Somos estudiantes de la Carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Machala, estamos llevando a cabo un estudio como parte de nuestro TRABAJO DE TITULACIÓN cuyo tema es **"METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA GENERAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS, ÁREA LENGUA Y LITERATURA SEGUNDO GRADO, ESCUELA GAUDENCIO VITE ORTEGA, PERIODO 2021"**.

El motivo por el cual me dirijo a usted es para solicitarle muy comedidamente, me permita aplicar un cuestionario al colectivo de estudiantes de Segundo Grado, con el objetivo de recolectar información sobre el entorno áulico en cuanto al empleo e incidencia de las metodologías activas en el área de Lengua y Literatura, la cual será usada confidencialmente con fines educativos.

Tenga la bondad de expresar su decisión marcando la opción que Ud. Entienda adecuada,

Si (  )  
No (  )

  
\_\_\_\_\_  
Presidenta de PP. FF – Segundo Grado  
Escuela de Educación Básica Gaudencio Vite Ortega