



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA EN FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL**

TEMA

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS MULTIMEDIA PARA EL DESARROLLO DE
COMPETENCIAS DIGITALES EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA**

Autor/es:

ANGELICA AURORA COELLO COELLO

Tutor/a:

M.Sc. JUAN MANUEL GUAIGUA GUAIGUA

ECUADOR

2024



La Universidad para todos

DEDICATORIA

"Esta tesis está dedicada a todos los profesionales de la educación comprometidos con la calidad pedagógica, cuya dedicación por enseñar estimula la innovación y el avance en el campo de la enseñanza de Lengua y Literatura. Quiero expresar mi profundo agradecimiento a mis profesores, guías y compañeros de estudio, cuya invaluable ayuda y dirección han sido esenciales en este recorrido académico. Espero sinceramente que este trabajo contribuya al progreso del conocimiento y al enriquecimiento de las prácticas educativas, motivando la creación de nuevas estrategias didácticas multimedia en beneficio de las generaciones venideras.

Angelica Aurora Coello Coello



AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincero agradecimiento a todas las personas e instituciones que han contribuido de manera directa e indirecta a la culminación de esta tesis. Quiero reconocer especialmente al MSc. Juan Manuel Guaigua Guaigua por su valiosa guía, constante apoyo y enriquecedores aportes que han fortalecido este trabajo. Igualmente, agradezco a la Universidad Bolivariana del Ecuador por proporcionarme los recursos necesarios y un ambiente propicio para llevar a cabo esta investigación. También deseo expresar mi gratitud a mis compañeros y amigos cuya colaboración y estímulo fueron de gran ayuda durante este proceso. Por último, pero no menos importante, agradezco a mi familia por su amor incondicional, comprensión y paciencia, ya que su respaldo fue mi mayor motivación.

Angelica Aurora Coello Coello



RESUMEN

Este estudio se centra en la exploración del uso de estrategias didácticas multimedia para potenciar competencias digitales en la materia de Lengua y Literatura, específicamente mediante la literatura para los estudiantes del décimo año de la Unidad Educativa General Vicente Anda Aguirre. Se basa en una revisión detallada de la literatura académica para comprender cómo esta herramienta pedagógica afecta el entorno educativo. Se examinan aspectos como la accesibilidad, la comunicación, la organización de materiales y la retroalimentación proporcionada a los estudiantes a través de Google Classroom.

También se analizan las percepciones y experiencias tanto de los docentes como de los estudiantes en relación con esta plataforma. A partir de estos hallazgos, se ofrecen recomendaciones para mejorar la capacitación docente en el manejo de Google Classroom, promover la alfabetización digital entre los estudiantes, ampliar la percepción de las estrategias multimedia, integrar competencias digitales en el currículo educativo, fomentar la creatividad en el diseño de actividades, evaluar regularmente el impacto de la plataforma y proporcionar recursos relevantes para apoyar el aprendizaje.

En resumen, la investigación busca contribuir al debate académico sobre la integración efectiva de herramientas tecnológicas en la enseñanza y el aprendizaje, con el fin de mejorar la calidad educativa y promover el desarrollo de competencias en los estudiantes de Lengua y Literatura.

Se utilizó una estrategia metodológica mixta que integró tanto técnicas cualitativas como cuantitativas para la recolección y análisis de datos. Se llevaron a cabo entrevistas y encuestas dirigidas a docentes y estudiantes con el fin de obtener una comprensión completa sobre la experiencia y percepción del uso de Google Classroom. Además, se realizó una revisión exhaustiva de la literatura académica pertinente para contextualizar la investigación y respaldar los resultados obtenidos.

Palabras clave: Estrategias didácticas multimedia, Competencias digitales, Google Classroom, Lengua y Literatura, Aula virtual interactiva

ABSTRACT

This study focuses on the exploration of the use of multimedia didactic strategies to enhance competencies in the subject of Language and Literature, specifically through the implementation of an interactive virtual classroom using Google Classroom. It is based on a detailed review of academic literature to understand how this pedagogical tool affects the educational environment. Aspects such as accessibility, communication, organization of materials, and feedback provided to students through Google Classroom are examined.

The perceptions and experiences of both teachers and students regarding this platform are also analyzed. Based on these findings, recommendations are offered to improve teacher training in the use of Google Classroom, promote digital literacy among students, broaden the perception of multimedia strategies, integrate digital competencies into the educational curriculum, foster creativity in activity design, regularly evaluate the impact of the platform, and provide relevant resources to support learning.

In summary, the research aims to contribute to the academic debate on the effective integration of technological tools in teaching and learning, with the goal of improving educational quality and promoting the development of competencies in Language and Literature students.

A mixed methodological approach was used, integrating both qualitative and quantitative techniques for data collection and analysis. Interviews and surveys were conducted with teachers and students to gain a comprehensive understanding of their experiences and perceptions regarding the use of Google Classroom. Additionally, a thorough review of relevant academic literature was conducted to contextualize the research and support the findings.

Keywords: Multimedia didactic strategies, Digital competencies, Google Classroom, Language and Literature, Interactive virtual classroom

ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS

INTRODUCCIÓN	1
Presentación Y Contextualización	1
Justificación Del Problema	2
Planteamiento Del Problema	3
Precisión Del Tema	4
Objeto De La Investigación.....	4
Objetivo General	4
Planteamiento Hipotético.....	4
Declaración De Las Variables	4
Variable independiente:.....	4
Variable dependiente:.....	5
Variables Ajenas:.....	5
Objetivos Específicos De La Investigación.	5
Identificación De Los Métodos A Emplear	5
Declaración De La Población Y Muestra.....	6
Declaración Del Tipo De Investigación	6
Principales Aportes.....	7
Importancia, Necesidad Social, Novedad Y Actualidad Científica	7
Descripción Breve Del Contenido De Los Capítulos Que Integran El Informe Del Trabajo De Titulación	8
Capítulo 1: MARCO TEORICO	8
Capítulo 2: METODOLOGIA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACION Y ESTUDIO DE DIAGNOSTICO	8
Capítulo 3: PRESENTACION Y VALIDACION DE LA PROPUESTA	8
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	9
Antecedentes de la investigación	9
Recursos De Multimedia	10
Características De Los Recursos Multimedia	11
Recursos Audiovisuales:.....	13
Videos educativos:.....	13

Presentaciones multimedia:	13
Infografías:.....	14
Plataformas de aprendizaje en línea:	14
Recurso multimedia en Videos.....	14
Herramientas de video	14
Animación	17
Herramientas Para Animación.....	17
Herramientas de Texto	18
Creación de texto en Microsoft Word	19
Juegos educativos.....	19
Recursos Tecno Pedagógicos Para Crear Juegos Educativos	20
Aplicación De Recursos Multimedia En El Aula	22
Proceso De Enseñanza-Aprendizaje.....	22
Estrategias Didácticas.....	23
Clasificación De Las Estrategias Didácticas.....	23
Definición del Aprendizaje.....	24
Google Classroom	30
Bases Normativas Y Legales.....	32
Marco Legal	32
Criterios De Posición, Reflexiones Y Análisis Críticos Sobre Las Concepciones Y Puntos De Vista De Diferentes Autores.	34
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	35
Conceptualización	35
Operacionalización de las variables.....	36
Variable independiente:.....	36
Definición conceptual.....	36
Definición Operacional.....	36
Indicadores	37
Variable Dependiente:.....	37
Definición Operacional.....	38
Indicadores	39

Enfoque De La Investigación.....	39
Alcance De La Investigación	40
Declaración Y Justificación Del Tipo De Investigación.....	40
Métodos Utilizados	40
Instrumentos:.....	41
Pre-test	41
Entrevista.....	41
Encuesta.....	42
Delimitacion De La Poblacion Y La Muestra	42
Etapas Seguidas En El Proceso Investigativo	42
1. Etapa De Inicio	42
2. Etapa Del Diagnóstico Inicial.....	42
3. Etapa De La Modelación De La Propuesta	43
4. Etapa Del Diagnóstico Final De La Propuesta.....	44
Resultados Del Estudio Diagnóstico:.....	44
Resultados De La Entrevista A Los Docentes	49
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	50
PROPUESTA DE LA INVESTIGACIÓN	50
TEMA: Implementar Talleres Literarios Interactivos En Google Classroom De La Materia De Lengua Y Literatura.....	50
Fundamentación.....	50
Antecedentes	50
Justificación.....	51
Objetivo General	51
Objetivos Específicos	51
Características	52
Estructura General De La Propuesta.....	53
1. Taller de Análisis Literario.....	68
2. Taller de Escritura Creativa.....	69
3. Taller de Poesía.....	70
4. Taller de Debate Literario.....	71
Validación de la propuesta	72



Resultados de la encuesta de satisfacción de los estudiantes.....	76
Resultados de la entrevista de satisfacción	80
CONCLUSIONES	81
RECOMENDACIONES	82
Anexo 1: Pre-test.....	90
Anexo 2: Entrevista	91
Anexo 3: Encuesta	92
Anexo 4: Captura de los talleres realizados en el Aula Virtual	94
Anexo 5 :Links de las clases creadas en Google classroom.....	96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Pregunta 1 del pretest	44
Tabla 2: Pregunta 2 del pretest	45
Tabla 3: Pregunta 3 del pretest	45
Tabla 4: Pregunta 4 del pretest	46
Tabla 5: Pregunta 5 del pretest	46
Tabla 6: Pregunta 6 del pretest	47
Tabla 7: Pregunta 7 del pretest	47
Tabla 8: Pregunta 8 del pretest	48
Tabla 9: Pregunta 9 del pretest	48
Tabla 10 :Taller # 1 para estudiantes de 10mo año.	69
Tabla 11:Taller #2 para estudiantes de 10mo año.	70
Tabla 12: Taller # 3 para estudiantes de 10mo año.	71
Tabla 13: Taller #4 para estudiantes de 10mo año.	72
Tabla 14:Matriz de Validación	73
Tabla 15: Pregunta 1 de la encuesta de satisfacción	76
Tabla 16: Pregunta 2 de la encuesta de satisfacción	76
Tabla 17: Pregunta 3 de la encuesta de satisfacción	77
Tabla 18: Pregunta 4 de la encuesta de satisfacción	77
Tabla 19: Pregunta 5 de la encuesta de satisfacción	78
Tabla 20: Pregunta 6 de la encuesta de satisfacción	78
Tabla 21: Pregunta 7 de la encuesta de satisfacción	79



Tabla 22: Preguntas dirigidas a los docentes especialistas 79

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Wondershare Filmora editor de videos para Pc	15
Figura 2: Inshot Aplicación de edición de videos para celulares.....	16
Figura 3: Vita Aplicación de edición de videos para celulares	16
Figura 4: Moovly sitio web de creación de videos con IA	17
Figura 5: Powtoon sitio web de creación de videos.....	18
Figura 6: Vyond sitio web de creación de videos instantáneos sin esfuerzo.....	18
Figura 7: Cerebriti sitio web de creación de juegos educativos e interactivos	20
Figura 8: Educaplay sitio web de creación de juegos educativos e interactivos	21
Figura 9: EDpuzzle sitio web de creacion de videos interactivos.....	21
Figura 10: Quizizz sitio web de creación de cuestionarios y evaluación interactiva.....	22
Figura 11: Ubicación de Google Classroom en el menú de aplicaciones de Google	30
Figura 12: Google Classroom confirmación de acceso	58
Figura 13: Ingresando a Google Classroom	59
Figura 14: Interfaz de confirmación de acceso a Google Classroom.....	60
Figura 15: Iniciar sesión o crear cuenta en Google.com.....	60
Figura 16: Ventana Inicial de Google Classroom	61
Figura 17: Crear o unirse a una clase	61
Figura 18: Formulario para Crear una clase en Google Classroom.....	62
Figura 19: Vista de la clase creada	62
Figura 20: Ventana para la creación de tarea en Google Classroom	63
Figura 21: Página principal de Google Classroom	64
Figura 22: Personalización del aspecto de la clase creada	65
Figura 23: Unirme en una clase	66
Figura 24: Ingresa un Código para unirse a una clase	66
Figura 25: Interfaz de Google Classroom para el estudiante	67
Figura 26: Barra de opciones para el estudiante en Google Classroom.....	67

LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1: Pre-test	90
Anexo 2: Entrevista.....	91
Anexo 3: Encuesta.....	92
Anexo 4: Captura de los talleres realizados en el Aula Virtual.....	94
Anexo 5 :Links de las clases creadas en Google classroom	96

INTRODUCCIÓN

La educación contemporánea enfrenta el desafío de adaptarse a las preferencias y características de una generación de estudiantes que crecen inmersos en un entorno digital y multimedia. Este contexto exige que la enseñanza de lengua y literatura para los estudiantes del décimo año de la Unidad Educativa General Vicente Anda Aguirre se mantenga en constante renovación para asegurar su pertinencia y eficacia. Integrar tecnología y multimedia en el aula ofrece una oportunidad única para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando experiencias más interactivas, motivadoras y significativas para los estudiantes. Esto no solo facilita una comprensión más profunda de los conceptos aprendidos, sino que también fomenta un mayor interés por el aprendizaje continuo.

El uso de recursos tecnológicos en el aula tiene implicaciones prácticas significativas, ya que permite a los estudiantes desarrollar una comprensión más sólida y aplicada de los conocimientos. Sin embargo, la implementación de estas herramientas puede enfrentar obstáculos debido a metodologías de enseñanza obsoletas presentes en muchas instituciones educativas. La recopilación de datos y el análisis de las necesidades de docentes y estudiantes serán esenciales para superar estos desafíos y mejorar la investigación educativa. La propuesta busca mejorar el conocimiento de los estudiantes en Lengua y Literatura, permitiéndoles explorar temas relevantes para su vida cotidiana y fomentar su capacidad de contribuir al desarrollo de su comunidad, siguiendo el ejemplo de diversos investigadores en el pasado.

Presentación Y Contextualización

En la era digital actual, la educación se enfrenta al desafío de adaptarse a las preferencias de estudiantes inmersos en un entorno multimedia. La enseñanza de lengua y literatura para estudiantes de décimo año requiere una actualización constante para mantener su relevancia. La integración de tecnología y multimedia en el aula ofrece una oportunidad para mejorar el proceso de enseñanza, brindando experiencias más interactivas y motivadoras. Este artículo investiga cómo el uso de recursos digitales

influye en el aprendizaje, la motivación y el compromiso de los estudiantes en lengua y literatura.

Debido a los avances tecnológicos y la necesidad de adaptar los métodos de enseñanza a las preferencias de los estudiantes actuales, la integración de tecnología y multimedia en la enseñanza de lengua y literatura está ganando interés en la educación. A pesar de que la asignatura de lengua y literatura es esencial para el desarrollo integral de los estudiantes, los métodos de enseñanza convencionales pueden no ser lo suficientemente atractivos para los estudiantes, lo que puede afectar su motivación y participación. En la era moderna, los estudiantes se encuentran en un entorno multimedia, por lo que es crucial utilizar estas herramientas para mejorar su aprendizaje.

Justificación Del Problema

En la actualidad la integración de tecnología y multimedia en la enseñanza de lengua y literatura, se basa en la necesidad de adaptar los métodos educativos a las demandas de la era digital. Autores como Gee (2003), han destacado la importancia de utilizar recursos digitales para involucrar a los estudiantes y mejorar su aprendizaje en un entorno multimedia.

La integración de tecnología y multimedia en el aula se ha convertido en un aspecto relevante en el campo educativo debido a los rápidos avances tecnológicos y a la omnipresencia de medios digitales en la vida cotidiana de los estudiantes. Autores como Gutiérrez, García y Aquino (2017), han destacado la necesidad de utilizar herramientas digitales para captar la atención de los estudiantes y facilitar su aprendizaje en un entorno multimedia.

Además, la asignatura de lengua y literatura desempeña un papel crucial en el desarrollo integral de los estudiantes, proporcionándoles habilidades lingüísticas, promoviendo el pensamiento crítico y fomentando la apreciación por la diversidad cultural y la creatividad. Sin embargo, De Corte (2014), manifiesta que los métodos tradicionales de enseñanza pueden no ser lo suficientemente efectivos para los estudiantes actuales, quienes están acostumbrados a interactuar con la información de manera visual, auditiva e interactiva.

La enseñanza multimedia en la asignatura de lengua y literatura ofrece una

oportunidad para diversificar los recursos didácticos, adaptar el contenido a diferentes estilos de aprendizaje y crear experiencias de aprendizaje más participativas y motivadoras. Además, investigaciones recientes como las de Mero Ponce (2021), resaltan la importancia de aprovechar las herramientas multimedia para mejorar el aprendizaje de la lengua y la literatura, especialmente en un contexto donde los métodos tradicionales de enseñanza pueden no ser suficientemente atractivos para los estudiantes actuales. Balladares (2020), menciona que la inclusión de elementos multimedia en la enseñanza ofrece la oportunidad de diversificar los recursos, adaptar el contenido a diferentes estilos de aprendizaje y crear experiencias más interactivas y participativas.

La formulación del problema se centra en evaluar el impacto de la integración de recursos multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura para estudiantes del décimo año en una unidad educativa General Vicente Anda Aguirre. Esta investigación se justifica por la necesidad de entender cómo afecta el uso de recursos multimedia al rendimiento académico de los estudiantes y qué enfoques pedagógicos pueden ser más efectivos en este contexto.

Planteamiento Del Problema

En la actualidad, la educación se encuentra ante el desafío de ajustarse a las preferencias y características de una generación de estudiantes que crecen inmersos en un entorno digital y multimedia. En este contexto, la enseñanza de lengua y literatura para estudiantes del décimo año de la unidad educativa General Vicente Anda Aguirre debe estar en constante renovación para mantener su pertinencia y eficacia.

La integración de tecnología y multimedia en el aula ofrece una oportunidad única para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje al proporcionar experiencias más interactivas, motivadoras y significativas para los estudiantes. Las implicaciones prácticas derivadas del uso de estos recursos en los estudiantes serán oportunas para profundizar en su conocimiento. Los alumnos podrán desarrollar una comprensión más sólida de los conceptos aprendidos, lo que fomentará un mayor interés por seguir aprendiendo.

En cuanto a la utilidad metodológica, se empleará la recopilación de datos para

mejorar la investigación, atendiendo a las necesidades tanto de docentes como de estudiantes. Sin embargo, esta tarea puede presentar desafíos, ya que muchas instituciones mantienen metodologías de enseñanza obsoletas, lo que dificulta la integración de nuevos recursos tecnológicos.

Finalmente, la propuesta presentada tiene como objetivo mejorar el conocimiento de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, permitiéndoles explorar una variedad de temas relevantes para su vida cotidiana y fomentando su capacidad para contribuir al desarrollo de su comunidad, tal como lo han hecho diversos investigadores en el pasado.

Precisión Del Tema

Estrategias didácticas multimedia para el desarrollo de competencias digitales en la asignatura de lengua y literatura

Objeto De La Investigación

Desarrollo de competencias digitales en la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes del décimo año de la Unidad Educativa General Vicente Andá Aguirre

Objetivo General

Implementar talleres literarios en un entorno virtual de aprendizaje para desarrollar competencias digitales en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de décimo año, de la Unidad Educativa General Vicente Andá Aguirre.

Planteamiento Hipotético

La implementación de talleres literarios en un entorno virtual de aprendizaje permitirá desarrollar competencias digitales en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de décimo año, de la Unidad Educativa General Vicente Andá Aguirre.

Declaración De Las Variables

Variable independiente: Estrategias didácticas multimedia

Variable dependiente: Desarrollo de competencias digitales de lengua y literatura

Variables Ajenas:

Las variables ajenas representarían aquellos factores externos que podrían influir en los resultados del estudio pero que no son objeto de análisis principal. Estos podrían incluir aspectos socioeconómicos de los estudiantes, como el nivel educativo de los padres o la disponibilidad de recursos tecnológicos en el hogar. También podrían abarcar factores individuales de los estudiantes, como sus habilidades previas en el uso de tecnología o su nivel de motivación intrínseca hacia la materia.

Asimismo, factores institucionales como la infraestructura de la escuela o las políticas educativas podrían considerarse variables ajenas en este estudio.

Objetivos Específicos De La Investigación.

- Investigar el nivel de interés de los estudiantes en el uso de recursos multimedia a través de una revisión bibliográfica y la aplicación de un pre test.
- Desarrollar talleres literarios interactivos en Google Classroom con actividades dinámicas para fomentar la participación y el interés de los estudiantes en las clases.
- Medir la percepción de los estudiantes y docentes respecto a la efectividad y utilidad del aula virtual interactiva en Google Classroom, así como la calidad de las actividades dinámicas diseñadas para fomentar la participación y el interés en las clases de lengua y literatura del décimo año.

Identificación De Los Métodos A Emplear

En este estudio, se recurrirá a métodos teóricos para cimentar conceptualmente la investigación, examinando la literatura previa sobre estrategias didácticas multimedia, aprendizaje en ambientes digitales y motivación estudiantil. Luego, se aplicarán métodos empíricos, como pre-test, encuestas y entrevistas, para obtener datos directamente de estudiantes y profesores participantes, así como observaciones en el aula para comprender minuciosamente cómo se implementan las estrategias multimedia. Por último, se utilizarán métodos matemáticos estadísticos para analizar cuantitativamente

los datos recabados y establecer posibles relaciones entre las variables estudiadas, como el desempeño académico y la motivación estudiantil, con el uso de estrategias didácticas multimedia.

Declaración De La Población Y Muestra

La muestra de conveniencia en este estudio estará compuesta por 38 estudiantes de un total de 140 del décimo año del colegio Vicente Anda Aguirre, así como por 5 maestros de lengua y literatura de la misma institución. Esta selección se basa en la disponibilidad y accesibilidad de los participantes dentro del contexto específico del estudio, lo que facilitará la recopilación de datos relevantes para alcanzar los objetivos de la investigación.

Declaración Del Tipo De Investigación

El tipo de investigación de este estudio se enmarca en un enfoque mixto, que integra tanto aspectos cualitativos como cuantitativos. Se aplicará una metodología combinada para obtener una comprensión completa del impacto de las estrategias didácticas multimedia en la enseñanza de lengua y literatura para estudiantes del décimo año.

Se emplearán métodos cualitativos, como entrevistas y observaciones en el aula, para explorar en detalle las percepciones, experiencias y prácticas de los estudiantes y docentes en relación con el uso de las estrategias multimedia. Esto permitirá capturar la diversidad y profundidad de los datos cualitativos y comprender mejor el contexto y las dinámicas presentes en el aula.

Asimismo, se utilizarán métodos cuantitativos, como encuestas y análisis estadísticos, para obtener datos numéricos que faciliten la medición del impacto y la efectividad de las estrategias multimedia en el desempeño académico, la motivación y el compromiso de los estudiantes. Esta combinación de enfoques cuantitativos y cualitativos enriquecerá la investigación y proporcionará una comprensión integral y holística del fenómeno estudiado en el ámbito educativo.

Principales Aportes

Esta investigación aporta significativamente al conocimiento educativo al profundizar en cómo las estrategias didácticas multimedia influyen en el aprendizaje y la enseñanza de lengua y literatura para estudiantes del décimo año. Este estudio contribuye al entendimiento sobre el uso efectivo de la tecnología en el aula al explorar su impacto en el rendimiento académico, la motivación y la dedicación de los estudiantes.

Además, identifica y resalta las estrategias más efectivas para mejorar la enseñanza de lengua y literatura mediante el análisis de los resultados obtenidos. Esto ofrece una guía práctica para los educadores sobre cómo integrar la tecnología de manera efectiva en su enseñanza para maximizar el aprendizaje estudiantil.

Asimismo, esta investigación puede mejorar la calidad de la educación al proporcionar evidencia empírica sobre la eficacia de las estrategias multimedia. Los hallazgos pueden llevar a cambios y mejoras en los programas educativos para adaptarse mejor a las necesidades de los estudiantes en la era digital.

Finalmente, este estudio puede impulsar futuras investigaciones en el campo de la enseñanza multimedia y la tecnología educativa al identificar áreas adicionales de estudio y preguntas de investigación. Esto fomenta la innovación y el progreso en la educación al proporcionar una base para investigaciones posteriores.

Importancia, Necesidad Social, Novedad Y Actualidad Científica

La relevancia de este estudio reside en su contribución al progreso del conocimiento educativo al examinar cómo las estrategias didácticas multimedia influyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura. Al comprender su impacto en el rendimiento académico, la motivación y el compromiso de los estudiantes, se pueden desarrollar enfoques pedagógicos más efectivos y adaptados a las necesidades de los estudiantes en la era digital.

Esta investigación aborda la creciente necesidad social de mejorar la calidad educativa y ajustar los métodos de enseñanza a las demandas de los estudiantes contemporáneos, quienes están inmersos en un entorno multimedia. Al proporcionar evidencia empírica sobre la eficacia de las estrategias multimedia, se pueden implementar cambios y mejoras en los programas educativos para satisfacer mejor las

necesidades y preferencias de los estudiantes.

La originalidad de este estudio radica en su enfoque específico en la enseñanza de lengua y literatura para estudiantes del décimo año, así como en su análisis del uso de estrategias multimedia en este contexto. Aunque existen investigaciones previas sobre el uso de tecnología en el aula, este estudio aporta nuevos conocimientos al centrarse en cómo estas estrategias impactan directamente el aprendizaje y la motivación en el área de lengua y literatura.

Descripción Breve Del Contenido De Los Capítulos Que Integran El Informe Del Trabajo De Titulación

En esta sección, se ofrece un resumen conciso del contenido que abarcan los diferentes capítulos que componen el informe del trabajo de titulación.

Capítulo 1: MARCO TEORICO

En este primer capítulo, se establece el marco teórico se sintetiza los antecedentes bibliográficos de la investigación y el marco teórico conceptual de las variables de investigación.

Capítulo 2: METODOLOGIA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACION Y ESTUDIO DE DIAGNOSTICO

En este segundo capítulo, realizamos se define el método y el nivel de estudio, también se define la población y muestra, el plan de recolección de la información su procesamiento y posterior análisis. Este capítulo es fundamental para comprender cómo abordaremos nuestro estudio y garantizar la rigurosidad y validez de nuestros resultados.

Capítulo 3: PRESENTACION Y VALIDACION DE LA PROPUESTA

En este capítulo se presenta la propuesta y su debida validación, para la validación se incluyen análisis de resultados con cuadros estadísticos.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

El presente estudio sobre estrategias didácticas multimedia en el ámbito educativo se aborda desde diversas perspectivas teóricas. Para profundizar en este tema, es necesario definir conceptos clave, especialmente considerando las limitaciones que enfrentan estos recursos en el contexto educativo. Esta investigación se fundamenta en un enfoque internacional y dos enfoques nacionales, lo que enriquece la comprensión del tema en cuestión.

Según la investigación realizada por Cacpata y Montaña (2018), en su tesis titulada Los recursos multimedia en el aprendizaje de los casos de factorización, se presentan los resultados de un estudio coherente que explora la integración de diversos software o programas con el fin de promover la interacción entre herramientas tecnológicas y estudiantes, lo que facilita su proceso de aprendizaje. La correcta integración de recursos multimedia en el entorno educativo facilitará el proceso de aprendizaje de los estudiantes al incentivar su participación activa y su interacción en clase, lo que a su vez contribuirá al desarrollo cognitivo de los mismos.

En el artículo Uso de Recursos Didácticos Multimedia en estudiantes de Básica Primaria, publicado por Dajer (2018), señala que el empleo de métodos de enseñanza tradicionales conduce a clases aburridas y monótonas, lo que resulta en la falta de participación estudiantil y en un escaso desarrollo de sus capacidades cognitivas. El autor concluye que, en muchas ocasiones, los docentes priorizan la finalización del programa educativo sobre el verdadero aprendizaje de los alumnos. La monotonía y la falta de interés en las clases son problemas comunes que afectan la participación y el desarrollo de ideas propias por parte de los estudiantes, lo cual impacta negativamente en sus logros académicos. Además, la falta de interés de los docentes en evaluar el aprendizaje de los estudiantes agrava esta situación.

En los tiempos recientes, las tecnologías multimedia han adquirido un rol fundamental en el ámbito educativo. Para Benítez y Heleno (2018), la utilización de una variedad de medios y herramientas de comunicación multimedia mejora la presentación visual del contenido educativo y promueve la interacción del estudiante, lo que

incrementa su implicación y efectividad en el proceso de aprendizaje. La incorporación de diversos métodos tecnológicos en el ámbito educativo resultará crucial para mejorar la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes. Esta integración tecnológica fomenta la adquisición de conocimientos y contribuye a solventar las deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es evidente que la tecnología representa un avance significativo en los últimos años, y este avance se ha trasladado al ámbito educativo. Sin embargo, para Terán y Huaquillas (2019), la falta de recursos multimedia puede obstaculizar el desarrollo de conocimientos. Al hacer uso adecuado de estas herramientas tecnológicas, es posible reducir el tiempo necesario para aprender y, como resultado, aumentar la retención de información por parte de los estudiantes. La evolución tecnológica ha avanzado rápidamente y se ha integrado en el ámbito educativo, aunque los docentes aún no utilizan ampliamente este tipo de herramientas como apoyo durante la enseñanza. Es fundamental emplear estas tecnologías para que los estudiantes puedan potenciar sus capacidades, habilidades y destrezas, lo que permite reducir el tiempo necesario para el aprendizaje.

Una referencia valiosa para los docentes interesados en explorar modelos exitosos de implementación de aulas virtuales interactivas para la enseñanza de Lengua y Literatura es el libro de Bonk (2011), "Technology Is Revolutionizing Education". En esta obra, Bonk examina diversas tecnologías educativas, incluyendo plataformas como Google Classroom, y ofrece ejemplos de casos de estudio y prácticas exitosas en su aplicación.

De acuerdo con (García-Martín & García-Martín), el artículo titulado (USO DE GOOGLE CLASSROOM COMO PLATAFORMA EDUCATIVA EN ESTUDIOS UNIVERSITARIOS., 2021) Las autoras detallan cómo esta plataforma tecnológica se utiliza para mejorar la comunicación, distribuir materiales y evaluar a los estudiantes en el campo de la lingüística aplicada.

Recursos De Multimedia

Los recursos multimedia son herramientas empleadas para transmitir información mediante diversos medios como videos, imágenes, presentaciones y animaciones, entre

otros. Estos recursos facilitan la comprensión de los contenidos educativos y se convierten en estrategias viables dentro del ámbito educativo.

El término "multimedia" se refiere a la combinación de dispositivos físicos y programas informáticos para almacenar y mostrar información, generalmente a través de una combinación de imágenes estáticas y en movimiento, videos y sonido. La capacidad de crear presentaciones visualmente atractivas y altamente interactivas es una de las principales ventajas de la multimedia, ya que beneficia el proceso de enseñanza y aprendizaje en entornos educativos. La multimedia se refiere principalmente a sistemas interactivos, y la mayoría de los estudiantes tienen computadoras que les permiten interactuar con una variedad de aplicaciones, juegos, videos e imágenes para mejorar su aprendizaje de manera oportuna. Los planes de estudio que incorporan estas herramientas tecnológicas tienen un gran impacto en el ámbito académico.

Los recursos multimedia están diseñados con una interfaz educativa que ayuda a los estudiantes a aprender. Esto permite que los documentos interactivos o los hipervínculos disponibles en estos recursos accedan a la información desde cualquier lugar. Los diseños interactivos de alta calidad tienen mensajes claros y una interfaz fácil de usar, lo que facilita la navegación. Estos diseños también funcionan con la tecnología que usa el usuario para acceder al documento interactivo. Se destaca que los diseños interactivos tienen una interfaz fácil de manejar y se adaptan a la tecnología actual, permitiendo al usuario usarlos de manera efectiva y precisa.

Características De Los Recursos Multimedia

La accesibilidad y utilidad de los recursos multimedia en el entorno educativo provocan un cambio significativo en los estudiantes, ya que la calidad de estos recursos y su capacidad interactiva estimulan la iniciativa y promueven el autoaprendizaje. Las múltiples actividades llevadas a cabo en las aulas generan un flujo de información beneficioso para el rendimiento académico de los estudiantes, incentivando la sistematización y organización de la información por parte de los estudiantes.

El uso adecuado de los recursos multimedia implica su integración de manera coherente en un entorno educativo, donde la información se presente en tiempo real y se fomente la interactividad entre el usuario y los programas. Estas características son

altamente deseables para los usuarios de sistemas multimedia, ya que los mejores recursos deben ser educativos, eficaces y facilitar el logro de los objetivos de aprendizaje. Para Jara (2018), tanto estudiantes como docentes deben tener acceso a aspectos funcionales, técnicos y pedagógicos de manera sencilla y efectiva para optimizar su experiencia educativa. Según el autor, los recursos multimedia deben ser educativos, de fácil uso y altamente eficaces para garantizar el cumplimiento de los objetivos educativos. La disponibilidad de este tipo de recursos fomenta una comunicación continua entre estudiantes y docentes.

Ventajas

- Facilita la interactividad en el entorno educativo del aula.
- La información proporcionada por estos recursos enriquece el proceso de enseñanza.
- Ayuda a crear entornos atractivos y motivadores para los estudiantes.
- Fomenta el interés y la adquisición de mayor información beneficiosa para los estudiantes.

Tipos de recursos multimedia:

Los recursos multimedia se consideran herramientas esenciales e imprescindibles en el ámbito educativo, ya que permiten a los estudiantes desarrollar sus habilidades y destrezas.

La Imagen: Una imagen representa la realidad de un objeto, mostrando su apariencia visual y transmitiendo belleza e información. Las imágenes pueden ser proyectadas, fotográficas, de cine, televisión o videojuegos.

A través del tiempo, la humanidad ha explorado diversas maneras de representar la realidad y de establecer comunicación. Para Montesdeoca (2017), esto ha dado origen a diferentes medios de expresión como las imágenes y los sonidos, los cuales ejercen una profunda influencia en los procesos comunicativos, destacando particularmente su impacto en el ámbito de la televisión.

El autor señala que, a lo largo de la evolución histórica, la humanidad ha buscado formas de representar la realidad y manifestarla en diferentes medios, con el propósito

de que sea accesible para todos. Este proceso marcó el surgimiento de las imágenes como respuesta a la necesidad de transmitir información de manera visual y comprensible.

En el ámbito educativo, las imágenes adquieren un rol fundamental al posibilitar la representación de conceptos e ideas. Permiten a los estudiantes expresar sus perspectivas a partir de lo que observan, fomentando así la interacción, la comunicación y el intercambio de ideas con sus pares y docentes.

Recursos Audiovisuales:

Los recursos audiovisuales según Feican, García, y Erazo (2021), son herramientas didácticas que combinan elementos visuales y auditivos para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos incluyen imágenes, videos, animaciones, sonidos y presentaciones interactivas que se utilizan en contextos educativos para transmitir información de manera efectiva, captar la atención de los estudiantes, reforzar conceptos y promover la participación activa en el aula. Su uso adecuado permite crear experiencias de aprendizaje más dinámicas, motivadoras y significativas para los estudiantes, aprovechando las ventajas de la multimedia en el ámbito educativo.

Algunos recursos audiovisuales que pueden facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje según Cajilema y Pastuña (2022):

Videos educativos:

Son herramientas efectivas para explicar conceptos complejos de forma visual y dinámica. Pueden incluir animaciones, ejemplos prácticos, entrevistas y demostraciones que refuercen el contenido enseñado en clase.

Presentaciones multimedia:

Utilizando programas como PowerPoint, Prezi o Google Slides, los docentes pueden crear presentaciones interactivas que combinan texto, imágenes, videos y gráficos para explicar temas de manera organizada y atractiva.

Infografías:

Son representaciones visuales de información o datos que se presentan de manera gráfica y fácil de entender. Las infografías pueden simplificar conceptos complejos y ayudar a los estudiantes a visualizar la información de manera clara y concisa.

Plataformas de aprendizaje en línea:

Utilizando herramientas como Moodle, Canvas o Google Classroom, donde los docentes pueden compartir contenido multimedia, asignaciones interactivas, videos educativos y recursos adicionales para complementar la enseñanza presencial o a distancia.

Recurso multimedia en Videos

Un recurso audiovisual como el video se emplea para presentar contenidos educativos mediante la combinación de texto, imágenes y sonido, lo cual facilita la transmisión efectiva de información al espectador al captar su atención de manera más eficiente.

Actualmente, se observa un aumento significativo en el uso de videos en todas las disciplinas educativas, convirtiéndose en una herramienta valiosa tanto para los docentes como para los estudiantes. Esta modalidad para Sánchez y Salazar (2018), presenta una ventaja considerable en el proceso de enseñanza y aprendizaje al ser una estrategia innovadora que puede aplicarse tanto dentro como fuera del aula. El uso del video no solo refuerza los conocimientos existentes, sino que también facilita la adquisición de nuevos aprendizajes, lo que contribuye a mejorar el rendimiento académico a través del uso efectivo de recursos multimedia, generando así una mayor motivación en los estudiantes para obtener resultados exitosos en sus estudios.

Herramientas de video

Las herramientas de video se utilizan para presentar información mediante una combinación de elementos como imágenes, audio, animaciones, sonidos y texto. En el

ámbito educativo, se emplean estos recursos para crear videos con fines pedagógicos. Entre las herramientas destacadas se encuentran:

Wondershare Filmora

Filmora es un software de edición de video que se destaca por su facilidad de uso, permitiendo a los usuarios crear videos sorprendentes gracias a su variedad de herramientas disponibles. Su interfaz está diseñada de manera eficiente, lo que garantiza que los usuarios obtengan resultados de alta calidad, independientemente de su nivel de experiencia previa en el uso de este tipo de software.

Figura 1

Wondershare Filmora editor de videos para Pc



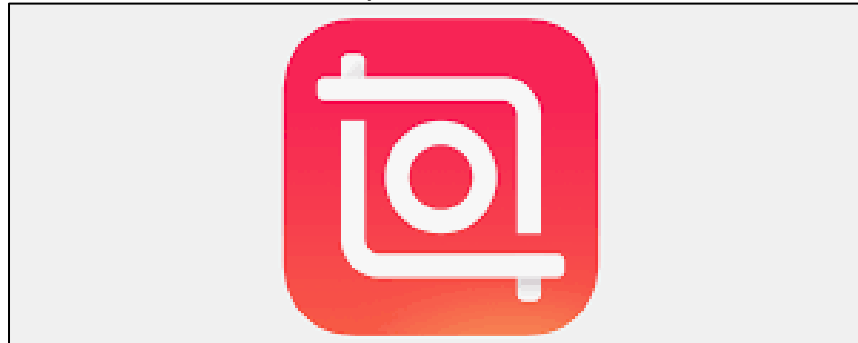
Nota. Adaptado de captura de pantalla de la Interfaz de usuario de la aplicación Filmora [Imagen], 2024, Wondershare (<https://tinyurl.com/2bts9u54>).

Inshot

Inshot es reconocido como un editor de videos ampliamente utilizado que permite la creación de una variedad de contenidos visuales al combinar imágenes, audios y sonidos con definiciones de conceptos. Esta herramienta se destaca como un recurso de apoyo valioso en el contexto educativo, ya que los docentes pueden aprovecharla para desarrollar videos dinámicos y educativos dirigidos a sus estudiantes.

Figura 2

Inshot Aplicación de edición de videos para celulares



Nota. Adaptado del logo oficial de la aplicación [Imagen], 2024, Inshot Video Editor <https://tinyurl.com/yvw7r3ys>

Vita

Vita ha sido desarrollado con el objetivo de simplificar la creación de vídeos, ofreciendo una interfaz fácil de utilizar y accesible. Dispone de diversas herramientas que permiten la elaboración de contenidos tanto educativos como de otro tipo. En el ámbito educativo, este recurso multimedia proporciona beneficios significativos para la comunidad educativa. No solo permite a los docentes generar vídeos para sus clases, sino que también brinda a los estudiantes la oportunidad de expresar sus ideas a través de videos o de abordar temas tratados en clase de manera creativa.

Figura 3

Vita Aplicación de edición de videos para celulares



Nota. Adaptado de imágenes promocionales de la aplicación Vita [Imagen], 2024, SNOW Corporation (<https://tinyurl.com/24op9fat>).

Animación

Se refiere al proceso mediante el cual se emplean imágenes para generar movimiento, creando una ilusión visual. Estas imágenes no solo son dinámicas, sino que también transmiten información que ayuda a los estudiantes a comprender o reforzar un tema específico. Según Quiroz (2020) la animación se destaca como una herramienta tecnológica con un gran potencial educativo, ya que comunica mensajes de forma clara y sencilla. Se considera un recurso pedagógico efectivo debido a sus cualidades dinámicas y atractivas para el aprendizaje.

Herramientas Para Animación

Moovly

Es una herramienta versátil y útil que permite crear contenido multimedia para elaborar presentaciones animadas y creativas. Los educadores pueden utilizar esta herramienta para desarrollar contenido para sus clases, mostrando su creatividad de forma interactiva con los estudiantes.

Figura 4

Moovly sitio web de creación de videos con IA



Nota. Adaptado del logo oficial de la aplicación [Imagen], 2024, Moovly (<https://www.moovly.com/>)

Powtoon

Es otra herramienta que los docentes pueden emplear para crear animaciones educativas. Esta plataforma cuenta con una interfaz fácil de usar y ofrece la posibilidad de generar presentaciones dinámicas, lo cual depende en gran medida de la creatividad y habilidades del docente.

Figura 5

Powtoon sitio web de creación de videos



Nota. Adaptado del logo oficial de la aplicación [Imagen], 2024, Powtoon (<https://tinyurl.com/29jb7hvm>)

Vyond

Se presenta como una herramienta fundamental en la creación de videos animados, aspecto que hoy en día se considera imprescindible en el ámbito educativo. Esta plataforma posee un alto potencial educativo que permite tanto a docentes como a estudiantes elaborar una amplia variedad de videos con contenido educativo, los cuales pueden utilizarse como material de apoyo en el entorno educativo.

Figura 6

Vyond sitio web de creación de videos instantáneos sin esfuerzo



Nota. Adaptado del logo oficial de la aplicación [Imagen], 2024, GoAnimate, Inc (<https://www.vyond.com/>)

Herramientas de Texto

El texto se define como un recurso escrito que posibilita la transmisión de información de manera organizada y coherente. Su utilidad radica en el desarrollo y la expresión de ideas, las cuales pueden emplearse en la creación de historias o narraciones destinadas a ser compartidas con otras personas.

La capacidad de expresión escrita representa un desafío mayor para los estudiantes en comparación con la comunicación oral, debido a que requiere un dominio

de los símbolos escritos, así como el conocimiento de las normas ortográficas, gramaticales y la organización de las ideas en oraciones coherentes.

Por consiguiente, según lo señala Castellón, León y González (2020), la habilidad de redactar textos es una tarea tanto social como académica crucial y es en esta competencia donde nuestros estudiantes demuestran menos habilidad.

Los autores señalan que la elaboración de textos representa un desafío mayor para los estudiantes debido a la necesidad de dominar normas de ortografía, gramática y puntuación, lo que puede resultar en dificultades para ellos. Sin embargo, es importante destacar que la escritura no está limitada a científicos o escritores literarios; cualquier persona puede redactar un texto con el fin de comunicar información, como, por ejemplo, conceptos o definiciones, siendo útiles en contextos educativos para la enseñanza efectiva.

Creación de texto en Microsoft Word

La elaboración de textos en Microsoft Word es una herramienta informática que posibilita la creación de contenidos escritos de manera sencilla, tales como ensayos, tesis, monografías y artículos, entre otros documentos académicos.

Juegos educativos

Los juegos educativos son diseñados con el propósito específico de educar. Estas herramientas promueven y estimulan el aprendizaje de los estudiantes, contribuyendo así a su progreso académico. Esta estrategia facilita la captación de la atención del estudiante de forma que se mantenga motivado y comprenda el contenido de la clase de manera integral.

Algunos docentes optan por incorporar juegos didácticos en su práctica educativa, mientras que otros prefieren seguir con el enfoque tradicional de enseñanza. según lo señala Gastelu & Padilla (2017) la participación en actividades lúdicas contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas psicomotoras en los estudiantes, lo que les brinda confianza en su capacidad para abordar y resolver diversos desafíos presentes en el contexto del juego.

Recursos Tecno Pedagógicos Para Crear Juegos Educativos

Cerebriti

Es reconocido como un portal que ofrece juegos de cultura general, presentándose como una excelente manera de aprender a través del juego. Los educadores tienen la posibilidad de crear juegos educativos utilizando las diversas herramientas que esta plataforma ofrece, lo que permite evaluar el aprendizaje de los estudiantes mediante juegos interactivos.

Figura 7

Cerebriti sitio web de creación de juegos educativos e interactivos



Nota. Adaptado de cerebriti por Ludoteca Jurídica, 2020 [Imagen], Cerebriti (<https://www.cerebriti.com/>)

Educaplay

Por su parte, constituye una plataforma interactiva que facilita la creación de juegos educativos, proporcionando un entorno donde los participantes pueden interactuar con estas herramientas didácticas para su aprendizaje.

Figura 8

Educaplay sitio web de creación de juegos educativos e interactivos



Nota. Adaptado de banner promocional de la plataforma [Imagen], 2024, Educaplay (<https://es.educaplay.com/>)

EDpuzzle

Esta herramienta posibilita la edición de videos para convertirlos en recursos interactivos, permitiendo a los usuarios explorar temas mientras responden preguntas asociadas al contenido del video. Por último,

Figura 9

EDpuzzle sitio web de creacion de videos interactivos



Nota. Adaptado del logo oficial [Imagen], 2024, EDpuzzle Inc. (<https://edpuzzle.com/>)

Quizizz

Se destaca como una plataforma interactiva que los docentes utilizan para proporcionar lecciones o actividades a sus estudiantes, evaluando así su comprensión sobre temas tratados en clase y determinando su nivel de conocimiento.

Figura 10

Quizizz sitio web de creación de cuestionarios y evaluación interactiva



Nota. Adaptado del logo oficial [Imagen], 2024, Quizziz Inc. (<https://quizizz.com/>)

Aplicación De Recursos Multimedia En El Aula

La integración de herramientas multimedia en las aulas tiene un impacto significativo, dado el rápido avance tecnológico actual. Este progreso exige que el aprendizaje de los estudiantes se realice mediante el uso de dichas herramientas, con el propósito de mejorar la calidad educativa y formar alumnos con habilidades autónomas desarrolladas.

En el ámbito educativo, los recursos tecnológicos desempeñan un papel fundamental al ofrecer una perspectiva innovadora cargada de ideas e interacciones que contribuyen al logro de objetivos educativos. Este enfoque favorece la actualización constante de los estudiantes, facilitando el proceso de aprendizaje de manera accesible y sencilla.

Proceso De Enseñanza-Aprendizaje

La misión primordial del proceso educativo es moldear la personalidad de los estudiantes a través de la educación, fortaleciendo tanto sus habilidades como sus valores fundamentales. Para alcanzar este propósito, se requiere la implementación de diversos elementos clave, como estrategias metodológicas y actividades prácticas que refuercen los conocimientos adquiridos.

Según Gómez (2017), el proceso de enseñanza-aprendizaje se compone de cuatro elementos esenciales: el docente, el alumno, el contenido y las condiciones ambientales (tales como las características del entorno escolar o del aula). Cada uno de

estos elementos ejerce una influencia variable, dependiendo de cómo interactúen entre sí en un contexto educativo específico.

La dinámica de enseñanza-aprendizaje se manifiesta en todas las áreas educativas, donde la función del docente es guiar el proceso de enseñanza mientras que el estudiante adquiere el aprendizaje. Esta interacción facilita una comunicación efectiva entre ambas partes, promoviendo un entorno educativo eficiente. Según Gallardo, Castro y Saiz (2020), se ha evidenciado que la utilización de dispositivos tecnológicos digitales tiene un impacto significativo en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estrategias Didácticas

Las estrategias pedagógicas tienen como objetivo principal la transmisión efectiva de conceptos, definiciones e ideas para alcanzar los objetivos de enseñanza. Estos métodos están diseñados para brindar a los estudiantes diferentes enfoques y perspectivas en el proceso de adquisición de conocimientos.

Las estrategias didácticas para Balladares (2020), son herramientas empleadas por los docentes durante la impartición de clases, las cuales deben ser dinámicas y estar alineadas con las políticas educativas establecidas por la institución para garantizar la calidad educativa del entorno.

Las lecciones facilitadas por los educadores deben ser dinámicas y estimulantes para fomentar en los estudiantes el deseo de adquirir un mayor entendimiento. El rol del docente debe ser el de un facilitador y guía que asista a los estudiantes en su desarrollo intelectual, fomentando el despertar de sus habilidades y destrezas.

Clasificación De Las Estrategias Didácticas

Las estrategias didácticas se clasifican en:

La Enseñanza Didáctica

El método descrito es efectivo para compartir conocimientos, y se fundamenta en el empleo de técnicas, destrezas y enfoques utilizados al enseñar una lección. Este proceso implica una comunicación activa donde el educador funge como un canal para la transmisión de ideas y contenido educativo.

Según Salismey (2021), la noción de enseñanza siempre está vinculada al concepto de aprendizaje, el cual capacita al individuo para desarrollar y mejorar sus valores, habilidades, aptitudes y conocimientos, los cuales luego serán aplicados en sus actividades cotidianas de manera efectiva.

La autora resalta que la forma en que se enseña está intrínsecamente ligada al concepto de aprendizaje, ya que este último posibilita que el estudiante adquiera habilidades, aptitudes y valores que serán útiles en sus actividades cotidianas y le permitirán cumplir con sus responsabilidades como estudiante.

Definición del Aprendizaje

El proceso educativo implica la asimilación de conocimientos por parte de los estudiantes, quienes internalizan ideas o conceptos transmitidos por un mediador, generalmente el docente, lo cual les permite aprender y desarrollar sus propias ideas.

Un entorno educativo inclusivo debe reconocer que la sociedad es diversa y reconocer que los ritmos de aprendizaje de los estudiantes varían debido a una variedad de factores. Se enfatiza que el entorno educativo debe ser inclusivo y adaptado a la diversidad de la sociedad, ya que varios factores afectan los ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

Técnicas de Aprendizaje

Las distintas metodologías de aprendizaje se emplean en el ámbito educativo con el propósito de que los estudiantes puedan adquirir conocimientos y al mismo tiempo desarrollar y expresar sus propias ideas.

Aprendizaje Colaborativo

Implica la formación de grupos de trabajo dentro del entorno educativo, donde todos los miembros tienen la oportunidad de compartir sus ideas o desempeñar roles asignados por el docente, tras un análisis de contenidos, reflexiones y debates.

El aprendizaje colaborativo para Roselli (2011), es la expresión más representativa del socioconstructivismo educativo. En realidad no es una teoría unitaria sino un conjunto de líneas teóricas que resaltan el valor constructivo de la interacción

sociocognitiva y de la coordinación entre aprendices, fomentando el desarrollo de relaciones interpersonales positivas donde todos contribuyen y se benefician. Los autores señalan que el propósito del aprendizaje es capacitar al estudiante para que pueda generar ideas, colaborar con sus compañeros de clase, establecer un entorno de confianza entre ellos y, de esta manera, fortalecer sus relaciones interpersonales. En el diseño de los planes de estudio, resulta crucial integrar los grupos colaborativos como una estrategia para fomentar la construcción de conocimiento y la interacción, lo que crea mecanismos efectivos de aprendizaje.

El Aprendizaje Autónomo

Este tipo de aprendizaje se caracteriza por ser impulsado por el estudiante mismo, lo cual implica que, para aplicarlo, el estudiante debe buscar información por sus propios medios, ya sea mediante la lectura de libros, la visualización de videos, la consulta de sitios web o a través de experiencias vividas fuera del entorno escolar.

Reconocer al estudiante como un agente autónomo en su proceso de aprendizaje implica que él tenga la capacidad de tomar decisiones sobre qué y cómo aprender, con el objetivo de mejorar tanto en habilidades laborales como en competencias sociales que le permitan contribuir al bienestar de los demás según indica Soplin (2017), los estudiantes pueden obtener información mediante diversas vías de investigación, lo que les permitirá desarrollar habilidades de autoaprendizaje y tomar iniciativas para adquirir conocimientos que beneficien su aprendizaje y su participación en el entorno educativo.

Proceso Pedagógico

Un proceso pedagógico es un conjunto de acciones que se llevan a cabo de manera planificada y organizada para facilitar y optimizar el aprendizaje de los estudiantes. Para lograr objetivos educativos específicos, se utilizan estrategias, métodos y técnicas educativas. Este proceso implica la interacción entre el maestro, los estudiantes y el contenido educativo, teniendo en cuenta las necesidades, los estilos de aprendizaje y el contexto social de los estudiantes.

En un proceso pedagógico, el docente asume el rol de facilitador del aprendizaje, diseñando actividades, seleccionando recursos didácticos, evaluando el progreso de los

estudiantes y adaptando las estrategias según sea necesario para garantizar el logro de los objetivos educativos. Además, se fomenta la participación activa de los estudiantes, la reflexión, el análisis crítico y la construcción colectiva de conocimiento.

Los Tics vs. Recursos Multimedia

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) representan un recurso adicional que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas herramientas tecnológicas posibilitan la generación de información que puede ser difundida a través de diversos medios, incentivando a los educadores a emplear estos recursos como soporte para sus clases.

Las TIC son considerados ya como elementos integrados en la vida diaria, especialmente desde edades tempranas. Es esencial destacar que los videojuegos, lejos de ser interpretados únicamente como entretenimiento, tienen la capacidad de ser empleados como herramientas didácticas para enseñar una amplia variedad de conceptos y materias educativas según Simonelli (2019).

El uso de las TIC posibilita la transmisión de información mediante diversos dispositivos como computadoras, teléfonos, tabletas o televisores, cada uno de ellos capaz de compartir información de diversa índole, incluso educativa para los estudiantes. La integración de las TIC en el entorno educativo contribuye a la creación de ambientes actualizados y dinámicos, superando la monotonía tradicional de las clases.

Uso De Los Recursos Multimedia En Las Redes Sociales

Los recursos multimedia abarcan campos como la informática, las telecomunicaciones y otros medios de información y comunicación, como las redes sociales, que actúan como canales para difundir información y llegar a un público más amplio.

Según Islas Torres (2011), las redes sociales ofrecen oportunidades significativas para el aprendizaje continuo, el desarrollo profesional y la interacción entre pares, convirtiéndose en un entorno común para compartir experiencias y establecer contactos relevantes. Los entornos educativos en redes sociales se utilizan como herramientas



pedagógicas por parte de los educadores, permitiendo a los estudiantes sentirse más cómodos al interactuar con ellos.

Estas plataformas digitales motivan a los estudiantes a expresar sus ideas y opiniones, ya sea a través de publicaciones en grupos cerrados de Facebook, WhatsApp o Telegram, fomentando así la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje.

Facebook

La interacción entre el maestro y el estudiante constituye el pilar fundamental de la educación, y en este contexto, Facebook emerge como una herramienta valiosa para ser integrada en el ámbito educativo. No se pretende que esta plataforma reemplace las clases presenciales, sino que su uso se centre en los recursos educativos que ofrece, así como en la conexión entre estudiantes y docentes, convirtiéndola así en una herramienta didáctica práctica y amena para facilitar el proceso de enseñanza.

Los recursos compartidos en Facebook despiertan el interés del estudiante, ya que la forma en que se presentan invita a la participación activa compartiendo publicaciones y creando un espacio para intercambiar ideas. Según lo señala Miranda (2013), la utilización de esta red social también brinda la oportunidad de que los estudiantes consulten a personas con niveles académicos más avanzados, accediendo a perfiles que pueden ofrecer apoyo para resolver dudas o participar en debates relacionados con los temas de estudio, ya sea como parte de tareas o discusiones académicas.

La creación de sitios web educativos es esencial para abrir nuevos entornos virtuales de aprendizaje, y al integrar ciertas redes sociales como Facebook, se promueve la participación de los estudiantes en actividades propuestas por el docente. La interacción que se genera al utilizar estas plataformas no solo es informativa, sino que también tiene un alcance significativo que puede tener resultados óptimos en el desempeño académico de los estudiantes.

WhatsApp

La aplicación WhatsApp se destaca como un medio de comunicación moderno y ampliamente difundido en la actualidad, considerado el más popular en nuestro entorno. Según el autor, esta herramienta permite a los usuarios comunicarse con múltiples personas a través de diversos medios como mensajes de texto, audios, videos, imágenes e incluso compartir la ubicación geográfica.

El uso extendido de teléfonos móviles y la capacidad de crear grupos en redes sociales, compartir contenido multimedia y mensajes sin límites ha posicionado a WhatsApp como una herramienta novedosa en el ámbito educativo, siendo útil para facilitar la interacción entre sus miembros. Para Mamani (2019), se destaca también su contribución al desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes tímidos o con dificultades para expresarse en público. Es relevante subrayar que esta aplicación posee un potencial pedagógico significativo, al combinar aspectos de movilidad, aprendizaje y rapidez en la transmisión de información fuera de los entornos educativos tradicionales.

Durante la pandemia, WhatsApp se convirtió en una herramienta clave para la comunicación educativa, siendo uno de los primeros recursos utilizados por los docentes para interactuar con sus estudiantes, enviar materiales de clase y gestionar actividades en un entorno virtual.

Telegram

Esta herramienta representa una opción prometedora y efectiva para la comunicación, gracias a sus características positivas que la distinguen.

Las tecnologías emergentes están adquiriendo una mayor relevancia en el contexto de los procesos educativos. En la actualidad, según lo señala Gutiérrez-Manjón & Marcos Molano (2021), resulta innegable el valor que esta aplicación móvil posee como medio para difundir información educativa y para atraer nuevos miembros al ámbito docente que la emplean como una alternativa innovadora y novedosa en sus prácticas educativas.

Actividades en el Aula a través de Telegram: incluyen funciones de mensajería, envío de mensajes de voz, videos, enlaces, documentos, imágenes, la capacidad de

crear grupos y canales para facilitar la interacción y comunicación dentro de entornos educativos.

Todas estas alternativas posibilitan la interacción entre el docente y sus estudiantes. Esta plataforma de comunicación no requiere una gran cantidad de almacenamiento en los dispositivos móviles, lo que resultará beneficioso para los estudiantes. Además, toda la información compartida quedará almacenada en la nube que ofrece Telegram.

Zoom

Durante los últimos dos años, esta plataforma ha experimentado un uso significativo por parte de la comunidad educativa. Esto se debe a los cambios drásticos en el ámbito educativo durante la pandemia del 2020, donde se adoptaron recursos tecnológicos como facilitadores del aprendizaje de los estudiantes, destacándose Zoom entre ellos.

Según Pincay (2020), zoom ofrece la posibilidad de realizar sesiones de chat individuales que pueden convertirse en llamadas grupales, cursos de formación y seminarios web tanto para audiencias internas como externas. Además, permite realizar videoconferencias globales con un máximo de 1000 participantes y mostrar hasta 49 videos simultáneamente en la pantalla.

Dentro del contexto educativo, zoom ha emergido como una de las herramientas de videoconferencia más utilizadas en los últimos años. Su interfaz es intuitiva y fácil de usar, lo que ha motivado a una gran parte de los docentes a emplear esta plataforma para realizar reuniones virtuales con sus alumnos y explicar contenidos de las unidades académicas. Esta adopción masiva se debe a la transición hacia un entorno virtual en muchas instituciones educativas en la actualidad.

Figura 11

Ubicación de Google Classroom en el menú de aplicaciones de Google



Nota. Adaptado de Google Classroom: qué es y cómo funciona [Imagen], 2020, Xataca Basics (<https://tinyurl.com/y6rh5ohq>).

Google Classroom

Google Classroom para Fernández (2020), es una plataforma educativa desarrollada por Google que permite a los docentes crear clases en línea, distribuir tareas, comunicarse con los estudiantes y gestionar el proceso de aprendizaje de manera efectiva. A continuación, se detallan algunas de las funcionalidades principales de Google Classroom y cómo ayuda a los estudiantes en su proceso de aprendizaje:

Gestión De Clases Virtuales:

Permite a los docentes crear clases en línea para cada materia o grupo de estudiantes, donde pueden compartir materiales, asignar tareas y organizar el contenido de manera estructurada.

Distribución De Materiales:

Los docentes pueden compartir recursos educativos como documentos, presentaciones, enlaces a páginas web, videos y más, facilitando el acceso a información relevante para el aprendizaje.

Asignación Y Entrega De Tareas:

Los docentes pueden crear y asignar tareas a los estudiantes, estableciendo fechas límite y condiciones específicas. Los estudiantes pueden entregar sus tareas de

forma digital a través de la plataforma, lo que facilita la corrección y retroalimentación por parte del docente.

Comunicación:

Google Classroom ofrece herramientas de comunicación integradas como comentarios en las tareas, mensajes directos entre docentes y estudiantes, y la posibilidad de realizar anuncios importantes para toda la clase. Esto promueve una comunicación efectiva y fluida dentro del entorno educativo virtual.

Organización:

La plataforma organiza automáticamente las tareas y materiales por fecha de vencimiento y tema, lo que ayuda a los estudiantes a mantenerse organizados y al tanto de sus responsabilidades académicas.

Acceso Desde Cualquier Dispositivo:

Google Classroom es accesible desde computadoras, tabletas y dispositivos móviles, lo que brinda flexibilidad a los estudiantes para acceder al contenido y participar en las actividades educativas desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Concepto de Competencia

La competencia es el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que una persona posee y que le permiten desempeñar de manera efectiva una determinada tarea o resolver un problema en un contexto específico. Las competencias integran tanto aspectos teóricos como prácticos, y abarcan desde conocimientos técnicos y académicos hasta habilidades interpersonales y emocionales, facilitando la capacidad de adaptarse y responder a diversas situaciones de manera adecuada y eficiente.

Competencia Digital

La competencia digital se refiere a la capacidad de una persona para utilizar las tecnologías digitales de manera segura, crítica y ética en diversos contextos, incluyendo

el aprendizaje, el trabajo y la vida cotidiana. Esto implica no solo habilidades técnicas para manejar dispositivos y software, sino también una comprensión crítica de la información digital y la capacidad para comunicarse y colaborar en entornos digitales.

Por lo tanto, el desarrollo de competencias digitales se refiere al proceso mediante el cual una persona adquiere y mejora las habilidades, conocimientos, actitudes y valores necesarios para utilizar las tecnologías digitales de manera efectiva, crítica y ética en diversos contextos, como el aprendizaje, el trabajo y la vida cotidiana. Este desarrollo implica una evolución continua y la adaptación a nuevas herramientas y entornos digitales

Bases Normativas Y Legales

Marco Legal

El siguiente proyecto se basa legalmente en la:

LEY ORGANICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (2011)

El Artículo 347 de la Constitución de la República establece que es responsabilidad del Estado:

- Mejorar constantemente la calidad y aumentar la cobertura de la educación pública, así como garantizar la infraestructura y equipamiento adecuados de las instituciones educativas estatales.
- Integrar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y promover la vinculación de la enseñanza con las actividades productivas y sociales.

El Artículo 348: señala que la educación pública debe ser gratuita y financiada de manera oportuna, regular y suficiente por el Estado. La distribución de los recursos destinados a la educación se basará en principios de equidad social, demográfica y territorial, entre otros aspectos relevantes.

El Estado proporcionará fondos para la educación especial y también podrá respaldar económicamente a la educación fiscomisional, artesanal y comunitaria, siempre y cuando cumplan con los principios de gratuidad, obligatoriedad e igualdad de oportunidades. Además, estas instituciones deben rendir cuentas

sobre sus resultados educativos y la gestión de los recursos públicos, así como estar debidamente acreditadas según lo estipule la ley. Es importante destacar que las instituciones educativas que reciban financiamiento público no podrán tener fines lucrativos. La falta de transferencia de recursos bajo estas condiciones será castigada con la destitución de la autoridad y del personal público que incumpla con sus responsabilidades.

Artículo 349: El Estado se compromete a garantizar al personal docente, en todos los niveles educativos y modalidades de enseñanza, una serie de condiciones que incluyen estabilidad laboral, capacitación continua, actualización pedagógica y académica, así como mejoras en su desempeño y remuneración acorde a su profesionalización y méritos académicos. La normativa legal regulará aspectos como la carrera docente, el escalafón, un sistema nacional de evaluación del rendimiento docente y la política salarial en todos los niveles educativos. Además, se establecerán directrices relacionadas con la promoción, movilidad y rotación del personal docente.

El Acuerdo N.º 0070-14: Emitido por el Ministerio de Educación, en cumplimiento de sus facultades conferidas por disposiciones constitucionales y legales, detalla disposiciones específicas en el marco de la Ley Orgánica de Educación Intercultural y el Estatuto del Régimen Jurídico y Administrativo de la Función Ejecutiva.

Acuerda:

Establecer las siguientes normativas para regular el uso de teléfonos móviles en las escuelas y colegios.

Artículo 1.- Los teléfonos móviles, al igual que otros dispositivos tecnológicos de comunicación e información, pueden ser utilizados como herramientas opcionales para fomentar el aprendizaje tanto dentro como fuera del aula.

Artículo 5.- Se proporcionará formación al cuerpo docente en el manejo de tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación, con el fin de integrar su uso de manera colaborativa en el proceso educativo.

Criterios De Posición, Reflexiones Y Análisis Críticos Sobre Las Concepciones Y Puntos De Vista De Diferentes Autores.

Se considerarán usos prácticos de los teléfonos móviles, como las funciones de cálculo, grabación, lectura de textos, captura de videos, creación de portafolios digitales, participación en redes de conocimiento, actividades colaborativas, acceso a internet, entre otras posibilidades.

Desde una perspectiva internacional, se considera el uso de recursos multimedia a nivel global, lo cual permite comprender las tendencias y su aplicabilidad en diferentes contextos educativos. A nivel nacional, se contrastan estos desarrollos con enfoques locales, permitiendo una comparación y adaptación de las estrategias a las particularidades del contexto educativo nacional.

En el análisis de estudios clave, se reconoce la importancia de la investigación de Cacpata y Montaña (2018), quienes exploran la integración de software educativo para facilitar la interacción tecnológica en el aprendizaje de la factorización. Se destaca que la correcta integración de recursos multimedia facilita el aprendizaje activo y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. De manera similar, se reflexiona sobre el artículo de Dajer (2018), que critica los métodos tradicionales de enseñanza por su monotonía y falta de participación estudiantil.

Asimismo, se apoya la idea de Benítez y Heleno (2018), de que las tecnologías multimedia mejoran la presentación visual y la interacción, incrementando la efectividad del proceso de aprendizaje. La incorporación de diversos métodos tecnológicos se considera crucial para solventar las deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En relación con Teran & Gonzáles (2019), se reflexiona sobre la falta de recursos multimedia como un obstáculo para el desarrollo de conocimientos. El investigador subraya la importancia de un uso adecuado de estas herramientas para reducir el tiempo de aprendizaje y mejorar la retención de información.

Los recursos multimedia se definen en el marco teórico-conceptual como herramientas que combinan diferentes medios (videos, imágenes, presentaciones y animaciones) para transmitir información y facilitar la comprensión de los contenidos educativos. La capacidad de crear presentaciones visualmente atractivas e interactivas es beneficiosa para el proceso de enseñanza-aprendizaje. El investigador enfatiza que

los diseños interactivos deben ser de alta calidad, fáciles de usar y compatibles con las tecnologías actuales.

Jara (2018), sostiene que tanto estudiantes como docentes deben tener acceso a recursos multimedia funcionales, técnicos y pedagógicos para optimizar su experiencia educativa. El investigador coincide en que estos recursos deben fomentar una comunicación continua entre estudiantes y docentes. Castellón, León y González (2020), señalan los desafíos de la expresión escrita para los estudiantes, subrayando la importancia de dominar normas ortográficas y gramaticales.

Finalmente, se destacan las contribuciones sobre el desarrollo de habilidades psicomotoras y la interacción entre docentes, alumnos, contenido y condiciones ambientales como componentes esenciales del proceso de enseñanza-aprendizaje. Balladares (2020) enfatiza que, para garantizar la calidad educativa, las estrategias didácticas deben ser dinámicas y acordes con las políticas educativas institucionales.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

En este capítulo se abordará la conceptualización y operacionalización de las variables y categorías de estudio, junto con los aspectos metodológicos que guiarán la investigación. Se definirán las variables, su enfoque y alcance, así como los métodos empleados y los procedimientos de selección de la muestra.

Conceptualización

Según Espinoza (2019), el proceso de transformar ideas abstractas en elementos tangibles y medibles ayuda a los investigadores a evitar errores al definir variables específicas. García Aceveo & Angulo García (2023), sugieren una escala para operacionalizar variables, identificando sus características clave como definición, dimensiones y unidad de medida, lo que facilita su identificación en la investigación. (Bonk, 2011)

Operacionalización de las variables

Variable independiente:

Estrategias didácticas multimedia

Definición conceptual

Las estrategias didácticas para la enseñanza multimedia son acciones planificadas por el docente para facilitar el aprendizaje mediante recursos multimedia como imágenes, videos, audio y tecnologías interactivas. Según García y Tejedor (2017), estas estrategias son clave para adaptar la enseñanza a las necesidades de los estudiantes en un entorno digital.

Definición Operacional

La definición operacional de Estrategias Didácticas para la enseñanza multimedia implica identificar y describir las acciones concretas que el docente lleva a cabo para integrar recursos multimedia en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Dimensiones

Se enfocarán en tres dimensiones específicas: la diversidad de recursos multimedia disponibles para la enseñanza, el grado de interactividad que presentan estas herramientas y su capacidad para ajustarse a los distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Dimensión 1. Variedad De Recursos Multimedia

Esta dimensión aborda la variedad de recursos multimedia disponibles para respaldar la enseñanza y el aprendizaje en el aula. Según García, Muñoz, García, y Arévalo (2023), esta dimensión implica emplear una amplia diversidad de herramientas, materiales y contenido digital, como videos, animaciones, presentaciones interactivas, simulaciones y actividades en línea.

Dimensión 2. Interactividad

La dimensión de la interactividad se refiere a la capacidad de las herramientas y recursos multimedia para estimular la participación activa de los estudiantes y su compromiso con el contenido. Según García Aceveo & Angulo García (2023), esta dimensión implica crear entornos de aprendizaje que faciliten la interacción significativa con los materiales y actividades, proporcionando retroalimentación inmediata y fomentando la exploración y experimentación.

Dimensión 3. Adaptabilidad A Los Estilos De Aprendizaje

La dimensión de adaptabilidad a los estilos de aprendizaje se refiere a la capacidad de las estrategias y recursos multimedia para ajustarse a las preferencias individuales de los estudiantes durante su proceso de aprendizaje. Según Enríquez Silva (2020), esto implica que las herramientas multimedia deben ser flexibles y capaces de ofrecer diferentes formas de presentar el contenido.

Indicadores

En el campo de la investigación educativa, los indicadores son herramientas esenciales que nos permiten analizar y cuantificar aspectos específicos del proceso de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, resaltan tres indicadores clave: Disponibilidad de recursos audiovisuales, tales como videos, animaciones, imágenes y textos, Nivel de interacción entre los estudiantes y los materiales multimedia, Flexibilidad para ajustarse a diferentes formas de aprender, como visual, auditiva o kinestésica.

Variable Dependiente:

Desarrollo de competencias digitales en la asignatura de Lengua y Literatura

Definición conceptual

El Desarrollo de competencias de los estudiantes en lengua y literatura se refiere al nivel de logro alcanzado por los estudiantes en áreas específicas relacionadas con el lenguaje y la literatura, como comprensión lectora, expresión escrita, análisis literario, entre otros. Sin embargo, autores como Quispe Victoria, Garcia, Torres Huamaní, Curo

Victoria, & Pariona Mayta (2021), en su obra "La trascendencia del enfoque UBD (Understanding by design) en la labor docente. Una revisión sistemática" destacan la importancia de evaluar el aprendizaje de los estudiantes en función de su capacidad para comprender y aplicar conceptos.

El análisis crítico, la interpretación textual, la producción escrita, la expresión oral y la apreciación literaria. Es decir, Según Arroyo (2021), se observará cómo los estudiantes desarrollan las competencias o aprenden en esta área específica en función de los diferentes factores o variables que se manipulen o investiguen en el estudio.

Definición Operacional

El desempeño de los estudiantes en lengua y literatura se mide evaluando su comprensión y dominio de conceptos, habilidades y contenidos específicos, observando su participación en actividades académicas, resultados en evaluaciones, y la calidad de sus trabajos escritos y producciones lingüísticas (Jaime León, 2019).

Dimensiones

En el contexto educativo, es imprescindible entender las diversas facetas del rendimiento o aprendizaje de los alumnos en lengua y literatura para evaluar su avance y desarrollo en estas áreas esenciales.

Dimensión 1: Logro Académico

Se refiere al nivel de éxito o rendimiento alcanzado por los estudiantes en su proceso de aprendizaje, evaluado generalmente a través de calificaciones, resultados de exámenes estandarizados Según Nieto-Márquez, García-Sinausía, & Pérez Nieto (2021).

Dimensión 2: Motivación

Es el impulso interno o externo que dirige el comportamiento de un individuo hacia la consecución de metas, objetivos o tareas específicas. La motivación puede ser intrínseca, cuando surge de intereses personales o satisfacción interna, o extrínseca, cuando proviene de recompensas externas o la evitación de castigos. Según Nieto-

Márquez et al (2021).

Dimensión 3: Participación

El concepto de participación se refiere a la medida en que los estudiantes se involucran activamente en actividades de aprendizaje, contribuyen al ambiente educativo y colaboran con sus compañeros y docentes para alcanzar objetivos académicos y sociales.

Según Nieto-Márquez et al (2021), se describe como el nivel de participación activa de los estudiantes en actividades educativas, su contribución al ambiente de aprendizaje y su colaboración con compañeros y profesores para alcanzar objetivos académicos y sociales.

Indicadores

En el ámbito educativo, la evaluación del progreso y desarrollo de los estudiantes en áreas fundamentales del currículo, como Lengua y Literatura, es esencial. Para llevar a cabo esta evaluación de manera efectiva, es crucial identificar y emplear indicadores pertinentes que reflejen con precisión las habilidades y competencias lingüísticas y literarias de los estudiantes, a continuación, los 3 indicadores: Calificaciones obtenidas en evaluaciones de lengua y literatura, Nivel de interés y compromiso mostrado por los estudiantes hacia la materia, Grado de participación activa en actividades relacionadas con la asignatura.

Enfoque De La Investigación

La investigación mixta en educación emplea un enfoque integral que combina métodos cuantitativos y cualitativos para comprender fenómenos complejos. Inspirados en los principios de Richard E. Mayer, experto en aprendizaje multimedia. De acuerdo Montagud (2020), esta metodología nos permitirá comprender a fondo cómo las tecnologías multimedia influyen en el desarrollo de las habilidades lingüísticas y literarias de los estudiantes.

Alcance De La Investigación

El alcance de la investigación educativa se define como la extensión y amplitud de los temas, métodos y objetivos que engloba el proceso de investigación dentro del ámbito educativo. Esto implica investigar una variedad de temas que involucran la enseñanza, el aprendizaje, la evaluación, las políticas educativas y la implementación de tecnología en entornos educativos. Según Guevara Alban, Verdesoto Arguello & Castro Molina, (2020), la investigación explicativa analiza las conexiones causales entre variables educativas para entender los elementos que afectan los resultados. La investigación descriptiva identifica pautas y direcciones, mientras que la explicativa profundiza en las causas subyacentes, proporcionando una base sólida para formular políticas educativas y crear intervenciones efectivas.

Declaración Y Justificación Del Tipo De Investigación

La naturaleza sincrónica de este enfoque captura una visión detallada y actualizada de la situación estudiada, mientras que el enfoque transversal facilita la comparación de distintas variables en un mismo momento. Esto es valioso para integrar información de fuentes documentales y de campo, proporcionando una comprensión completa y actualizada del fenómeno y facilitando la integración eficaz de la bibliografía y los datos de campo en el análisis de la investigación Gómez-Luna, Fernando-Navas, Aponte-Mayor, & Betancourt-Buitrago (2014).

Métodos Utilizados

Es crucial establecer una metodología adecuada que cumpla con los objetivos y el alcance de la investigación. Se optó por un método no experimental conocido como *expo facto*, que consiste en la observación y evaluación de variables previas sin intervenir en su manipulación. Se enfatizan la importancia de elegir los procedimientos metodológicos con cuidado para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos.

Los métodos utilizados en esta investigación son los siguientes; entrevistas y encuestas que son técnicas esenciales empleadas para recabar datos sobre las vivencias, percepciones y puntos de vista de los participantes. Según la investigación de

Feria Avila, Matilla González, & Mantecón Licea (2020), menciona que las entrevistas posibilitan un diálogo directo entre el investigador y el entrevistado, facilitando la exploración detallada de asuntos específicos y la comprensión de las perspectivas individuales, las encuestas permiten recopilar datos de una muestra más amplia de individuos, lo que posibilita identificar tendencias y patrones en las respuestas.

Instrumentos:

El uso de instrumentos adecuados desempeña un papel fundamental para recopilar datos, obtener información precisa y alcanzar conclusiones significativas. Estos instrumentos, que pueden variar desde cuestionarios y entrevistas hasta pruebas y observaciones, son herramientas clave que los investigadores utilizan para recolectar datos empíricos relevantes para sus estudios; Como instrumentos usados para esta tesis son; Pre-test, entrevista y encuesta.

Pre-test

Un pretest, conocido también como preprueba, constituye una evaluación o prueba aplicada a los participantes de un estudio antes de llevar a cabo cualquier intervención o tratamiento. En resumen, el pretest se erige como una herramienta esencial en la investigación, proporcionando una comprensión inicial del punto de partida de los participantes y permitiendo la medición del cambio inducido por la intervención en esta investigación. **Ver Anexo 1**

Entrevista

La entrevista, una herramienta vital tanto en la investigación cualitativa como en diversos contextos profesionales, implica una interacción estructurada entre dos o más individuos. Aquí, el entrevistador, plantea preguntas con el fin de obtener información detallada y contextualizada del entrevistado. Este instrumento permitió recopilar información relevante sobre las experiencias, perspectivas y prácticas pedagógicas de los participantes en relación con el tema de estudio. **Ver Anexo 2**

Encuesta

Es herramienta o instrumento de investigación que se emplea para recopilar información de manera sistemática a través de preguntas estandarizadas dirigidas a una muestra específica de individuos dentro del ámbito educativo. **Ver Anexo 3**

Delimitacion De La Poblacion Y La Muestra

Para seleccionar la muestra de la población total de 140 estudiantes y 5 docentes de la Unidad Educativa General Vicente Anda Aguirre, se optó por un método de muestreo por conveniencia. Este enfoque se basa en la facilidad de acceso y disponibilidad de los participantes. Así, se seleccionó un grupo de muestra conveniente compuesto por 38 estudiantes y los 5 docentes, eligiendo aquellos que estaban dispuestos y disponibles para participar en el estudio.

Etapas Seguidas En El Proceso Investigativo

1. Etapa De Inicio

Para iniciar esta propuesta, realizamos una revisión exhaustiva de la literatura sobre estrategias didácticas multimedia para mejorar las competencias en Lengua y Literatura. Exploramos diversas investigaciones, estudios y prácticas educativas que utilizan recursos multimedia en este ámbito. Analizamos tendencias recientes, métodos de enseñanza y resultados de la implementación de estas estrategias para respaldar y orientar nuestra propuesta hacia la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje en este campo.

2. Etapa Del Diagnóstico Inicial

Para diseñar el aula virtual para el décimo año de la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre en Milagro, se realizaron varias actividades. Primero, se analizaron las necesidades específicas de los estudiantes, considerando sus habilidades lingüísticas, destrezas tecnológicas y expectativas de aprendizaje.

3. Etapa De La Modelación De La Propuesta

Luego, se evaluaron los recursos educativos y tecnológicos disponibles en la institución para determinar su idoneidad y capacidad en el contexto del aprendizaje multimedia. Además, se consultó a docentes y estudiantes a través de entrevistas y encuestas para recopilar información sobre sus experiencias y preferencias en el uso de la tecnología en el aula. También se llevó a cabo un análisis del plan de estudios de lengua y literatura para identificar los objetivos de aprendizaje y los contenidos relevantes. Por último, se investigaron prácticas exitosas de implementación de estrategias multimedia en otras instituciones educativas a nivel nacional e internacional, con el fin de obtener ideas y lecciones que pudieran ser aplicables al contexto específico de la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre

Pasos Y Estrategias Eficaces Para Su Implementación:

Paso 1: Establecer metas claras: Antes de comenzar, es esencial definir los objetivos educativos que se pretenden alcanzar utilizando Google Classroom. ¿Qué se espera que los estudiantes logren o aprendan a través de esta plataforma?

Paso 2: Capacitación del personal: Brindar capacitación y apoyo adecuados al personal docente y estudiantes para garantizar que estén familiarizados con Google Classroom y puedan utilizar todas sus funciones de manera efectiva.

Paso 3: Configuración inicial del aula: Crear el entorno virtual en Google Classroom y configurar su estructura y organización. Esto implica la creación de diferentes clases, personalización de la configuración de cada clase y agregado de materiales de referencia.

Paso 4: Promover la comunicación y colaboración: Estimular la interacción bidireccional entre docentes y estudiantes mediante el uso de funciones de comentarios y mensajes en Google Classroom. Motivar a los estudiantes a colaborar entre sí a través de discusiones grupales.

Paso 5: Publicación de recursos educativos: Cargar materiales educativos como documentos, presentaciones, enlaces y videos en Google Classroom para que los estudiantes puedan acceder a ellos en cualquier momento y desde cualquier lugar.

Paso 6: Asignación de tareas y evaluación: Utilizar las herramientas de asignación de tareas de Google Classroom para asignar trabajos a los estudiantes y establecer

fechas límite. Evaluar y calificar el trabajo de los estudiantes directamente en la plataforma.

Paso 7: Proporcionar retroalimentación y seguimiento: Ofrecer retroalimentación regular a los estudiantes sobre su progreso y desempeño utilizando las herramientas de retroalimentación de Google Classroom. Seguir de cerca el progreso de los estudiantes y ajustar la instrucción según sea necesario.

Paso 8: Estimular la participación: Incentivar la participación activa de los estudiantes mediante la creación de actividades interactivas, debates en línea y proyectos colaborativos.

Paso 9: Evaluación continua: Evaluar periódicamente la efectividad del aula virtual y realizar ajustes según sea necesario para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

4. Etapa Del Diagnóstico Final De La Propuesta

La propuesta fue presentada en una reunión virtual mediante Zoom con la participación de cinco docentes. Durante esta sesión, se abordaron y discutieron las distintas interrogantes planteadas en la propuesta. La plataforma permitió una interacción fluida entre los participantes, facilitando el intercambio de ideas y opiniones sobre los aspectos clave del proyecto.

Resultados Del Estudio Diagnóstico:

A continuación, se presentan los resultados del pretest aplicado a 38 estudiantes.

Tabla 1

Pregunta 1 del pretest. ¿Qué sabes sobre el uso de recursos multimedia en el aprendizaje de Lengua y Literatura?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
a) Sé muy poco al respecto.	13	34.2%	34.2%	34.2%
b) Tengo conocimientos básicos.	12	31.6%	31.6%	65.8%

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
c) Poseo un buen entendimiento del tema.	13	34.2%	34.2%	100%

Nota: La mayoría de los estudiantes indican que saben muy poco al respecto (34.2%) o tienen conocimientos básicos (31.6%), lo que sugiere una falta general de familiaridad con el tema. Solo un porcentaje pequeño (34.2%) afirma poseer un buen entendimiento del tema.

Tabla 2

Pregunta 2 del pretest. ¿Qué crees que implica el uso de estrategias didácticas multimedia en la enseñanza de Lengua y Literatura?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
a) No tengo idea.	14	36.8%	36.8%	36.8%
b) Consiste en usar tecnología en clase.	11	28.9%	28.9%	65.8%
c) Incluye actividades que integran diversos medios para facilitar el aprendizaje de la lengua y la literatura.	13	34.2%	34.2%	100%

Nota: La mayoría de los estudiantes (36.8%) no comprende el tema, y un considerable 34.2% lo asocia solo con el uso de tecnología en clase. Solo una minoría (28.9%) entiende que implica actividades integrando diversos medios para el aprendizaje.

Tabla 3

Pregunta 3 del pretest. ¿Has escuchado alguna vez el término "competencias" en el contexto educativo?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
a) No, nunca.	13	34.2%	34.2%	34.2%
b) Sí, pero no estoy seguro de lo que significa.	14	36.8%	36.8%	71.1%

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
c) Sí, tengo una idea clara de lo que implica.	11	28.9%	28.9%	100%

Nota: La mayoría de los estudiantes (36.8%) ha oído el término, pero no está seguro de su significado. Un 34.2% nunca lo ha escuchado, y solo una minoría (28.9%) tiene una idea clara, indicando una minoría bien informada.

Tabla 4

Pregunta 4 del pretest. ¿Qué crees que significa desarrollar competencias en Lengua y Literatura?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
a) No tengo idea.	12	31.6%	31.6%	31.6%
b) Ser bueno leyendo y escribiendo.	13	34.2%	34.2%	65.8%
c) Adquirir habilidades para comprender, analizar y comunicarse eficazmente a través de textos escritos y orales.	13	34.2%	34.2%	100%

Nota: La mayoría de los estudiantes (34.2%) no tiene idea sobre el tema, mostrando una falta de comprensión inicial. Un porcentaje similar (34.2%) cree que se trata solo de ser bueno leyendo y escribiendo, reflejando una percepción limitada. Solo un 31.6% entiende que implica adquirir habilidades específicas para comprender, analizar y comunicarse eficazmente mediante textos escritos y orales.

Tabla 5

Pregunta 5 del pretest. ¿Consideras importante aprender sobre estrategias didácticas multimedia en la asignatura de Lengua y Literatura?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
a) No, no creo que sea relevante.	12	31.6%	31.6%	31.6%
b) Sí, puede ser útil para mejorar el aprendizaje.	13	34.2%	34.2%	65.8%

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
c) Sí, creo que es fundamental para el desarrollo de habilidades en el ámbito lingüístico y literario.	13	34.2%	34.2%	100%

Nota: La mayoría de los estudiantes (31.6%) no considera relevante aprender sobre estrategias multimedia. Un 34.2% reconoce su utilidad para mejorar el aprendizaje, y otro 34.2% cree que es fundamental para el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias.

Tabla 6

Pregunta 6 del pretest. ¿Qué opinas sobre la idea de integrar el uso de recursos multimedia en las clases de Lengua y Literatura para mejorar el aprendizaje?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
a) No veo la conexión entre ambos temas.	13	34.2%	34.2%	34.2%
b) Puede ser interesante, pero no estoy seguro de cómo se aplicaría.	13	34.2%	34.2%	68.4%
c) Me parece una excelente idea para enriquecer el aprendizaje y motivar a los estudiantes.	12	31.6%	31.6%	100%

Nota: La mayoría de los estudiantes (34.2%) no ven la conexión entre ambos temas, sugiriendo una falta de comprensión de los beneficios. Un 34.2% está indeciso, indicando falta de compromiso o conocimiento. Solo un 31.6% cree que es una excelente idea para enriquecer el aprendizaje y motivar a los estudiantes.

Tabla 7

Pregunta 7 del pretest. Estoy interesado en aprender sobre estrategias didácticas multimedia en Lengua y Literatura.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
a) Totalmente en desacuerdo	13	34.2%	34.2%	34.2%

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
b) Neutral	13	34.2%	34.2%	68.4%
c) Totalmente de acuerdo	12	31.6%	31.6%	100%

Nota: La mayoría de los estudiantes (34.2%) no tiene interés en aprender sobre estrategias multimedia. Un 34.2% permanece neutral, indicando indecisión. Solo un 31.6% está interesado en aprender sobre ellas.

Tabla 8

Pregunta 8 del pretest. Creo que aprender sobre competencias en Lengua y Literatura podría ser beneficioso para mi futuro.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
a) Totalmente en desacuerdo	14	36.8%	36.8%	36.8%
b) Neutral	12	31.6%	31.6%	68.4%
c) Totalmente de acuerdo	12	31.6%	31.6%	100%

Nota: La mayoría de los estudiantes (36.8%) no ven beneficios futuros en aprender competencias en Lengua y Literatura, mostrando falta de percepción sobre su relevancia. Un 31.6% permanece neutral o indeciso, mientras que solo un pequeño porcentaje (31.6%) está convencido de los beneficios futuros de estas competencias.

Tabla 9

Pregunta 9 del pretest. Estoy emocionado por la posibilidad de desarrollar habilidades en Lengua y Literatura mediante el uso de estrategias didácticas multimedia.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
a) Totalmente en desacuerdo	14	36.8%	36.8%	36.8%

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
b) Neutral	12	31.6%	31.6%	68.4%
c) Totalmente de acuerdo	12	31.6%	31.6%	100%

Nota: La mayoría de los estudiantes (36.8%) desaprueba que aprender competencias en Lengua y Literatura sea beneficioso para su futuro, indicando percepción limitada sobre su relevancia. Un 31.6% se mantiene neutral o indeciso, mientras que solo un pequeño porcentaje (31.6%) está totalmente de acuerdo con la utilidad futura de estas competencias.

Los resultados del pretest revelan una tendencia generalizada hacia la falta de familiaridad y comprensión en varios aspectos relacionados con el uso de recursos multimedia y estrategias didácticas en el aprendizaje de Lengua y Literatura, la mayoría de los estudiantes indicaron tener conocimientos limitados o nulos sobre los temas abordados. Esto se evidencia en porcentajes significativos que muestran una falta de entendimiento inicial en áreas clave, como el empleo de recursos multimedia, la definición y aplicaciones de estrategias didácticas, y el concepto de competencias en el contexto educativo.

Resultados De La Entrevista A Los Docentes

Los docentes mostraron una recepción positiva hacia Google Classroom para la enseñanza de Lengua y Literatura, destacando su utilidad para organizar, distribuir materiales y comunicarse con los estudiantes. Valoraron especialmente la capacidad de enviar mensajes directos, organizar archivos y usar comentarios en las tareas. Aunque algunos enfrentaron dificultades iniciales en la configuración, encontraron que establecer y organizar el aula virtual en Google Classroom es generalmente sencillo. Los estudiantes demostraron participación activa tanto en la entrega de tareas como en las actividades en línea, y el proceso de asignación, evaluación y retroalimentación se percibió como eficaz.

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

PROPUESTA DE LA INVESTIGACIÓN

TEMA: Implementar Talleres Literarios Interactivos En Google Classroom De La Materia De Lengua Y Literatura

Fundamentación

Antecedentes

Una referencia significativa encontrada en el sitio web sobre el tema de un "Aula Virtual Interactiva en Google Classroom" para la materia de Lengua y Literatura puede encontrarse en el trabajo realizado Fuentes, Rodrigo y Peñaloza (2021). En este estudio, los autores exploraron los impactos de la integración de Google Classroom como un entorno virtual interactivo en el proceso educativo específico de la asignatura de Lengua y Literatura. A través de la recolección y análisis de datos cualitativos y cuantitativos, evaluaron el desempeño académico de los estudiantes, su participación en actividades virtuales, así como la percepción y satisfacción tanto de los estudiantes como de los profesores con respecto a esta plataforma. Los resultados obtenidos proporcionaron una comprensión detallada de los beneficios y desafíos asociados con la implementación de un aula virtual interactiva en Google Classroom para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el ámbito de la Lengua y Literatura.

A continuación se describe el método para establecer una clase en CLASSROOM, y con la práctica, su manejo se vuelve más fluido. Además, los desarrolladores, al actualizarla, optimizan los procedimientos. Esto ha posibilitado una modalidad educativa innovadora, no presencial o a distancia, conocida como curso en línea. (Domínguez Castillo & Morcillo Baquedano, 2016)

El impacto de herramientas colaborativas como Google Classroom es significativo para las instituciones educativas, según lo señalado por Li Loo Kung (2022). Estas herramientas permiten un mejor aprovechamiento por parte de los alumnos, lo que representa un avance importante en la transformación hacia entornos digitales en el ámbito educativo. Por lo tanto, es fundamental considerarlas en la gestión pedagógica para crear un entorno educativo acorde con los nuevos cambios que demandan innovación en los procesos educativos.

En el contexto de la transformación educativa, es esencial comprender que el uso de entornos virtuales no produce un efecto extraordinario en el proceso de asimilación del conocimiento. Son los profesores quienes tienen la responsabilidad de adaptar las estrategias presenciales a la virtualidad mediante el uso de herramientas tecnológicas, con el objetivo de beneficiar la gestión pedagógica. Al adentrarse en el ámbito de las tecnologías educativas, los profesores se enfrentan a nuevos desafíos profesionales que, a su vez, les brindan satisfacción, ya que les permiten crecer junto con sus estudiantes.

Justificación

Después de realizar encuestas a docentes y estudiantes, se ha observado una respuesta positiva hacia la ejecución del proyecto. El aula virtual interactiva se percibe como una herramienta pedagógica útil y relevante que facilitará a los estudiantes comprender las clases con mayor facilidad y flexibilidad. Su implementación en la asignatura de lengua y literatura favorecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje, brindando beneficios tanto a los estudiantes como a los docentes. El uso adecuado de esta plataforma tecnológica está encaminando a la comunidad educativa hacia el desarrollo de habilidades y destrezas que promueven la autonomía del estudiante en su proceso de aprendizaje.

Objetivo General

Diseñar talleres literarios en google classroom de la materia de lengua y literatura que permita facilitar el fortalecimiento del rol del profesor con el fin de potenciar el desempeño académico de los estudiantes del décimo año en la Unidad Educativa General Vicente Anda Aguirre.

Objetivos Específicos

- Potenciar el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes mediante la utilización de talleres literarios en una Aula virtual interactiva, lo cual impactará positivamente en su desempeño académico.
- Fomentar la integración del Aula virtual interactiva como una herramienta didáctica para cultivar el hábito de aprendizaje en los estudiantes.

- Proporcionar un acceso sencillo al Aula virtual para facilitar la realización de actividades educativas.

Características

Propuesta del aula virtual interactiva en "Google Classroom" implica la presentación de una serie de actividades secuenciales y lógicas, diseñadas con estrategias pedagógicas que contribuyen al desarrollo de la competencia digital. Esta propuesta abarca aspectos fundamentales como la conceptualización, los objetivos, los fundamentos teóricos, los principios pedagógicos, las características, la estructura del modelo, las estrategias de implementación y la evaluación. Está diseñada para estudiantes de décimo año de secundaria en la Institución Educativa "Vicente Anda Aguirre" y se desarrolla a lo largo de una unidad de aprendizaje durante un período de tiempo definido, con un total de cuatro actividades.

Su objetivo principal es que los estudiantes, a través del uso de Google Classroom, puedan aprovechar las tecnologías para su beneficio personal y social, aprovechando así el entorno de la sociedad de la información para construir nuevos conocimientos. En relación con los datos estadísticos obtenidos mediante la aplicación del instrumento diagnóstico, se pueden observar los siguientes resultados: Los hallazgos del pretest revelan una tendencia generalizada hacia la falta de familiaridad y comprensión en diversos aspectos relacionados con el uso de recursos multimedia y estrategias didácticas en el aprendizaje de Lengua y Literatura. En la mayoría de las preguntas, la mayoría de los estudiantes indicaron tener conocimientos limitados o nulos sobre los temas abordados.

Esto se refleja en porcentajes significativos que muestran una falta de entendimiento inicial en áreas clave, como la utilización de recursos multimedia, la definición y aplicaciones de estrategias didácticas, y el concepto de competencias en el contexto educativo. Además, se observa una tendencia hacia la falta de percepción sobre la importancia de aprender acerca de estrategias multimedia y desarrollar competencias en Lengua y Literatura. Estos resultados resaltan la necesidad de intervenir y mejorar la formación en estos aspectos para promover un aprendizaje más efectivo y significativo entre los estudiantes.

Estructura General De La Propuesta

La propuesta para el aula virtual interactiva en Google Classroom de la materia de Lengua y Literatura se basa en la creación de un ambiente educativo digital dinámico y participativo. Se establecerán objetivos claros y específicos para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y facilitar la labor del docente. Además, se diseñará una estructura organizada y accesible para distribuir recursos y actividades de manera intuitiva. Se incorporarán herramientas interactivas que promuevan la participación activa de los estudiantes, como foros de discusión y actividades colaborativas. En resumen, la propuesta busca optimizar el proceso educativo aprovechando al máximo las capacidades tecnológicas de Google Classroom en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Con estos pasos iniciales que se muestran sólidamente establecidos, se podrá avanzar con confianza en la configuración inicial del aula, promoviendo la comunicación, asignando tareas, proporcionando retroalimentación y, finalmente, evaluando de manera continua la efectividad del aula virtual:

- En el primer paso, se establecen metas claras: antes de comenzar, es esencial definir los objetivos educativos que se pretenden alcanzar utilizando Google Classroom. Se espera que los estudiantes logren o aprendan a través de esta plataforma.
- En el segundo paso, se realiza la capacitación del personal: se brinda capacitación y apoyo adecuados al personal docente para garantizar que estén familiarizados con Google Classroom y puedan utilizar todas sus funciones de manera efectiva.
- En el tercer paso, se lleva a cabo la configuración inicial del aula: se crea el entorno virtual en Google Classroom y se configura su estructura y organización. Esto implica la creación de diferentes clases, personalización de la configuración de cada clase y agregado de materiales de referencia.
- En el cuarto paso, se promueve la comunicación y colaboración: se estimula la interacción bidireccional entre docentes y estudiantes mediante el uso de

funciones de comentarios y mensajes en Google Classroom. Se motiva a los estudiantes a colaborar entre sí a través de discusiones grupales.

- En el quinto paso, se publican recursos educativos: se cargan materiales educativos como documentos, presentaciones, enlaces y videos en Google Classroom para que los estudiantes puedan acceder a ellos en cualquier momento y desde cualquier lugar.
- En el sexto paso, se asignan tareas y se evalúa: se utilizan las herramientas de asignación de tareas de Google Classroom para asignar trabajos a los estudiantes y establecer fechas límite. Se evalúa y califica el trabajo de los estudiantes directamente en la plataforma.
- En el séptimo paso, se proporciona retroalimentación y seguimiento: se ofrece retroalimentación regular a los estudiantes sobre su progreso y desempeño utilizando las herramientas de retroalimentación de Google Classroom. Se sigue de cerca el progreso de los estudiantes y se ajusta la instrucción según sea necesario.
- En el octavo paso, se estimula la participación: se incentiva la participación activa de los estudiantes mediante la creación de actividades interactivas, debates en línea y proyectos colaborativos.
- En el noveno paso, se realiza una evaluación continua: se evalúa periódicamente la efectividad del aula virtual y se realizan ajustes según sea necesario para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Según Flores, Ortega, y Sánchez Fuster (2021), menciona que la integración de la tecnología en el aula no es simplemente una opción, sino una necesidad imperativa en la era digital en la que vivimos. Como educadores, debemos adoptar propuestas tecnológicas innovadoras que transformen la experiencia de aprendizaje de nuestros estudiantes. La tecnología no solo amplía nuestras posibilidades pedagógicas, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades de un mundo cada vez más digitalizado

Esta propuesta tecnológica busca aprovechar al máximo las herramientas digitales disponibles para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Al

integrar la plataforma de Google Classroom, se abre un mundo de posibilidades para la enseñanza, permitiendo una comunicación fluida entre docentes y alumnos, así como la distribución eficiente de materiales educativos y recursos complementarios. Este enfoque tecnológico no solo facilita el acceso a la información, sino que también fomenta la participación activa y la colaboración entre los estudiantes, creando un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo.

Además de mejorar la accesibilidad y la interacción en el aula, el uso de un aula virtual interactiva en Google Classroom ofrece la oportunidad de adaptar los métodos de enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes. La versatilidad de la plataforma permite a los docentes diseñar actividades personalizadas, ofrecer retroalimentación instantánea y monitorear el progreso académico de manera más efectiva. Asimismo, la incorporación de recursos multimedia y herramientas de colaboración en línea enriquece el proceso de aprendizaje, estimulando la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes en el estudio de la lengua y la literatura.

En resumen, la propuesta de un aula virtual interactiva en Google Classroom para la enseñanza de Lengua y Literatura representa un paso adelante hacia la modernización y la mejora continua de la educación. Al combinar la pedagogía con la tecnología, se crea un entorno educativo más dinámico, inclusivo y eficiente, que prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI y promueve un aprendizaje significativo y duradero en el campo de la lengua y la literatura.

Google Classroom Como Plataforma Educativa

Google Classroom es una herramienta diseñada para facilitar la gestión de cursos, la comunicación entre profesores y estudiantes, y la distribución de tareas y recursos educativos. Permite crear aulas virtuales donde los profesores pueden organizar el contenido del curso y los estudiantes pueden participar activamente.

Características De Interactividad En Google Classroom:

- **Publicaciones Y Discusiones:** Los profesores pueden crear publicaciones donde comparten contenido educativo como textos, enlaces a recursos, videos y

asignaciones. Los estudiantes pueden comentar en estas publicaciones, lo que fomenta la interacción y el intercambio de ideas.

- **Comentarios Y Retroalimentación:** Tanto profesores como estudiantes pueden dejar comentarios en las tareas y trabajos entregados, permitiendo una retroalimentación inmediata y constructiva.
- **Uso De Aplicaciones Y Herramientas Integradas:** Google Classroom se integra con otras herramientas de Google como Google Docs, Sheets y Slides, lo que facilita la creación colaborativa de documentos y presentaciones.
- **Encuestas Y Cuestionarios:** Los profesores pueden usar Google Forms integrado para crear encuestas y cuestionarios, que pueden ser utilizados para evaluaciones formativas o recoger retroalimentación.

Recursos Y Materiales Educativos:

- Los profesores pueden cargar materiales de lectura, ejercicios prácticos, presentaciones y otros recursos directamente en Google Classroom.
- Pueden organizar estos recursos en carpetas temáticas o unidades de aprendizaje para facilitar el acceso y la navegación.

Gestión del aprendizaje y seguimiento:

- Google Classroom permite a los profesores llevar un registro del progreso de los estudiantes, ver quién ha completado las tareas asignadas y evaluar el rendimiento de cada uno.
- Los estudiantes pueden recibir notificaciones sobre nuevas publicaciones, tareas asignadas y fechas límite, lo que ayuda a mantenerlos organizados y comprometidos con su aprendizaje.

Beneficios De Un Aula Virtual Interactiva:

- **Acceso En Cualquier Momento Y Lugar:** Los estudiantes pueden acceder al contenido del curso desde cualquier dispositivo con conexión a Internet.
- **Colaboración Y Participación:** La interactividad promueve la colaboración entre estudiantes y facilita la participación activa en discusiones y actividades.



- **Personalización Del Aprendizaje:** Los profesores pueden adaptar las actividades y los recursos según las necesidades individuales de los estudiantes, proporcionando una experiencia de aprendizaje más personalizada.

ACTIVIDAD #1

¿Qué es Google Classroom? Se introduce a los participantes en el concepto de Google Classroom, una plataforma virtual diseñada para facilitar la comunicación y colaboración entre docentes y estudiantes. Se explica su funcionalidad y su importancia en el entorno educativo actual.

ACTIVIDAD #2

Ingreso y Registro. Se aborda el proceso de ingreso y registro en Google Classroom, destacando la importancia de contar con una cuenta válida y los pasos necesarios para acceder a la plataforma.

ACTIVIDAD #3

Crear una clase. Se centra en la creación de una clase dentro de Google Classroom, proporcionando orientación sobre cómo configurar y personalizar el entorno virtual para satisfacer las necesidades específicas de los docentes y estudiantes.

ACTIVIDAD # 4

Menú principal de Google Classroom Para El Docente. Se explora el menú principal de Google Classroom desde la perspectiva del docente, detallando las diferentes opciones y funciones disponibles para gestionar y administrar las clases de manera eficiente.

Paso a seguir para ingresar a la plataforma

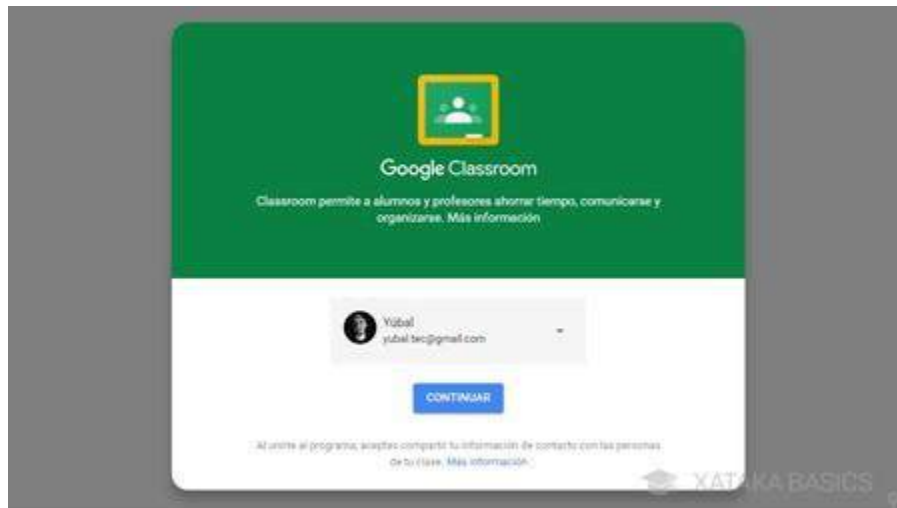
Paso #1

¿Qué es Google Classroom? Google Classroom es una plataforma virtual diseñada para mejorar la comunicación entre docentes y estudiantes, centrándose en la

compartición y entrega de documentos para enriquecer la experiencia educativa. Disponible en más de 40 idiomas y accesible desde diversos dispositivos.

Figura 12

Google Classroom confirmación de acceso



Nota. Adaptado de Google Classroom: qué es y cómo funciona [Imagen], 2020, Xataca Basics (<https://tinyurl.com/y6rh5ohq>).

Uso De Google Classroom

Esta herramienta educativa interactiva proporciona diversas ventajas dentro del entorno educativo, centrándose en el estudiante como protagonista principal. Su uso permite un aprendizaje más significativo, ya que capacita al estudiante para construir su propio conocimiento de manera responsable al realizar entregas de tareas y trabajos tanto en grupos como de manera individual.

Ventajas De La Plataforma Google Classroom

Esta aplicación ofrece múltiples ventajas en el ámbito educativo, especialmente para los estudiantes, quienes asumen un papel protagónico en su aprendizaje al responsabilizarse de la entrega de tareas y trabajos, tanto individuales como grupales. Algunas de las ventajas más destacadas de Google Classroom incluyen el ahorro de tiempo, la facilidad en la entrega de trabajos, una mejor organización de tareas, la

preparación de materiales de trabajo, la posibilidad de realizar encuestas y preguntas grupales, todo ello de forma gratuita.

Paso #2

Ingreso y Registro. Para registrarse en Google Classroom, ya sea como profesor o alumno, se requiere tener una cuenta de correo electrónico en Gmail. El administrador, que suele ser el docente, personaliza su cuenta de Classroom mediante un acceso con contraseña.

Figura 13

Ingresando a Google Classroom

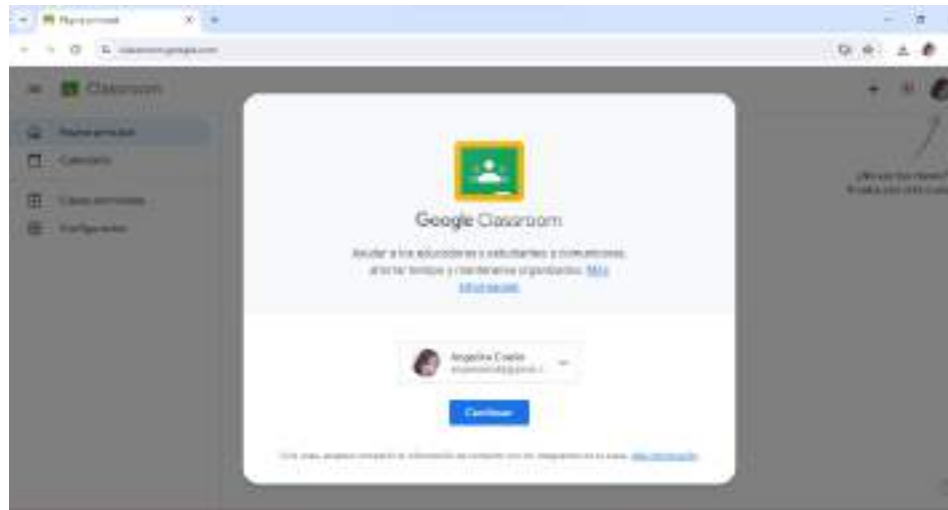


Nota. Adaptado de imagen prediseñada [Imagen], 2009, Blogspot.com
(<https://tinyurl.com/27jaa42x>)

Después de acceder al enlace <https://classroom.google.com>, se debe iniciar sesión introduciendo la dirección de correo electrónico y la contraseña asociada a esa cuenta.

Figura 14

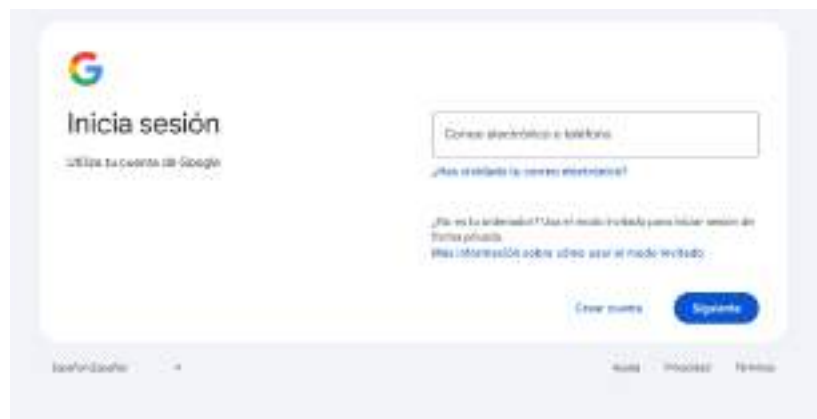
Interfaz de confirmación de acceso a Google Classroom



Nota. Adaptado de captura de pantalla de confirmación de acceso [Imagen], 2024, Google.com (<https://classroom.google.com/>)

Figura 15

Iniciar sesión o crear cuenta en Google.com



Nota. Adaptado de captura de pantalla para acceder o crear cuenta, 2024, Google (<https://tinyurl.com/28dqzecz>)

Una vez completado el proceso de inicio de sesión, se accede a la interfaz de Google Classroom, donde se puede elegir cómo se desea utilizar Classroom, ya sea como estudiante o como profesor.

Figura 16

Ventana Inicial de Google Classroom



Nota. Adaptado de captura de pantalla de ventana de inicio [Imagen], 2024, Google (<https://classroom.google.com/>)

Para finalizar el registro, se le solicitará que elija cómo desea utilizar Classroom, ya sea como estudiante o como profesor. Una vez completado este proceso, estará listo para generar sesiones de trabajo conforme a las asignaturas que desee asignar. A continuación, en la próxima actividad, se detallarán los pasos necesarios para llevar a cabo una clase.

Paso #3

Crear una clase. En la página principal de Google Classroom, se tiene la opción de unirse a una clase existente o crear una nueva clase. Si un profesor desea unirse a una clase creada por otro colega, puede hacerlo fácilmente. Para crear una clase en Google Classroom, el usuario debe seleccionar la opción "crear una clase" después de haber completado los datos de registro en la plataforma. Se le solicitará el nombre de la asignatura al crear la clase

Figura 17

Crear o unirse a una clase



Nota. Adaptado de captura de pantalla de la plataforma Google Classroom [Imagen], 2024, Google (<https://classroom.google.com/>)

Figura 18

Formulario para Crear una clase en Google Classroom



Nota. Adaptado de captura de pantalla de la plataforma Google Classroom [Imagen], 2024, Google (<https://classroom.google.com/>)

Al completar todos los campos y hacer clic en "crear", la clase virtual se activará automáticamente con el nombre de la asignatura proporcionado.

Figura 19

Vista de la clase creada



Nota. Adaptado de captura de pantalla de la plataforma Google Classroom [Imagen], 2024, Google (<https://classroom.google.com/>)

Asignación de tarea. Posteriormente, se detallarán los pasos necesarios para registrar una tarea, incluyendo la configuración del plazo de entrega y otros detalles relacionados con el seguimiento del tiempo.

Figura 20

Ventana para la creación de tarea en Google Classroom



Nota. Adaptado de captura de pantalla de la plataforma Google Classroom [Imagen], 2024, Google (<https://classroom.google.com/>)

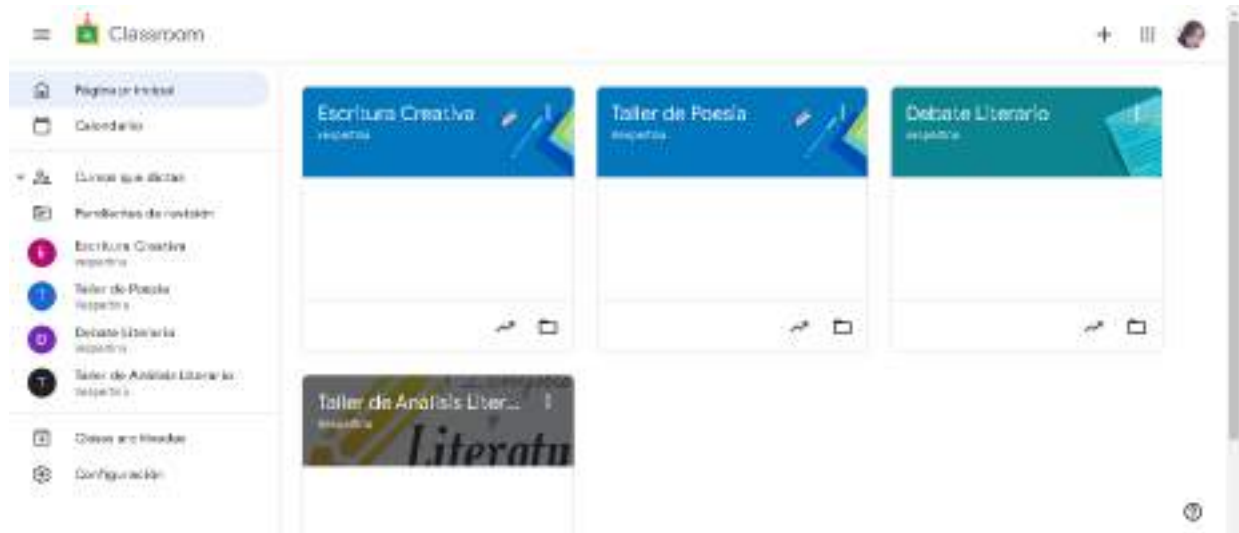
Paso #4

Menú principal de Google Classroom para el docente: En la página principal de Google Classroom, se mostrarán todas las clases que hayamos creado, estas clases estarán activas y se podrán personalizar, archivar o mover según sea necesario. Ver Anexo 4.



Figura 21

Página principal de Google Classroom



Nota. Adaptado de captura de pantalla de la plataforma Google Classroom [Imagen], 2024, Google (<https://classroom.google.com/>)

También se tendrá la opción de personalizar la portada y la galería de acuerdo a las preferencias, así como de subir imágenes.

Después de haber creado cada clase según las asignaturas correspondientes, estas clases estarán visibles en la página principal de Google Classroom.



Figura 22

Personalización del aspecto de la clase creada



Nota. Adaptado de captura de pantalla de la plataforma Google Classroom [Imagen], 2024, Google (<https://classroom.google.com/>)

Opción Apuntarse una clase para el estudiante. Del mismo modo, el estudiante necesita tener una cuenta de Gmail para acceder a la plataforma educativa Google Classroom. En caso de no tener una, deberá crear una nueva dirección de correo electrónico.

Una vez completados estos pasos, podrá acceder al enlace <https://classroom.google.com>. Alternativamente, el docente puede invitar al estudiante a unirse a Google Classroom mediante su dirección de correo electrónico.

Al hacer clic una vez en "Unirme en una clase", se mostrará la siguiente ventana

Figura 23

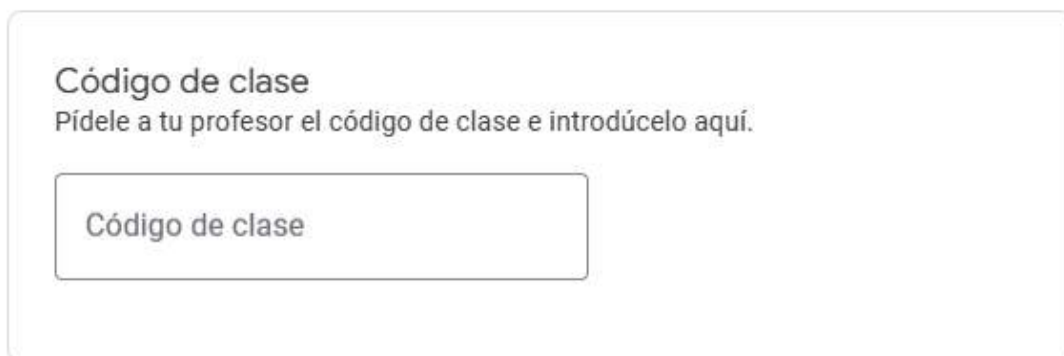
Unirme en una clase



Nota. Adaptado de captura de pantalla de la plataforma Google Classroom [Imagen], 2024, Google (<https://classroom.google.com/>)

Figura 24

Ingresa un Código para unirte a una clase



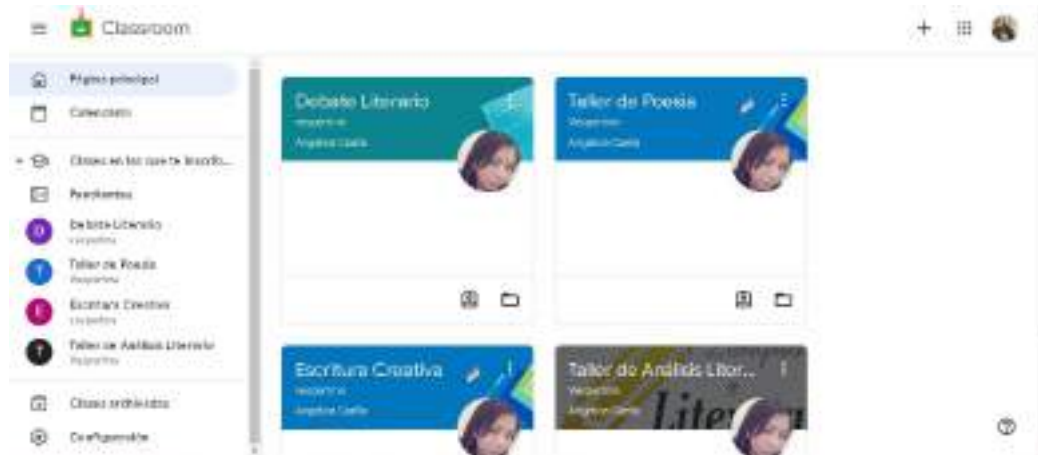
Nota. Adaptado de captura de pantalla de la plataforma Google Classroom [Imagen], 2024, Google (<https://classroom.google.com/>)

De esta forma, siguiendo este procedimiento, haremos clic en la opción "unirse". Esto nos permitirá acceder a las clases que el profesor llevará a cabo utilizando Google Classroom, dándonos la bienvenida al unirmos.



Figura 25

Interfaz de Google Classroom para el estudiante

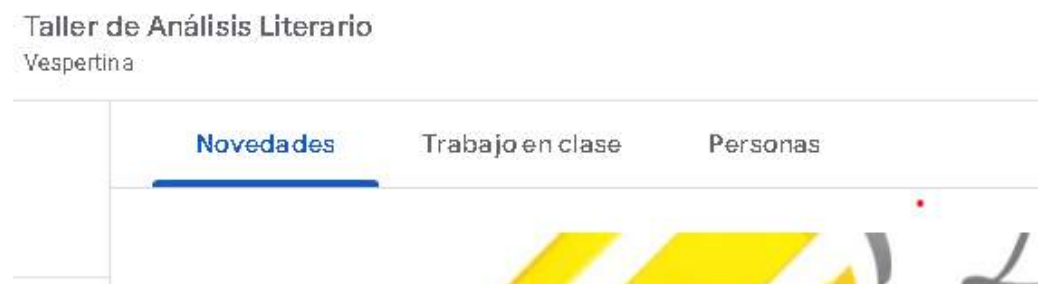


Nota. Adaptado de captura de pantalla de la plataforma Google Classroom [Imagen], 2024, Google (<https://classroom.google.com/>)

El alumno podrá elegir entre tres opciones específicas que se describen a continuación: Novedades, trabajo en clase y personas.

Figura 26

Barra de opciones para el estudiante en Google Classroom



Nota. Adaptado de captura de pantalla de la plataforma Google Classroom [Imagen], 2024, Google (<https://classroom.google.com/>)

Propuesta de Actividades Literarias para el aula virtual creado para Estudiantes de 10mo Año

Con el objetivo de promover el desarrollo de habilidades literarias y fomentar la apreciación de la literatura, se presenta 4 talleres para estudiantes de 10mo año. Estas

actividades están diseñadas para abarcar diferentes aspectos del análisis, la creatividad y la expresión literaria.

1. Taller de Análisis Literario

El Taller de Análisis Literario se adaptó de manera efectiva al entorno virtual interactivo de Google Classroom para la materia de Lengua y Literatura. Los estudiantes fueron guiados a través de presentaciones multimedia que introdujeron los objetivos del taller y los conceptos clave del análisis literario.

Durante el desarrollo del taller, se utilizaron recursos interactivos como videos explicativos y debates en línea para explorar técnicas avanzadas de interpretación textual, incluyendo la identificación de motivos y la valoración crítica de la estructura narrativa. Los ejercicios prácticos se llevaron a cabo a través de actividades colaborativas en documentos compartidos y discusiones en grupos virtuales, donde los estudiantes aplicaron sus habilidades analíticas para interpretar obras literarias clásicas y contemporáneas.

En las etapas de reflexión, los estudiantes participaron en foros de discusión donde compartieron sus interpretaciones y reflexiones sobre la importancia del análisis literario en la comprensión profunda de la cultura y la sociedad. El cierre del taller involucró la síntesis de los aprendizajes adquiridos en un proyecto final donde los estudiantes demostraron su capacidad para aplicar las técnicas aprendidas en un análisis crítico de un texto literario de su elección. La evaluación se realizó mediante ensayos escritos y presentaciones virtuales que destacaron el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y análisis literario. Ver Anexo 5.

Taller análisis literario:

<https://classroom.google.com/c/Njc0MDU1MTY5ODcx?cjc=r45lb3z>

Tabla 10

Taller # 1 para estudiantes de 10mo año.

Nombre del taller	Introducción	Desarrollo	Ejercicios prácticos	Reflexión	Cierre	Evaluación
1.Taller de Análisis Literario	Presentación del taller y objetivos.	Explicación de técnicas de comunicación efectiva, como la escucha activa, la expresión de sentimientos y el uso de un lenguaje positivo.	Explicación de técnicas de análisis literario.	Reflexión sobre la importancia del análisis literario en la comprensión de textos.	Síntesis de los conceptos clave aprendidos.	Evaluación escrita sobre el análisis de un texto literario.

2. Taller de Escritura Creativa

El Taller de Escritura Creativa se diseñó para fomentar la creatividad y la expresión literaria en un entorno virtual interactivo a través de Google Classroom. Las sesiones comenzaron con la introducción a diferentes géneros literarios y técnicas de escritura creativa, utilizando recursos multimedia como tutoriales en video y actividades de lectura interactiva para explorar ejemplos de narrativa innovadora y poesía contemporánea. Durante el desarrollo del taller, los estudiantes participaron en talleres prácticos de escritura de cuentos cortos y poemas, utilizando herramientas de colaboración en línea para recibir retroalimentación inmediata de sus compañeros y del facilitador.

En las sesiones de reflexión, los estudiantes discutieron los desafíos y las recompensas de la creación literaria, explorando cómo las decisiones narrativas y estilísticas afectan la recepción de sus obras. El cierre del taller se celebró con una exposición virtual de las mejores obras creadas por los estudiantes, donde tuvieron la

oportunidad de compartir sus escritos con la comunidad escolar y recibir elogios constructivos. La evaluación final incluyó la revisión de portafolios digitales que demostraban el progreso y la mejora en la calidad de la escritura creativa de los estudiantes, evaluando la originalidad, coherencia narrativa y uso efectivo del lenguaje. Ver anexo 5.

Escritura creativa:

<https://classroom.google.com/c/NjgyMjU4OTMyOTc0?cjc=pociipn>

Tabla 11

Taller #2 para estudiantes de 10mo año.

Nombre del taller	Introducción	Desarrollo	Ejercicios prácticos	Reflexión	Cierre	Evaluación
2.Taller de Escritura Creativa:	Introducción a la escritura creativa.	Exploración de diferentes géneros literarios.	Taller práctico de escritura de cuentos cortos.	Reflexión sobre el proceso de creación literaria.	Lectura en voz alta de las historias creadas por los estudiantes.	Evaluación de las historias creadas según criterios establecidos.

3. Taller de Poesía

El Taller de Poesía se integró de manera dinámica en el Aula Virtual Interactiva de Google Classroom, ofreciendo a los estudiantes un espacio para explorar la forma, el ritmo y el simbolismo poético a través de una variedad de recursos digitales. Las sesiones comenzaron con la presentación de la poesía como género literario, utilizando presentaciones multimedia para introducir diferentes estilos poéticos y técnicas de escritura lírica. Durante el desarrollo del taller, los estudiantes participaron en ejercicios prácticos de escritura de poemas, utilizando herramientas de colaboración en línea para recibir retroalimentación sobre la estructura métrica, el tono emocional y el uso simbólico del lenguaje en sus creaciones.

En las sesiones de reflexión, los estudiantes discutieron la función estética y emocional de la poesía, explorando cómo los poemas pueden capturar experiencias

personales y provocar respuestas emotivas en los lectores. El cierre del taller se destacó con un recital poético virtual, donde los estudiantes recitaron sus poemas ante sus compañeros y el facilitador, compartiendo sus voces individuales y recibiendo comentarios sobre la forma y el contenido de sus creaciones. La evaluación final incluyó una revisión de portafolios digitales que evaluaban la comprensión de los elementos poéticos estudiados y la habilidad de los estudiantes para aplicar estos conocimientos en la creación de poesía significativa y estéticamente satisfactoria. Ver anexo 5.

Taller de poesía:

<https://classroom.google.com/c/NjgyMjU4ODE0NDU2?cjc=n35vxv3>

Tabla 12

Taller # 3 para estudiantes de 10mo año.

Nombre del taller	Introducción	Desarrollo	Ejercicios prácticos	Reflexión	Cierre	Evaluación
3.Taller de Poesía:	Presentación de la poesía como género literario.	Análisis de poemas de diferentes estilos y autores.	Ejercicio de escritura de poemas.	Reflexión sobre la función y el impacto de la poesía.	Recital de poemas escritos por los estudiantes.	Evaluación escrita sobre la comprensión de los elementos poéticos.

4. Taller de Debate Literario

El Taller de Debate Literario se implementó de manera efectiva en el entorno interactivo de Google Classroom como parte del programa de Lengua y Literatura. Las sesiones comenzaron con la introducción al arte del debate y la argumentación crítica, utilizando recursos multimedia para explorar técnicas de debate efectivas y ejemplos de discusión sobre temas literarios controversiales. Durante el desarrollo del taller, los estudiantes participaron en debates estructurados en grupos virtuales, investigando, preparando y presentando argumentos basados en evidencia textual y análisis crítico.

En las sesiones de reflexión, los estudiantes discutieron la importancia del debate en la comprensión profunda de los textos literarios, reflexionando sobre cómo el

intercambio de ideas enriquece la interpretación personal y colectiva de las obras literarias. El cierre del taller incluyó debates finales en línea, donde los estudiantes aplicaron habilidades y conocimientos adquiridos para discutir temas literarios específicos frente a un público virtual. La evaluación final se centró en la participación activa en los debates, la claridad de la argumentación y la habilidad para defender puntos de vista con coherencia y persuasión, evaluando el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y análisis literario en un entorno digital interactivo. Ver anexo 5.

Debate Literario:

<https://classroom.google.com/c/NjgyMjU4NTEwMzEy?cjc=s4gkp77>

Tabla 13

Taller #4 para estudiantes de 10mo año.

Nombre del taller	Introducción	Desarrollo	Ejercicios prácticos	Reflexión	Cierre	Evaluación
4.Taller de Debate Literario:	Introducción al arte del debate.	Debate sobre temas literarios controversiales.	Preparación y realización de debates en grupos.	Reflexión sobre la importancia del debate en el análisis literario.	Conclusión del debate con una síntesis de los argumentos.	Evaluación oral sobre la participación y argumentación en el debate.

Validación de la propuesta

Como parte de la investigación para la validación de la propuesta se seleccionaron 3 docentes universitarios, todos especialistas, a los cuales se le aplicó un cuestionario mediante un cuestionario, con el objetivo de recopilar información detallada sobre la experiencia de los docentes con Google Classroom como herramienta pedagógica en la enseñanza de Lengua y Literatura.

**Tabla 14**
Matriz de Validación

CRITERIOS	PREGUNTAS	Docente	Docente	Docente	Observación
		1	2	3	
PRESENTACIÓN	La presentación del documento sobre el aula virtual en Google Classroom para lengua y literatura es clara y profesional.	Sí	Sí	Sí	Todos los docentes encontraron la presentación adecuada y bien estructurada.
OBJETIVIDAD	La descripción de los beneficios y limitaciones del aula virtual propuesta es imparcial y objetiva.	Sí	Sí	Sí	No se identificaron sesgos en la descripción de los beneficios y limitaciones.
ORGANIZACIÓN	El plan para implementar el aula virtual está estructurado de manera lógica y coherente.	Sí	Sí	Sí	El plan de implementación fue valorado como coherente y bien estructurado.
ACTUALIDAD	Se utilizan tecnologías y herramientas actualizadas y relevantes para la enseñanza de lengua y literatura.	Sí	Sí	Sí	Las tecnologías propuestas fueron consideradas adecuadas y pertinentes.
INTENCIONALIDAD	Los objetivos específicos del aula virtual propuesta están claramente definidos y son alcanzables.	Sí	Sí	Sí	Los objetivos fueron vistos como claros y alcanzables por todos los docentes.





CRITERIOS	PREGUNTAS	Docente	Docente	Docente	Observación
		1	2	3	
COHERENCIA	Existe coherencia entre los objetivos del curso de lengua y literatura y las actividades propuestas en el aula virtual.	Sí	Sí	Sí	La coherencia entre objetivos y actividades fue destacada positivamente.
METODOLOGÍA	La metodología de enseñanza propuesta para Google Classroom y la materia de lengua y literatura es adecuada y bien fundamentada.	Sí	Sí	Sí	La metodología fue considerada adecuada y fundamentada por todos los docentes.
RESULTADOS	Se presentan claramente los resultados esperados del uso del aula virtual en términos de aprendizaje y participación estudiantil.	Sí	Sí	Sí	Los resultados fueron vistos como claros y pertinentes por todos los docentes.

Resultados de la Validación

Tres docentes especializados en el área de lengua y literatura participaron en esta evaluación, proporcionando su juicio experto sobre cada uno de los criterios establecidos. Los resultados reflejan un análisis detallado y exhaustivo, con el fin de identificar fortalezas y áreas de mejora en la propuesta. A continuación, se presentan los resultados obtenidos, los cuales indican una evaluación positiva en todos los aspectos considerados, demostrando la solidez y potencial de la propuesta para ser implementada con éxito en el entorno educativo.



Presentación: Todos los docentes coinciden en que la presentación del documento sobre el aula virtual en Google Classroom para lengua y literatura es clara y profesional.

Objetividad: Todos los docentes evaluaron que la descripción de los beneficios y limitaciones del aula virtual propuesta es imparcial y objetiva, sin identificar sesgos significativos.

Organización: Hubo consenso entre los docentes de que el plan para implementar el aula virtual está estructurado de manera lógica y coherente.

Actualidad: Todos los docentes consideraron que se utilizan tecnologías y herramientas actualizadas y relevantes para la enseñanza de lengua y literatura, mostrando adecuación a los estándares actuales.

Intencionalidad: Los objetivos específicos del aula virtual propuesta fueron vistos como claros y alcanzables por todos los docentes, indicando una buena definición de metas.

Coherencia: La coherencia entre los objetivos del curso de lengua y literatura y las actividades propuestas en el aula virtual fue destacada positivamente por todos los evaluadores.

Metodología: La metodología de enseñanza propuesta para Google Classroom y la materia de lengua y literatura fue considerada adecuada y bien fundamentada por todos los docentes, mostrando solidez en su planteamiento.

Resultados: Todos los docentes coincidieron en que se presentan claramente los resultados esperados del uso del aula virtual en términos de aprendizaje y participación estudiantil, indicando una buena comunicación de los potenciales efectos positivos del proyecto.

Resultados de la encuesta de satisfacción de los estudiantes

Se presenta los resultados del cuestionario de satisfacción realizado a los 38 estudiantes:

Tabla 15

Pregunta 1 de la encuesta de satisfacción ¿Qué tan fácil fue para ti acceder y navegar por el Aula Virtual Interactiva en Google Classroom?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1	2	5.26%	5.26%	5.26%
2	6	15.79%	15.79%	21.05%
3	8	21.05%	21.05%	42.11%
4	12	31.58%	31.58%	73.68%
5	10	26.32%	26.32%	100.00%

Nota. La mayoría de los estudiantes (57.89%) calificaron como "Fácil" el acceso y navegación en Google Classroom, seguido por un 23.68% que lo consideró "Muy fácil". En general, el 81.57% de los estudiantes encontró la plataforma fácil o muy fácil de usar.

Tabla 16

Pregunta 2 de la encuesta de satisfacción ¿En qué medida consideras que la plataforma Google Classroom mejoró tu experiencia de aprendizaje en la materia de Lengua y Literatura?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1	1	2.63%	2.63%	2.63%
2	4	10.53%	10.53%	13.16%
3	6	15.79%	15.79%	28.95%
4	14	36.84%	36.84%	65.79%
5	13	34.21%	34.21%	100.00%

Nota. El 57.89% de los estudiantes encontraron que Google Classroom "Mejóro significativamente" su experiencia de aprendizaje, mientras que el 31.58% opinó que la mejora fue "Considerable". En total, el 89.47% de los estudiantes sintió que su experiencia mejoró con la plataforma.

Tabla 17

Pregunta 3 de la encuesta de satisfacción ¿Cuánto crees que Google Classroom facilitó la comunicación con tu docente y compañeros de clase?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1	1	2.63%	2.63%	2.63%
2	3	7.89%	7.89%	10.53%
3	5	13.16%	13.16%	23.68%
4	13	34.21%	34.21%	57.89%
5	16	42.11%	42.11%	100.00%

Nota. La mayoría de los estudiantes (44.74%) opinó que Google Classroom "Facilitó significativamente la comunicación", seguido por otro 44.74% que lo consideró "Considerablemente". En total, el 89.48% de los estudiantes encontró que la plataforma mejoró significativamente o considerablemente la comunicación.

Tabla 18

Pregunta 4 de la encuesta de satisfacción ¿Qué tan útiles encontraste los recursos y materiales proporcionados a través de Google Classroom para tu aprendizaje en Lengua y Literatura?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1	2	5.26%	5.26%	5.26%
2	4	10.53%	10.53%	15.79%
3	8	21.05%	21.05%	36.84%
4	14	36.84%	36.84%	73.68%
5	10	26.32%	26.32%	100.00%

Nota. La mayoría de los estudiantes (47.37%) encontró los recursos y materiales "Bastante útiles", seguido por un 21.05% que los consideró "Muy útiles". En general, el 68.42% de los estudiantes valoró positivamente la utilidad de los recursos proporcionados.

Tabla 19

Pregunta 5 de la encuesta de satisfacción ¿Cómo calificarías la eficacia de las actividades y tareas asignadas a través de Google Classroom para mejorar tu comprensión de los temas de la materia?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1	1	2.63%	2.63%	2.63%
2	4	10.53%	10.53%	13.16%
3	9	23.68%	23.68%	36.84%
4	14	36.84%	36.84%	73.68%
5	10	26.32%	26.32%	100.00%

Nota. La mayoría de los estudiantes (50%) calificó las actividades y tareas como "Muy eficaces" para mejorar su comprensión de los temas, seguido por un 36.84% que las consideró "Bastante eficaces". En total, el 86.84% de los estudiantes encontró las actividades y tareas eficaces.

Tabla 20

Pregunta 6 de la encuesta de satisfacción ¿En qué medida te sentiste motivado/a a participar activamente en las actividades y discusiones realizadas en Google Classroom?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1	2	5.26%	5.26%	5.26%
2	4	10.53%	10.53%	15.79%
3	5	13.16%	13.16%	28.95%
4	13	34.21%	34.21%	63.16%
5	14	36.84%	36.84%	100.00%

Nota. La mayoría de los estudiantes (34.21%) se sintió "Bastante motivado/a" a participar activamente, seguido por un 28.95% que se ubicó en "Neutral". En general, el 52.63% de los estudiantes se sintió motivado/a o bastante motivado/a.

Tabla 21

Pregunta 7 de la encuesta de satisfacción ¿Cuál es tu nivel de satisfacción general con el uso de Google Classroom como plataforma para la enseñanza de Lengua y Literatura?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1	1	2.63%	2.63%	2.63%
2	1	2.63%	2.63%	5.26%
3	3	7.89%	7.89%	13.16%
4	15	39.47%	39.47%	52.63%
5	18	47.37%	47.37%	100.00%

Nota. El 86.84% de los estudiantes se sintió satisfecho o muy satisfecho con Google Classroom, con un 47.37% expresando estar "Muy satisfecho/a" y un 39.47% "Satisfecho/a".

Los resultados muestran que la mayoría de los alumnos no solo consideraron que la plataforma mejoró sustancialmente su proceso educativo, sino que también destacaron su eficacia en la comunicación con el profesor y sus compañeros de clase.

Tabla 22: Preguntas dirigidas a los docentes especialistas

No.	Cuestionario
1.	¿Cuál ha sido su experiencia general utilizando Google Classroom como herramienta pedagógica para la enseñanza de Lengua y Literatura?
2.	¿Qué aspectos de Google Classroom considera más beneficiosos para facilitar la comunicación y el intercambio de materiales con los estudiantes?
3.	¿Cómo ha sido su experiencia en la configuración y organización del aula virtual en Google Classroom? ¿Ha encontrado alguna dificultad en este proceso?
4.	¿Ha utilizado Google Classroom para asignar tareas, evaluar el trabajo de los estudiantes y proporcionar retroalimentación? ¿Qué tan efectivo ha sido este proceso en su experiencia?

No.	Cuestionario
5.	¿Cómo percibe la participación y la interacción de los estudiantes en el entorno virtual proporcionado por Google Classroom?
6.	¿Ha notado algún impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes desde la implementación de Google Classroom en su clase de Lengua y Literatura?
7.	¿Cómo compararía la experiencia de enseñar utilizando Google Classroom con métodos de enseñanza más tradicionales en el contexto de Lengua y Literatura?

Resultados de la entrevista de satisfacción

Pregunta 1: Experiencia General con Google Classroom:

Los docentes expresaron una experiencia generalmente favorable con Google Classroom. Destacaron su utilidad para organizar y gestionar de manera efectiva el contenido del curso, así como para establecer una comunicación clara y constante con los estudiantes. Valoraron positivamente la capacidad de la plataforma para centralizar recursos educativos, lo cual facilita el acceso y la distribución de materiales didácticos de manera estructurada y accesible para los alumnos.

Pregunta 2: Aspectos Beneficiosos para la Comunicación y el Intercambio de Materiales:

La mayoría de los docentes consideró que los aspectos más beneficiosos de Google Classroom son la facilidad para comunicarse con los estudiantes a través de anuncios, comentarios y mensajes directos. Además, destacaron la capacidad de compartir documentos, presentaciones y otros recursos de forma organizada, lo cual mejora la fluidez en la entrega de contenido educativo y la retroalimentación continua.

Pregunta 3: Configuración y Organización del Aula Virtual:

En cuanto a la configuración y organización del aula virtual en Google Classroom, algunos docentes mencionaron desafíos iniciales, como la curva de aprendizaje para familiarizarse con la interfaz y las herramientas disponibles. Sin embargo, la mayoría

pudo superar estas dificultades con el tiempo y encontró que la plataforma ofrece suficientes opciones de personalización para adaptarse a las necesidades específicas de cada curso y grupo de estudiantes.

Pregunta 4: Asignación de Tareas, Evaluación y Retroalimentación:

Respecto al uso de Google Classroom para asignar tareas, evaluar el trabajo estudiantil y proporcionar retroalimentación, los docentes indicaron que la plataforma ha facilitado estos procesos de manera efectiva. Sin embargo, señalaron la necesidad de mejoras en las herramientas de evaluación y retroalimentación para ofrecer una retroalimentación más detallada y personalizada a los estudiantes.

Pregunta 5: Participación e Interacción Estudiantil:

Hubo variabilidad en la percepción sobre la participación y la interacción de los estudiantes en el entorno virtual proporcionado por Google Classroom. Algunos docentes observaron una participación activa y comprometida, mientras que otros notaron que algunos estudiantes podrían mejorar en cuanto a la constancia y calidad de su interacción en línea.

Pregunta 6: Impacto en el Rendimiento Académico:

Algunos docentes percibieron un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes desde la implementación de Google Classroom. Observaron mejoras en la organización del trabajo académico, la gestión del tiempo y la participación en las actividades de aprendizaje, lo cual contribuyó a un mejor desempeño general en la asignatura de Lengua y Literatura.

CONCLUSIONES

1. De acuerdo con las investigaciones revisadas, se observa un progreso significativo en el entendimiento científico respecto al uso de Google Classroom en el ámbito educativo.
2. Estos resultados indican la necesidad de mejorar la comprensión y valoración de las estrategias didácticas multimedia y las competencias lingüísticas y literarias entre los estudiantes, así como de fomentar una mayor conciencia sobre su importancia en su proceso de aprendizaje y su futuro académico y profesional.

3. Google Classroom es ampliamente valorado por los docentes como una herramienta pedagógica efectiva, principalmente por su capacidad para facilitar la organización, distribución de materiales y comunicación con los estudiantes.

4. El uso de Google Classroom para asignar tareas, evaluar el trabajo de los estudiantes y proporcionar retroalimentación se percibe como efectivo y eficiente por parte de los docentes, lo que contribuye a mejorar la calidad del aprendizaje.

5. Se concluye que los docentes observan un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes desde la implementación de Google Classroom, lo que respalda su continuo uso y desarrollo en el contexto educativo.

6. En síntesis, las actividades y tareas asignadas a través de Google Classroom fueron percibidas como eficaces para mejorar la comprensión de los temas de la materia, lo que sugiere que la herramienta se utiliza de manera efectiva para promover el aprendizaje activo y la práctica de habilidades. En cuanto a la motivación, la mayoría de los estudiantes se sintió motivada a participar activamente en las actividades y discusiones realizadas en Google Classroom, lo que indica un alto nivel de compromiso y participación por parte de los estudiantes.

7. Los resultados reflejan una alta satisfacción de los estudiantes con el uso de Google Classroom como plataforma para la enseñanza de Lengua y Literatura.

RECOMENDACIONES

Las recomendaciones en la tesis sobre "Estrategias Didácticas Multimedia para el Desarrollo de Competencias en la Asignatura de Lengua y Literatura" son esenciales para ofrecer orientación práctica basada en los hallazgos del estudio. Estas sugerencias están dirigidas a educadores, investigadores y responsables de políticas educativas interesados en implementar y mejorar el uso de aulas virtuales interactivas, como Google Classroom, en el contexto educativo. Las recomendaciones buscan optimizar el diseño, la implementación y la evaluación de estrategias didácticas multimedia para potenciar el aprendizaje de Lengua y Literatura.

- Es crucial ofrecer programas de formación para maestros, enfocados en el manejo efectivo de Google Classroom y en la integración exitosa de herramientas colaborativas en el proceso educativo.
- Se recomienda implementar programas de alfabetización digital desde etapas tempranas de la educación, con el fin de mejorar la comprensión y habilidades prácticas en el uso de herramientas digitales como Google Classroom.
- Es esencial promover campañas de sensibilización para estudiantes y docentes, resaltando los beneficios pedagógicos de las estrategias multimedia más allá del mero uso de la tecnología en el aula.
- Se sugiere revisar y adaptar el currículo educativo para incluir explícitamente el desarrollo de competencias multimedia y digitales, preparando así a los estudiantes para un entorno tecnológico en constante cambio.
- Se recomienda realizar evaluaciones regulares para medir el impacto de Google Classroom en el rendimiento académico y en la calidad de la enseñanza, proporcionando retroalimentación valiosa para ajustar y mejorar las prácticas educativas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, G. (2020). El estudiante y la configuración del aula activa: Itinerario, aprendizajes e investigación. *Revista de Educación*, vol. 15, <https://tinyurl.com/2co7tkk4>.
- Álvarez, J. (2019). La evaluación en la práctica de aula. *Revista de educación*,, 351-374 <https://tinyurl.com/2an4x9v7>.
- Arroyo, J. (2021). La psicología educativa y sus precursores. *Pincel pedagógico*, <https://tinyurl.com/264fx4l2>.
- Balladares, T. J. (2020). *Estrategias didácticas y el rendimiento académico de los estudiantes de la facultad de filosofía, Universidad de Guayaquil, Ecuador 2020*. Guayaquil-Ecuador: <https://tinyurl.com/248g zr47>.
- Benítez, J., & Heleno, G. (2018). Recursos multimedia para desarrollar el aprendizaje significativo. Elaborar un aula virtual. *Repositorio insitucional , Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*, Pagina 16 , <https://tinyurl.com/25cjrlez>.
- Bonk, C. (2011). *The World Is Open: How Web Technology Is Revolutionizing Education*. Sansome St. San Francisco, CAUnited States: <https://www.redalyc.org/pdf/155/15519374010.pdf>.
- Cacpata, C., & Montaña, S. (2018). *Los recursos multimedia en el aprendizaje de los casos de factorización*. Ecuador: pagina 95 Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación Repositorio Institucional <https://tinyurl.com/246rdcf7>.
- Cajilema, K., & Pastuña, N. (2022). Recursos audiovisuales para la enseñanza y aprendizaje en el área de lengua y literatura. *Universidad Técnica de Cotopaxi extensión Pujilí*, <https://tinyurl.com/22dkftra>.
- Castellón Pérez, Y., León Martínez, I., & González González, K. (2021). Ejercicios para el empleo de los conectores discursivos en la construcción del texto escrito. *REVISTA INTERNACIONAL DE PEDAGOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA* 1(1), <https://tinyurl.com/2665c6qn>.
- Dajer, M. (2018). Uso de recursos didácticos multimedia en estudiantes de básica primaria. *Revista Electronica de ciencia y tecnologia*, <https://tinyurl.com/25sux5jt>.

- De Corte, E. (2014). Aprender en la escuela con las nuevas tecnologías de la información: Perspectivas desde la psicología del aprendizaje y de la instrucción. *Comunicación, Lenguaje y Educación*. N° 6 <https://tinyurl.com/2bm4x6kl>, 93-112.
- Díaz-Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (2010). *Estrategias para el aprendizaje significativo: Una visión constructivista 2da. Edición*. México: McGraw-Hill. <https://tinyurl.com/23usq3j7>.
- Domínguez Castillo, J. G., & Morcillo Baquedano, J. S. (2016). Evaluación de un curso en línea para la formación de competencias en el uso de las TIC. *Revista de Educación a Distancia* <https://tinyurl.com/23oc39bm>, 1-25.
- Enríquez Silva, M. E. (2020). Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de Presentaciones Interactivas. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*, 3-4 <https://tinyurl.com/24wo22tn>.
- Escuela de profesores del Perú. (2023). *Proceso pedagógico, componentes del proceso pedagógico*. Obtenido de Escuela de profesores del Perú <https://epperu.org/>: <https://epperu.org/proceso-pedagogico-componentes-del-proceso-pedagogico/>
- Espinoza, F. E. (2019). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Segunda parte. *Conrado* 15(69) <https://tinyurl.com/283edu2x>, 171-180.
- Feican, T., Garcia, D., & Erazo, C. (2021). Recursos audiovisuales para la enseñanza de lectoescritura. *Fundación Koinonía, Venezuela*, <https://tinyurl.com/2cvrm38d>.
- Feria Avila, H., Matilla González, M., & Mantecón Licea, S. (2020). La entrevista y la encuesta ¿métodos o técnicas de indagación empírica? *Revista Didasc@lia* 11(3), <https://tinyurl.com/22wolgky>.
- Fernández, Y. (2020). Google Classroom: qué es y cómo funciona. *Xataka Basics*, <https://www.xataka.com/basics/google-classroom-que-como-funciona>.
- Flores, M., Ortega, M., & Sánchez Fuster, M. (2021). Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, <https://revistas.um.es/reifop/article/view/406051>, 41.
- Fuentes, R., Rodrigo, S., & Peñalosa, M. (2021). *El uso de la aplicación classroom. En el proceso de enseñanza y aprendizaje en contexto de pandemia*. La rioja: Universidad Tecnológica Nacional, <https://tinyurl.com/29a2g5mk>.

- Gallardo, I., Castro, A., & Saiz, H. (2020). Interacción y uso de tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Universitat de València, Grupo de Investigación CRIE, Valencia, España*, <https://tinyurl.com/24e5glk4>.
- García Aceveo, A. C., & Angulo García, L. S. (2023). *Clase digital 2. Operacionalización de las variables*. Mexico <https://tinyurl.com/2yf8skzq>: Universidad de Guanajuato <https://blogs.ugto.mx/>.
- García Cabrero, B., & Pineda Ortega, V. J. (2019). Motivación y emociones: ingredientes esenciales del interés y el involucramiento en el aprendizaje en línea. *Revista Mexicana De Bachillerato a Distancia*, 11(21), <https://tinyurl.com/22c8qp83>.
- García, G. M., Muñoz, R., García, V. A., & Arévalo, D. M. (2022). Competencias digitales de los docentes en formación: dimensiones y componentes que promueven su desarrollo. *Civilizar: Ciencias Sociales y Humanas*, 22(42), e20220105. <https://doi.org/10.22518/jour.cssh/20220105e20220105>, <https://tinyurl.com/239c333j>.
- García, V. A., & Tejedor, T. F. (2017). Percepción de los estudiantes sobre el valor de las TIC en sus estrategias de aprendizaje y su relación con el rendimiento. *Educación XX1*. <https://www.redalyc.org/pdf/706/70651145006.pdf>, 137-159, Doi: 10.5944/educXX1.13447.
- García-Martín, J., & García-Martín, S. (2021). USO DE GOOGLE CLASSROOM COMO PLATAFORMA EDUCATIVA EN ESTUDIOS UNIVERSITARIOS. *APORTACIONES ARBITRADAS – Revista Educativa Hekademos* 14(30) <https://tinyurl.com/29htkeo3>.
- Gastelu, L., & Padilla, D. (2017). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán*. Obtenido de 1LIBRARY.CO: <https://tinyurl.com/2bs3668m>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment Volume 1*, <https://tinyurl.com/2y8yk7yz>.
- Gómez Goitia, M. J. (2020). Buena práctica docente para el diseño de aula virtual en Google Classroom. *Revista Andina de Educación*. 3(1) <https://tinyurl.com/22xk56a9>, 64-66.
- Gomez, M. (2017). ¿Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje? *e-Learning Master*, <https://tinyurl.com/y4n2b8po>.

- Gómez-Luna, E., Fernando-Navas, D., Aponte-Mayor, G., & Betancourt-Buitrago, L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *DYNA: revista de la Facultad de Minas. Universidad Nacional de Colombia*, 81(184) <https://tinyurl.com/2d4jmdlo>, 158-163.
- González Hernández, W. (2021). Los espacios de aprendizaje y las formas de organización de la enseñanza: una caracterización desde la subjetividad. *Revista de estudios y experiencias en educación* 20(42), 313-328 <https://tinyurl.com/26z7bf7k>.
- Grande de Prado, M., García, P., Corell, A., & García, A. V. (2020). La Evaluación online en la Educación Superior en tiempos de la COVID-19. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 21, 26. <https://tinyurl.com/224vx9zk>.
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3). <https://tinyurl.com/27ow58ua>, 163-173.
- Gutiérrez, K. A., García-Martínez, V., & Aquino-Zúñiga, S. P. (2017). El desarrollo de las competencias digitales de niños de quinto y sexto año en el marco del programa de MiCompu.MX en Tabasco. *Textos y Contextos*. <https://tinyurl.com/2459o9hg>, 37-46.
- Gutiérrez-Manjón, S., & Marcos Molano, M. d. (2021). Implantación de Telegram en la docencia como canal de comunicación eficaz. *Jornada Aprendizaje Eficaz con TIC en la UCM*, <https://tinyurl.com/223tdam5>.
- Islas Torres, C. &. (2011). Uso de las redes sociales como estrategias de aprendizaje. ¿Transformación educativa? *Apertura* 3(2) , <https://www.redalyc.org/pdf/688/68822737001.pdf>.
- Jaime León, E. M. (2019). *Estilos de aprendizaje y desempeño académico del área de lengua y literatura en estudiantes de educación general básica superior, Guayaquil 2019*. Piura: <https://tinyurl.com/267hcpu>.
- Jara, D. (2018). *Los recursos multimedia en la calidad de aprendizaje significativo, diseño de un entorno web educativo*. Guayaquil: <https://tinyurl.com/2yrmzpz5>.
- Li Loo Kung, C. A. (2022). Eficacia del Google classroom en el proceso enseñanza-aprendizaje virtual a nivel universitario. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5) <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3290/4998>.

- Mamani Sanchez, H. H. (2019). Uso de Whatsapp en la comunicación entre docentes y estudiantes de la escuela profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, en el primer semestre 2019. *Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa*, <https://tinyurl.com/22ul2cc5>.
- Mero Ponce, J. (2021). *Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes*. Ecuador: <https://tinyurl.com/2yz24j7y>.
- Miranda, J. (2013). El uso de la red social facebook para fortalecer en los alumnos la obtención de la información y expresión de la ideas. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 3(6), 73-97 <https://www.redalyc.org/pdf/4981/498150314005.pdf>.
- Montagud, N. (2020). La teoría cognitiva del aprendizaje multimedia: qué es y qué propone. *Portal Psicología y Mente*, <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-cognitiva-aprendizaje-multimedia>.
- Montesdeoca, C. (2017). Publicación: Lectura de imágenes en la comprensión lectora de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del centro infantil ciudad de San Gabriel D.M.Q, periodo 2014- 2015. *REPOSITORIO INSTITUCIONAL, UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR*, <https://tinyurl.com/2cx5gp2o>.
- Nieto-Márquez, N. L., García-Sinausía, S., & Pérez Nieto, M. A. (2021). Relaciones de la motivación con la metacognición y el desempeño. *Anales de Psicología* 37(1) https://scielo.isciii.es/pdf/ap/v37n1/es_1695-2294-ap-37-01-51.pdf, 51-60 <https://tinyurl.com/2642tnqq>.
- Pincay, G. (2020). Análisis del uso de la plataforma Zoom en la escuela de formación del movimiento de retiros parroquiales Juan XXIII distrito Alborada de la ciudad de Guayaquil, 2020-2021. *Ug Repositorio Institucional*, <https://tinyurl.com/29kh2xs8>.
- Quiroz, K. (2020). La animación digital como apoyo didáctico cultural para niños de 5º grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “Alfonso Quiñonez George” de la ciudad de Esmeraldas. *Repositorio Digital PUCESE*, <https://tinyurl.com/2adnx9l8>.
- Quispe Victoria, F., Garcia, G., Torres Huamaní, J., Curo Victoria, S., & Pariona Mayta, R. (2021). La trascendencia del enfoque UBD (Understanding by design) en la labor docente. Una revisión sistemática. *Llamkasun* 2(2), <https://llamkasun.unat.edu.pe/index.php/revista/article/view/42/48>, 66–87.
- Roselli, N. (2011). TEORÍA DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO Y TEORÍA DE LA REPRESENTACIÓN SOCIAL: CONVERGENCIAS Y POSIBLES

ARTICULACIONES. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 2(2), 173-191
<https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856287004.pdf>.

- Salismey, L. (3 de 12 de 2021). *La importancia de la tecnología en la educación*.
Obtenido de Luca.: <https://tinyurl.com/27sredp2>
- Sánchez, S., & Salazar, J. (2018). El video como herramienta de apoyo en la educación superior. *Universidad Tecnica de Ambato*, <https://tinyurl.com/22v5sko6>.
- Simonelli, M. (2019). INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LAS CIENCIAS NATURALES PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS: CASO UPEL-IPMAR. *Investigación y Postgrado*, 4(2)., <https://tinyurl.com/2ccuudf4>.
- Soplin, J. (2017). Aprendizaje autónomo y conocimiento de INCOTERMS en estudiantes de administración de negocios internacionales, UNMSM, 2017. *Universidad Cesar Vallejo, Repositorio digital institucional*, <https://tinyurl.com/2xqd5b5o>.
- Tarón, A., Diaz, A., & Alviz, A. (2020). Influencia del ambiente áulico en la motivación de los estudiantes para el aprendizaje de un curso de analisis de. *Revista Espacios*, <https://tinyurl.com/289pdwn6>.
- Teran, L., & Gonzáles, A. (2019). Aportaciones para el diseño de proyectos multimedia con inclusión de las tic en el ambito de la educación superior. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo* 1(2), <https://www.redalyc.org/pdf/4981/498150310005.pdf>.
- Torres Carrion, P. V. (2021). *Recursos y Materiales Educativos para la Educación Virtual. Consideraciones Didácticas para su Implementación*. Ecuador: <https://tinyurl.com/28exu48k>.

ANEXOS

Anexo 1: Pre-test

1) ¿Qué sabes sobre el uso de recursos multimedia en el aprendizaje de Lengua y Literatura?

- a) Sé muy poco al respecto.
- b) Tengo conocimientos básicos.
- c) Poseo un buen entendimiento del tema.

2) ¿Qué crees que implica el uso de estrategias didácticas multimedia en la enseñanza de Lengua y Literatura?

- a) No tengo idea.
- b) Consiste en usar tecnología en clase.
- c) Incluye actividades que integran diversos medios para facilitar el aprendizaje de la lengua y la literatura.

3) ¿Has escuchado alguna vez el término "competencias" en el contexto educativo?

- a) No, nunca.
- b) Sí, pero no estoy seguro de lo que significa.
- c) Sí, tengo una idea clara de lo que implica.

4) ¿Qué crees que significa desarrollar competencias en Lengua y Literatura?

- a) No tengo idea.
- b) Ser bueno leyendo y escribiendo.
- c) Adquirir habilidades para comprender, analizar y comunicarse eficazmente a través de textos escritos y orales.

5) ¿Consideras importante aprender sobre estrategias didácticas multimedia en la asignatura de Lengua y Literatura?

- a) No, no creo que sea relevante.
- b) Sí, puede ser útil para mejorar el aprendizaje.
- c) Sí, creo que es fundamental para el desarrollo de habilidades en el ámbito lingüístico y literario.

6) ¿Qué opinas sobre la idea de integrar el uso de recursos multimedia en las clases de Lengua y Literatura para mejorar el aprendizaje?

- a) No veo la conexión entre ambos temas.

- b) Puede ser interesante, pero no estoy seguro de cómo se aplicaría.
- c) Me parece una excelente idea para enriquecer el aprendizaje y motivar a los estudiantes.

Por favor, indica tu grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:

7) Estoy interesado en aprender sobre estrategias didácticas multimedia en Lengua y Literatura.

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) Neutral
- c) Totalmente de acuerdo

8) Creo que aprender sobre competencias en Lengua y Literatura podría ser beneficioso para mi futuro.

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) Neutral
- c) Totalmente de acuerdo

9) Estoy emocionado por la posibilidad de desarrollar habilidades en Lengua y Literatura mediante el uso de estrategias didácticas multimedia.

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) Neutral
- c) Totalmente de acuerdo

Anexo 2: Entrevista

1. ¿Cuál ha sido su experiencia general utilizando Google Classroom como herramienta pedagógica para la enseñanza de Lengua y Literatura?
2. ¿Qué aspectos de Google Classroom considera más beneficiosos para facilitar la comunicación y el intercambio de materiales con los estudiantes?
3. ¿Cómo ha sido su experiencia en la configuración y organización del aula virtual en Google Classroom? ¿Ha encontrado alguna dificultad en este proceso?
4. ¿Cómo percibe la participación y la interacción de los estudiantes en el entorno virtual proporcionado por Google Classroom?

5. ¿Ha utilizado Google Classroom para asignar tareas, evaluar el trabajo de los estudiantes y proporcionar retroalimentación? ¿Qué tan efectivo ha sido este proceso en su experiencia?
6. ¿Qué sugerencias o recomendaciones tendría para mejorar la eficacia y la experiencia de uso de Google Classroom en el contexto específico de la enseñanza de Lengua y Literatura?
7. ¿Ha notado algún impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes desde la implementación de Google Classroom en su clase de Lengua y Literatura?
8. ¿Cómo compararía la experiencia de enseñar utilizando Google Classroom con métodos de enseñanza más tradicionales en el contexto de Lengua y Literatura?

Anexo 3: Encuesta

1. **¿Qué tan fácil fue para ti acceder y navegar por el Aula Virtual Interactiva en Google Classroom?**
 - 1: Muy difícil
 - 2: Difícil
 - 3: Neutral
 - 4: Fácil
 - 5: Muy fácil
2. **¿En qué medida consideras que la plataforma Google Classroom mejoró tu experiencia de aprendizaje en la materia de Lengua y Literatura?**
 - **1: No mejoró en absoluto**
 - 2: Mejoró ligeramente
 - 3: Neutral
 - 4: Mejoró considerablemente
 - 5: Mejoró significativamente
3. **¿Cuánto crees que Google Classroom facilitó la comunicación con tu docente y compañeros de clase?**
 - 1: No facilitó la comunicación en absoluto
 - 2: Facilitó la comunicación ligeramente



- 3: Neutral
 - 4: Facilitó la comunicación considerablemente
 - 5: Facilitó significativamente la comunicación
4. **¿Qué tan útiles encontraste los recursos y materiales proporcionados a través de Google Classroom para tu aprendizaje en Lengua y Literatura?**
- 1: Poco útiles
 - 2: Algo útiles
 - 3: Neutral
 - 4: Bastante útiles
 - 5: Muy útiles
5. **¿Cómo calificarías la eficacia de las actividades y tareas asignadas a través de Google Classroom para mejorar tu comprensión de los temas de la materia?**
- 1: Poco eficaces
 - 2: Moderadamente eficaces
 - 3: Neutral
 - 4: Bastante eficaces
 - 5: Muy eficaces
6. **¿En qué medida te sentiste motivado/a a participar activamente en las actividades y discusiones realizadas en Google Classroom?**
- 1: Poco motivado/a
 - 2: Moderadamente motivado/a
 - 3: Neutral
 - 4: Bastante motivado/a
 - 5: Muy motivado/a
7. **¿Cuál es tu nivel de satisfacción general con el uso de Google Classroom como plataforma para la enseñanza de Lengua y Literatura?**
- 1: Muy insatisfecho/a
 - 2: Insatisfecho/a
 - 3: Neutral
 - 4: Satisfecho/a