



**UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR**



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES.**

**TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA:

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CON ANIMAKER EN LENGUA Y LITERATURA
PARA ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORES:

**SHIRLEY ESTEFANÍA CASTRO TACURI
JESSICA LETICIA CASTRO TACURI**

TUTOR:

JUAN EDUARDO ANZULES BALLESTEROS

ECUADOR

2024



La Universidad para todos





DEDICATORIA

Dedicamos esta tesis.

A Dios, por ser nuestra fortaleza y guía en cada paso de nuestras vidas. Por otorgarnos las oportunidades y la sabiduría necesaria para llegar hasta aquí.

A nuestros padres, Carlos y Reina por su amor incondicional, su apoyo y sacrificios a lo largo de este arduo camino académico. Sin ustedes, este logro no sería posible. Su ejemplo de perseverancia y dedicación ha sido nuestra mayor inspiración.

A nuestros esposos, por su paciencia, comprensión y apoyo durante las largas noches de estudio. Gracias por estar siempre a nuestro lado, en las alegrías y en los desafíos.

A nuestros hijos, quienes son la razón de nuestro esfuerzo y dedicación. Cada logro es también suyo, porque con su amor, paciencia y comprensión nos han dado la motivación para seguir adelante, incluso en los momentos más difíciles. Ustedes son nuestra mayor inspiración y el motor de mi vida para seguir luchando cada día.

Finalmente, dedicamos este logro a todas aquellas personas que, de una forma u otra, contribuyeron en nuestra formación y crecimiento personal en la Universidad Bolivariana del Ecuador.

Hnas. Castro Tacuri.





AGRADECIMIENTO

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todas aquellas personas que de una u otra manera han contribuido a la culminación de este trabajo de investigación y a nuestro desarrollo académico y personal durante este tiempo.

Agradecemos a Dios por darnos la vida, fortaleza, paciencia y salud para culminar este proceso. Sin su guía y protección, este logro no habría sido posible.

A nuestro tutor de tesis, Juan Eduardo Anzules Ballesteros, por su valiosa orientación, paciencia y sabiduría durante todo el proceso. Su compromiso con nuestra formación y sus comentarios siempre acertados nos permitieron mejorar y culminar con éxito este proyecto. Agradecemos también a los profesores por sus enseñanzas y apoyo a lo largo de esta etapa académica.

A nuestra familia, quienes con su amor, comprensión y sacrificios nos brindaron el apoyo necesario para llegar hasta aquí. A ellos les debemos este logro, por ser nuestra constante motivación y ejemplo.

Por último, queremos agradecer a todas las instituciones y personas que de alguna manera colaboraron con la recolección de datos, análisis de información o cualquier aspecto de este proyecto. Sin su contribución, este trabajo no habría sido posible.

A todos, muchas gracias.

Hnas. Castro Tacuri.





RESUMEN

El objetivo general de este estudio fue investigar el impacto de la implementación de estrategias didácticas utilizando Animaker como herramienta de enseñanza en el área de Lengua y Literatura para estudiantes de sexto año básico. El problema se centra en mejorar las estrategias didácticas en este ámbito para fomentar la comprensión lectora y las habilidades comunicativas. Para abordar esta cuestión, se utilizó una metodología mixta, con enfoque descriptivo y correlacional, que incluyó encuestas y entrevistas tanto a estudiantes como a docentes. En la investigación se aplicó un programa de intervención en el aula, donde los estudiantes utilizaron Animaker para crear y comprender contenidos. Los resultados más destacados mostraron que, en general, los estudiantes respondieron positivamente al uso de Animaker, lo que sugirió que la herramienta no solo hizo las clases más interesantes, sino que también mejoró la creatividad y la participación activa. La mayoría de los estudiantes indicó estar “muy de acuerdo” en que Animaker facilitó la comprensión de los textos y el desarrollo de habilidades comunicativas. Desde el punto de vista de los docentes, se observó que la integración de esta herramienta tecnológica en las lecciones tuvo un impacto significativo en la motivación y el interés de los estudiantes. Las conclusiones resaltan la importancia de incorporar herramientas digitales como Animaker en el proceso de enseñanza, ya que estas estrategias tienen un papel crucial en mejorar el aprendizaje y motivación de los estudiantes en un mundo cada vez más digitalizado. Por lo tanto, se recomienda su implementación no solo en Lengua y Literatura, sino también en otras materias para potenciar la educación básica en todos sus niveles.

Palabras claves: Estrategias didácticas, Animaker, Lengua y Literatura, tecnología educativa, educación básica, innovación pedagógica, aprendizaje digital.



ABSTRACT

The general objective of this study was to investigate the impact of implementing teaching strategies using Animaker as a teaching tool in the area of Language and Literature for sixth grade students. The problem focuses on improving teaching strategies in this area to promote reading comprehension and communication skills. To address this issue, a mixed methodology was used, with a descriptive and correlational approach, which included surveys and interviews with both students and teachers. The research applied an intervention program in the classroom, where students used Animaker to create and understand content. The most notable results showed that, in general, students responded positively to the use of Animaker, suggesting that the tool not only made classes more interesting, but also improved creativity and active participation. Most students indicated that they “strongly agreed” that Animaker facilitated the understanding of texts and the development of communication skills. From the teachers' point of view, it was observed that the integration of this technological tool in the lessons had a significant impact on the motivation and interest of the students. The conclusions highlight the importance of incorporating digital tools such as Animaker in the teaching process, since these strategies play a crucial role in improving the learning and motivation of students in an increasingly digitalized world. Therefore, its implementation is recommended not only in Language and Literature, but also in other subjects to enhance basic education at all levels.

Keywords: Teaching strategies, Animaker, Language and Literature, educational technology, basic education, pedagogical innovation, digital learning.



ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO	II
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTI PLAGIO).....	IV
CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES Y DECLARATORIA AUTORAL	V
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	VI
DEDICATORIA.....	VII
AGRADECIMIENTO	VIII
RESUMEN	IX
ABSTRACT	X
ÍNDICE GENERAL	XI
ÍNDICE DE FIGURAS	XVII
ÍNDICE DE TABLAS	XVIII
INTRODUCCIÓN.....	1
Justificación del problema	4
Planteamiento del Problema	6
Precisión del tema.....	8
Objetivos de la investigación.....	10
Objetivo general	10
Objetivos específicos.....	11
Preguntas científicas u otro supuesto hipotético.....	11
Declaración de las variables	11
Variable independiente	11
Variables dependientes	11



Métodos para emplear	12
Método Teórico	12
Método Empírico.....	12
Método Matemático-Estadístico.....	12
Declaración de la población y muestra.....	13
Declaración del Tipo de Investigación	13
Investigación Cuantitativa	13
Investigación Cualitativa	14
Principales Aportes.....	14
Evidencia Empírica.....	14
Identificación de Mejores Prácticas.....	14
Impacto en la Práctica Educativa.....	15
Motivación y Participación Estudiantil	15
Desarrollo de Competencias Tecnológicas.....	15
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica	16
Importancia.....	16
Necesidad Social.....	16
Novedad.....	17
Actualidad Científica.....	17
Descripción breve del contenido de los capítulos	17
CAPÍTULO I.....	19
1. MARCO TEÓRICO	19
1.1. Marco conceptual.....	19
1.1.1. Animaker en la Educación.....	21



1.1.2.	Ventajas de la Animación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	22
1.1.3.	Expresión Oral y Escrita a través de Animaciones	22
1.1.4.	Desarrollo de la Motivación y la Interacción	22
1.1.5.	Comprensión Lectora mediante Recursos Audiovisuales	23
1.1.6.	Estrategias de Animación para Facilitar la Lectura Crítica	23
1.1.7.	Implicaciones para la Mejora del Rendimiento Lector	24
1.2.	Bases normativas y legales	24
1.3.	Antecedentes	27
1.3.1.	Herramienta Didáctica (Animaker)	27
1.3.2.	Desarrollo de Habilidades Comunicativas	29
1.3.3.	Desarrollo de Habilidades Lectoras - Conclusión y Propuestas de Mejora	32
1.3.4.	Conclusión parcial del capítulo	37
CAPÍTULO II		39
2.	METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	39
2.1.	Conceptualización y operacionalización de las variables	40
2.1.1.	Variable Independiente: Uso de Animaker como Herramienta Didáctica	42
2.1.2.	Variable Dependiente 1: Desarrollo de Habilidades Comunicativas	43
2.1.3.	Variable Dependiente 2: Desarrollo de Habilidades Lectoras	44
2.2.	Enfoque de la investigación	45
2.2.1.	Enfoque Cuantitativo	46
2.2.2.	Enfoque Cualitativo	46
2.2.3.	Relación entre el enfoque Cuantitativo y Cualitativo	47
2.2.4.	Enfoque Contextual y Temporal	48



2.3.	Alcance de la investigación	48
2.3.1.	Alcance Descriptivo.....	48
2.3.2.	Alcance Correlacional.....	49
2.3.3.	Contexto del Alcance.....	49
2.4.	Tipo de investigación.....	50
2.4.1.	Investigación Descriptiva.....	50
2.4.2.	Investigación Correlacional	50
	Declaración y justificación	51
2.4.3.	Investigación Bibliográfica y Documental	52
2.4.4.	Investigación de Campo.....	52
2.4.5.	Enfoque Transversal	52
2.5.	Métodos de investigación	52
2.5.1.	Método inductivo	53
2.5.2.	Método deductivo	53
2.6.	Instrumentos metodológicos	54
2.6.1.	Encuesta a Estudiantes	55
2.6.2.	Entrevista Estructurada a Docentes con Preguntas Abiertas	56
2.7.	Población y muestra.....	57
2.7.1.	Población.....	57
2.7.2.	Muestra	58
2.8.	Estrategia metodológica.....	59
2.9.	Descripción de la Metodología	59
2.9.1.	Etapa del Estudio Teórico.....	59
2.9.2.	Etapa del Diagnóstico Inicial	60



2.9.3.	Etapa de la Modelación de la Propuesta	60
2.9.4.	Etapa del Diagnóstico Final o Validación de la Propuesta	61
2.10.	Estudio del diagnóstico: análisis, interpretación y discusión de resultados.....	61
2.11.	Resultado de las encuestas dirigidas a estudiantes	65
2.12.	Resultados de las correlaciones	76
2.13.	Resultado de las entrevista a docentes	77
2.14.	Discusión de los resultados.....	81
2.15.	Conclusiones del diagnóstico.....	84
CAPÍTULO III		88
3.	PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	88
3.1.	Objetivos del plan	88
3.1.1.	Objetivo general de la propuesta.....	88
3.1.2.	Objetivos específicos	89
3.2.	Fundamentación de la propuesta.....	89
3.3.	Caracterización de la propuesta	90
3.4.	Estructura y dinámica de los componentes de la propuesta.....	91
3.5.	Exigencias, requisito y condiciones	92
3.6.	Demostraciones.....	94
3.7.	Aplicación y evaluación.....	94
3.7.1.	Creación de resúmenes animados	94
3.7.2.	Interpretación de poemas	96
3.7.3.	Adaptación de textos literarios.....	98
3.8.	Recursos para el desarrollo del plan	100
3.9.	Beneficiarios del plan	100



3.10. Cierre del plan.....	100
CONCLUSIONES.....	102
RECOMENDACIONES	104
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	105
ANEXOS	109
Anexo 1. Formato de la encuesta sobre el Uso de Animaker en Clases de Lengua y Literatura	109
Anexo 2. Formato de la Guía para la Entrevista a Docentes.....	113





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Creación de Contenido Animado	65
Figura 2. Presentación Dinámica de Contenidos	66
Figura 3. Desarrollo de Recursos Audiovisuales.....	67
Figura 4. Expresión Oral y Escrita	68
Figura 5. Participación Activa	70
Figura 6. Interacción Multimedia	71
Figura 7. Comprensión Lectora	72
Figura 8. Lectura Crítica.....	73
Figura 9. Síntesis de Contenidos	75





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Marco conceptual	20
Tabla 2. Operacionalización de variable	41
Tabla 3. Población y Muestra	59
Tabla 4 Planificación Curricular.....	64
Tabla 5. Creación de Contenido Animado	65
Tabla 6. Presentación Dinámica de Contenidos	66
Tabla 7. Desarrollo de Recursos Audiovisuales	67
Tabla 8. Expresión Oral y Escrita.....	68
Tabla 9. Participación Activa	69
Tabla 10. Interacción Multimedia	71
Tabla 11. Comprensión Lectora	72
Tabla 12. Lectura Crítica	73
Tabla 13. Síntesis de Contenidos.....	75
Tabla 14 Correlaciones.....	77
Tabla 15. Planificación docente: Creación de resúmenes animados	95
Tabla 16 Planificación Docente: Interpretación de poemas	97
Tabla 17 Planificación Docente: Adaptación de textos literarios.....	99



INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el sistema educativo ha encontrado en las herramientas digitales una oportunidad invaluable para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. La implementación de la tecnología no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades esenciales para un entorno cada vez más digitalizado. En este contexto, la asignatura de Lengua y Literatura ocupa un lugar primordial para promover el desarrollo integral de los estudiantes, particularmente en lo que respecta a la mejora de sus habilidades comunicativas y la comprensión lectora (Munawar et. al, 2020).

La presente investigación tiene como propósito analizar el impacto que tienen las estrategias didácticas basadas en la plataforma de animación Animaker en la enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes de sexto año de educación básica. Esta elección se fundamenta en la necesidad de explorar cómo herramientas digitales, como las animaciones, pueden ser empleadas de manera efectiva para mejorar el rendimiento académico y motivar la participación activa de los estudiantes. Investigaciones previas han demostrado que la inclusión de animaciones en el contexto educativo puede fomentar un aprendizaje más dinámico y participativo, contribuyendo al desarrollo de habilidades críticas, como la comprensión de conceptos complejos (Tamba & Simanjuntak, 2023, p. 310).

La asignatura de Lengua y Literatura desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes, ya que les brinda las herramientas necesarias para comunicarse eficazmente y comprender el mundo a través de la lectura e interpretación de textos literarios y no literarios. No obstante, los métodos tradicionales de enseñanza han encontrado dificultades para captar el interés y mantener la participación activa de los estudiantes, especialmente en un contexto donde la tecnología y los medios digitales son omnipresentes (Kleftodimos, 2024, p. 618). La era digital ha transformado las formas en que los estudiantes aprenden e interactúan con la información, exigiendo una adaptación en los métodos pedagógicos para continuar siendo pertinentes y eficaces.

El uso de Animaker como herramienta pedagógica surge como una solución potencial a estas limitaciones. Por un lado, las animaciones permiten presentar contenido



educativo de manera visualmente atractiva y accesible, lo cual puede incrementar la motivación de los estudiantes y facilitar la comprensión de conceptos abstractos. Por otro lado, el uso de animaciones en el proceso educativo ha demostrado ser efectivo para la representación visual de temas complejos, lo cual es fundamental en la enseñanza de Lengua y Literatura, donde los estudiantes deben desarrollar habilidades interpretativas y analíticas (Damayanti, 2021, p. 45).

A nivel educativo, la integración de Animaker ha sido objeto de investigación en diversos contextos. Este hallazgo sugiere que herramientas como Animaker pueden ser efectivas no solo para la enseñanza de idiomas extranjeros, sino también para el fortalecimiento de habilidades de comunicación en la lengua materna. Asimismo, Manik & Sukmayadi (2023, p. 299) demostraron que el uso de Animaker incrementa la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, lo cual podría extrapolarse al estudio de la literatura y la lengua en el nivel básico.

Este estudio se propone explorar cómo el uso de Animaker puede influir en el desarrollo de habilidades comunicativas y de comprensión lectora en estudiantes de sexto año básico. Además, busca comparar el impacto de las estrategias didácticas basadas en Animaker frente a los métodos tradicionales de enseñanza en el área de Lengua y Literatura. Estas preguntas constituyen el núcleo de la investigación y se basan en la premisa de que la integración de recursos digitales en el aula puede potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje, al tiempo que prepara a los estudiantes para enfrentar los retos de un mundo digitalizado. La literatura actual indica que el uso de recursos audiovisuales en el aula puede mejorar significativamente el interés y la comprensión de los estudiantes (Muhajir et. al, 2022). Por ejemplo, investigaciones sobre la efectividad de Animaker en la enseñanza de textos narrativos han mostrado que los estudiantes perciben positivamente las animaciones como herramientas pedagógicas, lo cual repercute favorablemente en su comprensión y motivación.

De esta manera, el presente estudio pretende contribuir al debate sobre la integración de tecnologías digitales en la educación, proponiendo una intervención pedagógica basada



en el uso de Animaker. Al establecer una conexión clara entre el uso de animaciones y el desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras, se espera que esta investigación aporte evidencias empíricas sobre la eficacia de las estrategias didácticas digitales en el contexto de la enseñanza de Lengua y Literatura (Reza & Tambunan, 2024).

En este sentido, la presente investigación aborda las siguientes preguntas: ¿Cómo puede el uso de Animaker como herramienta de enseñanza influir en el desarrollo de habilidades comunicativas y comprensión lectora en estudiantes de sexto año básico? ¿Cuál es el impacto comparativo de las estrategias didácticas con Animaker frente a métodos tradicionales de enseñanza en el área de Lengua y Literatura? Estas interrogantes constituyen el eje central de la investigación, fundamentada en la premisa de que la incorporación de recursos digitales en el aula puede enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, mejorando la experiencia educativa de los estudiantes y preparándolos para afrontar los desafíos de un entorno completamente digitalizado (Mejía y Montero, 2023).

La importancia de las estrategias didácticas digitales ha sido subrayada en estudios recientes. Por ejemplo, Arbaini et al. (2024) analizaron el uso de medios de aprendizaje basados en Animaker para mejorar la comprensión de conceptos complejos, subrayando la relevancia para la enseñanza de Lengua y Literatura, donde la comprensión lectora y las habilidades comunicativas suelen ser difíciles de abordar con métodos tradicionales.

En el ámbito del aprendizaje de idiomas, investigaciones como la de Firduansyah (2024, p. 224) han demostrado que la implementación de videos animados de Animaker mejora significativamente el vocabulario de los estudiantes de secundaria. Esta relación entre herramientas digitales y aprendizaje lingüístico pone de manifiesto el potencial de la animación como estrategia efectiva en la enseñanza del lenguaje, un aspecto central de esta tesis. De manera similar, Reza & Tambunan (2024) concluyeron que el uso de Animaker incrementa la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, lo que puede extrapolarse al aprendizaje de la lengua materna y la literatura en la educación básica. En el contexto de la enseñanza primaria, Manik & Sukmayadi (2023, p. 300) exploraron el diseño de videos animados con Animaker como medios de aprendizaje digital, enfocados en temas de matemáticas, y sus hallazgos sugieren que los videos animados pueden ser efectivos para la representación visual de conceptos abstractos, lo que facilita el aprendizaje. Aunque su





estudio se centró en la matemática, la naturaleza interactiva y atractiva de la animación puede aplicarse a áreas como Lenguaje y Literatura para desarrollar habilidades como la comprensión lectora y la comunicación oral.

Respecto a las perspectivas de los estudiantes, Kholikin et al. (2024, p. 3292) examinaron las opiniones de los estudiantes sobre el uso de la narración digital como herramienta educativa para aprender inglés, mostrando que los estudiantes consideran útil y motivador el uso de medios audiovisuales. A partir de estas evidencias, la presente investigación tiene como objetivo general analizar el impacto de la implementación de estrategias didácticas utilizando Animaker como herramienta de enseñanza en el área de Lengua y Literatura para estudiantes de sexto año básico, con un enfoque en el desarrollo de habilidades comunicativas y comprensión literaria. Entre los objetivos específicos se encuentran establecer aportaciones teóricas que relacionen las estrategias didácticas digitales con el desarrollo de estas habilidades, evaluar su efectividad y diseñar un programa de intervención. Este estudio se apoyará tanto en la teoría como en la práctica para analizar cómo una herramienta como Animaker puede enriquecer el proceso educativo en Lenguaje y Literatura, proporcionando estrategias didácticas innovadoras y efectivas para el desarrollo integral de los estudiantes (Nasli et al., 2023, p. 195).

Justificación del problema

La justificación de este estudio se basa en una serie de factores fundamentales que reflejan su importancia y pertinencia en el campo educativo, particularmente en la enseñanza del área de Lengua y Literatura.

Relevancia educativa: La enseñanza de Lengua y Literatura es esencial para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que les proporciona las habilidades necesarias para una comunicación efectiva y la comprensión de textos literarios y no literarios. En este sentido, la relevancia educativa de esta investigación radica en la necesidad de mejorar la calidad de la enseñanza en estas áreas, con el objetivo de potenciar las competencias comunicativas y literarias de los estudiantes. Las habilidades comunicativas son la base para el desempeño académico en diversas áreas y para el desarrollo de la capacidad crítica en los estudiantes. Al abordar cómo herramientas como Animaker pueden integrarse en las





estrategias didácticas, este estudio pretende identificar métodos efectivos para mejorar la comprensión lectora y las competencias comunicativas, elementos fundamentales para la educación en el siglo XXI.

Necesidad de innovación pedagógica: Vivimos en una era digital donde la tecnología tiene un papel preponderante en casi todos los aspectos de la vida, incluyendo la educación. Por lo tanto, se hace imprescindible incorporar herramientas tecnológicas que enriquezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje y respondan a las demandas de los estudiantes actuales. Animaker, como una plataforma de creación de animaciones, ofrece una oportunidad para renovar las estrategias de enseñanza tradicionales, convirtiendo el proceso educativo en una experiencia más dinámica y atractiva, el uso de videos animados en el aula puede mejorar significativamente el vocabulario y la comprensión, lo que sugiere que una metodología basada en animaciones puede ser igualmente efectiva para el desarrollo de habilidades en Lengua y Literatura. Por consiguiente, esta investigación busca contribuir a la innovación pedagógica explorando el potencial de Animaker como herramienta para motivar la participación activa de los estudiantes y, en última instancia, mejorar su rendimiento académico.

Atención a la diversidad de estilos de aprendizaje: Uno de los desafíos en la enseñanza es atender a la diversidad de estilos de aprendizaje de los estudiantes. La investigación ha demostrado que los estudiantes no aprenden de la misma manera; algunos responden mejor a estímulos visuales, otros a estímulos auditivos o táctiles (Arifin, 2023). Al combinar elementos visuales y auditivos, Animaker permite crear un ambiente de aprendizaje multimedia que puede beneficiar a aquellos estudiantes que tienen preferencias por la información presentada de forma visual o narrativa. De este modo, el estudio también busca determinar si el uso de recursos digitales como las animaciones puede favorecer la comprensión y comunicación en estudiantes con distintos estilos de aprendizaje. Esto se alinea con las tendencias educativas actuales que promueven la personalización y adaptación del proceso educativo para maximizar el potencial de cada estudiante.

Mejora del rendimiento académico: El rendimiento académico en Lengua y Literatura es un indicador clave del desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas en los estudiantes. Al implementar estrategias didácticas innovadoras utilizando Animaker, se





espera que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas y mejoren su comprensión lectora, lo que se traduce en un impacto positivo en su rendimiento académico (Asnas et al., 2023). Estudios previos han señalado que la introducción de recursos digitales en la enseñanza puede llevar a un aumento en la motivación y el interés de los estudiantes, factores que están directamente relacionados con un mejor desempeño académico. Esta investigación, por lo tanto, busca aportar evidencia empírica que respalde la hipótesis de que las herramientas digitales, como Animaker, pueden ser eficaces para fomentar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, proporcionando pautas concretas para su implementación en el aula.

Contribución a la práctica educativa: Uno de los objetivos centrales de este estudio es contribuir al mejoramiento de la práctica educativa en el área de Lengua y Literatura. Los resultados de esta investigación pueden ofrecer valiosas perspectivas y recomendaciones para docentes, directivos y formuladores de políticas educativas sobre cómo integrar efectivamente los recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La implementación de recursos como Animaker puede servir de guía para desarrollar estrategias didácticas innovadoras y adaptadas a las necesidades de los estudiantes actuales, permitiendo a los educadores crear experiencias educativas más interactivas, personalizadas y eficaces. Al explorar y evaluar el impacto de estas estrategias, este estudio puede brindar un marco teórico y práctico que ayude a los educadores a implementar de manera efectiva los recursos digitales en sus clases, contribuyendo así al desarrollo de prácticas educativas que mejoren el proceso de aprendizaje.

Planteamiento del Problema

La pregunta central que guía esta investigación es: ¿Cómo puede el uso de Animaker como herramienta de enseñanza influir en el desarrollo de habilidades comunicativas y comprensión literaria en estudiantes de sexto año básico en comparación con métodos tradicionales de enseñanza? Abordar esta pregunta es crucial para comprender el potencial de las herramientas digitales en la mejora del rendimiento académico y la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura. A través de esta exploración, se espera no solo identificar los beneficios de implementar estrategias didácticas innovadoras, sino también establecer pautas y recomendaciones para una





integración efectiva de recursos digitales en el aula.

En el contexto educativo actual, el desarrollo de habilidades comunicativas y comprensión literaria es esencial para el éxito académico y la participación activa de los estudiantes en la sociedad. Sin embargo, la enseñanza tradicional en Lengua y Literatura enfrenta retos significativos para mantener el interés y la motivación de los estudiantes, lo que puede limitar su capacidad para alcanzar niveles óptimos de competencia en estas áreas. La falta de compromiso de los estudiantes con métodos de enseñanza tradicionales ha llevado a la búsqueda de enfoques pedagógicos más atractivos e interactivos, que incluyan la tecnología como un recurso clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A pesar de los avances en tecnología educativa, la implementación de herramientas digitales como Animaker en el aula aún no se ha explorado ampliamente, especialmente en algunos contextos escolares. Esta brecha plantea la pregunta de cómo estas nuevas tecnologías pueden aprovecharse de manera generalizada para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura (Kleftodimos, 2024). La investigación previa indica que los recursos digitales pueden tener un impacto positivo en el desarrollo de habilidades comunicativas y de comprensión lectora, pero se requiere un análisis más profundo y específico para comprender cómo se da este impacto en estudiantes de sexto año básico.

En este sentido, la presente investigación tiene como propósito analizar y evaluar el impacto del uso de estrategias didácticas basadas en la plataforma Animaker en la enseñanza de Lengua y Literatura. Esta exploración es necesaria para identificar las mejores prácticas y metodologías que contribuyan a mejorar el rendimiento académico, así como para proporcionar recomendaciones concretas a los docentes sobre la implementación de recursos digitales en el aula (Arifin, 2023). La investigación pretende, además, abordar las limitaciones de los métodos de enseñanza tradicionales y explorar cómo la integración de tecnología puede adaptarse a las características y necesidades de los estudiantes en la actualidad.

En este contexto educativo, el desarrollo de habilidades comunicativas y comprensión literaria en estudiantes de sexto año básico es un aspecto esencial para su éxito





académico y su participación activa en la sociedad. Sin embargo, la enseñanza tradicional en el área de Lengua y Literatura a menudo enfrenta desafíos para mantener el interés y la participación positiva de los estudiantes, lo que puede afectar su capacidad para alcanzar niveles óptimos de competencia comunicativa y comprensión literaria.

A pesar de los avances en tecnología educativa, la implementación de herramientas y recursos digitales en el aula aún no se ha explorado ampliamente en algunos, lo que plantea la pregunta sobre cómo pueden estas nuevas tecnologías mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura y ser aprovechado generalmente por los estudiantes. En este sentido, surge la necesidad de investigar y evaluar el impacto de estrategias didácticas innovadoras, como el uso de Animaker, una plataforma de creación de animaciones, en la enseñanza del lenguaje y la literatura.

Precisión del tema

Las autoras de la presente tesis destacan que, en el contexto educativo actual, la incorporación de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje se ha convertido en una necesidad esencial para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Las rápidas transformaciones en la sociedad digital demandan que los educadores adopten métodos innovadores que no solo incrementen la motivación de los alumnos, sino que también desarrollen sus habilidades cognitivas y comunicativas.

En el ámbito específico de la enseñanza de Lengua y Literatura, existe una necesidad imperante de implementar estrategias pedagógicas que sean atractivas y efectivas para los estudiantes. Los métodos tradicionales de enseñanza, si bien han sido efectivos en muchos aspectos, suelen enfrentar desafíos para mantener el interés de los estudiantes en la era digital actual (Arifin, 2023). En este contexto, la presente investigación se enfoca en analizar el impacto que tiene la integración de estrategias didácticas basadas en Animaker, una plataforma para la creación de animaciones, en el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias en estudiantes de sexto año básico de la Escuela de Educación Básica “España” del cantón Pueblo Viejo.

La innovación en los métodos de enseñanza se vuelve especialmente relevante en el área de Lengua y Literatura, donde los estudiantes deben desarrollar competencias





comunicativas complejas, como la interpretación de textos y la producción de discursos coherentes. Diversos estudios sugieren que el uso de recursos digitales, como Animaker, puede potenciar el desarrollo de estas habilidades. La plataforma Animaker, al permitir la creación de contenidos animados y visualmente atractivos, ofrece a los docentes la oportunidad de presentar conceptos literarios y lingüísticos de una manera más dinámica e interactiva, lo que puede ayudar a captar la atención de los estudiantes y a fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje.

La presente investigación se enmarca en la línea de aplicar herramientas digitales en el ámbito educativo, con un enfoque específico en la mejora del aprendizaje en Lengua y Literatura. Las investigadoras buscan explorar cómo el uso de Animaker como herramienta didáctica puede contribuir al desarrollo de habilidades comunicativas y literarias, considerando las características únicas del entorno escolar y las necesidades específicas de los estudiantes de sexto año básico. Al respecto, estudios como el de Anisa et al. (2023) señalan que la creación de videos animados con herramientas como Animaker no solo incrementa la motivación de los estudiantes, sino que también facilita la comprensión de conceptos abstractos, un aspecto crucial en el aprendizaje de la lengua y la literatura.

La adopción de tecnologías en el proceso educativo se ha asociado con múltiples beneficios, incluyendo la mejora del rendimiento académico y el fomento de la creatividad entre los estudiantes. Esta evidencia sugiere que herramientas como Animaker pueden ser adaptadas para el nivel de educación básica, contribuyendo así al desarrollo de las habilidades comunicativas y literarias que son esenciales en esta etapa formativa.

Asimismo, investigaciones previas han destacado la importancia de utilizar recursos multimedia para atender a la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en el aula. Al combinar elementos visuales, auditivos y narrativos, Animaker proporciona un entorno multimedia que puede ser especialmente efectivo para estudiantes que se benefician de la información presentada de manera interactiva y visualmente atractiva. Este enfoque no solo enriquece el proceso de enseñanza, sino que también se alinea con las tendencias educativas actuales que promueven la personalización del aprendizaje para maximizar el potencial individual de cada estudiante (Asnas et al., 2023).





El uso de animaciones y contenido visual en la enseñanza también ha demostrado ser una herramienta efectiva para facilitar la comprensión de conceptos complejos. Al emplear Animaker para desarrollar materiales didácticos, los docentes pueden diseñar experiencias educativas que sean no solo informativas, sino también entretenidas y motivadoras, lo cual es fundamental para captar el interés de los estudiantes y fomentar su compromiso con el aprendizaje.

En el caso específico de esta investigación, se busca evaluar el impacto de estas estrategias didácticas innovadoras en el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias en estudiantes de sexto año básico. El objeto es aportar evidencia empírica sobre la efectividad de Animaker como herramienta educativa, con la finalidad de brindar pautas concretas para su integración en las aulas de Lengua y Literatura. Kholikin et al. (2024) señalan que la implementación de medios de aprendizaje basados en animaciones puede mejorar significativamente los resultados de los estudiantes, ya que les permite visualizar conceptos complejos de una forma más simple y accesible. Este enfoque también contribuye a desarrollar competencias comunicativas más sólidas, ya que los estudiantes participan activamente en la construcción de conocimiento a través de la creación y análisis de contenidos animados.

Por lo tanto, esta investigación no solo tiene como objetivo evaluar el impacto directo de la plataforma Animaker en el desarrollo académico de los estudiantes, sino también proporcionar un marco teórico y práctico que pueda ser utilizado por docentes, directivos y formuladores de políticas educativas para mejorar las prácticas de enseñanza en el área de Lengua y Literatura. La inclusión de herramientas digitales en el aula representa una respuesta a la demanda actual de innovación pedagógica, y estudios como el de Indriyani et al. (2023) sugieren que el uso de medios animados puede ser una estrategia efectiva para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Objetivos de la investigación

Objetivo general

- Investigar el impacto de la implementación de estrategias didácticas





utilizando Animaker como herramienta de enseñanza en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de sexto año básico en el desarrollo de habilidades comunicativas y comprensión literaria.

Objetivos específicos

- Establecer las aportaciones teóricas que relacionen las estrategias didácticas digitales (Animaker) con el desarrollo de habilidades comunicativas y comprensión lectora.
- Evaluar la efectividad de las estrategias didácticas con Animaker en el desarrollo de habilidades comunicativas y comprensión lectora en estudiantes de sexto año básico.
- Diseñar el programa de intervención en un grupo de estudiantes de sexto año básico, aplicando las estrategias didácticas con Animaker durante un período de tiempo determinado.

Preguntas científicas u otro supuesto hipotético

La aplicación de estrategias didácticas mediante el uso de Animaker como recurso educativo en el área de Lengua y Literatura favorece de manera notable el fortalecimiento de las competencias comunicativas y la comprensión lectora en estudiantes de sexto año de educación básica. Esta hipótesis plantea que la integración de Animaker como una herramienta pedagógica podría ejercer un efecto positivo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, particularmente en el desarrollo de habilidades específicas relacionadas con el lenguaje y la literatura.

Declaración de las variables

Variable independiente

- Herramienta didáctica (Animaker)

Variables dependientes

- Desarrollo de habilidades comunicativas





- Desarrollo de habilidades lectoras

Métodos para emplear

Método Teórico

Este método se enfoca en el análisis de la literatura académica existente relacionada con la utilización de la tecnología en la enseñanza de Lengua y Literatura, así como en las teorías pedagógicas que abordan el aprendizaje multimedia y la motivación estudiantil. La revisión de estas fuentes permitirá fundamentar conceptualmente la investigación, proporcionando un marco teórico sólido sobre el cual construir el estudio y comprender el contexto educativo en el que se desarrolla. (Al explorar teorías previas, se logra una comprensión más profunda de cómo las herramientas digitales, como Animaker, pueden influir en el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias, lo cual es esencial para estructurar el enfoque metodológico de la investigación.

Método Empírico

Este enfoque implica la recopilación de datos directos de la realidad a través de instrumentos como encuestas, entrevistas y observaciones. Su aplicación es clave para obtener información específica sobre el impacto que tienen las estrategias didácticas basadas en Animaker en el desarrollo de habilidades en Lengua y Literatura. A través de la recolección de datos empíricos, se busca obtener retroalimentación directa tanto de estudiantes como de docentes, lo que proporciona una visión integral del efecto de la herramienta en el entorno educativo. Este método permitirá evaluar la percepción y los resultados de los involucrados en la intervención didáctica.

Método Matemático-Estadístico

Este método consiste en analizar los datos numéricos recopilados para identificar patrones, relaciones o diferencias significativas. En este caso, es esencial para evaluar de manera cuantitativa los resultados de la implementación de Animaker, comparando el desarrollo de habilidades comunicativas y de comprensión lectora entre el grupo experimental y el grupo de control. Dependiendo de la naturaleza de los datos y las





preguntas de investigación, se pueden emplear diversas técnicas estadísticas, como pruebas t, análisis de varianza (ANOVA) o regresiones, con el fin de validar empíricamente las hipótesis planteadas.

Declaración de la población y muestra

Para esta tesis sus autoras presentan la investigación en la Unidad Educativa “España” del cantón Pueblo Viejo donde el número universal es de 1.500 estudiantes en toda la escuela, mientras que la población y muestra es de 110 estudiantes que corresponden al grupo de sexto grado de educación Básica y además 7 docentes para las entrevistas.

Declaración del Tipo de Investigación

En esta tesis, que examina el impacto de las estrategias didácticas basadas en Animaker en el desarrollo de habilidades en Lengua y Literatura en estudiantes de sexto año de educación básica, se implementa un enfoque metodológico mixto que combina tanto métodos cuantitativos como cualitativos. Esta combinación permite una comprensión más integral del fenómeno estudiado al proporcionar múltiples perspectivas y niveles de análisis.

Investigación Cuantitativa

El enfoque cuantitativo se centra en la recopilación y análisis de datos numéricos con el objetivo de responder a preguntas específicas y probar hipótesis. En el contexto de este estudio, se utilizarán métodos cuantitativos para medir el impacto de las estrategias didácticas empleando Animaker en el desarrollo de habilidades comunicativas y de comprensión lectora. Para este propósito, se podrán administrar pruebas estandarizadas de comprensión lectora antes y después de la intervención con Animaker, permitiendo evaluar el progreso de los estudiantes en dichas competencias. Adicionalmente, se utilizarán encuestas con escalas tipo Likert para recopilar datos sobre la percepción tanto de los estudiantes como de los docentes acerca de la eficacia de las estrategias didácticas implementadas. Estos instrumentos cuantitativos permitirán obtener una visión general y objetiva de los cambios producidos en las habilidades de los estudiantes.





Investigación Cualitativa

Por otro lado, la investigación cualitativa busca comprender fenómenos complejos desde la perspectiva de los participantes, explorando sus experiencias, significados y contextos. Dentro de esta tesis, se aplicarán métodos cualitativos como entrevistas semiestructuradas y grupos focales para investigar las percepciones y experiencias de estudiantes y profesores con respecto al uso de Animaker en el aula de Lengua y Literatura. Este enfoque ofrecerá una comprensión más profunda de los beneficios, desafíos y recomendaciones relacionadas con la implementación de estas estrategias. Asimismo, el análisis cualitativo de los materiales producidos por los estudiantes, como animaciones y presentaciones creadas con Animaker, proporcionará información detallada sobre su impacto en el aprendizaje y la creatividad, permitiendo evaluar la herramienta desde una perspectiva práctica y contextualizada.

Al combinar métodos cuantitativos y cualitativos, esta investigación ofrecerá una visión más completa y enriquecida del impacto de las estrategias didácticas con Animaker en el desarrollo de habilidades en Lengua y Literatura en estudiantes de sexto año básico, atendiendo tanto a los resultados medibles como a las experiencias subjetivas de los participantes.

Principales Aportes

Evidencia Empírica

El estudio proporcionará evidencia empírica sólida sobre el impacto de las estrategias didácticas basadas en Animaker en el desarrollo de habilidades comunicativas y de comprensión lectora. Esta evidencia será un valioso aporte al conocimiento académico y educativo, ofreciendo datos concretos sobre cómo las herramientas digitales pueden integrarse eficazmente en el aula para mejorar el aprendizaje. Los resultados empíricos también pueden servir como base para futuras investigaciones, ampliando la discusión sobre el papel de la tecnología en la educación.

Identificación de Mejores Prácticas

Uno de los objetivos clave de esta investigación es identificar prácticas efectivas





para la enseñanza de Lengua y Literatura utilizando Animaker. Los hallazgos podrían ser valiosos para docentes y autoridades educativas que buscan incorporar nuevas herramientas en sus métodos de enseñanza para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Estas prácticas pueden incluir estrategias de diseño de animaciones, métodos para integrar la tecnología en el currículo y enfoques para fomentar la participación activa de los estudiantes.

Impacto en la Práctica Educativa

La investigación también tendrá un impacto directo en la práctica educativa al proporcionar recomendaciones específicas para implementar estrategias didácticas con Animaker en el aula. Estas recomendaciones pueden abarcar desde pautas para la capacitación docente hasta la integración efectiva de la tecnología en el currículo escolar, así como la selección de contenido adecuado para la creación de animaciones (Kleftodimos, 2024). Al ofrecer una guía práctica basada en evidencia, el estudio puede influir positivamente en la forma en que se enseñan Lengua y Literatura, promoviendo un enfoque más dinámico y centrado en el estudiante.

Motivación y Participación Estudiantil

Otro aporte significativo de la investigación será destacar el potencial de las estrategias didácticas con Animaker para motivar a los estudiantes y promover su participación activa en el proceso de aprendizaje. La inclusión de elementos interactivos y visuales puede incrementar el compromiso de los estudiantes, fomentando un ambiente de aprendizaje más dinámico y colaborativo en el aula. La investigación permitirá comprender mejor cómo la motivación y el interés de los estudiantes influyen en su desarrollo académico en el área de Lengua y Literatura.

Desarrollo de Competencias Tecnológicas

Finalmente, el uso de Animaker como herramienta educativa puede contribuir al desarrollo de competencias tecnológicas y multimedia en los estudiantes, habilidades que son cada vez más demandadas en el mercado laboral del siglo XXI. Al integrar Animaker en el proceso de enseñanza, los estudiantes no solo mejoran sus habilidades lingüísticas y





literarias, sino que también desarrollan destrezas digitales esenciales para su futuro académico y profesional. De esta forma, la investigación puede tener un impacto duradero en la preparación de los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado.

Las autoras de esta tesis sostienen que la investigación tiene el potencial de realizar importantes contribuciones al campo educativo al proporcionar evidencia empírica, identificar mejores prácticas de enseñanza, influir en la práctica educativa, mejorar la motivación y participación estudiantil, y fomentar el desarrollo de competencias tecnológicas en los estudiantes.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

Importancia

La educación en Lengua y Literatura es esencial para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que les brinda las competencias necesarias para comunicarse de manera efectiva y comprender su entorno. La incorporación de herramientas tecnológicas en el aula, como Animaker, ofrece una oportunidad valiosa para innovar en las prácticas educativas y motivar a los estudiantes a participar activamente en su proceso de aprendizaje. La mejora de las habilidades comunicativas y la comprensión lectora es crucial no solo para el éxito académico, sino también para la participación efectiva de los estudiantes en la sociedad actual. En este sentido, la investigación se enfoca en analizar cómo el uso de Animaker puede contribuir a este objetivo, respondiendo a las demandas de una educación más interactiva y dinámica.

Necesidad Social

En un mundo cada vez más digitalizado, la educación debe adaptarse para preparar a los estudiantes con las competencias necesarias para afrontar los desafíos del siglo XXI (Kleftodimos, 2024). La brecha digital y el acceso desigual a la tecnología pueden limitar las oportunidades educativas y profesionales para ciertos grupos de estudiantes. Por lo tanto, es fundamental abordar esta disparidad a través de la integración equitativa de herramientas tecnológicas en los sistemas educativos. La inclusión de recursos como Animaker en el aula





no solo ayuda a mejorar las habilidades académicas, sino que también promueve la alfabetización digital, empoderando a los estudiantes para ser participantes activos en la sociedad digital.

Novedad

El empleo de Animaker como herramienta didáctica en el área de Lengua y Literatura es un enfoque relativamente innovador para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en este campo. Aunque existen diversas investigaciones sobre la integración de la tecnología en la educación, el análisis específico del impacto de Animaker en el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias en estudiantes de sexto año básico representa una contribución original al campo educativo. Este enfoque novedoso no solo explora nuevas metodologías, sino que también se enfoca en un grupo etario y un contexto específicos, lo que añade valor y especificidad a la literatura existente.

Actualidad Científica

La exploración del uso de la tecnología en el ámbito educativo es un tema de gran relevancia en la actualidad científica, y existen numerosos estudios que examinan diversos enfoques y herramientas para mejorar el aprendizaje. La investigación propuesta sobre la eficacia de las estrategias didácticas con Animaker contribuirá significativamente a este cuerpo de conocimiento. Al evaluar la efectividad de Animaker en la enseñanza de Lengua y Literatura, esta investigación proporcionará datos empíricos y perspectivas valiosas que podrían servir de base para futuros estudios en el ámbito de la educación tecnológica.

Descripción breve del contenido de los capítulos

Capítulo I: Marco Teórico

El capítulo explora los fundamentos conceptuales y teóricos que sustentan el uso de Animaker como herramienta didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. Se discuten las ventajas de la animación en el aprendizaje, destacando cómo esta plataforma puede mejorar la comprensión lectora y las habilidades comunicativas. Además, se presentan antecedentes y estudios previos que validan la efectividad del uso de recursos digitales en el proceso educativo, proporcionando una base sólida para la implementación de estrategias





innovadoras que buscan motivar y captar el interés de los estudiantes.

Capítulo II: Metodología para el Desarrollo de la Investigación y Estudio Diagnóstico

Este capítulo describe el enfoque metodológico utilizado para evaluar el impacto de Animaker en el desarrollo de habilidades comunicativas y de comprensión lectora. Se adoptó un diseño mixto que combina métodos cuantitativos y cualitativos, permitiendo una comprensión integral de los resultados. También se detalla la población y muestra, los instrumentos de recolección de datos, así como las etapas del diagnóstico inicial, la intervención pedagógica y la validación final, asegurando un análisis riguroso y sistemático del uso de herramientas digitales en el aula.

Capítulo III: Presentación y Validación de la Propuesta

En este capítulo se presenta la propuesta pedagógica desarrollada a partir de los hallazgos de la investigación. Se describen los objetivos específicos, la estructura de la propuesta y las actividades diseñadas para integrar Animaker en las clases de Lengua y Literatura. Además, se exponen los beneficios observados durante la fase de implementación, destacando mejoras en la motivación, participación y habilidades de los estudiantes. Finalmente, se incluyen recomendaciones para docentes interesados en aplicar estrategias didácticas digitales para enriquecer la enseñanza en entornos educativos actuales.





CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Marco conceptual

El marco conceptual de esta investigación se centra en tres variables clave: como variable independiente, se considera la herramienta didáctica (Animaker); mientras que las variables dependientes son el desarrollo de habilidades comunicativas y el fortalecimiento de habilidades lectoras. Para complementar este marco conceptual, se incorporarán las 17 referencias adicionales, estructurando el análisis en torno a las dimensiones que abordan estas tres variables.

Este marco conceptual destaca la eficacia y versatilidad de Animaker como una herramienta pedagógica que promueve el desarrollo tanto de las competencias comunicativas como de las habilidades lectoras. La incorporación de tecnologías educativas mediante la creación de videos animados no solo facilita la comprensión de ideas abstractas, sino que también incrementa la motivación y participación activa de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (Andrean & Mahpudin, 2024, p. 5010).

Animaker ofrece un enfoque educativo dinámico e inclusivo, que se adapta a las diversas necesidades de los estudiantes y simplifica la asimilación de contenidos complejos. El marco conceptual proporciona una base sólida para explorar cómo la aplicación de estrategias didácticas apoyadas por Animaker puede influir positivamente en el desarrollo de habilidades comunicativas y de comprensión lectora en alumnos de sexto año básico, ofreciendo así una perspectiva multidisciplinaria fundamentada en investigaciones académicas previas (Ilzam et al., 2024, p. 113).

A continuación, se exponen las definiciones conceptuales más relevantes que se relacionan con las variables y dimensiones del estudio, las cuales serán empleadas en la operacionalización de las variables de esta investigación.





Tabla 1. Marco conceptual

Variable	Dimensión	Definición conceptual	Cita
Variable Independiente:		Animaker es una plataforma digital que permite crear videos animados, ofreciendo a los docentes una herramienta versátil para presentar contenidos de manera visual y atractiva, lo que facilita la comprensión de conceptos complejos y mejora la motivación de los estudiantes.	Kholikin et al. (2024)
	Creación de Contenido Animado	El proceso de diseñar animaciones con fines educativos, donde los estudiantes participan activamente en la elaboración de recursos visuales que refuerzan los contenidos del área de Lengua y Literatura.	Anisa et al. (2023)
Herramienta Didáctica	Presentación Dinámica de Contenidos	Uso de animaciones para presentar información de forma interactiva y secuencial, facilitando la comprensión y retención de conceptos en los estudiantes.	Choirunnisa (2024)
	Desarrollo de Recursos Audiovisuales	La combinación de elementos visuales y auditivos en las animaciones para mejorar el proceso de enseñanza y adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes.	Indriyani et al. (2023)
Variable Dependiente 1:		Comprende la capacidad de los estudiantes para expresar ideas de manera clara, tanto en forma oral como escrita, a través de la interacción activa con contenido multimedia.	Asnas, Heriyawati, & Mustofa (2023)
	Expresión Oral y Escrita	Habilidad de comunicar pensamientos, ideas y opiniones de manera efectiva, influenciada positivamente por la creación de animaciones que permiten estructurar la información de forma coherente.	Aminah (2024)
Habilidades Comunicativas	Participación Activa	La motivación y el compromiso de los estudiantes en actividades que promueven el intercambio de ideas, incrementados a través del uso de recursos digitales como Animaker.	Amiruddin & Diani (2023)
	Interacción Multimedia	Uso de elementos visuales y auditivos en Animaker para mejorar la habilidad de los estudiantes para organizar y comunicar ideas complejas de manera atractiva.	Rafi (2023)

Elaboración: Autoras





Tabla 1. Marco conceptual (continuación)

Variable Dependiente 2:		Involucra la capacidad de interpretar, analizar y comprender textos, enriquecida por el uso de animaciones que ilustran visualmente conceptos literarios y narrativos.	Aisyah et al. (2024)
	Comprensión Lectora	Capacidad de interpretar y analizar el contenido de un texto, facilitada por la representación visual de los elementos literarios a través de animaciones.	Aisyah et al. (2024)
Habilidades Lectoras	Lectura Crítica	Habilidad para evaluar y reflexionar sobre los textos literarios, apoyada por la representación animada que ayuda a visualizar los conceptos clave y argumentos.	Pujiastuti et al. (2024)
	Síntesis de Contenidos	Proceso de resumir y organizar ideas a partir de textos complejos, mejorado por la creación de animaciones que simplifican la información de forma visual.	Astuti & Kamaludin (2023)

Elaboración: Autoras

1.1.1. Animaker en la Educación

Animaker se define como una plataforma que facilita la creación de videos animados y contenido multimedia, proporcionando a los docentes una herramienta efectiva y dinámica para presentar conceptos complejos de forma visualmente atractiva. Su uso en el ámbito educativo ha sido explorado en múltiples disciplinas, mostrando mejoras tanto en el aprendizaje como en la motivación de los estudiantes (Damayanti, 2021, p. 47). Por ejemplo, Damayanti (2021) llevó a cabo un estudio sobre el uso de Animaker para la enseñanza de inglés en secundaria, destacando que la plataforma no solo facilitó la adquisición de nuevo vocabulario, sino que también incentivó la participación activa de los alumnos.

La flexibilidad de Animaker se manifiesta en su capacidad para ser implementada en diversos niveles educativos y asignaturas. Astuti & Kamaludin (2023, p. 580) crearon materiales de enseñanza utilizando Animaker para explicar conceptos de química a estudiantes de secundaria, demostrando que la herramienta ayuda a clarificar conceptos complejos a través de recursos visuales. De manera similar, la investigación de Reza & Tambunan (2024, p. 284) exploró el uso de Animaker en la enseñanza de biología, señalando que la plataforma facilita la comprensión de procesos científicos complejos al presentarlos de manera animada e interactiva.





1.1.2. Ventajas de la Animación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

El empleo de animaciones en el proceso educativo ha emergido como una estrategia pedagógica efectiva para potenciar la comprensión de los estudiantes. Un estudio realizado por Aisyah et al. (2024) examinó el impacto de Animaker como herramienta complementaria en el aprendizaje de matemáticas, subrayando que las animaciones facilitan la visualización de conceptos abstractos y complejos, haciéndolos más accesibles y comprensibles para los alumnos.

La incorporación de tecnologías en el aula, y en particular a través de la creación de videos animados, no solo contribuye a la mejora en la retención de la información, sino que también fomenta un aprendizaje más activo y participativo. Este enfoque ilustra que las animaciones pueden ser efectivamente aplicadas en diversas disciplinas, más allá de las ciencias y las lenguas, subrayando su validez como recurso didáctico en múltiples contextos educativos.

1.1.3. Expresión Oral y Escrita a través de Animaciones

El desarrollo de habilidades comunicativas, tanto en la expresión oral como escrita, es un componente fundamental del proceso educativo integral. Animaker se ha destacado como una herramienta que impulsa la creatividad y el pensamiento crítico, permitiendo a los estudiantes articular sus ideas de manera más efectiva y persuasiva. La creación de animaciones requiere que los estudiantes se involucren activamente en la estructuración y presentación de sus ideas, lo que no solo mejora sus competencias comunicativas, sino también su capacidad para sintetizar y organizar información.

1.1.4. Desarrollo de la Motivación y la Interacción

Un aspecto fundamental en el desarrollo de las habilidades comunicativas es la motivación. La creación de videos y animaciones ha demostrado ser una herramienta eficaz para incrementar el interés de los estudiantes, incentivándolos a participar de forma activa en temas complejos, incluso aquellos relacionados con áreas técnicas como la ingeniería. Aplicando esta metodología en el contexto de Lengua y Literatura, se puede fomentar un entorno de aprendizaje más interactivo y dinámico, donde los estudiantes se sientan





motivados a expresar y debatir sus ideas.

La importancia de la formación docente en el uso de tecnologías para la creación de videos animados también ha sido subrayada en la literatura. Astuti y Kamaludin (2023) demostraron que capacitar a los profesores en el uso de plataformas como Animaker no solo mejora su competencia en el diseño de recursos educativos innovadores, sino que también fortalece su habilidad para captar la atención de los estudiantes y fomentar la comunicación activa en el aula (p. 579).

1.1.5. Comprensión Lectora mediante Recursos Audiovisuales

El fortalecimiento de las habilidades comunicativas, tanto orales como escritas, es esencial para un proceso educativo integral. Animaker ha emergido como una herramienta eficaz para fomentar la creatividad y el pensamiento crítico, permitiendo que los estudiantes expresen sus ideas de forma más clara y convincente. Por ejemplo, Anisa et al. (2023) subrayaron que el uso de Animaker para la enseñanza de conceptos matemáticos ayudó a los estudiantes a articular conceptos complejos a través de animaciones, mejorando así su capacidad para transmitir información de manera coherente y estructurada.

La elaboración de animaciones requiere que los estudiantes participen activamente en la organización y presentación de sus ideas, lo que mejora no solo sus competencias en comunicación, sino también su capacidad para sintetizar y estructurar información. Reza y Tambunan (2024, p. 285) destacaron en su estudio sobre la enseñanza de conceptos de biología mediante Animaker que este enfoque promueve la creatividad y claridad en la comunicación, ya que los estudiantes deben estructurar sus pensamientos de manera lógica para que la animación sea efectiva y comprensible.

1.1.6. Estrategias de Animación para Facilitar la Lectura Crítica

La habilidad de los estudiantes para llevar a cabo un análisis crítico de los textos puede potenciarse a través de la implementación de animaciones que visualicen los elementos narrativos, simbólicos y estructurales presentes en la literatura. Un estudio realizado por Pujiastuti et al. (2024) examinó de manera cuantitativa las tesis de estudiantes de educación en Alemania, descubriendo que la inclusión de videos animados en las





presentaciones de tesis promovía una mejor comprensión del contenido, especialmente en temas complejos. Este hallazgo resalta la importancia de integrar animaciones en el proceso de enseñanza de la lectura crítica, lo cual permite a los estudiantes visualizar las estructuras narrativas y los componentes literarios, facilitando así una comprensión más profunda del texto (p. 52).

En un estudio paralelo, Reza y Tambunan (2024) exploraron el uso de videos animados sobre el sistema digestivo humano utilizando Animaker. Aunque su enfoque se centró en la enseñanza de contenidos científicos, las metodologías adoptadas pueden aplicarse en el ámbito de la educación literaria, donde las animaciones ayudan a representar visualmente aspectos de una obra, como la trama, los personajes y los símbolos. Esto contribuye a una mejora en la comprensión y el análisis crítico por parte de los alumnos (p. 28).

1.1.7. Implicaciones para la Mejora del Rendimiento Lector

La incorporación de Animaker en el proceso educativo tiene un efecto notable en el rendimiento en la lectura. Firduansyah (2024) señala que el uso de videos animados en la enseñanza de matemáticas en la educación primaria mejoró significativamente el rendimiento académico de los estudiantes. Aunque el estudio se centró en una disciplina distinta, sus principios son igualmente relevantes para la comprensión lectora, ya que la utilización de videos y animaciones facilita que los estudiantes procesen la información de manera más activa, promoviendo su participación en la interpretación y el análisis del contenido (p. 48).

1.2. Bases normativas y legales

El Sistema Nacional de Educación en Ecuador está estrechamente vinculado con otras áreas e instituciones de la sociedad, que influyen de manera significativa en el desarrollo integral de los estudiantes. En cuanto a la tecnología, este enfoque plantea que la educación no debe ser vista de forma aislada, sino integrada en un contexto más amplio que incluya la protección de derechos, la salud, la gestión de riesgos, la actividad física y deportiva, las artes, la cultura, la información, la ciencia, la tecnología, la innovación, los





conocimientos ancestrales y la producción.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Título I

De los principios generales

Capítulo único

Del ámbito, principios y fines

Art. 1.- Objeto.- La presente Ley tiene por objeto normar el Sistema Nacional de Educación con una visión intercultural y plurinacional acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país y con total respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades. El Sistema Nacional de Educación se articula a las instancias de protección integral de derechos, salud, gestión de riesgos, cultura física y deporte, arte, cultura e información, ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, así como de la producción (LOEI, 2021).

En el contexto del tema de esta tesis, enfocado en estrategias didácticas con Animaker en Lengua y Literatura para estudiantes de sexto año de básica, este artículo de la ley proporciona un marco integral y holístico para el desarrollo educativo en el país. La perspectiva intercultural y plurinacional de la educación reconoce la diversidad cultural y lingüística de Ecuador, lo cual es esencial para diseñar estrategias didácticas inclusivas que respondan a las necesidades de todos los estudiantes, sin importar su origen étnico o cultural.

La conexión del Sistema Nacional de Educación con áreas como la tecnología, la ciencia, la innovación y los saberes ancestrales destaca la importancia de integrar recursos tecnológicos en el proceso educativo. Esto refuerza la pertinencia de emplear herramientas como Animaker, que facilitan el desarrollo de habilidades digitales, creativas y comunicativas en los estudiantes, al mismo tiempo que promueven una comprensión más profunda de los contenidos de Lengua y Literatura. De este modo, la ley ofrece un marco legal que respalda la implementación de estrategias didácticas innovadoras, donde la tecnología se convierte en un apoyo esencial para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Título II

De los derechos y obligaciones

Capítulo segundo





De las obligaciones del estado respecto del derecho a la educación

Art. 6, literal j: Garantizar la disponibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y asequibilidad de las tecnologías de la información, la alfabetización digital desde una perspectiva intercultural, el uso de la comunicación en el proceso educativo como derechos fundamentales y propiciar el vínculo de la enseñanza con las actividades productivas o sociales (LOEI, 2021).

En relación con el tema de esta investigación, que se centra en estrategias didácticas con Animaker en el área de Lengua y Literatura para estudiantes de sexto año de básica, este fragmento de la ley tiene varias implicaciones relevantes:

- **Garantía de acceso a las tecnologías de la información:** La ley respalda la importancia de garantizar el acceso a tecnologías como Animaker para todos los estudiantes, asegurando que estén disponibles y sean accesibles para su uso en el proceso educativo.
- **Promoción de la alfabetización digital:** La ley reconoce la necesidad de promover la alfabetización digital entre los estudiantes, lo que respalda la implementación de estrategias didácticas que utilicen herramientas tecnológicas como Animaker para desarrollar habilidades digitales en el área de Lengua y Literatura.
- **Uso de la comunicación en el proceso educativo:** La ley enfatiza el uso de la comunicación en el proceso educativo como un derecho fundamental, lo que respalda la utilización de herramientas digitales como Animaker para mejorar la comunicación y la expresión de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.
- **Vínculo con actividades productivas o sociales:** La ley sugiere la importancia de vincular la enseñanza con actividades productivas o sociales, lo que puede implicar el uso de herramientas tecnológicas como Animaker para desarrollar habilidades relevantes para el mundo laboral y social en el área de Lengua y Literatura.

Por lo tanto, la ley respalda la implementación de estrategias didácticas con Animaker en el área de Lengua y Literatura para estudiantes de sexto año de básica, al





garantizar el acceso a las tecnologías de la información, promover la alfabetización digital, reconocer el uso de la comunicación en el proceso educativo como un derecho fundamental, y fomentar el vínculo de la enseñanza con actividades productivas o sociales.

1.3. Antecedentes

1.3.1. Herramienta Didáctica (Animaker)

Animaker es una plataforma digital que permite la creación de videos animados de manera sencilla, lo cual la convierte en una herramienta potencialmente útil en el ámbito educativo. En la enseñanza de Lengua y Literatura, el uso de elementos audiovisuales, como las animaciones, facilita la explicación de conceptos complejos, mejora la motivación y hace que los contenidos sean más accesibles para los estudiantes (Kleftodimos, 2024). La adopción de Animaker como recurso didáctico responde a la necesidad de incorporar herramientas tecnológicas en el aula para promover una educación más interactiva y significativa, especialmente en el contexto actual, donde la tecnología y la cultura digital desempeñan un papel fundamental en la vida de los estudiantes.

1.3.1.1. Aplicación en Estudios Previos

El uso de Animaker en el ámbito educativo ha sido objeto de diversas investigaciones. Aisyah et al. (2024) llevaron a cabo un análisis sobre el diseño de medios de aprendizaje basados en Animaker, enfocado en mejorar la comprensión de conceptos científicos en estudiantes de primaria. Los hallazgos de su estudio revelaron que la implementación de videos animados facilitó la presentación de contenidos complejos y promovió una mayor participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Este enfoque se puede aplicar a la enseñanza de Lengua y Literatura, donde la visualización de ideas abstractas, como las metáforas y los temas literarios, favorece la comprensión y estimula la creatividad (p. 52).

Por otra parte, Firduansyah (2024) investigó la mejora del vocabulario en alumnos de secundaria mediante el uso de videos de Animaker. Los resultados mostraron un aumento notable en el vocabulario de los estudiantes, lo que sugiere que las herramientas digitales no solo enriquecen el contenido educativo, sino que también fortalecen las





habilidades lingüísticas. Este estudio es particularmente relevante para la presente investigación, ya que evidencia el potencial de Animaker como una herramienta que puede impactar positivamente las competencias comunicativas de los estudiantes.

En el contexto del aprendizaje de idiomas, Amiruddin y Diani (2023) utilizaron Animaker para motivar a los alumnos en el estudio de las partes del discurso en inglés. Los autores observaron que la naturaleza visual e interactiva de Animaker incrementó la motivación y el interés de los estudiantes, lo que a su vez mejoró su rendimiento académico. Estos resultados respaldan la hipótesis de que la utilización de recursos digitales innovadores en el aula puede generar un impacto positivo en el aprendizaje.

1.3.1.2.Efectividad

La eficacia de Animaker como herramienta educativa ha sido validada por numerosos estudios. En la investigación de Amedia et al. (2023), se implementó la creación de videos animados a través de Animaker como estrategia pedagógica para enseñar conceptos de fluidos estáticos. Los resultados indicaron que el uso de animaciones facilitó la comprensión de conceptos complejos, lo que sugiere que esta metodología puede ser igualmente beneficiosa en el ámbito de Lengua y Literatura, mejorando la comprensión lectora y las habilidades comunicativas de los estudiantes (p. 140).

Por otro lado, Kholikin et al. (2024) resaltan en su estudio que los videos animados son herramientas efectivas para la enseñanza de diversos contenidos. La elaboración de materiales animados permite presentar conceptos abstractos de forma clara y atractiva, lo que puede resultar de gran utilidad en la enseñanza de elementos literarios que requieren de una interpretación profunda y crítica.

Aunque todos estos estudios coinciden en que Animaker es un recurso valioso en el ámbito educativo, se observan diferencias en sus enfoques y aplicaciones. Mientras que Pujiastuti et al. (2024) se centraron en la mejora de la comprensión de conceptos científicos, la presente investigación se enfoca en el desarrollo de competencias comunicativas y comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura, contribuyendo a un campo que aún presenta áreas inexploradas en la literatura académica.





1.3.2. Desarrollo de Habilidades Comunicativas

Las habilidades comunicativas son fundamentales para el desarrollo personal y académico de los estudiantes. Incluyen la capacidad de expresar ideas de manera clara, comprender mensajes de otros y participar activamente en discusiones. En la enseñanza de Lengua y Literatura, el desarrollo de estas habilidades es esencial, ya que permite a los estudiantes analizar textos, construir argumentos y expresar sus opiniones con coherencia y claridad .

1.3.2.1. Impacto del Uso de Animaker

Diversas investigaciones han evidenciado que la incorporación de Animaker en el aula tiene un efecto favorable en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes. Tamba y Simanjuntak (2023) señalaron que la creación de videos animados promueve la creatividad y mejora tanto la expresión oral como escrita de los alumnos, al permitirles presentar conceptos e historias de forma visualmente atractiva. Esta metodología coincide con los resultados de Negara et al. (2024), quienes argumentaron que el uso de herramientas digitales en la educación proporciona a los estudiantes un entorno propicio para expresar sus ideas de manera innovadora y organizada.

En un estudio realizado por Rafi (2023), se demostró que la utilización de Animaker para la enseñanza de temas relacionados con el idioma árabe no solo aumentó la motivación de los estudiantes, sino que también mejoró su capacidad para comunicar ideas complejas. Los estudiantes aprendieron a reconocer y emplear diferentes estructuras gramaticales en contextos prácticos, lo que fortaleció sus habilidades lingüísticas y su capacidad de expresión en el idioma objetivo.

1.3.2.2. Desarrollo de la Competencia Comunicativa

El avance en las habilidades comunicativas a través de Animaker se fundamenta en la interacción activa de los estudiantes con el contenido y en la oportunidad de representar visualmente sus ideas. La investigación de Nasli et al. (2023) examinó la efectividad de Animaker en la enseñanza de textos argumentativos, concluyendo que esta herramienta facilitó tanto la comprensión como la expresión de los alumnos. La creación de videos





animados permitió a los estudiantes ilustrar de manera creativa sus argumentos, lo que a su vez mejoró su capacidad para organizar y comunicar ideas de forma coherente.

De manera similar, Fadloil y Sismulyasih (2024) encontraron que el uso de Animaker en el contexto de la educación primaria promovió un entorno interactivo que fomentó la creatividad y la autoexpresión entre los estudiantes. La posibilidad de crear contenido animado no solo facilitó la asimilación de conceptos, sino que también impulsó el desarrollo de competencias comunicativas esenciales en un entorno educativo dinámico.

1.3.2.3. Contraste y Similitudes

A pesar de que los estudios mencionados destacan las ventajas de Animaker en el desarrollo de habilidades comunicativas, es fundamental reconocer las variaciones en los contextos y enfoques utilizados. Por ejemplo, mientras que Tamba y Simanjuntak (2023) se centraron en la creatividad y la expresión oral mediante la representación visual, Rafi (2023) investigó la aplicación de la herramienta para enseñar vocabulario en un idioma extranjero. Esta investigación tiene como objetivo abordar un vacío al analizar cómo el uso de Animaker puede ser específicamente aprovechado para mejorar las habilidades comunicativas en el ámbito de Lengua y Literatura, incorporando elementos como la narración, la construcción de argumentos, así como la expresión oral y escrita.

Además, Amedia et al. (2023) también señalaron que la implementación de Animaker en la enseñanza de conceptos científicos ofrece un enfoque complementario que enriquece la experiencia de aprendizaje. De este modo, la presente investigación contribuirá a una comprensión más amplia de las diversas aplicaciones de Animaker en la educación, especialmente en el desarrollo de competencias comunicativas en diferentes disciplinas.

1.3.2.4. Aplicaciones Prácticas con Animaker

En el proceso de desarrollo de habilidades comunicativas, Animaker se distingue por su habilidad para promover la expresión oral y escrita de los estudiantes mediante la creación de contenido animado. Según Aisyah et al. (2024), los alumnos que participan en la elaboración de narrativas digitales utilizando Animaker desarrollan una mayor capacidad para organizar sus ideas y comunicar mensajes de manera efectiva. Este proceso creativo no





solo potencia sus competencias en escritura y oratoria, sino que también les ofrece un espacio para explorar y experimentar con diversas formas de comunicación.

Otro estudio relevante es el de Ilzam et al. (2024), que evidenció que la utilización de Animaker en la enseñanza de conceptos matemáticos aumentó significativamente la confianza de los estudiantes al expresar sus pensamientos. La representación visual y animada de las ideas permitió a los alumnos entender y aplicar conceptos de manera práctica. Esta mejora en la comunicación oral resulta especialmente importante en la enseñanza de Lengua y Literatura, ya que permite a los estudiantes expresar sus análisis sobre textos literarios y desarrollar habilidades argumentativas de forma efectiva.

1.3.2.5. Evaluación de la Herramienta

Las investigaciones revisadas demuestran que Animaker, como herramienta didáctica, tiene un potencial significativo para transformar las prácticas educativas tradicionales y abordar desafíos contemporáneos en la enseñanza. El estudio realizado por Arifin (2023) confirma que la creación de videos animados con Animaker mejora la comprensión de conceptos complejos, mientras que Nasli et al. (2023) indican que su uso incrementa la motivación de los estudiantes para aprender elementos gramaticales en inglés. Además, Amedia et al. (2023) evidencian que Animaker es efectivo en la ampliación del vocabulario, lo que sugiere que la herramienta es versátil y adaptable a diversos contextos de aprendizaje.

Sin embargo, la efectividad de Animaker está estrechamente relacionada con la habilidad del docente para integrarla adecuadamente en su plan pedagógico. Rafi (2023) destaca la necesidad de que los educadores estén bien preparados para utilizar Animaker de manera eficiente, diseñando contenidos que sean relevantes y significativos para sus alumnos. Esto implica que, para lograr resultados óptimos, los docentes deben recibir capacitación en el uso de la plataforma y en la creación de actividades didácticas que maximicen el potencial de los recursos multimedia.

Los estudios realizados hasta ahora han proporcionado una base sólida que apoya la implementación de Animaker en diferentes áreas del currículo educativo. La presente investigación se suma a este cuerpo de conocimiento, centrándose en el área específica de





Lengua y Literatura para estudiantes de sexto año básico. Las conclusiones de estos estudios también sugieren nuevas líneas de investigación, como el análisis de los efectos a largo plazo de las estrategias didácticas basadas en animaciones y la evaluación de cómo los estudiantes aplican las habilidades adquiridas en distintos contextos.

Una posible aplicación futura podría ser el diseño de programas educativos que integren Animaker en la enseñanza interdisciplinaria, fusionando elementos de Lengua y Literatura con áreas como Historia y Ciencias Sociales. Tal enfoque, como indican Ilzam et al. (2024), podría contribuir a la formación integral de los estudiantes, permitiéndoles establecer conexiones más profundas entre diferentes campos del conocimiento.

1.3.3. Desarrollo de Habilidades Lectoras - Conclusión y Propuestas de Mejora

Tamba y Simanjuntak (2023) presentaron evidencia de que el uso de Animaker para explicar conceptos científicos y contenidos contextualizados mejora no solo la retención de información, sino que también facilita el análisis crítico de los materiales presentados. Esta habilidad para analizar y conectar ideas es fundamental para la comprensión lectora, especialmente en el estudio de textos literarios que requieren una interpretación crítica y una apreciación de los elementos estilísticos.

A pesar de los hallazgos alentadores, aún hay oportunidades para investigar cómo se puede optimizar el uso de Animaker para mejorar las habilidades lectoras en Lengua y Literatura. Una posible dirección para futuras investigaciones podría ser analizar la efectividad de diferentes tipos de animaciones y enfoques narrativos en la comprensión de textos literarios. Por ejemplo, se podría explorar si la creación de animaciones que representen la trama, los personajes y los simbolismos de una obra literaria específica ayuda a los estudiantes a profundizar su comprensión y a desarrollar interpretaciones más críticas.

Además, la investigación actual podría beneficiarse de un enfoque más centrado en el estudiante, que explore las percepciones y experiencias de los alumnos al utilizar Animaker para mejorar su comprensión lectora. Fadloil y Sismulyasih (2024) resaltan la importancia de incorporar la perspectiva estudiantil para entender mejor cómo las herramientas digitales influyen en la motivación y el compromiso hacia la lectura.





1.3.3.1. Implementación Práctica y Desafíos

El uso de Animaker en el aula, aunque ha demostrado ser efectivo, también presenta desafíos que los docentes deben abordar. Por ejemplo, Arbaini, et al, (2024) resaltan la necesidad de una formación docente adecuada para utilizar eficazmente las herramientas digitales en el proceso educativo. Los profesores deben aprender no solo a usar la plataforma, sino también a integrarla dentro de sus prácticas pedagógicas de manera que promueva el desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes. Esta formación resulta clave para maximizar el potencial de Animaker como herramienta didáctica y evitar su uso simplemente como un recurso de entretenimiento.

De igual forma, Andrean y Mahpudin (2024) sugieren que uno de los desafíos es la creación de contenido que sea significativo y relevante para los objetivos educativos. En el caso de Lengua y Literatura, los docentes deben ser capaces de diseñar animaciones que no solo narren historias o presenten información, sino que también fomenten la interpretación, el análisis crítico y la expresión creativa. Esta perspectiva es esencial en el contexto de la presente investigación, que busca integrar Animaker como una herramienta didáctica orientada a mejorar habilidades comunicativas y literarias.

Otro punto para considerar es la necesidad de personalizar las animaciones según el nivel de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje específicos, la eficacia de Animaker está vinculada a la capacidad del docente para adaptar los contenidos a las necesidades de los estudiantes. Esto implica un enfoque diferenciado en el diseño de actividades y la selección de recursos multimedia que permitan alcanzar los objetivos de aprendizaje en Lengua y Literatura.

La revisión de estos estudios resalta la importancia de Animaker como una herramienta didáctica que puede transformar la experiencia educativa en Lengua y Literatura. Al proporcionar una plataforma interactiva y visualmente atractiva, Animaker tiene el potencial de mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, factores que son esenciales para el aprendizaje. La presente investigación, al enfocarse en estudiantes de sexto año básico, pretende explorar y documentar cómo la implementación de estrategias didácticas basadas en Animaker puede ser utilizada para desarrollar tanto habilidades



comunicativas como de comprensión lectora, contribuyendo con nuevas perspectivas y evidencia al campo educativo.

El uso de Animaker como herramienta educativa se ha empleado con éxito en el desarrollo de habilidades lectoras. Tamba y Simanjuntak (2023) exploraron el uso de videos animados para mejorar la comprensión lectora en la enseñanza del idioma indonesio. Los autores encontraron que las animaciones ayudaban a los estudiantes a visualizar la información y comprender mejor los contenidos de los textos, facilitando el análisis y la retención de información.

De manera similar, Ilzam et al. (2024) utilizaron videos en dos dimensiones para mejorar las habilidades de escucha y comprensión en la lectura de historias de ficción. Aunque el enfoque estaba en la comprensión auditiva, la investigación demostró que el uso de recursos visuales y auditivos combinados, como los ofrecidos por Animaker, puede mejorar la comprensión general del contenido, un hallazgo relevante para el área de Lengua y Literatura.

1.3.3.2. Efecto en la Comprensión Lectora

El impacto positivo del uso de Animaker en la comprensión lectora se origina en su capacidad para presentar el contenido de manera visual y secuencial, lo que facilita la interpretación de la información. La creación de videos animados permite a los estudiantes explorar elementos como el argumento, los personajes y los temas de un texto, lo cual refuerza su comprensión y análisis.

Los estudios mencionados evidencian que la aplicación de Animaker puede mejorar la comprensión lectora. Sin embargo, existe cierta variabilidad en los enfoques y contextos. Mientras que Andrean y Mahpudin (2024) se centraron en la enseñanza de conceptos científicos mediante actividades visuales, Hikmah et al. (2022) emplearon animaciones para potenciar las habilidades de escucha y lectura. La presente investigación pretende contribuir al campo al examinar el impacto específico de Animaker en la comprensión literaria, considerando la estructura narrativa, los recursos estilísticos y los elementos críticos propios de los textos literarios.





1.3.3.3. Estrategias de Animación para Mejorar la Comprensión Lectora

El desarrollo de habilidades lectoras implica la capacidad de interpretar y analizar textos de manera crítica, habilidades que pueden beneficiarse de la integración de animaciones como apoyo didáctico. Aisyah et al. (2024) utilizaron videos animados en la enseñanza de la comprensión lectora, y sus resultados muestran que los estudiantes se beneficiaron al visualizar los elementos de los textos a través de imágenes en movimiento. Esta representación visual ayuda a los estudiantes a identificar conceptos clave, secuencias narrativas y relaciones entre los personajes y los eventos en una historia.

En el estudio de Fadloil y Sismulyasih (2024), la creación de videos en dos dimensiones mejoró las habilidades de escucha y comprensión en la lectura de historias de ficción. Los autores concluyeron que la combinación de estímulos visuales y auditivos permite a los estudiantes captar detalles importantes y analizar el contenido de manera más profunda. Este enfoque es especialmente relevante para la presente investigación, ya que sugiere que la integración de Animaker en la enseñanza de Lengua y Literatura puede facilitar la comprensión de textos literarios al ofrecer a los estudiantes múltiples formas de interactuar con el contenido.

1.3.3.4. Resultados del Uso de Animaker en la Comprensión Lectora

El análisis realizado por Amedia et al. (2023) demuestra que la incorporación de medios de aprendizaje basados en Animaker contribuye a que los estudiantes adquieran una comprensión más profunda de los conceptos científicos mediante su presentación animada. Aunque su investigación se centra en el ámbito de las ciencias, los principios de visualización y representación animada pueden trasladarse al campo de Lengua y Literatura para ilustrar temas complejos, como simbolismos, metáforas y estructuras narrativas.

Aunque todos los estudios revisados destacan los beneficios de utilizar Animaker para mejorar la comprensión lectora, existen diferencias en los enfoques utilizados. Por ejemplo, mientras que Nasli et al. (2023) se enfocaron en la mejora de las habilidades lectoras a través de la representación visual de textos, Amedia et al. (2023) abordaron la comprensión de conceptos científicos y contextuales. Esta investigación, sin embargo, pretende abordar el vacío existente al evaluar el impacto específico de Animaker en el





desarrollo de habilidades lectoras en el ámbito de Lengua y Literatura, aportando evidencia sobre cómo la animación puede facilitar la comprensión de textos narrativos, poéticos y críticos.

La creación de contenido en Animaker ofrece múltiples beneficios adicionales para el desarrollo de las habilidades comunicativas. Por ejemplo, el estudio de Aminah (2024) reveló que, al trabajar con videos animados, los estudiantes no solo mejoraron su vocabulario, sino que también desarrollaron una mayor capacidad para expresar ideas complejas de manera concisa. Esto sugiere que la producción de animaciones puede estimular el pensamiento crítico y la capacidad de síntesis, elementos esenciales en el análisis y discusión de textos literarios. Además, la naturaleza colaborativa de los proyectos en Animaker puede fortalecer las habilidades de comunicación interpersonal. Aisyah et al. (2024) identificaron que los estudiantes que colaboraban en la creación de animaciones experimentaban mejoras en su capacidad para escuchar, negociar y coordinar ideas. Esta experiencia colaborativa refuerza las competencias comunicativas, ya que los alumnos deben aprender a expresar sus opiniones, aceptar críticas y construir argumentos de manera conjunta.

Aunque los estudios revisados coinciden en que Animaker mejora las habilidades comunicativas, difieren en sus enfoques y aplicaciones. Mientras que Arbaini et al. (2024) se centraron en la expresión narrativa y la construcción de textos, Aminah (2024) examinó la mejora del vocabulario y la habilidad para transmitir mensajes de manera efectiva. La presente investigación, al enfocarse en estudiantes de sexto año de básica, buscará explorar cómo la implementación de Animaker puede integrarse en las actividades de Lengua y Literatura para fomentar tanto la expresión escrita como oral, proporcionando así un análisis más completo y específico en el contexto de la educación básica.

La evidencia recopilada sugiere que Animaker es una herramienta eficaz para promover el desarrollo de habilidades comunicativas, especialmente en la enseñanza de Lengua y Literatura. Andrean y Mahpudin (2024) demostraron que la creación de contenido animado facilita la expresión oral y escrita, ofreciendo a los estudiantes un espacio creativo donde pueden organizar y comunicar sus ideas de manera visual y coherente. Asimismo, Tamba y Simanjuntak (2023) confirmaron que la representación visual a través de





animaciones ayuda a los estudiantes a comprender y aplicar elementos gramaticales de forma práctica, fortaleciendo así sus competencias comunicativas.

El uso de Animaker fomenta la expresión creativa y la capacidad de síntesis, como lo evidenció Amedia et al. (2023) en su estudio sobre el aumento del vocabulario. Al involucrar a los estudiantes en la producción de contenido animado, no solo se promueve la mejora de las habilidades lingüísticas, sino que también se refuerza la confianza y la autonomía en la comunicación.

A pesar de los numerosos beneficios identificados en el uso de Animaker, es esencial reconocer que su implementación en el aula requiere un enfoque pedagógico cuidadosamente planificado. Nasli et al. (2023) sugieren que la integración de tecnologías debe acompañarse de una reflexión sobre las estrategias didácticas utilizadas y los objetivos de aprendizaje que se persiguen. Esto implica que el diseño de actividades con Animaker debe alinearse con los resultados de aprendizaje esperados en el área de Lengua y Literatura, promoviendo de manera integral tanto la expresión oral como la escrita.

Para futuras investigaciones, sería interesante explorar cómo la colaboración entre estudiantes en la creación de animaciones influye en el desarrollo de habilidades comunicativas. La cooperación y el trabajo en equipo son fundamentales para la competencia comunicativa y pueden ser potenciados a través de proyectos colaborativos en Animaker, tal como sugieren Fadloil y Sismulyasih (2024). Este enfoque no solo ayudaría a mejorar la comunicación interpersonal, sino que también podría fomentar la habilidad de los estudiantes para argumentar, negociar ideas y construir discursos complejos.

1.3.4. Conclusión parcial del capítulo

La implementación de Animaker como herramienta didáctica en el área de Lengua y Literatura tiene un impacto multifacético en el desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras. Los estudios revisados coinciden en que las animaciones mejoran la comprensión, facilitan la expresión creativa y aumentan la motivación de los estudiantes para participar activamente en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, la eficacia de esta herramienta depende en gran medida de la capacidad de los docentes para integrarla dentro de un marco pedagógico que fomente la reflexión crítica y la creatividad. La presente investigación





busca contribuir a este campo al analizar de manera específica cómo el uso de Animaker en estudiantes de sexto año básico puede promover un desarrollo más integral de sus competencias en Lengua y Literatura. Al considerar tanto las perspectivas docentes como las estudiantiles, y al adoptar una metodología mixta, esta investigación proporcionará una visión más completa del potencial de las estrategias didácticas basadas en Animaker.

Futuras investigaciones podrían enfocarse en explorar la aplicación de Animaker en otras áreas del currículo, así como en investigar los efectos a largo plazo de su uso en el desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras. Además, la capacitación docente y el diseño de actividades interactivas basadas en Animaker serán elementos clave para maximizar el impacto de esta herramienta en el aula, garantizando una educación más inclusiva, dinámica y acorde a las necesidades del siglo XXI.





CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

En el capítulo dos de esta investigación, centrada en las estrategias didácticas con el uso de Animaker en la enseñanza de lengua y literatura para estudiantes de sexto año básico, se requiere un análisis profundo de los aspectos metodológicos que orientarán el desarrollo y el análisis del estudio. Este capítulo se enfoca en examinar de manera detallada las variables de estudio, el enfoque metodológico seleccionado, el alcance de la investigación y la justificación que la fundamenta.

En primer lugar, se identificarán las variables independientes y dependientes que formarán parte del análisis, con el objetivo de evaluar el impacto de las estrategias didácticas basadas en Animaker en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura. Esta etapa es crucial para definir claramente los elementos que serán observados y medidos a lo largo del estudio, y cómo estos se relacionan entre sí. Seguidamente, se explicará el enfoque investigativo que sustentará este trabajo, detallando los fundamentos teóricos y metodológicos que lo guiarán. La metodología se seleccionará cuidadosamente para asegurar la recopilación y análisis de datos de manera rigurosa y sistemática. En investigaciones similares, se ha comprobado que el uso de métodos mixtos, que combinan herramientas cualitativas y cuantitativas, permite obtener una comprensión más completa del fenómeno estudiado. Por ello, este estudio también adoptará un enfoque metodológico que integre ambos tipos de análisis.

El alcance de la investigación se definirá estableciendo el contexto y las características de la población estudiada, lo que permitirá una comprensión clara de las dimensiones y limitaciones de la investigación. La delimitación temporal y contextual es fundamental para enmarcar la investigación, estableciendo los límites dentro de los cuales se evaluará el impacto de las estrategias didácticas con Animaker.

Además, se incluirá una declaración que justifica la importancia y pertinencia de esta investigación. Se examinarán los fundamentos teóricos, sociales y pedagógicos que motivan la indagación, resaltando su posible contribución al campo educativo y a la mejora





de las prácticas docentes. Por ejemplo, estudios como los de Manganello & Rampulla (2023) han destacado la necesidad de incorporar herramientas digitales en la educación para fomentar la creatividad y el aprendizaje activo de los estudiantes.

Finalmente, se describirán los métodos utilizados en esta investigación, incluyendo el diseño metodológico, los procedimientos de recolección y análisis de datos, y la presentación de resultados. La elección de métodos adecuados es fundamental para asegurar la validez y fiabilidad del estudio, garantizando que los hallazgos reflejen con precisión el impacto de las estrategias didácticas basadas en Animaker. De este modo, se pretende que este capítulo ofrezca una estructura metodológica clara y sólida que sustente el desarrollo de la investigación y permita obtener conclusiones significativas.

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables

En esta sección, se presenta la conceptualización y operacionalización de las variables involucradas en el estudio. Estas variables, identificadas previamente como la herramienta didáctica (Animaker) y el desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras, han sido detalladas a través de diversas dimensiones que reflejan sus características y la forma en que se medirán en este trabajo de investigación.

La siguiente tabla 2 ilustra las variables y sus dimensiones, junto con una serie de preguntas diseñadas para recolectar datos utilizando una escala de Likert. Estas preguntas permiten cuantificar la percepción de los estudiantes respecto al impacto de Animaker en su aprendizaje y desarrollo de habilidades, proporcionando así una base para el análisis estadístico de los resultados. En conjunto, estas dimensiones y sus respectivas preguntas permiten operacionalizar las variables del estudio, proporcionando un enfoque cuantitativo para medir la percepción de los estudiantes respecto al impacto de Animaker en su aprendizaje y desarrollo de habilidades en Lengua y Literatura.



Tabla 2. Operacionalización de variable

Variable	Dimensión	Ítem de la encuesta
Independiente		
	Creación de Contenido Animado	Crear contenido animado con Animaker me ayuda a entender mejor los temas de Lengua y Literatura.
Herramienta Didáctica	Presentación Dinámica de Contenidos	Las animaciones presentadas en clase facilitan la comprensión de los conceptos.
	Desarrollo de Recursos Audiovisuales	El uso de elementos visuales y auditivos en Animaker mejora mi proceso de aprendizaje.
Variable Dependiente 1:		
	Expresión Oral y Escrita	Animaker me ayuda a mejorar mi expresión oral y escrita.
Habilidades Comunicativas	Participación Activa	El uso de Animaker en clase aumenta mi participación en las actividades.
	Interacción Multimedia	La combinación de elementos visuales y auditivos en Animaker me facilita comunicar ideas complejas.
Variable Dependiente 2:		
	Comprensión Lectora	Las animaciones me ayudan a comprender mejor el contenido de los textos literarios.
Habilidades Lectoras	Lectura Crítica	El uso de Animaker en clase me permite desarrollar una lectura crítica de los textos.
	Síntesis de Contenidos	Crear animaciones con Animaker me ayuda a resumir y organizar ideas de los textos.

Nota: Preguntas utilizarán la escala de Likert 1 Total desacuerdo y 5 Total acuerdo.

Elaboración: Autoras





2.1.1. Variable Independiente: Uso de Animaker como Herramienta Didáctica

Fórmula SPSS: $\text{sum}(\text{Creación, Dinámica, Recursos})/3$

2.1.1.1. Dimensión: Creación de Contenido Animado

Definición: Esta dimensión se refiere al proceso de diseñar y producir animaciones con fines educativos, donde los estudiantes participan activamente en la elaboración de recursos visuales para reforzar los contenidos de Lengua y Literatura. La creación de contenido animado facilita la comprensión de los estudiantes y promueve su motivación e implicación en el aprendizaje.

Pregunta de Encuesta: “Crear contenido animado con Animaker me ayuda a entender mejor los temas de Lengua y Literatura.”

Relación con el Autor: La aportación de Anisa et al. (2023) es clave, ya que su estudio demuestra que la participación activa de los estudiantes en la creación de animaciones contribuye a reforzar su comprensión de los temas tratados. La pregunta busca medir la percepción de los estudiantes respecto a esta afirmación, para observar si la creación de contenido influye positivamente en su aprendizaje.

2.1.1.2. Dimensión: Presentación Dinámica de Contenidos (Contenido)

Definición: Esta dimensión se centra en el uso de animaciones para presentar la información de forma interactiva y secuencial, facilitando así la comprensión y retención de conceptos en los estudiantes. Choirunnisa (2024) resalta que las animaciones pueden hacer que los contenidos sean más accesibles y comprensibles para los estudiantes.

Pregunta de Encuesta: “Las animaciones presentadas en clase facilitan la comprensión de los conceptos.”

Relación con el Autor: Choirunnisa (2024) sostiene que la presentación visual mediante animaciones mejora la retención y comprensión de los contenidos. La pregunta busca captar la percepción del estudiante sobre cómo las animaciones pueden ayudar a internalizar mejor los conceptos presentados en el aula.





2.1.1.3. Dimensión: Desarrollo de Recursos Audiovisuales

Definición: Esta dimensión se refiere a la combinación de elementos visuales y auditivos en las animaciones para enriquecer el proceso de enseñanza y adaptarse a los distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes. Indriyani et al. (2023) indican que el uso de elementos audiovisuales facilita la comprensión y mejora la experiencia educativa.

Pregunta de Encuesta: “El uso de elementos visuales y auditivos en Animaker mejora mi proceso de aprendizaje.”

Relación con el Autor: Indriyani et al. (2023) destacan la importancia de los recursos audiovisuales en la educación, lo cual fundamenta la pregunta que busca evaluar si los estudiantes perciben mejoras en su aprendizaje a través de esta integración de medios visuales y auditivos.

2.1.2. Variable Dependiente 1: Desarrollo de Habilidades Comunicativas

Fórmula SPSS: $\text{sum}(\text{Expresión_oral_escrita}, \text{Participación_activa}, \text{Interacción})/3$

2.1.2.1. Dimensión: Expresión Oral y Escrita

Definición: Esta dimensión se enfoca en la habilidad de los estudiantes para comunicar pensamientos, ideas y opiniones de forma efectiva, tanto oral como escrita.

Pregunta de Encuesta: “Animaker me ayuda a mejorar mi expresión oral y escrita.”

Relación con el Autor: La investigación de Aminah (2024) demuestra que la creación de contenido animado permite a los estudiantes articular mejor sus ideas, ya que deben organizarlas de manera coherente para la animación. La pregunta explora si los estudiantes reconocen esta mejora en su capacidad de expresión.

2.1.2.2. Dimensión: Participación Activa

Definición: La participación activa se refiere a la motivación y el compromiso de los estudiantes en actividades que promueven el intercambio de ideas. El uso de recursos digitales como Animaker puede incentivar esta participación (Amiruddin & Diani, 2023).

Pregunta de Encuesta: “El uso de Animaker en clase aumenta mi participación en las





actividades.”

Relación con el Autor: Amiruddin y Diani (2023) encontraron que la utilización de herramientas digitales como Animaker fomenta un mayor involucramiento de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La pregunta evalúa si los estudiantes perciben un aumento en su participación debido al uso de esta herramienta.

2.1.2.3. Dimensión: Interacción Multimedia

Definición: Esta dimensión abarca el uso de elementos visuales y auditivos para mejorar la habilidad de los estudiantes para organizar y comunicar ideas complejas. Rafi (2023) sostiene que la interacción con contenido multimedia mejora la capacidad comunicativa de los estudiantes.

Pregunta de Encuesta: “La combinación de elementos visuales y auditivos en Animaker me facilita comunicar ideas complejas.”

Relación con el Autor: Rafi (2023) sugiere que el uso de multimedia en la enseñanza puede potenciar las habilidades comunicativas. La pregunta busca identificar si los estudiantes consideran que la interacción multimedia en Animaker les facilita la expresión de ideas complejas.

2.1.3. Variable Dependiente 2: Desarrollo de Habilidades Lectoras

Fórmula SPSS: $\text{sum}(\text{Comprensión_lectura}, \text{Lectura_Crítica}, \text{Síntesis_contenidos})/3$

2.1.3.1. Dimensión: Comprensión Lectora

Definición: Se refiere a la capacidad de interpretar y analizar el contenido de un texto, facilitada por la representación visual de elementos literarios a través de animaciones. Aisyah et al. (2024) muestran que la representación animada de contenidos mejora la comprensión de conceptos complejos.

Pregunta de Encuesta: “Las animaciones me ayudan a comprender mejor el contenido de los textos literarios.”





2.1.3.2. Dimensión: Lectura Crítica

Definición: La lectura crítica implica evaluar y reflexionar sobre los textos literarios. La representación animada ayuda a visualizar conceptos clave y argumentos, facilitando una reflexión más profunda (Pujiastuti et al., 2024).

Pregunta de Encuesta: “El uso de Animaker en clase me permite desarrollar una lectura crítica de los textos.”

Relación con el Autor: Pujiastuti et al. (2024) argumentan que el uso de medios visuales puede promover la lectura crítica al permitir que los estudiantes identifiquen y analicen elementos importantes del texto. La pregunta explora si los estudiantes perciben una mejora en su capacidad crítica a través de Animaker.

2.1.3.3. Dimensión: Síntesis de Contenidos

Definición: Esta dimensión abarca el proceso de resumir y organizar ideas a partir de textos complejos, utilizando animaciones que simplifican la información de forma visual.

Pregunta de Encuesta: “Crear animaciones con Animaker me ayuda a resumir y organizar ideas de los textos.”

Relación con el Autor: Destacan cómo las animaciones pueden ser una herramienta útil para sintetizar información y ayudar a los estudiantes a organizar sus ideas. La pregunta mide la percepción de los estudiantes sobre la utilidad de Animaker para sintetizar contenidos literarios.

2.2. Enfoque de la investigación

El enfoque de esta investigación es de naturaleza mixta, ya que se utilizarán métodos tanto cuantitativos como cualitativos para explorar el impacto de las estrategias didácticas con Animaker en el desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras de los estudiantes de sexto año de básica. La adopción de un enfoque mixto permite obtener una comprensión más completa y profunda del fenómeno estudiado, combinando los beneficios de los datos estadísticos con las percepciones y experiencias detalladas de los participantes.





2.2.1. Enfoque Cuantitativo

En esta investigación, la dimensión cuantitativa se abordará mediante la aplicación de encuestas a los estudiantes, en las cuales se empleará una escala de Likert para recoger las percepciones sobre el uso de Animaker en su proceso de aprendizaje. Este método permitirá medir el nivel de acuerdo o desacuerdo con diferentes afirmaciones relacionadas con la eficacia de Animaker como herramienta didáctica, su influencia en la participación activa, la expresión oral y escrita, así como en la comprensión y análisis de textos literarios. La utilización de una escala de Likert permite analizar tendencias y establecer patrones estadísticos que proporcionan una visión general de la efectividad de las estrategias didácticas implementadas.

Siguiendo estos ejemplos, la presente investigación busca utilizar encuestas para evaluar de forma cuantitativa los cambios en las habilidades comunicativas y lectoras de los estudiantes. Esta metodología permitirá establecer relaciones y correlaciones entre el uso de Animaker y el desarrollo de dichas habilidades, generando datos concretos que reflejen su impacto en el aula.

2.2.2. Enfoque Cualitativo

La dimensión cualitativa del estudio se abordará mediante entrevistas semiestructuradas con estudiantes y docentes. Estas entrevistas permitirán explorar en profundidad las experiencias, percepciones y actitudes de los participantes hacia el uso de Animaker en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de este método, se podrán recoger opiniones detalladas sobre las ventajas, desafíos y recomendaciones para la implementación de esta herramienta en el área de Lengua y Literatura.

El uso de entrevistas cualitativas es fundamental para comprender las percepciones y experiencias individuales que no pueden capturarse completamente a través de datos cuantitativos. Asinas, et al (2023), por ejemplo, emplearon un enfoque cualitativo para evaluar la eficacia de Animaker como herramienta pedagógica en la enseñanza de textos narrativos. Mediante entrevistas, lograron captar las perspectivas de los estudiantes, quienes compartieron cómo la creación de contenido animado les ayudó a organizar y expresar sus ideas. Esta metodología cualitativa permitió a los autores comprender mejor los procesos de





aprendizaje y las dinámicas que se generan al utilizar herramientas digitales en el aula.

A través de entrevistas y observaciones, los autores pudieron obtener una comprensión más profunda de las actitudes de los estudiantes hacia la utilización de elementos visuales en la educación, lo que permitió identificar áreas de mejora y mejores prácticas para el uso de estas herramientas.

En el contexto de esta investigación, las entrevistas a docentes se utilizarán para explorar cómo la creación y visualización de animaciones con Animaker influye en su desarrollo de habilidades. Se analizarán los factores que motivan a los estudiantes, los desafíos que enfrentan al usar la herramienta y las estrategias que los docentes encuentran efectivas para integrar Animaker en la enseñanza de Lengua y Literatura. La información obtenida complementará los datos cuantitativos de las encuestas, ofreciendo una perspectiva más rica y completa del impacto de la herramienta en el proceso educativo.

2.2.3. Relación entre el enfoque Cuantitativo y Cualitativo

El enfoque mixto de la investigación se justifica por la necesidad de obtener una visión holística del fenómeno estudiado. Mientras que los métodos cuantitativos permiten medir y analizar el impacto de Animaker en términos de resultados observables y patrones estadísticos, los métodos cualitativos proporcionan una comprensión más profunda de las experiencias y percepciones de los participantes. Esta combinación de métodos es similar a lo que Manganello y Rampulla (2023) proponen en su estudio sobre el aprendizaje activo a través de narrativas digitales. Al combinar datos estadísticos con testimonios y observaciones, los autores lograron desarrollar una imagen completa de cómo las estrategias de aprendizaje digital influyen en las competencias de los estudiantes.

En la presente investigación, los datos cuantitativos obtenidos de las encuestas permitirán analizar si el uso de Animaker está asociado con mejoras significativas en las habilidades comunicativas y lectoras de los estudiantes. Por otro lado, los datos cualitativos proporcionarán una comprensión más detallada de cómo los estudiantes perciben y experimentan estas mejoras, así como de los posibles obstáculos y oportunidades para la integración efectiva de Animaker en el aula.





2.2.4. Enfoque Contextual y Temporal

El alcance contextual de la investigación se centra en los estudiantes de sexto año de básica, en un entorno educativo específico. Al delimitar el estudio a este grupo, se pretende evaluar el impacto de Animaker en un nivel de enseñanza en el que el desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras es fundamental para el aprendizaje futuro. Este enfoque está en línea con las recomendaciones de Choirunnisa (2024), quien subraya la importancia de contextualizar las investigaciones educativas para adaptarlas a las necesidades y características de los estudiantes. Desde una perspectiva temporal, el estudio se llevará a cabo durante un periodo académico específico, lo que permitirá evaluar tanto las mejoras a corto plazo como los cambios en la actitud y participación de los estudiantes a lo largo del tiempo. Esto posibilita un análisis más completo del impacto sostenido de las estrategias didácticas con Animaker.

El enfoque de la investigación mixta, que combina encuestas y entrevistas, permitirá recopilar y analizar datos que reflejen tanto el impacto cuantitativo como las experiencias cualitativas del uso de Animaker en la enseñanza de Lengua y Literatura. La complementariedad de estos enfoques ofrecerá una imagen más completa y detallada de cómo las herramientas digitales pueden ser implementadas de manera efectiva para mejorar las habilidades de los estudiantes.

2.3. Alcance de la investigación

El alcance de esta investigación es descriptivo y correlacional, ya que se enfoca en describir y analizar el impacto de las estrategias didácticas basadas en Animaker en el desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras en estudiantes de sexto año de básica. Además, busca establecer la relación existente entre el uso de esta herramienta tecnológica y las mejoras en dichas habilidades.

2.3.1. Alcance Descriptivo

El estudio, en su dimensión descriptiva, pretende caracterizar cómo el uso de Animaker como herramienta didáctica se incorpora en las actividades de enseñanza de Lengua y Literatura. Se centrará en describir las formas en que los estudiantes interactúan





con la plataforma y cómo las animaciones creadas influyen en su proceso de aprendizaje.

La investigación también describirá las percepciones y experiencias de los estudiantes y docentes con respecto al uso de Animaker en el aula. Mediante encuestas y entrevistas, se recopilarán datos que permitan obtener una visión completa del impacto del uso de animaciones en las habilidades comunicativas y lectoras, identificando patrones, desafíos y buenas prácticas en el proceso de implementación de estas estrategias didácticas.

2.3.2. Alcance Correlacional

Además de la descripción, este estudio tiene un alcance correlacional, ya que busca explorar la relación entre el uso de Animaker y el desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras en los estudiantes. A través de encuestas aplicadas en una escala de Likert, se medirán variables como la mejora en la expresión oral y escrita, la participación activa y la comprensión lectora. La relación entre estas variables y el uso de Animaker permitirá identificar si existe una correlación positiva entre la utilización de herramientas digitales y el rendimiento académico de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

Este enfoque correlacional se fundamenta en investigaciones previas, evaluaron el impacto de Animaker en los resultados de aprendizaje en matemáticas, encontrando una correlación positiva entre el uso de la herramienta y las mejoras en el desempeño estudiantil. De manera similar, este estudio analizará si los estudiantes que utilizan Animaker presentan un desarrollo más significativo de sus habilidades comunicativas y lectoras en comparación con aquellos que no utilizan la herramienta.

2.3.3. Contexto del Alcance

El estudio se realizará en un entorno específico, evaluando a estudiantes de sexto año de básica durante un periodo académico determinado. Este enfoque permitirá identificar no solo la existencia de correlaciones, sino también las características del contexto que influyen en el proceso de aprendizaje a través de herramientas digitales. Al contextualizar el alcance, se podrán generar conclusiones más precisas y aplicables a prácticas educativas futuras, siguiendo la línea de Choirunnisa (2024), quien enfatiza la importancia de adaptar las estrategias educativas al contexto y necesidades específicas de los estudiantes.





2.4. Tipo de investigación

La investigación se enmarca dentro de un enfoque descriptivo y correlacional. Estos tipos de investigación permitirán comprender cómo el uso de Animaker en las aulas impacta las habilidades comunicativas y lectoras de los estudiantes de sexto año de básica, así como explorar la relación entre el uso de esta herramienta y las mejoras observadas en dichas habilidades.

2.4.1. Investigación Descriptiva

La investigación descriptiva tiene como objetivo principal proporcionar una visión detallada y precisa de cómo se implementan las estrategias didácticas con Animaker en el contexto educativo y cómo estas influyen en las habilidades de los estudiantes. Este tipo de investigación es fundamental para explorar la incorporación de la tecnología en la enseñanza de Lengua y Literatura, describiendo las actividades realizadas, la interacción de los estudiantes con las animaciones, y las percepciones tanto de los alumnos como de los docentes.

Otro ejemplo que refuerza la importancia de este tipo de investigación es el estudio realizado por Asnas, et al. (2023), quienes, a través de una metodología descriptiva, analizaron las perspectivas de los estudiantes sobre el uso de narrativas digitales como herramienta educativa. Siguiendo un enfoque similar, esta investigación describirá cómo la creación de animaciones influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje, resaltando aspectos como la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes.

La investigación descriptiva permitirá además detallar los desafíos y beneficios que los docentes encuentran al utilizar Animaker. Este análisis, que se apoyará en las entrevistas y encuestas realizadas, proporcionará una visión clara de cómo la herramienta impacta el desarrollo de las habilidades lectoras y comunicativas. De manera similar, este estudio ofrecerá una descripción detallada de los cambios observados en el desarrollo de habilidades de Lengua y Literatura.

2.4.2. Investigación Correlacional

El aspecto correlacional de la investigación se enfocará en explorar la relación entre





el uso de Animaker y el desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras en los estudiantes. A través de la recopilación de datos cuantitativos mediante encuestas con escala de Likert, se evaluarán variables como la mejora en la expresión oral y escrita, la participación activa, y la comprensión lectora, para establecer si existe una correlación positiva entre el uso de esta herramienta tecnológica y los logros académicos.

La investigación correlacional es clave para entender si las mejoras observadas en las habilidades de los estudiantes se relacionan con la implementación de estrategias didácticas basadas en animaciones. Aminah (2024) realizó un estudio que siguió este enfoque, en el que midió cuantitativamente el impacto de los videos animados de Animaker en el aprendizaje de vocabulario. Su investigación demostró una correlación significativa entre el uso de recursos digitales y la mejora en las competencias lingüísticas de los estudiantes. Siguiendo este enfoque, la presente investigación buscará analizar si los estudiantes que utilizan Animaker presentan mayores avances en habilidades comunicativas y lectoras en comparación con aquellos que no usan esta herramienta.

Al realizar pruebas antes y después de la intervención, pudieron identificar una correlación positiva entre el uso de la herramienta y las mejoras en los resultados. En esta investigación, se aplicará una metodología correlacional para analizar las respuestas de las encuestas y determinar si existe una relación significativa entre el uso de Animaker y la mejora en las habilidades relacionadas con Lengua y Literatura. El enfoque correlacional permitirá, además, explorar cómo diferentes factores, como el nivel de participación o la calidad de las animaciones creadas, influyen en el desarrollo de las habilidades estudiadas. Siguiendo esta línea, el estudio actual busca analizar cómo la interacción con Animaker y el involucramiento de los estudiantes en la creación de contenido se correlaciona con su desarrollo comunicativo y lector.

Declaración y justificación

El tipo de investigación que se llevará a cabo en este estudio es de carácter bibliográfica, documental y de campo, con un enfoque transversal. La elección de estos tipos de investigación está orientada a obtener una comprensión completa y fundamentada del impacto de las estrategias didácticas basadas en Animaker en el desarrollo de





habilidades comunicativas y lectoras en estudiantes de sexto año de básica.

2.4.3. Investigación Bibliográfica y Documental

La primera fase de la investigación implica una revisión bibliográfica y documental exhaustiva de estudios previos sobre la integración de herramientas digitales en la enseñanza, como los realizados por Kholikin, et al (2024). Esta revisión permitirá conocer los fundamentos teóricos, identificar enfoques pedagógicos y metodologías empleadas por otros autores, y proporcionar una base conceptual sólida para el estudio. La revisión documental se centrará en artículos, tesis y recursos relacionados con el uso de Animaker en el aula, destacando las buenas prácticas y desafíos encontrados por los investigadores.

2.4.4. Investigación de Campo

Para analizar el impacto directo de Animaker en el contexto educativo, se realizará una investigación de campo a través de encuestas y entrevistas con estudiantes y docentes. Este método es fundamental para recopilar datos empíricos sobre cómo la herramienta afecta el proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno real.

2.4.5. Enfoque Transversal

La investigación será transversal, ya que se realizará en un momento específico del año académico, lo que permitirá evaluar el impacto inmediato de las estrategias didácticas implementadas. Este enfoque es adecuado para captar las percepciones y cambios en las habilidades de los estudiantes en un periodo definido, siguiendo la metodología utilizada por Aminah (2024) en su estudio de vocabulario. Esta combinación de tipos de investigación y enfoque temporal justifica la elección metodológica al ofrecer un análisis integral, tanto teórico como práctico, del uso de Animaker en la enseñanza de Lengua y Literatura.

2.5. Métodos de investigación

La presente investigación utiliza dos métodos de investigación fundamentales: el método inductivo y el método deductivo. La combinación de estos métodos permite una comprensión más completa y precisa del impacto de las estrategias didácticas basadas en





Animaker en el desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras en estudiantes de sexto año de básica. A continuación, se explica cada método y se justifica su uso en este estudio, incorporando referencias que sustentan esta elección.

2.5.1. Método inductivo

El método inductivo se basa en la observación de casos particulares para llegar a generalizaciones o teorías. En el contexto de esta investigación, se empleará el método inductivo para analizar los datos empíricos obtenidos de encuestas y entrevistas realizadas a estudiantes y docentes. La observación de cómo Animaker se utiliza en el aula y cómo los estudiantes responden a estas estrategias didácticas permitirá identificar patrones, tendencias y relaciones en el desarrollo de sus habilidades comunicativas y lectoras.

Estudios previos han demostrado la importancia del método inductivo en investigaciones educativas centradas en el uso de tecnologías digitales. A través de la recopilación y análisis de datos específicos, pudieron identificar patrones que les permitieron concluir que el uso de recursos animados mejora la capacidad de comprensión. De manera similar, en esta investigación, el método inductivo será fundamental para analizar cómo la implementación de Animaker influye en las habilidades de los estudiantes.

El método inductivo es especialmente útil en esta investigación porque permite explorar y descubrir relaciones entre las variables, como el uso de Animaker y el desarrollo de habilidades. A través de la observación de las respuestas de los estudiantes a las encuestas y entrevistas, se buscará inducir conclusiones sobre la eficacia de las estrategias didácticas digitales. Este enfoque inductivo se aplicará también en el análisis de la interacción de los estudiantes con las animaciones, ya que permitirá comprender cómo se desarrolla su proceso de aprendizaje de forma práctica y contextualizada.

2.5.2. Método deductivo

Por otro lado, el método deductivo parte de una hipótesis o teoría general y busca verificarla a través de la observación y el análisis de casos específicos. En este estudio, el método deductivo se emplea para evaluar la hipótesis de que el uso de Animaker como herramienta didáctica impacta positivamente en el desarrollo de habilidades comunicativas





y lectoras de los estudiantes. Se parte de la teoría y los conocimientos previos proporcionados por estudios como el de Rafi (2023), quien argumenta que el uso de videos animados en la enseñanza mejora las habilidades lingüísticas en estudiantes de primaria.

El uso del método deductivo es esencial para este estudio porque permitirá verificar si las teorías existentes sobre la efectividad de los recursos digitales en la educación se aplican en el contexto específico de la enseñanza de Lengua y Literatura con Animaker. La presente investigación, utilizando un enfoque deductivo, buscará confirmar si esta teoría se verifica al evaluar los cambios en las habilidades comunicativas y lectoras de los estudiantes tras la implementación de Animaker.

Además, el método deductivo se utilizará para aplicar los conceptos y marcos teóricos desarrollados en la revisión de literatura. Las teorías sobre el uso de recursos multimedia en la enseñanza y su impacto en el aprendizaje serán contrastadas con los datos empíricos recogidos durante la investigación. Por ejemplo, al aplicar el enfoque deductivo, se examinará si la combinación de elementos visuales y auditivos en Animaker, como sugieren Negara et al. (2024) en su estudio sobre educación sanitaria, resulta en una mejora significativa de las habilidades lectoras y comunicativas en el contexto de la enseñanza de Lengua y Literatura.

2.6. Instrumentos metodológicos

Para la presente investigación, se han seleccionado dos instrumentos principales para la recolección de datos: una encuesta estructurada dirigida a los estudiantes y una entrevista estructurada con preguntas abiertas para los docentes. Estos instrumentos se han diseñado con el propósito de obtener una visión integral del impacto de Animaker como herramienta didáctica en el desarrollo de las habilidades comunicativas y lectoras de los estudiantes de sexto año de básica.

Los instrumentos seleccionados – la encuesta estructurada para estudiantes y la entrevista estructurada con preguntas abiertas para docentes – se complementan mutuamente, permitiendo no solo cuantificar las percepciones de los estudiantes sino también comprender en profundidad las experiencias y estrategias de los docentes. Este enfoque combinado proporciona una base metodológica sólida para analizar el impacto de



Animaker en el desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras en el contexto educativo.

2.6.1. Encuesta a Estudiantes

La encuesta dirigida a los estudiantes (anexo 1), es una herramienta cuantitativa estructurada que utiliza preguntas cerradas con una escala de Likert (1: Total desacuerdo a 5: Total acuerdo) para medir la percepción de los estudiantes sobre el uso de Animaker en sus clases de Lengua y Literatura (Anexo 1). Este instrumento ha sido elaborado para evaluar dimensiones clave como la participación activa, la expresión oral y escrita, la comprensión lectora y la síntesis de contenidos, aspectos fundamentales para entender el impacto de las estrategias didácticas basadas en animaciones.

El diseño de la encuesta se inspira en enfoques similares al estudio realizado por Aminah (2024), quien empleó un cuestionario para medir la efectividad de los videos animados en la mejora del vocabulario de los estudiantes, esta investigación busca obtener datos cuantitativos claros que reflejen las actitudes, percepciones y experiencias de los estudiantes con respecto al uso de herramientas digitales en el proceso de aprendizaje. La estructura de la encuesta con preguntas cerradas permite cuantificar y analizar estadísticamente las respuestas, identificando patrones y tendencias que den cuenta del nivel de impacto de las animaciones en el desarrollo de las habilidades comunicativas y lectoras.

El Alfa de Cronbach es un coeficiente que mide la fiabilidad o consistencia interna de un instrumento de medición, en este caso, la encuesta utilizada para evaluar el impacto del uso de Animaker en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Un valor de Alfa de Cronbach de **0.860** indica un alto nivel de fiabilidad, lo que significa que los ítems de la encuesta están relacionados de manera coherente y miden de forma consistente las dimensiones establecidas en el estudio.

En términos prácticos, un Alfa de Cronbach de 0.860 sugiere que las preguntas de la encuesta proporcionan resultados estables y precisos al evaluar la percepción de los estudiantes sobre el uso de Animaker como herramienta didáctica. Según la literatura especializada, un valor de Alfa de Cronbach superior a 0.80 se considera excelente, indicando que el instrumento es confiable y adecuado para medir las variables propuestas (George & Mallery, 2003). Por lo tanto, se puede afirmar que la encuesta diseñada para este





estudio es un instrumento válido y confiable para recoger los datos necesarios para el análisis.

2.6.2. Entrevista Estructurada a Docentes con Preguntas Abiertas

La entrevista a los docentes se ha diseñado de manera estructurada (Anexo 2), pero con preguntas abiertas, lo que permitirá explorar en profundidad las experiencias, opiniones y reflexiones de los docentes respecto al uso de Animaker en el aula. Las 10 preguntas abiertas propuestas, son esenciales para captar la complejidad del proceso educativo y obtener información detallada que pueda complementar y enriquecer los datos cuantitativos obtenidos de las encuestas a los estudiantes. Esta metodología se alinea con la investigación cualitativa, permitiendo que los docentes expresen libremente sus observaciones y análisis sobre la implementación de la herramienta digital.

Las entrevistas abiertas permitirán abordar varios aspectos relacionados con la implementación de Animaker, como las estrategias didácticas utilizadas, los desafíos enfrentados durante la integración de la herramienta en las clases de Lengua y Literatura, y el impacto observado en las habilidades de los estudiantes. Por ejemplo, se indagarán aspectos como la percepción de los docentes sobre cómo Animaker influye en la motivación y participación de los estudiantes, si consideran que facilita el desarrollo de habilidades lectoras críticas y cómo adaptan sus métodos de enseñanza para incorporar esta herramienta.

Este enfoque estructurado con preguntas abiertas se ha inspirado en estudios como el de Asnas, et al (2023), quienes utilizaron entrevistas semiestructuradas para evaluar la efectividad de Animaker como herramienta pedagógica en la enseñanza de textos. Al recoger las perspectivas de los estudiantes y docentes a través de entrevistas abiertas, estos autores pudieron explorar en profundidad las dinámicas y procesos asociados al uso de animaciones en el aula. Siguiendo esta línea, la presente investigación busca que las entrevistas a los docentes proporcionen una comprensión detallada de la implementación de Animaker, sus beneficios y desafíos, y las recomendaciones para su uso efectivo en el ámbito educativo.

La combinación de encuestas estructuradas y entrevistas abiertas responde a la





necesidad de obtener una visión completa y multidimensional del fenómeno estudiado. Las encuestas proporcionan datos cuantitativos que permiten medir y comparar las percepciones de los estudiantes, mientras que las entrevistas abiertas a los docentes aportan información cualitativa en profundidad, reflejando las experiencias, prácticas pedagógicas y reflexiones sobre el uso de Animaker en el aula.

El diseño de estos instrumentos está orientado a captar la complejidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y a proporcionar una base sólida para analizar la relación entre las estrategias didácticas basadas en animaciones y el desarrollo de las habilidades comunicativas y lectoras. La elección de encuestas y entrevistas se justifica por su capacidad de recoger datos tanto cuantitativos como cualitativos, lo que permite un análisis integral del impacto de la herramienta didáctica. La encuesta permite identificar patrones generales y tendencias entre los estudiantes, mientras que la entrevista abierta explora la profundidad de las experiencias y las estrategias implementadas por los docentes.

Al utilizar cuestionarios, lograron captar la percepción de los estudiantes sobre su propio aprendizaje, mientras que las entrevistas con docentes les permitieron analizar cómo la herramienta influía en las prácticas educativas y la participación estudiantil. Siguiendo un enfoque similar, este estudio se beneficiará de la información proporcionada por ambos instrumentos para obtener una visión más completa del fenómeno.

2.7. Población y muestra

La Tabla 4 muestra la población y la muestra seleccionadas para el estudio en la Unidad Educativa "España." La población total está conformada por los estudiantes y docentes del centro educativo, mientras que la muestra se refiere al grupo específico de estudiantes y docentes que participarán directamente en la investigación.

2.7.1. Población

Estudiantes: La población total consta de 110 estudiantes en la Unidad Educativa España en el sexto de básica. Estos estudiantes representan los diferentes niveles y grupos académicos presentes en la institución. El estudio se centrará en un subconjunto de esta población para analizar el impacto de las estrategias didácticas con Animaker en el





desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras.

Docentes: Son 7 aquellos que imparten clases de Lengua y Literatura en distintos grados. La selección se centrará en aquellos docentes que aplican o tienen experiencia en el uso de herramientas digitales como Animaker en su práctica educativa.

2.7.2. Muestra

Estudiantes: La muestra seleccionada para este estudio incluye a 110 estudiantes. Este grupo es un subconjunto representativo de la población estudiantil total de la Unidad Educativa "España." La elección de 110 estudiantes busca una cantidad total de datos para un análisis estadístico significativo, permitiendo evaluar el impacto del uso de Animaker en el desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras en un contexto educativo específico.

Docentes: La muestra de docentes también incluye dentro de ella a 2 docentes que utilizan o han utilizado Animaker en sus prácticas pedagógicas y los otros 5 que han sido parte de la asignatura en la escuela. La selección de estos docentes permitirá explorar en profundidad las estrategias didácticas empleadas y las percepciones sobre la efectividad de Animaker en el aula.

Esta muestra ha sido seleccionada con un enfoque intencionado, buscando obtener datos tanto cuantitativos como cualitativos. La inclusión de una muestra pequeña de docentes permite un análisis más detallado y exhaustivo de las prácticas educativas, mientras que los 110 estudiantes proporcionan una base sólida para el análisis cuantitativo, lo que ayuda a establecer patrones y relaciones en la efectividad de las estrategias didácticas implementadas.





Tabla 3. Población y Muestra

Unidad Educativa “España”	
Población	Muestra
110 estudiantes	110 estudiantes
	7 docentes

Elaboración: Autoras

2.8. Estrategia metodológica

La estrategia metodológica de esta investigación se diseñó para explorar y analizar el impacto de las estrategias didácticas basadas en el uso de Animaker en el desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras de los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “España.” El procedimiento metodológico seguido está en línea con el enfoque descriptivo y correlacional del estudio, y se ha estructurado para cubrir todas las etapas esenciales de la investigación, desde la revisión teórica inicial hasta la validación final de los resultados. La metodología se desarrolla en cuatro etapas clave que permiten orientar, diagnosticar, modelar y validar la propuesta educativa.

2.9. Descripción de la Metodología

2.9.1. Etapa del Estudio Teórico

La primera etapa del proceso investigativo se centró en un estudio teórico exhaustivo, con el objetivo de construir un marco conceptual sólido para las variables del estudio: el uso de Animaker como herramienta didáctica, y el desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras. Esta revisión incluyó la consulta de literatura académica, artículos de revistas científicas, tesis y estudios previos relacionados con la integración de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura. El marco conceptual desarrollado en el capítulo 1 proporciona una base teórica para entender las variables del estudio y sus posibles interrelaciones. Esta etapa teórica orienta el diseño de los instrumentos de investigación (encuestas y entrevistas) y establece las bases para el análisis de los datos.





2.9.2. Etapa del Diagnóstico Inicial

La siguiente etapa fue el diagnóstico inicial, cuyo propósito fue evaluar el estado actual de las habilidades comunicativas y lectoras de los estudiantes, así como explorar la percepción inicial tanto de estudiantes como de docentes sobre el uso de herramientas digitales como Animaker.

Para ello, se aplicó una encuesta estructurada a una muestra de 70 estudiantes, diseñada con preguntas cerradas en una escala de Likert para medir variables como la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, y la motivación para participar en actividades de clase. Asimismo, se realizaron entrevistas estructuradas con preguntas abiertas a 2 docentes, explorando sus experiencias y percepciones respecto al uso de Animaker en el aula. Estas entrevistas aportaron datos cualitativos detallados que complementaron los resultados cuantitativos obtenidos a través de las encuestas.

El diagnóstico inicial permitió identificar las necesidades y desafíos que enfrentan los estudiantes en el proceso de aprendizaje y el impacto preliminar del uso de Animaker. Los resultados de esta etapa orientaron la posterior modelación de la propuesta metodológica.

2.9.3. Etapa de la Modelación de la Propuesta

Con los resultados del diagnóstico inicial, se pasó a la etapa de modelación de la propuesta, que consistió en diseñar e implementar un conjunto de estrategias didácticas basadas en Animaker, adaptadas a las características y necesidades identificadas en los estudiantes y docentes durante el diagnóstico. Esta propuesta se centró en actividades prácticas y creativas que promovieran el desarrollo de habilidades comunicativas (expresión oral y escrita) y lectoras (comprensión crítica y síntesis).

La propuesta incluyó el diseño de actividades pedagógicas que utilizaron Animaker para la creación de contenido animado, facilitando la presentación de conceptos literarios y lingüísticos de forma visual y dinámica. Durante esta etapa, se proporcionó a los docentes una guía metodológica con ejemplos y buenas prácticas para integrar Animaker en sus clases, asegurando una implementación efectiva y adaptada al contexto educativo.





Esta modelación de la propuesta buscó validar la hipótesis planteada en el estudio teórico y el diagnóstico inicial: que el uso de Animaker como herramienta didáctica puede mejorar las habilidades comunicativas y lectoras de los estudiantes. Las actividades se llevaron a cabo durante un periodo académico específico para observar su impacto en el desarrollo de los estudiantes.

2.9.4. Etapa del Diagnóstico Final o Validación de la Propuesta

La última etapa del proceso metodológico es el diagnóstico final o validación de la propuesta, que se realizó para evaluar la efectividad y el impacto de las estrategias didácticas implementadas. Al concluir la aplicación de las actividades diseñadas con Animaker, se volvieron a aplicar los mismos instrumentos de diagnóstico utilizados al inicio: encuestas a los estudiantes y entrevistas a los docentes. Este enfoque permitió comparar los datos obtenidos antes y después de la implementación de la propuesta.

El diagnóstico final se centró en analizar los cambios en las habilidades comunicativas y lectoras de los estudiantes, así como en recopilar las percepciones de los docentes sobre los resultados observados. La comparación de los datos cuantitativos de las encuestas permitió identificar correlaciones entre el uso de Animaker y el desarrollo de las habilidades estudiadas, mientras que los datos cualitativos de las entrevistas ofrecieron una comprensión más profunda de los efectos y posibles mejoras de la propuesta.

Este proceso de validación buscó confirmar la hipótesis del estudio y proporcionar recomendaciones basadas en los resultados. La combinación de métodos cuantitativos y cualitativos en esta etapa final permitió una evaluación integral de la propuesta, destacando los beneficios, desafíos y áreas de mejora en el uso de herramientas digitales como Animaker en la enseñanza de Lengua y Literatura.

2.10. Estudio del diagnóstico: análisis, interpretación y discusión de resultados

La presente investigación se enfoca en evaluar el impacto de la implementación de estrategias didácticas utilizando la herramienta digital Animaker en el desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras de los estudiantes de sexto año de educación básica en



la Unidad Educativa "España." Para alcanzar este objetivo, se diseñó y llevó a cabo un plan de intervención curricular de seis semanas, en el que se introdujo y aplicó Animaker de manera estructurada en las clases de Lengua y Literatura. Esta introducción al uso de herramientas digitales buscaba no solo motivar a los estudiantes, sino también mejorar su capacidad para comunicar ideas y comprender textos a través de la creación de contenido animado.

La implementación se planificó de manera detallada, con actividades secuenciales que permitieran a los estudiantes familiarizarse con las funciones de Animaker y desarrollar habilidades prácticas en la producción de videos animados. La planificación se dividió en seis semanas, durante las cuales los estudiantes participaron activamente en la exploración y utilización de Animaker, abordando diferentes aspectos de la narrativa, la creatividad y la comunicación audiovisual. A continuación, se presenta una descripción general de las actividades realizadas en cada semana, las cuales sirvieron como base para evaluar posteriormente el impacto de la herramienta en las habilidades de los estudiantes.

Durante la Semana 1, se introdujo Animaker a los estudiantes, presentando sus funciones básicas y guiándolos en la creación de sus propias cuentas. Esta sesión fue fundamental para que los estudiantes se familiarizaran con la interfaz de la herramienta y aprendieran a navegar por las distintas opciones que ofrece. Los estudiantes realizaron un ejercicio práctico para crear sus cuentas, utilizando computadoras con acceso a internet.

En la Semana 2, se abordó la creación de personajes y escenarios dentro de Animaker. A través de un tutorial, los estudiantes aprendieron a diseñar personajes y fondos para sus animaciones. Posteriormente, realizaron ejercicios prácticos para aplicar lo aprendido, experimentando con las diversas opciones de personalización que ofrece la plataforma. Esta etapa buscaba desarrollar la creatividad de los estudiantes y su capacidad para construir escenarios que apoyaran la narrativa que desarrollarían más adelante.

La Semana 3 se centró en la narrativa y la estructura de guion. Se enseñaron conceptos básicos sobre cómo construir una historia y redactar un guion efectivo. Los estudiantes trabajaron en la creación de guiones para los videos animados que producirían en las semanas siguientes. Durante esta etapa, se utilizaron recursos como pizarrones, papel



y lápices, fomentando un enfoque creativo y reflexivo sobre cómo comunicar ideas a través de una narrativa animada.

En la Semana 4, los estudiantes comenzaron la producción de los videos animados. Se les asignaron diferentes temas, y trabajaron en grupos para llevar a cabo la creación de sus animaciones utilizando las computadoras y la plataforma Animaker. Esta actividad fomentó la colaboración, la toma de decisiones y la aplicación de las habilidades de escritura y narrativa desarrolladas previamente.

La Semana 5 estuvo dedicada a la edición y revisión de los videos. Los estudiantes recibieron un tutorial sobre las funciones de edición básicas de Animaker, y luego trabajaron en mejorar sus videos, incorporando retroalimentación de sus compañeros y del docente. Este proceso de revisión ayudó a los estudiantes a reflexionar sobre su trabajo y a desarrollar habilidades críticas en la selección y organización de contenido.

Finalmente, durante la Semana 6, se llevó a cabo la presentación de los videos animados creados por los estudiantes. Cada grupo presentó su video al resto de la clase, utilizando un proyector y una pantalla digital para la visualización. Tanto los compañeros como el docente participaron en una evaluación de los videos, proporcionando comentarios constructivos. Esta etapa final permitió a los estudiantes exhibir sus creaciones, ejercitando sus habilidades comunicativas y recibiendo retroalimentación sobre el contenido y la calidad de sus producciones.

Después de esta implementación curricular, se llevó a cabo una evaluación mediante encuestas estructuradas a los estudiantes y entrevistas a los docentes para analizar los resultados del uso de Animaker en la enseñanza de Lengua y Literatura. La encuesta abordó aspectos como la participación activa, la comprensión de conceptos y la mejora en la expresión oral y escrita. Las entrevistas a los docentes proporcionaron una perspectiva cualitativa sobre la efectividad de la herramienta y su impacto en la dinámica de clase. La planificación detallada y la aplicación práctica de Animaker en el aula establecieron una base sólida para evaluar su contribución al desarrollo de las habilidades comunicativas y lectoras de los estudiantes, lo cual constituye el enfoque central de esta investigación.



Tabla 4 Planificación Curricular

Semana	Tema	Actividades	Recursos
Semana 1	Introducción a Animaker y conceptos básicos	- Presentación de Animaker y sus funciones - Ejercicio práctico: Creación de cuenta	Computadora con acceso a internet
Semana 2	Creación de personajes y escenarios	- Tutorial sobre la creación de personajes y fondos en Animaker- Ejercicio práctico	Computadora con acceso a internet
Semana 3	Desarrollo de narrativa y guion	- Conceptos básicos de narrativa y estructura de guion- Ejercicio práctico: Creación de guion para video animado	Pizarrón, papel y lápices
Semana 4	Producción de videos animados	- Asignación de temas para los videos animados- Sesión de trabajo en grupos para la producción de videos animados	Computadora con acceso a internet, Animaker
Semana 5	Edición y revisión de videos	- Tutorial sobre edición básica en Animaker- Revisión y retroalimentación de los videos producidos por los estudiantes	Computadora con acceso a internet, Animaker
Semana 6	Presentación de videos y evaluación	- Presentación de los videos animados creados por los estudiantes- Evaluación de los videos por parte de los compañeros y el docente	Proyector, pantalla o pizarra digital

Elaboración: Autoras.



2.11. Resultado de las encuestas dirigidas a estudiantes

Pregunta 1. Crear contenido animado con Animaker me ayuda a entender mejor los temas de Lengua y Literatura.

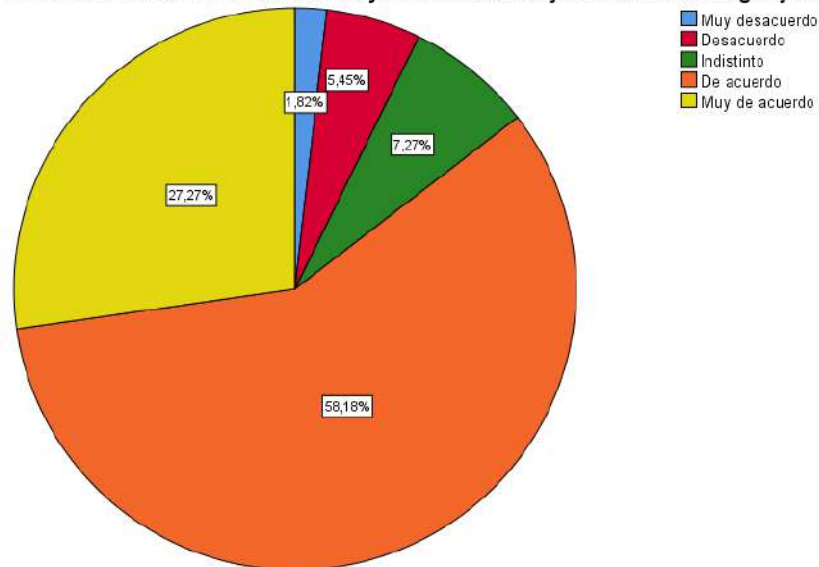
Tabla 5. Creación de Contenido Animado

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy desacuerdo	2	1,8	1,8	1,8
Desacuerdo	6	5,5	5,5	7,3
Indistinto	8	7,3	7,3	14,5
De acuerdo	64	58,2	58,2	72,7
Muy de acuerdo	30	27,3	27,3	100,0

Nota: Elaborado por las autoras

Figura 1. Creación de Contenido Animado

Crear contenido animado con Animaker me ayuda a entender mejor los temas de Lengua y Literatura.



Nota: Elaborado por las autoras

Los resultados reflejan las percepciones de los estudiantes sobre el uso de Animaker en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Un análisis de los datos muestra que solo el 1.8% de los estudiantes está en "Muy desacuerdo" y el 5.5% en "Desacuerdo", sumando un 7.3% que tiene una percepción negativa sobre la herramienta. Por otro lado, el 7.3% de los estudiantes se mostró "Indistinto", lo que sugiere que no tienen una opinión clara sobre el impacto de Animaker en su aprendizaje. La mayoría significativa de los estudiantes tiene una percepción positiva: el 58.2% está "De acuerdo" y el 27.3% está "Muy de acuerdo", sumando un total del 85.5% de respuestas favorables. Esto indica que la mayoría de los

estudiantes encuentra que el uso de Animaker facilita el aprendizaje en temas de Lengua y Literatura.

Pregunta 2. Las animaciones presentadas en clase facilitan la comprensión de los conceptos

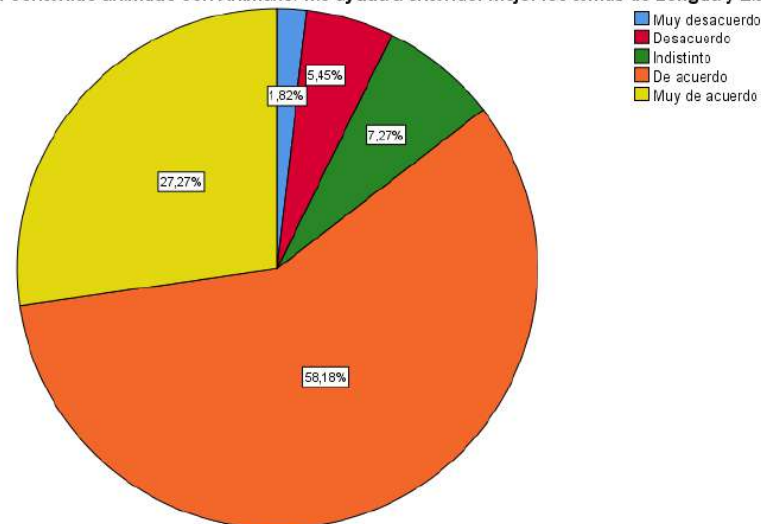
Tabla 6. Presentación Dinámica de Contenidos

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy desacuerdo	2	1,8%	1,8%	1,8%
Desacuerdo	6	5,5%	5,5%	7,3%
Indistinto	8	7,3%	7,3%	14,5%
De acuerdo	64	58,2%	58,2%	72,7%
Muy de acuerdo	30	27,3%	27,3%	100,0

Nota: Elaborado por las autoras

Figura 2. Presentación Dinámica de Contenidos

Crear contenido animado con Animaker me ayuda a entender mejor los temas de Lengua y Literatura.



Nota: Elaborado por las autoras

La tabla muestra los resultados de una encuesta sobre la percepción de los encuestados acerca de la presentación dinámica de contenidos. En general, los resultados indican una evaluación predominantemente positiva. Solamente el 1,8% de los encuestados se encuentran "muy en desacuerdo" con la presentación de los contenidos, mientras que el 5,5% expresa estar "en desacuerdo". Estos dos grupos suman un total de 7,3%, lo cual representa un porcentaje relativamente bajo de opiniones negativas.

Por otro lado, el 7,3% de los encuestados indicó una postura neutral, seleccionando

la opción "indistinto", lo que sugiere que no tienen una opinión definida al respecto. Sin embargo, la mayoría de las personas que participaron en la encuesta se mostraron satisfechas con la presentación dinámica de los contenidos. El 58,2% está "de acuerdo" y el 27,3% está "muy de acuerdo". Esto significa que un total del 85,5% de los encuestados tiene una percepción positiva.

Los resultados reflejan que la mayoría de los participantes valora positivamente la presentación dinámica de los contenidos, con más de cuatro quintas partes mostrando acuerdo o fuerte acuerdo. Solo un pequeño porcentaje tiene una opinión negativa, mientras que el resto se mantiene neutral. Esto evidencia que la estrategia de presentación dinámica está bien recibida en general.

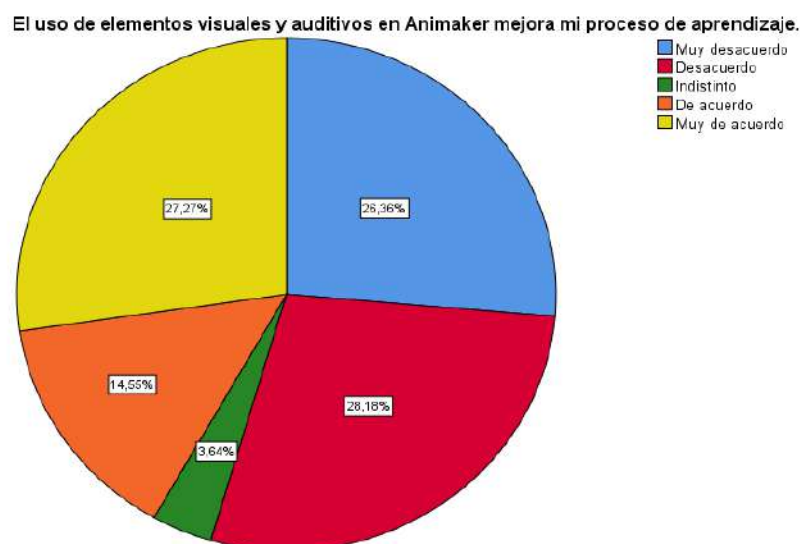
Pregunta 3. El uso de elementos visuales y auditivos en Animaker mejora mi proceso de aprendizaje

Tabla 7. Desarrollo de Recursos Audiovisuales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy desacuerdo	29	26,4	26,4	26,4
Desacuerdo	31	28,2	28,2	54,5
Indistinto	4	3,6	3,6	58,2
De acuerdo	16	14,5	14,5	72,7
Muy de acuerdo	30	27,3	27,3	100,0

Nota: Elaborado por las autoras

Figura 3. Desarrollo de Recursos Audiovisuales



Nota: Elaborado por las autoras

Los resultados de la tercera pregunta, "El uso de elementos visuales y auditivos en Animaker mejora mi proceso de aprendizaje", muestran una división notable en las percepciones de los estudiantes. Un 26.4% se encuentra en "Muy desacuerdo" y un 28.2% en "Desacuerdo", sumando un total del 54.6% que tiene una percepción negativa sobre la influencia de los elementos visuales y auditivos de Animaker en su proceso de aprendizaje. Este alto porcentaje indica que, para más de la mitad de los estudiantes, el uso de estos elementos no mejora significativamente su aprendizaje. Por otro lado, solo un pequeño porcentaje de estudiantes (3.6%) se mostró "Indistinto", lo que implica que la mayoría de los participantes tiene una opinión definida sobre el tema. Sin embargo, el 14.5% está "De acuerdo" y el 27.3% está "Muy de acuerdo", lo que suma un 41.8% de respuestas favorables.

Pregunta 4. Animaker me ayuda a mejorar mi expresión oral y escrita

Tabla 8. Expresión Oral y Escrita

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy desacuerdo	1	0,9	0,9	0,9
Desacuerdo	16	14,5	14,5	15,5
Indistinto	9	8,2	8,2	23,6
De acuerdo	68	61,8	61,8	85,5
Muy de acuerdo	16	14,5	14,5	100,0

Nota: Elaborado por las autoras

Figura 4. Expresión Oral y Escrita



Nota: Elaborado por las autoras



Los resultados de la pregunta "Animaker me ayuda a mejorar mi expresión oral y escrita" reflejan una tendencia claramente positiva en la percepción de los estudiantes. Solo el 0.9% de los encuestados está en "Muy desacuerdo" y el 14.5% en "Desacuerdo", sumando un total del 15.5% con una percepción negativa respecto al uso de Animaker para mejorar sus habilidades de expresión oral y escrita. Este porcentaje relativamente bajo sugiere que, para la mayoría de los estudiantes, Animaker no representa un obstáculo en el desarrollo de estas habilidades.

Por otro lado, un 8.2% de los estudiantes se muestra "Indistinto", lo que indica una pequeña fracción que no tiene una opinión clara sobre el impacto de Animaker en su expresión oral y escrita. Este grupo neutral podría estar influenciado por diversos factores, como el nivel de experiencia con la herramienta o el estilo de aprendizaje personal. La mayoría de los estudiantes presenta una percepción positiva sobre el uso de Animaker: el 61.8% está "De acuerdo" y el 14.5% está "Muy de acuerdo", sumando un 76.3% de respuestas favorables. Este porcentaje acumulado indica que más de tres cuartas partes de los estudiantes reconocen que Animaker les ayuda a mejorar sus habilidades de comunicación.

Pregunta 5. El uso de Animaker en clase aumenta mi participación en las actividades

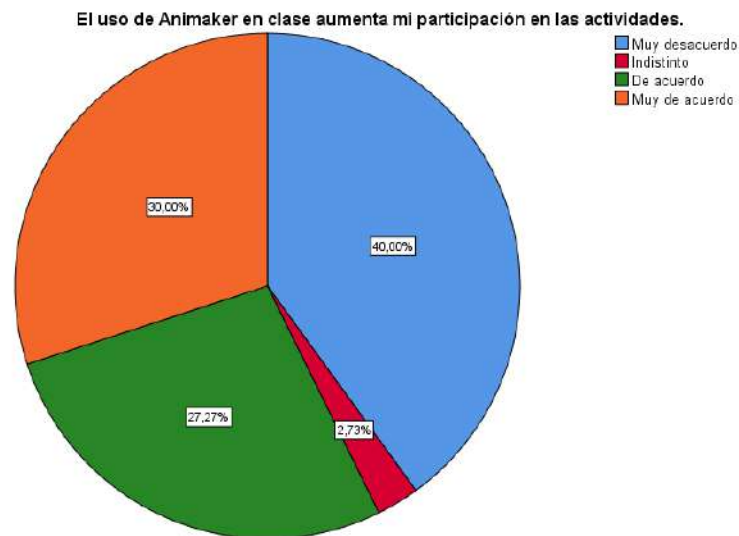
Tabla 9. Participación Activa

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy desacuerdo	44	40,0	40,0	40,0
Indistinto	3	2,7	2,7	42,7
De acuerdo	30	27,3	27,3	70,0
Muy de acuerdo	33	30,0	30,0	100,0

Nota: Elaborado por las autoras



Figura 5. Participación Activa



Nota: Elaborado por las autoras

Los resultados de la pregunta "El uso de Animaker en clase aumenta mi participación en las actividades" muestran opiniones divididas entre los estudiantes. Un 40% de los encuestados se ubica en la categoría de "Muy desacuerdo", lo que indica que una parte significativa de los estudiantes no percibe que Animaker incremente su nivel de participación en clase. Este alto porcentaje puede sugerir que, para algunos estudiantes, el uso de Animaker no resulta en un estímulo suficiente para aumentar su compromiso o participación activa en las actividades educativas. En contraste, solo un pequeño porcentaje, el 2.7%, se muestra "Indistinto", reflejando que la mayoría de los estudiantes tiene una opinión clara sobre el impacto de Animaker en su participación. Esta baja neutralidad sugiere que los estudiantes han desarrollado percepciones definidas sobre el uso de la herramienta en el aula. Por otro lado, un 27.3% de los estudiantes se encuentra "De acuerdo" y un 30% está "Muy de acuerdo", sumando un total del 57.3% con respuestas favorables. Esto indica que más de la mitad de los estudiantes perciben que Animaker efectivamente incrementa su participación en las actividades de clase, lo que podría deberse a la interactividad y creatividad que la herramienta aporta al proceso educativo.

Pregunta 6. La combinación de elementos visuales y auditivos en Animaker me facilita comunicar ideas complejas

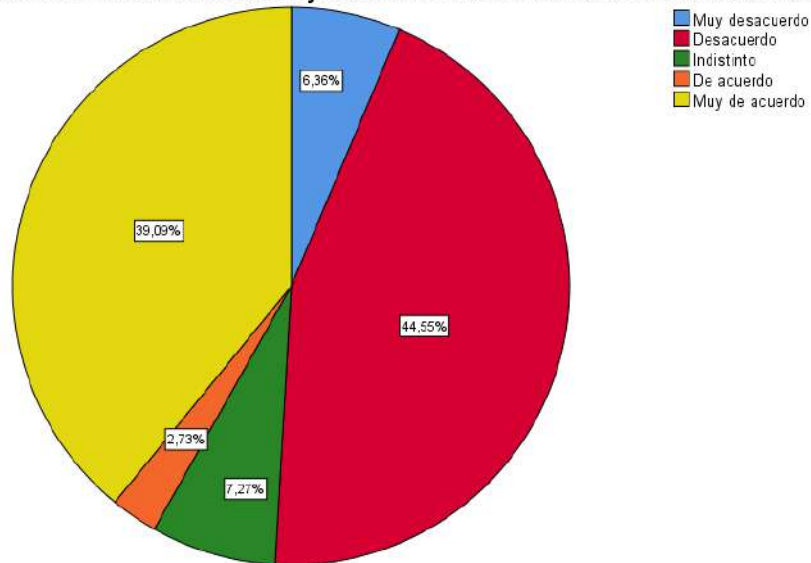
Tabla 10. Interacción Multimedia

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy desacuerdo	7	6,4	6,4	6,4
Desacuerdo	49	44,5	44,5	50,9
Indistinto	8	7,3	7,3	58,2
De acuerdo	3	2,7	2,7	60,9
Muy de acuerdo	43	39,1	39,1	100,0

Nota: Elaborado por las autoras

Figura 6. Interacción Multimedia

La combinación de elementos visuales y auditivos en Animaker me facilita comunicar ideas complejas.



Nota: Elaborado por las autoras

Los resultados de la pregunta "La combinación de elementos visuales y auditivos en Animaker me facilita comunicar ideas complejas" reflejan opiniones diversas y, en gran medida, polarizadas entre los estudiantes. Un 6.4% de los estudiantes se ubica en la categoría de "Muy desacuerdo", mientras que un 44.5% se encuentra en "Desacuerdo", lo que indica que el 50.9% de los encuestados percibe que la combinación de elementos visuales y auditivos en Animaker no facilita la comunicación de ideas complejas. Este alto porcentaje de respuestas negativas sugiere que, para una mayoría considerable, el uso de



Animaker puede no ser tan efectivo para expresar conceptos más complicados. Un 7.3% de los estudiantes se mostró "Indistinto", lo que significa que una pequeña fracción no tiene una opinión clara sobre el impacto de Animaker en la comunicación de ideas complejas. Esto podría deberse a diferentes factores, como la falta de experiencia suficiente con la herramienta o la variabilidad en los estilos de aprendizaje.

Por otro lado, el 39.1% de los estudiantes está "Muy de acuerdo", mientras que solo el 2.7% se muestra "De acuerdo", sumando un 41.8% de respuestas positivas. Este dato indica que, aunque hay una percepción negativa predominante, todavía existe un grupo significativo de estudiantes que encuentra que la combinación de elementos visuales y auditivos en Animaker les ayuda a comunicar ideas más complejas de manera efectiva.

Pregunta 7. Las animaciones me ayudan a comprender mejor el contenido de los textos literarios

Tabla 11. Comprensión Lectora

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy desacuerdo	18	16,4	16,4	16,4
Desacuerdo	40	36,4	36,4	52,7
De acuerdo	49	44,5	44,5	97,3
Muy de acuerdo	3	2,7	2,7	100,0

Nota: Elaborado por las autoras

Figura 7. Comprensión Lectora



Nota: Elaborado por las autoras



Los resultados de la pregunta "Las animaciones me ayudan a comprender mejor el contenido de los textos literarios" muestran una clara diversidad de opiniones, con una tendencia hacia la percepción negativa. Un 16.4% de los estudiantes se ubicó en "Muy desacuerdo", mientras que un 36.4% indicó "Desacuerdo". Esto significa que, en conjunto, el 52.7% de los estudiantes no percibe que las animaciones faciliten la comprensión de los textos literarios. Este alto porcentaje refleja que, para más de la mitad de los encuestados, el uso de animaciones puede no ser una herramienta efectiva para mejorar su comprensión literaria.

Las razones detrás de esta percepción negativa podrían estar relacionadas con la complejidad de los textos literarios o con la forma en que las animaciones se utilizan en clase. Por otro lado, un grupo significativo de estudiantes muestra una percepción positiva respecto a las animaciones. El 44.5% de los estudiantes se situó en "De acuerdo", lo que indica que casi la mitad de los encuestados considera que las animaciones contribuyen a una mejor comprensión de los textos literarios. Solo un 2.7% expresó estar "Muy de acuerdo", sumando un total de 47.2% de respuestas favorables. Este porcentaje, aunque menor al de la percepción negativa, sugiere que existe un número importante de estudiantes que encuentra valor en las animaciones para entender contenidos literarios más complejos.

Pregunta 8. El uso de Animaker en clase me permite desarrollar una lectura crítica de los textos

Tabla 12. Lectura Crítica

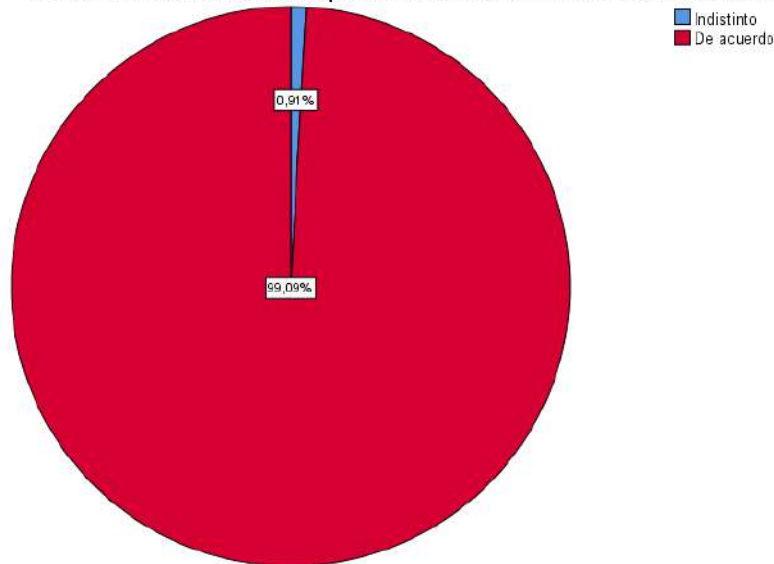
Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Indistinto	1	0,9	0,9	0,9
De acuerdo	109	99,1	99,1	100,0

Nota: Elaborado por las autoras

Figura 8. Lectura Crítica



El uso de Animaker en clase me permite desarrollar una lectura crítica de los textos.



Nota: Elaborado por las autoras

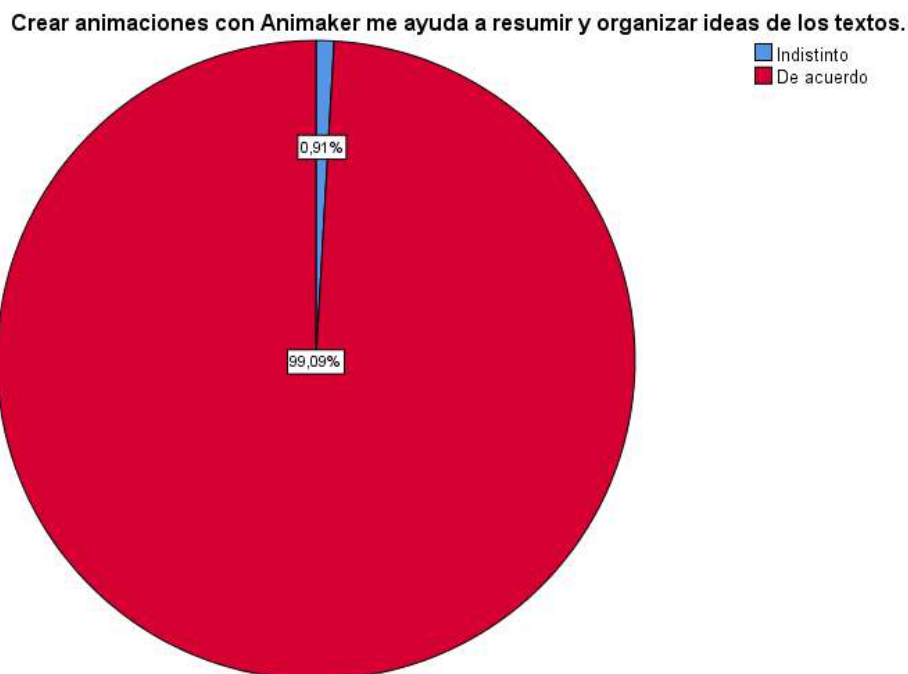
Los resultados de la pregunta "El uso de Animaker en clase me permite desarrollar una lectura crítica de los textos" muestran una respuesta abrumadoramente positiva por parte de los estudiantes. Un 99.1% de los encuestados se ubica en la categoría de "De acuerdo", lo que indica un consenso casi unánime sobre la efectividad de Animaker para fomentar la lectura crítica. Este alto porcentaje sugiere que los estudiantes perciben que las actividades desarrolladas con Animaker les ayudan a analizar, reflexionar y evaluar los textos de manera más profunda. La combinación de recursos visuales y auditivos en las animaciones podría estar facilitando una mayor comprensión crítica, al presentar la información de forma dinámica y estimulante. Solo un 0.9% de los estudiantes se muestra "Indistinto", lo que significa que prácticamente todos los participantes tienen una opinión clara y positiva sobre el impacto de Animaker en su capacidad de lectura crítica. Esta falta de respuestas negativas es significativa, ya que refleja que los estudiantes ven en Animaker una herramienta valiosa que les permite desarrollar habilidades de análisis y evaluación de los textos literarios.

Pregunta 9. Crear animaciones con Animaker me ayuda a resumir y organizar ideas de los textos

Tabla 13. Síntesis de Contenidos

Nota: Elaborado por las autoras

Figura 9. Síntesis de Contenidos



Nota: Elaborado por las autoras

Los resultados de la pregunta "Crear animaciones con Animaker me ayuda a resumir y organizar ideas de los textos" demuestran una respuesta abrumadoramente positiva entre los estudiantes. Un 99.1% de los encuestados se ubicó en la categoría de "De acuerdo", lo que indica que casi la totalidad de los estudiantes considera que el proceso de crear animaciones con Animaker es útil para sintetizar y organizar las ideas presentes en los textos literarios. Este alto porcentaje sugiere que la herramienta digital no solo es efectiva, sino también ampliamente aceptada como un medio para facilitar el trabajo de resumir contenido complejo y estructurar ideas de forma clara y visual. La elaboración de animaciones requiere que los estudiantes interpreten el contenido, seleccionen la



información más relevante y la organicen de una manera coherente y visualmente atractiva. Por lo tanto, la actividad de crear animaciones con Animaker parece estar ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades de síntesis y organización, las cuales son esenciales en la comprensión literaria y comunicativa.

Es importante destacar que solo un 0.9% de los estudiantes se mostró "Indistinto", lo que significa que la percepción de la efectividad de Animaker en este aspecto es prácticamente unánime. La casi inexistente presencia de opiniones negativas o neutrales refuerza la idea de que la creación de contenido animado es percibida como una estrategia didáctica altamente beneficiosa para organizar y resumir ideas complejas en el contexto educativo.

2.12. Resultados de las correlaciones

Los resultados de la prueba de correlación de Spearman indican la relación existente entre la herramienta didáctica (en este caso, Animaker) y las habilidades comunicativas y lectoras de los estudiantes. A continuación, se interpretan los coeficientes y significancias:

2.12.1. Correlación entre la Herramienta Didáctica y las Habilidades Comunicativas

Coeficiente de Correlación: 0.839

Significancia (Sig.): 0.000

Existe una correlación positiva y muy fuerte (0.839) entre el uso de Animaker como herramienta didáctica y el desarrollo de habilidades comunicativas. La significancia de 0.000, que es menor al nivel de significancia establecido (0.01), indica que esta correlación es estadísticamente significativa. Esto sugiere que, a medida que se utiliza más Animaker, hay una mejora notable en las habilidades comunicativas de los estudiantes.

2.12.2. Correlación entre la Herramienta Didáctica y las Habilidades Lectoras

Coeficiente de Correlación: 0.642

Significancia (Sig.): 0.000

El coeficiente de correlación de 0.642 muestra una correlación positiva y





moderadamente fuerte entre el uso de Animaker y las habilidades lectoras. Al igual que en la relación anterior, la significancia es 0.000, lo que confirma que esta correlación es estadísticamente significativa. Esto implica que la utilización de Animaker también está relacionada con mejoras en las habilidades lectoras de los estudiantes, aunque no tan fuertemente como en el caso de las habilidades comunicativas.

2.12.3. Correlación entre Habilidades Comunicativas y Habilidades Lectoras

Coefficiente de Correlación: 0.779

Significancia (Sig.): 0.000

Hay una correlación positiva fuerte (0.779) entre las habilidades comunicativas y las habilidades lectoras. La significancia es 0.000, lo que indica que esta relación es estadísticamente significativa. Esto sugiere que los estudiantes que mejoran sus habilidades comunicativas tienden también a mejorar sus habilidades lectoras, lo cual tiene sentido dado que ambas habilidades están relacionadas con la competencia lingüística.

Tabla 14 Correlaciones

Rho de Spearman	Herramienta Didáctica	Habilidades Comunicativas	Habilidades Lectoras
Herramienta Didáctica	Coefficiente de correlación de 1,000 Sig. (bilateral) 0,000	,839** 0,000	,642** 0,000
Habilidades Comunicativas	Coefficiente de correlación de ,839** Sig. (bilateral) 0,000	1,000	,779** 0,000
Habilidades Lectoras	Coefficiente de correlación de ,642** Sig. (bilateral) 0,000	,779** 0,000	1,000

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

2.13. Resultado de las entrevista a docentes

A continuación, se presenta el resumen de los aportes de los docentes, luego de revisar las respuestas de los estudiantes:

¿Cómo ha sido su experiencia utilizando Animaker en la enseñanza de Lengua y Literatura?

Los docentes en general describen experiencias positivas al utilizar Animaker.





Docentes 1, 2, 4, 5, y 7 han observado un mayor interés y participación de los estudiantes. La herramienta se ha integrado en actividades como resúmenes, creación de guiones y análisis de textos. No obstante, docentes 3 y 6 señalaron experiencias mixtas, destacando dificultades técnicas y variaciones en las habilidades digitales de los estudiantes. En todos los casos, se percibe que Animaker ha aportado un componente creativo a las lecciones, aunque su implementación ha requerido adaptación por parte de estudiantes y docentes.

¿De qué manera cree que el uso de Animaker ha facilitado o dificultado la comprensión de los conceptos?

La mayoría de los docentes (1, 4, 5, 7) considera que Animaker facilita la comprensión, especialmente al representar conceptos de manera visual. Docente 2 y 6 mencionan que, aunque puede simplificar ideas, algunos estudiantes se distraen con los aspectos técnicos de la herramienta. Docente 3 cree que Animaker es efectivo, pero los estudiantes a veces se centran más en la creatividad que en los contenidos. En general, las animaciones son útiles, pero se requiere un enfoque equilibrado para evitar que la herramienta se convierta en una distracción.

¿Ha observado mejoras en la expresión oral y escrita de los estudiantes?

Los docentes notaron mejoras, principalmente en la expresión escrita. Docentes 1, 4, 5, y 7 destacan que la creación de animaciones fomenta la claridad y estructuración de ideas. Docente 2 percibe una leve mejora, ya que los estudiantes deben escribir guiones. Docente 3 y 6 indican que el cambio es más evidente en la expresión oral, especialmente durante las presentaciones. La mayoría coincide en que el uso de Animaker ayuda a los estudiantes a organizar sus pensamientos, lo que se traduce en una mejor comunicación, aunque algunos necesitan más refuerzo.

¿Qué efectos ha tenido la creación de contenido animado en la participación activa de los estudiantes?

La mayoría de los docentes (1, 4, 5, 7) observa un aumento en la motivación y participación, ya que los estudiantes disfrutaban del proceso de creación. Docentes 2 y 3 destacan que la participación depende del nivel de habilidad técnica; algunos estudiantes se frustran y se retiran. Docente 6 nota una mejora, pero menciona la necesidad de brindar





apoyo técnico adicional. En general, la creación de contenido animado fomenta la interacción, colaboración y compromiso, aunque se debe atender las diferencias en las habilidades digitales de los estudiantes.

¿De qué manera los elementos visuales y auditivos de Animaker han contribuido a la comunicación de ideas complejas?

Los docentes (1, 4, 5, 7) consideran que los elementos visuales y auditivos facilitan la expresión de conceptos difíciles, permitiendo que los estudiantes comuniquen ideas de manera clara. Docente 2 y 6 mencionan que su eficacia depende del estudiante; algunos tienen problemas al traducir ideas abstractas en visuales. Docente 3 observa que, aunque los elementos ayudan a simplificar conceptos, algunos estudiantes tienden a simplificar demasiado. En general, la mayoría opina que Animaker puede ser útil, pero su impacto varía según las habilidades y enfoques de los estudiantes.

¿Qué desafíos ha encontrado al utilizar Animaker como herramienta didáctica?

Todos los docentes mencionan desafíos, principalmente dificultades técnicas y falta de tiempo. Docentes 1, 2, 3, y 6 señalan problemas con las habilidades digitales de los estudiantes, lo que genera frustración. Docente 4 destaca la falta de recursos tecnológicos, como acceso a computadoras. Docente 5 menciona la desigual adaptación de los estudiantes, mientras que docente 7 encuentra complicado integrarlo en el currículo sin restar tiempo a otros contenidos. Para superar estos retos, los docentes han buscado apoyo técnico y han adaptado actividades para diferentes niveles de habilidad.

¿Cree que el uso de Animaker puede influir en el desarrollo de habilidades lectoras?

La mayoría de los docentes (1, 3, 4, 5, 7) observa una influencia positiva de Animaker en el desarrollo de habilidades lectoras, especialmente en la comprensión y análisis crítico. Docente 2 percibe mejoras en la comprensión, aunque señala que algunos estudiantes se centran más en la creación que en la reflexión. Docente 6 opina que el impacto depende de la complejidad del proyecto. En general, se coincide en que la herramienta fomenta el análisis crítico al requerir una interpretación profunda de los textos





para la creación de animaciones.

¿Qué recomendaciones daría a otros docentes que deseen implementar Animaker en sus clases?

Los docentes recomiendan comenzar con actividades simples y proporcionar una capacitación inicial en el uso de Animaker. Docentes 1, 3, y 6 sugieren trabajar en grupos para facilitar el aprendizaje colaborativo. Docente 2 y 4 proponen integrar la herramienta en proyectos creativos y actividades que refuercen el contenido académico. Todos destacan la importancia de brindar apoyo técnico continuo y de adaptar las actividades a los diferentes niveles de habilidad de los estudiantes para una implementación exitosa.

¿Ha notado alguna diferencia en la forma en que los estudiantes organizan y sintetizan ideas?

La mayoría de los docentes (1, 4, 5, 7) notó mejoras significativas en la organización y síntesis de ideas. La creación de animaciones requiere que los estudiantes resuman contenido y organicen ideas de manera lógica. Docentes 2 y 3 observan que esta práctica ha fomentado la capacidad de los estudiantes para identificar conceptos clave. Docente 6 resalta que, aunque algunos estudiantes necesitan más apoyo, el proceso de sintetizar información en una animación ha ayudado a mejorar sus habilidades organizativas.

¿Desea añadir algún comentario adicional sobre su experiencia con el uso de Animaker en el aula?

Los docentes en su mayoría expresan que, a pesar de los desafíos, Animaker ha sido una herramienta valiosa que ha permitido diversificar las estrategias de enseñanza en Lengua y Literatura. Docente 1 menciona que la herramienta ha aportado un nuevo enfoque creativo en la enseñanza, mientras que docente 2 destaca la necesidad de mayor apoyo técnico y recursos para maximizar su uso. Docentes 3 y 4 señalan que, con una correcta implementación, Animaker tiene el potencial de motivar a los estudiantes y mejorar su proceso de aprendizaje. Docentes 5, 6 y 7 sugieren que el éxito en su aplicación depende de la adaptabilidad y disposición de los docentes para integrar nuevas tecnologías en su metodología, enfatizando la importancia de la preparación y el acompañamiento de los





estudiantes durante su uso.

2.14. Discusión de los resultados

En cuanto a la encuesta, los resultados de esta investigación brindan un panorama variado y, en algunos casos, contradictorio sobre la percepción de los estudiantes respecto al uso de Animaker como herramienta didáctica en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Al observar las respuestas a lo largo de las nueve preguntas, se evidencian tanto puntos fuertes como debilidades en la aplicación de Animaker, lo que permite discutir su eficacia en el contexto educativo y compararla con hallazgos de otros estudios.

La mayoría de los estudiantes reconoce el valor de Animaker como una herramienta que facilita el aprendizaje, como se reflejó en la primera pregunta, donde un 85.5% se mostró "De acuerdo" o "Muy de acuerdo." Este resultado es consistente con los estudios de Indriyani et al. (2023), quienes destacan que la incorporación de recursos digitales en el aula puede mejorar la comprensión y la interacción entre los estudiantes. Sin embargo, un análisis más profundo de las siguientes preguntas revela que la percepción positiva sobre Animaker tiene matices y depende en gran medida del contexto y la manera en que se utiliza.

Por ejemplo, aunque la mayoría de los estudiantes percibieron inicialmente a Animaker como una herramienta efectiva, las respuestas a la segunda pregunta —"Las animaciones presentadas en clase facilitan la comprensión de los conceptos"— mostraron una actitud más ambivalente. Un sorprendente 78.2% de los estudiantes se mostró "Indistinto" en esta cuestión, lo que indica que, a pesar de encontrar utilidad general en Animaker, muchos no ven las animaciones como un medio especialmente efectivo para comprender conceptos específicos. Esta actitud ambivalente puede deberse a varios factores, como la complejidad de los contenidos literarios y la forma en que se presentan las animaciones.

Un aspecto importante para destacar es cómo los estudiantes perciben el uso de elementos visuales y auditivos en Animaker. En la tercera pregunta, "El uso de elementos visuales y auditivos en Animaker mejora mi proceso de aprendizaje," las opiniones estaban divididas, con un 54.6% en desacuerdo. Esto contrasta con la visión generalmente positiva





sobre los recursos multimedia en la educación, como se ha señalado en la literatura, incluidos los estudios de Indriyani et al. (2023). No obstante, este resultado sugiere que la combinación de elementos visuales y auditivos no es igualmente efectiva para todos los estudiantes. La variabilidad en los estilos de aprendizaje podría explicar este fenómeno; algunos estudiantes pueden requerir explicaciones más verbales o interactivas, mientras que otros pueden encontrar en las animaciones una herramienta potente para comprender conceptos complejos. Así, la diversidad de respuestas refleja la necesidad de adoptar un enfoque pedagógico más personalizado, adaptando las herramientas digitales a las necesidades específicas de los estudiantes.

Cuando se analizan las respuestas a la cuarta pregunta, que indagaba si Animaker ayuda a mejorar la expresión oral y escrita, se observa un consenso más positivo. Con un 76.3% de estudiantes "De acuerdo" o "Muy de acuerdo," se sugiere que la herramienta contribuye a desarrollar habilidades comunicativas. Esto coincide con la investigación de Aminah (2024), quien argumenta que la creación de contenido animado potencia la capacidad de los estudiantes para organizar y expresar ideas coherentemente. Este resultado es significativo porque señala un punto fuerte de Animaker: al requerir que los estudiantes construyan narrativas y guiones, fomenta la claridad y precisión en la expresión de ideas, aspectos fundamentales en el desarrollo de las habilidades lingüísticas.

Sin embargo, esta percepción positiva sobre la mejora en la expresión oral y escrita no se traduce necesariamente en un aumento en la participación activa de los estudiantes, como lo reflejan las respuestas a la quinta pregunta. Aunque el 57.3% se mostró "De acuerdo" o "Muy de acuerdo" con que el uso de Animaker incrementa su participación en clase, un considerable 40% expresó "Muy desacuerdo." Este hallazgo plantea una contradicción interesante: a pesar de que muchos estudiantes encuentran útil Animaker para organizar y expresar ideas, esto no siempre se traduce en una mayor participación activa. Amiruddin y Diani (2023) señalaron que las herramientas digitales pueden aumentar la motivación y participación de los estudiantes, pero los resultados de este estudio sugieren que la implementación de Animaker en clase no garantiza automáticamente un mayor compromiso por parte de todos los estudiantes. Las posibles razones detrás de esta disparidad podrían incluir la complejidad de la herramienta, la falta de habilidades digitales



de algunos estudiantes o incluso la preferencia por métodos de enseñanza más tradicionales.

La percepción sobre la efectividad de los elementos visuales y auditivos de Animaker para comunicar ideas complejas, explorada en la sexta pregunta, también mostró respuestas polarizadas. Un 50.9% de los estudiantes se ubicó en "Desacuerdo" o "Muy desacuerdo," mientras que el 41.8% se mostró "De acuerdo" o "Muy de acuerdo." Esta división indica que, aunque una parte considerable de los estudiantes encuentra útil la combinación de recursos visuales y auditivos, existe una mayoría que no considera que Animaker les facilite comunicar ideas complejas. Este resultado se alinea con las conclusiones de Rafi (2023), quien sugiere que, aunque los recursos multimedia pueden potenciar las habilidades comunicativas, su efectividad depende en gran medida del contexto y de la familiaridad de los estudiantes con la tecnología. Por lo tanto, se evidencia que no todos los estudiantes se benefician igualmente de las herramientas visuales y auditivas, lo que plantea un desafío en la implementación efectiva de recursos digitales como Animaker.

En cuanto a la pregunta sobre la capacidad de las animaciones para mejorar la comprensión de los textos literarios, los resultados mostraron nuevamente una percepción dividida. Más de la mitad de los estudiantes (52.7%) indicaron "Desacuerdo" o "Muy desacuerdo," mientras que un 44.5% se mostró "De acuerdo." Estos resultados reflejan que, aunque un número considerable de estudiantes percibe que las animaciones contribuyen a su comprensión literaria, la mayoría no encuentra en ellas un recurso particularmente útil para este fin. Esto contrasta con el estudio de Aisyah et al. (2024), que señala que las animaciones pueden hacer más accesibles los textos complejos. La variabilidad en las respuestas podría explicarse por las diferencias individuales en la forma en que los estudiantes procesan la información literaria y el tipo de contenido presentado.

Una perspectiva mucho más positiva se observó en la octava pregunta, que abordaba la capacidad de Animaker para desarrollar una lectura crítica de los textos. El resultado fue casi unánime, con un 99.1% de estudiantes "De acuerdo." Esto es relevante porque muestra que los estudiantes encuentran en Animaker un medio efectivo para analizar y reflexionar sobre los textos literarios. Este hallazgo se alinea con la investigación de Pujiastuti et al. (2024), quienes destacaron que los medios visuales pueden promover la lectura crítica al





facilitar la identificación y análisis de elementos importantes en un texto. La creación de animaciones requiere un nivel de reflexión y selección de contenido que fomenta la lectura crítica, lo que podría explicar por qué la percepción es tan favorable en este aspecto.

Finalmente, la novena pregunta mostró una aceptación igualmente alta con un 99.1% de estudiantes "De acuerdo" en que crear animaciones con Animaker les ayuda a resumir y organizar ideas de los textos. Este resultado destaca uno de los mayores beneficios percibidos de Animaker: su capacidad para simplificar y estructurar información compleja de manera visual. La casi unanimidad en la respuesta positiva sugiere que, al menos en términos de organización y resumen de ideas, Animaker es percibido como un recurso valioso por parte de los estudiantes.

En conjunto, estos resultados reflejan una percepción mixta y matizada sobre el uso de Animaker en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Mientras que los estudiantes reconocen ciertos beneficios claros, como el desarrollo de habilidades de expresión y lectura crítica, otros aspectos como la comprensión de conceptos y la facilitación de la comunicación de ideas complejas son vistos de manera más ambivalente. La variedad de respuestas subraya la importancia de considerar los diferentes estilos y necesidades de aprendizaje al implementar herramientas digitales en el aula. Además, la comparación con los estudios previos indica que, si bien Animaker tiene un potencial significativo en el ámbito educativo, su efectividad depende en gran medida de cómo se integre en las estrategias pedagógicas y de las características individuales de los estudiantes.

2.15. Conclusiones del diagnóstico

Para incrementar la percepción positiva de los estudiantes sobre el uso de Animaker como herramienta didáctica en Lengua y Literatura, es necesario implementar una serie de estrategias pedagógicas y ajustes en la forma en que se integra la herramienta en el proceso de enseñanza. Se llegaron con la ayuda de la discusión de los resultados las siguientes conclusiones:

Capacitación Inicial: Los estudiantes necesitan una capacitación más exhaustiva para familiarizarse con todas las funciones y posibilidades de Animaker. La investigación mostró que algunas percepciones negativas pueden deberse a la falta de experiencia o





habilidades con la herramienta. Un enfoque gradual en la introducción de Animaker, comenzando con tareas simples y aumentando su complejidad, puede ayudar a los estudiantes a sentirse más cómodos y competentes.

Soporte Continuo: Además de la capacitación inicial, se debe proporcionar apoyo continuo. Esto podría incluir tutorías específicas, guías prácticas y recursos de consulta rápida que los estudiantes puedan usar mientras trabajan en sus animaciones. La presencia de un docente o tutor que pueda guiar y resolver dudas durante las actividades con Animaker podría mejorar la experiencia de los estudiantes y, por tanto, su percepción.

Uso Complementario: La implementación de Animaker debe ser complementada con otros métodos pedagógicos. Los resultados mostraron que no todos los estudiantes se benefician de los elementos visuales y auditivos de las animaciones para la comprensión de conceptos complejos. Así, se podrían combinar actividades de animación con discusiones grupales, lecturas guiadas y ejercicios prácticos para abordar los conceptos desde múltiples enfoques y estilos de aprendizaje.

Metodologías Activas: Animaker se puede utilizar como parte de metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos o el aula invertida. Por ejemplo, los estudiantes pueden investigar un tema literario y luego utilizar Animaker para sintetizar sus hallazgos en una animación que será discutida en clase. Este enfoque puede hacer que los estudiantes se sientan más involucrados y motivados, lo que puede mejorar su percepción.

Diferenciación: Adaptar las actividades a los distintos niveles de habilidad de los estudiantes es crucial. Animaker permite la creación de contenido tanto básico como avanzado; por lo tanto, las tareas pueden ser personalizadas para desafiar a cada estudiante según su nivel. Este enfoque puede ayudar a los estudiantes a sentirse más cómodos y satisfechos con el uso de la herramienta.

Fomentar la Creatividad: Para muchos estudiantes, Animaker es una herramienta que potencia la expresión creativa. Promover proyectos que les permitan explorar y comunicar ideas de manera libre y creativa puede aumentar su interés y percepción positiva. Al darles la oportunidad de elegir temas y enfoques para sus animaciones, los estudiantes se sentirán más motivados e implicados.





Énfasis en la Expresión Oral y Escrita: Dado que la percepción de los estudiantes fue más positiva respecto al uso de Animaker para mejorar la expresión oral y escrita, se debe reforzar este aspecto. Los docentes pueden diseñar actividades que requieran la creación de guiones, narraciones y presentaciones orales utilizando Animaker, para que los estudiantes practiquen y refuercen estas habilidades.

Fomentar la Lectura Crítica: La herramienta mostró resultados muy positivos en el desarrollo de la lectura crítica. Continuar con actividades que promuevan el análisis crítico, como la representación de textos complejos a través de animaciones, puede ayudar a los estudiantes a ver Animaker como una herramienta útil para profundizar en su comprensión literaria.

Proporcionar Retroalimentación Constructiva: Los docentes deben brindar retroalimentación detallada y constructiva sobre los proyectos realizados con Animaker. Este proceso puede incluir la revisión de las animaciones creadas por los estudiantes, destacando los aspectos positivos y señalando áreas de mejora, para que los estudiantes comprendan cómo esta herramienta puede potenciar sus habilidades.

Reflexión sobre el Proceso: Incorporar espacios de reflexión donde los estudiantes puedan discutir sus experiencias con Animaker y compartir ideas sobre cómo la herramienta ha impactado su aprendizaje. Esto no solo permite identificar áreas de mejora en el uso de Animaker, sino que también ayuda a los estudiantes a reconocer de manera consciente los beneficios que obtienen al utilizar la herramienta, potenciando una percepción más positiva.

Recopilar Opiniones de los Estudiantes: De forma continua, los docentes deben recoger las opiniones y sugerencias de los estudiantes respecto al uso de Animaker en clase. Esto permitirá adaptar la metodología según sus necesidades y preferencias, incrementando así su satisfacción y percepción positiva.

Evaluación de Resultados: Al comparar el rendimiento académico de los estudiantes antes y después de la implementación de actividades con Animaker, los docentes pueden ajustar su enfoque pedagógico y compartir con los estudiantes cómo la herramienta contribuye al desarrollo de sus habilidades. Visualizar su progreso puede motivar a los estudiantes y cambiar su percepción hacia un enfoque más positivo.





Proyectos Grupales: Fomentar actividades colaborativas utilizando Animaker, como la realización de proyectos en grupo, puede aumentar la participación activa de los estudiantes. La interacción social y la colaboración con sus compañeros pueden hacer que los estudiantes se sientan más involucrados y cómodos al utilizar la herramienta. Amiruddin y Diani (2023) sugieren que el trabajo grupal con herramientas digitales puede fomentar la motivación y participación, lo que a su vez podría mejorar la percepción de los estudiantes sobre el uso de Animaker.

Se concluye finalmente que, se debe incrementar la percepción positiva de los estudiantes sobre el uso de Animaker requiere una implementación pedagógica cuidadosa y adaptada a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante. La capacitación adecuada, el enfoque en actividades que promuevan la creatividad y las habilidades comunicativas, la combinación de métodos de enseñanza, y la retroalimentación constante son clave para potenciar los beneficios de Animaker en el aula. De esta manera, los estudiantes pueden percibir la herramienta no solo como un recurso visual, sino como una estrategia integral que les ayuda a mejorar en múltiples aspectos de su aprendizaje en Lengua y Literatura.





CAPÍTULO III

3. PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

El capítulo tres constituye una detallada exposición de la estructura y características de la propuesta de intervención pedagógica basada en el uso de Animaker en el ámbito de la enseñanza de lenguaje y literatura para estudiantes de sexto año de educación básica. A lo largo de este capítulo, se describirá de manera exhaustiva cómo se organiza y desarrolla la propuesta, así como sus principales características y componentes clave.

La propuesta de intervención se fundamenta en un enfoque didáctico innovador que busca aprovechar las ventajas de las herramientas tecnológicas para enriquecer y dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. En este sentido, las autoras presentan Animaker como una poderosa herramienta que permite la creación de contenido audiovisual interactivo y atractivo, adaptado específicamente a los objetivos y contenidos del currículo de lenguaje y literatura.

En primer lugar, se detallará la estructura general de la propuesta, delineando los diferentes elementos que la componen y su secuencia lógica. Se explicarán las actividades planificadas, su duración y su integración dentro del plan de estudios establecido. Además, se discutirá el papel del docente y del estudiante en el proceso de implementación, así como las estrategias de evaluación y retroalimentación contempladas.

A continuación, se describirán las características específicas de la propuesta, destacando su enfoque centrado en el estudiante, su carácter participativo y colaborativo, y su orientación hacia el desarrollo de competencias clave en el ámbito del lenguaje y la literatura. Se analizará cómo Animaker se convierte en un vehículo para promover la creatividad, la expresión personal y la comprensión profunda de los contenidos.

3.1. Objetivos del plan

3.1.1. Objetivo general de la propuesta

- Implementar una propuesta didáctica innovadora utilizando Animaker como herramienta principal, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-





aprendizaje de lenguaje y literatura en estudiantes de sexto año de educación básica, potenciando su comprensión de los contenidos, promoviendo su creatividad y habilidades comunicativas, y fomentando su interés y participación activa en el aprendizaje.

3.1.2. Objetivos específicos

- Estructurar un plan de intervención pedagógica que integre de manera efectiva Animaker como herramienta principal en las actividades de enseñanza-aprendizaje de lenguaje y literatura para estudiantes de sexto año de educación básica.
- Diseñar los parámetros de la implementación con las correcciones de la estrategia didáctica.
- Proponer un presupuesto y cronograma para el plan de intervención con las correcciones en el uso de Animaker

3.2. Fundamentación de la propuesta

La propuesta de integrar Animaker como herramienta principal en la enseñanza de lenguaje y literatura para estudiantes de sexto año de educación básica se fundamenta en varios aspectos considerados por sus autoras:

Alineación con los Objetivos de Aprendizaje: Animaker ofrece una plataforma interactiva y visual que permite crear contenido audiovisual personalizado y atractivo. Esta herramienta se adapta perfectamente a los objetivos de aprendizaje del área de lenguaje y literatura al facilitar la creación de material didáctico que promueve la comprensión de textos, el desarrollo de habilidades de expresión escrita y oral, y el aumento de la creatividad y la imaginación.

Motivación y Participación Estudiantil: La incorporación de Animaker en el aula aumenta la motivación de los estudiantes al ofrecerles una forma novedosa y divertida de interactuar con los contenidos educativos. La posibilidad de crear videos animados y presentaciones multimedia les brinda a los estudiantes un mayor sentido de autonomía y les permite expresar sus ideas de manera creativa, lo que puede generar un mayor compromiso





y participación en el proceso de aprendizaje.

Desarrollo de Competencias Digitales: En la era digital actual, es fundamental que los estudiantes desarrollen habilidades digitales que les permitan comunicarse y trabajar de manera efectiva en entornos tecnológicos. El uso de Animaker en el aula les brinda a los estudiantes la oportunidad de familiarizarse con herramientas digitales de creación de contenido, lo que contribuye al desarrollo de competencias digitales esenciales para su futuro académico y profesional.

Evidencia Empírica de Efectividad: Existen estudios y evidencia empírica que respaldan el uso de herramientas digitales como Animaker en el ámbito educativo. Investigaciones previas han demostrado que el uso de tecnologías multimedia en el aula puede mejorar significativamente la comprensión de conceptos, la retención de información y el rendimiento académico de los estudiantes.

Por lo tanto, la propuesta de integrar Animaker en la enseñanza de lenguaje y literatura se fundamenta en la alineación con los objetivos de aprendizaje, la capacidad para motivar y comprometer a los estudiantes, el desarrollo de competencias digitales y la evidencia empírica de su efectividad en el ámbito educativo. Estos fundamentos respaldan la pertinencia y viabilidad de la propuesta para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en el aula.

3.3. Caracterización de la propuesta

Las características de la propuesta de integración de Animaker en la enseñanza de lenguaje y literatura para estudiantes de sexto año de educación básica son las siguientes:

Innovadora y Creativa: La propuesta se distingue por su enfoque innovador que aprovecha las tecnologías digitales para enriquecer la experiencia educativa. El uso de Animaker permite crear contenido visualmente atractivo y dinámico, lo que estimula la creatividad tanto de los estudiantes como de los docentes.

Adaptable y Personalizable: Animaker ofrece una amplia gama de herramientas y recursos que pueden adaptarse a las necesidades y preferencias de cada grupo de estudiantes y de cada docente. La propuesta permite personalizar las actividades y los materiales





didácticos según los objetivos de aprendizaje específicos y el estilo de enseñanza de cada profesor.

Interactiva y Participativa: Animaker promueve la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje al ofrecerles la oportunidad de crear su propio contenido multimedia. Esta interactividad fomenta el compromiso y la motivación de los estudiantes, quienes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje.

Multidisciplinaria y Transversal: La propuesta no se limita únicamente al área de lenguaje y literatura, sino que puede integrarse de manera efectiva en otras áreas del currículo escolar. Animaker puede ser utilizado para abordar temas multidisciplinarios y transversales, lo que amplía las posibilidades de aplicación en el aula.

Evaluativa y Reflexiva: La propuesta contempla la evaluación continua del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la recopilación de datos y la retroalimentación constante. Se promueve la reflexión crítica tanto de los estudiantes como de los docentes sobre su desempeño y los resultados obtenidos, lo que contribuye a mejorar la calidad de la enseñanza.

La propuesta de integración de Animaker en la enseñanza de lenguaje y literatura se caracteriza por su carácter innovador, adaptable, participativo, multidisciplinario y reflexivo. Estas características la convierten en una herramienta versátil y efectiva para enriquecer el proceso educativo y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

3.4. Estructura y dinámica de los componentes de la propuesta.

Para solucionar la problemática planteada en esta tesis sobre estrategias didácticas con Animaker en lenguaje y literatura para estudiantes de sexto año de educación básica, las autoras utilizan una propuesta de intervención pedagógica. Esta propuesta estará centrada en el diseño e implementación de actividades y recursos educativos que incorporen de manera efectiva la herramienta Animaker en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para provocar dinamismo dentro de esta propuesta, las autoras de la presente investigación utilizan los siguientes componentes:

Planificación Flexible: Diseñar un plan de intervención pedagógica flexible que se





adapte a las necesidades y características específicas de los estudiantes, así como a los objetivos de aprendizaje del área de lenguaje y literatura. Esto permitirá ajustar la propuesta según el progreso y las preferencias de los estudiantes.

Actividades Interactivas: Incorporar actividades interactivas y participativas que fomenten la creatividad, la colaboración y la reflexión de los estudiantes. Animaker ofrece diversas herramientas para la creación de videos animados, presentaciones multimedia y proyectos colaborativos, lo que permite a los estudiantes involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje.

Diversidad de Recursos: Utilizar una variedad de recursos educativos y materiales didácticos que integren Animaker de manera creativa. Esto incluye la creación de guiones, storyboard, elementos visuales y narrativos, que ayudarán a enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y a mantener su interés a lo largo del tiempo.

Retroalimentación y Evaluación Continua: Establecer mecanismos de retroalimentación y evaluación continua para monitorear el progreso de los estudiantes y ajustar la propuesta según sea necesario. Esto puede incluir encuestas, rúbricas de evaluación, análisis de desempeño y sesiones de retroalimentación individualizada.

Flexibilidad Tecnológica: Reconocer y aprovechar la flexibilidad tecnológica de Animaker para adaptarse a diferentes entornos y recursos disponibles en el aula. Esto implica tener en cuenta la disponibilidad de dispositivos tecnológicos, la conectividad a Internet y las habilidades digitales de los estudiantes y docentes.

Al integrar estos componentes en una propuesta de intervención pedagógica, las autoras pretenden crear un ambiente dinámico y estimulante que potencie el aprendizaje de los estudiantes y promueva su participación activa en el proceso educativo. La combinación de actividades interactivas, diversidad de recursos, retroalimentación y flexibilidad tecnológica permitirá una experiencia de aprendizaje enriquecedora y significativa para todos los involucrados.

3.5. Exigencias, requisito y condiciones

Para que las autoras cumplan con la propuesta de integración de Animaker en la





enseñanza de lenguaje y literatura, deben obedecer ciertas exigencias y cumplir con requisitos específicos, considerando la naturaleza de la propuesta y el alcance que se busca obtener. Algunas de estas exigencias, requisitos y condiciones incluyen:

Conocimiento Profundo de la Herramienta: Las autoras deben tener un conocimiento profundo de la herramienta Animaker, incluyendo su funcionamiento, características, posibilidades creativas y potencialidades educativas. Deben ser capaces de utilizar la plataforma de manera efectiva para diseñar y desarrollar actividades y recursos educativos pertinentes al área de lenguaje y literatura.

Capacitación en Metodologías Educativas: Es importante que las autoras estén capacitadas en metodologías educativas innovadoras y efectivas que integren tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Deben estar familiarizadas con enfoques pedagógicos centrados en el estudiante, el aprendizaje activo, la gamificación y la creación de contenido multimedia.

Habilidades de Diseño y Creatividad: Las autoras deben poseer habilidades sólidas en diseño instruccional y creatividad para desarrollar actividades y recursos educativos atractivos y efectivos. Deben ser capaces de diseñar materiales didácticos que estimulen la participación y el compromiso de los estudiantes, y que se ajusten a los objetivos de aprendizaje del área de lenguaje y literatura.

Capacidad de Adaptación y Flexibilidad: Dado que la propuesta implica la implementación de una intervención pedagógica en un contexto educativo real, las autoras deben ser capaces de adaptarse a las necesidades y características específicas de los estudiantes, del aula y del currículo escolar. Deben ser flexibles en su enfoque y estar preparadas para realizar ajustes según sea necesario.

Compromiso con la Evaluación y Mejora Continua: Las autoras deben estar comprometidas con la evaluación continua del impacto de la propuesta en el aprendizaje de los estudiantes y con la mejora constante de las prácticas educativas. Deben recopilar datos, analizar resultados y utilizar la retroalimentación recibida para ajustar y mejorar la implementación de la propuesta a lo largo del tiempo.

Para cumplir con la propuesta de integración de Animaker en la enseñanza de





lenguaje y literatura, las autoras deben contar con un conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que les permitan diseñar, implementar y evaluar de manera efectiva actividades y recursos educativos que aprovechen el potencial de esta herramienta tecnológica en el proceso educativo.

3.6. Demostraciones

Ejemplos de demostraciones que forman parte de la propuesta de integración de Animaker en la enseñanza de lenguaje y literatura según las autoras son las siguientes:

Creación de Resúmenes Animados: Los estudiantes utilizarían Animaker para crear resúmenes animados de obras literarias estudiadas en clase. Por ejemplo, podrían seleccionar una novela o cuento, identificar los eventos clave y los personajes principales, y luego utilizar Animaker para crear un video animado que resuma la trama de la historia de manera visualmente atractiva y creativa.

Interpretación de Poemas: Para este tema el uso de Animaker se daría para interpretar poemas de una manera más visual y dinámica, podrían seleccionar un poema, identificar los temas y las imágenes clave, y luego utilizar Animaker para crear un video animado que presente el poema de una manera que resalte su significado y sus elementos literarios.

Adaptación de Textos Literarios: Los estudiantes podrían utilizar Animaker para adaptar textos literarios a diferentes formatos, como videos animados o cómics. Seleccionar un fragmento de una obra clásica, reescribirlo en un formato más accesible para su edad y nivel de comprensión, y luego utilizar Animaker para crear un video animado que cuente la historia de una manera más visual y atractiva.

3.7. Aplicación y evaluación

3.7.1. Creación de resúmenes animados

3.7.1.1. Diseño

La aplicación y posterior evaluación de la Creación de Resúmenes Animados utilizando Animaker sugiere los siguientes pasos:





Introducción al Proyecto: El docente presenta a los estudiantes la actividad de Creación de Resúmenes Animados utilizando Animaker. Explica los objetivos de la actividad y proporciona ejemplos de resúmenes animados para familiarizar a los estudiantes con el formato y las posibilidades creativas.

Selección del Texto: Los estudiantes eligen un texto literario previamente estudiado en clase para resumirlo utilizando Animaker. El texto puede ser una obra completa, un capítulo, un cuento corto o un poema, dependiendo de los objetivos de aprendizaje y las habilidades de los estudiantes.

Desarrollo del Resumen Animado: Los estudiantes trabajan individualmente o en grupos para desarrollar su resumen animado utilizando la plataforma Animaker. Utilizan imágenes, texto, efectos de animación y voz en off para representar visualmente los eventos clave, los personajes y los temas del texto literario seleccionado.

Revisión y Retroalimentación: Los estudiantes revisan y mejoran sus resúmenes animados con la ayuda del docente y de sus compañeros. Se proporciona retroalimentación sobre la claridad, la coherencia y la precisión del resumen, así como sobre el uso efectivo de Animaker como herramienta de presentación.

Tabla 15. Planificación docente: Creación de resúmenes animados

Semana	Objetivos	Actividades	Recursos
Semana 1	<ul style="list-style-type: none"> -Introducir el proyecto de Creación de Resúmenes Animados. -Familiarizar a los estudiantes con Animaker. 	<ul style="list-style-type: none"> -Presentación del proyecto y de la herramienta Animaker. -Selección del texto literario. -Análisis del texto literario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector o pizarra -Computadoras con acceso a Internet. -Textos literarios seleccionados.
Semana 2	<ul style="list-style-type: none"> -Identificar los elementos clave de un texto literario. -Aprender a utilizar Animaker de manera básica. Desarrollar guiones y storyboards para los resúmenes animados. -Crear resúmenes animados utilizando Animaker. 	<ul style="list-style-type: none"> -Tutorial de Animaker. -Trabajo en grupos para desarrollar guiones y storyboards. -Creación de resúmenes animados. 	<ul style="list-style-type: none"> -Computadoras con acceso a Internet. -Plataforma Animaker. - Papel y lápiz.
Semana 3-4	<ul style="list-style-type: none"> -Presentar y evaluar los resúmenes animados. 	<ul style="list-style-type: none"> -Trabajo en grupos para refinar los resúmenes. -Presentación y evaluación de los resúmenes animados. 	<ul style="list-style-type: none"> -Computadoras con acceso a Internet. -Plataforma Animaker. -Proyector o pantalla para presentaciones. -Rúbrica de evaluación.

Elaboración: Autoras.





3.7.1.2. Evaluación

Evaluación Formativa: Durante el proceso de desarrollo, el docente realiza evaluaciones formativas para monitorear el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación continua. Se destacan aspectos positivos y áreas de mejora en cuanto al contenido del resumen y el uso de Animaker.

Presentación y Evaluación Sumativa: Los estudiantes presentan sus resúmenes animados a la clase o a grupos pequeños. Después de cada presentación, se lleva a cabo una discusión sobre la efectividad del resumen en transmitir los puntos clave del texto literario y sobre el impacto visual y narrativo del video animado.

Autoevaluación y Coevaluación: Los estudiantes completan una autoevaluación de su propio trabajo, reflexionando sobre su proceso de creación, los desafíos encontrados y las lecciones aprendidas. También participan en la coevaluación de los resúmenes animados de sus compañeros, proporcionando comentarios constructivos y evaluando el cumplimiento de los criterios establecidos.

Evaluación del Docente: El docente evalúa los resúmenes animados de los estudiantes utilizando una rúbrica de evaluación que incluya criterios relacionados con el contenido del resumen, la presentación visual, la creatividad y el uso efectivo de Animaker. Se asignan calificaciones y se proporciona retroalimentación detallada para cada trabajo.

3.7.2. Interpretación de poemas

3.7.2.1. Aplicación

Para la clase de Interpretación de Poemas utilizando Animaker las autoras indican seguir los siguientes pasos:

Introducción al Proyecto: El docente presenta a los estudiantes la actividad de Interpretación de Poemas utilizando Animaker. Explica los objetivos de la actividad y proporciona ejemplos de cómo los poemas pueden ser interpretados y visualizados a través de Animaker.

Selección del Poema: Los estudiantes eligen un poema previamente estudiado en





clase para interpretarlo visualmente. Pueden seleccionar un poema individual o trabajar en grupos para elegir un poema que les interese.

Desarrollo de la Interpretación: Los estudiantes utilizan Animaker para desarrollar una interpretación visual del poema seleccionado. Pueden utilizar imágenes, texto, efectos de animación y voz en off para representar los elementos del poema, como el tema, las imágenes y el tono.

Revisión y Retroalimentación: Los estudiantes revisan y mejoran su interpretación del poema con la ayuda del docente y de sus compañeros. Se proporciona retroalimentación sobre la claridad, la coherencia y la efectividad de la interpretación, así como sobre el uso creativo de Animaker.

Tabla 16 Planificación Docente: Interpretación de poemas

Semana	Objetivos	Actividades	Recursos
Semana 1	<ul style="list-style-type: none"> - Introducir el proyecto de Interpretación de Poemas con Animaker. - Seleccionar y analizar poemas para su interpretación. - Familiarizarse con la plataforma Animaker. - Desarrollar la interpretación visual de poemas utilizando Animaker. 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación del proyecto y de la herramienta Animaker. - Selección y análisis de poemas. - Tutorial de Animaker. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector o pizarra. - Computadoras con acceso a Internet. - Poemas seleccionados. - Plataforma Animaker.
Semana 2	<ul style="list-style-type: none"> - Refinar la interpretación a través de la revisión y retroalimentación. - Presentar y evaluar las interpretaciones visuales de los poemas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la interpretación visual de poemas en Animaker. - Revisión y mejora de las interpretaciones con la ayuda del docente y compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> - Computadoras con acceso a Internet. - Plataforma Animaker. - Papel y lápiz para la elaboración de guiones y storyboards. - Proyector o pantalla para presentaciones. - Rúbrica de evaluación.
Semana 3-4	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre el proceso de creación y aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación de las interpretaciones visuales de los poemas. - Evaluación y discusión de las interpretaciones en clase. - Autoevaluación y coevaluación de los trabajos. - Reflexión sobre el proceso de creación y aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas de autoevaluación y coevaluación. - Plataforma Animaker.

Elaboración: Autoras.

3.7.2.2. Evaluación

Evaluación Formativa: Durante el proceso de desarrollo, el docente realiza evaluaciones formativas para monitorear el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación continua. Se destacan aspectos positivos y áreas de mejora en cuanto a la interpretación del poema y el uso de Animaker.





Presentación y Evaluación Sumativa: Los estudiantes presentan sus interpretaciones visuales del poema a la clase o a grupos pequeños. Después de cada presentación, se lleva a cabo una discusión sobre la efectividad de la interpretación en transmitir los elementos clave del poema y sobre el impacto visual y narrativo del video animado.

Autoevaluación y Coevaluación: Los estudiantes completan una autoevaluación de su propia interpretación del poema, reflexionando sobre su proceso de creación, los desafíos encontrados y las lecciones aprendidas. También participan en la coevaluación de las interpretaciones de sus compañeros, proporcionando comentarios constructivos y evaluando el cumplimiento de los criterios establecidos.

Evaluación del Docente: El docente evalúa las interpretaciones visuales del poema utilizando una rúbrica de evaluación que incluya criterios relacionados con la comprensión del poema, la creatividad visual, la coherencia narrativa y el uso efectivo de Animaker. Se asignan calificaciones y se proporciona retroalimentación detallada para cada trabajo.

3.7.3. Adaptación de textos literarios

3.7.3.1. Aplicación

Para la siguiente clase se emplea el siguiente proceso:

Selección del Texto: El docente selecciona un texto literario adecuado para la adaptación. Este texto puede ser una obra clásica, un cuento corto o una novela, dependiendo del nivel de los estudiantes y los objetivos del proyecto.

Análisis del Texto Original: Los estudiantes leen y analizan el texto original para comprender su trama, personajes, tema y estilo. Discuten las características clave del texto y cómo pueden adaptarse visualmente.

Desarrollo del Guion Gráfico: Los estudiantes trabajan en grupos para desarrollar un guion gráfico que incluya los elementos esenciales del texto original, pero adaptados de manera visual. Esto puede implicar la simplificación de la trama, la reducción de diálogos o la representación de escenas clave.





Creación de la Adaptación: Utilizando herramientas como Animaker, los estudiantes crean una adaptación visual del texto literario. Incorporan imágenes, texto y música para transmitir la esencia del texto original de manera visualmente atractiva.

Tabla 17 Planificación Docente: Adaptación de textos literarios

Semana	Objetivos	Actividades	Recursos
Semana 1	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción al proyecto de Adaptación de Textos Literarios. - Selección y análisis del texto literario original. - Familiarización con las herramientas de adaptación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación del proyecto y de los objetivos. - Selección y análisis del texto literario original. - Introducción a las herramientas de adaptación (como Animaker). 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector o pizarra. - Textos literarios seleccionados. - Computadoras con acceso a Internet. - Herramientas de adaptación (como Animaker).
Semana 2	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del guión gráfico de la adaptación. - Creación de borradores de adaptación. - Retroalimentación y revisión de los borradores. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en grupos para desarrollar el guión gráfico de la adaptación. - Creación de borradores de la adaptación visual. - Sesiones de revisión y retroalimentación entre compañeros y con el docente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papel y lápiz. - Computadoras con acceso a Internet. - Herramientas de adaptación (como Animaker).
Semana 3-4	<ul style="list-style-type: none"> - Creación final de la adaptación visual del texto literario. - Presentación y evaluación de las adaptaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en grupos para finalizar la adaptación visual. - Presentación de las adaptaciones a la clase. - Evaluación y discusión de las adaptaciones en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Computadoras con acceso a Internet. - Herramientas de adaptación (como Animaker). - Proyector o pantalla para presentaciones. - Rúbrica de evaluación.

Elaboración: Autoras

3.7.3.2. Evaluación

Evaluación Formativa: Durante el proceso de creación, el docente brinda retroalimentación continua a los estudiantes sobre la claridad, coherencia y fidelidad al texto original de su adaptación. Se realizan revisiones y ajustes según sea necesario.

Presentación y Evaluación Sumativa: Los estudiantes presentan sus adaptaciones visuales del texto literario a la clase. Después de cada presentación, se lleva a cabo una discusión sobre la fidelidad al texto original, la creatividad visual y la efectividad narrativa de la adaptación.

Autoevaluación y Coevaluación: Los estudiantes completan una autoevaluación de su propia adaptación, reflexionando sobre el proceso de creación, los desafíos encontrados y las decisiones tomadas durante el proceso. También participan en la coevaluación de las





adaptaciones de sus compañeros, proporcionando comentarios constructivos y evaluando el cumplimiento de los criterios establecidos.

Evaluación del Docente: El docente evalúa las adaptaciones visuales del texto literario utilizando una rúbrica de evaluación que incluya criterios relacionados con la fidelidad al texto original, la creatividad visual y la narrativa efectiva. Se asignan calificaciones y se proporciona retroalimentación detallada para cada trabajo.

3.8. Recursos para el desarrollo del plan

Los recursos que se utilizarían para esta propuesta educativa son los siguientes:

- Computadora
- Proyector
- Internet.
- Animaker
- Pizarra
- Marcadores
- Material didáctico
- Rúbrica

3.9. Beneficiarios del plan

Estudiantes de sexto año básico de la Unidad Educativa “España” del cantón Pueblo Viejo.

3.10. Cierre del plan

La propuesta de este proyecto de implementar estrategias didácticas correctas en los estudiantes de sexto año básico de la Unidad Educativa España del Cantón Pueblo Viejo tiene el potencial de mejorar significativamente la educación básica en todos sus niveles. Al utilizar herramientas digitales como Animaker, no solo se beneficiará la materia de Lengua y Literatura, sino también la mayoría de las asignaturas.

Animaker es una plataforma que permite crear videos animados de manera sencilla y efectiva. Al incorporar esta herramienta en el aula, los estudiantes pueden desarrollar





habilidades creativas y tecnológicas que son esenciales en el mundo actual. Por ejemplo, en Lengua y Literatura, los estudiantes pueden crear resúmenes animados de libros, interpretar poemas visualmente y adaptar textos literarios en formatos audiovisuales. Esto no solo hace el aprendizaje más atractivo, sino que también ayuda a los estudiantes a comprender y retener mejor la información y se proyectan a mejorar su educación.

Además, el uso de Animaker se puede extender a otras asignaturas. En Ciencias, los estudiantes pueden animar experimentos o crear videos sobre conceptos científicos complejos, haciéndolos más comprensibles y memorables. En Historia, pueden crear documentales animados sobre eventos históricos, lo que facilita la comprensión de los contextos y las secuencias de los hechos. En Matemáticas, pueden animar problemas matemáticos y soluciones, haciendo que los conceptos abstractos sean más tangibles.

El proyecto no solo moderniza la enseñanza, sino que también prepara a los estudiantes para un futuro en el que las habilidades digitales son cada vez más importantes. Al fomentar la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico, el uso de Animaker en la educación básica promueve un aprendizaje más profundo.





CONCLUSIONES

A partir de los objetivos específicos planteados y los hallazgos obtenidos, se pueden establecer las siguientes conclusiones. Primero, en relación con la primera meta de establecer aportaciones teóricas que conectan el uso de estrategias didácticas digitales, como Animaker, con el desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras, se identificó que las herramientas digitales desempeñan un papel crucial en el entorno educativo contemporáneo. Esta práctica fomenta la mejora en las habilidades comunicativas al requerir que los estudiantes construyan narrativas, expliquen conceptos y expresen ideas complejas de manera clara y creativa. Asimismo, los elementos visuales y auditivos proporcionados por Animaker refuerzan la comprensión lectora, al permitir que los estudiantes representen visualmente conceptos literarios, mejorando su análisis y síntesis de ideas. Por lo tanto, se confirma que la teoría pedagógica actual respalda el uso de herramientas digitales para potenciar habilidades comunicativas y lectoras.

En cuanto al segundo objetivo, enfocado en evaluar la efectividad de Animaker en el desarrollo de dichas habilidades, los resultados empíricos obtenidos a través de encuestas y análisis estadísticos, como la correlación de Spearman, refuerzan esta relación positiva. Los resultados mostraron correlaciones muy fuertes (0.839) entre el uso de Animaker y el desarrollo de habilidades comunicativas, y moderadamente fuertes (0.642) en el caso de las habilidades lectoras. Estos hallazgos indican que la implementación de Animaker como herramienta didáctica puede tener un impacto significativo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Las conclusiones obtenidas se alinean con estudios previos, como los de Rafi (2023) y Aisyah et al. (2024), que encontraron que el uso de recursos multimedia facilita la comunicación y la comprensión literaria. Sin embargo, se identificó que el nivel de efectividad varía según el contexto de aplicación y las habilidades iniciales de los estudiantes, ya que algunos encontraron dificultades técnicas al principio. A pesar de estas limitaciones iniciales, la mayoría de los estudiantes experimentó una mejora significativa en la comprensión y comunicación de ideas, confirmando la efectividad de Animaker en el desarrollo de competencias lingüísticas.

En cuanto al tercer objetivo, que consistió en diseñar un programa de intervención aplicando estrategias didácticas con Animaker en estudiantes de sexto año básico, la





implementación fue exitosa. Durante el período de intervención, los estudiantes pasaron por una serie de actividades planificadas, como la creación de guiones, la producción de videos animados y la presentación de contenidos literarios a través de animaciones. Docentes entrevistados destacaron un aumento en la motivación y la participación de los estudiantes, así como mejoras notables en su capacidad para resumir y organizar ideas. Las actividades diseñadas promovieron no solo la expresión oral y escrita, sino también la lectura crítica, como se evidenció en las respuestas favorables obtenidas al finalizar la intervención. Los docentes observaron que los estudiantes que inicialmente no estaban convencidos del uso de la herramienta mostraron un cambio positivo en su percepción tras la implementación. Esto concuerda con los hallazgos de Amiruddin & Diani (2023), quienes destacaron que el uso de recursos digitales como Animaker puede incrementar la motivación y la implicación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

En conclusión final, el uso de Animaker como herramienta didáctica en Lengua y Literatura es efectivo para mejorar las habilidades comunicativas y lectoras de los estudiantes de sexto año básico. La correlación positiva entre estas habilidades y el uso de la herramienta, junto con la retroalimentación de docentes y estudiantes, demuestra que Animaker no solo fomenta la comprensión y expresión, sino también la motivación y participación activa en el aula. Los resultados sugieren que la implementación de estrategias didácticas basadas en la creación de contenido animado puede ser una vía prometedora para mejorar el rendimiento académico y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes en diversas áreas del currículo escolar.





RECOMENDACIONES

Para las recomendaciones se consideran los siguientes aspectos:

- Prestar importancia y atención a las actualizaciones tecnológicas de herramientas y estrategias educativas digitales para continuar con las mejoras en los procesos educativos de los estudiantes.
- Estar atentos a nuevos lanzamientos de aplicaciones educativas que podrían catapultar a la educación a mejor niveles de resultados en el aprendizaje de los estudiantes.
- Comunicar a todos los involucrados del sistema educativo mediante proyectos demostrativos presenciales o virtuales los resultados de las enseñanzas y aprendizajes sólidos logrados con Animaker.
- Evaluar constantemente el aprendizaje con Animaker, además de ayudar a los nuevos estudiantes a ponerse al corriente con estas actualizaciones.
- No limitar el uso de Animaker a lengua y literatura sino usarlo en las clases de las demás asignaturas.
- Compartir experiencias y recursos entre docentes con la finalidad de estar siempre preparados y capacitados para ofrecer e impartir clases de calidad con Animaker.
- Usar presentaciones en Animaker para calificaciones especiales según la modalidad de la institución educativa, con el afán de motivar a los estudiantes a esforzarse y adquirir una mejor práctica.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aisyah, S., Kelana, J. B., & Jayadinata, A. K. (2024). Design and design of animaker-based video learning media on planet characteristics material to improve primary school students' understanding of science concepts. *Current Issues on Elementary Education Journal*, 2(2), 65-74. <https://doi.org/10.17509/ciee.v2i2.64613>
- Amedia, F., Zakaria, R., Subali, B., Linuwih, S., & Ellianawati, E. (2023). Development of Animaker-Based Animated Video and Team Quiz Activities to Improve Mastery of Static Fluid Concepts. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 9(1), 139-152. <https://doi.org/10.21009/1.09113>
- Aminah, S. (2024). Improving Students Vocabulary Through Animaker Videos at the Eighth Graders of MTs YPI Kuala Enok [PhD Thesis, Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/66235/>
- Amiruddin, A., & Diani, O. (2023a). Using Animaker application to enhance students' motivation on learning English Parts of speech. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(1), 219-227. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i1.11161>
- Andrean, D., & Mahpudin, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 5005-5016. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1740>
- Anisa, Y., Malik, M., Putri, T. O. D. S., Hafiz, M., & Novita, N. (2023a). Animaker animation video design as a digital-based learning media with the theme of comparison and scale in elementary school. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 184-196. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i1.328>
- Arbaini, D. B., Nurhayatin, T., & Tiandy, R. (2024). Penerapan Metode Double Loop Problem Solving dengan Berbantuan Media Aplikasi Animaker dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Pelajaran 2023/2024. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 1165-1174. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.998>
- Arifin, Z. (2023). Animated Videos as an Islamic Educational Medium for Children: A Systematic Literature Review. *International Journal of Post Axial: Futuristic Teaching and Learning*, 79-91. <https://doi.org/10.59944/postaxial.v1i2.242>
- Asnas, S. A. M. (2024). Scrutinizing Students' Perspectives on Digital Storytelling as an Educational Tool in Learning English. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(1), 39-55. <https://10.33394/jollt.v12i1.9142>



- Asnas, S. A. M., Heriyawati, D. F., & Mustofa, M. (2023a). Evaluating the effectiveness of animaker as a pedagogical tool in teaching recount texts: students' insights. *English Review: Journal of English Education*, 11(3), 687-698. <https://doi.org/10.25134/erjee.v11i3.8128>
- Astuti, A. T. D., & Kamaludin, A. (2023). Development of animation video learning media loaded contextual on reaction material redox using web apps animaker. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 11(3), 574-590. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v11i3.30434>
- Choirunnisa, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Untuk Pembelajaran Mufradāt Siswa Kelas 4 Mi Nu An-Nur Desa Bebel Kecamatan Wonokerto Kabupaten Pekalongan. [PhD Thesis, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan]. <http://etheses.uingusdur.ac.id/9407/>
- Damayanti, N. P. E. (2021). Developing english instructional video by using “animaker” application to teach 10th grade students in sman 5 denpasar [PhD Thesis, Universitas Pendidikan Ganesha]. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/8682>
- Fadloil, W. U., & Sismulyasih, N. (2024). Two-Dimensional Videos to Improve Listening Skills for Fiction Stories in Elementary Schools. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(3), 1312-1325. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i3.11601>
- Firduansyah, D. (2024). Pengembangan media video animasi berbasis animaker pada pembelajaran matematika kelas v sekolah dasar. *Linggau Journal Science Education*, 4(1), 221-230. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljse/article/view/684/623>
- Hikmah, D., Petoukhoff, G., & Papaioannou, J. (2022). The Utilization of the Animiz Application as a Media for Arabic Language Learning on Students. *JILTECH: Journal International of Lingua & Technology*, 1(2). <https://doi.org/10.55849/jiltech.v1i2.84>
- Ilzam, M., Astutik, S., Pangastuti, E. I., Nurdin, E. A., & Mujib, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Design Animaker pada Materi Pengetahuan Dasar Pemetaan, SMA/MA Kelas X. *JPIG (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi)*, 9(2), 109-119. https://www.researchgate.net/publication/384125251_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Berbasis_Design_Animaker_pada_Materi_Pengetahuan_Dasar_Pemetaan_SMAMA_Kelas_X
- Indriyani, I., Fernando, A., & Mahaputra, I. K. A. D. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Menggunakan Website Animaker untuk Media Informatif pada Mata Kuliah Cyber Law. *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL: Journal of Informatics*, 8(1), 37-46. <https://doi.org/10.51211/itbi.v8i1.2433>



- Kholikin, K., Mulyani, S., & Sudiby, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Media Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Materi Bangun Ruang. *Journal of Education Research*, 5(3), 3290-3300. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1454>
- Kleftodimos, A. (2024). Computer-Animated Videos in Education: A Comprehensive Review and Teacher Experiences from Animation Creation. *Digital*, 4(3), 613-647. <https://doi.org/10.3390/digital4030031>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI, Pub. L. No. Ley Reformatoria a la Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI, 417 (2021). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Manganello, F., & Rampulla, M. (2023). Promoting Geographical Competences in Primary School through Active Learning and Digital Storytelling. Results of a Study from Genoa, Italy. *J-READING Journal of Research and Didactics in Geography*, 2. <http://www.j-reading.org/index.php/geography/article/view/367>
- Manik, G. S., & Sukmayadi, Y. (2023). Utilization of Animakers as a Scale Learning Medium. *Fifth International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2022)*, 297-301. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-100-5_41
- Mejía, J. A., & Montero, L. (2023). Student Engagement In Sustainability Issues Through Video Production: A Multimodal Critical Consciousness-Based Approach To Engineering Education. <https://doi.org/10.21427/RT03-NB52>
- Muhajir, F. F., Tjahjono, B., & Munawar, B. (2022). Desain pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi animaker pada mata kuliah pendidikan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi)*, 5(2), 87-93. <https://jurnal.ftikomibn.ac.id/index.php/jtksi/article/view/1134>
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Maâ, M. (2020). Pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi Animaker pada PAUD di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 310-321. https://www.researchgate.net/publication/348271082_Pengembangan_Bahan_Ajar_Digital_Berbantuan_Aplikasi_Animaker_Pada_PAUD_Di_Kabupaten_Pandeglang
- Nasli, N., hijaz Tahir, M., Takdir, M., Usman, M., Hermansyah, S., & Lorenzo, C. (2023). Animaker Media On Student Learning Outcomes in Class VII Science Subject of Smp Negeri 1 Watang Pulu. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 2(3), 190-200. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v2i3.316>
- Negara, C. K., Sukartini, T., Dewi, Y. S., Nursalam, N., & Yunara, Y. (2024). Animaker And Augmented Reality (AR) Media For Foot Care Education On Behavior To



Avoid Ulcer Complications In Type 2 Diabetes Mellitus Patients. *Health Education and Health Promotion*, 12(3), 1001-1019. <https://hehp.modares.ac.ir/article-5-76255-en.pdf>

Pujiastuti, S., Perdamean, A., & Daulay, M. (2024). Quantitative Corpus Analysis of the Theses Papers by German Education Students of the Universitas Negeri Medan. *Proceedings of the 5th International Conference on Innovation in Education, Science, and Culture, ICIESC 2023*, 24 October 2023, Medan, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2023.2342118>

Rafi, R. M. (2023). Learning Arabic with Animaker-Based Learning Videos for Elementary School Students. *Lingeduca: Journal of Language and Education Studies*, 2(3), 266-282. <https://doi.org/10.55849/lingeduca.v2i3.586>

Rahmadhani, E., & Noviani, J. (2023). Pelatihan pembuatan video animasi menggunakan platform animaker bagi guru matematika smp. *Aptekmas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 157-162. <https://japimas.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/51>

Reza, M., & Tambunan, E. P. S. (2024a). Development of Animated Video on Human Digestive System Material Based on Animaker Application. *BIOEDUKASI*, 278-288. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/BIOED/article/view/48863/14873>

Tamba, R., & Simanjuntak, V. N. T. (2023). Development of Animated Video-Based Learning Media Using the Animaker Application on Theme 7 Sub-theme 1 Class V SDN 101765 Bandar Setia. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 2(3), 303-314. <https://doi.org/10.55927/ajae.v2i3.4975>



ANEXOS

Anexo 1. Formato de la encuesta sobre el Uso de Animaker en Clases de Lengua y Literatura

Estimado/a estudiante:

Te agradecemos por tu participación en esta encuesta. Queremos conocer tu experiencia con el uso de Animaker en las clases de Lengua y Literatura. Tus respuestas son muy importantes y se utilizarán para mejorar las prácticas educativas. Por favor, responde sinceramente a las siguientes afirmaciones utilizando la escala proporcionada. Todas tus respuestas serán confidenciales.

Instrucciones

A continuación, encontrarás una serie de afirmaciones. Por favor, marca la opción que mejor refleje tu nivel de acuerdo con cada una, utilizando la escala:

- 1 - Totalmente en desacuerdo
- 2 - En desacuerdo
- 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4 - De acuerdo
- 5 - Totalmente de acuerdo

Datos Generales

- Nombre (Opcional):
- Edad:
- Curso:

Preguntas

1. **Considero que el uso de Animaker facilita el aprendizaje en Lengua y Literatura.**

- 1 - Totalmente en desacuerdo
- 2 - En desacuerdo
- 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4 - De acuerdo
- 5 - Totalmente de acuerdo





2. **Crear contenido animado con Animaker me ayuda a entender mejor los temas de Lengua y Literatura.**
 - 1 - Totalmente en desacuerdo
 - 2 - En desacuerdo
 - 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - 4 - De acuerdo
 - 5 - Totalmente de acuerdo
3. **Las animaciones presentadas en clase facilitan la comprensión de los conceptos.**
 - 1 - Totalmente en desacuerdo
 - 2 - En desacuerdo
 - 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - 4 - De acuerdo
 - 5 - Totalmente de acuerdo
4. **El uso de elementos visuales y auditivos en Animaker mejora mi proceso de aprendizaje.**
 - 1 - Totalmente en desacuerdo
 - 2 - En desacuerdo
 - 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - 4 - De acuerdo
 - 5 - Totalmente de acuerdo
5. **Las actividades con Animaker me ayudan a comunicar mis ideas de forma más clara.**
 - 1 - Totalmente en desacuerdo
 - 2 - En desacuerdo
 - 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - 4 - De acuerdo
 - 5 - Totalmente de acuerdo
6. **Animaker me ayuda a mejorar mi expresión oral y escrita**
 - 1 - Totalmente en desacuerdo
 - 2 - En desacuerdo
 - 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - 4 - De acuerdo
 - 5 - Totalmente de acuerdo
7. **El uso de Animaker en clase aumenta mi participación en las actividades.**





- 1 - Totalmente en desacuerdo
 - 2 - En desacuerdo
 - 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - 4 - De acuerdo
 - 5 - Totalmente de acuerdo
8. **La combinación de elementos visuales y auditivos en Animaker me facilita comunicar ideas complejas.**
- 1 - Totalmente en desacuerdo
 - 2 - En desacuerdo
 - 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - 4 - De acuerdo
 - 5 - Totalmente de acuerdo
9. **Las animaciones en Animaker mejoran mi capacidad para interpretar textos.**
- 1 - Totalmente en desacuerdo
 - 2 - En desacuerdo
 - 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - 4 - De acuerdo
 - 5 - Totalmente de acuerdo
10. **Las animaciones me ayudan a comprender mejor el contenido de los textos literarios.**
- 1 - Totalmente en desacuerdo
 - 2 - En desacuerdo
 - 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - 4 - De acuerdo
 - 5 - Totalmente de acuerdo
11. **El uso de Animaker en clase me permite desarrollar una lectura crítica de los textos.**
- 1 - Totalmente en desacuerdo
 - 2 - En desacuerdo
 - 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - 4 - De acuerdo
 - 5 - Totalmente de acuerdo
12. **Crear animaciones con Animaker me ayuda a resumir y organizar ideas de los textos.**





- 1 - Totalmente en desacuerdo
- 2 - En desacuerdo
- 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4 - De acuerdo
- 5 - Totalmente de acuerdo

Comentarios adicionales (Opcional):

Si tienes algo más que añadir sobre tu experiencia con Animaker en las clases de Lengua y Literatura, por favor escríbelo aquí.

Instrucciones para el envío: Por favor, completa esta encuesta y envíala de vuelta respondiendo a este correo.

¡Gracias por tu colaboración!





Anexo 2. Formato de la Guía para la Entrevista a Docentes

Estimado/a docente:

Agradecemos su participación en esta entrevista, la cual forma parte de un estudio sobre el impacto del uso de Animaker en la enseñanza de Lengua y Literatura en estudiantes de sexto año de básica. Su experiencia y opinión son fundamentales para entender mejor cómo las herramientas digitales influyen en el proceso de aprendizaje. Las respuestas serán confidenciales y se utilizarán exclusivamente con fines de investigación. A continuación, encontrará una serie de preguntas abiertas. Por favor, siéntase libre de compartir sus pensamientos y experiencias de manera detallada.

Datos Generales

- **Nombre (Opcional):**
- **Años de experiencia docente:**
- **Materias que imparte:**

Preguntas Abiertas

- 1) **¿Cómo ha sido su experiencia utilizando Animaker en la enseñanza de Lengua y Literatura?**
 - Describa cómo ha integrado esta herramienta en sus lecciones y qué impacto ha observado en los estudiantes.
- 2) **¿De qué manera cree que el uso de Animaker ha facilitado o dificultado la comprensión de los conceptos en Lengua y Literatura por parte de los estudiantes?**
 - Proporcione ejemplos concretos de situaciones en las que Animaker haya ayudado o no al proceso de aprendizaje.
- 3) **¿Ha observado mejoras en la expresión oral y escrita de los estudiantes desde que se empezó a utilizar Animaker en clase?**
 - Describa cómo ha percibido estos cambios y si considera que están directamente relacionados con el uso de la herramienta.
- 4) **¿Qué efectos ha tenido la creación de contenido animado en la participación activa de los estudiantes durante las actividades de clase?**
 - Comente si ha notado un aumento en la motivación, el compromiso o la interacción entre los estudiantes durante el proceso de creación con Animaker.
- 5) **En su opinión, ¿de qué manera los elementos visuales y auditivos de Animaker han contribuido a mejorar la comunicación de ideas complejas por parte de los estudiantes?**
 - Proporcione ejemplos de cómo los estudiantes han utilizado Animaker para expresar ideas o conceptos difíciles.
- 6) **¿Qué desafíos ha encontrado al utilizar Animaker como herramienta didáctica?**



- Comente las dificultades técnicas, de tiempo, o relacionadas con la adaptación de los estudiantes a la herramienta, y cómo ha buscado superarlas.
- 7) **¿Cree que el uso de Animaker puede influir en el desarrollo de habilidades lectoras, como la comprensión y el análisis crítico de los textos?**
 - Explique cómo ha observado esta influencia, si es que la ha habido, y si considera que la herramienta es efectiva en este aspecto.
- 8) **¿Qué recomendaciones daría a otros docentes que deseen implementar Animaker en sus clases de Lengua y Literatura?**
 - Mencione estrategias, buenas prácticas, o precauciones que considere importantes para la integración efectiva de esta herramienta.
- 9) **¿Ha notado alguna diferencia en la forma en que los estudiantes organizan y sintetizan ideas después de utilizar Animaker?**
 - Proporcione ejemplos o situaciones que ilustren cómo la herramienta ha afectado estas habilidades.
- 10) **¿Desea añadir algún comentario adicional sobre su experiencia con el uso de Animaker en el aula?**
 - Comparta cualquier otra reflexión o experiencia que considere relevante para esta investigación.

Instrucciones para la entrevista: Por favor, responda estas preguntas durante la entrevista, que se llevará a cabo en un horario previamente acordado. Su perspectiva nos ayudará a comprender mejor el impacto de las herramientas digitales en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

¡Gracias por su colaboración!





TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN

(Permite dejar constancia de los miembros del tribunal)

Nombre y Apellidos
Presidente

Nombre y Apellidos
Secretario (a)

Nombres y Apellidos
Profesor (a) tutor (a)
del Proyecto de Titulación

